

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

Sınav

LEVEL

ARALIK 2001 • www.level.com.tr • 2001/12 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000 TL (KDV Dahil)

2 Dakikalık Çok Özel METAL GEAR SOLID 2 ve FINAL FANTASY X Videoları CD'de

CERİDEKİLER

İLK BAKIŞ

Disciples: Sacred Lands 2

Valhalla Chronicles

Duality

Core

Lotus Challenge

İNCELEME

Tom Clancy's: Ghost Recon

Project Eden

Stronghold

Harry Potter

TAM ÇÖZÜM

Commandos 2

VE BAHÇE FAZLASI...

FPS CEHENNEMİ

Deus Ex 2, Thief 3 ve daha önce
hicbir yerde duymadığınız 18 FPS'den ilk görüntüler

CIVILIZATION 3

Sid Meier'in 3. Dünya Devrimi

SIMS HOT DATE

Yalnız kalplerin eğitim alanı

Piyasaya çıkışmasına daha üç ay olan Renegade'i sizler için oynadık

COMMAND & CONQUER RENEGADE

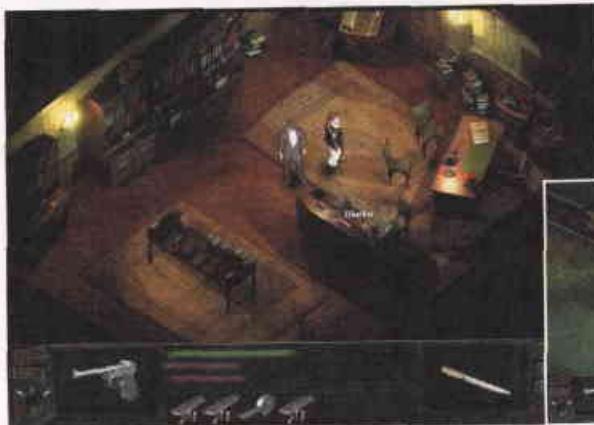


Neden duruyorsun? Yürüsem yorulurum diye çekiniyorum. **Neden duruyorsun?** Bir sonraki adımımı hangi yöne atacağımı bilemiyorum. **Neden duruyorsun?** Ne kadar çok hata yapmışım geçmişte, ne kadar çok rezil olmuşum. Ne kötü geçmiş, geçmiş. **Neden duruyorsun?** Onlar benden o kadar onde ki, koşsam bile onlara yetişemem ben. Koşmak mı? Ben mi? Düşünmek için bile delirmış olmamı. **Neden duruyorsun?** Birisinin bana önderlik etmesi, yolumu göstermesi lazım. Önderim olmazsa, ben bir hiçim. **Neden duruyorsun?** Onlar benim başaramayacağımı söylüyor. Bulunduğum yerde güvendeyim, başarısızlığımı utanmak istemiyorum. **Neden duruyorsun?** Ne yapmam gerekiyor, bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Durmaktan başka birsey yapmayı bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Bilmiyorum. **Neden duruyorsun?** Çünkü herkes beni böyle istiyor. Duruyorum, çünkü duran insanı kontrol etmek; yürümeye, koşmaya, sormaya ve sorgulamaya, eskiyi yıkıp yenisini yapmaya, engelleri aşmaya cesareti olan insanı kontrol etmekten daha kolaydır. Cahili yönetmek, bileni yönetmekten daha kolaydır. Duran insan, atıl insandır. Nereden darbe yerse, oraya eğilir. **Neden duruyorsun?** Çünkü benimle birlikte 69999449 insan daha olduğu yerde duruyor.

Bravo! Çok iyi ediyorsun!

Sinan Akkol

anotherwar



Çek Cumhuriyeti oyun alanında bayağı bir hız alıyor. Bu kez de şimdiden kadar hiç denenmemiş olanı yapan bir firma ile karşı karşıyayız. İkinci Dünya savaşını



Cenega -

konu alan ve savaşları Diablo benzeri olacak bir RPG: Another War. Yalnızca Nazillerin eline geçmiş bir arkadaşını kurtarmak için bir maceraya giren ana karakterimiz kendini bir anda Dünya'nın en büyük güçleri arasındaki bir bilek gureşinin ortasında buluyor. Ufak bir Fransız kasabasında başlayan oyunumuzda Alman İşgalinin tek belirtisi kasabanın meyhanesinde içen Wehrmacht askerleri ve bir iki ufak devriye birliğidir. Önce bunlarla uğraşırken yolumuz öyle yerlerden geçecek ki Leningrad kuşatmasında Rusların ve Almanların en gizli planlarını gün ışığına çıkartırken buralara nasıl geldiğimizi düşünmeye vaktim bile olmayacağı. Oyun çok bilindik film ve kitaplardan esinlenerek hazırlanmış. Bunlar: Crusaders of the Lost Arc, Allo Allo, Catch 22, Saving Private Ryan ve Dirty Dozen gibi eserler. Ayrıca oyunun eşya yönetimi ve grafik motoru da alışıklarımızdan farklı olacak. Bakalım oyun ilk baharda görücüye çıkışına birkaç liste de nereye oturacak? ☺

oyunoynarken ingilizce öğrenmek

Uluslararası platformda İngiltere'yi, eğitim ve kültürel ilişkiler alanında tanıtan The British Council ilk defa büyük bir oyun turnuvasına ev sahipliği yapıyor.

Bilgisayar oyuncular konusunda becerisine güvenen 15-35 yaş arasındaki her genç Türkiye genelinde düzenlenecek 'Bilgisayar Oyunu Turnuvasında' kendini gösterme şansı yakalayacak. Turnuva iki aşamada gerçekleştirilecek:

Ön eleme, <http://www.britishcouncil.org.tr> 26 Kasım -31 Aralık 2001 tarihleri arasında WEB-

HUNT ile yapıldı ve katılımcılara, internet üzerinden The British Council'in sitesinden başlanmak üzere çeşitli sitelere yönlendirilerek sorular soruldu. Katılımcılar spor, ralli, eğlence ve platform kategorilerinden birini seçti. Her kategori için 25'er kişinin belirlendiği web-hunt sonucunda seçilen toplam 100 kişi 9-10 Şubat 2002'de Ankara'da gerçekleştirilecek olan ikinci elemeye katılacaklar. Her kategoriden şampiyon olan birer kişi The British Council'in sponsorluğunda İngiltere'de bir hafta süreyle konuk edilecekler. Yarışma ikinci



ci ve üçüncülerini ise sürpriz armağanlar bekliyor. Turnuvayı tüm Türkiye çapında derginiz Level dahil bir çok büyük kuruluş da sponsor olarak destekliyor. Daha ayrıntılı bilgi için British Council'in web sitesini takip edebilirsiniz. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

HOTWHEELS F1 RACER

Pistlerde deliller gibi dönüp saniyenin 10 da birini hesaplamaya bayılanlar için yeni bir oyun geliyor. Bir Go Kart sürücüsü olarak kariyerinize başlayıp Williams F1 Team üyesi kadar giden yolda kendinize hayallerinizde görevinizin anlaşılabileceksiniz. Go Kart dışında F1600, F3 ve F1 araçlarını da kullanacaksınız.

TAKEDA

Ufak Japon adalarında iktidar için yapılan derebeylik savaşları her zaman çok ilgi çekici bir malzeme olmuştur. Şimdiye kadar bu iç mücadelelerle ilgili oynadığımız

en iyi oyun hiç şüphesiz Shogun'du. Shogun'a ne kadar rakip olabilir bilmiyoruz ama Magitech'de çok benzer sisteme sahip bir oyun projesi üstünde çalışıyor. Gene süvarilerden tüfekli bireylere kadar bir çok birimi yöneteceğimiz oyunda daha çok savaşlara konşantre olacağız.

EN ZAYIF HALKA

Hani bizim televizyonlarda yayımlanan, saçlarını arkadaşım sümüşlü toplamış Nazi kılıklı kadın sunucuların yonettiği bir yarışma var ya. Hani yarışmacıların o kadını dövmemek için nasıl sabrettiğini bir türlü anlaya-

madiğimiz ve yarışanların her turda aralarından birini elediği yarışmadan bahsediyorum. İşte bunun oyununu da en sonunda yapmışlar. Kim böyle bir oyuna para verir bilmiyorum ama isterseniz oyunu internetten sipariş edebilirsiniz.

THRONE OF DARKNESS ONLINE

Oyununun yaratıcıları yeni bir çalışma peşindeymiş. Oyun doğu geleneklerini temel alan Throne of Darkness'in bir Online türü olacakmış. Ayrıntı vermek için henüz çok erken ama Ultima tarzı bir çalışma olacağı bekleniyor.

fahrenheit

Quantic Dream

Fransızlar tüm oyun medyasını yavaş yavaş ele geçirmelerine karşın hala iyi oyun yapamamakta direniyorlar. Omikron'u yapan Quantic Dream grubu bu oyunla pek başarı yakalayamadılar. Bunu telafi etmek için yeni bir proje üzerinde iki senedir çalışıyorlar. Belki de Fahrenheit ile şeytanın bacagini kırarlar. Fahrenheit bir korku-adventure olacak. Paranormal güçlere sahip karakterlerin cirit atacağı



adventure'da vahşi bir cinayette bulaşmış bir polisi oynayacağız. Oyun ilk defa olarak bir 3D real time televizyon serisi olacak. Sizin yaptığıniz hareketler oyundaki diğer oyuncuları ve olayların gelişimini etkileyebilecek. Bizim için pek net olmayan kısım ise bu oyunun televizyonda mı yayımlanacağı yoksa

oyun içinde yer yer televizyon görüntülerinin mi olacağı. Eğer yaptıklarımız televizyonda yayımlanacak ve bundan herkesin haberi de olacaksız oyun tarihinde bir ilk'e tanık olacağız demektir. Daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz www.fahrenheit.com adresine bir bakın. ☺

projectigi2

Innerloop



ilk için bir sürü promosyon yapılmış olsa da pek tutmayan I'm Going In'in ikincisi yapılıyor. Eski bir SAS komandosu olan David Jones'u yönettiğimiz IGI 2'de Libya çöllerinden Çin bozkırlarına ve Rusya'ya kadar bir dizi görev hazırlamış Innerloop. Bu kez daha iyi bir yapay zeka ve daha iyi grafikler için söz veriyorlar. Oyun gene taktik 3D

shooter olacak. Öncekini oynamış olanlar için ikinciye uyum sağlamak zor olmayacağı. Çünkü oyunun temeli pek değiştirilmiyor. Yeni bir senaryo ve ara ekranlar her yeni oyunda olduğu gibi burada da mevcut. Senaryo eskisinin kaldığı yerden devam edecek ve böylece eski oyundaki karakterlerden burada da yararlanılacak. Sessizlik

gerekten görevler olacak. Yeni silahlar ya da araçlar yok. Ama gerçekçilik daha da artacak. Oyunun çıkışlığı tarihte bir çok beklenen FPS'de piyasada olacak. Bir çok site ve dergi tarafından iyi notlar verilse de bizce çok eksiki olan oyunun ikincinde aynı hatalara düşülmeyeceğini umuyoruz. ☺

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK

MULTIPLAYER BATTLETECH: 3025

E.A.com Battle Tech evrenini konu alan multiplayer oyunlarını yapmaktan vazgeçiklerini açıkladı. Beta test aşamasına kadar gelen oyun son anda kaldırıldı. EA oyunun çok sadık bir kitleye sahip olduğunu gördüklerini ve bunun da onlara yeterli geldiğini söyledi. Bize sorarsanız işin arkasında başka bir şeyler olmalı. Böyle bir sebepten oyun iptal edilirmi?

DEUS EX 2 VE THIEF 3 HAVOC KULLANACAK

Havoc Eidos Interactive'in Ion Storm Austin Stüdyosuyla bir anlaşma yaptı. Böylelikle firmaların yapacağı

oynlarda Havoc kullanacağı kesinleşti. Böylelikle fizik kurallarına göre oyun boyunca hersey hasar görebilecek, objeler deform olabilecek, giysiler buruşacak vs. Valve, Ion Storm, Nihilistic, MindsEye, Acclaim, Dark Black, Lost Boys, Micros, Cyan, Headfirst ve Team 17'de bundan sonraki oyunlarında Havoc kullanacak.

BILL GATES DEDİ Kİ

PC pazarında bu kadar yer eden Gates Xbox'a destek vermeye kalkınca ne olur? Gates COMDEX fuarında yaptığı konuşmadada "PC'lerin mükemmel olmadığını ama önmüzdeki yüzyıl boyunca bunu düzeltmek için

"uğraşacağını söyledi". Bizde burada bir speküasyon yapalım dedik :)

RENEGADE HİKAYESİ

Renegade'in senaryosu en sonunda bir online hikaye olarak oyunun resmi sitesinde sekiz ayrı başlıkta açıklanacak. Böylelikle evrenin geçmişle ilgili tüm bilgiler tamamlanacak. Bu gidişle oyunun filmi ve romanı da çıkarsa şaşırmasın.

MAGIC THE GATHERING

Tüm dünya çapında fanatikleri bulunan bu kart oyunu

knightsofthecross

Cenega

Almanya ile Polonya arasında 1410 tarihinde yapılan Grunwald savaşından sonraki dönem konu alan oyunun adı Alman şövalyelerinin amblemi



olan beyaz zemin üzerine siyah haçtan geliyor. Siz oyunda bağımsız bir lordsunuz ve seçtiğini tarafa göre elinizdeki birlükleri kultanarak her tarak için



ayı tasarlanmış olan toplam 46 (her iki taraf için 23'er) görevi bitirmeye çalışıyorsunuz. Her savaştan sonra ister elinizdeki birlüklerin donanımını artırır ister sen yeni birlükler kiralayabileceksiniz. Oyunda hava şartlarında değişecek ve bu savaşları etkileyebilecek. Örneğin rüzgarın eşiği yön okularının hedefi gidişini etkileyebilecek. Her birim tarihteki asıl uygundan oylarla oyuna yerleştirilmiş. Böylece tarihi savaşları asıl en yakın şekilde oynayabileceğiniz şansınız olacak. Tarihi boyunca özellikle savaş stratejistlerinin ilgi kaynağını olan bu çarpışmaları ilk defa ele alan bir oyuna karşı karşıyalız. Bakalım savaşları asıl uygundan olarak yapmayı ne kadar başarabilecekler? ☺

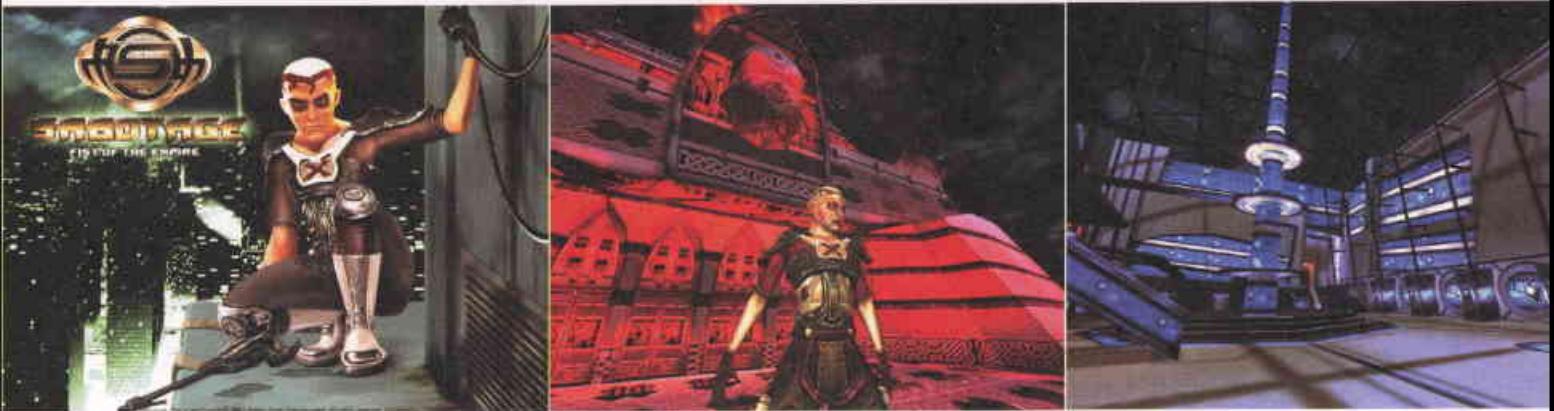
sabotage:fistoftheempire

TBC

Bir oyunun tanımı içinde hem 3D shooter hem de RPG olunca durup bir daha düşünmemiz gerekebilir. Sabotage: Fist of the Empire'da böyle bir oyun. Biz gelecekte "Miracle City" adlı bir şeherde düşman imparatorluk için görevlere çıkan bir karakteri oynayacağız. Hareketlerimizde tamamen bağımsız olacağımız oyunda görevlerimizi

istediğimiz şekilde tamamlama serbestimiz olacak. İstersek güç kullanacağız, karımdakini ikna edeceğiz ya da kurnazlıkla aradan sıyrılacağız. Hatta oyundaki serbesti o kadar yüksek ki istersek taraf bile değiştirebileceğiz. Görevlerimizi gerçekleştirirken NPC'ler ile konuşacağız. Böylelikle görev içinde görevler bile alabileceğiz. Bu-

nun dışında herhangi bir yetenek puanı veya skill artışı gibi şeylerin nasıl olacağını dair bir ipucumuz henüz yok. Oyun 2002 senesinin üçüncü çeyreğinde hazır olacak. Deus Ex çıktığından bu yana bu turde aldı başını yürüdü. RPG'ler altın çağını yaşıyor. Ve bundan da hiç bir şikayetim yok doğrusu. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

da modaya uydı ve online versiyonu için kollar sıvandı. Wizards of the Coast oyunu bir online strateji olarak piyasaya sürecek. Tahmini olarak 2002 İlkbaharında piyasaya çıkacak olan oyunda sanal kartlar satın alabilecek, bunların değişim tokusunu yapabileceksiniz. Oyuncular Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey ve Seventh Edition gibi sonrasında çıkan serileri ve çıkışları muhtemel diğer serileri de oynayabilecekler.

INDEPENDENCE WAR 2 SDK

Independence War severlere müjde. Oyunun ilk görev yapma paketi çıktı. Sitesinden indirebileceğiniz paket ile kendi görevlerinizi yaratabilir ve buna ken-

di gemilerini de ekleyebilirsiniz. Paket Edge of Chaos'un internet sitesinde.

HALF LIFE MOD

Half Life'in buralara geleceğini kim öngörebilirdi ki? Sierra oyunun MOD'ları için her yıl geleneksel olarak yapılan fuarın üçüncüsünü geçen ay gerçekleştirdi.

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

Ubisoft tüm dünyada oyuncu sayısı 410.000'i bulan MMORPG'leri Aralık ayında için yeni bir ek paket daha çıkardı. Bu kaçınıcılık paket oldu saymayı bırakık artık ama bu kadar büyük para kaynağı bulsun her-

halde bizde kaçırılmazdı. Bizde Fransızlar parayı neden buluyor diyorduk.

VULTURES

Gladiator filmini hala seyretmemiş olanınız var mı? Sanmıyorum ama gene de görmemişler için belirtelim. O filmdeki General Maksimus (Russell Crowe) Roma ordusundaki en başarılı komutanlardan biri, birçok entrikalar sonucunda esir pazarına düşer ve bir gladyatör okulu tarafından satın alınır. Sonradan Romanın en iyi gladyatörü olup arenada imparatoru öldürür vs vs. Bu filmden sonra İskandinalar iyi bir gaz almış olacaklar ki "Ufak adamlardan Gladyatör olmaz bizim gibi iyi yarı milletlerden daha

medieval:totalwar

Creative Assembly

Shogun: Total War'un yapımcıları uzun zaman- dir özüm veren bağı artık budayıp yeni bir ürün ekmeye karar verdiler. Yeni oyunda 11 ve 15. yüzyıllar arasındaki tüm savaşları oynayıp tüm birimleri kullanabileceğiz. Böylelikle yalnızca Haçlı Seferleri gibi ortaçağın başka bir yüzü olan bir olaya saplanıp kalmak yerine İngiltere ile

Fransa arasındaki yüzyl savaşları, Avrupa'ya yapan Moğol saldıruları ve Ruslar ile Teutonic şövalyeler arasındaki çatışmalar gibi senaryoları



da oynayabileceğiz. Yani toplam olarak 12 ulu- sun birimleri emrimiz altında oalacak. Bu kadar geniş bir yelpazenin ele alınması sonucunda William Wallace (Braveheart), Jeanne D'arc, The Black Prince, Kubilay Han, Robin Hood ve Marco Polo gibi karakterleri de oyunlarımızda görebileceğiz. Bu karakterler o ülkenin kahramanı olacak ve senaryodan senaryoya taşınarak oyna- bir RPG ögesi de katılacak. Oyunu büyük har- ritada siyaset yaparken sıra temelli oynayacağız. Amerikadaki uçak saldırısından sonra oyunu yalnızca Haçlı Seferleri fikri üzerine kurmaktan vazgeçilerek içeriği bu şekilde genişletmiş. Ayrıca Haçlı Seferi senaryolarında yalnızca, Türk Sultanları ya da Araplar gibi, savunan tarafı oyna- yabileceğiz. Merakla bekliyoruz. ☺

ultima online: lord blackthorn's revenge

Origin

Ultima Online için yepen bir paket daha geliyor. Bu kez oyun için yeni karakterler yaratılacak. Paket Ilshenar'a 30 yeni eşya getirecek. Oyuncuları yeraltına yönlendirecek ve burada da karşılara- nya yeni yaratıklar çıkaracak. Bu kez yaratıkların ar- kasındaki güç bizzat Lord Blackthor'un kendisi olacak. Bilmeyenler için söyleyelim Lord Black- thorn, Ultima dünyası olan Britannia'da ki kötü Lord'dur ve yarı insandır. Oyuna yeni başlayan oyuncular için daha düzgün bir yardım sistemi ek- lenecek. Kasabalar yaratık saldırlarına maruz ka- lacak ve eğer yeterli sayıda oyuncu bir ara- ya gelip savun- ma yapmazsa kasabalar yara- tiklarının eline ge-



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER



iyisi çıkar" mantığıyla kendi gla- yatör oyunlarını hazırlıyorlar. Vultures adlı oyunda amaç dev gibi arenalarda rakiplerinize kapişa- rarak en tepeye yükselsip şampiyon olmak. Kullanacağınız silahlard ise kılıç kalkanlarından fütüristik tasarımlara kadar değişiklik gösteriliyor. Dövüşlerin gerçek hareketle- re dayanacağını söyleyen GRIN oyunu yalnızca PC için değil Xbox içinde yaptıklarını söylüyor.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Geçmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

BU AY

Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION
Gothic - JOWOOD
Imperium Galactica 3: Genesis - CDV
Operation Flashpoint: Red Hammer - CODEMASTERS
Star Trek Armada II - ACTIVISION

OCAK 2002

Cossacks: The Art of War - CDV
Dark Age of Camelot - WANADOO
Knights of the Cross - CENEZA
Medal of Honor Allied Assault - EA
Serious Sam: The Second Encounter - TAKE 2

ŞUBAT 2002

Black & White: Creature Isles
Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
Heroes of Might & Magic IV - 3DO
Tropico add-on: Paradise Island - TAKE 2

MART 2002

Imperium Galactica 3: Genesis - CDV
Warcraft III: Reign of Chaos - VIVENDI

NİSAN 2002

Necrocide: The Dead Must Die - NOVALOGIC

MAYIS 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne - Take 2
Battlefield 1942 - EA
Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
Hitman 2: Silent Assassin

2002 VE SONRASI

Age of Mythology - MICROSOFT
Beach Life - Eidos
Brokersword: The Sleeping Dragon
Call of Cthulhu - FISHTANK INTERACTIVE
Colin McRae Rally 3 - CODEMASTERS
Disciples 2 - STRATEGY FIRST
Duke Nukem Forever - GODGAMES
Dungeon Siege - MICROSOFT
Freelancer - MICROSOFT
Grand Theft Auto 3 - TAKE 2
Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
Lords of the Realm III - Sierra
Mafia - TAKE 2
Neverwinter Nights - INTERPLAY
Praetorians - EIDOS
RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
Seadogs 2 - EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II - LUCAS ARTS
Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
Team Fortress II - SIERRA
The Thing - VIVENDI
Tomb Raider 'Next Gen' - EIDOS
Unreal 2 - Infogrames
Quake IV - Activision
World of Warcraft - VIVENDI
Wizardry 8 - Sirtech
Vultures - CDV



Herkesin en sevdiği komando yakında geliyor!

Bilgisayar oyuncuları dünyasında kahramanları yer almaktadır. Hemen her oyunda on planda olan, tüm igayı çeken bir karakter vardır. Ama tabii bu karakterin ille de iyi olması şart değildir. Oyunlarda bazen iyi için çalışan çocukların örnek gösterebileceğiniz elemanlarla rastlısanız, bazen de tam anlamıyla kötüluğun ve karanlığın şekillenmiş hali gibi görünen anti-kahramanlarla oynarsınız. Bir de bunun arasında bir yerde kalan kahraman modelleri vardır ki bunlar gerçek hayatı rastlayabileceğiniz "iyi insan" tiplerine daha yakındırlar. Ve herhalde bundan dolayı olsa gerektir ki; bu tür kahramanlar insanların kafasında çok daha derin bir iz bırakır, daha çok sevirlir.

Örnek mi istiyorsunuz?

Duke Nukem'e ne dersiniz? Bu elemen dünyayı kötü uzaylıların istilasından kurtarmak için hiç

düşünmeden postunu tehdİYE atar. Ama öte yandan ağız bozuk, keyfine

düşkün, sereri yarıdalışlı herifin de tekidir. Bugüne dek oğlunu bir Duke Nukem posterinin önüne dikip

"Neden onun gibi olamıyorum? Sen den utanıyor musun evlat?" diyen bir Baba duyu nuz mu? Ama öte yandan ba-



balar da; oğular da içten içe Duke gibi olmayı isteyebilirler. Buna benzer kahramanları hemen her oyun türünde bulabilirsiniz, hatta strateji oyunlarında bile! Nitelik Command & Conquer oynamış olan herkesin hatırlayacağı birbirim vardır ki, o da hafif bozuk bir aksanla konuşarak tek başına NOD userini dağitan Commando'dur. Ne bir adı, ne de görünen herhangi bir hayat hikayesi olmadığı halde Commando o kadar sevilmisti ki, Westwood daha sonra Red Alert senlerini yaparken buradan yola çıkarak "Tanya" karakterini yaratmıştır.

Havoc, İsmim Havoc...

Ancak Westwood programcarı Commando karakterini sadece RTS türü yapımlarda kullanmak zorunda olmadıklarını fark ettiler. O dönemde özellikle Tomb Raider senlerinin kazandığı basan yüzünden bu tür 3D oyunlarda bir patlama yaşanyordu. Neden C&C dünyasının sempatik komando-su da böyle bir oyunda kullanılmasındı ki? Ve böylece Havoc doğdu. Kafalılmamasıydı ki? Ve böylece Havoc doğdu. Kaf-

sında bandanası, elinde çoğu insanın hayalinde bile tayyamayaçağı ağırlandı silahı, belindeki C4 patlayıcıları ve suratındaki pis güzümsemeye Havoc gerçekten de Duke benzeri bir karakter gibi görünüyor. Ve hatta genesinin Duke ile yarışabilecek kadar çok çalıştığını düşünürseniz, Havoc çoğu FPS karakterinden daha fazla kişilik sahibi gibi duruyor.

Ancak Renegade 1999 yılında duyurulduğunda oldukça ilgi çekmiş olmasına karşın, Westwood'un ilk 3D FPS denemesi olduğundan çoğu oyuncu bu oyunu bir gün gerçekten oynayıp oynamayacaklarını merak etmekten kendilerini alamadı. Ne de olsa bu tür "ilkler" daha önce de başarısızlıkla sonuçlanmış, hatta X-COM: Alliance gibi başları asla piyasaya çıkmamıştır. Nitelik yollar geçti ve cogumuz Renegade'den ümidi kesmeye başladık. Ne de olsa Westwood FPS türine pek hakim bir firma söylemeyecekti ve yakın zamana dek iddia ettikleri kadar detaylı ve etkileyici bir oyun dünyası yaratamamıştı. Fakat çoğu insanın sandığının



• Zorlu görev NOD askerleri testim olabiliyor.



• Bu türde bir NOD Cyborg yatıyor.

aksine Renegade rafa kalkmadı, aksine tamamlandırmak üzere ve 2002 yılının Şubat ayında piyasaya çıkması planlanıyor. Oyunu Türkiye pazarına Aral İthalat firması getirecek ve bizde son Beta sürümlerinden birini oynamaya fırsatı tanıtlar. Tabii oyunun onümüzdeki ay üretilmeye başlayacağını düşünürseniz bu Beta sürümünün oyunun son haline çok yakın olduğunu tahmin edebilirsiniz. Bu saatten sonra programcılar oyun üzerinde büyük bir değişiklik gerçekleştirmeyeceklerdir. Ancak tabii ki bazı modellerde rötuşlar yapılması ya da farklı program hatalarının düzeltilmesi gibi şemalar son güne kadar devam eder.

Savaşın Ortasında Kalmak...

Aslında Westwood bu oyunu çarmakta bu denli gecikerek kendi başarıları tehdidine sokmuş oluyor. Çünkü özellikle bu yılbaşı ve sonrasında başta Castlevania ve Wolfenstein olmak üzere pek çok yeni nesli FPS oyun-

«Savaş alanına adım attığınız anda **kendinizi büyük bir **karmaşanın** içinde bulacaksınız.»**

saya çıkacak. Tabii bu da Renegade'in oldukça büyük bir rekabetle karşılaşacağı anlamına geliyor. Ancak oyun çok FPS'de henüz pek fazla bulunmayan bir özel je-sarıp, o da hemen



herkesin bildiği ve sevdiği C&C dünyasında geçiyor olması. Herşeyden önce GDI ve NOD gibi ezelî düşman örgüt arasında geçen büyük savaşlarda önceden komandan rolü oynayan, herşeyi tepeDEN bakanak gören oyunculara bu defa savaş alanına inşaat imkanı sunuyor. Tabii bazıları Operation Flashpoint gibi oyunların bu çok daha önce yaptığından daha adedilir, ancak burada dikkat edilmesi gereken bir nokta var. O da Renegade'in Flashpoint ve benzeri oyular gibi cittî bir askeri simülasyon olmasına. Aksine bu oyun tamamen aksiyona daya-



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

02. 2002

Tür • FPS

Yapım • Westwood Studios

Dagitim • Electronic Arts

Bize Göre • Renegade farklı bir oyun türünün dün-yasını kullanarak hızlı bir aksiyon yaratmayı hedefleyen ilginç bir proje. Şu ana dek gördüklerimizden Westwood'un boş durmadığını anlıyoruz, ancak tabii kararımızı tam sürümlü oynadıktan sonra vereceğiz.

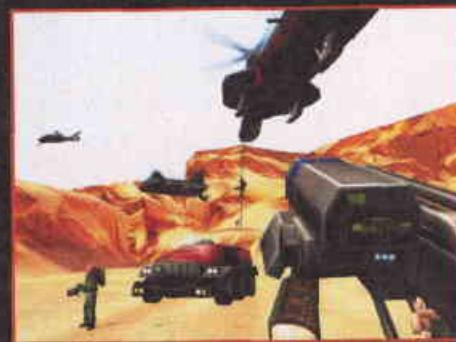
şiyor ve insanların teknik terimler ya da gerçek dünyada geçerli olan fizik kuralları gibi unsurlara sıkılmıyor. Bu da oyuna kendine has bir yön kazandırıyor.

Renegade önceki C&C oyunlarında görmeye alıştığımız pek çok ünite ve binayı çok daha yakından görmemiz ve hatta içlerine girerek onları kullanmanıza ya da havaya uçurmanıza imkan tanrıracak bir oyun. Her ne kadar önceden Tomb Raider tarzı bir kameralı açısı kullanılmış planlanmışsa da, sonradan bu karar değiştirilerek oyun gerçek bir FPS haline getirilmiş. Ancak yine de adamınızı dışandan görenek yönetebilmeye imkanı tamamen kaldırılmış, bu da özellikle araç kullanırken etrafta olup bitenin daha iyi takip edebileceğiniz anlamına geliyor.

İki Ayaklı Tank...

Etrafınızda olup bitenin farkında olmak Renegade oynamken çok daha büyük önem kazanacak. Çünkü Renegade çoğu FPS gibi bir kişisinin yaptığına isterse kurulmamış bir oyun. Aksine savaş alanına adımı attığınız anda kendinizin bu yük bir karmaşanın içinde bulacağınız. NOD ve GDI güçleri tipik RTS oynarken gordüğünüz sahnelerde benzer bir biçimde tüm haritada birbirlerini ne dalarılar ve aksiyon her yerde kesintisiz devam ediyor. Havoc burada kendisine verilen görevleri yerine getirmeye çalışan, büyük bir ordunun küçük ama yetenekli bir işken olarak ortaya okuyor. Düşmanlarınız sadece sizinle ilgilenmiyorlar, aksine kendi işlerine giderlerne bakıyorlar. Tabii atış menziline giroseniz durum değişiyor. Ancak bunun oyun için bir anıltı da verilen görevleri yerine getirmek için çoğu zaman elini zi çabuk tutmanız gerekiyor.

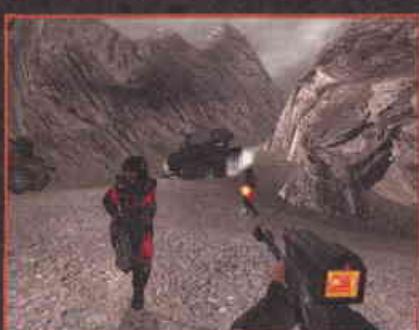
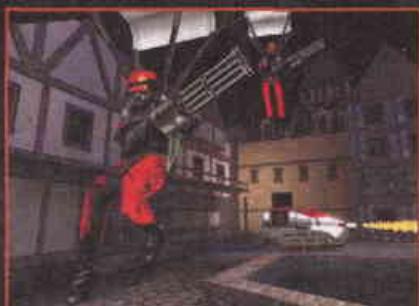
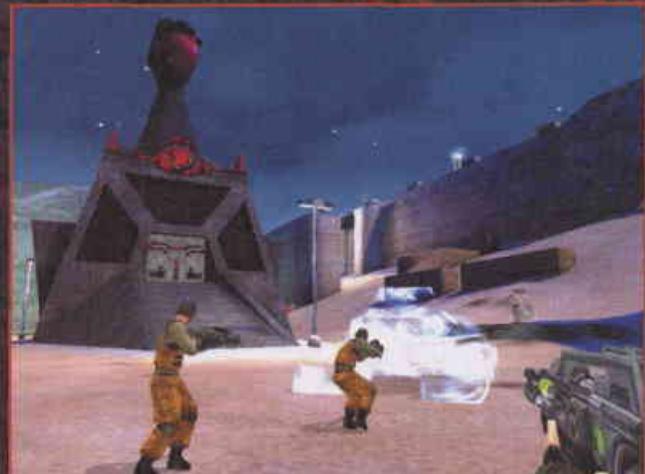
Westwood oyna C&C dünyasında görüldüğünüz pek çok birimi ve binayı katmış, ancak bununla yetinmemiş. Bu oyunda C&C dünyasına yapılan en büyük eklemelerden biri Black Hand adındaki yeni bir fraksiyon. Aslında bu yeni fraksiyon NOD içindeki elit birimlerinden seçgilererek hazırlanmış yan bağımsız bir örgüt. Ancak esas ilginç tarafları NOD gibi halka ilişkilere önem vererek insanların kendi yanlarına çekmek için hiçbir çaba



göstermemeleri. Aksine rastladıkları herkesi öldürmekten hiç çekinmeyenler ve ele geçmek yerine istihbar tarih ediyorlar. Yani Black Hand ile karşılaşacığınız görevlerin hem sıviller, hem de GDI güçleri açısından en kanlı çatışmalar olacağının gibi görünüyor. Fakat tabii ki adamınız Nick "Havoc" Parker tüm bu zorlukları aşabilecek denli iyi stihlanacak, oyunda yirmiden fazla alımlı ve benzerine pek rastlanmayıp sadece C&C dünyasına has silah placak.

Buradan Bakınca...

Renegade neden bu kadar gecekti? Bu sorunun bir cevabı da aslında teknik imkansızlıkların kaynaklanıyor olsa gerek. Çünkü oyun yapılmış



C&C RENEGADE hakkında...

Renegade'in yapımı ekibinin başıncı Dan Cermak, kendisine e-mail aracılığıyla yonettilğimiz birinden iufat 10 soru alanda sükunetle yanıtlandı.

Renegade'in en sevdığınız yan nedir? Tek kişilik oyunda, gerçekten büyük bir savaşın tam ortasında olma hissi. Renegade sadece ana karakterin çatışmaları üzerine kurulu değil, GDI vs NOD arasındaki büyük savaşta oyuncunun ne yaptığıyla da ilgili.

Forumları Renegade'ı oyunculara anlatmak için kullanmak iyi bir fikir miydi sizce? Ecran görüntülerini tam olarak oyunu anlatamıyor. Bu yüzden, oyunu oyarken yaşadığımız unutulamaz anıları, oyunculara tam olarak paylaştık istedik. Bu yüzden Renegade Rewinds (yapımcıların Renegade anılarını) anlatıkları forumlar - BLX sabırıcılarından oyunculara oyunu tam olarak anlatmakta kullandığımız bir araç sayabiliriz.

Commando Renegade'de su ünlu "I've got a present for ya!" repliği söylüyor mu? Tabii ki! O olmadan komandolu oyunda kullanmanın ne anlama olurdu ki? İlk C&C'yi oynayan herkes, Commando'yu hemen tanıracaklar.

İlk C&C'deki görevlerden bazıları Renegade de olacak mı? Renegade in hikayesi ilk C&C ile paralel gidiyor. Bu yüzden birçok yerde ilk oyuna hatırlatacak görevlerle karşılaşacağınız.

Bütün görevler saldırmı olacak? "Güzel harekat" görevleri de var mı? Oyuncuya kalmış. İsteseyiz usse ona kapdan daim, isteseyiz içimizi sessize halinedin, veya içimiz arasında bir taktik gelişsin. Oyun sırasında katar vereceksiniz.

Renegade ilk ne zaman okunuza geldi? İlk C&C'yi yaparken, 1995 yılında. Yaptığımız oyuna kadar hoşumuza gitti ki, "Bütün bu aksiyon birbirbir yaşmak ne kadar güzel olurdu" diye hepimiz düşünmüştük. Fikrimiz için gerekli teknoloji hazır olunca, Renegade de doğmuş oldu.

Ve yapılmış ekibinin bu fikre ilk tepkisi nasıl oldu? Herkesin çok hoşuna gitti. Tabii, orijinal C&C'yi yapan ekibin günümüzde bayağı değişiklik oldu, ama Renegade ekibindeki herkes hala büyük bir heyecanla çalışıyor. Özellikle son ayarda üzerindeki çok yüksek bir aralık gibi çalışıyorlar.

Renegade piyasaya çıkmadan önce "Starcraft: The Marine" adlı bir oyun duyuruca, tepkiniz ne olurdu? Blizzard mükemmel



oyunları yapan çok iyi bir firma. Ve ejer Starcraft evinde geçen bir aksiyon oyunu yapmaya karar verseler, bu benim de çok hoşuma giderdi.

(Boylece Dan, itme-testi sunumunu üstlen politik yeteneğine savunmuştur basardı - BLX)

C&C evreninde geçen başka türlerde oyular da yapacak misiniz? Bir C&C RolePlaying oyunu, veya C&C yarış oyunu??? Şöyle söyleyelim, bizi seven oyuncular daha yillarda merakla bırakacak yeni planlarımız var.

Son olarak, Ion Cannon in, Obelisk Tower in? İkisi de.



bıyla hem son derece geniş alanlarda, hem de binaların içinde geçtiğinden, yakın zamana dek bu kadar detaylı, bu kadar geniş haritalar çok meden kaldırıracak bilgisayarlar neredeyse sadece programcıların ofislerinde bulunuyordu. Renegade her ne kadar oyun grafikleri açısından büyük bir devrim yaratacak gibi görünmeyorsa da, genel olarak oyuncudan tepki almayıak kalitede grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliz. Ancak zaten bu oyunda aksiyon o kadar hızlı ve kesintisiz olacak ki, çoğu oyuncunun oturup grafikleriince ince gözden geçircek zamanı kalmayacaktır diye düşünüyoruz.

C&C: Renegade yakında piyasada olacak, doğrusu bu kadar zaman bekledikten sonra böylesine farklı bir oyunun rafa kaldırılmamış olduğunu görmek sevindirici. Tabii oyunun tam sürümü elimize getiği anda detaylı bir incelemeye alacağımıza emin olabilirsiniz. Her ne kadar şu an için elimize en yakın zamanda gelecek FPS olmasa da, oynaması sabırsızlıkla beklediğimiz oyuların listesindeki yerini koruyor.

M. Berk Gürçür | gberker@level.com.tr

disciples 2 dark prophecy

Yeni büyüler, yeni kılıçlar bulunsun. Yeni efsaneler, yeni savaşlar doğsun. Bir kere daha...

Real Time stratejiler dört bir yandan kuşatmalar yaparken, bir zamanların mütevazı ve ağırlıklı turn-based strateji oyunları yavaş yavaş ortalardan kaybolmaya başladılar. Birer birer, arkalarında hiç iz bırakmadan kaybolan bu oyunları ne soran oldu, ne de arayan. İçlerinde zor da olsa yaşayabilen Heroes serisi ve Civilization şaheseri gibi tek tük kahramanlar ise tüm güçle riyle zamana karşı koyamaya çalışıyordu. Geri son ay Civilization'a gelen taze ve bir hayli etkili kan, daha uzun bir süre ismini dudaklarımızda söylemememize neden olacak; ama "Fantasy Turn Based" stratejiler için aynısını söylemek çok zor. Bu alandaki tartışmasız favorilerden HoMaM 4'ü dört gözle bekleye dururken, bir de baktık sessiz sedasız geçen senenin gizli kahramanlarından Disciples'in devamı geliyor! Bakalım bize uzaklardan ne getirmiş, bu eski dost...

Gerçekten de çok uzun zamanda bir buralara gelirler bu fantastik turn based stratejiler ve Disciples bu konuda Heroes benzeri ilginç bir oyundu. İkincisi ise çok daha gelişmiş özellikleri ve yenilikleri ile bu kişi günlerinde bilgisayarımıza isıtacak.

Hikayemiz büyük savaştan 10 yıl sonrasında geçiyor. İmparatorluğunuza diğer irkların arasında en yukarılara taşımak ve bir kere daha zaferi elde etmek ise size düşüyor. 29 ayrı campaign bölümünde ve 20 ayrı bağımsız görevde düşmanlarınızı alt etmek için her hünerinizi göstereceksiniz. Yalnız oyunun bu noktada tüm benzerlerinden (zaten kaç tane var ki?) farklı yanı buradaki 20 bağımsız görevin tamamen basit bir şekilde "geliş-keşfet-öldür" şeklinde olmaması. Yani, ana senaryodan bağımsız olarak oynayacağınız bu haritalarda da birbirile ilgili davranışlarında bulunacaksınız. Diğer bir deyişle bazı görevler, belli düşmanlarınızı öldürmeden, ya da belli hareketleri yapmadan ortaya çıkmayacak. Bu da her haritanın kendi içinde küçük bir senaryosu olacak demek.

Daha fazla dizayn, daha fazla teknoloji

Oyunda toplamda 200'den fazla tür birlik olacak ve bunlardan yaklaşık 50 tanesi yepisiyen birlikler. Ayrıca bunların yanında ilk oyundakine göre adamlarınızı daha çok upgrade edebileceksiniz,

tabii askerlerinizin başındaki liderler için de oyunun ilk versiyonundan daha çok çeşitiniz olacak. (burada Disciples 1'i bilmeyenler için, ordularınızı aynı Heroes'taki gibi bazı "Hero"larla yönetildiğini söylemek gereklidir). İlk oyuna göre daha çok artifact (oyunda toplamda 300'den fazla olacak) taşıyabilecek bu liderler savaş alanına oyle üzerlerinde yirmi tane aşmış eşyaya giremeyecekler. Her savaşa başlamadan önce vermeniz gereken bir karar olacak ve üzerinizdeki item'lardan sadece 2 tanesi ile düşmanlarınıza saldırabileceksiniz. (ki bence bu stratejik karar verme açısından çok önemli ve HoMaM'da olmayan bir özellik)

Disciples 1'de dört farklı ırk vardı. İnsan ırkı olup savaşçılara ve büyҮcүlere ya da Dağ ırkı olarak dwarf'lara ve devlere veya şeytanlı güçlere ta pan undead ırkı olup necromancer ve wraith'lere ve de son olarak lanetlilerin ırkindan olup berserker'lar ve şeytanlara hükmedebiliyorlardı. Bu ırklar güç dengesi olarak gerçekten de çok iyi den gelenmişti (ki bu tür ve benzeri oyunlardaki en büyük sorun budur, eğer yapımcı firma bu ince denge ayırtmasını iyi ayarlayabilirlerse o oyun herşeyden önce çok uzun ömürlü olur ve tadından





Şehir kuşatmaları Heroes serisine göre daha canlı.



İlk oyundaki "Sabit" savaş sistemi, sadece grafiksel olarak geliştirilmiştir

yenmez!). Disciples'taki arkadaşlar da aynı şekilde düşünmüş olmalı ki, oyuna yeni bir ırk eklemeye ihtiyacı hissetmemiştir (ayrıca belirtmeliyim ki, ırk başına yaklaşık 40 birlik düşüyor). Dolayısıyla ilk göz ağırlarınızı aynı zevkle oynayabileceksiniz (bu konuda gerçekten farklı bir fikir olup, dengelerin iyi olmadığını düşünen varsa şimdî konuşsun, ya da en azından Disciples II'ye kadar sussun!).

İlk oyun hakkında akla gelebilecek en büyük eleştirilerden biri oyunun teknik özellikleriydi. Oyunun dizayn konusunda bir çok kesim memnun kalırken grafikler çoğu kişide hayalkırıklığına yol açmıştı. Bu yüzden de Disciples II'de her şey daha güzel gözükecek ve 800X600 çözünürlük

Ses konusunda da tabii ki daha fazla gelişme var. İlk oyundaki hüsrandan sonra daha yüksek teknolojinin kullanıldığı oyunun ikinci versiyonunda ayrıca daha çok ve ses konusunda daha yetenekli insanlarla çalışıldı.

Yeni güzellikler, yeni ihtiyaçlar

Oyunun geçen seneki kuzenine göre diğer farklarından bir tanesi de etrafta olan neutral birliklere daha fazla söz hakkı verilmesi. Yani odun gibi kimin geçitlerin ve kaynakların önüne çakılıp sadece defansif amaçla yaşamayacaklar demek istiyorum. Artık daha akıllı bir AI'ya sahip olacaklar ve aynı başka bir player oynuyormuşcasına oyuna katılacaklar. Kisacısı öyle güvenli bir yerde dur-

her gelişmesi gereken oyunda olan deneyimler. Ama daha çok oyuncu çekerilmek için daha köklü değişikliklere de ihtiyaç duyulur. İşte bu yüzden yukarıda bahsettiğim gibi artık her ırk secebiliyorsunuz. Her birinin bambaşa bir senaryolar zinciri var ve bu da olayları çok farklı bakış açılarından takip edebilmenize olanak kılıyor. Bunların yanında her senaryoda random olarak bazı olaylar olacak ve böylece aynı ırkla bile baştan oynadığımızda her şeyin aynı olmayacağı.

Bu tarz oyunlarda olması gereken diğer ayrıntılarda tamamıyla eksiksiz olacak. Yani LAN, hot seat ve internet üzerinden toplamda 4 kişiye kadar oynayabileceksiniz (bu arada ufak bir ayrıntı daha, bu senaryolarda uğraşip büyütüğünüz, geliştirdiğiniz kahramanları direk olarak multiplayer oyunlarda arkadaşlarınıza karşı da kullanmanıza izin verecek!). Ayrıca bir oyundaki her şeyi ayarlayabildiğiniz bir campaign editor de oyunu içinde bulunacak.

Sonuç itibarıyle Disciples II, ilk oyunu seven ve HoMaM tarzı oyuncularla ilgilenen herkesin bu aralar göz bebeği olacak kadar güzel gözüküyor. Yılbaşıından hemen sonrasında beklediğimiz ise güzel haberle arasında, umarım kimseyi hayalkırıklına uğratmaz,

Umarım kılıcı ve büyüyü unutturmaz. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

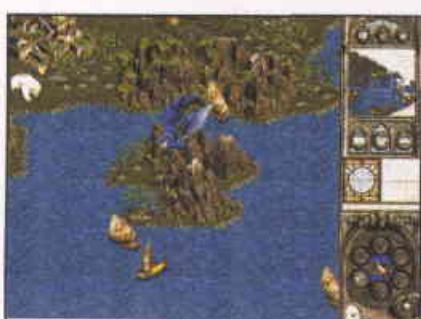
01. 2002

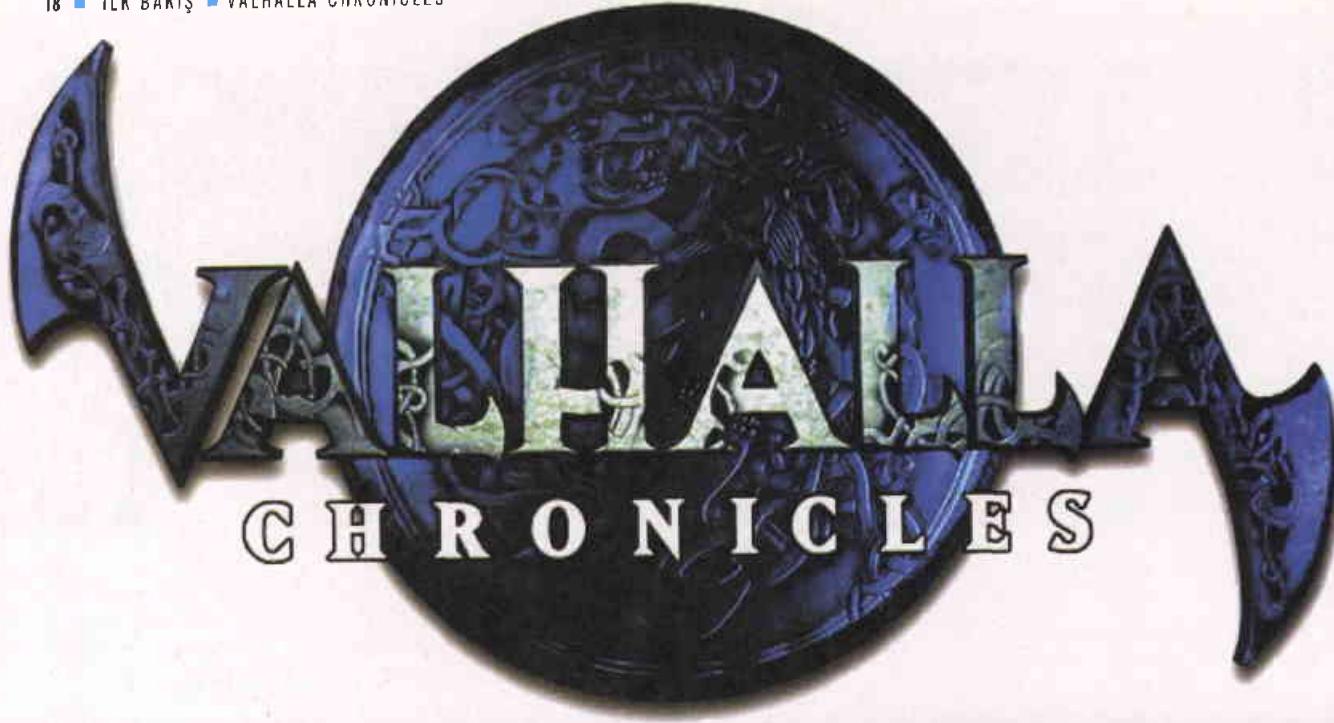
Tür ◆ Fantasy-STS

Yapım ◆ Strategy First

Dağıtım ◆ Strategy First

Bize Göre ◆ Ender bulunan bir türün güzel temsilcilerinden. İlk oyundaki güzellikler aynen dururken her yönden çok daha gelişmiş bir dizayn da bizi bekliyor olacak. Dolayısıyla bir çok bakış açısından başarılarla dolu bir HoMaM benzeri oyun, birçok ayarla da olsa, bir çok yıldarca da olsa beklenmeye değer!





Evinizle vedalaşın çünkü açık denizlere yelken açmak üzereyiz...

i Vikingler ve tanrıları üzerine birçok şey yazılmış çizildi, fímler çekildi ve tabii ki oyunlar yapıldı. Norveç milleti gerçekten ilginç bir mitolojiye sahip. Herhalde Yunan mitolojisinden sonra en popüler onlarınca olmalı. Vikingler deyince akıma hemen çizgi kahraman Thor ve bir komedi olan "Eric the Viking" filmi geliyor (izlemeyenlere şiddetle tavsiye ediliir). Tanrılar tanrı Zeus gibi bilgelik tanrı Odin de bir şekilde belleğimin bir köşesine yer etmiş durumda. Şu ana kadar Viking teması, daha çok vurdulu kirdili oyunlarda kullanıldı. Elinde devasa bir balta taşıyan ve kafasına boynuzları olan bir miğfer geçirmiş her karakteri, iyi veya kötü şekilde bir Viking olarak belledik; ama bu sefer durum farklı, Valhalla Chronicles ile Norveç mitolojisinin derinlerine iniyor ve Viking tanrılarının karşısına çıkmak...

Tabii ki bir RPG...

Oyunumuz hem mitolojik olaylardan, hem de tarihi gerçeklerden beslenen bir RPG. Yani hikaye, biraz akla yatkın, biraz da değil; sağlam bir karişım var ortada. Olay, Karanlık Çağlar'da geçiyor ve Vikingler'in inandığı her türlü yaratık ve tanrı

oyunda mevcut.

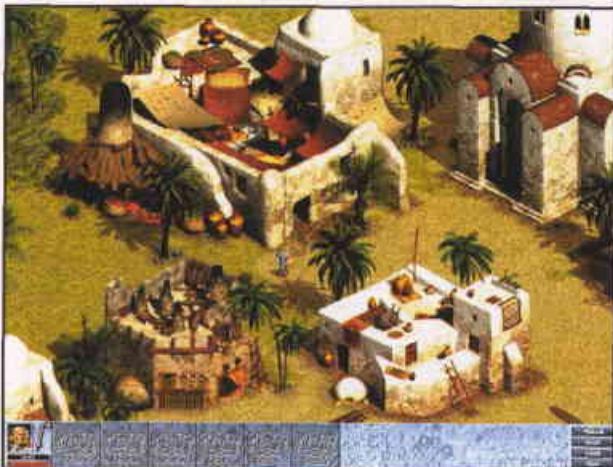
Daha insanların dünyaya yeni geldiği, canavarların henüz doğmadığı ve tanrıların kendi arasında atıp tuttuğu bir döneme denk geliyor Valhalla Chronicles. Her şey bilgelik tanrı Odin'in, Futhark yazıtlarını bulmasıyla başlıyor. Bu gizemli yazıtlar öyle bir güce sahiptir ki yanlış ellerde Ragnarok'a, yani tüm dünyaların yok olmasını neden olabilir (biz kiymet diyelim en iyi). Yazıtların gücünden, Odin dışında, kötü kan kardeşi Loki de haberdardır ve bu inanılmaz güce sahip olmak için her şeyi yapmaya hazırlıdır. Odin bir an önce yazıtlardan kurtulmaya karar verir ve sağ kolu Ratatosk'dan yazıtları dünyaya indirip, saklamasını ister. Ama Ratatosk yolda bir suikaste kurban giidince, yazıtlar kaybolur; dördü Midgard dünyasına dağılır ve diğer dördü de tanrıların diyarına. İnsanlar ve tanrılar arasına ölümcük bir karanlık çökerken, Loki yazıtların yerini tesbit eder ve onları her ne pahasına olursa olsun getirmeleri için en iyi (aslında en kötü) dört adamını görevlendirir. Kan kardeşinin planını öğrenen Odin, insan irkından en iyi dört savaşçısını seçer ve onlardan Loki'nin karanlık hız-

metkarlarına engel olmasını ve yazıtları geri getirmesini ister. Geleceklerinden habersiz bir şekilde bu dört korkusuz savaşçı yollara dökülür; ki-yamet ilk defa insanlığa emanet edilmiştir...

Sahneye çıkma zamanı...

Dört kahraman, dört seçenek; peki hangisini seçmek gerek? En iyi kahramanımıza söyle bir göz atalım. Thorgeir, geleneksel yöntemlerle eğitilmiş, saygideğer bir Viking savaşçısı; tanrılar için ettiği kurbanların karşılığını gören bir karakter. Tuva, dişi bir Viking şefi. Kendisi aynı zamanda bir Valkyrie'nin ve bir ölümlünün babası ama bu durumdan haberdar değil. Evet, doğru duyduınız, 'babası' dedim. Viking aleminde bu tarz fantastik olaylar mümkün (bir tür hermafrodit olsa gerek). Gotlanda adasında doğan ve yetişen Grim daha acımasız bir Viking (kimi seçeceğim belli oldu). Señillığın ve vahşetin kol gezdiği bir yerde büyümek onun kalbini merhametten yoksun bırakmış. Son olarak, Hymer, İsveçli genç bir Viking; genç, maceraperest ve dövüşmeye her zaman hazır. Her karakterin bir arka plan hikayesi var ve oyuna başlama yeriniz seçtiğiniz





● Viking kasabaları oyunda oldukça iyi resmedilmiş.



● Köylüler her zamanki gibi kaynak toplamakla istigal ediyorlar.

karaktere göre değişiyor. Karakterlerden sadece birini kontrol edebiliyorsunuz ama görevlere göre NPC'lerle takım olabiliyorsunuz. Deneyim kazanabileceğiniz birçok farklı alt görev var ve çoğu zaman bu görevlere giden yollar NPC'lerden geçiyor.

Valhalla Chronicles, oldukça geniş bir dünyada geçiyor. Hatta İskandinavya topraklarını bırakıp, İstanbul'a (oyunda Miklagard diye geçiyor) kadar açılıyorsunuz. Rusya (Gardarike) da durak-

biraz eski moda bir RPG; ama içeriği öyle zengin ki hazır diyebileceğimizi sanmıyorum. Vikingler ve Norveç mitolojisi gerçekten çok iyi didiklenmiş ve çıkan detaylarla fantastik bir hikaye oluşturulmuş. Oyuncular kariyer peşinde koşarken, bir yandan da dünyanın kaderini belirlemeye çalışıyor. Oyunun sırtını mitolojiye dayaması, olayın fantezi boyutuna da yansımı; tasarımcılar, yapım sürecinde oldukça rahat davranışlarını ve bu yüzden ortaya uçları açık olan bir oyun çıktı-

«Alişik olduğumuz 'Yüzüklerin Efendisi' karakterlerini bir kenara bırakıyor ve İskandinavya'ya yelken açıyoruz.»

larınız arasında. Ayrıca tanrı katlarına da çıkıyorsunuz, Asgard, Jotunheim, Muspelheim gibi (isimlere alışmak biraz vakit alacak galiba). Oyun toplam 18 görevden oluşuyor; her görev Valhalla dünyasının ayrı bir köşesinde. Yolculuk ediyor, dövüşüyor ve sorulara cevaplar arıyorsunuz. Her yerinde hamleniz güç, hız, direnç gibi standart özelliklerinizi geliştirmiyorsunuz, canınıza can katıyor.

Viking ucubeleri...

Oyunda karşılaşışlarınız yaratıkların ve canavarların hepsi Norveç mitolojisinden alınmış; troll'ler, zombiler, hayaletler, devler ve diğer ucubeler Valhalla alemine dağılmış durumda. Bazıları belli bir yerde sizi bekliyor olacak, bazıları da hop diyerek karşınıza çıkacak. Aslında Valhalla klasik hatta

günü söylüyorlar. Valhalla tipik bir RPG ama bu oyunda ne dwarf'lar, ne de elf'ler var. Alişik olduğumuz 'Yüzüklerin Efendisi' karakterlerini bir kenara bırakıyor ve İskandinavya'ya yelken açıyoruz.

Gerçekçi bir fantezi...

Bence bir RPG oyuncusu, ancak oyundaki karakteriyle özdeşleşebiliyorsa, o RPG iyidir. Her zaman sürekli bir hikaye ve sağlam grafikler bir RPG'den zevk alabilmeniz için yeterli olmayıabilir. Ama etkileyici bir atmosfer yaratılabilmisse, oyuncu karakterine ısınır ve ona bağlanır. Valhalla evrenini yaratırken de tasarımcılar bu düşünmeden yola çıkmışlar: Fantastik bir oyun için gerçekçi bir atmosfer yaratmak. İnanılabilir bir sanal



● Bir Viking oyunda Viking gemisi olmaması düşünülebilir mi?

gerçeklik yaratmak her tasarımcının rüyası olsa gerek (Hollywood yıllardır bunun için uğraşıyor). Oyunun tam bir demosunu göremedik ama gördüklerimizden bile oldukça ilginç olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle oyun değişik bir görsel hava ya sahip ve karakterler olabildiğince canlı gözüüyor. Oyun, siz oynadığça açılan bir yapıya sahip, sürprizlerle dolu, tam ana görevi tamamladım derken, daha derin ve zorlu olanlarıyla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Grafiklerin bir bölümü ve özellikle arayüz biraz modası geçmiş gözükü bana. Umarım yaratılan atmosfer ve Viking teması oyunu, fiyakalı rakiplerinin elinden kurtarabilir, bana şimdiden Valhalla'nın işi biraz zor gibi geliyor. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

06. 2002

Tür • RPG

Yapım • Paradox Entertainment

Dağıtım • Belli Değil

Bize Göre • Eski moda bir RPG gibi görünüyor ama aynı zamanda Viking temasını çok iyi kullandığı konusunda iddialı. Göreceğiz bakalım...

duality

Sanalında yaşamak varken gerçek hayatı ne gerek var?

Real Time stratejiler dört bir yandan kuşatmalar yaparken, bir zamanların mütevazı ve ağırbaşlı turn-based strateji oyunları yavaş yavaş ortallardan kaybolmaya başladilar. Birer birer, arkalarında hiç iz bırakmadan kaybolan bu oyunları ne soran oldu, ne de arayan... İçlerinde zor da olsa yaşayabilecek Heroes serisi ve Civilization şaheseri gibi tek tük kahramanlar ise tüm güçleştirelim zamana karşı koyamaya çalışıyorlardı. Gerçek son ay Civilization'a gelen taze ve bir hayli etkili kan, daha uzun bir süre ismini dudaklarımızda söylememize neden olacak; ama "Fantasy Turn Based" stratejiler için aynısını söylemek çok zor. Bu alandaki tartışmasız favorilerden HoMaM 4'ü dört gözle bekleye dururken, bir de baktık sessiz sedasız geçen senenin gizli kahramanlarından Disciples'in devamı geliyor! Bakalım bize uzaklar-

dan ne getirmiş, bu eski dost...

Gerçekten de çok uzun zamanda bir buralara gelirler bu fantastik turn based stratejiler ve Disciples bu konuda Heroes benzeri ilginç bir oyundu. Ikinci si ise çok daha gelişmiş özellikler ve yenilikleri ile bu kişi günlerinde bilgisayarımızı isıtacak.

Hikayemiz büyük savaştan 10 yıl sonrasında geçiyor. İmparatorluğunuzu diğer irkların arasında en yukarılara taşımak ve bir

kere daha zaferi elde etmek ise size düşüyor. 29 ayrı campaign bölümünde ve 20 ayrı bağımsız görevde düşmanlarınızı alt etmek için her hükümenizi göstereceksiniz. Yalnız oyunun bu noktada tüm benzerlerinden (zaten kaç tane var ki?) farklı yani buradaki 20 bağımsız görevin tamamen basit bir şekilde "geliş-keş-fet-öldür" şeklinde olmaması. Yani,

ana senaryodan bağımsız olarak oynayacağınız bu haritalarda da birbiriley ilişkili davranışlarda bulunacaksınız. Diğer bir deyişle bazı görevler, belli düşmanlarınızı öldürmeden, ya da belli hareketleri yapmadan ortaya çıkmayacak. Bu da her haritanın kendi içinde küçük bir senaryosu olacak demek.

Daha fazla dizayn, daha fazla teknoloji

Oyunda toplamda 200'den fazla tür birlik olacak ve bunlardan yaklaşık 50 tanesi yepisyeni birlikler. Ayrıca bunların yanında ilk oyundakine göre adamlarınızı daha çok upgrade edebileceksiniz; tabii askerlerinizin başındaki liderler için de oyu-



nun ilk versiyonundan daha çok çeşitiniz olacak (burada Disciples'ı bilmeyenler için, ordularınızı aynı Heroes'taki gibi bazı "Hero"larla yönetildiği söylenmek gerek). İlk oyuna göre daha çok artifact (oyunda toplamda 300'den fazla olacak) taşıyabilen bu liderler savaş alanına öyle ürünlerinde yirmi tane aşmış eşyayı giremeyecekler. Her savaşa başlamadan önce vermeniz gereken bir karar olacak ve üzerindeki item'lardan sadece 2 tanesi ile düşmanlarınıza saldırabileceksiniz. (ki bence bu stratejik karar verme açısından çok önemli ve HoMaM'da olmayan bir özellik)

Disciples'ı'de dört farklıırk vardı. İnsanırkı olup savaşçılara ve büyülüklere ya da Dağırkı olarak dwarf'lara ve devlere veya şeytani güclere ta-

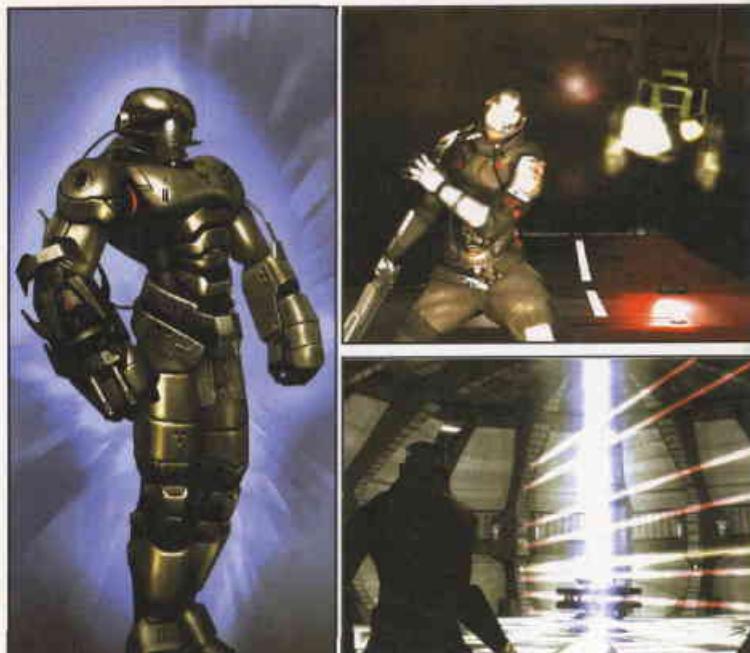
pan undead irki olup necromancer ve wraith'lere ve de son olarak lanetilerin irkından olup berserker'lara ve şeytanlara hükmedebiliyorduk. Bu irklar güç dengesi olarak gerçekten de çok iyi den-gelenmişti (ki bu tür ve benzeri oyunlardaki en büyük sorun budur, eğer yapımcı firma bu ince denge ayrıntısını iyi ayarlayabilirlerse o oyun her şeyden önce çok uzun ömürlü olur ve tadından yenmez!). Disciples'taki arkadaşlar da aynı şekilde düşünmüş olmalı ki, oyuna yeni bir irki ekleme ihtiyacı hissetmemiştir (ayrıca belirtmeliyim ki, irk başına yaklaşık 40 birey düşüyor). Dolayısıyla ilk göz ağırlannızı aynı zevkle oynayabileceksiniz (bu konuda gerçekten farklı bir fikir olup, dene-lerin iyi olmadığını düşünün varsa şimdî konuşsun, ya da en azından Disciples III'e kadar sussun!).

İlk oyun hakkında akla gelebilecek en büyük eleştirilerden biri oyunun teknik özellikleriydı.

Oyunun dizaynı konusunda bir çok kesim

memnun kalırken gra-fikler çoğu kişide ha-yalkırıklığına yol aç-mışdı. Bu yüzden de Disciples II'de her şey

daha güzel gözükecek ve 800X600 çözünürlük ve 16 bit renk derinliği ile bir nebe olsun ilk oyuncunun acısını unutturulmaya çalışılacak. Bırıklar çok daha detaylı olacaklar ve aynı şekilde savaş ekranı da tüm ekranı kaplayacak ve olup biten her şeyi daha detaylarıyla görebileceksiniz (daha çeşitli animasyonlar, geniş bir otosavaş sistemi, daha büyük bir perspektif). Ayrıca ilk oyunda karakterlerin bir çoğunuñ çizimini yapan Patrick Lambert aynı şekilde ikinci görevinde de yeri almış. Ama bu sefer



«Yeni bir Deus Ex türevi olarak da görebileceğimiz Duality'i Pyro Studios'tan ayrılmış son derece tecrübeli bir programcı grubu yapıyor.»

ki çizgileri ilk oyunda olmayan bazı özel efektlerin yardımıyla bilgisayara aktarılmış. Ses konusunda da tabii ki daha fazla gelişme var. İlk oyundan hırsızdan sonra daha yüksek teknolojinin kul-anıldığı oyuncunun ikinci versiyonunda ayrıca daha çok ve ses konusunda daha yetenekli insanlarla çalışıldı.

Yeni güzellikler, yeni ihtiyaçlar

Oyunun geçen seneki kuzenine göre diğer farklılarından bir tanesi de etrafta olan neutral birliliklere daha fazla söz hakkı verilmesi. Yani odun gibi kimin geçitlerin ve kaynakların önüne çakılıp sadece defansif amaçla yaşamaya-caklar demek istiyorum. Artık daha akıllı bir Al'ya sahip olacaklar ve aynı başka bir player oynuyormuşcasına oyuna katılacaklar. Kisacısı öyle güvenli bir yerde durduğunuzu zannederken hareket eden bir grup Greenskins'in size doğru geldiğini hatta saldırdığını göreceksiniz. Tabii bu konuda değişik stratejiler de geliştirebilirsiniz; en basitinden küçük bir birlilikle onlara saldırıp, sonra geri kaçarak siz takip etmesini sağlayabilir, sonrasında da başka neutral yaratıkların olduğu bir alana sokarak birbirlerine dalmalarını sağlayabilirsiniz (bu arada HOMM fanatikleri, biliyorsunuz di mi, HOMM 4'de de aynı özellik var!!)

Aslına bakarsanız bu gibi ayrıntıların bir çoğu her gelişmesi gereken oyunda olan deneyimler. Ama daha çok oyuncu çektebilmek için daha köklü değişikliklere de ihtiyaç duyulur. İşte bu yüzden yukarıda da bahsettiğim gibi artık her irki secebiliyorsunuz. Her birininambaşa bir senaryo-

lar zinciri var ve bu da olayları çok farklı bakış açılarından takip edebilmenize olanak kılıyor. Buna-nın yanında her senaryoda random olarak bazı olaylar olacak ve böylece aynı irkla bile baştan oynadığımızda her şeyin aynı olmayacağı.

Bu tarz oyunlarda olması gereken diğer ayrınlıklarda tamamıyla eksiksiz olacak. Yanı LAN, hot seat ve internet üzerinden toplamda 4 kişi kadar oynayabileceksiniz (bu arada ufak bir ayrıntı daha, bu senaryolarda uğraşıp büyütüğünüz, geliştirildiğiniz kahramanları direk olarak multiplayer oyunlarda arkadaşlarınıza karşı da kullanma-niza izin verilecek!). Ayrıca bir oyundaki her şeyi ayarlayabileceğiniz bir campaign editor de oyuncu içinde bulunacak.

Sonuç itibarıyle Disciples II, ilk oyunu seven ve HoMaM tarzı oyunlarla ilgilenen herkesin bu ara-lar göz bebeği olacak kadar güzel gözükyor. Yılbaşından hemen sonrasında beklediğimiz ise güzel haberle arasında, umarım kimseyi hayalkırıklığına uğratmaz,

Umarım kılıç ve büyüyü unutturmas. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Action RPG

Yapım • Trilobite Graphics

Dağıtım • Phantogram Interactive

Bize Göre • Eğer güç dengeleri iyi sağlanabilir ve dünyalar arası geçişler düzgün ayarlanırsa çok iyi bir oyun olabilir.



lotuschallenge

Lotus dalgasında fırtına sörfü!

S Araba tutkusu, bozuk para, renkli men-dil, viski şşesi ya da insan güzelliği tutkularına benzemez. Çok özenli ve doyurulma dürtüsünü her an hissettiğiniz bir yeri vardır. Bu yüzünden ki, geri kalan aç ve doyumsuz tüm iç-güdürlər gibi sanal dünyalara muhtaçtır. Bir Amiga zamanı Lotus'unun, Need for Speed'lerin ve yüzlercesinin unutulmaz isimler olarak beyinlere kazınmasının tek nedeni de budur.

Virgin Interactive isimli şahıs, Lotus Group isimli şahısla çok yakın ilişkiler içerisindeştir. Ara-farındaki bu samimiyet öyle artmış, öyle yükseliş-

miş ki, içlerinde beraber bir iş kurma çoşkusunu doğmuş. Yapabilecekleri en güzel işbirliğini yapmış, ortaya Lotus Group'un arabalar üzerindeki onyıllar süren tecrübesiyle Virgin Interactive'in geniş bilgisayar teknolojisini Voltran misali bir araya getirmiş ve Lotus Challange denilen bacaksız dünyaya getirmiştir.

Kızarmış Lotus

Gerçekten de çok fazla bilgimiz olmasa da oyunu dikkatli bakınca, sevgili okurlar, bir gerçekçi çok çarpıcı ve bariz bir şekilde farkettik: Bu oyun gerçekçi! Normalde bir oyunun gerçekçi olmasını istiyorsanız oyunla en çok ilgili firmaya kontakt kurar ve onların desteğini alırsınız. Ama burada durum biraz daha farklı, Virgin'le Clive Chapman (kendileri Lotus grubunu kurulan kişinin oğlu olurlar) zaten çok uzun süredir yakın ilişki içerisindeydi, ve Clive'in yaptığı yardımlar basit bir destekten çok, oyunu beraber yapmak gibi bir anlama gelmiş. Böylece Lotus grubunun tüm teknisyenleri ve mühendislerinin de katkılarıyla oyunda Lotus ismi altında piyasaya çıkmış tüm efsanevi arabaları bulabileceğimiz bir platform ortaya çıkmış (Formula modellerinden spor modeline kadar her şey!).

Normal tek ve iki kişilik oyun modları haricinde oyunda bulabileceğiniz farklı özelliklerden biri dünyaca ünlü şehirleri (İstanbul'u alacaklarını hiç sanmam) inanılmaz bir detay derinliğiyle oyuna geçmiş olmaları ve bu şehirlerde dilediğiniz gibi sürebilmeniz. Elbetteki bu şehir modunda da gerçekçilikten en ufak bir ödün vermemiştir. Zaten oyunun geneline baktığımızda da, herhangi bir arabanın spin atarken çıkardığı en ufak bir

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

01. 2002

Tür • Araba Simülasyonu

Yapım • Virgin Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Bize Göre • Eğer Lotus arabalarına karşı özel bir sempatisiniz varsa, son bir kaç yılın sizin için en iyi araba oyunun gelmek üzere olduğunu sakın unutmayın.



sesin bile özenle kaydedildiğini ve oyunda kullandığını görüyoruz. Geçen hafta telefonda konuşduğumuz sırada Clive her fırscatta Virgin'le yaptıkları ortaklığun oyun dünyası için ne kadar önemli olduğunu ve artık oyun piyasası için yeni ufkuların açıldığı; artık her şeyin gerçekten de gerçek olacağını, hatta bu sayede gerçeklik sınırlarını bile aşip bir üst boyutu algılayabileceğimizi ve böylece bu sistemden kurtulacağımızı söyledi. Tam son söylediğini tekrarlamasını isteyerekken Clive'dan telefon kesildi. Sonradan öğrendim ki, oyunun yapımında kullanılacak olan "3"ü ters salto atan arabanın çıkardığı efekt sahnesi sırasında araba telefon kulübessinin üzerine düşmüş (neyse ki Clive hayatta, yakında öğrenirim şu işin aslini).

Neyse sevgili Level halkı, sonuçta bu yazın dan öğrenmeniz gereken bizleri çok gerçekçi ve ciddi bir araba oyunun beklediği. Lotus gibi büyük bir firmanın da işin içinde olması tüm Lotus hayranlarını sevinç yumağı yapacaktır. Hemen hazırlanmaya başlasanız iyi olur sanırım, çünkü bakın ilk Lotus ufkuta gözükütlü bi-fe. ☺

Gökhan & Batu | Gokhab@level.com.tr

core

Biliyorsunuz değil mi? Değişmeyen tek şey değişimdir!

Star Wars'taki ana gemilerin büyülügün-de kocaman bir uzay gemisinin birden bire Manhattan'ın tam göbeğinde belirdiğini düşünün. Hem de ne yıldız aşıri galaksilerden, ne başka bir boyuttan, ne de kozmosun garip bir oyunu sonucu oluşan bir zaman kırılımından dolayı gelmiş olsun! Onun yerine hiç beklenmediğ bir yerden, en güvendiğimiz hiç tahmin edemeyeceğimiz bir yerden gelmiş olsun! Dünya'nın içinden! Öyle ki içi şu ana kadar gormüş görebileceğiniz en acaip yaratıklarla dolu olsun ve New York'u yeni evleri olarak almaya kaşar vermiş olsunlar.

Ve tüm bunların üzerine sizin çığın bilimadamlı büyük babanız tüm dünyanın başaramadığını başararak bu yaratıklara karşı yegane silahlı icat etmiş olsun: İçine dört kişinin girebileceği bir robot. Dolayısıyla da siz ve arkadaşlarınız bu görevde çağırılmış olsun.

Ne olur o zaman? Elbetteki de Alman yapımı CDV ile Unique Development Studios'ın en az 15 ay sonra bitirebileceği yeni kuşak action'lardan "Core" ortaya çıkar.

Robbotçu geldi hanımm!

Core, UDS'in büyük bir gururla bahsettiği, en acaip yaratıkların ve en garip silahlıların yer aldığı hızlı bir vurdulu-kıraklı bilimkurgu oyunu. Marjinel bilimadamlı Dr Samuelson, bu uzayılların malzemelerini kullanarak bir robot yapar ve pilotlarını aramaya başlar. Pixie, Square, Madboy ve Rex'i bulmasıyla birlikte takım tamamlanır ve Dr'un garip makinesi "Core"la birlikte bu ucube yaratıkların gemisinin içine girmeye çalışılır. Bu robotik giysinin en büyük özelliği içinde olan kişiye göre şeklini ve yeteneklerini değiştirmesi. Böylece ortaya tüm zamanların en iyi tırmanan, yumruk atan, zehirleyen ve işten makinesi ortaya çıkar (höh!).

Oyunu oynamaya başladıkça New York'u kurtarmak için gerekli olanın basit arcade yetenekleri ve hız olmadığı anlayacaksınız. Yapmanız ve keşfetmeniz gereken en önemli şey, takımdaki her bir eleman Core'u kullandığında ortaya ne gibi bir makine çıktıığı ve düşmanlarınızın zayıf yönleri. Her karakterin kendine özel farklıları var. Birı kuvvetli, kimi hızlı, diğeri akıllı, bazısının da duyuları gelişmiş. İşte oyun boyunca bu karakterler arasında istediğiniz zaman yer değiştirebilecek ve her durum için farklı bir oyun mekaniğiyle müdahale edeceksiniz (lost Vikings misali gibi yanı). 24 Level ve 6 farklı alan üzerinde her biri şu ana kadar gördüklerimizden bir hayli faklı bir görünüm sahip olduğu iddia edilen yaratıklarla boğuşacağız.

Gılıg değiştiren robbotlarım vaaar!!

Tamamı 3D yapılan ses sisteminin benim çok sevdigim ve diğer bir artisi ise duruma, çevreye

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

01. 2003

Tür • Action- Adventure

Yapım • Unique Development Studios

Dağıtım • Clapping Hands

Bize Göre • Farklı yetenekleri kullanarak ilerlenen action'lar her zaman ilgi çekici olmuş ve genelde tişimlerinden bir süre de olsa bahsettilmişlerdir. Bunun canlı kanıtlarından bir tanesini görmek istiyorsanız, 2003'ü bekleyin.



ve karşınızdağlina göre müziğin değişmesi, Aylanalar için bir çok grafik efektinin de, bump mapping, multipass texturing, hardware TNL, pixel&vertex shaders gibi, oyunda yer alacağını söyleyebiliriz.

Oyun hakkında daha fazla bilgi vermeyi çok isterdim sevgili okur, ama 2003'ün başından önce gökma ihtimali olmayan bir oyun hakkında elde edebildiğimiz tüm bilgi bu. Dolayısıyla hafif MDK ve Lost Vikings tadı vereceğini düşünüdüğüm bu action-adventure'ı beklemek önlümüzdeki tek seçenek gibi gözükyor. ☺

Gökhan & Batu |
gokhab@level.com.tr



strident

the shadow front

Max Payne, Matrix ve bilimum aksiyon oyunu/filmi birleşiyor.

Sıki durun! Pek yakında tüm aksiyon alışkanlıklarımızı değiştireceğiz. Eğer Phantagram firması screenshotlarda gördüğünüz gibi bir oyunun altından kalkabilirse, bu hiç de imkansız değil. Görünüşe bakılırsa, Strident: The Shadow Front, hastası olduğumuz bazı oyunların en sağlam özelliklerini bünyesinde toplamış. Rainbow Six, Spider Man ve Final Fight üçlüsünün aynı oyunda buluştuğunu söylesem, kulağa biraz garip gelecektir; ama Strident hem gizlilik, hem akrobatik yakın dövüş, hem de duvar sürüngenliği içeriği için "bu nasıl bir kokteyl?" testini yıldızlı pekiyi ile geçiyor.

Siber-Punk nağmeler...

Strident kiyamet sonrası bir dönemde geçiyor. Baş karakterimiz bir hatun, Birleşmiş Milletler barışı koruma grubu FIST'in aktif bir üyesi. Takımıınız Orta Doğu'da çeşitli operasyonlar yürüterek, bölgeyi huzura kavuşturmayı çalışıyorsunuz (en azından güncel bir konu). Tabii her şey İsrail'deki bir cyborg araştırma merkezinde acımasız bir grup paralı asker tarafından saldırıya uğramanızla değişiyor. Bu hain tuzaktan canlı olarak kurtulan tek ve son FIST üyesi olarak maceranıza başlıyorsunuz. Artık sadece iki amaç için yaşıyorsunuz: Arkadaşlarınızın intikamını almak ve tüm dünyayı bu komplodan haberdar etmek... Son olay-

lardan sonra şüphesiz dünya yeni bir döneme girdi ve her sektör gibi oyun sektörü de bir şekilde bu durumdan nasibini alıyor. Artık aksiyon senaryoları terör ve kompló üzerine olacak. Strident da şimdiden modaya uyumuş gibi.

Strident beklenilerinizin kat kat üstüne çığır açan özelliklere sahip. Öncelikle dövüş sistemi oldukça sık ama birazcık karmaşık. Silahsızken yumruk ve tekme atıyor, duvarlara yapışıyor ve düşmanları kalkan gibi kullanırsınız. Tabii ki süper hızlı ve çeviksizsiniz. Elinize silah alınca biraz yavaşlıyorsunuz ama ateş gücünüz oluyor. Her iki elinizi kullanmanız gereklidir silahlardan var; o zaman hızınız iyice kesiliyor ama vurunca da indiriliyorsunuz. Silah kullanma veya kullanma tercihinizi iyi yapmanın oyunda önemli bir rolü var. Kararınızı görevin şartlarına göre vermeniz gerekiyor.

'Girl Power' modu...

Hatun karakteriniz çeşitli ebatlarda çelik yelekler giyebiliyor ve uçan kaçan-yüzen araçlar kullanabiliyor. Simdilik ufukta multi-player seçeneği gözmüyor ama oyuncu boyunca da tek tabanca değilsiniz; arada takım çalışması yapmanız gereken çarpışmalar da olacakmış. Olmazsa olmaz görev sonrası karakter geliştirme olayı Strident için de geçerli. Süper grafiklerin bizi beklediğini söylemek de yanlış olmaz. Ayrıca duvarlarda gezinabileceğiniz, bana sağlam bir kamera sisteminin yolda olduğunu söylüyor. Belki de son zamanların en baba aksiyon oyunlarından biri olacak Strident ve ilk önce Xbox, sonra da bir aksilik çıkmazsa PC camiası ile buluşacak.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TAHMINİ ÇIKIŞ TARİHİ

02. 2002

Tür • Aksiyon

Yapım • Phantagram

Dağıtım • Phantagram

Bize Göre • Artık aksiyon türünün de şöyle bir silkinmesi gereklidir. Özellikle dövüş sistemi Strident'i bu silkinişin lideri yapabilir.



FPS



CEHENNEMİ

Ters psikoloji yaparak ilgi çekmek en eski numaralardan biridir. Ama işe yaradığı da kesin! Önümüzdeki iki yıl First Person Shooter severler için tam bir cennet olacak. Ama bilgisayarınıza ayıracığınız paracıklarla doğru orantılı olarak...

Sinan Akkol

DOOM 3

Yapım
ID Software
Dağıtım
Activision
Cıkış Tarihi
2003 Başı

Poyunları tarihinin önesansı, Doom'un 1993'te piyasaya çıkışıyla gerçekleşmişti. Tam 8 yıl, iki Ferrari ve birkaç milyon dolar sonra John Carmack, GeForce 3 teknolojisini de arkasına alarak Doom 3 projesine girdi. İlk olarak MacWorld 2000'de duyurulan Doom 3, grafik teknolojisi bakımından şu ana kadar gördüğümüz (ve yakın gelecekte göreceğiz) bütün oyunlardan kat kat üstün. Standart olarak GeForce 3 gerektirecek ışıklandırma efektleri kullanılan Doom 3 için Carmack "Quake 3'te 100 fps görmeye alışmış olabilirsiniz. Ama GeForce 3 kullanın bir makinada Doom 3'te 30 fps görürseniz, kendinizi şanslı hissedeceksiniz" diyor. Adı herif!

Görünüş o ki Doom 3 için hepimiz bilgisayarlarını upgrade edeceğiz. Ama buna deyerek: Şimdiye kadar hiçbir oyunda gördüğümüz kadar "sinematik" bir oyun olacak Doom 3. Şu ana kadar basına gös-

terilen kısacık videolarda, insanın içini bulandıracak kadar gerçekçi ve korkunç sahneler vardı. Bu videolardan birisinde bir yaratık (ilk Doom'u oynayanlar hatırlayacaktır) odamın ortasında duran kadavranın midesinden büyük bir parça koparıp yerken, kadavranın bağırsakları ortalığı gayet gerçekçi ve iç bulandırıcı bir şekilde dağını gösteriyor. Bu arkadaşla karanlık koridorlarda kovalamaca oynamak zorunda kaldığınızı düşünün!

Doom 3 hakkında hentüz çok az bilgi yayınlandı ve oyunun kendisini 2003'den önce görme şansınız yok gibi. Ama böyle bir oyunun yapım aşamasında olduğunu bilmek bile, içimizi tuhaf bir ürperti sarmasına sebep oluyor!



Yapım
Raven Software,
Nerve Software
Dağıtım
Activision
Cıkış Tarihi
2003 Ortası



QUAKE 4

Quake serisi, Counter Strike'ı da olup mertlik bozulana degen, piyasanın bir numaralı online oyunudu. Ama takım tabanlı aksiyon oyunları yaygınlaştıracak, klasik deathmatch oyunları eski popülerliğini kaybetti. Doom 3 ile yeniden piyasaya yürümen Nid Software Quake 4'ü oyunun yeni bir firma (Nerve Software) duyurduğunda şaşradık. Ama Quake 4'ün daha çok tek kişilik, senaryo ağrılıkla oyun olacağını duyurdugunda eminim Quake serisi fanatikleri tamamen yıkılmıştır. Gerçek bizim açımızdan, sıkı senaryolu bir FPS her zaman daha iyidir.

Quake 4, yeni Doom grafik teknolojisini kella-nacak. Doom 3 piyasaya çıktıktan altı ay sonra oyuncamız beklediğimiz oyunu her ne kadar Nerve gibi yeni bir firma yapıyor olsa da, çok ümitliyiz. id Software tarafından teknoloji, Raven Software tarafından da tek kişilik oyun kısmı yapılan bir oyunun kötü olma ihtimali yok gibi birsey. Ayrıca, her ne kadar ağrılıkla olsak tek kişilik bir oyun olسا da, multiplayer yönü tamamen es geçmeyeceği söyleyenler arasında. Ama nefesimizi tutmak için daha çok erken.

DEUS EX 2



Deus Ex, birçokları tarafından geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarından birisi baş tasarımcı Warren Spector şirkette daha yüksek bir pozisyonu geçerek tüm projelerden sorumlu bir hale gelmiş. Bu durumda Deus Ex 2'yi yapan grup kendi içinde de değişmiş durumda. Yeni oyun için geliştirilmiş Unreal Warfare teknolojisi kullanılıyor. Grubun içindeki programciların çoğu daha önceki oyundan gelmiş olmalarına karşın bu teknolojiye de tamamen hakim durumda. İlk oyunun ana alt yapısı aynen korunuyor, ama teknolojik olarak Deus Ex 2'de, ilk oyundaki tek bir program satırı veya kaplama parçası bile olmayacağı. Her şey baştan yapılmıyor. Kaplamalar, modeller, objeler tamamen baştan yapılmıyor. Deus Ex 2'deki sahnelerde, özel bir grafik tekniği sayesinde ilk oyundakine göre 200 kat fazla poligon sayısı olacak.

Hikaye ise ilk oyunun kaldığı yerden devam edecek, ama ilk oyun üç farklı sona bitiyordu. Hangi sonun Deus Ex 2'nin başlangıcı olarak kabul edileceğinin henüz açıklığa kavuşturulmadı.

Deus Ex 2'yi istediğimiz şekilde oynayabileceğiz. İlk oyunu bitirmek için toplam sadece 3 kişiyi MUTLAKA öldürmeniz gerekiyordu. Bu, oyuncunun yapıcısı Warren Spector'a göre bir dizayn hatasıydı. Bu yüzden, eğer isterseniz, Deus Ex 2'yi silahınıza bir kez bile dokunmadan, diğer yeterlerini kullanarak bitirmeniz mümkün olacak.

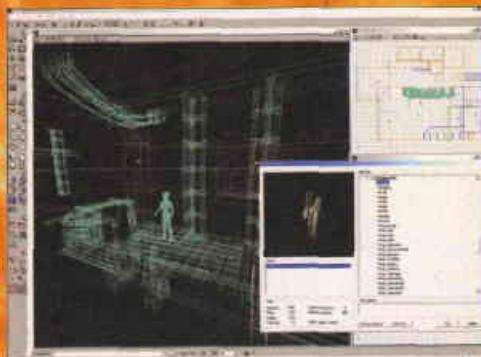
Tasarımcılar yeni moda uyararak bu kez bir bayan ka-

rakteri yönetebilmemize

de izin vereceklermiş. Malum içinde kadın olan her oyunun bu sıralar film olmaya başladı. Oyun şu sıralar Thief III ile koordineli olarak yürüyor ve ilk önce PC'lere çıkacak. Yalnız oynamak için 2002'yi bekleyeceğiz. Bu kadar geç gelmesini programcılar şöyle açıklıyorlar: İyi projeleri hayatı geçirmek çok zaman alır.

Unreal 2 ile aynı zamanda piyasaya sürüleceğii için Deus Ex 2 da çok tek kişilik oyuna yonelicek. Fakat bir multiplayer seçenekini de es geçmeyecekler.

Deus Ex 2 şu anda Warren Spector'un güvenilir ellerinde. Kendisi System Shock, Thief gibi serilerin arkasındaki isim olduğundan, Deus Ex 2'nin de onlardan aşağı kalmayacağı söylenebiliyoruz şimdiden. Deus Ex 2 ile aynı zamanda, Thief 3'ün de proje liderliğini yapan Warren Spector, şu sıralar bir üçüncü (ve çok gizli) proje üzerinde çalışmaya başlamış. Çok gizli olabilir, ama bizim de etrafta haberini minik kuşlarımız var; ve bu projenin System Shock 3 olabileceği söylüyor bu kuşlar. Ne diyeğim, kendisine kolay gelsin.

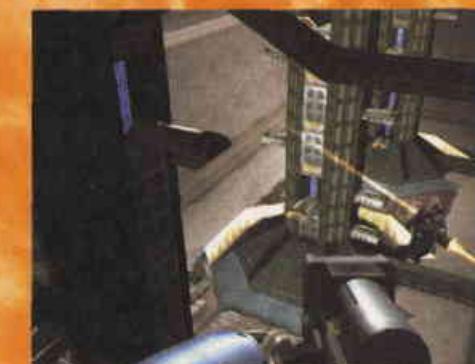
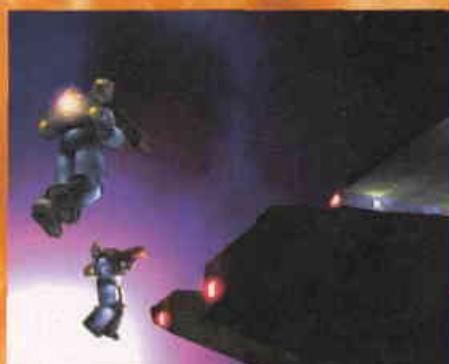


ZERO-G MARINES

Zero-G Marines'in en önemli özelliği, FPS türünü gerçek anlamda üçüncü boyuta taşıyacak olması. Yer çekimi olmayan ortamlarda geçen oyunda istediğiniz gibi yukarı, aşağı hareket edebilecek olmanız, oldukça ilginç bir oyun tecrübesi yaşamamızı sağlayacak. Daha önce Descent'de kullanılan "tamamen 360 derecelik oynanış" ilk defa bir FPS'de deneniyor.

Güneş sistemindeki uzay istasyonlarında masum insanları kana susamış katillere dönüştüren bir virüs yayan Council of 9 adlı grubu ve bu virüsün kurbanı olanlara karşı savaşan bir subayı yönetiyoruz oyunda. Strategy First gibi, adı üstünde, strateji oyunlarına öncelik vermiş bir firmamın bu tür bir aksiyon oyunda ne ka-

dar başarılı olacağı tartışmaya açık tabii. Düşmanlarınızın artık sadece köşelerin arkasında değil, tepenizde olabileceği veya bir merdiven boşluğunundan aniden yukarıya fırlayabileceklerini bilmek sizin sürekli tetikte olmaya itecek. Yine de, çok çok büyük bir değişiklik gibi gelmiyor kulağa. Önce oyunu görüp, ondan sonra karar vermek lazım diyorum.



Yayın
Strategy First
Dağıtım
Strategy First
Çıkış Tarihi
Belli Değil

THIEF 3

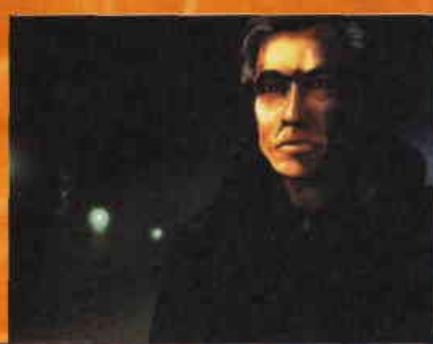
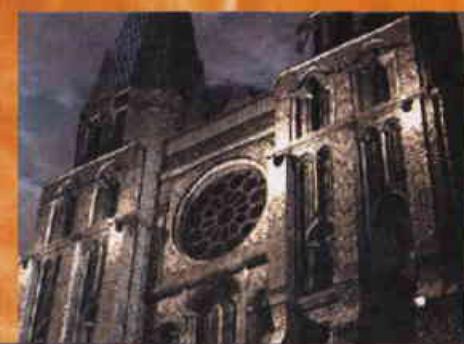
**Yayınla
ION Storm
Düzenleyici
Eidos
Fizik
Tarihi
2002**

Thief 1 ve Thief 2'yi bitirdikten sonra Looking Glass Studios'un kapandığı gitmesi, serinin fanatiklerini üzmüşti. Firma dağıldıktan sonra Thief'in yapım hakları boşta kalınca, altın yumurtlayan tavuğu kaçırınmak istemeyen Eidos, serinin yeni oyunu için Warren Spector ile anlaştı. Deus Ex 2'nin yapımıyla bir süredir uğraşan Spector, Looking Glass'in kurucularından birisi olmasının da verdiği gazla, Thief 3'ü seve seve üstlendi.

İlk iki Thief'de kullanılan Dark Engine'in yeni bir oyun için çok eski olduğuna karar veren Spector, Thief 3 için Unreal grafik motorunu kullanıyor. Unreal grafik motorunun yeni oyun için planladıkları birçok yeni özellikle, Dark Engine'e göre hayli üstün olduğunu söylüyor Spector. Yeni oyun da grafik gelişmesinin yanısıra, Havok isimli yeni bir fizik motoru da kula-

lanılacak. Karakterlerin üzerindeki giysilerin hareketinden, hasar görebilen mekanlara kadar birçok ilgi çekici efekti kaldırabilen Havok, şu anda kırktan fazla oyuncunun yapısında kullanılıyor.

Thief 3 hakkında çok fazla bilgi verilmiyor. Şu an için kesin olan, ilk iki oyunda hikayedeki bırakılan boşlukların, üçüncü oyunda kapatılarak hırsız Garrett'in macerasının bu oyunda sonuçlandırılacak olduğu. Yeni oyun için yeni grafik ve fizik motorlarının kullanılacak olması da önemli bir gelişme. Ve, şu ana kadar Warren Spector'in elini attığı hiçbir oyunun başarısız olmadığını da hesaba katarsak (System Shock, TerraNova, Deus Ex...) Thief 3'ün, başarılı bir seriyi bitirmek için seçilebilecek en başarılı isimlerden birisinin ellerinde olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.



NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE

**Yayınla
Novalogic
Novalogic
Gamer's Choice
Mart 2002**

Dealta Force ve Novalogic gibi askeri oyular üzerine başarısı ile tanıdığımız Novalogic, yaklaşık bir senedir kendilerine uzak bir tür olan gotik-korku temali bir FPS üzerinde çalışıyor. Necrocide: The Dead Must Die, içinde her türlü korkunç yaratığı barındırıyor. Vampirler, kurtadamlar, zombiler, şeytanlar ve bütün bunları yöneten Necromancer'lara karşı savaşan dişi bir vampiri yöneteceğiz oyunda.

Dişi karakterimiz her türlü normal silahın yanısıra, vampir olmasının sağladığı özel güçleri de kullanıyor. Beş ana (ve oldukça büyük) bölümden oluşan oyunda, yaratıkların tasarımları ünlü fantazi çizeri Brom tarafından yapılmıyor. Ayrıca neo-gotik mekanların tasarımını ile ana karakter de daha önce Resurrection gibi filmlerde de çalışmış olan iki ünlü artist tarafından (karakter tasarımcısı Oscar Chichoni ve mimar Isabel Molina) üretilen hazırlanıyor. Anlıyoruz, Novalogic işin grafiksel yarını olaklı tutuyor.

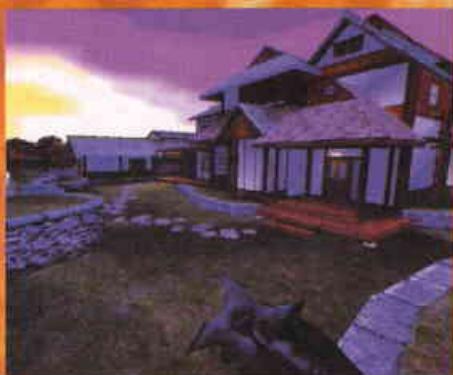
Oyunun hikayesi hâlâ çok fazla bilgi verilmiyor. Ama grafik ve sahne in bu kadar önceden açıklanırken, senaryonun da en azından Undying City'yi ve atalarını olacağını bekleyebiliriz. 2001 sonuna çıkması beklenen oyunda, hem de oyun üzerinde fazla vakit harcandığı için 2002'ye



NO ONE LIVES FOREVER 2

2 2000'ün en iyi oyunu ödülünü Sims ve Deus Ex'in ardından kılıççı çırımı No One Lives Forever. Klasik Bond filmlerine dişi ana-karakter katılırsa ne olabileceğini başarıyla gösterdi ve yüzbinlerce oyuncunun gönülüne (şu veya bu şekilde :) taht kurmayı başardı. Ve bircik ajanımız Cate, H.A.R.M. ile kozunu paylaşmak için tekrar monitörlerimize geri dönüyor.

Lithtech'in üç yeni yeni grafik sisteminden birisi olan Jupiter System kullanılarak hazırlanıyor No One Lives Forever 2. İlk oyundakilerden daha kompleks mekanlar, gerçek zamanlı partikül ve hasar efektleri kullanan Jupiter System, aynı zamanda oyunların farklı platformlara daha kolay



uyarlanabilmesini de sağlıyor. Zaten NOLF 2, PC'ye çıkışından kısa zaman sonra Playstation 2 ve Xbox'a da hazırlanacak.

Tamamen ilk oyunu hazırlayan ekip tarafından üzerinde çalışılan NOLF 2 daha yapım aşamasının başında. Ama elimize geçen ilk videosundan gördüğümüz, yeni oyunda sessiz ve derinden ilerlemenin daha önemli olacağı yönünde. Cate'e verilen yeni silahların arasında shuriken (sokaktaki adam dilinde: "Ninca Yıldızı") olması da bunu ispatlıyor. Önümüzdeki ay larda, oyun hakkında daha geniş bilgi elimize geçtiğinde, No One Lives Forever 2 hakkında geniş ve detaylı bilgileri İlk Bakış sayfalarımızda okuyabilirsiniz.



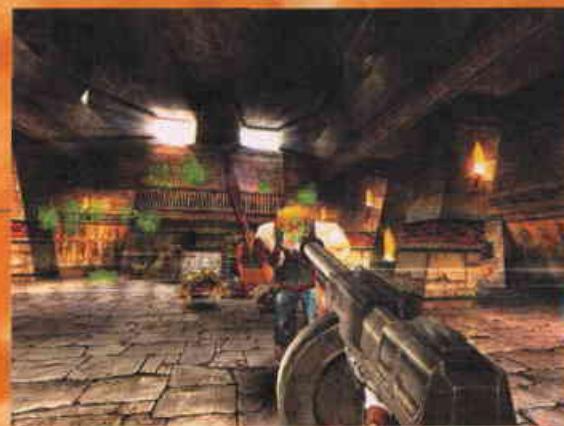
Yapım
Fox Interactive
Oyun Tarihi
Bellı Değil

SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER

İlk oyunun üzerinden altı ay geçmeden, ikinci bir Serious Sam'ın yapılıyor olması ilgi çekici. Doğru düzgün bir senaryoya, yapay zekaya, çevreyle etkileşime, kısaca son zamanlarda FPS'leri ilgi odağı yapan hiçbir özelliğe sahip olmayan Serious Sam'ın bu kadar sevilmesinin tek bir nedeni vardı: İnanılmaz eğlenceliydi. Sürekli peşininden koşturulan ve boyları bırt kurbagadan, ufak bir dağa kadar değişen onlarca yaratıkla köşe kapmaca oynamak elbette eğlenceliydi. Ve Serious Sam 2 de aynı şekilde olacak. Derinlik yok, ama bol bol düşman, hepsine yetecek miktarda silah ve müthiş bir eğlence var.

İlk oyundan sonunda uzaylı irkin ana gemisinin altın üstüne getirdikten sonra Sam, kendisini ikinci oyundan başında Aztec harabeleriyle dolu bir ormanın bülür. Ve tabii yine yüzlerce düşman aynı anda tepesine çullanır ve kovalamaca başlar. Aztek, eski İran ve ortaçağ Avrupası temali üç ana bölüme dağılmış toplam 12 bölümden oluşan Serious Sam 2'de eski düşmanları yanısıra elektrikli testere kullanan Cucurbito the Pumpkin; gündümlü alev topları atan 7 metre boyundaki Aludran Reptiloid ve kocaman bir gatling-lazer taşıyan Zorg Mercenary gibi abidik gubidik düşmanlarınız olacak.

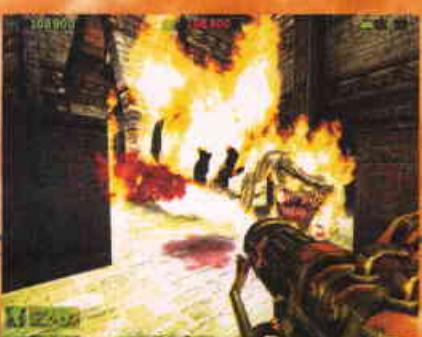
Grafik olarak çok büyük yenilikler yok. Ama yersekilleri ve doğal bitki



Yapım
Croteam
Oyun Tarihi
Take 2 Interactive
Ocak 2002

örtüsü eklenmiş oyuna. Ayrıca artık düşmanlarınızı yakabildığınız için, çok iyi alev efektleri de eklenmiş. Yeni silahlarınız arasında bir elektrikli testere, 16mm'lik Raptor dördülü tüfek ve bir alev makinası var.

Çok yakında piyasaya çıkacak olan Serious Sam 2, hızlı ve düşünmeden stres atmak isteyenler için ideal gözüküyor.



CHASER

Yapım:
Cauldron
Dağıtım:
Fishhook
Çıkış Tarihi:
2002 Sonbahar

Hangişine sorarsanız sorun, bütün oyuncular Half Life'in PC oyunlarında bir çığır açtığını kabul edeceklerdir. 1999'da piyasaya çıkışından bu güne kadar hala oynanan ve hala popüler olan Half Life, PC aksiyon dünyalarında çitayı aşması çok zor bir noktaya yükseltti. Ama çok yakında bu değişimler olacak.

Cauldron adlı yeni bir Slovakya firmasının ilk oyunu olan Chaser, Half Life tarzı aksiyon ve hikaye anlatımına sahip. Oyunun hikayesi 21. yüzyılda geçiyor. Bir klinikte kendine gelen Chaser'ı yönetiyoruz. Hafızasını kaybetmiş olan Chaser, daha oyunun ilk dakikalarında isimsiz düşmanların saldırısına uğrar ve "canımı seven kaçış" taktığını uygular. Ama o kimdir? Neden hem mafya, hem paralı askerler, hem de şirketler şindendir?

Bir PC oyunu için kısa sayılabilen bir oynanış süresine (20 saat) sahip olan Chaser, 30 bölümden oluşacak. Aksiyon açısından bir oyun oynamakla birlikte, Deus Ex tarzı, kafanızı çalıştırarak çözümü gereken bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

Chaser'in vuruş noktalarından birisi gösterilen özen. Yapım ekibinden David Durcak "Karakter animasyonları, sizi



gerçek bir insanın vücudunda olduğunuzu zanettirecek kadar gerçek" diyor. Oyunda kullanılan CloakNT grafik teknolojisi, desteklediği grafik efektleri ve kalite açısından Quake 3 ve Unreal Tournament grafik motorlarından aşağı kalıyor. Atış actığınız bir düşmanın kaçmak için kapalı bir pencereyi kırıp aşağı atlaması, düşmanların birbirleriyle el hareketleri ile haberleşmeleri ve koordinasyon içinde saldırımı gibi sahneler, Chaser'da bolca olacak.

Chaser henüz altı aydır yapılmamasında ve hakkında çok fazla bilgi verilmemiyor. Ama söylemeklerini gerçekleştirse, bu oyun Half Life'in tahtını zorlayabilir.

GORE

Yapım:
4D Rulers
Dağıtım:
Belli Değil
Çıkış Tarihi:
2002 Başlangıç

Gore, adından da anlaşılacağı üzere, kanın gövdəyi gotunduğu bir multiplayer FPS. Oyunda bir tek kişilik senaryo da olacak, ama Gore'un esas zevkini arkadaşlarınızla karşı oynarken hissedecesiniz. Karakterleri eski ama çok başarılı bir oyun olan Kingpin'deki gibi kocaman ve detaylı olan Gore da, seçtiğiniz karakter sadece farklı "deri kaplamasından" oluşuyor. Her karakterin oldukça kendine has özellikleri de var.

Mesela, her türlü silahı kullanabilen bir asker, bir elinde bira şişesiyile dolanın bir barmen, en büyük kozu "sote" yapmak olan bir ninja veya silah bile kullanmadan kafa göz yarabilen bir dövüşçü olabiliyorsunuz. Her karakterin duruma ve kullandığı silaha göre değişen surat ifadeleri, oyuna aynı bir tad katıyor. Gore'un ilginç bir özelliği de, taşıdığınız silahla



ve seçtiğiniz adamın cüssesine göre değişen ölçülerde yorulması ve sık sık durup dinlenmenin gerekliliği. Yani ortańska "bunny-jumping" yapmak pek mümkün değil.

Klasik Deathmatch tarzına yeni bir anlayışla yaklaşan Gore, hızlı online oyunlardan hoşlananların sevileceği bir tarz sunacak. Multiplayer demoları uzun zamandır piyasada olan oyun, çok yakında piyasaya sürülecek.

MEDAL OF HONOR

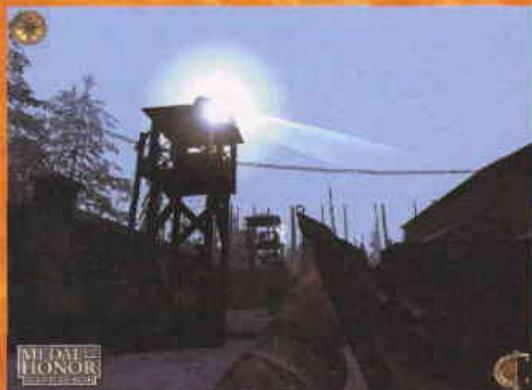
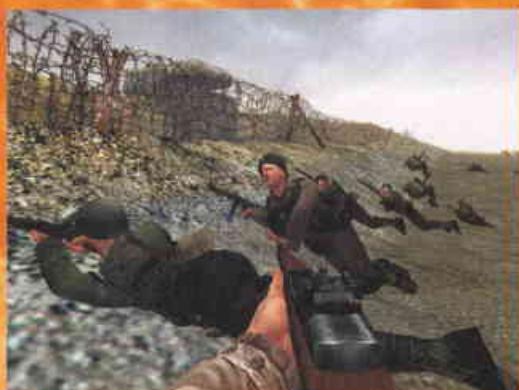
Nisan ayında ilk kez yazdığımız Medal of Honor: Allied Assault, tamamlanmak üzere. Ve, o zamandan bu zamana oyuncunun gelişimini adım adım takip etti. Ve şunu söyleyebilirim ki, eğer şans eseri Er Ryan'ı Kurtarma filmini sevdiyiseniz (ki mutlaka sevmişsinizdir) MoH:AA siz tahmin edemeyeceğiniz kadar mutlu edebilir.

Filmin o ünlü çıkartma sahnelerinden, harabe haldeki Fransız kasabasında keskin nişancılarla karşılaşmaya kadar birçok sahne oyuna birebir aktarılmış. Quake 3 grafik motoru kullanılan oyuncunun grafik ve animasyonları inanılmaz görünüyor. Askerlerin üzerindeki mataraların sallanmasından, kafasından vurulan askerlerin mürtferlerinin uçmasına kadar düşünebileceğiniz hiçbir detay atlanmamış. Düşmanların (ve sizin) ölüm animasyonlarınız vuruduğunuz yere göre değişiyor. Yarlız, oyun ESRB Rating denilen ve medeni ülkelerde oyunu alması yasal olan yaş sınırını belirleyen sistemden geçeceği için, kesinlikle kan olınacak ve vurdugunuz Nazi askerlerinin cesetleri yere düşünce ortadan kaybolacak. Bu, görmek isteyen birkaç arkadaşı rahatsız edebilir belki ama şunu unutmayın ki "Bir damla kan mi-

dir ki şu cihanda asıl olan, Nazi vurmak ister yar bu deli gönü'l" (!)

İkinci Dünya Savaşı'nda standart olarak kullanılan hemen hemen her türlü silahı kullanabileceksiniz. Düşmanlarınızın yapay zekası da siz bayarız zorlayacak. Nazi komutanları etrafındaki askerleri yöneterek siz çok zor durumlarda bırakabilecek. Düşmanlarınız el bombasını çok erken atarsınız size geri fırlatabilecek. Açık arazide elinizi kolunuzu sallayarak dolaşın, keskin nişancılar tek mermide işinizi bitirecek. Ve oyuncunun senaryosu gereğince, kurtulmanızın çok zor olduğu durumlarla karşılaşacaksınız. Ama her oyunda (ve filmdede) olduğu gibi, iyi adam olduğunuz için hepsinden kurtulmanın bir yolun bulacaksınız. Zaten hep iyi olanlar kazanır, değil mi?!

Uzun lafın kısası, Medal of Honor bir süredir beklediğimiz FPS'ler listesinde baş sıralarda yer almıyor. Orijinal olarak da ülkemizde gelecek olan Allied Assault, bu ay piyasaya çıkan ve Quake 3 grafik motorundan sonuna kadar faydalanan Return to Castle Wolfenstein ile başa baş rekabet edecek. Ama ondan çok daha gerçekçi bir savaş atmosferi yaşatacağı kesin.



CALL OF CTHULHU

Call of Cthulhu'da NetImmerse grafik motoru ve Havok fizik motoru kullanılıyor. Böylece yapımı Headfirst, hikaye ve karakterlere daha çok vakit ayırıyor. Her bir karakter için ortalama 10.000 poligon kullanılıyor oyunda. Ayrıca atmosferi artırmak için, ekranда hiçbir göstergе olmayacak. Sadece siz ve "Onlar".

Karakterimiz FRP gibi puan alıp gelişecek. Ayrıca Undying'deki gibi bir görüntü olacak ve olayları günlüğüne kaydedecek.

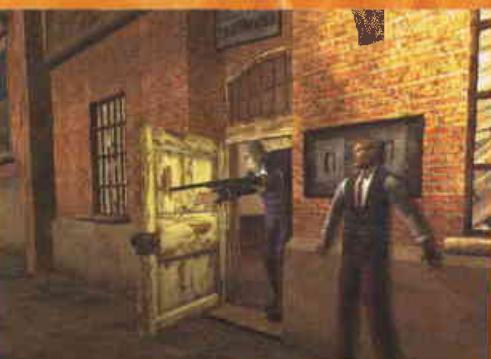
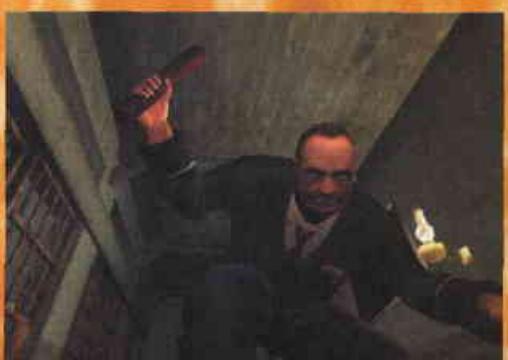
Oyunda giderek delirmeye tehdidi de yaşayacaksınız. Gölgelerden şekiller çikitır veya aslında olmayanların seslerini duymaya başlarsanız, şansımayın. Bazi durumlarda (bir yaratıkla yüzüze gelin, yüksek bir uçurumdan aşağı bakmak gibi) karakteriniz panik atak geçirecek.

Çevreyle etkileşmek için "ellerinizi" kullanacaksınız. Mesela bir dolabı

tip kapıya bloke etmek, yaralı arkadaşınızı sürükleyerek kurtarmak gibi FPS'lerde alışık olmadığınız şeyleri CoC'nin fizik motoru Havok sayesinde yapabileceksiniz.

Oyun 1920'de geçtiği için, silah olarak pek fazla çeşidiniz yok. Birkaç tabanca, tüfek ve patlayıcı. Ama ilerledikçe yaratıkların "ilginç" silahları na da sahip olacaksınız. Bu arada oyun birçok Lovecraft bükayesinin mekanını birden içeriyor. Innsmouth kasabasından, denizin altındaki "Deep One" in mağaralarına kadar gideceksiniz.

Oyunda sağda solda medikit bulamayacak, yüksekten düşüp bacaklarınızı sakatlayabileceksiniz. Yani birçok durumda erkekliğin onda dokuzunu uygulamaz gerekecek. İlyesmek için kullanabileceğiniz mortin ığnelerini fazla kullanırsanız, bu sefer de delirmeye başlayacaksınız.

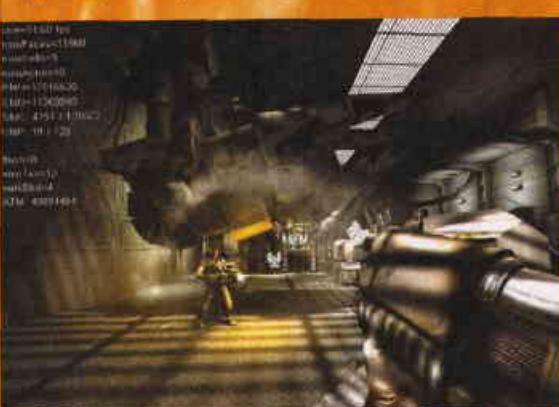


Yapım
2015
Dağıtım
EA Games
Çıkış Tarihi
Şubat 2002

Yapım
Headfirst
Interactive
Dağıtım
FishTank
Interactive
Çıkış Tarihi
2002 Ortası

KREED

**Yapım
Burut
Düştüm
Belli Değil
Çıkış Tarihi
Belli Değil**



Kreed, kesinlikle İngilizce bilmeyen bir Rus firmasının ilk oyunu(!). Gelecek-te bir karadeliğe sıkışıp kalmış, genetik olarak geliştirilmiş bir askerin çektiği gieleri (!) konu alıyor. Bu kara delik eski bir ugarlık tarafından yapılmış bir hapseşanmıştır. Eski ve yeni yüzlerce gemi ve hayatı kalan canlılar arasında bir hayatı kalma mücadelesi geçiyor. Birçoğu uzun süredir burada kaldığı için fiziksel formunu ve akını yitirmiş, önüne geleni vurmaktan başka bir şey düşünmeyen yaratıklara dönüşmüştür. Tabii bu da gemi güvertelerinde olabildiğince çok sayıda kurşun deliği açmak için iyi bir bahane veriyor bize.

Kreed, ışık ve özel efektler bakımından çok zengin gözüküyor. Karakter animasyonları harika gözüküyor, ve haklı olarak söyle. Çünkü her karakterin vücudu, 120 ayrı kemikten oluşuyor. Tek başına veya takım halinde oynanabilecek görevleriyle Kreed, eğer adam gibi İngilizce bilen bir yazar bulabilirlerse, birçok dağıtıçı firma tarafından havada kapılmak istenecektir.

UNREAL 2

**Yapım
Epic
Megagames
Düştüm
Infogrames
Çıkış Tarihi
Mart 2002**

Unreal 2 hakkında daha önceden detaylı bir İlk Bakış yazısı yazmıştık. Bu yüzden tekrar aynı şeylerden bahsetmek istemiyorum. Çünkü şu anda Unreal 2'nin pre-alpha versiyonu elimizde var ve oyunu bizzat oynamaya şansına sahip olduk.

Tabii buna tam olarak oynamaya denemez, çünkü doğru düzgün çalışan tek bölüm 2'ye 2 metrelik bir kutunun içiydi! Esas bölümlerin hepsi açıldıktan 15 saniye sonra kilitleniyor. Yine de açık mekanların verdiği o müthiş hissi alabildik. Yer şekilleri mükemmel olmuş, kesinlikle poligon poligon değil, yuvarlak hatlı bir yeryüzü var. Hatta uzaktaki tepelere bakınca poligon bir yeryüzü değil, Fractal Imaging programlarından fırlamış bir sahneye benziyor. Ayrıca ışık ve partikül efektleri mükemmel gözüküyor. Kutunun içinde silahlارın birçoğunu deneme şansımız oldu ve şunu rahatlaklı söyleyebiliyor ki, Unreal 2 teknolojisi Quake 3'e göre ışık ve efekt konusunda çok daha başarılı.

Oyunuda bir düşmanla karşılaşmadık, ama doğal hayat hazırlıksız gözyokuordu. Büyük ölü bir kuşun cesedinin başındaki leş yiyeceklerden, ufak



ışık topları saçan tuhaf bitkilere kadar her şey açık arazilerin doğal bir yaşamla kaynamasını sağlamış.

Unreal Warfare adlı bu yeni teknoloji X-Box için hazırlanmaktadır. Unreal Real Championship için de kullanılıyor. Unreal 2'nin tek kişilik senaryo ağırlıklı olmasına karşın, Unreal Championship multiplayer olacak.

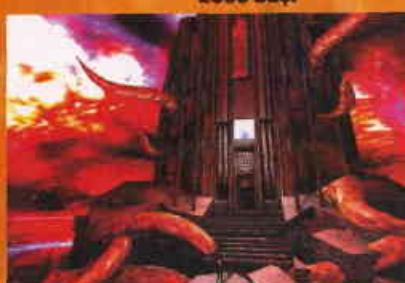
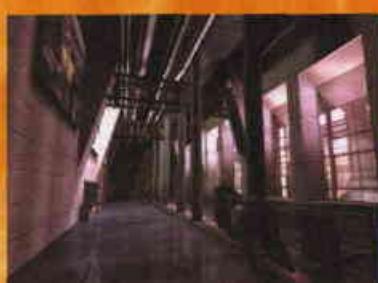
PSYCHOTOXIC

Ilgı çekici hikayeye sahip bir FPS. 2020 New York'ta geçen oyunda, Mahşer'in Dört Atısı'nın ölü, insanlığı mahvetmek üzeredir. Vahşet ve nefretin kol gezdiği bu karanlık gelecekte, Mahşer'in Dördüncü Atısı da atını dünyaya sürmek üzeredir.

İnsanlığı bu durumdan kurtarabilecek tek kişi, bir melek olan Angie Prophet'tır. Birbirce yıl önce insanlığı gözlemek için yaratılan Angie'yi yöneterek sanal partneriniz Max'in de yardımına, insanlığın kendi kendisini yoketmesini engellemeye çalışacağınız. Bu arada, Mahşer'in Dördüncü Atısını da tabii.

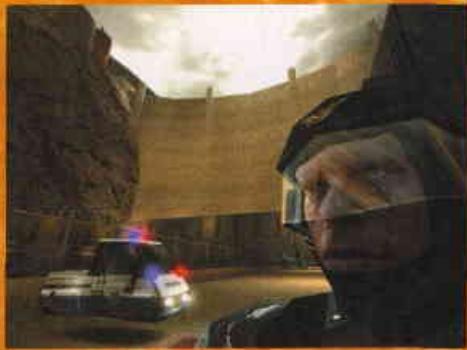
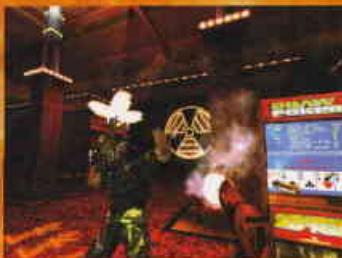
Oyun hem gerçek zamanda, hem de Angie'nin insanların zihnine girdiği sırreal ortamlarda geçiyor. Gerçek zamanda düşmanlarınızı durdurmayı çalışırken, zihinsel mekanlarda insanların içindeki kötülüğü yoketmeye çalışırsınız. İtiraz,

**Yapım
NuClear Vision
Düştüm
CDV
Çıkış Tarihi
2003 Başı**



DUKE NUKEM FOREVER

Sırf inat olsun diye koydum Duke Nukem Forever'i buraya. Geçen E3 fuarında yayınlanan videodan bu yana yine ses seda yok oyundan. Ne bir basın bülteni, ne de yeni bir ekran görüntüsü. Hatta iki sene önce çıkan resimlerden başka resim yok. Adamlar dört sene önce Quake 2 motoru ile yapmaya başladilar oyunu, o eskiyince Unreal motoruna döndüler. Ama Unreal motorunun üzerinden de 4 sene geçti ve artık üçüncü nesil Unreal teknolojisi Warfare kullanıyor oyuncular. Heriler hala bir oyunu bitiremediler. Yok yok, kanaat getirdim, bize bu oyunu oynamak nasip olmayacak.

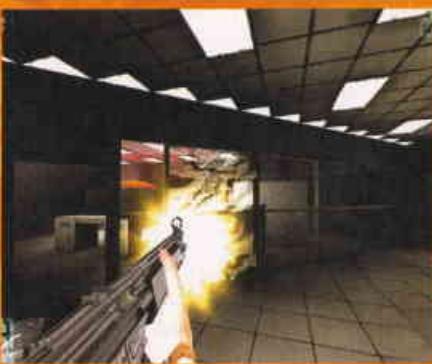


Yapım
NuClear Vision
Dağıtım
CDV
Çıkış Tarihi
2003 Başı

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Daha önce herhangi bir Die Hard oyunuyla bir şekilde karşılaşmışsınızdır, bu başlığı burun kırılmış olmalıdır. "Vasat" kademesinin üstüne bir türü çıkmayan, ama anlaşılmaz bir şekilde halen inatla yapılan Die Hard oyunlarının makus talihi, belki de Nakatomi Plaza ile kırılabilir.

Orijinal Die Hard filmindeki Nakatomi Plaza'da geçen oyun, tımdı kamera "John McClane'i çekmediği sırada başına neler gelmiş olabilir" sorusunu konu alıyor. Tamamen gökdelen geçen oyun orijinal filmden birçok sahnennin yanı sıra, yeni sahneler ve katıldan oluşturulmuş. Elinizdeki bir radyo aracılığıyla dışarıdaki bir polisten yardım alırsın ve ne yapmanız gerektiği öğreniyorsunuz. Tabii isterken bunu yapmak



istemeyebilirsiniz de.

Oyunda moral ve dayanıklılık faktörleri de önemli rol oynuyor. Eğer sürekli olarak iskalar, anlamsızca sağa sola ates ederseniz, moral kaybediyorsunuz. Moralinizin düşüğünü farkeden düşmanlar daha zorlu oluyor ve siz takip ediyorlar, tersi durumda ise sizden kaçmaya başlıyorlar. Ayrıca eğer çok fazla koşarsanız, yoruluyorsunuz ve dinlenmeniz gerekiyor.

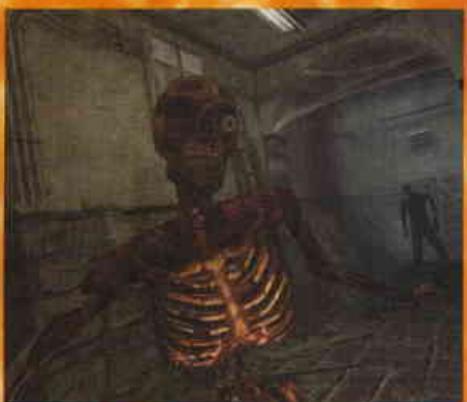
Bu kadar müthiş FPS gelirken, Die Hard gibi sabıktı bir oyunun şansı pek yok gibi görünüyor. Yine de, belki bir sürpriz yapabilir. Belki.

Yapım
Piranha Games
Dağıtım
Sierra
Çıkış Tarihi
Mart 2002

BLOODLINE

Resimlerden hemen anlayacağımız gibi bir korku FPS'si Bloodline. Arkadaşı Dr. Brown tarafından bir sanatoryumu incelemesi için çağrılan avukat Jim Card'ı yönetiyoruz oyunda. Sanatoryumun derinliklerinde tuhaf deneylerin yapıldığını farkeden Jim, arkadaşının eski akrabalarının da bu deneylerle ilgili olduğundan şüphe duymaya başlar. Sanatoryumun klastrofobik koridorlarının haricinde oyun Londra'nın sisli timanlarından, bir Nazi toplama kamplarındaki gizli laboratuara kadar çok farklı mekanlarda geçiyor.

Oyun şimdilik yeterli derecede korkutucu gözüküyor. Güzelleş, bizi korkutabilecek oyular pek kolay bulunmuyor, ne de olsa Türk'üz (doğruyu, çalışkanız, yaşamız...)



Yapım
Zima Software
Dağıtım
Bellı Değil
Çıkış Tarihi
2002

LEVEL inceleme



Anlayana sivrisinek saz, anlamayana tekme tokat girelim!
Veya "Jingle bells, jingle bells, jingle all the way" de bir
yere kadar kardeşim!

maddog diyor ki...

Hiçbirinizin dikkatini çekti mi bilemiyorum ama, sağdaki sayfanın içinde kaybolmuş bir yerde dünyada en çok satan oyuların bulunduğu bir liste var. Hemen göreviniz gibi, bu listecik bu ay yüzde doksan oranında yeni oyularla dolup taşıyor. Neden diye soracağınız, hemencek söyleyeyim: LANET OLASI YILBAŞI SEZONU GELDİ DE ONDAN! Ecnebi memleketlerde bütün erişkin insancıklar yılın ilk karı düşüğü anda otomatikman "Amanın oğluma, yeğenime, enikime hediye almalıyım!" gibi bir psikoloji içine girdiğinden, bütün firmalar en iyi oyularını yılanlı sezonuna çıkartmak için birbiriley girtlak girtlağa geliyor. Peki bu bizi nasıl etkiliyor?

Rezil oluyoruz, rezil! Dergide Sinan'ın Kara Dolabı" dediğimiz ve anahtarını boynundaki bir ipde taşıdığı bir dolap var. Bütün incelenen oyuları itinaya bu dolapta saklar herif. Dergideki birçok insanda "kender" ruhu hakim olduğundan, ve bu dolaptan oyular birer birer eksilmeye başladığından bu yana iyice paranoidaştı.

Neyse efendim, yaz ayları boyunca genellikle boş olan bu dolaba, bu yılanlı manyaklısı nedeniyle şimdilerde nur yağıyor! Yıl boyunca "Sinan, Allah rızası için adam gibi bir oyun ver yaauuuw!" diye ağlarken şimdilerde "Sinan, uzak dur benden, verme o oyunu bana, vermeeee"

der olduk. Zaten o da kafayı yedi, herif dergi planını her yeniden yaptığında, yeni bir oyun geldi. O da kendini dağa kuşa böceği verdi. Garip.

Şimdiki ecnebi milletlere sesleniyorum: "Aloooo! Aklinız başınıza hep "Kiristmis"da mı geldiğinizi? Biz garipler Kurban Bayramı, 23 Nisan ve hatta Kabotaj Bayramı'nda abidik gubidik oyular oynamak zorundayız? Aklinizi başınıza alın, enseniz şokella sürerim bak!"

Hehehe, şaka bir yana, bizim keyifler hiç fena değil bu aralar. Oyun oynamaya zaman yetmiyor. Günlerin kanun hükümdede bir kararname ile 36 saatte çıkartılmasını talep ediyorum!

TAVSİYE EDİYORUZ

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

FIRST PERSON SHOOTER



Ghost Recon %88

Bizi Counter Strike'ın başından kaldırabilen bir oyunu, tabii ki tavsiye ediyoruz!

STRATEJİ



Civilization 3 %94

Başka ne bekliyordunuz ki? Stratejile- Aylar geçti, daha iyisi çıkmadı. Uzun bir süre de çıkmayacağına benziyor.

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97

Kim oynuyor: Herkes (Serpil hariç :)

Kim oynuyor: Serpil, Tugbek, Sinan

Kim oynuyor: Sinan, Korcan

nasıl puan veriyoruz?

Oyun deyip geçmeyin. Hangi oyunlar para nizi hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden LEVEL, Türkiye'deki oyun dergilerinden daha farklı ve ciddi bir inceleme sistemimiz var.

• İncelediğimiz oyulara verdığımız puan, bir oyun için önemli olan altı kriteri ayrı ayrı verdığımız puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de görüldüğündük grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasaya versiyonunu elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı firmaların bize sağladığı Altın Kopya denilen özel versiyonlarını inceliyoruz (Kasım 2001 sayısındaki FIFA 2002 incelemesi gibi)

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Yani bir First Person Shooter'in, strateji oyunları fahatlığı olan bir yazar tarafından incelediği göremezsiniz. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlam bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Kla-

INFO-BOX

TÜR

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapıcı firmaların önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyulara destek verip vermediği

OYUNUN ADI

NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizin sizi bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırbildiği

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

Dynamanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilebilir, oyuncuya gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabileceğini

sık ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıkten sonra incelemez. Ama istisnaların bütün oyular en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılır.

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

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Eğer bir oyun bizden 90 ve üzerinden puan alıyorsa, bu çok iyi olduğunu gösterir. Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir. Yani, hiç de fena değil.

%80-%89 arası: Bu aralıkta puan alan oyular, mükemmel olmayı kilpatı kaçıran oyulardır. Kendi türündeki oyular arasında saygın bir yere sahip Level Hit olan bu oyular, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya degecektir.

%70-%69 arası: Level Hit almayı haktırmamış oyular kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyular görülmeyi hakeden, iyi oyular olacaktır. Eğer türden hoşlanırsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: Tamamen vasattan, idare eder denebileceğe kadar değişen oyular bu araya düşer. İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

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

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

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79

Adventure türü ölüdü diyenlere iyi bir yanıt. Daha iyisi gelene kadar.

Kim oynuyor: Gökhan

İNCELENEN OYUNLAR

sf 38 CIVILIZATION 3

sf 42 TOM CLANCY'S GHOST RECON

sf 44 EVIL TWIN

sf 46 ZAX: THE ALIEN HUNTER

sf 48 SIMS HOT DATE

sf 50 PROJECT EDEN

sf 52 CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

sf 55 AIRLINE TYCOON

sf 56 STRONGHOLD

sf 58 F1 2001

sf 60 ZOO TYCOON

sf 62 ROAD TO INDIA

sf 64 SUB COMMAND

sf 66 HARRY POTTER

sf 68 FLIGHT SIMULATOR 2002

sf 70 PARIS DAKAR RALLY

sf 71 HOUSE OF THE DEAD 2

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Harry Potter
- 2- Championship Manager 01/02
- 3- Civilization 3
- 4- Alien vs Predator 2
- 5- FIFA 2002
- 6- Red Alert 2: Yuri's Revenge
- 7- Zoo Tycoon
- 8- Flight Simulator 2002 Pro
- 9- The Sims
- 10- Stronghold

KONSOL

- 1- WWF Smackdown! (PS2)
- 2- Grand Theft Auto 3 (PS2)
- 3- Harry Potter (PSOne)
- 4- FIFA 2002 (PS2)
- 5- FIFA 2002 (PSOne)
- 6- Burnout (PS2)
- 7- Italian Job (PSOne)
- 8- Spiderman 2: Enter Electro (PSOne)
- 9- HeadHunter (DC)
- 10- Sonic Adventure 2 (DC)

geçen ay



Kaynak: Charttrack ve EISPA hıfzısal satış listelerinden defenmiş

SPOR



FIFA 2002 %92

Bu sefer değişiklikler göz ve zaman dolduruyor. Ama vakit kısıtlı, güneş utansın.

Kim oynuyor: Bir kişi (baş harfi Can)

ACTION



Max Payne %92

Daha uzun bir süre tavsiye edeceğiz. Max'i. (demistik).

Kim oynuyor: Kimse

ADVENTURE



Mystery of the Druids %79

Adventure türü ölüdü diyenlere iyi bir yanıt. Daha iyisi gelene kadar.

Kim oynuyor: Gökhan

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98

Playstation 2 alıcık alıcı kapanmadı. Tek sebebi işte bu mendebur oyun!

Kim Oynuyor: Serpil (dahil :)

SİMLASYON



Flight Simulator 2002 %90

Herşeyin savaş oynamadığına inanın. simulasyoncular için, bir cennet.

Kim Oynuyor: Berker



sid meier's civilization III

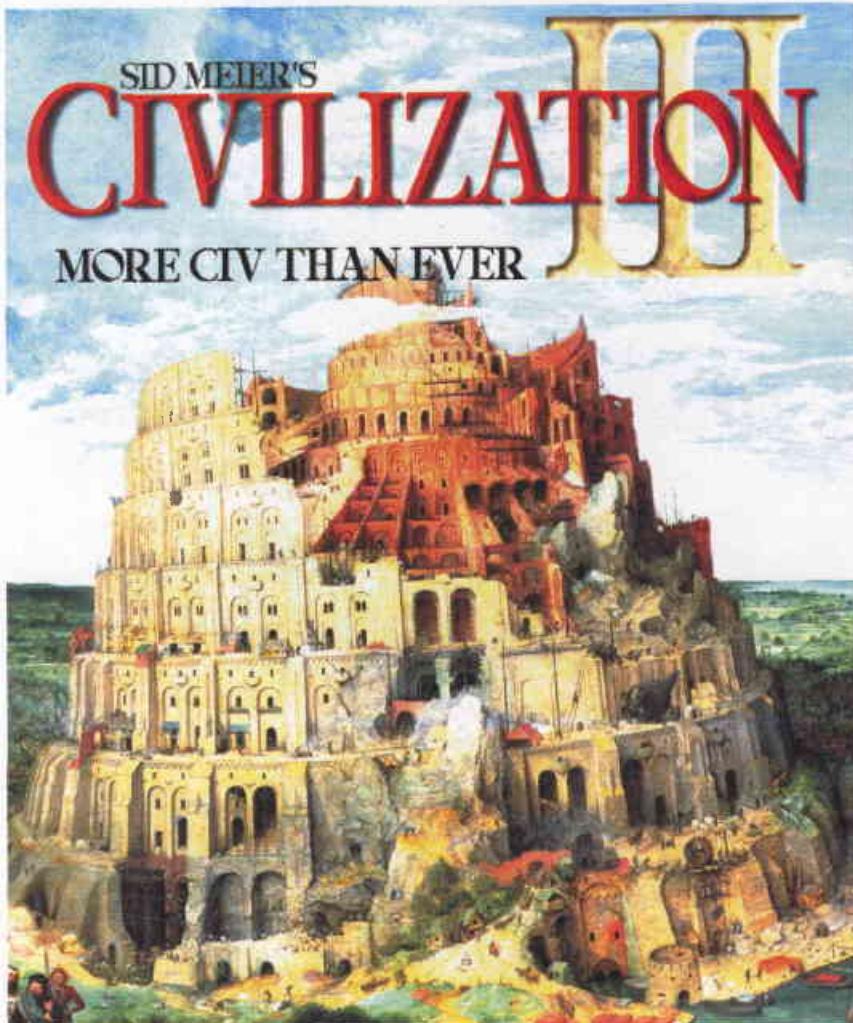


Dünyayı yeni baştan
yaratmak için bundan
uygun zaman
düşünülemez...

Bugünlerde haberleri
izlerken acı çekiyor-
sanız bir de siz
deneyin, gerçekten de
dünya şimdikinden
daha farklı olabilir
miydi?

Uyarı! Bu yazı, Firaxis
tarafından hazırlanmış bir
reklam çalışması değildir,
icerikteki tüm övgü, coşku ve
abartı unsurlarının sorumlu-
luluğunu bizzat üstleniyorum.





sürmüştü (bkz. Level - Ekim 2001). Sırf bu nedenle bile olsa adamlara minnettar kalabilirim bu oyun için ama o kadar bencil değilim, bana güvenebilirsiniz, yanı en azından içinde bulunduğuşu dört sayfa boyunca... Şimdi gözümde büyüğükçe büyüyen şu yenilikleri, "anlatılmaz yaşanır" klişesini de ön koşul olarak koyup tek tek sıralama zamanı. Bu run.

Entellektüel bir hysteri?

Yillardır oynadığınız Civilization II'de, hele de oyunun başlarında, zar zar ürettiğiniz Settler'ları "yol mu yapın, yoksa tarım mı, yok yok en iyisi gitsin şuracığa bir şehir kursun, ama giderken yol da yapın bari" gibi çelişkilerle ordan oraya südügüünüz unutmuş olamazsınız. Fakat artık unutabilirsiniz. Daha üzerine yerleştiği topraklara dair oryantasyon sürecini tamamlaymadan, ülkesi için saçıńı süpürge etmesini

«Bu oyun, bir çeşit krallık. Yani Civilization Cumhuriyeti gibi bir tanım kullanmak büyük hata olur, çünkü demokrasilerde olduğu gibi her defasında başka birinin yönetiminde, başka başka kadrolarla kotarıllacak bir şey değil.»

oyuna ait fazlaca bir detay bulamadığımı hatırlıyorum. Doğrusu bunun tek açıklamasının "kaportası doğrultulmuş bir Civilization II geliyor" olduğuna inanmak hiç içimden gelmemiştir. Zaten açılış videosundan itibaren oyunun beni onaylarcasına yeni ayrıntılar sunmasıyla bu küçük şüphe de "çengeli kopmuş soru işaretleri çöplüğü"ne savrulup gitti.

Oyunun çıkışmasına daha aylar varken tek tek ortaya dökülen yeni özelliklerin anlatıldığı haberler yerine sır perdesinin kısa süre önce ve nerdedeyse birdenbirer açılması, en çok ve hatta belki de sadece preview yazarlarının ekmeğine yağı

emrettiğiniz bu zavallı adamcıkların şimdiki tek görevi şehir kurmak. Yol-su işlerine ise worker'lar (arnele?) bakıyor. Amele deyip geçmeyin, elleri nasırı bu adamlar, oyuna başladığınız bir avuç topraktan dünyaya yayılma hızınızın en önemli belirleyicilerinden. Ayrıca bu akıllı ve itatkar adamlarına sadece "çalış" emir verip biraktığınızda da hiç saçmalamayıp işe koymuyor-



Derhal konuya girmekte fayda görüyorum, bugüne dek yapılan sayısız Civilization oyunundan sonra (sayısız diyerken abartıyo olabiliriz, exp. paketleriyle filan hepsini toplayanız Civilization çizgisinde yaklaşık 10 tane oyun söz konusu) ortaya çıkan kesin bir sonuç var. Bu oyun, bir çeşit krallık, Yani Civilization Cumhuriyeti gibi bir tanım kullanmak büyük hata olur, çünkü öyle demokrasilerde olduğu gibi her defasında başka birinin yönetiminde, başka başka kadrolarla kotarıllacak bir şey değil. Civilization III'ün çıkışından kısa süre öncesine kadar, kendi resmi sitesi dahil hiçbir yerde

Civilization III'ün çıkışından kısa süre öncesine kadar, kendi resmi sitesi dahil hiçbir yerde

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.civ3.com
 Yapım • Firaxis
 Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 32MB RAM, 550 MB hard disk alanı

Multiplay • Yok

lar ve ülkede kazılacak çukur, sulanacak arazi kalmayana kadar devam ediyorlar. Bütün işler bitince ise uslu uslu en yakındaki şehrde girip bekliyorlar.

Şehirlerinizde ne kadar çok tarım yaparsınız o kadar çabuk büyüyor, ne kadar çok yol inşa ederseniz o kadar hızlı yeni yerleşimler kurabiliyorsunuz ki Civ III'ün en önemli yeniliklerinden biri bu. Yani en kısa zamanda birbirine pek de yakın olmayan noktalara şehirler kurmaya ve bu şehirlerin nüfus, kültür gibi parametrelerini yüksek değerlerde tutarak etki alanlarını genişletmelisiniz. Bu elbette Civ II'de de önemliydi ama artık çok daha önemli olmasının sebebi ülke sınırları diye bir şeyin olması, inanır misiniz Türkiye ve Yunanistan arasında bitmek bilmeyen polemiklerin baş aktörü olan Ege Denizi'nden bildiğimiz "karasuları" hadisesi bile bir şeğiide var oyunda. Eskiden şehirlerin kendi sınırları vardı ve her biri özerk birer merkez gibi sadece kendi askerlerinden, kendi nüfusundan, kendi topraklarından sorumluydu. Şimdi ise şehirlerin sınırları genişledikçe arada kalan başıboş toprak parçalarının hakimiyeti de sizin oluyor ve buralardaki çok önemli stratejik kaynakları kullanma hakkını da kimseye kaptırmamış oluyorsunuz.

Bence oyundaki en önemli yenilik, bildiğimiz dünya düzeneyle çelişen bu saçma sistemin değişmesi olmuş. Böylece artık her kare toprakın çok ciddi stratejik önemi var.

Bir çeşit ölümsüzlük iksiri?

Oyun yine Mıllattan Once 4000 yılında başlıyor. Kaybedecek hiçbir şeyiniz olmasının istiyorsanız, gerçek hayattan da alışık olduğunuz üzere, o noktada "quit" demelisiniz çünkü geçen her yıl



sizi vaatkar bir gelecekle müthiş bir bozgun arasında götürüp getirecek. Elbette bu süreçte esas önemli olan şans değil, kafanızdaki zafer stratejisini nasıl uyguladığınız. Seçiminizi doğru yapmalısınız, İngiliz mi olacaksınız, Iraklı mı, Mısırlı mı yoksa Amerikan mı? Eski oyundakinin aksine, ırk seçimi etkisiz eleman değil. Diğer bazı strateji oyunlarından bildiğimiz ırk göre üstün ve zayıf yanalar ve özel birimler artık Civilization için de geçerli. Ama ben bu oyunda, Civ kaderine inanmış biri olarak, ırk seçimi yapma şansımızın olmamasını beklerdim. Yine de bu noktaya takılmayıp rastgele bir ırkla da başlayabiliriz ve stratejimizi doğamızın gerektirdiği yönde çizmeyi deneyebiliriz.

Oyunun hemen başlarında, daha önce gerçek dünyadakinden başka hiçbir strateji oyununda görmediğiniz bir yenilikle sarsılabilirsiniz: Kültür emperyalizmi. Bir şehir ne kadar çok kültür binasına ve nüfusa sahipse bulunduğu coğrafi bölgede belli bir kültürel etki alanına kavuşuyor. Çevredeki şehirler de kültür fakiriyse ve yönetimle arası iyi değilse sizin ülkenize katılmak istediğini söylüyor. Bu durumda onları memnuniyetle aranızda kabul etmekten başka bir şe yapmanız gereklidir. Belki top tüfekle yıllarca alamayacağınız bir şehir, hiç kan çıkmadan size katılıveriyor. Bir çeşit bonus...

Bu durumda, dünyadan uzak küçük bir ada da oyuna başlamak eskisinden çok daha büyük bir dezavantaj. Çünkü kültür emperyalizmi, özellikle oyuncunun başlarında, çok kazançlı. Hele de başkentiniz, içindeki saraydan ötürü iyi bir kültür değeri taşıdığından kolayca çevresindeki küçük yerleşimleri baştan çıkarabiliyor ama dediğimiz gibi bir yere kadar...

Sakın ola ki "aman ne güzel, benim zaten

genel kültürüm iyidir, hiç askeri yatırım yapmadan bütün dünyayı ele geçiririm" gibi bir yanlışlıkla düşmeyin. Bu oyunun gerçek dünyayı taklit ettiğini ve bir noktadan sonra insanları bir tapınak ya da piramitle kandırmanın hiç de mümkün olmadığını unutmayın. Ayrıca kültürle manipüle ettiğiniz başka ırktan insanlar kendi köklerini unutup doğrudan sizden biri haline gelmiyor. Örneğin ele geçirdiğiniz şehir Almanlara aitse, o şehrin insanları Alman olarak kalma devam ediyor ve diğerlerinden çok daha çabuk ayaklanabiliyor.

Resimli tarih atlası?

Civ kaderi diye sözünü ettigim şey eskisinden çok daha baskın bir öğe. Çünkü stratejik kaynak denen bir takım doğal kaynaklar var ki bunlara oyuna başladığınız ve zamanla yayıldığunuz topraklar üzerinde sahip değilseniz dünya hiç de kolay bir yer değil. Örneğin petrol, örne-

SID MEIER'S CIVILIZATION III

94

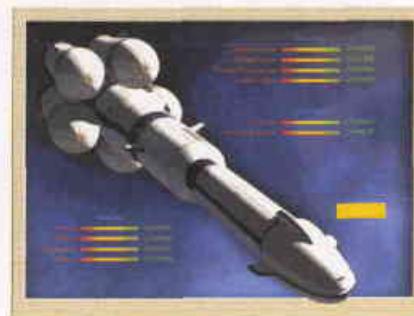
Grafik • Bugünün Civilization'ı böyle olmalydı zaten, büyük bir yaratıcılık örneği değil ama eskisiyle kıyaslanamaz bile.

Atmosfer • Oyuna başladıkten sonra biri kulağını dininde borozan öttürmediği sürece gözleriniz ekrana dikkili kılıyor. Eh atmosfer dedikleri de böyle bir şeys olsa gerek.

Ses • Sesler çok iyi seçilmiş, müzikler de tarihsel olarak değişimde geçiriyor. Caz sevenler bir an önce 2000'li yıllarda geçmeye baksın.

Dynamabilitik • Her şe elliğinize bırakılmış durumda, kısa bir alışma sürecinin ardından yapamayacağınız şe y yok.





gün lastik, örneğin demir, bunlar yoksa zafer de yok... Diyelim ki bilimde diğer medeniyetlerin önünde, hızla ilerlediniz. Şehirleriniz güvende, parazit bol, yani Civ II koşullarında tank yapıp dünyada terör estirmek için mükemmel bir zaman. Fakat tank üretebilecek teknolojiye ulaştığınız halde elleriniz bağlı beklemek zorunda kalabilirsiniz çünkü elinizde tek damla petrol kaynağı yok. Kesinlikle sınır bozucu (bkz. tankgibi-sen).sav).

Böyle bir durumda seçenekleriniz; ya eski teknolojiyle ve en psikopat ruh halinizle savaşacaksınız (bkz. imangucu.sav), ya buraya kadarmiş deyip duraklama devrine girip sıkılaşacaksınız (bkz. yeterbe.sav), ya da size petrol satacak bir müttefik bulacak ve tankı ürettiğinden sonra ilk iş olarak bu kaynağın tek sahibi olmak için söz konusu ülkeye bodoslama gireceksiniz (bkz. salakzulu.sav). Bu arada oyundaki save dosyaları inanılmaz yer tutuyor, anlam veremedim.

Sadece bir ütopya?

Civilization III'ün getirdiği genel mantık, oyunun eski Civilization'lardan sadece biçim değil içerik olarak da ayrılmasını sağlıyor ve nasıl oluyorsa, kendini bilmez birkaç fundamentalist di-

şında (ki artık Civilization'da bile böyle bir yönetim biçimini yok) herkesi ekran karşısında kilitleyecek kadar da iyi sunuyor bu yenilikleri. Artık modası geçmiş stratejilerle dünyayı yönetmeye kalktığınızda muhakkak bir yerde tikanıp kalyorsunuz. Bunlardan biri de diğer ülkelerle olan ilişkileriniz. Eskiden sadece topraklarınıza girdikleri zaman "çık dışarı" diye azarladığınız ve bunun dışında muhattap olmadan da gayet güzel geçinip gittiğiniz sanal zeka rakipleriniz artık köşelerinde oturup sonlarının gelmesini beklemiyor. Artık Çin Seddi'ni ya da Birleşmiş Milletler'i yaptığınız için kimse önenüzde iki büklüm değil. Birlikte paylaştığınız bu dünyada, diğerlerine muhtaç olduğunuzu unutmayın.

Diğerleriyle ilişkiniz bu kadar kritik yapan en önemli hususlardan biri ticaret. Az önce sözünü ettigimiz stratejik kaynakların ne kadar değerli olduğunu onlar da sizin kadar iyi biliyor ve hiç de ucuza bırakmıyorlar ellerindekileri. Niyetim burada oturup bir strateji rehberi yazmak değil (bkz. Eser Güven), o yuzden kimden neyi hangi koşullarda koparacağınız konusunu atlayıp yine bu başlık altındaki bir başka hususa temas etmek istiyorum.

Bilirsiniz, eskiden diğer uluslarla iletişime geçtiğinizde doğrudan onlar sizden bir şeyler isterdi ve siz de reddederdiniz. Bu reddetme işi uzayıp gittilike de iki ülke arasındaki ilişkiler gerginlikte gerginleşirdi. Artık böyle değil, artık siz de çeşitli değişim tokuş önerileri götürebiliyorsunuz ve bunu yaparken danışmanız bir köşede durup mesela "bunu asla kabul etmezler" ya da "iyi fikir, bunu önerelim" diyor. İstedığınız her alanda (diplomasi, kaynak, bilim vs.) öneri götürebiliyorsunuz ve gerçekten de işe yaradı-

yor. Her anlaşma 20 turn için geçerli oluyor ki bence bu da iyi düşünülmüş bir ayrıntı.

Yeri gelmişken, danışmanların hakkaten de söz dinlenesi adamlar olması (bkz. Dick Cheney) bir Civilization oyundunda ilk kez karşımıza çıkan bir şey. Ülkede işlerin nasıl gittiğine top luca bakmak istediğinizde bunu gerçekten yapabilmek, yaparken de konunun uzmanı danışmanlardan fikir almak kesinlikle gereklidir ve faydalı bir şey. Eskiden "her şeyi ben düşünmek zorundayım, her işe ben koşmak zorundayım, lider miyim hamal mıyım" türünden isyanlar yaşayanlar artık "sen söyle, tamam şimdiden sen söyle bakalım" diye koltuklarında gevşemenin keyfini çıkarabiliyor.

Büyük bir oyun...

Birkaç yıl önce ilk Civilization yazımı yazdımda başlığı Büyük Oyun'du ve Civilii'ü beklerken korktuğum şeylerden biri de bu söyü geri almak zorunda kalmaktı. Buna gerek kalmaması, hatta bu tarz oyunları sevenler için yeni oyunnun her zamankinden büyük olduğunu görmek iyi bir duyguy. Oyunun Credits'inde Sid Meier's Civilization III başlığı altında Sid Meier adı yok, Firaxis ekibi ve diğerleri diye sıralanıyor liste ve ortaya koydukları iş bir sonraki adıma kadar (CivilV?) tozlanmayacak bir CD'den ibaret (gerçi oyunu kurduktan sonra hala CD olmadan da çalıştırabiliyorsunuz ama bu cümleyi bir şekilde bağlamam gerekiyordu). Ama zaten bir oyuncu olarak, bir oyundan bundan daha fazlasını istemek haksızlık değil mi? Ah, bir de multiplayer seçeneği olsayı... ☺

Serpil Ulutürk | obломовье@hotmail.com



Hep söylerim ve bundan sonra söyleyeceğim. Tom Clancy hangi işin içinde olursa olsun ben ondan iki üç tane almaya hazırım. Her zaman bir numaralı işler çıkartan bu başarılı yazarın oyuncuları kalitesinden hiç bir zaman bir şey kaybetmedi. Hem oyunda kullanılan motor hemde atmosfer her zaman dört dörtlük oldu. Ghost Recon'da aynı çizgi üzerinde gidiyor.

Oyun şu aralar pek moda olan "dağılan Rusya sonrası sendromu" üzerine kurulu. 2008 senesinde Rusyadaki aşırı milliyetçiler gaza gelip eski Rus İmparatorluğunu yeniden kurtmak hayalleriyle, yeni kurulan eski Sovyet Cumhuriyetlerine saldırmaya başlıyorlar. Tabiki Amerika da buralara burnunu sokuyor ve güçsüz korumak için hasır altı operasyonlarına giriyor. Bunun içinde Delta Force gibi elit birliklerinden olan Ghost Recon devreye giriyor.

Takımınızda toplam 6 asker bulunabiliyor. Askerler ise dört tipte. Normal piyade, destek birimi, keskin nişancı ve patlayıcı uzmanı. Her asker tipinin donanımı ise sabit kitlerden seçile-

biliyor. Bu kitleri değiştiremiyorsunuz ama gideceğiniz görevre uygun olanını seçebiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe takımınıza katabileceğiniz "specialist" adı altında, kendine has skinleri olan askerler çıkıyor. Bunlar Amerika dışında diğer milletlerdende olabiliyor ve aralarında kadınlar bile var. Specialistler kendi silah kitleriyle geliyorlar ve normal askerlerinize göre daha iyi özelliklere sahipler. Böylelikle onların kitlerindeki silahları da kullanabiliyorsunuz. Görevler bitikçe takımınızdaki askerlerinizin herhangi bir özelliğini bir puan yükseltebiliyorsunuz. Bu tabiki o harekata katılmış olan askerler için geçerli. Böylece timiniz daha iyi oluyor.

Çatışma, çelişme

Görevler çok çeşitli ve arazilerden şehir içlerine ve hatta savaş alanlarına kadar uzanıyor. Hepsini haritadan yönetmesi gayet kolay. Gece görevleri ise bir başka eğlenceli. Gece görüşü ile rakiplerinizi izlemek çok zevkli oluyor ve tanrıya şükür ki onlar sizi pek göremiyorlar. Takımınızın istediğiniz herhangi bir üyesini yönetebiliyorsunuz. Böylelikle aksiyonun tam göbeğine dalmamız mümkün. Oyunda köşelerden kafanızı karıştıp bakabildiğiniz için koridor başlarında veya bir odaya dalmadan önce içeriye göz atabilmeniz sizin için çok yararlı olabiliyor. Ayrıca çömelme ve yere yatma gibi seçenekleriniz de mevcut.



Tabii ki yere yattığınızda etrafınıza yalnızca 180 derecelik bir açı ile hakim olabiliyorsunuz ve törendiğinizde ise ayaktaki kadar hızlı koşamıyorsunuz. Koşmak demişken biraz da oyundaki nişan alma şeklinden bahsedeyim. Nişangahınızın

Bir hayalet gibi sessiz ama fırtına kadar yıkıcı olmak

Tom Clancy's GHOST RECON







«İlk görevde siperleri **görmeden önce en az bir kez **vurulacağınızı** garanti ederim.»**

INFO-BOX

TAKTİK SHOOTER

Bilgi İçin • www.redstorm.com

Yapım • Red Storm Entertainment

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII450MHz, 128MB RAM, 16MB 3D, 1GB hard disk alanı

Multiplay • 32 oyuncuya kadar. LAN, Internet

etrafında bir halka ve dört tarafında çubuklar var. Bu çubuklar siz hareket ettikçe açılıyor ve böylelikle ne kadar isabetli atış yapabileceğinizi görürsünüz. Örneğin bir destek askeri olarak elinizde ağır makinalınız koşarken ateş ederse niz burnunuzun ucundaki düşman haricinde havada ne kadar kuş yerde ne kadar böcek varsa hepsini param parça edebilirsiniz. Fakat yürüyorsanız o zaman işler biraz değişiyor çünkü bu çubuklar daha çabuk kapanıyor ve daha isabetli atış yapabiliyorsunuz. Özellikle çok uzaktaki hedefler için hareketsiz kalmanız atış yüzdenizi çok arttırıyor. Aslında burada en eski savaş kuralı geçerliliğini gösteriyor. İster yerde ister havada savaşın düşmanını ilk önce gören genelde sağ kalyor.

Ghost Recon'da gerçek savaş koşullarına uygun olarak en iyi uyarlanan özelliklerden birisi fog of war özelliği. Düşmanınızı ancak belli



bir mesafeye geldiğinde görebiliyorsunuz. İlk önce beyaz bir gölgé olarak görünüyorlar. Eğer gece görevindeyseniz birer ışık hüzmesi olarak parlıyorlar fakat özellikle gündüz görevlerinde ve açık bir görüş varken kamuflaj ile onları fark etmeniz gerçekten çok zor. Hele hele ilk görevde siperleri **görmeden** önce en az bir kez vurulacağınızı garanti ederim.

Ah şunlar da olsayıdı

Tom Clancy's Rainbow Six'te en sevdığım özelliklerden birisi takımına seçebileceğim çok geniş bir cephaneliğim olmasındı. Bu oyunda aynı cephaneliği çok aradım. Tamam orduda her askerin donanımı standarttır ama bir özel harekat timi olarak daha dar bir sayıda da olsa istedigim silahlara askerlerimi donatabilmeyi isterdim. Hepsine "halkının silahı" G3 lerden dağıtmak çok güzel olurdu.

Yapay zeka çok yerinde hareketler yapsa da genelde aynı tepkileri verdikinden bir süre sonra görevleri geçmek çok kolay olabiliyor. Kapıları açtığınızda Ruslar "kim var orada" diye bağırıyor ama gidip kapıyi kontrol edeceklerine pusuya yatıp bekliyorlar. El bombası attığınızda ise dışarıya fırlıyorlar ve her şekilde ölüyorlar.

Hava araçları oyunda yer almıyor. Yerde ise hareketli olarak ancak tank ve kamyonları görürsünüz. Bunlar dışında başka araç yok.

Askerleriniz etrafi kontrol ederken bıraktığınız yerde 180 derece ile arkalarını da kontrol etmek üzere programlanmışlar. Böylece arkasını tepeye verip yüzünü düşmana yönelik olarak bıraktığınız keskin nişancı dışarıdan baktığınızda bir arkasındaki tepeye gözünü sokup



baktığını sonra da dönüp düşmanı gözlediğini görüyorsunuz. Ayrıca bir kaç yerde kapıya takılma ve tepelere silahlannı ucunun girmesi gibi ufak ayrıntılarda var. Ölen askerlerin yüzlerinden herhangi bir ifade değişikliği yok. Boş gözlerle dümdüz "ben nerede hata yaptım" dercesine bakmaya devam ediyorlar.

Taktikler

Gelelim işin en kritik yanına. 3D shooter oynarken hepimiz tek başımıza bir şeyler yapmayı planızır. Ama bu oyunda görevleri bitirmek için takım olmak çok önemli. Öncelikle Allah Allah sesleriyle düşmana dalmak kesin ölüm demek. Zaten bu kuralı oyun size öğrenmek istemesiniz de zorla öğretiyor. Bir çok taktik geliştirmek mümkün. Sonuçta karşınızdaki yapay zeka olduğu için önceden bir adaminızla onları tırtıklayıp daha sonra iki yanına adamlarınızı dizdiğiniz bir boğaza onları çekmek çok kolay bir hareket. Fakat sizin saldırmanız gereken görevlerde en önemli kural takımlarınızın birbirini kollaması olacaktır. Mutlaka haritayı kullanın, köşelerden başınızı çıkarıp geçin. Eğer göreviniz gizlilik gerektirmiyorsa şüphelendiğiniz yerlere, mesela evlerin içine, bomba atalarla ufak hediye gönderip öyle girin. Her askerin özelliğini göz önünde bulundurarak ona göre görevi seçin ve yerleştirin. Örneğin geniş arazilerde sniperlar iyi iş görürken şehir görevlerinde normal askerleri bina görevlerinde ise destek askerlerini kullanın.

Ghost Recon çok iyi bir oyundur ve kendi türündeki bir çok oyundan daha üstün. Eğer savaş oyunlarını seviyorsanız kesinlikle arşivinizde bulunmalı. Fakat daha yüksek gerçeklik arıyorsanız alternatifini bilirsiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TOM CLANCY'S GHOST RECON

BB

Grafik • Çok iyi. Kaplamalardan savaş alanlarına kadar herşey eksiksiz yapılmış. Mermi izleri ve binalar gerçeğe uygun görünüyor.

Atmosfer • Bazı haritalar o kadar iyi ki gerçek savaş duygusunu yaşıyorsunuz. Bazı haritalar ise çok yapay olmuş. Ama haritaların sınırları atmosferi bozuyor.

Ses • Oyunda en önde giden özellik. Silahları efektleri, müzikler, vurulan askerlerin nefen alış verişlerindeki sınır edici tıslama bile düşünülmüş.

Oynamanabilirlik • Üst düzeyde. Zıplama ve araç kullanma haricinde çatışma ile ilgili herşeyi yapabiliyorsunuz.





evil twin cyprien'schronicles

Kim bilir, belki de rüyalar sadece çocukların olmalı...

Ve biz de rüya dünyasına dalmadan önce onlardan izin almamızı. Belki bu fikrimi yanlış buluyor, çocukların rüyalarıyla bizzatlar aynı olmaz ki diyorsunuz. Ama Evil Twin bir çocuğun rüyalarının ne derece gerçekçi, şaşırıcı ve bir o kadar da ürkütücü olabileceğini gösteriyor. Bu durumda bırakın izin almayı, belki görmek bile istemeyeceksiniz bu rüyaları.



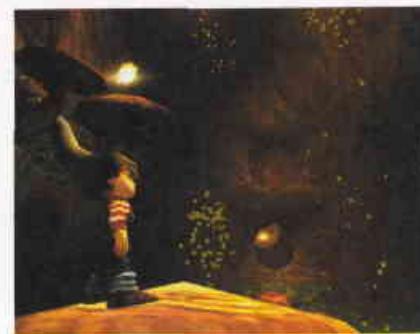
Çocuk olmak da zor...

Çok uzak değil, geçen ay bahsetmiştim Evil Twin'den. Bu kadar kısa süre içinde elimde Cyprien'in dünyası. Ön incelemede daha çok platform oyunları ve oyun dünyasındaki yerleri dile getirmeye çalıştım. Ama oyunu görünce atmosferin ne derece etkileyici olduğunu farkettim. Aslında oyun, içine platform öğeleri gizlenmiş kocaman bir rüyayıdı. Ve biz de bu rüyanın kimi zaman gülen kimi zaman korkup kaçan çocuk kahramanı Cyprien.

Oyunlarındaki bazı konuları geçen yazmış olsam da bu ay Evil Twin'i baştan ele alacağım. Açılda uzunca bir demo izliyorsunuz. Demo da Cyprien'in öyküye nasıl girdiği anlatılıyor. Cyprien kendisine bakacak kimse olmadığı için yetimhanede kalan bir çocuk. Kendiyle aynı kaderi paylaşan bir kaç arkadaşı Cyprien'e doğum günü hediyesi olarak bir sürpriz parti hazırlıyorlar. Fakat Cyprien anne ve babasını yine bir doğum gününde kaybettiği için mutlu olamıyor. Partiden hızla uzaklaşıp odasına çekiliyor. Odasında hala kahramanı Lenny isimli ayıcık ile konuşmaya başlıyor. Hayallerden çok sıkıldığını artık Lenny'ye düşünmek istemediğini söylüyor. Bu sırada parti yapılan odada bir yaratık bütün çocukların alıp götürürken Cyprien Lenny'ye daha da sinirleniyor. En sonunda çocukların beraber Lenny ortadan kayboluyor. Cyprien Lenny'nin nereye gittiğini merak ederken o da birden kendini başka bir diyarda buluyor.

...böceklerin fili..

Oyun boyunca bir yerlere nasıl zıplayacağınızı düşünüyor, toplamanız gereken eşyaları nasıl alabileceğinizi hesaplıyorsunuz. Kontrol zor, ama olabilecek en iyi kombinasyonda kullanılmış. Özellikle kamera açıları biraz kafa yoruyor. Alışması çok kolay değil. Bazı açılardan belli yerleri görüp de zıplayabilmek oldukça zor. Fakat uzunca bir oynama süresinden sonra artık zıpladığınızın farkında bile olmuyorsunuz. Yolculuğunuz boyunca size rehberlik



edecek ve save konusunda yardımcı olacak fil burunu bir amca var. İlk bölümde bu amca size bir tutorial hazırlamış. Neyin ne olduğunu burada biraz anlıyorsunuz. Yolda toplayabileceğiniz bir kaç eşya var. Ayıcık kafaları size extra hediye kazandırıyor. Cyprien kafaları bir hak veriyor. Çocuk bezi gibi olan şeyler enerjinizi tamamıyor. SuperCyp kafaları ilerde bahsedeceğim SuperCyp'a dönüştürmenizi sağlıyor. Ve en son fotoğraf makineleri save hakkı veriyor. Yani save şansınız sınırlı ve sadece fil burunu amcanın olduğu yerlerde yapılabilir. Zaten save için ayrılan sadece 3 slot var. Bir de oyun sırasında yanlışlıkla escape tuşuna basmayın

INFO-BOX PLATFORM

Bilgi İçin • www.in-utero.com

Yapım • In Utero

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 400, 64MB RAM, 650MB HDD
varsız GamePad

Multiplay • Var



çünkü o bölümün başından başlarsınız ve bunu bile sadece 3 kere yapabilirsiniz. Yedi, sekiz hakkınız varken zıplamanız zor bir yerde birden beş hak kaybedebilir ve de save'iniz çok geride olduğu için saç baş yolabilirisiniz.

Cyprien bu dünyada bir sapan kullanıyor. Bir çocuk başka ne kullanabilir ki? Sapanı TPS modunda kullanabileğiniz gibi FPS modunda da kullanmak mümkün. FPS modunda çok daha iyi nişan alabiliyorsunuz. Bir de Cyprien'in SuperCyp hali var. Bunu topladığınız SuperCyp kafaları sayesinde kullanabiliyorsunuz. Belli bir

var. Ayrıca hareket kabiliyetinin artırıldığı iki hareket de yükseğe ziplamaya ve havada süzülmeye yarıyor. Bu da bazı noktalardaki zıplayışların yapılması için kullanılması şart olan şeyler.

...yaprakların kayık olduğu dünyada...

Oyun çok sağlam bir 3D grafik motoru üzerine yerleştirilmiş. Hemen hemen hiç hatayla karşılaşmadım. Kaplamalar oldukça kaliteli. Karakter animasyonları kaplamalar kadar başarılı değil ama on-

«Oyun boyunca bir yerlere nasıl zıplayacağınızı düşünüyor, toplamanız gereken eşyaları nasıl alabileceğinizi hesaplıyorsunuz.»

kullanma sınırları var. Bu halde kullanabileceğiniz bir sürü silah ve özellik Cyprien'e ekleniyor. Öncelikle sapan yerine fireball atıyor, bunun günde de belirleyebiliyorsunuz. Bunun dışında benim çok kullandığım elektrik şoku ve de normalden daha güçlü zıplayıp yere kafa attığı bir mod

lar da bu dünyaya uyum sağlamış. Özellikle tarz itibariyle oyunun hareketli olması bu motorun daha da sağlam olmasını gerektiriyor. Tek sorun gibi gözüken şey kamera açılabilir ve bunların kullanılması. Örneğin bazı yerlerde duvara yakın giderken arkadan kamera açısı alabilmek mümkün değil. Bu zaten sağ alt köşede üstüne kırmızı bir X konulmuş kamera ile de belirtiliyor. Bunun bu şekilde yapılmış olmasının tek açıklaması oyuncun zorluk seviyesini yükselmesi olabilir. Ama yine de bir platform oyunun bir yeri görmeden atlatmak çok saçma. Ben buna rağmen oyuncun atmosferine takılıp bu gibi şeyleri görmezden geldim. Sık sık çıkan ara demolar oyun içi motorla hazırlanmış. Diyaloglar kusursuz olmuş. Bazen komik bazen de atmosferi tam an-

lamıyla yansıtabilen konuşma bölümleri için emek harcandığı belli oluyor.

Bir çocuğun rüyaları üzerine kurulu Evil Twin bir çok açıdan tam not aldı. Platform oyunu olarak yeterli harekete, konu olarak iyi bir atmosfere, teknik açıdan da sağlam bir motora sahip oyuncular bulmak şu kalabalıkta pek de kolay değil. Harekete ihtiyacınız varsa ve özellikle platform fanatığı iseniz kesinlikle atlanmaması gereken bir nokta Cyprien'in rüyaları... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

82

Grafik • Sağlam bir 3D motor dünyayı en iyi şekilde bize yansıtıyor. Grafikler tam anlamıyla hareketi kovalıyor.

Atmosfer • İlk sahneden itibaren takılmak, gülmek, ürkmek, heyecanlanmak atmosferin ne derece iyi olduğunu anlatıyor mu?

Ses • Diyaloglar oldukça başarılı. Efect konusunda fazlası veya eksisi yok. Menü müziği bile iç ürpertici.

Dynamabilitik • Kontroller başında biraz vakit harcamanız muhtemel. Bulmacalar bazen oldukça zor. Ama sabredebiliyorsanız ödülünü de alacaksınız.



zaxthealienhunter

İzometrik grafikler dünyasına yapacağımız kısa bir flashback için 3D motorumuza ara veriyoruz. Özürdileriz....

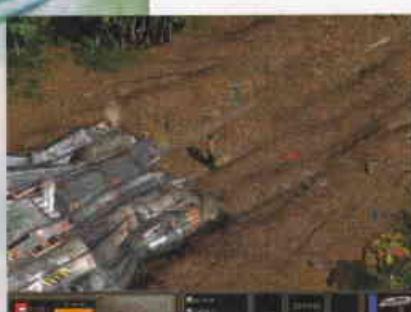
Para herşey değil Zax. Bunu anlaman ne kadar zor. Bunu anlayabilmen için daha başına kaç bela gelecek, kaç gezegenden kaçip, kaç değişik yaratıklarla daha karşılaşıp, kaç defa daha gemiyi onarmamız gerekecektir. Yoo, hayır! Ben dayanamıyorum. Bu stresse daha fazla dayanamıyorum. Hem zaten kazandıklarımız da bir işe yarasa yine bir derece mutlu olabilirim. Sürekli daha değişik yaratıklar öldürmen için gereken silahlara para harcıyoruz. Daha bana yeni bir rüzgar yönü hesaplayıcı bile almadım. Ya da motor soğutucu zotan contası. Bir gün motoru soğutmak için rüzgarın geldiği taraflı bulamayacağız ve motorları havada patlatıp armut gibi paraşüte asılı kalacağız. Üstelik rüzgarın bizi nereye götürdüğünü bile bilemeden.

- Hey bebek! Sakın ol biraz. Bu sefer hiç birşey olmayacak tamam mı?! Herşeyi hesapladım. Hem bu gezegende hava da yok. Bu durumda saniyem rüzgar da olmasına gerekiyor. Yok yok ne sanması. Emniyim canım!!! Burada toplayacağım taşlarla evrenin en zengin adamı olacağım. Sende evrenin en zengin yapay zekası. Hem bugün daha da güzelsin. Yalnız bir saniye. Bu motoru rüzgarsız soğut... Aaaaaaa...!!!

Zax nereye sürüklendiyoruz?!?

Zax: The Alien Hunter, Reflexive Entertainment ve JoWood Productions'ın ortaklığında ortaya çıkan bir action-adventure oyunu. Fakat güzel olan etrafta bu türde çok oyun varken Zax'ın diğerlerinden farklı olarak 3D değil de izometrik grafik motoru kullanması. Gerçek bu gibi oyunları artık eskilerin son çırپınışları olarak görmek de mümkün. Eskilerin artık kötü olduğunu değiştirdi. Sadece oyun dünyasının zorluluğunu değiştirdi. Ve belki de Zax'da Diablo gibi son kozlardan.

Zax kimdir? Zax tam anlamıyla girişte anlatıldığı pişkinlikte bir kahraman. Sürekli mal varlığı peşinde koşan, bu yüzden zaman zaman gemisinin seksiz yapay zekası Zelon'u bile çileden çıkarın havarda bir delikanlı. Yine gemisiyle keşfedilmemiş gezegenlerdeki zenginliklerin peşinde koşarken gemisine ateş açılır ve bu gezenin zorunlu iniş yapar. Gemisi hasarlı olduğu için bir yere gidemez. Gemisinin tamiri için gereken "ore" ve kristalleri bulup oradan ayrılmak için işe koyulur. Tabii bir de hikayenin öbür yü-





«2002 yılının başında **izometrik** grafikli bir oyundan ne gibi yenilikler beklersiniz? Bir iki dakika düşünükten sonra yazıyı okuyun.»

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.reflexive.net/Zax/index.html

Yapım • Reflexive Entertainment

Dağıtım • JoWood Productions

Minimum Sistem • PII300, 64MB RAM, 700MB HDD

Multiplay • Var

zü var. Korbo adlıirk bu gezegenin üzerinde yaşamaktadır. Korbolar nereden geldiği bilinmeyen büyük bir robotun (onlar için tanrı) gezegende estirdiği teröre yenik düşmüştür. Her tarafta metal, et karışımı yaratıklar dolmaktadır. Ve de Korboların yıldızlardan bir kurtarıcı beklemekten başka çareleri kalmamıştır.

Pişkin kahraman Zax olayların farkına biraz geç de olsa varıyor ama hala amacı gerekli mineraleri temin edip gezegenden olabildiğince uzaklaşmak. Öyle ki karşısına gelen yaralı bir Korbo ona derdini anlatırken "İyi güzel peki Ore nerde var?" diyeblecek kadar pişkin. Bu konuda en büyük yardımcı Zelon ona karşılaşlığı olaylar hakkında olabildiğince bilgi veriyor. Öncelikle birkaç ore ile size basitinden bir silah yapıyor. Sonra oyun ilerledikçe değişik silah türleri geliştirdiğini gemiden bunları almasını istiyor. Silahların değişik türde gereksinimleri var. İlk bir kaç silah enerji ile çalışıyor. Bunun için bir pile ihtiyacınız var. Piliniz bittikçe düşmanla-

rınızın üzerinden çıkan mavi hücrelerle bunu doldurabiliyorsunuz. Kalkan için kullandığınız kemerin enerjisi ise sarı hücrelerle dolduruluyor. İleride çıkan silahlar kurşun veya özel enerji kapsülleri isteyebiliyor. Bunları sadece gemiden ore ve kristal karşılığı almanız mümkün. Gemiden alabileceğiniz bir kaç eşya daha var. Bunlar mayın bomba gibi eşyalar ve sağlığını iyileştiren kitler. Seksi yapay zekamız bununla da kalmayıp gemiye dönebilmeniz için bazı belli noktalardan siz işinlayabiliyor. Zelon'un bunun gibi lojistik desteklerinin yanında karşılaşlığınız bir olay hakkında kısa bir süre içinde hemen bilgi verebilmeye yeteneğine de sahip. Öyle ki karşınızda Korboca konuşan birinin dilini çözебiliyor, yeni bir eşyanın ne işe yaradığını çıkarıyor veya yeni bir maddeyi analiz edip ne işe yarayacağını buluyor. Bu yüzden sizin tanınız da o desem yanlış olmaz.

Herseyi hesapladım bebek..!

Oyunun girişinde bir demo var ama demo sadece artworklerin arka arkaya sıralanmasından oluşmuş. Oyun içinde de 3D bir görüntü olmadığını düşünürsek bu oyun için hiç 3D artist kullanılmış gibi bir sonuç çıkarabiliriz. Olayların anlatıldığı giriş demosundan sonra menüde siz bekleyen ayarlar çok da kompleks değil. Fakat kontrollere iyi bakın çünkü çok alışık bir düzende değil. Diablo'da herseyi mouse ile yaparken bunda Zax'ı klavye ile yönlendirip bir yandan da mouse ile nişan alıp ateş edebiliyorsunuz. Zaten oyunun daha action kaçan kısmı da bu şekilde olması. Bazen ortamda kim düşman kim iyİ kim neden nereye ateş ediyor anlamayıp sadece kalkan ve sağlığınıza bakarak ve basılı tutarak ilerliyorsunuz.

Ekranda sağlık, kalkan, kurşun, mini harita gibi bilgiler var. İsterseniz aşağıda çantanız, konuşturklarınız da açılıyor. Tüm bunlar oyunu onadığınız yerde rahatsız etmiyor ve gayet sakin yerinde duruyor. Yalnız burada yapımcıların ufak bir oyunu var. Ortamı belli bir açıdan gördüğümüz için baktığınız taraftaki duvarların dibini göremiyorsunuz. Yani Diablo'daki gibi bir

şeyin arkasına denk gelince engel şeffaflaşmıyor. Bu oyununuza etkileyebilecek düzeyde değil ama bazı mineralleri ve enerji hücrelerini kaçırmayıporsunuz. Bir de haritalardaki bitkilerin veya duvarların biraz karışık düzenlenmesinden dolayı geçeceğiniz yolu bulmanız zorlaşabilir. Ya da bu duvarlar geçiril mi diye zorlarken benim gibi gizli alanlar bulabilirsiniz.

Teknik olarak izometrik grafik motorlu bir oyundan 2002 yılının başında ne isteyebilirsiniz? Bunu bir iki dakika düşünüp daha sonra aşağı devam edin. Çünkü değişik birşeyin aklınıza gelmesi olasılığı oldukça az. Benim aklıma gelebilecek en değişik şey Commandos 2'deki gibi binaların pencerelerinden içeri bakınca içeriye 3D görmeniz olabilirdi. O da yapıldı. Zax'da elindekilerin hemen hemen hepsini kullanmış gibi gözüküyor. Motor en fazla 800x600 çözünürlüğe izin veriyor fakat bu çözünürlük zaten yeterli gibi gözüküyor. Çizimler oldukça net ve renkli. Ve bütün bu dünya iyi renderlerle ortaya iyi bir görünüm çıkmış. Efektlerden yoksun olmasını yorumlamıyorum çünkü motorun tarzı buna çok uygun değil. Bu arada en çok hoşuma giden şey bu tarz bir grafik motorunda bu kadar ayrıntılı karakter animasyonları görmek oldu. Ses konusunda da oyunu baştan başarı buldum. En azından oyun baştan aşağı diyaloglarla interaktif gidiyor. Efektler ise pek parlak değil ama zaten fazlası da göz çıkarmak olurdu.

Tam anımlıyla Diablo klonu olarak tanıtabilecek bir oyun Zax: The Alien Hunter. Bir çok açıdan benzerlikler gösteriyor. Fakat konu ve mekan itibarıyla Diablo'nun önüne geçebileceğini sanmıyorum. Buna rağmen oyundan aldığı eğlence tahmininizden fazla olacaktır. Bu kadar oyunun arasında hala sıkılıyorsanız bunu da denemeden geçmeyin. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

ZAX: THE ALIEN HUNTER

76

Grafik • Oldukça sağlam izometrik bir motor. İyi renderlanmış ortam. İyi karakter animasyonları. Ama o kadar... Izometrik. No 3D, No Effects...

Atmosfer • Bazen içinde kaybolabilecek kadar yüksek action var. Eğlenceye kapılıp gidiyorsunuz.

Ses • Seslendirme epey başarılı. Ses efektleri çok iyi değil. Fakat yeterli olmuş. Müzikler ise bahsedelek bir özelliği yok.

Oynamabilirlik • Farklı bir kontrol şekli kullanılıyor. Fakat alışması zor değil. Zorluk seviyesi ayarlanabiliyor.

the sims hot date

Çapkinim diye geçenler, hünerinizi burada gösterin bakalım...

Nasıl insanoğlu belli bir yaştan sonra ele, avuçunu sıkıştırıp bir hal alıyor, daha doğrusu duvarlara tırmanmaya başlıyorsa, Sim'leriniz de aynı şekilde, ev-iş arası mekik dokumaktan sıkılıyor ve biraz gün yüzü görmek istiyor. Zaten Hot Date eklenen paketinin amacı da bu, Sim'lerinizi gerçek anlamda sosyalleştirerek. The Sims için daha önce çıkan Living It Up ve House Party eklenen paketleri, ekstra eşyaları ve karakterlerden başka pek bir şey içermiyordu ama Hot Date hem onları kapsıyor, hem de 'çıkma' dediğimiz olayı sahneye koyuyor. Peki neler var bu 'çıkma' paketinin içinde? Soğuktan sığaşa gidersek, gezip tozma, yeme-içme, birbirini tanıma, muhabbet etme, kur yapma, yavşama, ahlaksız tekliflerde bulunma ve belki de evlenme. Şimdi, evlenince ne oluyor diye merak edenler vardır aranızda. Çok basit; karşı taraf pilini pırtını toplayıp, yanına taşınıyor ve kontrolünüz altına giriyor. Artık evde birbirinizin başının etini yemek veya huzurlu bir hayat sürdürmek size kalmış bir şey.

Tabii bahsettiğim tüm bu olayların ev ortamında geçiyor olması beklenemezdi. The Sims'in yaratıcısı Will Wright da benim gibi düşünmüştür olsa gerek ki oyuna bir 'downtown' ya da 'şehir merkezi' kavramını getirmiştir. Biz de böyle bir kavramın tam olarak varoluşunu söyleyemeyiz; yani ne sosyal değerlerimiz, ne de alt yapımız uygun değil. Ama bir Taksim, bir Ak-

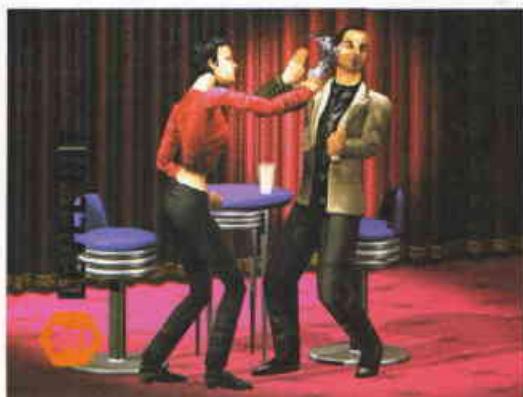


merkez veya bir Ortaköy gençlerimizin buluşma ve kaynaşma yerleri olarak düşünülebilir. Downtown tam bir aktivite cenneti; restoranlar, gece kulüpleri, alışveriş merkezleri ve barlar derken evin yolunu bulamayacak hale gelebiliyorsunuz. Ayrıca downtown alanını siz de şekillendirebilirsiniz. Bu konuda hiçbir limitiniz yok (baba paraşı yemek gibi bir şey yanı). Hayalinizdeki mekanı aştıktan ve içini döşemekte tamamıyla serbestsiniz, yeni yapı malzemeleri de cabası.

karşı tarafın sıkılmaması gereklidir. İşte bu noktada ortak zevkler devreye giriyor. Eğer ilgi alanlarınız tutuyorsa, kaynaşmanız çok daha kolay olacaktır. Hot Date'in getirdiği bir yenilik de bu zaten. Birden fazla ilgi alanınız olması büyük bir avantaj. Yelpazenizi geniş tutmak için çeşitli dergiler alıp okuyabilirsiniz. Yani hatun 'Peki ya pop art?' deyince, karşısında dut yemiş bülbül gibi kalmak istemiyorsanız, bolca dergi karıştırmanız şart. Espri yaparken de olayı 'öküzlük' seviyesine taşımayın (en azından gayret edin!). Romantik bir akşam yemeği yerken, birden masadan kalkıp, hatun kişiyi gidiklamak yerine ku-

Ince işler sabır ister...

Şehir merkezine ister tek başına ister de arkadaşınıza inip avlanmayı (!) deneyebilir, isterse de mahallenizden birini ayırtip, beraberce takılabilirsiniz. Her iki şekilde de taksiye 50 papeliniz gidiyor. Dijelimi ki bir hatunla ilk buluşmanız ve nasıl davranışınız konusunda endişeleriniz var. Merak etmeyein, deneyimli ellerdesiniz (bu inceleme ne den benim yaptığımı anlamışınızdır herhalde). Örneğin sık bir restorana gitmek, gece için iyi bir başlangıç olabilir. Yemek boyunca, açağaınız konular ve yapacağınız espriler çok önemli;



INFO-BOX ■ SİMULASYON/STRATEJİ

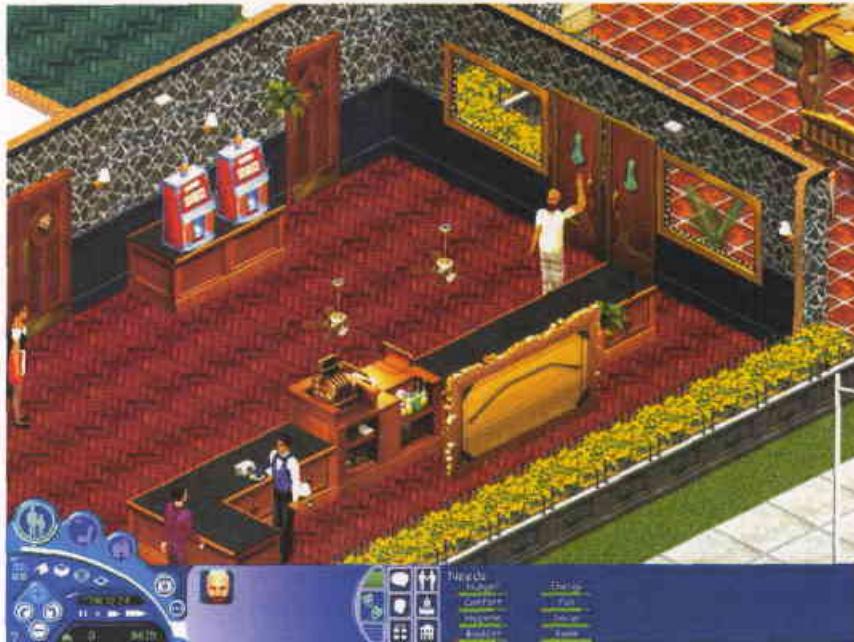
Bilgi İçin • www.thesims.com

Yapım • Maxis

Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 600MB HD Alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Yok



lağına iltifatlar fisıldarnak çok daha uygun kabılır (yalan bile olsa). Eğer servisde bir sorun çıkmasını istemiyorsanız, garsonlara bahşış vermek gibi detayları da ihmali etmeyin (aynı şey

mayın. Şimdi dans esnasında küçük öpüçüler ve dokuşalar yeterli olabilir. Eğer biraz çekinginem diyorsanız, en azından eve bırakırken küçük bir 'iyi geceler öpücüğu' kondurmaya

«Yemek boyunca, açacağınız konular ve yapacağınız espriler çok önemli.»

çalgıclar için de geçerli). Yakınlaşma faslini yemekten sonra bırakın. Aceleye gerek yok, ne de olsa bunalmadığınız sürece taraf siz nereye giderseniz, peşinden gelecektir; hatta ilk gece hiç kasmamak belki de en iyisi

Güzel bir yemeğten sonra birkaç duble bir şeyle içebileceğiniz ve tabii ki dans edebileceğiniz bir yere gitmek akıllica bir hamle olur. Bu tip ortamlar buzların kırılması için idealdir, hem şu meşhur 'esner gibi yaparak kolu arkaya attı' numarasını da çekebilirsiniz (tam bir klişé). İş öpüşme kısmına gelince, yine ağırdan almanızı tavsiye ederim. Özellikle ateşli bir 'french kiss' için daha muhtemelen çok erken. Tabii tokadı yeme riskini göze alabiliyorsanız, hiç dur-

bakin. Nereye mi? Seçenekleriniz bol, kararınızı sız verin. Yalnız yine küçük detaylar çok önemli. Örneğin evden duş almadan çıktınız ve gece boyunca dans ederek kurtlarınızı döktükten sonra terli terli bir 'iyi geceler öpücüğu' alacağınızı sanıyorsanız, avucunuza yalırsınız derim.

Gelelim son kozunuza, hatun milleti hediye lere bayılır (özellikle pahalı olanlarına). Eğer ilişkinizde yolunda gitmeyen şeyler varsa, hediyeleri deneyin. Tek taş pırlanta bir yüzüğün açamayağı kapı yoktur. Yalnız ipin ucunu kaçırısanız, çulsuz kalabilir ve halıyla sap günlerinize geri dönebilirsiniz. Örneğin benim gibi evde hanimla çocuk beklerken, karşı komşuyu 300 dolarlık bir yemeğe çıkarmayın; hele bir de komşunun kocasına yakalanmak gibi bir hataya sahip düşmeyin. Yani ikili oynuyorsanız, asla ama asla yakalanmayın!

Yeni yüzler, yeni vücutlar...

Tabii şehirde solo takılmamanız da mümkün, o da ayrı bir hikaye (siyah elbiseli hatuna dikkat). Güzel bir olay da siz şehirdeyken, evinizde zaman durması. Diğer türlü hem ev işlerine, hem kariyerinize hem de hovardalık yapmaya çalıştığını bir

düşünün, acayıp yorucu ve saçma olurdu herhalde (hadi canım sen de :) – BLX). Eve dönüşünce zaman kaldığı yerden geçmeye devam ediyor. Hot Date, görsel açıdan yeni bir şey vaat etmiyor. Aynı 2D izometrik grafikler ve aynı 3D modeller (ben zaten bu halinden memnun olanlardanım). Yeni yüzler ve yeni mekanlar dışında pek bir değişiklik yok ama onlar da sizin uzun süre oyalayacak cinsten. Esas olay, 40 yeni interaktif davranışın biçiminin elinizin altında olması. Tabii her biri kendine özgü animasyonlarıyla karşımıza çıkarıyor. Özellikle müzik çok başarılı; caz ritmleri eşliğinde ortamlara akmak beni şahsen dinlendirdi.

The Sims fanatikleri ve çapkinlik antremanları yapmak isteyenler Hot Date'i kesinlikle kaçırılmamalı. Detaylar çok iyi düşünülmüş ve yeni eklenen parametreler gerçekten doyurucu. Bakarsınız anlatıklarım gerçek hayatı da işe yarayabilir; gerçi bizim hatunlarımız biraz muamma ama yine de denemeye değerler. Bu randevuya geç kalmayı!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Grafik • Alışık olduğumuz The Sims grafiklerinden bir farkı yok. Tabii yeni mekanlar, yeni eşyalar ve yeni karakterler oyuna renk katmış.

Atmosfer • Downtown gerçekten ayrı bir diyar. Hele müziği de arkana almadınız mı tam felekten bir gece çalışmaya çıkmış gibi hissediyorsunuz.

Ses • Yeni tipler, kendilerine özgü bir dilde konuşuyor ve onları dinlemek eğlenceli. Özellikle müzik muhteşem, caz severlere duyurulur.

Oynamabilirlik • Kısa süre adapte oluyorsunuz. Şehir merkezinde bir tur atmanız yeterli. İlgili alanları tutturmak biraz zamanınızı alabilir.



projecteden

Çooooook aşağılarda bir yerde, bir oyun oynanıyor

Uzun süre Project Eden yazısının başında size hangi konudan bahsetmem gerektiğini düşündüm ve sonunda karar verdim. Evet, bu yazının başında kesinlikle bahsedilmesi gereken şey Core Design – Eidos işbirliği ve ürünleri. Hala bilmeyenleriniz, haberi olmayanlarınız ve benim bu konudaki yazılarımı okumayanlarınız varsa tekrarlayayım. Tomb Raider serisi bu ortaklığın ürünü. Bu konudan en son Project Eden ön incelememde bahsetmiş ve sırıf Tomb Raider'in adı ortalıkta diye Project Eden'dan duyduğum şüpheden bahsetmiştim. Artık Tomb Raider muhabbeti yapmanın anlamı kalmadı. Filmi bile geldi geçti. (Dipnot: Angelina Jolie hatırlına gidecektim, Tomb Raider derdine uzak kaldım filmden. Umarım bir yerde rastlaşırmış Angelina'çığımı)

Hem Project Eden da elime ulaştı ve tarafından sıkı bir teste tabi tutuldu. Bir de gördüm



● Oyunun ana karakteri Carter. Bütün timin yükünü o çekiyor.

ki şüphelerimin çoğu yersizmiş. E o zaman fazla söyle ne hacet der büyüklerim...

Hep gelecekten bahsediliyor

Şüphelerim yersizmiş. Çünkü Tomb Raider ile binaltıyüzlüç bölümdür kendini tekrarlayan yapımçı firma, Core Design, bu sefer olabildiğince farklı bir oyun ortaya çıkarmış. Project Eden, uzunca bir süredir karşılaşlığım en yenilikçi action oyunu olma ünvanını kazandı benden. Neden olduğunu hayatı okudukça anlayacak ve oyunu görmek isteyecelerin. Fakat tabi eksikleri de yok değil. Oyun içindeki değişik fikirler konu ile güzel bağıdaştırılmış. Bu yüzden öncelikle konuyu kısaca açıklamak istiyorum. Project Eden dünyası gelecekte kurulmuş. Bu zamanda şe-

hirler çok yüksek binaların üst kısımlarında kurulu. Binaların alt katlarında şehrin faktir kısmı yaşıyor. Ve tam manasıyla üst kısmın aşağıdan haberî yok. Sanki iki farklı dünya gibi. Aşağı ile yukarısı arasındaki tek alışveriş, şehri besleyen elektrik, su kaynaklarının bakımını yapan işçiler.

Yine bir arıza sırasında aşağı yollanan teknisyenlerden haber alınamıyor. Bunun üzerine Urban Protection Agency (UPA) adlı grubun dört ajanı buraya araştırma yapmak için yollanıyor. Bu ajanlar zamanla olayın içinde Real Meat adlı bir firmanın olduğunu ve aynı zamanda olaya değişik yaşam formlarının da karıştığını öğreniyorlar ve konu bu şekilde gittikçe ilginçleşiyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi sizin işiniz bu dört ajanla. Ama dört ajanın hepsini oyun boyunca kullanıyorsunuz. Oyunun ön incelemesinde bu karakterleri aynı anda kullanabilmenin ve

INFO-BOX AKSİYON

Bilgi İçin • www.eidos.com/gameportal/project_eden/
Yapım • Core Design
Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • PII300, 64MB RAM, 210MB HDD

Multiplay • Internet, LAN



alarlarında geçiş yapabilmenin ne derece başarılı olacağını bilmemiştim. Fakat gerçekten karakterler arası geçişler ve kontroller oldukça başarılı tasarılmış. Arabirimde bunları tamamıyor. Arabirimde genel olarak basitlik ön planda. Ekranda o sırada yönettiğiniz karakterin gücü, yetenekleri ve ateş edebilmesi için gerekli enerjisi ve ufak bir radar ekranından başka bir şey yok. Asıl kontroller menü tuisunu kullandığınızda ortaya çıkıyor. Bu kısımda

mışlar. Sanki bu istasyondan çıkan mavi ışık rühunuzu dolduruyor gibi görülmeye. Enerjinizin bitmesi durumunda ise eğer yakında bir istasyon bulamadıysanız elinizdeki enerji hücrelerini kullanmak zorunda kalacaksınız. Bunların da sayısı belli ve çok sık bulunmuyor. O yüzden en iyisi temkinli gitmek oluyor. Çünkü hücreleri grup ortak kullanıyor fakat sadece o an enerjisi biten kişinin enerjisini yarıya kadar dolduruyor.

Gelelim karakterlerimize. UPA grubunun

«Böyle yönelikçi oyunlar ve yeni fikirler oyun dünyasını değiştirebilir.»

karakterinizin elindeki eşyalar, silahlar, silahların ateş modları, bilgileri saklamak için bir cep bilgisayarı ve el feneri kontrol edilebiliyor. Ayrıca bu ekranda karakterler arası geçiş de yapabiliyorsunuz. Bunu o an ekrandaki karaktere tıklayarak veya karakterin klavyedeki numarasına basarak da yapabilirsiniz.

Gelecek konu ediliyor

Karakterler güç ve enerjilerini bölüm içindeki istasyonlarda dolduruyorlar. Bazen her ikisi bir aradayken tek tek de ortaya çıkabiliyor. Oyunda ölmek yok. En son geçtiğiniz güz istasyonuna işinlaniyorsunuz ve orada gücünüz dolana kadar bekleyip oyuna oradan devam ediyorsunuz. Bunu çok sık görünecek şekilde tasarı-

her karakterin ayrı ayrı özelleştiği bölümler var. Grubun başı olarak kabul edilen kişi Carter. UPA ile ilgili bütün eşyaları taşıyabiliyor, şifreleri biliyor ve sivillerle diyalog kuruyor. İkinci üyemiz oyunda da iki numaralı karakter olan Minoko adlı bayan. Bu bayanın özelliği bir bilgisayar kurdu ve hacker olması. Bu sayede bütün sistemleri uzaktan yönetebiliyor. Bu sistemler bazen bir kapı bazen bir kamera sistemi bazen de bir araç olabiliyor. Bazen özel kodu olan kapıları açamayınca teknik bilgisini kullanması gerekiyor. Burada da küçük bir oyun hazırlanmış. Halkaların içinde dönen noktaları halkın bellİ bir yerinde durdurarak şifreyi buluyorsunuz. Tabii bunu belli bir süre içerisinde yapmalısınız. Bu da biraz atmosferi kıvırtıyor. Üçüncü karakterimiz Andre. Grubun tamircisi. Herhangi bir sistemi tamir edip kullanılır hale getirebiliyor. Bir kapı düğmesi veya bilgisayar sistemi. Bunun için de Minoko'nunki gibi ufak bir oyun hazırlanmış. Son karakterimiz Amber. Grubun kale kapısı. Soğuk, elektrik, buhar, zehir gibi maddelein içinden geçen bir cyborg olan Amber bu alanlardaki bütün işleri yaparak grubu arkadaşlarına yardımcı oluyor.

Grubun iki gizli üyesi daha var. Bunlar böülümler ilerledikçe size katılıyorlar. Her karakterin kullanabileceği bir minik tank ve uçan bir flycam. Bunlar ufak çapta düğmeleri aktive edebiliyorlar. Rover düz alanlarda, yerde gidebiliyor. Flycam ise her yere ulaşabiliyor. Özellikle



flycam bir yere girmeden önce etrafı kollamak için birebir bir alet. Rover ise girilmez çatınlara giriyor ve gerekli işleri hallediyor.

Şimdiye kimse bakmıyor mu?

Oyunun en büyük eksiklerinden biri combat sisteminin iyi tasarılmamış olması. Bölümler, bulmacalar ve araçları kullanmak çok eğlenceliyken combat yaptığınız yerler çok sıkıcı ve anlamsız geçiyor. Sadece sağa sola koşup ateşe basılı tutarak saçma hareketler yapan bir düşmanın gücünü bitirmeye çalışıyorsunuz. Elinizde bir kaç değişik silah var. Bunlar da bölümlerde ilerledikçe açılıyor. Başlangıçta basit bir lazer tabancasıyla başlıyorsunuz. Daha sonra roketatarlar ve el bombalarına kadar değişik silahlarla karşılaşıyorsunuz. Çoğu silahın iki değişik atış modu var.

Project Eden yeni fikirleri ve arabirimle beni oldukça etkiledi. Ama sadece bu değil. Çok az hatalı bir grafik motoru var. Efektler ve kaplamalar sade ama yeterli ve kaliteli. Bu nedenle yüksek çözünürlüklerde makinenizi oldukça kasıyor. Üçüncü veya birinci şahıs gözünden oyunu oynayabilmeniz de artı bir özellik. Seslerden biraz şikayetim var çünkü çok karışık, nereden neyin geldiğini anlayamayacağınız sesler var.

Böyle yönelikçi oyunlar ve yeni fikirler oyun dünyasını değiştirebilir. Kimin aklına gelirdi dört kişiyi Real-time yönetebildiğiniz bir action oyunu. Hem de multiplayer ve single player oynanabiliyor. Darısı yenilerinin başına. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

championship manager 01/02

Sanal alemde de olsa Fatih Hoca ile kapışmak mı istiyorsunuz?

Imperator'a eleştiri okları yönelmeye başlamıştı gazeteci ordusundan. Hatta Milan başkanı Berlusconi'nin ve yönetim kurulunun sabırlarının tükenliğini, en ufak bir başarısız maçtan sonra Fatih Terim'li gönderebileceklerini iddia edenler bile vardı. Onun için son derece önemli olan Sedan ile yapacağı UEFA Kupası 3. tur ilk maçında rakibini 2-1 yenmişti. Artık yerini sağlamlaştırdığını inanıyordu fakat rakip takım Sedan'ın teknik direktörü Can Kori'nin tilki kurnazlığındaki planlarını işin içine katmamıştı. Sedan kendi evinde kontra-atak futbolunu çok iyi uygulayan bir ekip. Milan ise hücumu çıktıktan sonra geri dönmekte zorlanıyordu. Maç günü gelip çatmıştı: Kimse mütevazı bir kadroya sahip olan Sedan'ın Milan'ı elemesine ihtimal vermiyordu. Nitekim Milan maça hızlı başlayan taraftı, sağlı sollu ataklarla gücsüz rakibini adeta eziyordu. Sedan kontra-atak ile golünü yeni transferi Selaković ile buluyordu. Sedan doğru bir penaltı kararı sonucu farkı 2'ye çıkardı. Milan ataklarında Sedan kalecisi gole izin vermiyordu, taa ki İnzaghi'nin plase-sine kadar. Bu skor maçı uzatma-

ya götürecekti ve bu Sedan'ın işine gelmiyordu, bu yüzden atak oynamaya başladılar ve yaptıkları ilk atakta golü buldular. Maçın geri kalanında önemli başka pozisyon olmadı ve Milan UEFA Kupası'ndan elendi. Bu Fatih Terim'in sonu olmuştu. Ertesi hafta Milan'dan kovuldu. Kasım ayında Fatih Hoca işinden olmuştu.

Bu maçı alacak başka yolu yok!

Bu dediklerim size birşeyler hatırlatıyor değil mi? Bu anlattığım olay tamamen Championship Manager'dan alıntıdır. Tipki gerçek hayatı olduğu gibi. Bunun sadece bir rastlantı olduğunu düşünübilirsiniz. Fakat bence değil. Bir kaç küçük örnekle belirtiyim. Benim bugüne kadar oynadığım bütün CM 00/01 oyounlarında Ümit Karan'ı Galatasaray kaptı, Fenerbahçe Ali Akdeniz'i aldı ve Beşiktaş da şu anki gibi absurd transferler yaptı, Fevzi her zaman yedek bekledi. Bu tür olayların rastlantısal olduğunu sanıyorum işin içinde SI var. Her şey kesinlikle gerçekçi, ve hatta gerçek! O kadar ki; benim

CM hastası olan bir arkadaşım maçlardan sonra kendi kendine basın toplantısı düzenliyor! Varın gerisi ni siz düşünün. Küçük bir not daha: Leeds United'ın hocası David

O'Leary, Real Madrid ve Portekiz'in yıldızı Figo, Xavi gibi kendilerini kanıtlamış futbol isimlerinin de CM manyağı olduklarını biliyor muydunuz?

Gerçekçilikten söz etmişken CM 01/02'nin en çok göze çarpan özelliği "attribute masking" yani oyuncuların özelliklerinin saklanması. Bu konuda da hassas davranılmış ve ünlü sayılabilen oyuncuların istatistikleri apaçık ortada. Fakat kendi liginde alt sıralarda oynayan takımların çoğu oyuncusuna scout göndermeniz gerekecektir. Scoutlardan bahsetmişken belirtmeden geçemeyeceğim. Birbirini tutmayan bir sürü yorumda bulunuyorlar. Örneğin istatistikleri bakımından benim takımmda rahatça oynabilecek kapasitedeki bir oyuncuya "Sedan için yeteri kadar iyi değil" gibi bir yorumda bulunup, benim 3. yedek kalecimden bile daha kötü özelliklere sahip bir kaleciye "Yararlı bir transfer yapmış oluruz" diyebiliyorlar. Üstelik bu tür hataları istatistikleri iyi olan scoutlar da yapıyorlar.

Sahada eziliyoruz, en iyisi taktik değişikliği

Oyunumuzda artık bir sürü yıldız yok. Gerçekten yıldız diyeboleceğiniz toplam 10 isim göze çarpıyor. Eskiden bir sürü 16'nın üzerinde özellığı olan çok sayıda oyuncu vardı. (Bilmeyenler için CM'de istatistikler 20 üzerinden) CM oynamış olan herkes Saviola'yı bilir, bu oyuncu yabancıların tabiriyle "god" yani tanrı olarak nitelendirilirdi. O dahil bir sürü yıldızın özellikleri düşünülmüş. Bunu eski oyundan bildiğim yıldızlara teker teker baktığında fark ettim. Artık hiç

INFO-BOX MENAJERLİK

Bilgi İçin • www.sigames.com
 Yapım • SI Games
 Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • P200 MMX, 64 MB Ram, 2 MB ekran kartı

Multiplay • Var





İlk sene küme düşmemem için yalvaran yönetimin, benim sayerinde hedefleri büyündü.



Türkiye'de 2001 diye bir sene yaşanmamış, bilmeneler öğrensin.



İlk sene takımın yıldızıydı, yerine daha iyi geldi pes etmedi aynı ortalamayı tuttu!

biri mükemmelle yakın değerler. Bu oyuncunun da da güzel olmasını sağlamış. Eskiden bu bir sürü yıldızı parayı bastırarak alıydınız, sonra bu yıldızlarla başarı elde ediyordunuz, bu başarılar siz zengin yapıyordu ve yine yıldız oyuncu alıp oyuncunun ilahi olup çıktıydunuz işin içinden. Artık takımlar yıldız oyuncularını satmak için es-kisinden de astronomik ücretler istiyorlar.

İşte bu yüzden eskiden daha çok zevk almak için uyguladığımız keşfedilmemiş genç yıldız adaylarını bulma politikasını bu oyunda uy-

leri bahane ediyorlar. Örneğin bazı kötü oyuncular ilk 11'de oynayacak kapasiteye sahip olmalarına rağmen: "İlk 11'e beni koymuyorsun" diye ağlamaya başlıyorlar. Olayı daha da abartıp maçta 4-5 yıldızlık (10 üzerinden) oynayan ondan sonra oyundan alınınca "Beni neden oyundan aldın? Ben çok iyi oynuyordum" diyen oyuncular da çıkar. Bunlar kötekten de anlamıyor, ancak takımından gönderince kurtuluyorsunuz. Bazı oyuncuların ise iyi oynadıkça bir tarafları kalkıyor, yani burunları ve daha fazla pa-

manda sana para sağlayacağınız." Siz gerçekten başarılı iseniz ve sezon içinde bu ultimatom olayını abartmadısanız tabii ki bu yalanlara kanmayıp bir daha para isteyeceksiniz. Büyük ihtimalle yine vermeyecekler. Zaten başarılı iseniz taraftarlar ve medya da arkanızda duracaklar. Tabii canavar medyayı çok nadiren arkamızda gördüğünüz için yönetimde iyice baskı yapacaksınız. Eh tabii yönetim de sizin bu "dugusal" tavırınızda daha fazla dayanamayacak ve ihtiyacınız olan parayı verecekler. Dikkat derim, eğer küme düşmemeye oynayan bir takımın teknik sorumlusu iseniz senede en fazla bir kere para koparabilirsiniz. Bu nedendendir ki genç yeteneklere ihtiyaç duyuyorsunuz. Aşağıda isteyenlere genç, ucuz ve yetenekli birkaç futbolcu ismi vereceğim.

Sl, oyuncunun motorunun gelişeceği, bilgisayarın yönettiği takımların aptalca hatalara düşeceğini açıklamıştı. Biz de böyle umut ettiğimizi belirtmişlik. Açıkçası belirtmeliyim ki Sl bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Ama şapka çıkarcığınız derecede bir gelişme de ne yazık ki yok. Yapay zekanın arttırıldığı açık, artık 2 ayaklı eleme usulü oynanan kupalarda, ilk maçta yenilen takım sizden ne kadar güçsüz olursa olsun atağa yönelik oynuyor. (En azından bu

«Keşfedilmemiş genç yıldız adaylarını keşfetme politikasını bu oyunda uygulamak zorundasınız.»

gulamak zorundayız. Üstelik de fog of war, yani özellik gizlenmesi sayesinde bu iş gerçekten çok zevkli bir hale de geliyor. Bulduğunuz genç yetenekleri maçlarda oynatarak ve de gerekli antrenmanları yaptırarak 24 yaşına kadar geliştirebiliyorsunuz. Antrenmandan bahsetmişken: Çok çeşitli olmasa da (generel, fitness, technique, shooting) yine de takımınıza belirlediğini oyun stiline göre antrenman yaptırmaya şansınız var. Rakibinizi fizik gücünüzle ezmeye düşünüyorsanız fitness'a önem verin, eğer "Yok ben güzel ara pasları adam geçmek veya oyuncularımın tekteklerde rakibi kolay çalmamasını istiyorum" diyorsanız technique ağırlıklı bir antrenman tam size göre olacaktır. Bunu da bergenmezseniz ve her şeyden azar azar, karışık bir pide aman, antrenman istiyorum diyorsanız general training biçilmiş kaftan.

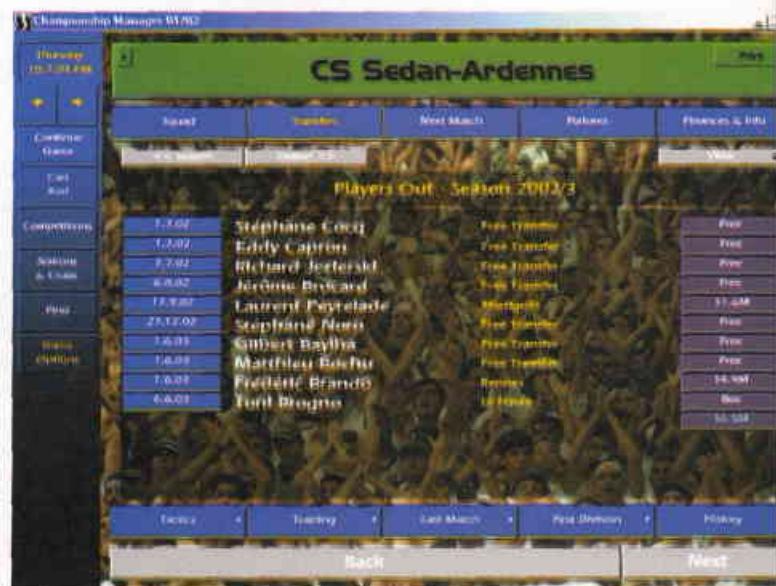
Antrenmana geç kalan veya tamamen kiran oyuncularınıza ilk karşılaşmada sadece uyarı ve rı tekrarlarlaşarsa acımadan 2 haftalık paralarını kesin. En baştan para cezası verirseniz huysuz olan futbolcular hemen mutsuz oluyorlar hatta ve hatta takımından ayrılmak istediklerini söylüyorlar. Bu oyuncuya belli bir süre içinde elinizden çıkaramazsanız, takımınız bundan etkileniyor ve bir anda tamamen mutsuz bir takımla karşı karşıya kalyorsunuz. O andan itibaren takımınızı toparlamak, basketbolda Michael Jordan'ı tektek tutmaktan daha zor hale geliyor.

Oyuncular mutsuz olmak için sudan sebep-

ra almak için yeni kontrat istiyorlar. Sizin paranız yok ise hemen mutsuz oluyorlar. Ya sarılarak kurtuluyorsunuz veya yönetimden futbolcu paraları için fazladan bir talepte bulunuyorsunuz. Genel olarak yönetimin cebinde akrep oluyor. Bu akrebin oyun boyunca hemen hemen hiç taviz vermediğini söyleyebilirim.

Ah utan ah, yanlış taktik verdik daha kötü oldu

İşte tam bu noktada oyundaki bir yenilik devreye giriyor. Yönetime karşı ultimatomda bulunuyorsunuz. Fakat daha ilk seneniz ise şu cümle ile karşılaşıyorsunuz: "Senin gibi daha gömze olan bir menajer adayına yakıştıramadık bu hareketi, bir daha olmasın başını yakarız yoksa." İlk senenin sonlarına doğru başarı üstüne başarı aldıgınız da bu ultimatomu devreye soktuğunuzda yönetimin gerçekten parası yoksa "Şu ana kadar ki yaptığı işleri takdir ediyoruz fakat şu anda gerçekten paramız yok, merak etme en kısa za-



Oyuncu satmaktan kaçınmayın, hele işinize yaramıylorsa beleşe verin gitsin.

yazıyı yazana kadar oynadığım 6 sezon boyunca, sadece 1 istisna gördüm) Transferlerde de akıcı hareket edilmesi sağlanmış bilgisayarın. Artık yaşlı adamları pahalıya almak istemiyorlar, siz çok para talep ederseniz yanında vazgeçiyorlar. CM'de ezelden beri, parmak basılması gereken önemli bir konu var ve bu halen devam ediyor: Siz önemli ve kaliteli bir oyuncuyu almak istediğinizde astronomik bile denilemeyecek rakamlar ortaya atıyorlar. Aşırı "duygusal" bir yönetiminiz yoksa, siz doğal olarak vazgeçiyorsunuz ve başka arayışlar içine giriyorsunuz. Ardından herhangi başka bir takım aynı futbolcuya çok daha ucuz bir fiyata kapıveriyor. Tabii ki siz o sırada ya CM cd'sini kırıyor oluyorsunuz

«Antrenmana geç kalan veya kırılan oyuncularınıza ilk seferinde sadece uyarı verin.»

veya evinizde kafa atılmadık duvar bırakmadığınız sunuz. Bunun oyunu zorlaştırmak için düşünülmüş olduğu bir gerçek, bazen bizleri deli etse de yararlı olduğunu düşünüyorum.

GOOOOLLL !

Oyundaki yenilikler hakkında biraz daha detaya girelim. Diyalog Galatasaray'a transfer ettiğiniz önemli bir oyuncunuz "Türkiye'ye alışmadım, ben mutsuzum, öyle parayla falan da beni kandıramazsan" diyor. Artık tek çözümünüz onunla aynı ülkeden bir kaç oyuncu daha transfer etmek değil. Böylece para harcamanız gerekmeye. Oyuncunuza kendi ülkesine 2-3 haftalık bir süreç için tatil gönderiyorsunuz, ve döndüğünde tekrar mutlu olma ihtimali oluyor. Unutmayın kesin mutlu olacak diye bir kaide yok. O zaman da en çok mangır elde edecek şekilde satmaya bakın.

Oyuncularınızın sık sık hastanelerde ameli-



yat masrafı çıkarmalarından mı yakınıyorsunuz? Devamlı sakatlanıyorlar mı? İşte sorununuza derman: Physio'nuzu (Fizyoterapist) kadronuzdaki bütün oyuncuları incelemesi için görevlendirin. Size "Beckham çok nadir sakatlanır.",



bir yardımcıınız, sağ kolunuz olacak. Unutmak istemediğiniz şeyleri 1 hafta ile 1 ay arasında bir zaman sürecinde size bildiriyor: Kontrat yenileme, bir oyuncunun transferi veya gelecek vaat eden genç bir oyuncuya bir kaç ay sonra bakmanız gerekiyor.

Eee, ne demişler: Resultanto Importanto

Gördüğünüz gibi yeni her zamanki gibi bir SI klasiği. Eski versiyondan hiç bir şey götürmeden tam tersi; üstüne oyunu hem kolaylaşdırarak, hem gerçekçi kıracak değişikliklerle CM 01/02'yi piyasaya çıkardı. Şu ana kadar sadece küçük takımlar ile oynamadı bunlar Sedan ve Yimpaş Yozgatspor. Sizler için de tavsiyem kendinize güveniyorsanız küçük takımlar ile oynamanız蠢kü bir Real Madrid'i alıp bütün kupaları silip süpürmenin hiç bir zorluğu yok. Eğer yeterli derecede transfer paranız yok ise bu oyuncuları alabilirsiniz: Ermakovich, Lunden, Barsom, Selaković, Hoiland, Naydenov, Sutton ve Lyon'daki Foe. Bunlar hem ucuz hem de kaliteli isimler, takımınıza çok şeyler katacaklardır. Hepinize Fatih Terim şansını olma şansını veren bu oyunu es geçmeyin. Hepinize sorunsuz futbolcular transfer etmenizi diliyorum. CM hakkında detaylı bir strateji yazısını ilerleyen ayalar da vereceğiz. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



Şampiyonluğumu ilan ettigim maçın ardından evde bir şampiyonluk turu attım.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 90

Grafik • Zaten bu oyunu alan kimse grafik bakımından iddialı bir oyun oynamayacağını bilir.

Atmosfer • Ben her golden sonra yerinden fırlıyorum, her yediğim golden sonra bir yerlere kafa atıyorum, atmosfer 4-4'lüktür.

Ses • Oyunda maç dışında ses yok. Maçta ise seyirciler pozisyonu veya hakemin kararına göre tezahürat yapıyorlar. Keşke maç dışında da bugüne kadar ki futbol ile ilgili olan parçalar konuşsaydı.

Oynanabilirlik • Kendinizi bir taktisel deha veya inanılmaz hatalar yapan bir satranç ustası olarak hissettirebilecek kadar çok detay var, ve hepsini kullanabiliyoruz.

airlinetycoon

firstclass

Kendi uçağını uçur, hatta kendi hostesini kendin seç!

Söyledir bir düşününce, bir havayolu şirketi- nin başına geçme fikri gerçekten hoşuma gidiyor insanın. Havada özgürce süzülen uçaklar, servis yapan birbirinden zarif hostesler, duty free'den alışverişler, dünyanın dört bir yana seyahatler ve tabii ki bol sıfırlı kazançlar. Dışarıdan oldukça renkli ve hareketli bir dünya gibi gözüküyor, değil mi? Aslında öyle de. Yalnız bir o kadar da riskli olduğunu eklemek gereklidir. Bildiğiniz gibi ikiz kuleler faciasından sonra birçok uçuş seferi iptal edildiği ve hiç kimse korkudan uçağa binmek istemediği için birçok havayolu şirketi iflas bayrağını çekti. Neyse ki Airline Tycoon, böyle bir parametre içermiyor. Gönül rahatlığıyla uçaklarınızı uçurabilir ve hosteslerinizle ilgilenebilirsiniz (!).

Farklı bir anlayış...

Oyuna ilk başladığınızda küçük çapta bir şok yaşlıyorsunuz; çünkü Airline Tycoon, oynanış sistemi ve grafikleri bakımından diğer alışık olduğumuz Tycoon oyunlarından tamamıyla farklı. Izometrik bir perspektif üzerine yayılmak yerine, karikatürize tiplerin koşturduğu iki boyutlu bir ortamda isim yapmaya çalışıyorsunuz. Siz etrafınıza avalaval bakarken, asistanınız Belinda çıraklıyor ve size havaalanını gezdirmek, işlerin nasıl yürüdüğü hakkında briefing veriyor (tavsiye edilir). Tabii grafiklerin çizgi film tadında olması, oyunda öyle bir havada olacağının anlamına gelmiyor. Tam aksine Airline Tycoon, olayı derinlemesine ele almış kompleks bir oyun.

İşe dört havayolu şirketinden birini seçmeye başlıyorsunuz. Ben adının tipinden dolayı 'Honey Airlines'ı seçtim (herif tam bir Türk!).

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.spellbound.net
Yapım • Spellbound Software
Dağıtım • Aral İthalat

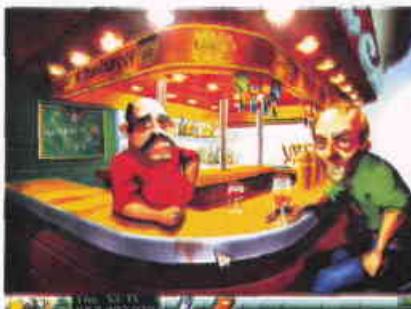
Minimum Sistem • Pentium 133, 32MB Ram, 100MB sabit disk alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Maksimum 4 oyuncu; modem, TCP/IP, IPX

Yönetici koltuğuna oturdunuz ama iş bunla bitmiyor tabii. Uçuş zamanlarını ayarlamak, yolcu çekmek, uçuş rotaları belirlemek, uçakların bakımını yapmak ve gerekirse onları tamir ettirmek, hostes seçmek, pilot kovmak gibi bir sürü ilgilenebileceğiniz gereken iş var. Ama esas amacınız rakiplerinizi cirosunu geçerek onları alt etmek. Görevleriniz birbirinden çok farklı; belli sayıda uçuş yapmak ve şehirleri yeni rotalarla birbirine bağlamak gibi standart olayların yanı sıra yönüne ilk uzay istasyonunu kuran firma olmak gibi sıradışı misyonlarınız da var.

Tiyolara kulak verin...

Her gün havaalanı yöneticisine uğrayıp, rakiplerinizin durumları hakkında bilgi almayı ihmal etmeyin. Rick'in barı da tıktığınızda durumlarda tavsiye almak için ideal. Personelinizden, reklam kampanyalarınıza kadar her şey kontrol altında olmalı. İmajınız çok önemli; popülerseniz, daha fazla yolcu firmanızı tercih edeceklerdir. Geçerinde çıkarınız için rakiplerinize anlaşmalar da yapabilirsiniz. Yalnız tüm bunları rayına sok-



İlleride Rick gibi olmak istemiyorsanız, şimdiden asılın olaya...



Rakiplerinizi tanıtmak için toplantıları kaçırmayın ve ayağınıza da masadan indirin.

AIRLINE TYCOON: FIRST CLASS

71

Grafik • Karakterler komik ama oyuncun çizgi film havasında olmasının pek bir getirisii yok. Oyun boyunca aynı havaalanında olmanız bunaltıcı bir durum.

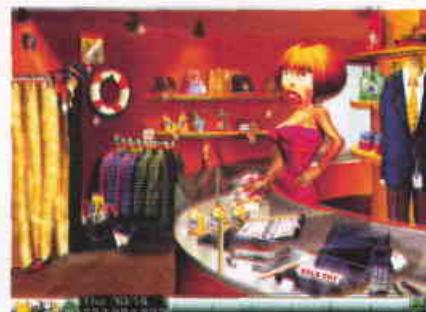
Atmosfer • Sağla sola koşturmaktan söyle bir soluklanıp oyuncun tadını çıkaramıyorsunuz. Rick'in barı dışında size rahat yok gibi.

Ses • Müzik C64 günlerimi hatırlatıyor. Karakterlerin seslerinden ayırdedebiliyor olmanız güzel. Havaalanı anonsları da fena değil.

Oynamabilirlik • Oyuna alışmanız saatlerini alabilir. Görevler oldukça kasabiliyor ve bir süre sonra işin koşturmaca kısmı çok can sıkıcı bir hal alıyor.

manız bir hayli zamanınızı alacak; çünkü oynamabilirlik bir hayli kasabiliyor. Detayların içinde boğulmanın yanı sıra devamlı oradan oraya koşturmak çok yorucu olabiliyor. Airline Tycoon ciddi bir oyun, hatta belki de fazla ciddi. Sağlam simülasyoncular dışındakiler zorlanabilir.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Duty Free'den alacağınız bir cep telefonu işlerinizi kolaylaştıracaktır.



Bir süre sonra koşturmaktan bunalacaksınız..



Stronghold

Tez vakitte bir kale kurula şu tepenin üstüne. Öyle bir kale ki ben bile fethedemeyeyim.

Ortaçağ'da geçen real time strateji oyunlarına dair en sevdığınız şey nedir? Benimki kesinlikle kale inşa etmek. Age of Empires'in her bölümünü haritada kale yapımında kullanılabilecek tek bir taş parçası da hala kalmayana kadar oynarım. Önce haşmetli kalemin burçları yükselmeli dir. Ancak ondan sonra şövalyelerim düşmanın üzerine sürebilir atlarını. Bu yüzden ilk günden beri hayalini kurduğum bir oyundu Stronghold. Tamamen kale kurma ve kuşatma üzerine yoğunlaşan bir ortacağ stratejisi.

Campaign Fakırlığı

Stronghold'un ana campaign'ı, benzer strateji oyunlarında olduğu gibi ard arda gelen görevler şeklinde hazırlanmış. Gerçi görevler arasında Defender of the Crown'in ana ekranındaki bölünmüş Britanya'yı andıran bir haritada hangi bölgeden hangisine geçtiğinizizi görüyorsunuz. Ancak nereye saldıracağınızı karar veremedikten sonra bu makyajdan başka bir şey değil. Eğer bölgeler arasında bu harita daha geniş çaplı bir stratejinin ögesi olabilseymış Stronghold daha derin bir oyun olabilirmiştir. Ama şu haliyle ard arda gelen kale savunmaları şeklinde ilerliyor. Üstelik, görevlerin çoğu sahneleşmemişiniz.

Gerçi oyunu çeşitlendirebilmek için iki farklı türde görevler eklenmiştir. İlk olan askeri görevler oyunun asıl Campaign'ını ve birkaç ek görevi içeriyor. İkinci tür olan ekonomik görevler ise bütünüyle gereksiz. Tek amacınız belli bir sürede kaynak toplamak. Ne asker, ne savaş, ne eğlence. Eğer bu tip bir oyunun hoşunuza gitme

ihtimali varsa bile gidip SimCity falan oynayın. Çünkü Stronghold savaş olmadan çok sıkıcı.

Bölümler arasında çıkan ara videolarда bazen sizin iki danışmanınız bazen de düşmanlarınız gereksiz konuşmalar yapıyor. Konuşulanların her ne kadar görevle alakası olsa da bu sıkıcı oldukları gerçeğini değiştirmiyor. Ana konuda öyle. Babanızı öldürmüştür, topraklarınızı geri almışsınızdır falan. Özellikle de düşmanlarınızın karikatürize edilmiş hayvanlar olması, hele de en salak düşmanınız domuzcuk ve farecik bütünüyle içrenç. Hiçbir düşmandan Mordred'in karizması olmayınca insan da hikayeyi falan dikkate alımıyor elbette. Kisacısı biz kalemizi saunuruz, sebepleri sonuçları bizi ilgilendirmez.

Oyunun tamamen kale savunması üzerine kurulmuş olması pek çok ögenin de buna göre değiştirilmesini getirmiştir. Mesela kaleniz dar bir alan olduğu için bütün binaları kale içine yapamıysınız. Ancak bir saldırı olduğunda düşmanın ilk hareketi genelde dışarıda kalan yapıları yıkmak oluyor. Bu yüzden elinizden geldiğince fazla binayı kalenin içine siğdırılmalıdır. Neyse ki diğer oyunlardaki gibi binalar sürekli olarak yolu kapatıp birbirini sıkıştırıyor. Adamlarınız tarlaların, deponun ve daha pek çok binanın içinden geçip gidebiliyorlar. Böylece binaları kalenin içine tıkış tıkış dizmeniz bile dolasım probleminiz pek olmuyor.

Pek çok görevde mevcut bir kaleyi güçlendirdiğindeki bazı görevlerde kaleyi sıfırdan siz yapılığınız için kalenizi daha büyük tutma şansınız da var elbette. Ama unutmayın ki kaleniz büyütükçe dayanma gücü azalacaktır. Dev bir kale yapmak yerine daha küçük ama daha kalın du-



Basın üstlerine yağı! Yok öyle bizim duvara merdiven dayamak!

varları ve sık yerleştirilmiş kuleleri olan bir kaleyi tercih edin. Ama en önemli kalenizi yaparken düşmanın ne yönden saldıracağını ve çevrenin topografyasından doğan doğal savunma duvarlarını kullanın.

Grevler boyunca karşınızda birim üretip sürekli olarak salan bir düşman üssü olmadığı için düşman belli zaman aralıklarıyla, genelde gittikçe kuvvetlenerek, dalgalar halinde geliyor.

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.godgames.com

Yapım • Firefly Studios

Dağıtım • God Games

Minimum Sistem • PII 400, 64MB RAM, 650MB HDD
varsayı GamePad

Multiplay • Var

Haritaya giriş yapacakları nokta işaretlenmiş olduğundan tam olarak nereden geleceklerini bilmiyorsunuz. Ancak o noktayı surlarla çevirmeyi akılınızdan bile geçirmeyin. Çünkü düşman haritaya girdiği an belki bir yakınluktaki bütün yapılarınız otomatik olarak yıkılıyor.

Savunma Sanatı

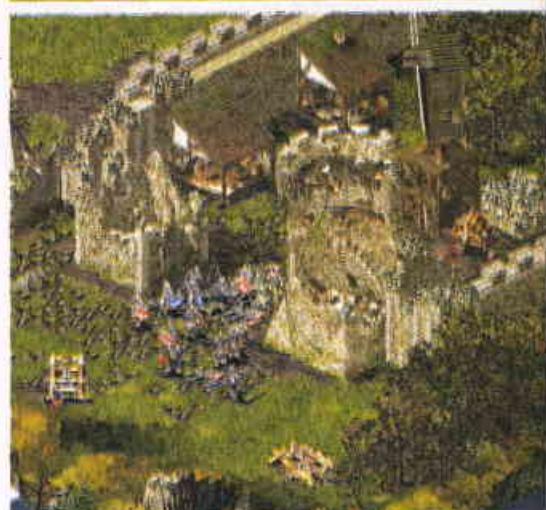
Stronghold'un en eğlenceli yanlarından biri adamlarınızı surların üzerine yerleştirebilmeniz. Okçularınızı surlar boyunca ve kulelerin üzerine yerleştiriyorsunuz. Böylece düşman geldiğinde onları rahat avlıyorlar. Elbette düşman okçuları da surlardaki adamlarınızı okuyorlar ama vurma şansları çok daha düşük. Ama düşmanın eli kolu bu kadar bağlı sanmayın. Stronghold'da tarih boyunca kalelere karşı kulanişmış hemen her türlü kuşatma silahı var. Mesela duvarları uzaktan vurabilen trebuchet ve mancınıklar, surlara dayayıp yukarı çıkabilecekleri merdivenler, yer altından ilerleyip surların temellerini çökerten lağımcılar, kapılara da yanan koç başları, kuşatma kuleleri... Akılınız

layacaksınız.

Kuşatma ve savunma silahlarındaki bu çeşitlilik kale inşası içinde söz konusu. Öncelikle sahip düz duvar örürüsunuz. Daha sonra bunun dışına mazgallı, bir duvar örürüsunuz. Aralarla çeşitli çeşit kuleleriniz ve kapılarınız geliyor. Kaleden çevresine hendek kazıp kale kapısına köprü koyduğunuzda daha bir güvendesiniz. Bu kadar zengin seçeneklere rağmen kale yapımının hale basit ve zevkli olması ise işin en keyifli yönü. Kale yapınızı bu denli basit kılan Spacebar ile yapıları iki boyuta indirme veya sağ tık yaptığınızda açılan menüden haritayı çevirme ve duvarları alçaltma seçeneğinizin olması.

Realistik Ekonomi

Ama kale yapımı ve yönetimi için sadece duvarları örmek değil. Hatta bu işin en kolay yönü Önemli olan kaynakları düzenli şekilde toplayıp işlemek ve insanların sürekli mutlu tutabilmek. Her ne kadar savaşta olsanız da eğer insanlar mutsuzlarsa size karşı olan güvenleri sarılıyor ve kaleyi terk ediyorlar. Onları en çok



«Okçularınızı surlar boyunca dizerseniz düşmanı kolayca avlıyorlar. Ama düşmanın eli kolu bağlı sanmayın. »

ne gelirse. Bu yüzden savunmanızı çok iyi yerleştirmelisiniz. Mesela yeterince mızraklı adamları surlar boyunca dizmelisiniz ki surlara dayanın merdivenleri kırsınlar.

Sonra pek çok sinsi silahınız var. Örneğin surlarının çevresine rast gele kazıklı tuzaklar kuruyorsunuz. Düşman, bir adamı bu tuzaga basıp dünya değiştirene kadar fark edemiyor. En acımasızı da surların dışına yağış döşemeğ. Eğer doğru dözerseniz düşman bu yağın üzerrinden geçmek zorunda kalıyor. Geriye kalan tek şey yanın bir okla yağı tutuşturup düşman ordusunun kebabası dönüşünü izlemek. Eğer geçen sene gösterime giren ve Jeanne d'Arc'in hayatını konu alan Elçi (Messenger) filmini izleydiyorsanız, aynı atmosferi Stronghold'da da yak-

mutlu eden şey fazladan yiyecek, ayrıca çevrelerini güzelleştiren bahçeler ve çocuk oyun alanları yapmak, Din ve içkinin motivasyonu mutluluklarını ve size olan bağlılıklarını artırıyor. En sevmedikleri şeysse vergiler elbette. Kim sever ki vergileri. Ama temel para kaynağınız bu olduğu için onları bol yiyecek ve güzel bir çevre ile mutlu edip sonra elinizden geldiğince ağır vergilerle bunun karşılığını almalısınız.

Stronghold'u gerçek bir mücadele yapan şey kaynakların çeşitliliği ve herhangi bir şey üretmek için onları işlemeniz gerekmesi. Meselea atlı bir şövalye yapmak için öncelikle demir çıkartıp bunu iki ayrı atölyede zırh ve kılıca çevirmelisiniz. Bir yandan da seyisiniz onlar için at yetiştirmeli. Ama bunun için buğdaya ihtiyacı var. Öyleyse bir yandan buğday tarlalarınız çalışmalı. Hazır buğday yetiştirmişken ekmek de üretelim diyorsanız öncelikle buğdayı öğütecek bir yel dejirmeni ve unu ekmeğe çevirecek bir fırın yapmalısınız. Üstelik neden kaç tane yapacağınızı, hangi sırayla yapacağınızı ve nereye yerlestireceğinizi çok iyi deneğemelisiniz. Meselea 3 buğday tarası için bir yel dejirmeni yeterli oluyor. Bunlardan elde edilen buğdayı ekmek yapmak içinse en az 6 tane fırınız olmalı. Üstelik her şey kale içine sağlamışından neyin dışarıda kalacağı da çok önemli bir soru.

Oyunda gerek grafikler gerekse müzik ve sesler gayet iyi. Sizi büyülemiyorlar ama oyundan havasını tamamılıyorlar. Oyunda ne başarılı

Kötü bir strateji beraberinde sadece hezimet ve gelecek kuşaklarca turizme açılabilecek sık harabeler getirir

bulduğum noktalardan biri yapay zeka. Düşman saldırırken sizin adamlarınız da savunurken hiç komik duruma düşmüyorum. Age of Empires'da olduğu gibi adamlarınız zaman zaman sizi deliye çevirmiyor, bir dedığınızı iki etmeden lordları için çırpinıyorlar.

Kısaçısı Stronghold, çok klasik bir türe oldukça ilginç bir yorum katan yaratıcı ve farklı bir oyun. En büyük eksiği hikaye ve campaign'lerin çok yavan olması. Ancak oldukça yetenekli harita editörü ve çok iyi hazırlanmış multiplayer haritaları bu açığını bir parça olsun katpatıyor. ☺

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

STRONGHOLD

88

Grafik • Grafikler oyunun doğasına uygun olması ve güzelliği bir yana oldukça kullanılmıştır. Duvarların ve binaların yer seviyesine indirilebilmesi hoş bir Özelliğ.

Atmosfer • Oyun orta çağ kuşatmalarının atmosferini gayet iyi veriyor. Karmaşa ve kan oyun boyunca hep kol kola.

Ses • Çok çarpıcı olmasa da görevini yerine getiyor. Oyunun şiddetine göre müziğin değişimi hoş.

Oynanabilirlik • Stronghold'u benden daha basit ve pratik bir oynanabilirlikte yapmak mümkün olamadı her halde.





58 İNCELEME

F1 2001

LEVEL HIT

f1 2001



4 tekerli canavarlar kırmızı ışıkların sönmesini bekliyor...



The Fast and the Furious filmine gidenleriniz var ise sinema çıkışında arkadaşlarınıza niye sizde de o arabalardan olmadığından yanmışınızdır. Gelin size biraz F1 2001 oynatalım, elinizde bu hız canavarlarından bir tane olması kimbilir neler neler vermek istersiniz. Bu makinelere araba demeye dilim varmam. Hızları saatte 350 kilometreye kadar çökünen, ardından 40 metre içinde bu hızı 120 km'ye kadar düşürebilecek bir fren mekanizmasına sahip olan bir arabayı herkes en azından bir kez kullanmak ister. Dünyada bugüne kadar yaklaşık 100 kişiye nasip olan bu olayı biz bilgisayar kullanıcılarına EA Sports sağlıyor. Hem de kazalarda yaralanmayacağımızın garantisini vererek (!). Bugüne kadar ki en gerçekçi Formula 1 oyununu yaptığı iddia eden EA Sports, bu konuda haklı gibi gözüküyor. Ama ne kadar haklı?

Anne ben de Schumi abı gibi olucam!

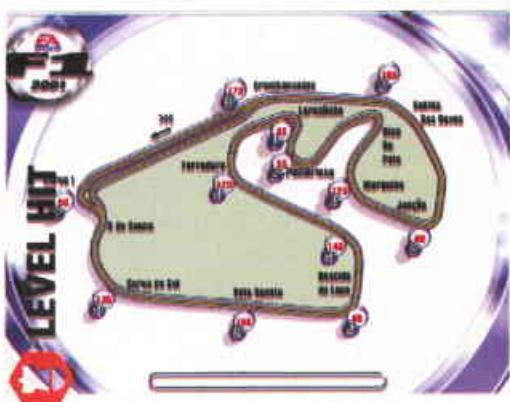
EA Sports firması kurulduğundan beri, yaptığı herhangi bir oyununu aldığımda grafikten yana şikayette bulduğumu veya grafiklerin beni tatmin etmediğini hatırlıyorum. Hatta daha da büyük konuşabilirim, EA Sports'un herhangi

bir oyunu hakkında çok az eleştiriye bulunurum. Çünkü onlar, bana göre her zaman yapabileceklerinin en iyisini yapıyorlar. F1 2001'in grafiklerinde büyük derecede bir ileri gitme yok, her zaman ki gibi biraz makyajlanmış durumda. Pistlerin çevrelerinde biraz daha detaya girilebilirdi diye düşünüyorum, ancak canavar bir sistem isteyeceğinden bu düşüncemden anında vazgeçiyorum. F1 2001 zaten bu haliyle yeteri kadar ciddi bir oyun makinesi istiyor.

Benim asıl dikkatimi çeken nokta müzikler ve de oyundaki sesler. Müzikleri daha önce ismini duymadığım Chicane grubu yapmış. Açıkçası oldukça beğendim. Yarışta kafanızı patlatan o motor seslerinden, menülerde uzaklaşıyorsunuz. Motor sesleri üstünde durmuşken, bu oyuna geliştirilip monte edilen motor sesinin duyduğum en gerçekçi ses olduğunu söyleyebilirim. O kadar ki bir F1 fanatığı olan babam (sabah 6'da yapılan yarışları bile kaçırmasız) ben oyunu oynarken, içерden "RTL eski F1 yarışları mı veriyor" diyerek geldi. Lastiklerin fren ya-

parken ki sürtünme sesleri, lastiklerin bazı virajlarda kayış sesleri oldukça gerçekçi yapılmış. Hatta bu sayede atacağınız spinlerden de kurtuluyorsunuz.

Eminim hepiniz oyunu en az bir kere "beginner" zorlukta başlamış ve de ne kadar sıkıcı bir şekilde bütün rakiplerinizi geçtiğinizin farketmişinizdir. Çünkü yapmanız gereken tek şey hızlanma tuşuna basmak ve önenüzdeki arabayı geçmek için direksiyonu sağa veya sola kırmak. Öte yandan "veteran" zorluk seviyesi ise akıllara zarar. Bu modda rakiplerinizin tozunu-



Yüklemeye ekranında pistin belli bölgelerindeki ideal hızları görüyoruz

INFO-BOX YARIŞ

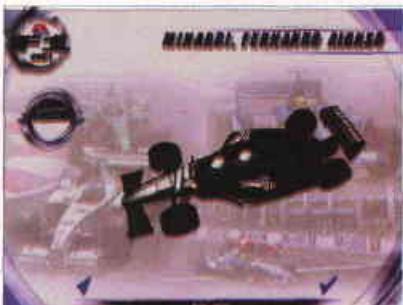
Bilgi İçin • www.ea.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • PIII 600, 128 MB Ram, 32 MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok



• Sürücü okulunda bu 2 kişilik ve Arrows'un 3 kişilik arabalarıyla katılıyoruz

zu yutması için iyi bir direksiyona ve de hızlı bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Tabii yeteneği de unutmamak gerek. Çünkü veteran'da oyarken pit bölgesi içinde belirli olan hız limitini geçmeniz işten bile değil. Hızınızı düşürmeniz ardından RPM sınırlayıcı açmanız, pit stop yapmanız, sonra pit yolundan çıkarken tekrar RPM'i kapamanız, hızlı davranışınız bir hayatı süre kaybettirir. Bu da arka sıralarda sizin için rezerve edilen yerinizi almanız demektir.



• Bu kum havuzları oynamak için değil ve girdiniz mi kolay kolay çıkamıyorsunuz.

Oyunda spin atmak çocuk oyuncası. Hatta ben zor da olsa bütün yardımlar rağmen arabaya spin attırmayı başardım. Herhangi bir geniş virajı içten aldıktan sonra hızlanmaya çalışırken vites değişikliklerinde dikkatli olmanız gerekiyor. Yoksa semazenler gibi dönmeye başlaysınız. Arabaların fizik modelleri gerçekte oldukça yakın. Çarpışmalarda arabalar ağırlıklarına göre tepki veriyor. Arabaların markasına göre hızları, yol tutuşları ve hızlanışları, frenajları da değişiyor. Örneğin McLaren'ler düz yolda kanat tak-



• Abi, şu yuvarlak şeyleden olmadan nasıl gitmeye pâniyorsun?



• Bu pist oyundaki en hızlı pistlerden biri aman dikkat uçmayın.

«Motor sesleri o kadar gerçekçi ki, F1 oynarken babam TV'de yarış yayınıyor zannetti»

Sen git oyununu oyna!

Oyunda başarılı olmak istiyorsanız önce driving school bölümünde bıkmadan usanmadan bütün sektörlerde bronze madalyaya ulaşmanız lazımlı. Bunun kolay olduğunu sanmayın, klavye ile hele bir de benimki gibi taş gibi bir klavye ile ne kadar işkence çektiğimi olduğunu göreceksiniz. Şahsen sizin için denedim, test ettim ve onaylamadım. Ancak arkadaşımda kaldığım o gece, bir direksiyonun insanın hayatını(!) bu derece etkilediğini ilk defa gördüm. O ne rahatlık söyle. Driving school'da tahmin edebileceğiniz üzere kırmızı ışıklar fren yapmanız, yeşiller ise hızmanız gerektiğini belirtirler. Unutmayın ki ya Arrows ya da Minardi takımı ile bu testleri yapıyorsunuz, yani gerçek yarışta bir Ferrari ile çok daha geç fren yapıp, ardından daha erken hızlanabilirsiniz.

sanız uçaabilecek hale geliyorlar, Ferrari'ler fren sistemleri sayesinde virajlarda daha geç yavaşlama lüksüne sahipler.

Ben ne yapıyorum ki ?

Yapay zeka zorluk seviyesine göre değişiyor. Beginner'da düz yolda hızları düşük, virajlarda normal araba ve sürücülerle karşılaşırken, veteran'da 2 tekerlek pist dışına kaysa bile anında toparlanıp bir sonraki virajda sizi geçebilecek kadar tehlikeli piskopattarla yüz yüze geleceksiniz. Diğer sürücüler genellikle bulundukları sıraları korumaya çalışıyorlar, arabaları sizinkinden güçlü ise emin olun ki sizi epey zorlayacaklardır. Unutmayın arayı en başta açmak çok önemli, o yüzden çok az benzinle başlayıp bu piskopatlardan oldukça uzaklaşmak, gereklisi 3 pit-stop stratejisi uygulamanız gerekmektedir. Eğer tahmin ettiğinizden çok benzin harcadıysanız veya kanadınız koptu ise "s" tuşu ile teknisyenlerle kontak kuruyorsunuz, onlar da hazır olduklarında "Gel abicim sorunun neye tamir edeceğiz" diyorlar. Siz de paşa paşa giriyorsunuz pit'inizne. Tabi benim gibi hayvanlık edip bir Minardi iken gidip McLaren'lerin garajına gitmeyeceksiniz! Giderseniz de arabanızın tamir edilmediğine şaşırımayacaksınız. Şaşırısanız da bunu çubuk atlatıp hemen kendi garajınıza gitmeyeceksiniz. Gitseniz de... Tamam, tamam susum.

Biraz da şu EA'ın bas bas bağırdığı "Değisen hava koşullarına" deyinelim. Evet, oyunda

hava günlük güneşlik iken yarışın ortasında hava koşulları değişimliyor. Siz de buna göre pit'e girip lastik değiştirip, yeni stratejiler geliştirerek zorunda kalıyorsunuz. (F1 severler Barrichello'nun 10 kusuru bir sırada iken yağmur yağmaya başlayan yarışı pit-stop'a girmeden, kazandığını hatırlayacaklar) Çünkü hava koşulları, özellikle de yağmur siz çok etkiliyor. Hatta sadece etkiliyor denebilir, yağmur yağdığını "Vay be adamlar bunu da yapmış" dediricek kadar güzel animasyonlar yok fakat yine de tatmin edici.

Sao! EA, oğlumun idealini gerçekleştirdin

Genel olarak bu oyunun gerçekten çok güzel yapıldığını. İsteyenlerin az da eğlence, isteyenlerin gerçekçiliği buldukları, gerçek F1 yarışlarından yapılan geçişlerin yapıldığı, yanlış anda gaz verme sebebi ile bol bol topaç gibi döndüğünüz bir oyun. Eğlence isteyenlere asında daha çok Midtown Madness türü oyunlar tavsiye edebiliriz. O yüzden gerçekçiliğe önem verenler bu oyundan çok şeyler beklemesinler. BAR takımından F1 ve arabalar hakkında alınan bilgilerin EA'ya çok yardımcı olduğu açık. EA yine bir şahsər yaratmış, ama her zevke uyacak bir oyun değil..

Can Kori | can@level.com.tr

Grafik • Eski F1'lere oranla doğal olarak gelişmiş var ancak maalesef büyük bir yol katedilmemiş.

Atemsor • Bir yarış heyecanını başından sonuna kadar hissettiyor. Bitiş çizgisini geçtiğinizde büyük bir rahatlık hissediyorsunuz.

Ses • Müzikleri yapan Chicane grubu iyi bir iş karışmış. Yarış içindeki sesler ise olağanüstü.

Oynamabilirlik • F1'de yapılan bütün ayarları oyunda da arabanızı yapabiliyorsunuz. Bütün arabaların kendilerine has özellikler var.



Zoo Tycoon

Bugün hayvanat bahçesi kuracağınız, hazırlayın kazmayı, kureği!

Sanırım bilgisayar oyunlarını ikiye ayırmamız gerekirse bu, Tycoon olanlar ve olmayan diye yapılır. Tycoon olmayan her oyunda kan, savaş, entrika, kovalama, kaçışma, vuruşma, heyecan olurken Tycoon oyunlarında büyükbaşınızın huzuru, çimenlerin sakinliği, dışarıda kar yağarken sıcak yatağınızda kestirmenin rahatlığı vardır. Herhangi bir şey için panik yapmanız veya stres girmenize gerek yoktur. Herhangi birini öldürmeyi ise hiç düşünmeyeceksiniz. Sadece basit mouse tıklamaları ile tatlı, şirin bir işletmeyi alıp, minik müşterilerinizi maksimum derecede mutlu etmek için ufak ayarlar, değişiklikler ve inşaatlar yapacaksınız.

Zoo Tycoon'u oynayınca gördük ki sevindigimiz, iyi ki bu da yapılmış dediğimiz yanları olduğu gibi, bizi hayal kırıklığına uğratan ve üzен tarafları da var. Bu konuda detaylı bilgilere geçmeden önce sadece 4 hafta sonra gireceğiniz yeni yılın aynı bir Tycoon oyunu gibi geçirmenizi dilerim sevgili Level halkı.

Su aygırlarının suyu

Zoo Tycoon her seyden önce oynamamayı hakedecek bir oyun değil. Oynarken kesinlikle eğleneceğinize garanti ederim. Ama Zoo Tycoon büyük yenilikler getiren ve Tycoon dünyasında devrim açacak bir oyun da değil (hatta alakası yok). Başladığınızda göreceksiniz ki, oyunda 3 tane tutorial, 3 beginner, 4 intermediate, 4 advanced ve de 2 very advanced campaign bölü-



mü var (bu her şeyden önce güzel bir özellik; çünkü kimi Tycoon'larda bu adım adım ilerleme ve bir görevi bitirtme sorumluluğu yoktur; halbuki gittikçe zorlaşan bir yapıya sahip olmalı bu tarz oyunlar). Buradaki eğitim görevlerini (tutorial) oynayarak oyun hakkında epey bir bilgi sahibi olabilirsiniz. Diğer zorluk seviyelerindeki görevleri ise ancak, bir önceki zorluk seviyesindeki tüm bölümleri bitirdikten sonra yapabilirsiniz. Tabii bunların dışında sizin belirleyeceğiniz bir mekanda ve istediğiniz kadar bir paraya "free mod" da oynama imkanınız da var.

Her Tycoon'da genel olarak müşterilerle ilgilenmeniz dışında yapmanız gereken ağırlıklı bir göreviniz vardır. Roller Coaster Tycoon'da bu milyonlarca çeşit tren yolu yapmakti. Burada ise hayvanlarınızı maksimum derecede mutlu etmeye çalışmak yegane göreviniz olacak.. Hangi bölümde oynuyorsanız oynayın yer, seçili haritaya bağlı olarak genelde bir tane karakteristik özellik sergiler. Ama dünyanın dört bir yanından getirdiğiniz hayvanların bir kısmı çölde, bir kısmı yağmur ormanlarında, bir diğerİ dağ-

larda, ötekisi platoarda vs. Kısacası bir çok alanda yetişen, ancak spesifik bir mekanda mutlu olabilecek yaratıklar. İşte bu, oyunun ana konseptini belirliyor. Her hayvan için kafes yaptıkten ve hayvanı içine yerleştirdikten sonra sağıdan Zookeeper ikonuna basin ve hayvan terbiyecisinden hayvanın mutluluğu için gerekli olan her şeyi öğrenin. Sonra da kafesinizi ona göre donatmaya başlayın. Burada en çok dikkat etmeniz gereken nokta zemin (bazi hayvanlar birden fazla tür zeminde mutlu olabiliyor, ayrıca hemen hepsinde biraz su bulundurmanız gerekiyor). Daha sonra gerekli büyütül-

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.microsoft.com/games

Yapım • Blue Fang Games

Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • Pentium 233, 32 MB Ram, 250MB HD Alanı

Multiplay • Yok





te barınak, kimileri için taş ve çoğu hayvan için de uygun bir kaç ağaç gerekiyor. Bunların yanında bazı hayvanlar yanlarına arkadaş veya eş isterken birkaçı için de zemini yükseltmeniz, ya da kafes alanını büyütmeniz gerekecektir. Tüm bunlar için oyunun başından sonuna kadar gözünüz devamlı hayvan terbiyecisi ikonunda ol-

Bu halkın arasında birden paniğe neden olacak, ve Zoo Rating'iniz hızla düşmeye başlayacaktır (yeterince sağlam yapmanız bile, eğer maymun gibi ağaçlara tırmanabilen hayvanların ağaçlarını parmaklıklara yakın yerlere koyarsanız, kaçışları kaçınılmaz olur!).

«Zoo Tycoon büyük yenilikler getiren ve Tycoon dünyasında yeni bir **devrim** açacak bir oyun da değil»

mali; bir kere gerekli koşulları bir araya getirdikten ve ona bakacak ve yemek getirecek bir hayvan terbiyecisi de kiraladıktan sonra istinai durumlar haricinde o hayvan hep mutlu ve sağlıklı oluyor; hele bir de kafeste bir erkek bir dişi olursa yakında o türden yeni bir bebek müjdesi bile gelebilir. Ve unutmayın ki hayvanlarınız mutlu olmazsa ne hayvanat bahçenizin rating'i artar, ne herhangi bir müşteriniz olur, ne de hayvanlarınız uzun ömürlü olurlar. Kafesleri yaparken kimi ince ayrıntılara da dikkat etmeliyiniz. Eğer kafesleriniz yeterince sağlam olmasa, hayvanlarınız parmaklıklarını kıpırdanabilirler.

ZOO TYCOON

73

Grafik • Her ne kadar renk seçimi canlı olsa da, böyle bir oyunun genel olarak daha iyi grafiklerle karşımıza çıkması gerekiyor.

Atmosfer • Teknik eksikliklere rağmen geri kalan tüm görevlerini başarıyla yerine getiriyor ve o gizli Tycoon ruhu sayesinde oyuncuya kendine bağlıyor..

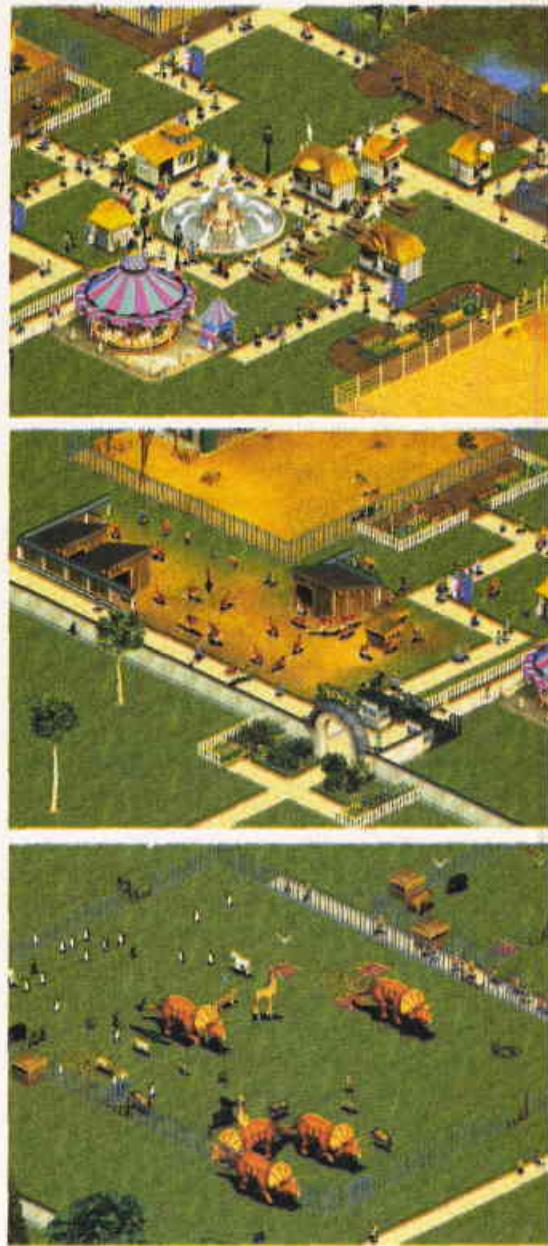
Ses • Müzikleri ve hayvan efektleri fena değil, ama daha çok çeşit olsa daha eğlenceli olurdu.

Oynanabilirlik • Çok basit bir kontrolü ve inanılmaz kolay bir oynanabilirliği var. Senaryolar zor değil ve dikkatli gittiğiniz sürece rahatlıkla bitirebilirsiniz.

Yiye Karıncayıyen

Tabii ki yapmanız gereken tek şey hayvanlarınızın mutluluğuyla ilgilenmek değil. Diğer Tycoon'larda olduğu gibi para kazanmak ve müşterileriniz ihtiyaçlarını gidermek için bir takım binalar yapmalı, bir şeyler satmalısınız. Sodacı, hamburgerci, pizzacı, dondurmacı, hediyelik eşya dükkanı, restoran gibi standart binaların yanında atlı karınca, japon çiçek evi gibi ilginç olanlarını da bulmak mümkün. Elbette bunların yanında etrafı süslemek amacıyla bilimium ağaç, çiçek, havuz, lamba, hayvan heykelleri ve diğer bazı ihtiyaçlar olan çöp kutusu, dinlenme salonları, banklar yapabilirsiniz. Kisacası bir parkta bulunması gereken akınına gelebilecek her şeyi bulabilirsiniz. Bu noktada şiddetle belitmek gerekiyor ki, oyun kesinlikle çeşitlilik olarak istenileni veriyor. Kimi Tycoon'larda her şeyi yapar ve sonrasında da yenileri olmadığı için sıkılırdı.

Ama burada 40'dan fazla hayvan çeşidi ve onlarca süsleme ve satıcıyla gerçekten zengin bir menü sunmuşlardır. Ayrıca seçtiğiniz görevde de tüm bu seçenekler bir anda karşınıza çıkmıyor. Çoğu zamanla (ve elbette parayla) keşfetmeniz gerekiyor. Yani Roller Coaster'da da olan ve tüm Tycoon oyunlarında zorunluluk çerçevesinde olmasını istediğiniz keşfetme bu oyunada da var. Böylece oyun hem dizayn hem de



devamlı ilerleme üzerine kuruluyor.

Oyunun renkli ve çeşitli içeriğinin getirdiği zevk ne yazık ki bazı teknik özelliklerde hayal kırıklığına dönüyor. Öyle ki arkasında Microsoft gibi bir firmanın olduğu bir oyununda biraz daha yüksek kalitede ve belirgin grafikler, daha detaylı ve çarpıcı hayvan ses efektleri, sadece iki taneden daha çok zoom'lama seçeneği ve en önemli parkı halktan birinin gözünden görerek gezme gibi artık tüm bu tarzdaki oyunlarda olan özelliklerin olması gerekiyor.

Son söz olarak söylemenesi gereken bir şeys varsa o da mükemmel değil ama kesinlikle "iyi" diyebileceğimiz bir oyun olduğu. Eğer arada bir de olsa gidip gezdiğiniz o hayvanat bahçelerine sadece bir gözlemci olarak değil de, daha derinden ve daha içinden bakmak istiyorsanız, bence bu oyna bir bakın. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

road to india

Aşkınız için ne kadar uzağa gidebilirsiniz?

Muhemelen Road to India oyun dünya-ası için bir ilk olma özelliğini taşıyor (en azından benim için öyle); daha önce Hindistan'a kadar uzanan bir adventure oynadığımı hiç hatırlamıyorum. Uzak Doğu'yı, Antik Yunanı, Orta Çağ Avrupa'sını, Eski Mısır'ı ve Güney Amerika medeniyetlerini gezdim, gördüm ama Hindistan hala keşfedilmemiş bir diyar, sanal belleğimde. Son yıllarda Hintliler'in yazılım sektöründeki atılımı, oyun tasarımcılarının da ilgisini çekmiş olsa gerek. Adamlar sadece beyin güçlerini kullanarak, pazarlayabilecekleri bir sektör yarattılar, hem de bir hayli fakir olmalarına rağmen. Zaten olayın en güzel tarafı da bu. Yazılım sektörünün beyin gücünden başka hiçbir şeye ihtiyacı yok; ne ham maddeye, ne de onları işleyecek fabrikalara (tam bize göre bir hamle) (bu sözleri bir yerden hatırlıyorum ben ama... - BLX).

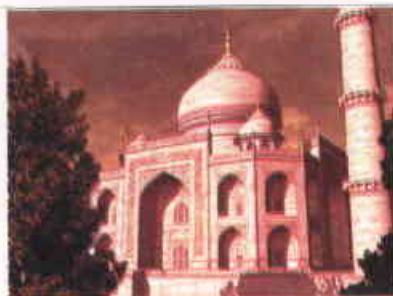
Şöyle bir geriye bakınca, The Longest Journey, Myst III: Exile derken adventure türünün 'ben hala buradayım ve dimdik ayaktayım' dediğini görüyoruz. Tamam, her ay yeni bir adventure çıkıyor ama çıkışlar da genellikle bizi uzun süre oyalayabilecek nitelikte oluyor. Ney-

se, giriş yapmışsa da hala bu inceleme yi yazmam için bir şeyler eksik gibi. Tabii ya! Kama Sutra! Yani bu inceleme ancak Kama Sutra filminin müzikleri eşliğinde yazılır, öyle değil mi?

Aşkı sonuna dek kovalamak...

Kahramanımız tipik bir Amerikalı. Adı Fred Reynolds. Onu ilk olarak Hintli nişanlısı Anusha'yi havaalanında memleketine uğurlarken görüyoruz. Birbirlerine sevgi dolu gözlerle bakıyor ve yine sevgi dolu sözlerle vedalaşıyorlar. Tabii bu kesinlikle bir 'elveda' değil. Derken Fred, Anusha'dan bir mektup alıyor ve aynen nakat oluyor. Mektupta, ilişkilerinin bittiği ve onu aramaya çalışmasının boşuna olacağı yazılı. Fred olan bitene hiçbir anlam veremiyor ve dellenip aşkınn peşinden Hindistan yollarına dökülüyör. Tam Anusha'nın mahallesine gelmişken, sevdiği kadının zorla bir arabaya bindirilerek kaçırılmasına tanık oluyor (işler karışıyor gibi). Kahramanımız olayı biraz kurcalayınca, işin arkasından eski bir tarikat olan (hatta varolmadıklarına inanılan) Thuglar çıkmıyor. Thuglar, Anusha'yi ölüm tanrı Kali'ye kurban etmeye niyetli. Peki ama neden? Yaşadığımız yüzyılda neden böyle bir ritüele ihtiyaç duyulsun ki? İşte bu noktada siz devreye giriyorsunuz. Biliyorum, daha yeni yoldan geldiniz, şöyle bir soluklanmak istiyorsunuz ama gönül bu, ferman beklemez, hem böyle bir hatunu bir daha nerede bulacsınız?

Geleneksel hind çalgıları ve güzel bir demo eşliğinde kendimizi Yeni Delhi sokaklarında bulunuyoruz. Aslında daha önce Taj Mahal civarında



bir ırınma turu attığımızı söylemeliyim ama rüyamızda! Herhalde oyunun en ilginç olayı bu olsa gerek; iki ayrı alemden top koşturmak. Bir rüya alemindesiniz, bir gerçek dünyada. Ama öyle ayrı telden çalışma durumu yok, tam bir uyum söz konusu. Rüyadayken çözüdüğünüz bulmacalar veya yaşadığınız olaylar gerçeğe döñünce karşılaşmanız sorunlara ışık tutabiliyor. Bu anlamda senaryonun güzel kurgulandığını söyleyebilirim. Yalnız bana fazla çizgisel geldi. Belli seçenekleriniz var ve onların dışına çakılmayorsunuz; yine de zor bir bulmacanın ardından nöbetçilere sinsice arkadan yaklaşıp, bayıltmak gibi bir aksiyonun gelmesi durumu dengeliyor. Kisacası biraz gerçek, biraz da gerçeküstü takılıyor ve bu sayede oyunu bir solukta bitiriyoruz. Zaten Road to India'nın en büyük eksilerinden biri oldukça kısa olması (bir oturusta bitirecek kadar). Bir karşılaşma yapmak gereklisse, Road to India, The Longest Journey'nin yanında bir önsöz tadında kalıyor diyebiliriz.

Hayvan deyip geçmeyin...

O kadar Hindistan'a gelmişsiniz, bir inek görmeden gitmek olur mu? Bildiğiniz gibi inekler

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.microds.com

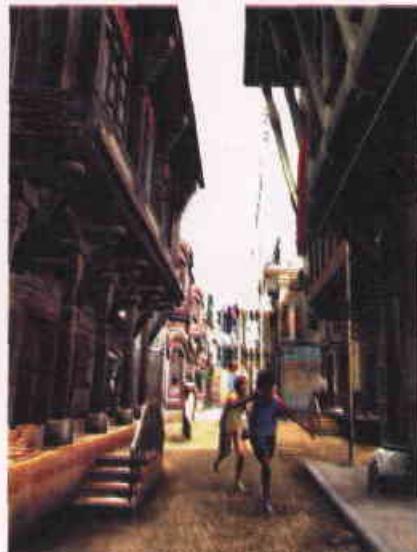
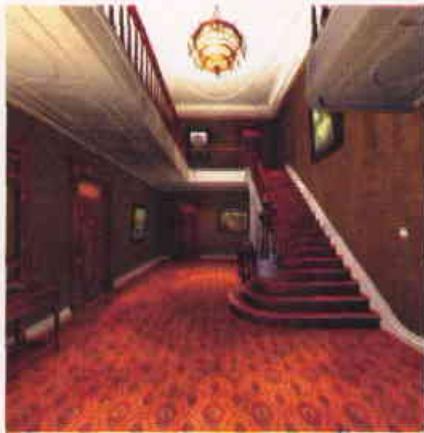
Yapım • Microds

Dağıtım • Microds

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok





Hindistan'da kutsal kabul edildiği için, öylece ortada gezinebiliyorlar (hatta bir tanesi yolunuza kesecek, şimdiden söylemesi). İşinize en çok yarayacak hayvan ise bir maymun. Önemli bir bulmacayı onun sayesinde çözüyorsunuz ama biraz maymunca konuşmanız gerekecek (unutmadan, bir de sırtına atlayıp, dörtnalı (!) koşturduğunuz bir fil var). Bulmacalar, genellikle kolay ve belli bir mantık üstüne kurulu; olay

rece. Özellikle bir tane çocuk var ki bilmediği halt yok diyebilirim.

Diyaloglarınız genellikle 'Bu resimdeki adamı tanıyor musun?' tarzı cümlelerden oluşuyor. Öyle derin muhabbetlere giremiyorsunuz; sadece tanrı Kali ve Thug tarikatından bahsedebilecek kadar derinliği olan bir oyun. Açıkçası zengin Hint kültüründen kesitler sunmaması yazık olmuş (mesela Hint kinası bu ara çok popüler). Road to

yapmış bir gözlük takıyorum gibi görüyorsunuz. Grafiklerin aksine karakterler 3D ve hiç de fena gözükmemeler; hareketlerinin akıcı olduğu bile söylenebilir. Müzikler tabii ki güzel (ama Karna Sutra'nın soundtrack'i daha güzel). Gerçek tekrar etmesi belli bir süreden sonra can sıkabiliyor. Seslerin de iyi olduğu söylenebilir, özellikle çevresel sesler oyuncun havasını bir anda değiştirebiliyor.

Belki Road to India, türdeşleriyle kıyas yapabilecek kadar sağlam bir adventure değil ama en azından Hindistan'ın gizemli kapılarını ardi na kadar olmasa bile bir parça aralayabilen, başarılı bir deneme. Cryo'nun tarihi adventure'ları gibi bayılmıyor ama onlar kadar da aydınlatıcı değil. Road to India, adventure türüne yeni adım atanlar için gayet uygun bir oyun. Deneyimli oyuncular ise bulmacaları aşırı kolay ve oyunu çok kısa bulacaktır. Ne yapalım, her istedigimiz olmuyor işte... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

«Herhalde oyunun en ilginç olayı **iki ayrı sahada** top koşturmanız olsa gerek; bir **rüya** alemindesiniz, bir **gerçek** dünyada...»

bulduğunuz bir eşayı, uygun bir yerde kullanmak tamamıyla. Birkaç labirent vakasıyla karşılaşırız ama onlar da korkacık cinsten değil. Hayvanların dışında size en çok dilenciler yardımcı oluyor, tabii parayı konuşturduğunuz sü-

India, Myst gibi birinci şahıs perspektifinden oynamıyor, 360 derecelik bir görüş serbestliğinizin var. Envanterinizi açmak için bir sağ tık yeterli. Ayrıca Fred, envanterine otomatik olarak oyunla ilgili bazı notlar alıyor; anlayamadığınız bir nokta olursa, bu notlara başvurabilirsiniz.

Ganj'a yansıyan renkler...

Aslında oyun boyunca Ganj'ın kıyısına bile uğramıyorsunuz ama Hindistan'a özgü renkler grafiklere hakim durumda. Çözünürlük (640x480) biraz düşük olduğu için bazen arka planlar sıratlıyor, özellikle 17 inch bir monitorde oynuyorsanız. Rüya ve gerçek arayımı grafiklere de yansımış. Fred'in bayığın olmadığı zamanlarda gezdiği Yeni Delhi sokakları çok daha renkli ve detaylıken, misil misil uyurken gördüğü eski Hindistan ise daha yumuşak renkler içermeye. Zaten rüyadayken etrafınızı köşeleri buhu

ROAD TO INDIA

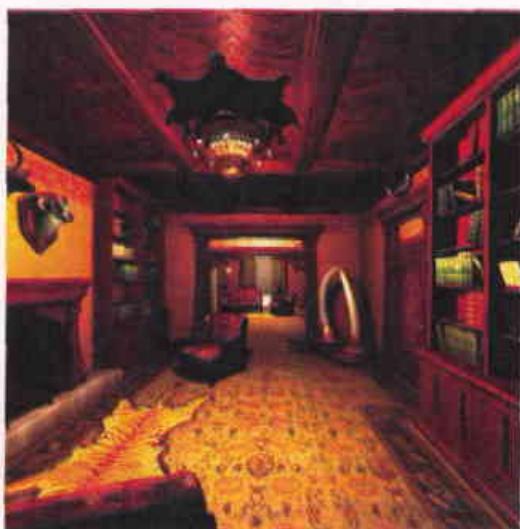
72

Grafik • Arka planlar biraz özensiz ve çözünürlük düşük. Ama genel anlamda grafikler fena değil, özellikle karakter modelleri gayet iyi.

Atmosfer • Hem rüya, hem gerçek derken ilginç bir atmosfer yakalandı. Tabii geleneksel Hint müziklerinin atmosfere katkısı büyük.

Ses • Çevresel sesler gayet başarılı ve seslendirmenin de ortalamanın üzerinde olduğu söylenebilir.

Oynanabilirlik • İlk birkaç dakika içinde arayüzü ve menü sistemini çözübiliyorsunuz. Gerisi zaten kolay; tıkla ve seyretil.



subcommand

Denizin dibinde demirden evler...

Sub Command gibi köküne kadar gerçekçilik iddiasında bulunan bir denizaltı simülasyonunu nasıl eğlenceli bir yapıp haline getirebilirsiniz? Cevap çok basit, getiremezsiniz. Bunu denerseniz gerçekçiliği yitirirsınız. Sub Command ise mümkün olduğunda gerçekçi olmasına gayret edilmiş bir denizaltı simülasyonu, yani biraz heyecan ve eğlence arayan, sabır katsayışı da pek yüksek olmayan oyunculara göre değil. Bu oyun yüzlerce sayfalık kullanım kılavuzlarını bir nefeste okumaktan sıkılan ve askeri terminolojiyi sanki bir kruvazörün kaptan körpusünde doğmuşçasına iyi bilen "ciddi" simülasyon oyuncularını memnun edecek biçimde hazırlanmış.

Oyunda dünya denizlerinde dolaşan pek çok farklı gemi ve araç türüne yer verilmiş, ancak siz bunlardan dördünü kullanabiliyorsunuz. Amerikan senaryolarında geliştirilmiş Los Angeles ve en son teknolojile tasarlanmış olan SeaWolf sınıfı nükleer saldırı denizaltıları, Rus senaryolarında ise Sovyet döneminin en korkulan tasarımlarından olan Akula sınıfı nükleer denizaltının iki farklı varyantını kullanma şansınız oluyor. Her geminin kontrol arabiriminin tamamen kendine has olarak tasarlanmış olması çok

iyi bir detay. Ancak gemilerin tam kapasiteleri ve yetenekleri hakkında ne oyunda, ne de kullanma kılavuzunda pek fazla bilgi yok. Aslında bunu oyundaki hemen herşey için söylemek mümkün, CD üzerinde bulunan 200 küsür sayfalık Acrobat dosyası formatındaki kılavuz oyuncuya çok fazla aydınlatmamış. Yani eğer denizaltı ve elektronik muharebe konularını pek iyi bilmiyorsanız, kullanma kılavuzundan pek fazla bilgi almanız mümkün olmayacağı.

Periskop Yukarı!

Sub Command Electronic Arts tarafından piyasaya sürülmüş ancak aslında daha önce Jane's tarafından çıkarılan 688(i) Hunter-Killer adlı oyunun devam niteliğinde bir yapım. Her iki oyun da Sonalysts Inc tarafından geliştirilmiş, ancak Sub Command daha önce oyundan bazı açılardan daha farklı. Herşeyden önce oyun üç boyutlu bir grafik motoruna sahip, ancak bunun anlamı tüm gösterge tablolarını kapatıp oyunu Arcade gibi oynayabileceğiniz anlamına gelmiyor. Aksine 3D grafikler sadece oyuna bir miktar renk katmak için kullanılıyorlar. Tipki gerçek bir denizaltı olduğu gibi, oyunda etrafınızı "görmenizi" sağlayan tek unsur var, o da su altında iken sonar ve yüzeydeyken de radar sinyalleri. Etrafindaki herşeyi sonar yardımıyla "görmek" ve tanımlamak zorundasınız, ancak "farkında olduğunuz" unsurlar 3D grafik ekranında görüntüleniyorlar. Mesela bir düşman gemisiyle ilk temasınızda o araç ekranda basit bir sembol olarak gözükmüyor. Eğer daha fazla bilgi edinip aracı veri tabanından tanımlayabilirseniz, ancak o zaman ekranda tamamen beliriyor.

Fakat burada küçük bir detay var, sizin bir savaş gemisi sandığınız şey aslında sivil bir tanker olabilir. Ya da belki aslında orada hiçbir şey yoktur, ama siz sonarı yanlış okuyorsunuzdur, kimdir? Grafikler size bu konuda herhangi bir ipucu vermiyor, kendi işinizi yapmanız şart koşuyorlar. Gerçekte 3 mil ötede dolaşıp duran o sinyalin ne olduğunu görebilmeyen en emin yolu periskop seviyesine yükselmek ve bir göz atmak. Ancak dev bir nükleer denizaltı ile su yüzeyine bu denli yaklaşmanın sonuçları çoğun-



lukla ölümçül olabiliyor, özellikle aldiğiniz sinyal gerçekte de bir düşman destroyerne ait ise. Gerçekte tüm işler kontrol panelleri ile yürütülüyor ve büyük bir ihtimalle bu oyunu oynamak olan sim ustaları 3D grafikleri hemen hiç kullanmayacaklardır.

Modern Silahlar

Günümüz savaş araçları, özellikle de nükleer denizaltılar gerçek birer mühendislik şaheseri dirler. Gövdeleri titanyum, çelik, magnezyum ve karbon fiber gibi egzotik malzemelerden üretilir, bu sayede suyun yüzlerce metre altında aylarca kalabilmeleri sağlanır. Buna rağmen en güçlü gemiler bile modern savaş başlıklarının inanılmaz tarihp Gücüne pek fazla bir şansa sahip değildir, çoğu zaman tek bir torpedo yemek bile multi-milyar dolarlık bir denizaltıyı bitirebilir. Bu yüzden gerek denizaltılarda, gerek satılık gemilerde elektronik muharebe büyük bir önem taşır. Gemiler savaş alanında birbirlerini önce bulabilmek, ayrıca kendilerine atılan silahları savunabilmek için son derece karmaşık elektronik sistemler taşırlar. Bu elektronik muharebe olayı gerçekle oldukça emek ve zaman alan, ayrıca sinir bozabilen bir çalış-



INFO-BOX SIMULASYON

Bilgi İçin • www.subcommand.ea.com

Yapım • Sonalysts Inc.

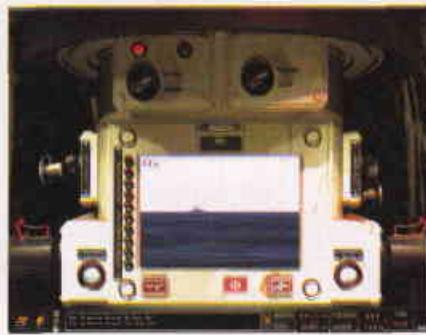
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • P2-233, 64 MB RAM, 750 MB sabit disk alanı, 8 MB Grafik Kartı.

Multiplay • Var.



Yüzeye o kadar yaklaşmışken aktif sonar kullanmayın



Karşındaki bir düşman destroyer mi yoksa bir yanılışma mı?



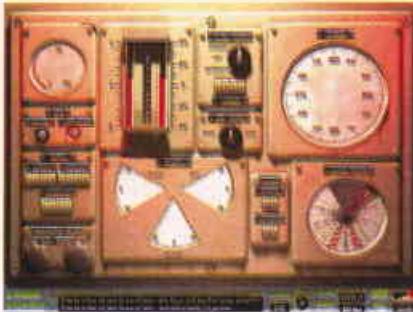
Denizaltı ekipmanlarınından gibi bilmeniz gerekiyor.

ma gerektirir. Sub Command bu unsuru oyuncu içinde başarıyla kullanıyor ve işini bilen oyuncuyu uzun, sinir bozucu köşe kapmacalarla hedefcaya sürüklüyor. Tabii modern savaş araçlarının sadece torpedo değil pek çok farklı türde silah ve karşı önlem sistemi taşıdığını düşünürseniz, hızlı ve sistematiğin nasıl büyük önem kazandığını anlayabilirsiniz.

Oyunda eksik olan bir unsur ise hasar yöntemi unsurunun tamamen göz ardı edilmiş ol-

Gelişen Olaylar

Sonalysts Inc tarafından yapılan bir önceki denizaltı simi olan 688'de seferberlik senaryolarının tamamen belirli bir yol izleyecek biçimde hazırlanmış olması oyuncuları oldukça hayal kırıklığına uğratmıştı. Bu gibi görev tasarımlarına hemen her oyunda rastlanır ve belli açılardan kullanılmalari kaçınılmazdır. Ancak bu tür görevler oyuncunun kendi stratejilerini geliştirme ve olaylara farklı açılardan yaklaşabilme özgürlüğünü tamamen elinden alır. Neyse ki Sub Command bu açıdan çok daha esnek bir tasarıma sahip. Her ne kadar görevler yine belirli bir çizgide ilerlese de, bu defa bir görev içinde aldığınız kararların sonuçlarının sonra ki görevleri ciddi biçimde etkilemesi mümkün oluyor. Tabii bu durum kendi stratejisini kurmayı seven oyuncular açısından çok daha sevindirici sayılır.



Uzun lafın kısası, Sub Command ancak citti simülasyon ustalarının oynamayı ve keyif almayı bekerebilecekleri, çok ciddi bir denizaltı simülasyonu. Tabii bu yüzden oldukça kısıtlı bir kitleye hitap ediyor, ancak kesinlikle iyi kotarılmış bir yapıp. Eğer kendinizi sabırlı, bilgili ve yetenekli bir simülasyon usta olarak görüyorsanız bu oyunu kesinlikle edinmeniz gereklidir. Çünkü bu türden çok fazla yapım çıkmıyor ve yeni bir denizaltı simi kimbilir bir daha ne zaman gelir. Ama oyuncu denince akılınızda sadece Counter-Strike geliyorsa, o zaman başka birşeylere bakmanız daha iyi olabilir. ©

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

SUB COMMAND

89

Grafik • 3D grafikler oldukça iyi ve arabirimler de son derece kullanıcı dostu hazırlanmış. Ancak bunun bol renkli bir aksiyon oyunu olmadığını hatırlamak gereklidir, görsel güzellik bir noktada çok anlamlı değil.

Atmosfer • Eğer sabırlı ve dikkatli bir sim oyuncusu iseniz, o zaman denizin altındaki uzun bekleyişler ve sonarın tekdüze sesi sizin ekrana bağlamaya yetecektir.

Ses • Ses efektleri oldukça iyi kotarılmış, derinlerde arayan bir denizaltının içinde olduğunuz hissini uyandırmayı başarıyor. Oyunda menüler dışında fazla müzik yok, ama zaten gerek te yok.

Oynanabilirlik • Oynaması oldukça zor ve ustalık isteyen bir oyun. Eğitim görevleri ve kullanma kılavuzu yetersiz, şüphesiz bu oyunu yapanlar sadece en usta sim oyuncularını hedef kitle olarak seçmişler.



Harry Potter

AND THE
PHILOSOPHER'S STONE

Harry Potter en sonunda sanal alemini de büyüledi...

Bunun zaten böyle olacağı belli idi; bir kitabı bu kadar çok satarsa, ondan fazla dile çevrilirse, oyun kartları çıkarsa ve hatta filmi çekilirse, tabii ki bilgisayar oyunu da yapılır. Son birkaç yıldır, Harry Potter firtinası tüm dünyayı kasıp kavurmakta. Bize biraz geç gelmiş olsa da etkisinden bir şey kaybetmediği kesin. Peki neden Harry Potter bu kadar tutuldu? Küçükler için yeni bir kahraman ve büyükler için bir yeni bir iş kapısı olması dışında neydi bu kadar onu cazip kılan? Bence bu sorunun cevabı, insanlara hala hayal kurulabildiğini ve kurulması gerektiğini hatırlatması. Gerçi ben ilk kitabı yarısına kadar okuyup bıraktım; biraz büyümüş olmak ve belki de biraz kitabı Türkçe olması

beni Harry Potter aleminden uzaklaştırdı. Ama kitabı okuyanların kafalarında canlananlar bana hiç de yabancı değil çünkü ben de aynı düşleri 'Gizli Yediler' serisini okurken görmüştüm. Dünyanın, onca materyalist düşünceye ve fiberoptik kabloya boğulduğu bir zamanda Harry Potter, sınırlanabilecek düşsel bir liman galiba (yalnız sadece küçükler için).

Açıların çocuğu olmak...

Harry Potter and the Sorcerers's Stone, aynı adlı ilk kitabın içinde giden bir oyun. İşin içinde büyülerin ve bulmacaların olması oyunu adventure kategorisine sokuyor. Öte yandan oradan oraya atlamlar ve sıhri deşnekle yapılan büyüler oyunu aksiyon türüne de yaklaştırıyor. Oyunun önemli bir kısmı Hogwarts'da büyülü eğitimini tamamlamakla geçiyor. Oyun 25 bölümden oluşmasına rağmen, sağlam kurgusu sayesinde bir bütünüms gibi algılanabiliyor. Özellikle arademolar hikayeyi öyle iyi bağlıyor ki zaman yeni bir bölümde olduğunuzu bile anlaysıyorsunuz. Okuldaki ilk gününüz bir hayatı hareketli geçiyor; yeni arkadaşlar ediniyor, çeşitli büyüler öğreniyor ve süpürgeniz üzerinde uçuş dersleri alıyorsunuz. Tabii bunların hepsi bağlan-

INFO-BOX AKSIYON/ADVENTURE

Bilgi İçin www.eagames.com
Yapım KnowWonder Digital Mediaworks
Dağıtım Aral İthalat

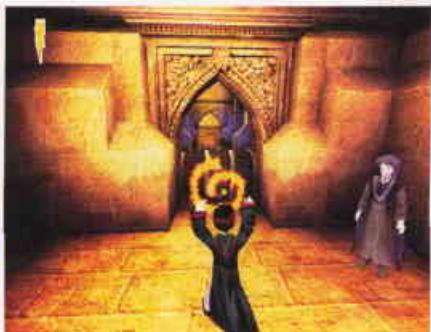
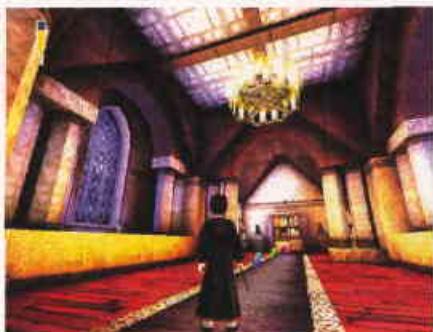
Minimum Sistem Pentium II-266, 64MB Ram, 500MB sabit disk alanı, 8MB 3D ekran kartı

Multiplay Yok

tili gelişen olaylar; örneğin güzel Hermione ile tanışmanız, okulun belası Draco ile takışmanız veya 'Flipendo' diye çırırarak eşyaları hareket ettirmeniz, sürekli bir sıra eşliğinde gerçekleşiyor.

Derslere devam zorunlu mu?

Büyüler, en büyük yardımcılarınız; onlar olmadan ne bulmacaları çözebilir, ne de kötülere dersini verebilirisiniz. Büyüleri öğrenmek için derslere gitmeli ve küçük sınavlardan geçiyorsunuz. Sınav deyince gözünüz korkmasın, öyle kutucukları taşmadan doldurmanız gereken bir durum yok ortada. Sadece mouse ile çeşitli şekillerin üzerinden geçiyorsunuz. Ne kadar hızlı yaparsanız, o kadar iyi (Gryffindor camiası daha fazla puan kazanıyor). Zaten her büyü yapışınızda aynı mouse hareketini tekrarlamıyorsunuz, o işlem sadece sınav için geçerli; daha sonra nişan alıp, sol tikla-



manız yeterli. Çok çeşitli büyüleriniz var; örneğin 'Alohamora!' ile kilitli her şeyi açabiliyorken, 'Wingardium Leviosa!' ile kutuları havalandırıp, belli bir noktaya kadar götürürebiliyorsunuz. Büyü gücünüze doğrudan birine zarar vermekten çok, mekanizmaları harekete geçirmek ve öünüze çikan engelleri kaldırmak için kullanıyorsunuz (öyle fireball atarak öünüze çikanın canına okumak yok yani). Oyundaki bulmacalar daha çok 'çıkış bulma' üstüne kurulu. Farklı büyüler öğrendikçe, bulmacalar da farklılaşıyor. Devamlı aynı şeyleri yapmadığınız için sıkılmıyor ve dolayısıyla oyuncunun başından uzun süre kalkamıyorsunuz.

Oyundaki aksiyon, daha çok hoplama zıplama ve öünüze çikan garip şeylerin poposuna bir şapık atmadan ibaret. Tabii bir de bana Star Wars'un 'pod' yarışlarını hatırlatan süpürgeli havan takip sahneleri var. Atlarken boşluğa düşme stresine girmek istemiyorsanız, 'auto-jump' seçeneğini açabiliyor ve süpürgede ustalaşmak için de ana menüden 'Quidditch' seçeneğine girip, pratik yapabiliyorsunuz. Quidditch, aslında bir tür alt oyun; atlara değil de uçan süpürgelere bilen bir tür polo diyebiliriz. Amaç rakip kaleye

«Okuldaki ilk gününüz bir hayli hareketli geçiyor; yeni arkadaşlar ediniyor, çeşitli büyüler öğreniyor ve süpürgeniz üzerinde uçuş dersleri alıyorsunuz.»

gol atmaktan başka bir şey değil. Alıştıktan sonra kırın kirana geçen maçlar yapıyorsunuz. Yine de multiplayer modunun eksikliği hissediliyor. Karşınıza çıkan yaratıkları tamamen yok etmek yerine genellikle bir süreliğine susturuyor veya pasifleştiriyorsunuz. Örneğin 'Gnome' denilen cenin kılıklı ucubelere bir 'Flipendo' yapmanız yeterli; büyüyü yedikten sonra oturdukları yerde kalıp, bunaklaşıyorlar. Bitkiler biraz daha tehlikeli, özellikle diken atanlara dikkat. Ayrıca öünüze çikan her şeyi toplamaya bakın; kurbağalar enerji verirken, renkli fasulyeler büyülü kartlarıyla değişim tokuş edilebiliyor.

Bu çocuk sınıfı geçer...

Harry Potter, oynamabilirliğinin yanı sıra grafikle de göz dolduruyor. Oyundaki mekanların çoğu filmdeki sahnelerden uyarlanmış (iyi de olmuş). Yüksek tavanlı koridorlar, loş gizli geçitler ve labirent tadındaki bahçeler, oyuncunun atmosferini oluşturan mekan türlerinden birkaçı. Doku seviyesini ve detay miktarını bir hayli abartabiliyorsunuz ama bu sefer de oyun yavaşlıyor (hele bir de çözünürlüğü 1024x768 yaptığınız, vay haliniz!). Minimum sistem gerekliliklerini en az ikiye katlamamanız gereklidir. Ayrıca her şey maksimumda olsa bile okuldan dışarıya çıkmakta, grafiklerin havası bozuluyor; ecis büçüş ağaçları karşılaşıyorsunuz (iç mekanlara daha fazla özenilmiş).

Yine de oyunun grafikleri, Harry Potter'in maceraları kadar renkli. Karakter modelleri ve animasyonlar da hiç fena değil. İlginç bir şey de oyunun Unreal Tournament'ın motorunu kullanıyor olması. Müzikler ne iyi, ne kötü ama seslen-



dirmeler çok iyi. Karakterlere atanın sesler ve Harry'nin büyülü çocukların oyuna cuk oturmuş. Harry Potter, ufak tefek aksaklıklara rağmen elindeki konsepti çok iyi kullanabilmiş, oldukça eğlenceli ve sürükleyici bir oyun. Özellikle kitabı okuyanların, oyuncunun başından uzun süre kalkabileceğini sanıyorum. Diğerlerinin ise oyundan sonra kitabı merak edip okuyacaklarını düşünüyorum. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

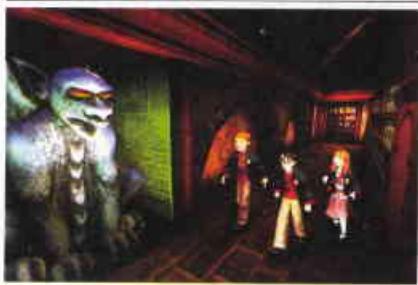
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE 75

Grafik • Karakter modelleri ve iç mekanlar hiç fena değil ama dışarıya çıkmakta durum değişiyor. Ayrıca ayarları maksimuma getirince, oyuncu yavaşlıyor.

Atmosfer • Filmden alınmış mekanlar ve kitaptan alınmış diáloglar oldukça sürükleyici bir atmosfer yaratıyor.

Ses • Karakter seslendirmeleri çok iyi ama diğer sesler ve müzik orta şekerli.

Dynamabilitlik • Kontrollere alışmanız birkaç dakikayı alıyor; öğrenme süreci diye bir şey yok neredeyse. Quidditch oynamak gerçekten çok eğlenceli.





flight simulator 2002

Bu oyun gerçekten de bir oyun mu?

Bundan birkaç yıl önce Microsoft'un oyun pazarına ciddi olarak girmeyi planladığı haberı duyulduğunda çoğu kişinin tepkisi alaylı bir gülmüşeden öteye gitmemiştir. Neden gitsin ki, ne de olsa burada söz konusu olan Microsoft, yani sorunlu işletim sistemleri ve ofis yazılımlarıyla ünlü bir firma, doğru mu? Ama çoğu insanın kolayca gözardı ettiği bir gerçek vardı. O da Microsoft'un para ve tecrübe gibi iki temel unsuru sahip olduğu idi, hem de bol bol sahip olduğu. Gerçekten de bol para ile pek çok sorunu çözebilirsiniz, mesela en yetenekli programcılar şirket bünyesine katabilir, en ünlü oyun firmalarıyla anlaşmalar yapabilir, en iyi donanım firmalarıyla anlaşarak çok güçlü bir konsolun üretimini finanse edebilirsiniz ve bol bol reklam yaparak insanların ilgisini çekmeyi başarabilirsiniz.

Tabii tüm bunları yapabilmeyi akıl edebilmek ve sonunda rezil olmadan bu denli büyük bir yükün altından kalkabilmek için para tek başına yeterli olmayacağından. Bu noktada tecrübe ve bilgi birikimi devreye girer. Ve çoğu insanın gözden kaçırıldığı bir gerçek daha var ki, o da Microsoft'un yazılım piyasasına daha dün girmemişidir. Gerçekte bu firma işletim sistemleri kodlamaya başladığı günden beri az çok oyulara da bulaşmıştır. Ve her ne kadar oyun dünyasında bugüne dek büyük devrimler yaratacak ürünler ortaya koymamış olsa da, piyasaya sürüldüğü oyunların genel olarak başarısızlığa uğradığı gerçeği ortadadır.

Mesela Flight Simulator serisini ele alalım. Microsoft eskiden beri düzenli olarak Flight Simulator oyunları yapar ve her ne kadar bu tarzın meraklısı çok fazla olmasa da, bu seri başta



► Grafiklerdeki detay inanılmaz. Ama makinanızın nasıl yavaşladığını görünce inanmanız kolaylaşacak.

Amerika olmak üzere pek çok ülkede başarılı satış grafikleri çizmiştir. Ülkemizde sivil havacılığın hemen hiç gelişmemiş olması ve diğer etkenler yüzünden bu seri pek bilinmez, ancak yabancı ülkelerde sivil havacılık simülatörleri gerçekten de iyi bir pazar payına sahiptir. Hoş, ülkemizde doğru düzgün gelişmiş herhangi, ama herhangi bir sektör var mıdır, bu da tartışmaya açıktır. Ama sanırım bu tartışmanın yeri burası değildir.

Yoksa Oyun Değil mi?

Neyse, gelelim elimizdeki oyun olup olmadığı pek belli olmayan yeni oyumuza, yani Flight Simulator 2002'ye. Peki bunun bir bilgisayar oyunu olup olmadığı konusunda neden kararsız? Aslında bunun sebebini açıklayabilmek için Microsoft'un ve tabii diğer firmaların daha önce ki uçuş simülasyonlarına bir bakmak gereklidir. Bugüne dek yapılmış olan simülasyonlar genellikle PC'lerin yeterince güçlü olmamasından kaynaklanan kısıtlamalar yüzünden özellikle ses ve grafik açısından çok yüksek kaliteye ulaşamamıştır. Yine aynı sebepten dolayı uçuş harita-

ları çok büyük olamıyordu, bu da özellikle büyük uçaklarla uzun mesafeleri uçmayı seven simülasyon meraklılarının hevesini kursağına tıkımaya yetiyordu.

Flight Simulator 2002 hem önceki Microsoft yapımları, hem de diğer firmaların sivil havacılık simülatörleri ile kıyaslandığında, bu sorunları büyük ölçüde aşmış bir yapıp olarak karşımıza çıkıyor. Serinin bu yeni oyunu öyle detaylı hazırlanmış ve geliştirilmiş ki, doğrusu bundan sonra yapılacak simülasyon türü oyuncular için yeni standartlar belirlediğini söylemek yanlış olmaz.

Neler Var?

Herşeyden önce FS 2002 bugüne dek yapılmış olan sivil havacılık simülatörleri içinde belki de en iyi grafiklere sahip olanı denebilir. Tabii burada sadece uçak modellerinden bahsetmiyoruz, esas önemi olan nokta üzerinde uçulan bölgelerin ne denli gerçekçi hazırlandığıdır. FS 2002 oyunculara tüm dünya üzerinde uçuş imkanı tanıyor ve bugüne dek yapılmamış olanı gerçekleştiriyor. Oyunda ulaşabileceğiniz toplam 21,000 trafiğe açık havalimanı mevcut ve bunlar gerçe-



INFO-BOX UÇUŞ SİMÜLASYONU

Bilgi İçin • www.microsoft.com

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı.

Multiplay • Var.





ge uygun modellenmiş. Ancak bununla yetinilemeyecek özellikle önemli coğrafik mekanlar ve tarihi yapılar tek tek haritaya yerleştirilmiş. Bunun da ötesinde dünya haritasındaki her bölgenin en temel özellikleri bir veri tabanına girilmiş, siz bir bölge üzerinden uçarken program bu bilgileri kullanarak zemini inanılır bir kaplamağa örtüyor. Mesela yoğun bir yerleşim alanından geçenken aşağıda çok sayıda bina görüyorsunuz, dağınık ya da ormanlık alanlarda ise uygun bükü örtülerini ve benzeri kaplamalara rastlıyorsunuz. Bu uygulama tüm dünya haritacını inanılır bir biçimde modelleyebiliyor, ancak bunu yaparken çok daha az yer kaplayan bir veri tabanından yararlandığı için sonuçta oyunu 3 CD-ROM üzerinde sıkıştırmak mümkün oluyor.

MS FLIGHT SIMULATOR 2002

90

Grafik • FS 2002 grafik açısından gerçekten de benzerlerinden çok ileride bir yapıp. Ancak oyunun tüm grafik özelliklerini akıcı bir biçimde görebilmek için ortalamanın biraz üstünde bir bilgisayara ihtiyacınız olacak.

Atmosfer • Bu altınlı bir oyun olmadığından, bilidik bir atmosfere da sahip değil. Eğer bir 747'yi yeren kesmek ve göklerde süzülmek fikri sizi heyecanlandırmıyorsa, zaten yanlış adresinizi demektir.

Ses • Bir uçuş simülasyonunda müzik aramak abesle istığaldan başka bir şey değildir bence. Seslere gelince, FS 2002 oynarken olması gereken her sesi orada bulacaksınız.

Dynamanabilirlik • Bu son derece gelişmiş ve gerçek bir uçuş simülasyonu, o yüzden özellikle konuya yabancı olanlar bir hayli zorluk çekebilir. Küçük uçakları uçurmak nispeten kolay, ama büyük bir uçağı firtınada havalandırmak için ciddi tecrübe olmanız şart.

yor. Oyun tüm bunları yaparken eski FS sürümleri ve onun rakipleriyle kıyaslanmayacak denli gerçekçi hazırlanmış grafikler sunabiliyor.

Bunun haricinde oyun uçulan bölge üzerinde inanılır seviyede bir hava trafiği de yaratıyor. Üstelik siz telsizden diğer uçaklar ve yer kontrol istasyonları arasında geçen konuşmaları rahatlıkla dinleyip buna uygun pozisyon alabiliyorsunuz.

«Flight Simulator 2002 o denli **ciddi** bir yapıp ki, **sivil havacılık** okullarında **eğitim amaçlı** kullanılmaması için hiç bir neden yok.»

Bu durum sadece uçuş atmosferine katkıda bulunmuyor, aynı zamanda size farklı koşullarda ve değişen yoğunluktaki hava trafiği içinde nasıl uçağınca dair tecrübe de kazandırıyor.

Ağır Siklet

FS 2002 masabaşı pilotlarına tüyikslet tek motorlu Cessna'dan tutun da, göklerin devi sayılı Boeing 747'ye dek pek çok sivil ve ticari uçağı uçurma imkanı sunuyor. Ayrıca Microsoft oyuna helikopter meraklıları için bir Bell Jet Ranger eklemeyi de unutmadı. Tabii bu kadar yıldan ve tecrübeden sonra FS serilerinin uçuş fizikleri konusunda ulaştığı gerçekçiliği vurgulamaya gerek yok sanıyorum. Ancak bu oyunda yeni bir unsur daha var ki bunu çoğu benzer yapımında görmek pek mümkün değil. FS 2002 son derece ciddi ve gerçekçi bir uçuş simülasyonu olmasına karşın, bu türle ilk defa tanışanları da olaya Fransız bırakmamak açısından, oldukça detaylı eğitim görevleri içermektedir. Hatta Microsoft içinde ileri giderek Amerika'nın en tanınmış uçuş öğretmenleri ile oyundaki bazı eğitim videolarını hazırlamaları için anlaştı. Bu sayede daha önce hiç simülasyon türüyle ilgilenmemiş kişiler bile rahatlıkla temel uçuş prensiplerini öğrenebilirler. Ancak yine de ağır siklet bir yolcu uçağını Dallas hava sahası trafiğinde uçurabilmek için çok iyi İngilizce bilmeniz ve havacılık terminolojisinden anmanız gerekiyor.

Oyun mu, Değil mi?

İşte bu noktada yazının en başındaki soruya geri dönüyoruz, FS 2002 gerçekten de bir "bilgisayar oyunu" sayılabilir mi? Bu denli ciddi ve gerçekçi bir yapıma "oyun" deyip geçmek ne denli doğru olur? FS 2002 o denli ciddi bir yapıp ki, bugün bu programın sivil ha-

vacılık okullarında eğitim vermek için kullanılmaması için hiçbir neden yok. Ve hatta duyguma göre bazı okullar bunu yapmayı düşünüyorlar da. Her ne kadar FS 2002 tam kapasiteyle çalışılmak için oldukça güçlü bir bilgisayara ihtiyaç duysa da, bugün satılmakta olan herhangi bir PC'nin gücü bu ihtiyacı karşılamaya fazlaıyla yetebilecek durumda. Peki dünya etrafında kendi rotanız çizerek, her tür koşulda uçabilmenize ve sivil havacılığın temellerini gerçeğe uygun bir biçimde öğrenebilmene imkan tanıyan bir yazılımı sadece oyun olarak tanımlayabilir miyiz?

Bence bu pek mümkün değil. Her ne kadar biz bunu bir oyun dergisi kapsamında, "bilgisayar oyunu" olarak inceliyorsak ta, bu sizleri yalnızmasın. FS 2002 kesinlikle hoşça vakit geçirmesi için küçük oğlunuza ya da kızınıza alabileceğiniz bir "oyun" değil. FS 2002 hep pilot olmak istemiş, bu konuda pek çok şey öğrenmiş, ancak çeşitli sebeplerden dolayı bir türlü gerçek bir uçağa adım atamamış babaların isteyeceği bir simülasyon. Evet, kesinlikle böyle.

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



parisdakar rally

Son kontrollerinizi yapın çünkü birazdan toz dumana karışacak!

Ralli severler, Paris-Dakar rallisini çok iyi bilirler; ne de olsa dünyadan en zorlu rotası ve bu yarışta birinci gelmek, off-road olayını bitirmiş olmak anlamına geliyor. Tam 7000 millik bir yarış düşünün. Akılınız gelebilecek her türlü araziye batır çıkyor, kıtlararası bir geçiş yapıyorsunuz. Evet, Avrupa'nın Paris'inden, Afrika'nın Dakar'ına uzanan bir geçiş.

Balık baştan kokar...

Huyum kurusun ama bir oyunu yükledikten sonra, nedir diye bakmadan önce mutlaka 'options' menüsüne dalarım (editör alışkanlığı işte) ve çözünürlüğü maksimuma çıkartıp, bilgisayarima acı çektririm. Paris-Dakar'ı yükleyince de aynı şeyi yaptırm ve sessiz (!) demoyu izledikten sonra çözünürlüğün sonuna dayadım, 1024x768 hiç fena değil diye düşünerek. Ama oyuna söyle hızlı bir giriş yaptıktan sonra bir de baktım ki çözünürlük 640x480. Hata yaptığımı düşünerek



INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.dakar-rally-game.com

Yapım • Broadsword Interactive

Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • Pentium II-450, 128MB Ram, 800MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok



tekrar grafik menüsüne daldım ama nafile, çözünürlüğümüz maksimum 640x480. Şimdilik bu muhteşem 'bug'ı bir kenara bırakalım ve oyuna geçelim.

Yarışın orijinalinde olduğu gibi oyunda da dört tip araç kullanıyorsunuz. 4x4 cipler, kros motosikletler, buggy denilen çöl araçları ve yine çöl için ideal olan dört tekerli motorlar arasında bir seçim yapmak en başta biraz zor gelebilir; çünkü aletlerin hepsi acayıp fiyatlı! Yine de bu sağlam 3D modellere bakıp aidamamak gereklidir. Öncelikle yarışığınız araziye göre araç seçmeliyiniz. Örneğin çölde yarışmak için bir buggy oldukça uygunken, 4x4 bir jiple sorunlar yaşayabilirsiniz. Daha sonra sürüs tarzınıza göre, ağırlık ve motor gücü olaylarına karar verin. Kontrolleri iyi kıvırıyorsanız, hafif araçları tercih edebilirsiniz ama daha bu işerde yeniyim diyorsanız, virajlarda çok savrulmamak için nispeten daha ağır araçlara takılın (en azından başlangıç için).



PARIS-DAKAR RALLY

48

Grafik • Maalesef bir bug sonucu sadece 640x480. Araç modelleri sık, arazi de fena değil ama çevresel elemanlar baştan savma.

Atmosfer • Dört tip araç kullanma fikri en başta insanı heyecanlandırıyor ama yarış başlayınca kullanmadığınızı görmek uyuş bir durum.

Ses • Müzikte Doğu egzilerinin olması hoşuma gitti. Sesler kötü; bir ciple bir motorun sesini ayıramıyorumsunuz.

Dynamabilirlik • Kontroller olabildiğince hassas ve bunu değiştirmek için bir ayar da yok. Ayrıca bu tarz bir oyunda multi-player olmaması büyük bir eksik.

Sağ Sert, Sola Yumuşak

Evet, Senegal'in balta girmemiş ormanlarında yarışa başlıyor ve kontrollerin ne kadar hassas ve zor olduğunu görüyoruz. Bu arada kontağı açmadan önce süspansiyonlar, şok emiciler ve lastiklerle ilgili ayarlar yapabiliyorsunuz ama pek etkili olduklarını sanmıyorum. Eğer bir cip kullanıyorsanız, co-pilotunuzun 'sağa sert, sola yumuşak' direktiflerine kulak verin çünkü bazen ortalık öyle toz dumana oluyor ki hiçbir şey göremiyorsunuz. Oyun yıkık köprüler, düşen kayalar, yolun ortasında duran ağaçlar ve kum firtınaları gibi engellerle donatılmış. Ama ne yazık ki bu engeller yerine kontroller sizi bir güzel yıldırmıyor. Grafikler, özellikle araç modelleri güzel ama ağaç ve türveleri çok uyduruk. Müzikte oryantasyonist bir hava yakalandırmış. Hoşuma gitti ama hep aynı şey çalışıyor ve sesleri de birbirinden ayırmak çok güç. Bence Paris-Dakar fanatikleri bir süre daha beklemeli ve beklerken Motocross Madness 2 takılmalı.

Güven Çatak | güven@level.com.tr



house of the dead 2

"Dikşinya dikşinya" fırtınası tüm hızıyla devam ediyor!!!

Sega "... of the death" serisine tüm hızıyla devam ediyor. İlk House of the Death'i bilmeyenler için ufak bir hatırlatma, bu oyun aynı zamanda bir kaç ay önce incelediğim The Typing of the Death oyunuyla aynı seride kabul edilebilir.

Dikşin!

Sega grafik motoru biraz modifiye ederek her iki oyun için de kullanmış. Typing of the Death'de karşınıza gelen yaratıkları gerekli kelime-leri yazarak öldürmeye çalışıyordunuz. Bu oyun, motoru asıl yapıldığı amacıyla kullanıyor. Hani oyun salonlarında elinizde silahla ekrana ateş ettiğiniz oyunlar vardır ya. Sizin karakteri yön-lendiremediğiniz sadece karşınıza çıkanları pira-sa gibi indirdiğiniz oyunlar. İşte House of the Death bu tip oyunlardan. Tabii elinizde silah olması az bir ihtimal olduğundan mouse'unuzu silah olarak kullanırsınız. Oyun konu itibarıyle fazla bir içeriye sahip değil. Yine de birşeyler söylemek gerekirse siz bir ajan grubunun bir üyesisiniz. Kötü adam ve onun yarattığı zombi-ler şehri esir almış durumda. Siz de uzun bir yolculukla önce yoldaki garip canavarları sonra da kötü adamı haklamaya çalışıyorsunuz.

Oyunun içinde bir kaç değişik mod olması eğlenceli olmuş. Yani her zaman hikayeye bağlı oynamak zorunda değilsiniz. Esasında bu değişik

modular Typing of the Death'de daha fazlaydı. Çünkü o oyunun amacı biraz da 10 parmak klavye kullanmayı öğretmekti. Bu sefer bu kadar çeşitlilik için malzeme çalışmamış. Ama yine de elinizde bir Boss Level bir de Training Mode var. Boss Level sadece oyundaki bölüm sonu yaratıklarını vurabileceğiniz bir bölüm. Her bölüm sonu yarattığının değişik zayıf noktası olduğu için yeterli alıştırma yapabilmek mümkün. Training Mode da ise farklı şekillerde mouse alıştırması yapılıyor. Yani sürekli daha zor hedefleri vurmanız isteniyor. Esasında Counter için iyi bir alıştırma olabilir. Çünkü yaratıkları vurmak zor. Bir yandan da bazları kafalarından daha çabuk öldüğü için kafalarına ateş etmeye çalışıyorsunuz. Headshot alıştırması da denebilir.

Dikşin!

Diğer modlar hikayeyi olduğu gibi ve çeşitli ku-rallara göre oynayabileceğiniz iki mod. Burada hikayeyi takip ediyor ve yolda öünüze gelen yaratıkları vuruyorsunuz. Hikayenin gidişi hep aynı fakat gittiğiniz yollar hep aynı olmayabiliyor. Eğer ortalıktaki insanları kurtarırsanız bazıları sizi değişik yollara sokuyor. Ayrıca bu kur-tardığınız insanlar bazı power-up'lar da verebiliyorlar. Bir de etraftaki varilleri vurunca içlerinden çıkan power-up'ları alabiliyorsunuz. Fakat bunlar saniyelik işler ve el çabukluğu istiyor.

HOUSE OF THE DEAD 2

65

Grafik • Basit bir 3D motor. Karakterinizi yönlendiremediğiniz için çok aktif sayılmaz. Biraz da hatalı. Yine de bakılmayacak gibi değil.

Atmosfer • Oyun salonlarındaki havayı bir nebze olsun evinde yaşayabildiğim için Sega'ya teşekkür ederim.

Ses • Deli gibi ateş edip silah doldurmaktan başka bir ses duymuyorum ki. Haaa bir de ara ara diyaloglar var.

Dynamiklilik • Alışma süresi 4 dakika. Sürekli ve sadece ateş ediyorsunuz. İnadınızna göre oynaması süreniz de değilsecektir.

Teknik özellikler konusunda çok başarılı bir oyun değil. Grafiklerle çok uğraşılmadığı için çok hatyla karşılaşıyorsunuz. Ama oyunun konsol tipi bir action oyunu olduğunu düşünürseniz çok da takmayabilirsiniz. Bunun dışında diyaloglar için uğraşılmış. Ama dediğim gibi oyunda sadece deli gibi fire - reload arasında gidip geldiğiniz için birşeyin farkına varmıyorsunuz. Sonuç olarak oyun beni eğlendirdi. Ama anlamsızca sağa sola ateş edeceğini ve anlamsız panikler içinde elinizi mouse üzerinde kasacağınızı da unutmayın. Belki siz de eğlenirsiniz. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



INFO-BOX AKSIYON

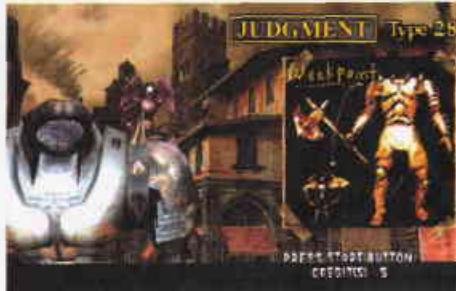
Bilgi İçin • www.sega.com

Yapım • Sega

Dağıtım • Sega

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 520MB HDD

Multiplay • Ağ üzerinden iki kişi



ONLINE

Anarchy Online



Rubi-Ka üzerinde bir çok oyular oynanan komşan bir dünya. Aslında yüzölçümü olarak çok büyük değil ama yüzlerce oyuncunun tutuklan tarafı için savaşmalan için dizayn edilmiş ve bunun için bir sürü numara üretilmiş. Oyunda üç taraf var. Omni-Tek adlı büyük bir şirket, bu şirkete baş kaldırın danları ve arada iki tarafı da tutmayan ve tarafsızlığını koruma ya çalışan şehirler. Oyuna girer girmez mevcut olan irklardan ve sınıflardan kendinize bir tipe belirliyorsunuz. Bunun için laboratuvar gibi bir yerde bir sürü işlem yapıyorsunuz ve bu sırada iyice havaya girdiyorsunuz. Kendimi bir terminatör yaratmaya çalışır gibi hissettim diyebilim. Karakteriniz tamamlandıktan sonra ise hoop oyna daliveriyorsunuz. Uzun süre boyunca karakterinizi geliştireceğiniz eğitim sahasında koştururken oyunu da iyice öğreniyor ve ilk levelinizi yapmaya başlıyorsunuz. Zaten buradan itibaren oyun sizin sanveriyor. Çünkü hem

bir sürü silah, zırh, elektronik İVV zırh almak için para biriktirirken bir yandan da durmadan level atlamaya çalışıyorsunuz ve bu çabasızda Heroes oynuyormuş gibi bir bağımlılık yaratıyor. Her zaman doldurulup atlanması gereken, eskisine göre daha uzak ama karakteriniz daha iyi olduğu için aslında daha yakın olan tecrübe puanınızı birekitmeye bir takılıyorsunuz ki orada kalyorsunuz. Ben karakterimi iki günde yedinci level yaptım. Belli bir levelde ulaşınca ilk başlarında size zor gelen yaratıklar şimdi size zayıf geldiği için onlardan hiç bir puan alamıyorsunuz. Daha doğrusu yalnızca bir puan alıyorsunuz. Ama tabii üstünden çıkan İVV zırh değişmiyor. Durum böyle olunca sizde daha zorlu yaratıklar aramaya gitmeyorsunuz ve böyleselikle şehrinizin dışındaki dungeonlara doğru yollanyorsunuz. Tüm bunlar olurken bol bol öleceksiniz. Altıncı levelde kadar ne kadar ölümsüz ölüñ hic tecrübe puanı kaybetmiyorsunuz. Ama altıncı levelden sonra insurance boot denilen makinalara ugrayıp belli bir para karşılığında karakterinizi de karakterinizi save ediyorsunuz.

O kadar çok bekledi o kadar çok tanımı yapıldı ki Anarchy Online çıkar çıkmaz satışları patlayıverdi. Bizde bu patlamanın içine kendimizi zevkle ativedik.



nuz. Daha doğrusu DNA'nizi bırakıyorsunuz. Böylece siz önce oyununun mantığına göre karakteriniz tekrar yaratılıyor. Eğer siz öldürün bir yaratıksa üstünüzdekilerin tamamı bir süre sonra çöpçü robotlar tarafından toplanıyor. Bunları da reclaim bootlarından alıp maceranıza devam edebiliyorsunuz. Zaten oyunda çok kuvetli olunca kadar uzun süre böyle devam edeceksiniz. Diğer oyuncularla takım kurabiliyor, kendi apartmanınıza sahip olup onu döşebiliyor, bilgisayar tarafından, isteğinize göre yaratılan questleri alıp (bunlar için de az bir para ödülüyorsunuz) gerçekleştirerek para ve tecrübe kazanabiliyorsunuz. Her yeni Online oyunda olduğu gibi Anarchy Online'da da bayağı büyük hatalar var. Orneğin yaratıklar size duvar arkasından veya bir tepeciğin arkasından saldıracaktır. Siz de aynı şekilde karşılık verebilirsiniz ve kurşunlarınız tepenin içinden geçiyor falan. Ayrıca severler ilk zamanlar da devamlı göçüp duruyor ve oyunculara bağlantı problemleri yaratıyordu. Şu anda duvar bug'u devam ediyor ama oyuncunun bağlantısı çok iyi ve pinginiz 20 de olsa 14000 de olsa aynı tempoda oynayabiliyorsunuz. Aradaki fark çok az ve sizi rahatsız etmiyor. Ülkemizde bir çok insanın internete bağlanmak için modem kullanlığını göz önüne alırsak bu çok iyi.

Oyundaki diğer insanlar çok cana yakın ve Ultima Online'daki eski ve ukuş oyuncu tiplerini burada pek göremiyorsunuz çünkü herkes yeni ve birbirine yardım etmeye çalışan bir çok insan var. Daha ortak bir oyun ar-



Tom Clancy's Ghost Recon

Tom Clancy's Ghost Recon

'Counter Strike' in artık iyice ayakta durduğu ve servislerin bir sürü hileci doldurduğu için kaliteli oyuncularının sajusal olarak gitmekle daha da azaldığı bugünlerde alternatifler arar oluyor. Her ne kadar server adminleri hile oyunu kontrol altında tutmaya çalışsa da başta Half-Life modlarında da ayrı hilelerin çalınmasından sonra islenen boyne oynamaylačim antipir Ovale ya da Unreal gibi eski emekçileri yeniden göz kırpatıyor. Yeni oyunlarda ise Delta Force'dan sonra Tom Clancy's Ghost Recon benim gözümde simdi de en iyı adayı olarak görülmüyor. Dünün Türkiye'de bir server yok. Bunun için oyunun içinden çıkan ubi.com bağlantılı programını kuruyorsunuz. Ubi.com yeni kurdukları bir server ağı ve bu yüzden zaman zaman yüklemeler yapamıyor. Programı açtıktan sonra ubicom'da oynayabileceğiniz oyunları正在看. Buradan Ghost Recon'u "Play Now" ile seçtiyorsunuz. Daha sonra oyun listede yerler ve orada ne kadar oyuncu sayısı olduğunu yazıyor. Herhangi birini seçince ise kendi servisini açan diğer oyuncuları görüp keyfinize göre herhangi birini seçebiliyorsunuz. Eğer elinde oyunun demo versiyonu varsa onu da oynaması şansına sahipsiniz. Fakat demoda yalnızca tek harita oynayabiliyorsunuz. Oyunda bir atada bisikletlere karşı, iki takomlara ayınlık son adam sağ kalımıya kadar çarpılmaya da belli bir bölgeyi tutma gibi öreveler var. İki takımı oyunda server sahibi üç kez olme hakkı, ya da belli bir süre bitmeden kadar devamlı olarak dirilme gibi seçenekler de açılabiliyor. Bunlar arasında hiç şüphesi ki en zevkisi iki takımı ve hançerine göre bir ya da üç kez dirilme hakkına sahip olduğunuz kapışmalar. Oyunda tipki gerçek hayatı olduğu gibi bir seferde olma ya da yarışma gibi seçenekler olduğundan stevular tam bir taktik savaşa şekilde geçiyor. Tabii ki bağlantı hızınız çok önem taşıyor. Geç saatlerde cynuyorsanız ve kablo sahibi senz idare

edebiliyorsunuz. Ama siz genelde sniper olmayın çünkü tutturmanız zor oluyor. Tavşın demolition specialist ya da soldier olmanız Boyelikle tanksavar ve bomba atıcı kullanabiliyorsunuz. Tek kişilik oyunda dynadikta action specialist karakterler burada kullanabiliyorsunuz. Olduğunuzde mouse'a basıp izleme ekranına gelin. Burada haritayı seçip istedığınız herhangi bir takım arkadaşınızı segeren oyunu onun gözünden izlemeye devam etmeniz mümkün. Oyunu LAN'de oynamak ise bambaşka bir zevk. Özellikle hile gibi bir şey siz komus olsadığından çok zevkli oluyor. Ama sniper olan ya da bir köşeye ya tan karakterler bu oyunda biraz daha sanslı olabiliyor. Çünkü bir seferde vuruşup olsanızdan dolayı karşılık verme sansınız pek olmuyor. Her oyun dan sonra kaçı memri atığınız ve kaçını vurdugunuza kadar varan ayıntılı bir rapor alırsınız. Ghost Recon özellikle LAN'de mutlaka ama mutlaka de nemesi gereken bir oyun. Delta Force'un yerini bile alacağına söyleyebilirim. Oynamak öğrendiğim bir bilgiyi de sizlerle paylaşmak istiyorum. Server ajanları arasında New York'a 3 MP'lik bağılantı sahip olan insanlar gördüm. Üstelik bu bağlantı için ayda 35 \$ gibi bir para ödediklerini öğrendiğimde iyice şaşırdım.



gosu bile olmuşmamış durumda. Herkes yeni de membe karşın karakterlerine abanıp onları birer canavar yapmış olan oyuncularda mevcut. Şimdi de ortakta 50. Level, pırıl pırıl yanın elektronik korumalı kalkanlarını kuşanmış, ellerinde tüfekleri ve karizmatik kıyafetleriyle dolanın bir sürü tipde mevcut. Oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgileri sizlere ulaşırıracıgım. Şimdi biraz daha uğraşır karakterimi geliştirmeli ve daha çok şey öğrenmeliyim. Malum önemde kocaman bir MMORPG var ve ben burada bir acemiyim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Ayın Siteleri

www.newgrounds.com



Eğer flash ile yapılan oyunlardan hoşlanırsanız bu siteye geriye gelen eğlenceli ve güncel konularдан alınmış oyular bulabilirsiniz. Biraz şiddet içeri de düşüncede olsa da iyi tasarımlı oyunda senaryo bile var. Toons kısmında gayet eğlenceli karikatürler bulabilirsiniz. Buradaki bazı oyular biraz 18 yaşından büyükler için ama internet bir derya ve kim neye nasıl isterseniz rahatça ulaşabiliyor söyle debolebilir. Sitenin özellikle themes ve features kısmına uğramadan geçmemeyin. Her ikiside oldukça geniş bir içeriye sahip. Sitenin arayüzü ise çok sade ve kullanaklı. Siteye [newgrounds.com/pico](http://www.newgrounds.com/pico) adresine de bir bakın.

www.internetimiz.com



Ne ararsanız ya da ne aramazsanız hersey burada bulabilirsiniz. Sitede her bölüm çok geniş bir içeriye sahip ama özellikle duvar kağıtları kısmında pek az rakibi bulunduğu rahatlıkla söyleyebiliriz. Hava durumundan borsadaki kağıtlara kadar her şey burada mevcut. Ayrıca bilgisayar tönlününin de çok aynıaltı olduğunu söyleyelim. Sitenin hattası çok dali budaklı değil ve isteğiniz bilgiye çok kolayca, en kısa yoldan ulaşabiliyorsunuz. Oyun bölümü çok ama gündelik hayatla ilgili çok bilgi sağladığını en azından bir iki günde bir mutlaka uğramanız gereken bir site. Atolye bölümünü bir benzerine ise daha önce başka bir hiç bir siteye rastlamadık

www.flashokulu.com



Türk flash severleri, bineşin! Eğer flash animasyonları seviyorsanız veister amatör ister profesyonel olarak ilgileniyorsanız bu site tam sizlere göre. Pleniarızi tarihten daha erken olduğu için bazı yerleri henüz tamamlamamış durumda ama özellikle forum kısmı meraklıları birleştiriyor ve fikir alış verişinde bulunulmanı sağlayacak bir merkez olması açısından çok yararlı. Bunun dışında efektler, looplar, fontlar, dersler, galeri ve linkler gibi bölümlerde son derece bilgilendirici. Sitemi takip ederek çok sey öğrenebilirsiniz. Sitenin özellikle oyunu ve çağrı film kısımlarını merakla bekliyoruz.

Maketçi

www.maketciler.com

maket sitesi

Aranızda maketçilikte uğraşan var mı bilmiyorum ama ben küçüküğümde oturup günlerce bir maket üzerinde çalışmaya bayıldım. Hani hobiler hepimizin kafasını boşaltmak için yapılır ya. Maketçilikte bu hobilerin en harikalarındandır. Çünkü tamamen ayrıntıları oluşan bu işte konsantrasyonlu olusun hata yaparsınız ve bu da geri dönüşü olan zor sonuçlar doğurur. Adresi www.angelfire.com/ca6/modelc/ olan site amatör bir dizayna sahip ama içerik olarak özenlidirini her şekilde gösteriyor. Siteden görebileceğiniz linkler sayesinde bir sürü resme ve Türkiye'deki diğer maketçilik sitelerinde ulaşabilirsiniz. Bence bu hobiye adım atmak için doğru bir basamak.

ULTIMA ONLINE



Origin Third Dawn'a iyice ağırlık vermeye başladı

Ultima online geçtiğimiz ay bir takım değişiklikler yaşadı. Origin eski oyunun üstüne kuma olarak getirdiği Third Dawn'a daha çok ilgi gösteriyor. Oyuncuları bu paketde yönlendirmek için elinden geleni yapan firma sırı İlshenar için özel bir affiliation düzeni bile getirdi. Bu topraklar üzerinde yeni questler yaratıp yepenin eşyalar ve yaratıklar ekleyerek bizim orada daha çok zaman harcamamızı sağladı. Fakat tüm bu ısrara rağmen Third Dawn kullandığımızda kaynaklanan lag problemini hala çözemedi. Özellikle Türkieden bağlananlar için Third Dawn ağırlıklı olarak tüccar karakterlerle kullanılan bir paket olmaktan bir adım öteye gidemiyor. Çünkü bu şekilde savaşmaya çalışmak çok riskli. Fakat grafiklerin çok çekici olduğuda şüphe götürmez bir gerçek.

Bu aydan itibaren size Türkiye'deki serverlara ilgili bilgi vermeye başlayacağım. Genel olarak verebileceğim bilgilerin dışında özellikle serverların bağlantı durumu, çalışan GM'lerin yardımcı olma dereceleri, dünyaların kendine has özellikleri, olarak oyuncuların davranışları ve serverda yapılan aktiviteler gibi bir çok özelliği sizlerle paylaşacağım. Böylelikle sizlerin server seçiminde isteklerinizi karşılayan bir shard'a yönelmenize yardımcı olmayı planlıyordum. Fakat dergimizde internet bağlantımızla ilgili yaşadığımız sorunlar yüzünden bu ay başlayamadım. Dilerim gelecek aya yapabilirim.

Craftable itemlarda değişiklikler.

Origin gelecek aydan itibaren serverlerinde oyuncular tarafından yapılabilen eşyalar üzerinde bir takım değişikliklere gidecek ve bazı eşyaları oyundan kaldıracak. Inscription ile ilgili değişiklikler: Artık meditasyon yaparken aynı anda inscri-



• Havuz başında, mum ışığı altında romantik bir yemeğ.



• Zenginlik böyle bir şey olmalı. Adamda o kadar çok şey var ki tüm kaleyi doldurmuş.

be yapabileceksiniz. Eğer yanınızda yeterli malzeme yoksa veya inscribe teşebbüsunuz başarısız olursa mana kaybedeceksiniz. Ayrıca Rune book yaratmak için artık 8 değil 10 boş scroll'a ihtiyacınız olacak. Tailoring ile uğraşanlar artık cap ve tall straw hat yapamayacak. Artık short pant yapabileceksiniz. Plain dress ve fancy dress yapmak için gereken yetenek puanı artık 12.4 değil 33.1. Cut up cloth diye yeni bir kumaş türü çıktı, Tinkering için bir çok değişikliğe gidildi. Artık rolling pin, flour sifter, skillet, fletcher's tools, mapmaker's pen ve scribe's pen yapabilecekler. Tuzakların hasar verme gücü oldukça azaltıldı ve deadly poison trap gibi tuzaklar artık yok. Mücevher yapımıyla ilgili bir takım ufak değişikliklere de gidildi.



Ayın skill'i Wrestling

Türkçesi güreş olan wrestling için gereken ana stat strength'dir. Adından da anlaşıldığı üzere bu skill elinizde hiç bir şey yokken (buna büyüğün kitabı dahil) otomatik olarak kullanılır. En genel kullanım alanları mage ve thiefler arasında vardır. Özellikle ma-

geler için çok önemli bir skilldir. Çünkü büyüğün parken size vurmaya çalışan birine karşı konsantrasyonunuzun bozulmaması için bu skillde ihtiyacınız vardır. Eğer bu skill'i kullanarak "ya Allah" diyip düşmanlarınıza girişmeyi planlıyorsanız bu fikrinizi tekrar gözden geçirmenizi tavsiye ederim. Çünkü yalnızca 1-8 arası zarar verebilirsiniz. Thief'ler için wrestling ve arms lore skillerinin birleşimi çok faydalıdır. Çünkü rakiplerini disarm ederek silahını çantasına düşürebilir ve kaşa göz arasında çalabilirler. Ya da wrestling ve anatomy ile "stun" yapabilirler. Stun karşınızda karakterin 5 saniye kadar felç olması ve hareketsiz olarak kalması demektir. Bu 5 saniye çok değerli olabilir. Çünkü bu zaman içinde recall ya da heal yapabilir hatta rakibinize bir corp por bile atabilirsiniz. Yukarıdaki şeyleri yapabilmeniz için yeteneğinizin en aşağı 80 olması gerekmektedir. Ama siz gene de buna güvenmemiyip puanınız 95'lere dayanmadan PvP yapmayın derim. Wrestling'i geliştirmek için oyunda yapmanız gereken şey göğüs göğüse savaşta güçlü olan yaratıkların spawnlarında dolanmaktadır. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



ULTIMATE GEYİK

- Nightmare'ler normal atlardan daha hızlı koşuyor.
- Hadi canım yok öyle bir şey.
- Yarıştıralım istersen kaybeden atını da kaybeder.
- Araba yarışı sanki. Peki yapalım bakalım
- Sonuç: Kablo kazanır...

CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Tombala mı, o da ne?

Az evvel arkadaşım aradı: "İstanbul' da kar yağmaya başladı, tutacak gibi hem de" diyor. Way be, portakal, mandalina, grip aşısı, antifriz, yorgan, kardan adam derken kış da geldi çattı. Hurma, iftar sofrası, oruç, sahur, aile saadeti derken ise Ramazan bitti bile neredeyse. Hediye, süsler ve yeni beklenenlerle dolu bir yeni yıl ise göz kirpmaya başladı. Sanırım artık benim de bir yaşlanma kompleksi oluşuyor. Umarım 2002 hepinizin sağlıklı, mutlu ve dövizin düşük olduğu günler sunar. Tabi, döviz düşsün ki, oynama istasyonu 2, iks-kutusu ve oyun küpü sahibi olabilin, oyunlarını ise kolay alın:) Unutmayın, artık uzun kış gecelarının tek ilaçı tombala değil.

Yeni yıla beraber, EA Sports oyunları da birer birer dökülmeye başladı. Hatırlayacağınız gibi Fifa 2001 Türkiye sürümünün kapağında Galatasaray'lı Hagi' nin resmi vardı. Bu sene Türkiye ligi şampiyonu takım Fenerbahçe olduğundan, kapaktaki isim merakla beklenmeye başlamıştı. Beklenen olmadı, oyunun Türkiye versiyonunda bile bizim takımlardan birisinin resmi yoktu. Olsun, sorun yok:) Oyunun kopyasını yapan bizim uyanıklardan bir tanesi, bu işe kendince bir çözüm bulmuş ve kapağa montaj yaparak Fenerbahçeli Revivo' nun res-

mini yerleştirmiş. Bu aklimızı sadece güldürmek için değil, daha da verimli alanlarda kullanabiliriz umarım.

Bu ay yine dergimizde konsola ayrılan bölümümüzden geldiğince doyurucu yapmaya çalıştık. Hileler kısmında sadece Aralık ayına özel olarak uzun zamandır ihmali ettiğim PlayStation 2 hileleri ve ram kodlarına yer verdim, PS One sahiplerinin anlayışına siğınıyorum. 2002 yılında, Level konsol sayfaları için bir dizi yeni fikirlerim var ama bakanım editöryal kurulumuzun ve en önemli de Sinan'ın zorlu elemelerinden geçebilecekler mi? Kurul dedim de, ya ben Onur'la uzun zamandır uğraşmıyorum, özledim keratayı. Naaber kız? O işi halledemedin hala di mi; aç kurt seni... Bye&Smile.... ☺



HABERLER

Ve Sony, Connectix'i satın aldı

Çoğunuzun bildiği gibi Connectix, PlayStation oyunlarını kişisel bilgisayarlarda oynamaya yarayan Virtual Game Station isimli emülatörü geliştirdi piyasaya süren firmayı, PC ve Mac'lerde en problemsiz çalışan emülatör olma özelliğini taşıyan Virtual Game Station, oldukça rağbet gördü. Kendi konsolu satın almadan oyunlarının oynanmasını istemeyen Sony, bu firmayı defalarca kez mahkemeye vermiş, ve her seferinde de kaybetmişti. PlayStation efsanesinin babası Sony, bükemediği bu eli öpmeye de yanaşmayınca, çareyi Connectix'i tamamen satın almaktı buldu.

Şimdi Sony' nin Virtual Game Station isimli emülatörü piyasadan çekileceği kesin. Peki satın aldığı şirket ne işe yarayacak? En olası yanıt, X-Box gibi rakip sistemler için Sony onaylı

PlayStation 2 emülatörleri yapılacak olması. Bu şekilde PlayStation 2, cazibesini diğer konsolları tercih edenler için bile koruyacak. Peki bir diğer emülatör; Bleem' e ne oldu? Ohoo, adamlar çoktan Ferrari'lerine binip keyif çatmaya gittiler bile. Aranızda başka bir PlayStation emülatörü şirketi kurmak isteyen var mı?

Delta Force PlayStation'a geliyor!

İşte PlayStation 2 için patlayan bomba isimlerden birisi daha! Novalogic, çok sevilen Delta Force isimli first person shooter oyununu PlayStation 2'ye getireceğini açıkladı. Delta Force: Urban Warfare, temel olarak serinin önceki oyunlarına benzemesine rağmen, adından da belli ettiği gibi (kentsel savaş) değişik şehirlerin içinde ve etrafında geçecektir. Önceki oyunları gibi, Urban Warfare de, ekip bazlı savaş deneyimi ve geniş bir yüksek teknoloji silah yel-

pazesi sunuyor. Geliştirilmiş yapay zeka özellikleri ve yepyeni bölümleri ile oynayacağımız oyun, Mayıs 2002' de kapımızı çalacak.

Konami, Silent Hill 2 resmi web sitesini açtı



Silent Hill 2' nin çıkışına sayılı günler kalan şu zamanda, Konami tüm zamanların en iğrenç ve tişkin oyunu olan Silent Hill 2 için hazırladığı web sitesini resmen açtı (bence Rugrats'ın Paris daha iğrençti). Bol hortlak ve gulyabani barındıran sitede hikaye, karakterler, oyunun yapımı, ekran koruyucular, kanvasınızı donduracak artwork'ler, yeni bir trailer ve daha buraya sığmayacak şeyler var. Görmek isteyene belez; tabi yeterince cesaretiniz varsa: <http://www.silenthill2.de/auswahl.html>



PlayMail

Çadırının Üstüne çip dedi damladı...

Merhabalar, ben 'Balıkesir' in ücra bir kasabasında otunuyorum. Uzun zamandır para binkitiriyordum ve sonunda bir PlayStation2 satın aldım. Oyun almaya gittiğimde ise 85 milyon lira gibi bir gerçekle karşılaştım. Haliyle şimdil çip taktrim peşindeyim. Ne yapmamı tavsiye edersin? Gran Turismo 3'ü bulabilir miyim mesela? Bir de Bouncer, ISS Pro Evolution 2 veya Konami' nin herhangi bir futbol oyunu PlayStation 2' de çıktı mı? Teşekkür ederim.

AHMET ERDOĞU - BALIKESİR



ME - Çip ile ilgili o kadar çok soru geliyor ki, ne diyeceğimi bileyimiyorum. Aslında bu çipi kullanılma amacıyla, diğer bölgelerden ithal edilen oyunların çalıştırılabilmesidir. Örneğin bu sayede Avrupa (PAL) sistem bir makinede, Amerikan (NTSC) versiyon oyunları oynayabilirsiniz. Ama bu entegrenin Türkiye'de tek kullanılma amacı kopya oyunlarının çalıştırılması. Bu yüzden böyle sorulara yanıt vermemen ne kadar doğru olacağımı bileyimiyorum. Makineni çiplemek sana kaçırmış, kopya yazılım kullanmanın suç olduğunu biliyor ve sorumluluğu kabul ediyorsan tabii. Çip garantili kalıdır, unutma. GT3' ü bulursun, Bouncer çıktı, Winning Eleven 5 ise yolda.

Düş artık yakamdan Lara Bacı!

Sevgili Mega, ben Tomb Raider Chronicles isimli oyundaki Red Alert bölümünde bir büyük aydır

takılmış bir okuyucumuz. Bugün Internet' te derginizin web sitesini ziyaret ettim, fakat oradaki Chronicles hilesinden hiçbir şey anlamadım. Web sitenizdeki hile dosyasında, hileleri yapabilmek için kuzebe bakmamız gereklili yazılı. Fakat inventory' de pusula yok; ben hatunu nasıl tam kuzebe bakırıym? Bir el atıverisen sevinirim. Kendine iyi bak,

ÖZGÜR DELİCE



ME - Bilmiyorum hatırlar mısın, 36 sayfa süren Tomb Raider 4 tam çözümünü yaptığım günden beri Lara isminden nefret eder oldum. Haliyle de Tomb Raider Chronicles' a elimi bile sürmedim. Chronicles' da pusula var mı bilmiyorum ama 4' te vardı. Yoksa bile tam kuzebe dönmenin söyle bir yolu olabilir. Bir duvara tutunup geri düş. Bu konumda yaptığı hile çalışmazsa geriye dönme tuşu ile tam ters yönde dene. Bu iki yön tutmadıysa aynı şekilde diğer yönleri de denersin olur biter.

Bana gerçekleri söyle...

Selam Mega, umanım her şey yolundadır. Biraz uzun yazacağım müsaade edersen. Video oyunları için şartların böylesine uygun olan bir zamanda, neden gereksiz oyunlar oynamaya mecbur bırakılyor? Neredeyse istediğimiz kalitede grafikler, oyuncanabilirlik ve diğer öğeleri yapabilecek teknolojimiz var ama sanki yapımcılar yeni oyun yapmaya

peki önem vermıyorlar gibi. Piyasadaki oyunların coğunuğu önceleni iş yapın oyunların yeni versiyonları. Tabii ki eski oyunları yeni konsolunda oynamaktan memnunum. Tek sorun PS2 oyun listemin şu şekilde devam ediyor olması: Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 3, Silent Hill 2 ve ICO. Fark ettiğiniz üzere ICO haricindekilerin hepsi bir senin devamı niteliğindedir. Tabii ki Gran Turismo 3 mü kemînel, ama neden? Çünkü arabalar inanılmayaçak derecede gerçekçi gözüküyor; yeni bir derjem sunduğundan değil. Ve Silent Hill 2... Neden beş dakikada bir kesintile aynı aptal yaratık tarafından saldırıcı uğrıyorum? Oyunu DVD' ye kaymışlar ama bu kapasitede bir diske doğru dörrüst karakterler ekleyememişler mi? Tekken Tag Tournament, arkadaşları gerçekten çok heyecanlı. Oyunun adı Tekken 3 olduğu zamanlarda da aynı derecede heyecanlıydı. Neden orijinal bir seyler yok? Adam gibi bir RPG için ben mi içe giriseyim?

Mustafa Torun - ANKARA

ME - Problem şu ki birisi orijinal bir oyun yaptı zaman kimse SATIN ALMIYOR! Tekken Tag Tournament' in satışlarına yetişebilmesi için sendeki ICO gibi oyunlardan on tanesi gerekli. Bir diğer etken de sıfırdan oyun yaratma malyetinin, bu tür devam oyunlarına göre çok daha fazla olması. Oyle ya, tarz belli, başarılı-başarısız olan noktalar belli, grafik motoru hazır, az çok karakterler hazır... Şimdi yapımcı sen olsan ne yapardin diye sorayım mı?

HABERLER

Sonunda

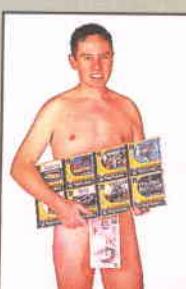
Metal Gear Solid 2 bitti

PlayStation2' deki en çok beklenen oyun olan Metal Gear Solid 2' nin Japon ve Amerikan versiyonları nihayet tamamlandı. Amerika'daki ikiz kulelere yapılan saldırının ardından bir müddet muallaka kalan oyun, yine aynı ülkede gün yüzü görmek için Aralık ayının ortasını bekliyor, Avrupa versiyonu için ise Şubat beklememiz gerekiyormuş.

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Codemasters oyunlarını çıplaklılar satıyor

Once Çankaya Köşkü önünde başladı, sonradan moda oldu bu soyunma muhabbeti. Ünümüz taa Amerikalıyalara gitmiş olsa gerek ki, Colin McRae Rally gibi oyunlardan tanıdığımız CodeMasters bile, satış yapabilmek için aynı yolu takip etmemi düşünmüştür. Eski oyunlarından bir paket yapıp uygun fiyatla satmayı amaçlayan şirket, sektörde dergilerin ve web sitelerinin konuya ilgilenmesi için, şef yöneticileri David Darling' i soyup, oyunları eline vermeyi uygun görmüş. Bizim köyde olsa böyle birşey, adama kızarlar, döverler, hatta taşlarlar, ama elin ecne-



bisi için normal geliyor işte. En nihayetinde haber olmayı başarmışlar ya. Ama garipsiyan insan, oynadığımız oyunlar bunun gibi adamların ellerinden mi geçiyor? Utanmaz ve tüysüz bu yöneticiye soracak bir sorum var; oradaki banknot gerçek bir 10 Pound mu? Yok canım, değildir herhalde :)

Dino Crisis & Gun Survivor

Gun Survivor isimli oyunuyla, sevenlerine büyük hayal kırıklığı yaşatan CapCom, aynı seride israla devam etmeye diretiyor. Firma, serisin son oyunu olan Resident Evil Gun Survivor 2 Code Veronica' nin ardından, seriden umitli olduğunu ve köklü değişiklikler yapacağını açıkladı. Gun Survivor ile ilgili yapılacak olan en önemli değişiklik, baştan beri tuhaf kaçan Resident Evil yerine, amaca daha uygun olan Dino Crisis konseptine dönülmüş olacak. 2002 yazına PS2 için düşünülen Dino Crisis tabanlı oyunda, artık sadece ateş etmek yerine bulmacalar da çözüceğiz. Temennimiz odur ki, yeni Gun Survivor PS One' daki içtenlik oyunun birazlık değiştirilmiş olmanın ötesine geçer.



20 ■ İNCELEME ■ EXTREME G RACING 3



LEVEL HIT

EXTREME G™ RACING

Hızlı ve öfkeli...
hiç olmadığı kadar



«Oyundaki mükemmel 9 pisti, inanılmaz bir hız hissiyle birleştirince damarlarınızdan saf adrenalin akmaya başlıyor.»



INFO-BOX

YARIŞ

Büyük İzin: www.acclaim.com

Yapım: Acclaim Cheltenham

Dağıtım: Acclaim

Desteğlenenler: 1-2 Oyuncu, Split Screen, Dual Shock



2001

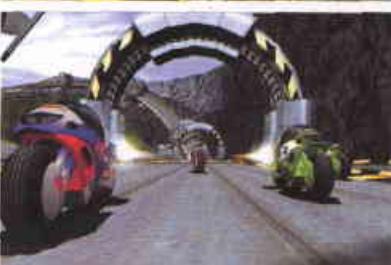
Aclaim'in Playstation 2 serisinin en çarpıcı oyunu Extreme G Racing 3 şüphesiz. Yıllar önce Playstation'da çıktıgı zaman müzikleri ve hızlı oynanışı ile ortaklı kirip döken Wipeout kuşağıının son üyesi. Daha önce iki kere Nintendo 64'de yayınlanan, ancak N64'ün düşük sistem gücü yüzünden biraz sönükk olan Extreme G Racing bu sefer Playstation 2'nin süper grafikleri ile dönüyor.

Oyunun konusu benzerleri ile aynı. Bizden birkaç asır sonra dünya hiper-siber bir çağ'a girmiştir. Dev gökdelenlerde yaşayan insanlar béklenenin aksine 3. ve 4. dünya savaşları ile dünyayı yok etmek yerine teknolojik ve manyetik motosikletlerde huzuru bulmuştur. Durmadan inanılmaz güzellikte pistlerde dönüp durmaktalar.

Adrenalinin Kaynağı

Sizde oyun boyunca bunu yapacaksınız. Nefes kesici parkurlarda dönüp duracaksınız. Ama "nefes kesici" ibaresinin altını kesmek istiyorum. Çünkü Extreme G Racing 3'ün en güçlü olduğu nokta bu. İnanılmaz güzellikte tasarlanan pistler sürekli kıvrılıyor, taklalar atıyor, ayrılip birleşiyor, zaman zaman kendi ekseninde 360 derece büükülüyor. Bazen öylesine dik çıkış ve inişler oluyor ki kendinizi bir rollercoaster'da sanıyorsunuz (bizarre Radar derlerdi o alete... sizde ne derler?). Oyundaki bu mükemmel 9 pisti, inanılmaz bir hız hissiyle birleştirince damarlarınızdan saf adrenalin akmaya başlıyor.

Pistlerin tasarımı kadar bulundukları çevrelerde çok iyi tasarılmış. Bazen bir okyanu, bazen bir kanyon da yarışığınız, buzulların arasında dolaşırken bir şehrın üzerinden gökyüzüne, yıldızlara doğru yükseliyorsunuz. Playstation 2'nin gücü sayesinde mekanlar çok geniş. N64 versiyonlarının tersine Playstation 2'de manzara göz alabildiğine uzanıyor. Pistin geçtiği mekanlar oldukça detaylı ve canlı. Ayrıca oyunda kullanılan



Landscape Animation sistemi çok farklı bir havaya sahip. Yüksek hızlarda sert dönüşler yaptığınız zaman motosikletiniz yana yatıyor ve onunla birlikte çevredeki bina ve yükseltiler'de plastikmişçesine hafifçe esiyor. Oldukça ilginç bir efekt.

Oyunda yeterince pist ve farklı motosiklet olسا da oyun modları pek yeterli değil. İlk mod olan Time Trial'da küçük bir para ödülü alabilmek için pistte tek başına rekor denemisi yapıyorum. Arcade modunda herhangi bir amaç olmaksızın yanıştıysınız. League modunda ise sırayla bütün yarışlara katılıyorsunuz. Her pistte belki bir derece elde etmeniz gerekiyor. Aksi takdirde oyun bitiyor ve bir sürü emek harcayıp geliştiğiniz motosikletinize veda ediyorsunuz. Ayrıca oyunu 2 kişi split screen oynamaya şansınızda var.

Yarışın silahları

Bu tip oyunların doğası gereği yarışlarda kullandığınız bazı power-up'lar var. Ancak Wipeout'da olduğu gibi power-up'lar yola serpiştirilmiş kutular değil. Her yarışın sonunda başarınıza göre bir para ödülü alıyor ve bir bayram sabahı mutluluğu ile koşup motosikletinize yeni power-up'lar alıyorsunuz. Ayrıca yol üzerindeki bellki noktalarдан geçen cephanenizi ve enerji kalkanınızı dolduruyorsunuz. Başta sadece pulse silahınız var. Ama paranız arttıkça roket, railgun gibi yeni silahlar edinebiliyorsunuz. Bu silahlarla rakiplerini öncelikle yavaşlatıyorsunuz ve yeterince vurabilerseniz yok edebiliyorsunuz. Manyetik motosiklet ve huzur mu demşıtm? Boş verin canım rakibi toz etmek varken huzuru kim ne yapacak.

Elbette aynı şeyin terside geçerli. Rakiplerinizi sizi yakaladıkları her yerde ellerinde ne kadar silah varsa üzerinize boşaltıyor. Bu yüzden enerji kalkanınızı elinizden geldiğince dolu tutmalısınız. Ama hızızmak tozu dumana katmak istiyorsanız da tam tersine kalkanı boşaltmanız gerekiyor. Çünkü Turbo ve Enerji klakani aynı enerjiyi kullanıyor. Yani rakiplerinizi geçme arzusyla yanıp tutuşken Turbo'yu sonuna kadar tüketirseniz enerji kalkanınız da boşalmış oluyor. Neyse ki Turbo boşalsa bile enerji kalkanını bir süre daha idare edecek kadar enerji kalmıyor. Ayrıca vurmak hem siz yavaşılatıyor hem de Turbo'nuzu boşaltıyor. Bu yüzden bir gözünüzün sürekli aranızda olması gereklidir.

Manyetik Pist Yarışı Techno'su

Extreme G Racing 3'ün müzikleri adet gereği tamamen teknolojik. Müziklerin ritmleri oyunun hızını karşılamak da biraz yaşa kalsa ve parçalar vasat olsa da oyuncuların genellinde karşılaşırınlarda oldukça iyi. Ama ilk Wipeout'un Tricky, FSOL, Aphex Twin gibi elektronik müziğin devlerinin şarkılarından derlenen müziklerini düşününce bu tip



yarı oyunlarının hepsi süper müziklere sahip olmalı gibi geliyor insana.

Grafikler konusunda Extreme G Racing dört dörtlük bir oyun. Oyunun hızı yüzünden mutlaka çok yüksek bir kare oranına sahip olması gerekiyor. Zaten öyle de ama bu kadar güzel grafiklerin bu kadar hızlı oynatılabilmesi Acclaim ve Sony'nin işlerinde ne kadar iyi olduğunu bir daha kanıtlıyor.

Grafiklerde en çok hoşunuza gidecek şeylerin başında hava şartlarına göre yaratılan efektler geliyor. Özellikle yağmur ve kar çok iyi gerçeklestirilmiş. Yağmur damalarının ekrana çarpıp daha sonra hızın etkisiyle yukarı yönde sürüslüğünü görebilirsiniz. Ayrıca ışık oyunları da çok başarılı. Daha ikinci yarışta dik bir yokuşun sonunda öylesine güzel bir güneş efektiyle karşılaşırınsınız ki gözleriniz kamaşıyor.

Ayrıca motosikletinizin ses hızını aşması sırasında inanılmaz güzel bir efekt var. Bu hız ulaştığınızda görüntü sarsılıp titremeye başlıyor, çevredeki sesler boğuklaşıyor ve bir anda ses hızını aşıyorsunuz. Zaten oyunda ses efektleri genel olarak çok iyi. Motordan çıkan sesler, önlənden geçen seyircilerin tezahüratları, enerji kalkanı veya cephanenizi doldururken motor sesinin farklılaşması.

Extreme G Racing 3, Playstation 2 için bulabileceğiniz en heyecanlı yarış oyunlarından biri. Aksiyan bir iki yönü olsa da bunları kolaya görmezden gelmek mümkün. Yıllardır beklediğimiz Wipeout Fusion ondan daha iyi olur mu bileyiriz ama o gelene dek Extreme G Racing 3'ün bu türdeki en iyi oyun olarak kalacağı kesin.

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

EXTREME G RACING 3

87

Grafik • PS2'nin gücünü gösteren grafikler, kimi zaman aklınızı başından alacak güzellikte oluyor.

Atmosfer • Hız hissini ve adrenalini bütün damarlarınızda hissediyorısınız. Pist tasarımları özellikle iyi.

Ses • Müzikler daha iyi olabilir mi. Bazen fazla yalın kalıyorlar. Ancak Ses efektleri, ine sözümüz yok.

Dynamabilitlik • Bu kadar hızlı bir yarış başta siz şaşırtırıbılır. Ancak alışıkça içi kıvırırmaya ve keyif almaya başlıyorsunuz.

residentevil X codeveronica

Meşhur kuru-beyinci Tuğbek ve mahdumları...

Dört senedir Resident Evil serisiyle söyle veya böyle alakam sürüyor. Resident Evil 1'ı ilk 3D kart isteyen oyunlardan olması nedeniyle oynayamamam, Resident Evil 2'yi defalarca oynayıp bitirmem, Resident Evil 3'ün her denediğim makinadan rökmesi ve sonunda tarafından bir kenara atılması daha dün gibi aklında.

Korku oyunlarının bu kadar sevmemiñ nedenini anlayabilmiş değilim. Hani, sağlam korku oyunlarında ciddi kaza tehlikeen yaşamış bin olarak, akıllanmış yorum da. Bu yüzden, yine PS2'ni şenlendiren Resident Evil Code: Veronica X', hazır Emin de Adana'da mahsur kalmışken, inceleme görevini üstledim. Ama çok da memnun kaldığımı ne yazık ki söylemeyeceğim.

Zombiler

ayaklaşın

Resident Evil serisi içinde en çok Resident Evil 2'yi oynadım. Üst üste sekiz defa bitirdiğim halde, göremeyeceğim bir



şeyler kalmış midir. acaba diye yine oynamayı düşündüğüm tek oyundur kendisi. Ama aynı hissi Code Veronica X bana yapmadı. Tabii bunda RE2'nin maksimum 3 saatte bitirebilmesine karşın, Code Veronica'nın 15 saatlik bir sürede bitmesinin de payı yok değil. Ama esas sebep, Resident Evil serisinin artık ömrünü doldurmuş olması.

Tam 22 ay önce Dreamcast'e sığmış olan Resident Evil Code: Veronica'nın PS2 versiyonu, isminin sonuna gelen X harfi haricinde, çok büyük bir gelişmeye uğramamış. Hatta diyebilirim ki, aradan geçen 22 aylık süreyle hesaba katırsak, Playstation 2'nin grafik kapasitesini sonuna kadar kullanamıyor. Evet, grafikler serinin eski oyunlarına göre bayağı gelişmiş. Artık sabit arkaplanlar yerine, hareketli kameraları açıları ve poligon kaplı arkaplanlar var. Karakterlerin animasyonları RE3'e göre çok daha gerçekçi. Ama yine de Playstation 2'nin o sıhhi gücü oyunda kullanılmış.

Yine de yanlış anlaşılması, Capcom'un önceki korku-adventure oyunlarına göre çok daha sinematik bir yapılmış ortaya. Mekanlar oldukça gerçekçi, kapılar打开 ve inandırıcı. Yalnızca, otabileceği kadar değil. İkili kapıda ise gerekli yerlerde, abartılımadan kullanılmış ("Bir oyunda ikili kapıda nasıl abartılabilir?" konulu bir konferansı Street Fighter EX Plus 2 incelemesinde vermem düşünüyorum) ve atmosferi ayakta tutmayı gayet iyi başarıyor.

Neyseki, oyundaki ara videoların kalitesi müthiş. Özellikle de oyun içi grafiklerin yapılmamış olanlar. Çok az oyunda başlayan insan duyguları

ının gözlerden okunabilmemesini, Code Veronica X'de başarmışlar. Sinematik efektler de kabası. Toplam 10 dakikadan fazla zaman alan bu sinematikleri seyretmeye doyamayacaksınız.

Bunun üstüne, oyuncunun kontrol şeması Resident Evil serisiyle tamamen aynı. Aynı kontrol zorlukları devam ediyor. Tabii sizin bu oyuncunun kontrolü ile probleminiz olmayabilir, ama benim var. Sağ çaprazındaki zombiyi vurabilmek için 2-3 saniye dönmek zarında olmak beni rahatsız ediyor (Allah'tan zitt diye 180 derece dönüyorum). İki elimdeki otomatik silahları, burnumun dibindeki ve bana hayatı tehdit eden zombiye sıklıkla istedigimde, silahın biniñin benim isteğimin dışında, sürekli olarak, ekranın bilmezmeresindeki alakasız bir zombiye ateş etmesi de sınır bozucuydu.

Kontrol problemlerini, eğer daha iyi bir yapılamaya çağırımlıysam, bilme seydim.



görmekten ge

lebilirdim. Ama biliyorum.

Hem de Capcom'un bizzat kendisinin yapabildigini biliyorum. Code Veronica X DVD'sinde bulunan Devil May Cry'in demosunu oynadığınızda siz de ne demek istediğimi anlayacaksınız. Evet, bir aksiyon oyunu olabilir Devil May Cry,

INFO-BOX

ADVENTURE

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Aral İthalat (0212) 659 26 73

Destekeklentiler • 1. Oyuncu, Memory Stick, Dual Shock, Analog Pad



ama olarca yaratık ve onca aksiyon ortasında dört/altı tuşlu combolan çatır çatır yapabilirken, Resident Evil'de sağa sola dönmek, bir zombinin başına nişan almak, koşarken kapıyi tutturmak neden hâlâ bu kadar zor, anlayamıyorum. Bütün bunların üstüne, bir de aynı menü sistemiyle boğuşmak tuz biber ekti: Evet, envanter sisteminde de en ufak bir gelişme olmamış.

Mozoleler şenlensin

Neyse ki Resident Evil serisinin şanına yaraşır bir hikayesi var Code Veronica X'in. Resident Evil 2'nin kaidigi yerden devam ediyor ve abisi Chris'i arayan Claire Redfield'in macerasına geri dönüyoruz, insanları zombileştiren virusu üreten Umbrella şirketinin Avrupa'daki operasyonlarını durdurmak için gönderilen S.T.A.R.S. ekibine olan Chris'in peşindeki Claire, bir Umbrella ıssusünde faka basar ve güzeli paketlenir. Bir askeri us olan isimsiz bir adada gözlerini açan Claire, ortamın yine zombiler tarafından istila edildiğini ve kişi kurtarılabilmesi için tek güvenebilecegi insanın kendisi olduğunu çok geçmeden farkedecektir.

Oyun sırasında, sonradan kontrol de edeceğiniz, ateşli genç Steve Burnside ve Chris Redfield ile karşılaşacaksınız.

Ayrıca, ilk Resident Evil'in kötü adamı Wesker'la da tekrar karşılaşacaksınız. Hikayeden çok fazla ipucu verip oyunun tadını bozmak istemiyorum (ne de olsa Resident Evil serisinin en güzel yanı hikayedir). Ama Umbrella şirketi kurulan Ashford ailesinin karanlık geçmişi, nasıl giderek delirokleri ve amaçları hakkında çok önemli noktalannı Code Veronica X'de açıkladığı ve seride açık kalın hikayenin bu oyuna kapandığını söylemem gerekiyor.

Vur patlasın

Oynamış olarak, "Şu kapıya aşan şu amblemi bul!" for-

mülü devam ediyor. Ama ne yazık ki bu formül de, en az oyunun kontrolleri kadar, miyadını doldurmuş durumda. Sırf bir kapıyi açmak için aynı mekanlarından onlarca kez ilen gen, tekrar tekrar geçmek yorucu oluyor. Daha da kötüsü, bazı bulmacalar sadece Claire, Steve veya Chris tarafından çözülebiliyor. Ve bu bulmacalarda, sırf yanlış karakterde olduğu nuz için, saatlerce zaman harcayabiliyorsunuz. Klasik oyun uzatma tekniklerinin en kötüsü.

Ses olarak Code Veronica X'in, ilk üç oyuna göre çok daha başarılı olduğunu söyleyebilirim. Zombilerin içlemeleri, arka plan seslerinin az çok geliştiği farkediliyor. Ama esas gelişme müziklerde ve ses lendirmelerde. Karakterlerin sesleri şenin önceki oyunlarına göre çok daha başarılı. Müzikler ise, korku temali bir filme veya oyunda olması gerektiği gibi, atmosferin doruk noktası na taşıyor. Müziğin hafiflettiği anlarda tam kendinizi güvende hissedersen, birden pencereden fırlayan bir zombi ile birlikte giren keman ve piyano yüreğinizi ağzına getirebiliyor. Oyunlarda kullanılan orkestral müzikler her zaman iyi sonucu vermiştir zaten.

Tuğbek oynası

Eğer Resident Evil Code: Veronica X'yi 22 ay önce, Dreamcast'te incelediyseniz, hiç düşünmeden Level Hit verebildim. Ama o zamanda değilim, ve bu alet de Dreamcast değil. 22 ay bir konsol oyununu eskitmek için yeteri bir süre. Neyse ki Code Veronica X, bu sürede çok fazla hasara uğramamış. Arma Onimusha, Devil May Cry gibi oyunları ne kadar kolay kontrol edilebilediğini gördükten sonra, Resident Evil'in dört yıllık, aksayan kontrollenle geri dönmek hâle de iç açıcı olmadı. Yine de, Resident Evil serisi içinde, RE2'den sonra, en iyi oyun diyebilirim Code Veronica işin. Oyun uzun, nerdedeysen üçüncü oyunun dört katı uzunlukta. Senaryo



bir süre sonra sizin sacmaya başlıyor ve sonuna kadar oynamak istiyorsunuz. Ama dört yıldır aynı aksaklıların devam etmesi beni biraz soğuttu acıcası. Eğer hatalanı gözmeden gelecek kadar Resident Evil fanatığı iseniz, Code Veronica X sizin mest edecektir.

Ama bir fanatik degilseniz, parancı harcayacak daha iyi bir oyun



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 74

Grafik • 22 aylik geçişimi gösteriyor. Temiz, güzel görseller. Ama PS2 bundan çok daha iyişini yapabilir. Ara videoslara ne söyleyecek kötü sözüm yoktur.

Atmosfer • "Böktür" deyip istemiyorsanız siz korkutursın. Rikaye ve müziğin kullanımı da atmosferi yaratıyor.

Ses • Seslendirmeler ve efektler oldukça iyidir. Müzikler müthiş ve atmosfere katkıda tutuyor.

Oynamabilirlik • Berbat değil, ama iyisi değil. Dört yıllık hatalı kontrol senası yine kullanılmış. Ve belki de en çok içi aynı mekanlardan dolayı kuz girmek de hâli oluyor.

mutlaka bulabilirsiniz. Resident Evil serisi nin artık taze kana ihtiyaci olduğu kesinti

Sinan Akkol |
sakkol@level.com.tr

TIME CRISIS 2

Onu da vuralım, bunu da vuralım; hadi dünyayı kurtaralım.



INFO-BOX AKSIYON

Bilgi için www.namco.com

Yapım **Namco**

Dağıtım **Sony**

Desteklenecekler: 2 oyuncu, 2 tabanca veya 2 Dual Analog Controller, 1 Memory Blok.



Daha bir hafta önceye kadar şüphesle yaklaştığım ve hatta PC'lere nazaran biraz da küçümsediğim bu konsolun meraklılarını neden hastalık derecesinde kendisine bağladığını şimdi daha iyi anlıyorum. Şu bir haftada yalnızda duran alete el atmayan kimse kalmadı. Tuğbek'le Sinan deli gibi Grand Turismo oynuyorlar. Hatta para gelsin diye bilen bilmeyen kim yakalarlarsa oturtup bir tur attırıyorlar. Adamlar kısa sürede araba delisi olup çıktılar. Bu tip oyunculardan pek hazzetmeyen birisi olarak ben ise – "aman ne güzel 3D shooter varmış burada" diyerek Time Crisis 2 yi yükleyiverdim. Ama bu oyunu game pad ile oynamak zor oluyordu. Elimize bir GunCon 2 geçince



doldurmadan devamlı olarak ateş edebiliyoruz. Zırhlı araçları yok etmek için illaki belli bir yerinden vurmak zorunda değilsiniz. Neresinden vurursanız vurun zarar görürler.

Oyun çok hızlı bir tempoya sahip. Özellikle botlarla kovalamacanın yaşandığı bölümde elinizde bir gamepad varsa bayağı zorlanacağınızı sanıyorum. Tren bölümü ise bana bayağı kolay

mak için baştan başlamak zorunda değilsiniz. İsterseniz bölümleri tek tekte oynayabiliyorsunuz. Bu pratik için çok yararlı oluyor.

Namco bu oyunu arcade makinalarından uyarlamış. Tüm oyun boyunca hissedeceğiniz hava Operation Wolf atmosferi olacaktır. Time Crisis 1'i bilmiyorum ama Time Crisis 2 çok yüksek tempolu ve hoş grafiklere sahip bir oyun. Genede çok kısa sürüyor ve siz fazla zorlamıyor. Ayrıca oyunda çok az çeşitli silah var ve bonus gibi fazladan şeyler pek gelmiyor. Oysa oyuna bu tip ekentiler yapılarak hem oynanışı daha uzaçılıbir hemde oyun daha keyifli hale getirilebilirdi. Bir defa bitirdiğiniz bir oyunu tekrar oynamak için bir sebebiniz olmalı. Oyunda bu sebebi bulamıyorsunuz.

«Bir defa bitirdiğiniz bir oyunu tekrar oynamak için bir sebebiniz olmalı. Oyunda bu sebebi bulamıyorsunuz»

ise oyun yarımda saatte bitiverdi. Zaten yalnızca 3 bölüm olan oyun sanırım yalnızca bu tabanca için yapılmıştı. Tabancayı ayarlayıcaya kadar canımız çıktı. Yanında kullanım kitapçığı olmadan bize gelen örnek tabancayı Tuğbek konfügüre etmeye ne kadar çalışırsa çalışın başaramayınca, sıkılıp Max Payne gibi yana atlayarak ekranaeteşetti ve tabanca bir anda konfügüre oluverdi. O andan itibaren de nasıl olacağını buluncaya kadar hep bu yöntemi kullandık ve ne gariptir ki hep çalıştı!

Fazla okumak adamı delirtiyor mu ne?

Toplam üç level ve oniki bölümden oluşan oyunda sağa sola saklanıp şarşörümüzü doldurduktan sonra önlüğümüze çıkan herşeyi vuruyoruz. Zırhlı araçlarla karşılaştığımız yerlerde elimize bir uzi geliyor ve böylelikle silahımızı tekrar

geldi. Karşınıza çıkan düşmanlardan özellikle size çok yakın olup shruiken fırlatan kovboy benzeri tipler ve bazukalı düşmanlarınız en çok uğraşacaklarını olacaklardır. Bölümler boyunca karşınıza çıkacak olan üç küçük boss'u da genesinden vurursanız vurun fark etmiyor fakat aralarda çıkıştır size ateş ettiklerinden onları vurmanız yalnızca kaçmalarına sebep oluyor. Oyun boyunca bol bol saklanıp size seri silahlara ateş edenlerden çekinin. Birden birelarına çıkıştır vurmak için çabalayın. Ayrıca kahramanlığı bir kenara bırakıp bol bol saklanın çünkü arada bir nereden geldiği algılamakta zorluk çekeceğiniz bir şekilde vuruluveriyorsunuz.

Robert Dexter ne sıkıcı bir isim

Time Crisis'la ilgili acemiliğimi bir kenara attıktan sonra ise oyunun belki de en eğlenceli ve onu uzun süre oynanabilecek kılan özelliği ortaya çıktı. Oyunun bir hikayeeye dayanan asıl kısmının dışında hani şu polis filmlerinde gördüğümüz bir atış poligonu mevcut. Üç dereceli hedeflere ateş ederek kendi aramızda bir turnuva çeviriverdik. Hedeflerin ilk derecesinde sabit kalırken ikincisinde hareket etmeye üçüncüsünde ise çapraz bir rota çizmeye başlıyor. Eğer siz bu bölümde mutlu etmezse. Disk vurabileceğiniz başka bir bölümde mevcut. Hani şu ekranın iki yanından atılan diskleri yere düşmeden havada vurmaya çalışığınız yarışlar vardır ya. İşte ondan. Biraz sıkıcı bir bölüm ama nişancılığını test etmek için birebir. Bir disk için iki atış hakkınız var. Eğer tabancanızı iyi konfügüre ettiyiseniz çok zorlanacağınızı sanıymıyorum. Burası ve oyuncunun tümü iki kişilik olarak oynanabiliyor. Böylelikle düşmanları paylaşabiliyorsunuz.

Oyunda bitirdiğiniz bölümleri veya zorlanıp bir türlü bitiremediğiniz bölümleri tekrar oyna-

Eğer yüksek adrenalin ve ağrıyan eller istiyorsanız bu oyun tam size göre ama uzun dönende fazla bir şey beklemeyin. Taş çatlaşın bir hafta sonra bir kenara koyup uzun süre yüzüne bakmayacağınızı eminim. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



TIME CRISIS

73

Grafik • Çok yüksek kalitede değil. Yer yer bozulmalar oluyor. Ama genelde iyi.

Atmosfer • Senaryo çok komik ama koştururma size yetiyor.

Ses • Efectler güzel yapılmış. Konuşmalar zayıf.

Oynanabilirlik • Oyun zaten bunu üzerine kurulu. Gayet yüksek bir tempo var ve öğrenmesi çok kolay.



this is football 2002

Bu sık oyun WE'nin eline su dökmeye hazırlanıyor.

Ilk PS2 incelemem olarak "This is Football 2002"yi inceleyeceğimi duyunca sevinmiştim. Bu sevincim ve heyecanım PS'teki çok sevdiğim Winning Eleven sayesinde oluşmuştu. Bakalım bu heyecanı hala duyuyor muyum, yoksa boşuna mı heyecanlanmışım?

Bundan böyle beni oynayacaksınız

Grafiklerden başlayacak olursak TIF 2002'nin üst seviyede olduğunu söyleyebilirim. Bütün futbolcular gerçekde uygun yapılmış, gerek boy pos, gerek yapı, gerek ise saç stilleri ve sakalları. Ama oyuncuların çoğu sanki bir canavar görmüş gibi bakıyorlar: Hepsi şaşı. Programcılar abartığı Beckham'ın koşuş stilini bu oyunda da gördüğümü zannediyorum. Fakat bunun oyuncuların gerçekçiliklerinden kaynaklanan bir yanılıcı olup olmadığımdan emin değilim. Oyunda oyuncuların topa kayışları, topu sürdürmeleri ve paslar gayet gerçekçi. Ama ne yazık ki bunları şutlar ve kaleciler için söylemek oldukça zor. Oyuncuların fäule maruz kaldıklarında yere düşmeleri ve havaya mücadeledeinde kendilerini dengelemeleri de oldukça hoş. Grafik ba-

kat bu, oyunun hatasız olduğu anlamına gelmiyor. Bu hatalarda baş rolü kaleciler oynuyorlar, eski FIFA'daki gibi karşı karşıya pozisyonlarda 90'a vurulan şutları panter gibi kurtarıyorlar. Bir sürü olmayacak pozisyonda gole izin vermiyorlar. Bunlar oyuna ekşi olarak yansıyor. Asıl bomba ise replaylerde ortaya çıkıyor. Topu kurtarmak için arkasını dönerken zıplayan kaleciler mi istersiniz? Yerden ellerini kullanmadan, yer çekimine meydan okuyarak ayağa kalkan kaleciler mi? Yoksa oyunda emeği geçen kalecilerin bacak kısımlarına motion-capture takılmıştı için, bacaklarını hiç cynatmadan, düzgün zıplayan kaleciler mi? Tabii ki kalecilerimiz şebek olunca, bazen futbolcular da onlara ayak uyduruyorlar. Bir replayde halay çekerek (zeybek - BLX) topa zıplayan oyuncuyu görünce

kimin-dan
Winning
Eleven 5
(PS2'de çıktı ve henüz görme şansı olmadı maalesef) ile karşılaşırıma yapamayacağım (Amerika'daki bir arkadaşımdan duyduğum kadarıyla WE 5'in grafikleri FIFA 2002'ninkilere yaklaşmış) fakat PS One'daki Winning serisinden kat ve kat üstün grafiklere sahip olduğu çok net ve doğal. FIFA 2002'nin o muhteşem grafiklerinden hepinizin haberi vardır. Yalnız FIFA bu kadar ileri teknolojide bu kadar iyi grafikler yaparken oyuncuları gerçek hayatı ile birebir yapmayı unutmuş olduğundan TIF 2002 FIFA'ya bu konuda sağlam atıyor. Stadın ve seyircilerin görünüşleri TIF'te hemen göze batıyor, taraftarlar rengarenk meşaleler yakıyorlar ve bu meşalelerin dumanları kameralan önüne gelince görüş açınız düşüyor. Çok güzel bir ayrıntı olarak düşünülmüş, takdir ettim. Hava koşulları gayet güzel fakat bazı açılardan sanki stadin bazı kısımlarında yağıyor diğer kalan tarafında yağmıyorum gibi gözüküyor, bu oldukça sinir bozucu.

Ama yeteri kadar iyi misin?

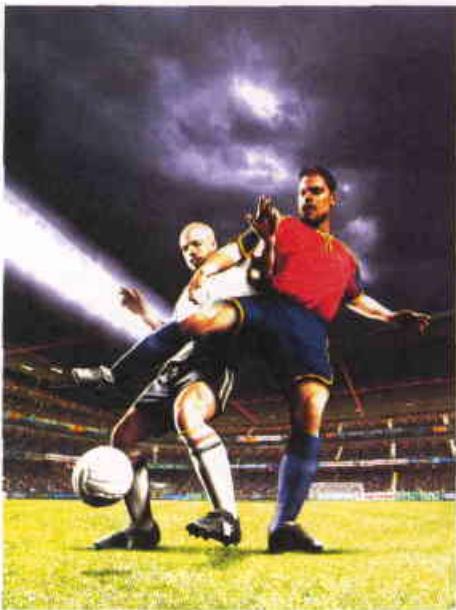
Grafiklerden bahsetmişken bu oyunda en çok eğleneceğiniz kısım hakkında sizi bilgilendireyim: Kaleciler. Evet, söylemekten çok güzel fa-



INFO-BOX SPOR

Bilgi İçin • [www.tif2002.com](http://tif2002.com)
Yapım • Sony Computer Entertainment Europe
Dağıtım • SCEA

Desteklenenler • 2 oyuncu



«Hatalarda baş rolü kaleciler oynuyorlar, eski FIFA'lardaki gibi karşı karşıya pozisyonlarda 90'a vurulan şutları panter gibi kurtarıyorlar»

ofiste hepimiz gülmekten yarlıydık. Ah keşke bu oyun PC'de olsaydı da o anın screenshotini alsaydım.

Atmosfer bakımından ise Winning Eleven, FIFA ve TIF'ten kurulu defansı tek bir harekette çalımıyor. O Japon spiker sizi oyunla bir yapıyor, ayrıca o komik sesi sayesinde eğleniyorsunuz. Oyuna kendinizi o kadar kaptriyorsunuz ki, arkadaşınızla kavga etmeye bile başlıyorsunuz. TIF'in atmosferinin yeteri kadar iyi olmasının başlıca sebebi spikerler. O kadar monoton bir tonda konuşuyorlar ki, oyundan çıkışınız geliyor. Aslında yorumları yerlerinde yapıyorken fakat olmamış işte, size o havayı yansıtıyorlar. Sizi oyunun içine çekemiyorlar.

Herhalde, süperim ya!

TIF oynanabilirlik ve zorluk seviyesi olarak hem yarı dengeli ve gerçekçi yarı absürd bir yapıya sahip. Paslarda ve şutlarda maalesef powerbar yok. Belki de bu TIF'in yolunu kesen en büyük sorun. Ara pas tuşu yerine normal pas tuşunu kullandığınızda bile top genellikle adanızın koşu yoluna doğru aktarılıyor. Bu yüzden ister istemez bir sürü pozisyonu harciyorsunuz. Şutlar ise olması gerektiğinden çok daha hızlı ve garip falsoolar alarak gidiyor. Bu oyundaki genel gerçekçiliğin üstüne karabasan gibi inen bir durum. Şutlar deyince kafa şutlarını da kastediyorum. Kafa şutlarının hepsi havadan gitmez ki, Sony yapımı olan yerden sektörlererek vuruşan kafa şutlarını bilmeyorken sanlı-



rim. Topu rakibin ayağından kayarak almak, iyice bir zamanlama ile çok kolay ve yerde kayan oyuncunuz yerden çok çabuk kalktığı için artarda bir kaç kez topu kapabiliyorsunuz. Topu kaybeden oyuncu ise yere düşünce, ben biraz uyuşturucu burada diyor, ardından bir düşünüyor kalksam mı kalkmasam mı diye. En sonunda da ayağa kalkmaya karar veriyor. Kolay ve orta zorluk seviyeleri arasında uçurum olduğunu söyleyebilirim, orta ile zor arasında ise çok büyük bir fark yok. Ancak orta ve zor seviyelerde oyun hile yapıyor, hızı 70 olan bir oyuncu ile sizin, hızı 90 olan oyuncularına yetişiyor ve buna benzer istatistiklere uymayan hareketlerde bulunuyor. Bunu yerine oyuncuların birbirlerine yardımalarını artırsalar, hücumda varyasyonlar yaparak bizi zorlasalar daha hoş olurdu diye düşünüyorum.

Takımların güçleri direk olarak verilmiş yanı hiz, ofans ve defans gibi kriterlerin ortalaması alınmamış, bu hemen göze batıyor. Oyuncuların FIFA'ya göre çok daha fazla istatistiği var, bu sayı WE ile eşit sayılabilir. Oyuncular genellikle istatistiklerine göre hareket ediyorlar. Şu gibi iyi olan Batistuta 30 metreden de gol atabiliyor, bu artı değer fakat aynı şeyi hava topları için söylemeyeceğim, genellikle defanstan kafanızın kafa vurması karşılıkta takımın forvet elemanından düşük de olsa, kafayı hep siz vuruyorsunuz. Böylece her havadan atılan top sonrası yeni bir atak geliştirmeniz gerekiyor. Oyunda en çok hoşuma giden nokta ise top sizde iken pas verebileceğiniz adamların ekranın köşelerinde oklarla size belirtilmesi. Böylece radara gerek duymadan adanızın nerede olduğunu anlayabiliyorsunuz.

Sen git, Konami'den ders al

Yazı boyunca oyunun devamlı FIFA ile benzerlikler gösteren bu oyunun neden 72, FIFA'nın 92 aldığı merak mı ediyorsunuz? FIFA radikal değişiklikler yapmaya ceset etti ve köklü değişikliklere gitti, yüksek not almasının asıl sebebi o.

Oyun genel olarak FIFA ile WE arasında bir yerlerde. Ancak TIF'in WE serisinin kalitesine ulaşması için daha kirk firın ekmek yemesi lazımdır. ☺

Can Kori | can@level.com.tr

THIS IS FOOTBALL 2002

72

Grafik • Çok güzel grafiklere sahip, oyuncuların şasi bakımları haricinde bir problem yok.

Atmosfer • Tribünlerde yakılan meşaleler, taraftarların tezahüratları tam bir maç atmosferi yaratırsa da, spikerlere bir türlü isinamadım.

Ses • Menülerde çalan müzik çok silik, hiç bir şey ifade etmiyor, maça ise tribünlerden yükselen sesler gayet güzel.

Oynanabilirlik • FIFA ile hemen hemen aynı oynanabilirliğe sahip, bazı konularda FIFA'yı geçiyor, bazı konularda ise takılıyor.

COMMANDOS

2 MEN OF COURAGE

G ördüğünüz gibi Commandos 2 yazılı yarılmış bırakmak içimize sinmedi. Bu sayımızda Commandos 2'nin geri kalan tüm bölümlerini birlikte bitireceğiz. Sizlerden gelen emaillerden anladığım kadarıyla büyük bir çoğunluk hiçbir bölümde tüm bonus parçalarını toplayamamış ve bonus görevlere girememiştir. Eğer yalnızca görev açıklamalarında belirtilen görevleri yaparsanız, bonus parçalarını

toplamanız mümkün değil. Bonus görevlere girmek istiyorsanız, görev için harcadığınız zaman kadar bir zamanı da etraftaki alakasız binalara girip, her yeri gezmek için harcamalısınız. Tabi bu işin zor kısmı olduğundan pek rağbet görmemiş. Neyse, daha fazla vakit kaybetmeden başlıyorum yaziya...

River Over the Bridge Kwai

Bölüm 5: River Over the Bridge Kwai

1) Burası bölümme başladığımız yer. Görev amaçlarına bakarsanız ikinci görev için ipucu kısmında file binerek nehri geçmek olduğunu göreceksiniz. Her ne kadar ben bu bölümde fili hiç kullanmamış olsam ve açıklamayı da buna göre yapacak olsam da bu bölümde ilk yapacağınız iş fil kafesinin çevresini ve içini temizlemek olmalı.

Kafesin yan tarafındaki iki askeri çok rahat biçimde Tiny'nin bıçağı ile keserek öldürübilsiniz. Bu bölümde de en önemli yardımcıımız tüfek olacağından öldürdüğünüz askerlerin

üzerlerindeki tüfekleri almayı unutmayın. Hem Tiny, hem de Fins tüfek taşısyn.

2) Şimdi kafesin içindeki elemeni öldürceğiz. Dikkat ederseniz bu asker doğrudan girişe doğru bakiyor. Fins ile kapının yanına gelin ve uygun bir anda anda içeriye birkaç adım girin. Asker sizi görecek, ama bakiş rengi ilk başta mavi olacak. Mavi – kırmızı olana kadar ilerleyin ve bıçak atarak bu askeri öldürün.

3) Aracın yanındaki iki askeri öldürmek çok rahat. İster Fins ile uzaktan, ister Tiny ile yakından bıçak kullanarak ikisini de öldürün. Şimdi Tiny ile x işaretli yere gelin ve eline tüfek vererek siper durumuna geçin. Fins ile ile rideki iki askerden birini vurun ve aracın yanına kaçın.



Sizi takip edenleri Tiny teker teker vuracaktır. Eğer geri kalan asker kalırsa onları da tüfekle temizleyin. Şimdi aşağıdaki tüm askerler ölmüş olmalı.

4) Haritadaki yolu izleyerek Tiny ile bu noktaya gelin. Buradaki askerler biraz apatlı olduklarından diplerine kadar gelseniz bile sizi fark etmiyorlar. Ayrıca görüş alanı mavi renkli olanlar düşman olmadıklarından onların yanlarından da rahatça geçebiliyorsunuz (mavi renkli sivilleri vurmamaya özen gösterin). Altan başlayarak köprüün başına kadar nöbet bekleyen 2-3 askeri çok rahat biçimde bıçakla keserek öldürübilirsiniz.

5) Sırada köprünün üzerindekiler var. Köprünün her iki yanında aşağı doğru bakın askerler göreceksiniz. Yine öncekilerde olduğu gibi bunların da arkalarına sessizce geçip kesebiliyorsunuz. Öldürdükten sonra cesetleri köprünün girişine doğru tırtısanız aşağıdakilerin sizi fark etmelerini de önlemiş olursunuz.

6) Burada değişik bir şey deneyeceğiz. Tread'i bu noktaya getirin ve yere yatin. Oyunu kaydedin. Aşağıda biri sabit, diğeri devriye gezen iki asker var. Bu iki asker yan yana geldiğinde aşağı molotof kokteylli atacaksınız. Eğer sadece biri yanarsa, bir tane daha atarak diğerini de yakın. Eğer bu ikisi öldükten sonra köprünün yukarıındaki askerler duyar ve saldırırlarsa kaydınızı yükleyip tekrar deneyin. Eğer doğru zamanlama yaparsanız Guiness'in yanında çiplak, iri yarı eleman da neler olduğunu görmek için gelecek. Bir kokteyl de ona atın ve aşağıyı güvenceye alın. Bu aralar molotof kokteylleri kullanacağımız için etrafa bulduğunuz tüm kokteylleri Tread'e vermeyi unutmayın.

7) Sırada bu binanın içindeki bombayı almak var. Burada yaşabileceğiniz tek tehlike dışarıda bekleyen bir iki asker olacaktır. Onları da dikkatlerini sigara ile çepk biçaklayarak öldürübilirsiniz. 7 nolu binaya girip içerisindeki bombayı alın ve bombayı köprüdeki varillerin içine yerleştirin.

8) Sırada Guiness'i kurtarma kısmı var. İlk olarak burada bulunan askerlere doğru gidin. Resimde de gördüğünüz gibi burunlarının dibine girsenez de orası olmuyorlar.

Yüzü askerlere doğru dönük olanın dikkatini sigara paketiyle çekin ve bıçakla öldürün. Şimdi Tread haricindeki adamlarınızı oradan uzaklaştırın ve Tread ile bu grubu iki tane molotof sallayarak hepsini öldürün.

9) Fins ile buraya gelin ve okla gösterdiğim yerlerdeki askerleri tüfekle öldürün. Onları öldürdüğünüzde bir iki tane daha aynı yere gelebiliyor, onları da bu noktadan rahatça vurabilirsiniz.

10) Artık etraf sakin olduğuna göre Guiness'in yanına girebilirsiniz. Size bomba hakkında bilgi verecek, ama bunun için onu köprü maketinin olduğu binaya sokmalısınız. Önceden yakarak öldürdüğünüz çiplak adamın üzerindeki anahtarları alın ve okla gösterdiğim binaya girin. İçeriyi temizledikten sonra köprü maketine tıklayın, Guiness size yapmanız gerekenleri anlatacaktır.

11) Bölümü bitirmeden önce buradaki esirleri de kurtarmalısınız. Bunun için Fins ile bölgeye gidin ve oradaki iki askeri tüfek veya bıçakla öldürün. Kafesi tutan ipe ateş edin ve hemen dalgaç elbiseni giyerek suya dalın. Kafesi açarak esirleri serbest bırakın.

12) Yapacağınız son iş eğer varsa köprüdeki adamlarınıza başka yerbere gönderip 12 nolu binaya girmek ve buradaki radyoyu kullanmak. Artık bölüm sonu demosu-

nu seyredebilirsiniz.

Bölüm 6: The Guns of Savo Island

1) Bölümü botun içinde başlıyoruz. Botu kullanabilen tek kişi Fins, o yüzden eğer onu bottan indirirseniz diğer adamlarınız sap gibi ortada kalırlar. Ayrıca etrafa devriye gezen bir gemi daha olduğundan ilk iş olarak botu ilk okla gösterdiğim yere götürün. Sonra tüm adamlarınızla suya atlayın ve ikinci okla gösterdiğim kıyıya çıkış. Buradaki adamlı konuştuktan sonra bölüm çok büyük bir kısmını sadece Fins ile oynayacağız.

2) Fins'e dalış takımlarını giydirin ve suya dalın. Ok ile gösterdiğim yönde ilerlemeye başlayın. Genellikle her ekranın bir tane köpekbalığı oluyor, bunları zipkin ile öldürün ki sonrasında sorun çıkarmasınlar. Bu şekilde iki ekran gittikten sonra bir dalgaç daha göreceksiniz. Ona görünmeden zipkinla öldürün. Bir sonraki ekran ise batık gemi ve üç tane dalgaç var. Üçünü de öldürdükten sonra kamera açısını biraz değiştirin ve geminin ortasındaki boşluktan içeri girin (kamerayı değiştirmeden bulunuz çok zor). İçerideki kaynak aletini alın.

3) Şimdi Fins ile temizlik yapmaya başlıyoruz. Eğer sudan bu noktada çıkışınız tamamen güverte olacaksınız, burada kimse sizi fark etmemiyor. İlk iş olarak hemen sola kıvrılın ve oradaki küçük kıyıda

The Guns of Savo Island





The Giant in Haiphong

bulunan askerleri bıçakla öldürün. Sonra sudan çıktıığınız yere doğru gidin ve ilk olarak topçunun sağ tarafında konuşan iki askerden topçunun tarafına bakanı sigara paketiyle çekip öldürün. Sonra topçuyu, ikinci askeri ve suya doğru bakarak gözcülük yapan üç askeri bıçak fırlatarak temizleyin.

4) İlerleyişimizi sola doğru sürdürüyoruz. Buradaki amacımız denize doğru bakan tüm düşmanları öldürmek, böylece diğer adamlarımızın da rahat biçimde karaya çıkışmasını sağlamak. Bu kısımlarda askerler genellikle seyrek dizildikleri için bıçakla öldürdüğünüzde seslerini duyan olmuyor. Ama birbirine yakın askerler varsa önce ikitini de yumrukla bayıltmalı, sonra bıçaklamalısınız. Tabi bu sırada bulduğunuz tüm tüfek mermilerini toplamanız gerektiğini hatırlatıyorum.

5) Artık yukarıdaki tehlikeden kurtuluşunuza göre kiyıda bıraktığınız tüm adamlarınızı okla gösterdiğim kiyiya getirebilirsiniz. Bundan sonra bota ihtiyacınız olmayacağından yüzerek kiyiya ulaşın. Her ne kadar bölümün geri kalan kısmında da bü-

6) Topları patlatmak için kullanacağımız patlayıcılar burada. Fins veya Tiny ile içeri girin ve tüfek ile herkesi vurun. Inferno'yu içeri sokun ve dolaptan bütün patlayıcıları alın. Aslında bölümü bitirmek için iki tanesi yeterli, ama etrafı başka patlayıcı bulursanız her ihtimale karşı almayı unutmayın.

7) Buradaki ağı örgülerden yukarı tırmanın. Şimdi de adanın bu kısmını temizlememiz gereklidir. Akılınız bulunsun, eğer yeterince tüfek merminiz varsa uygun bir yere saklanıp birini vurabilir ve sonra da saldırın diğer askerleri teker teker indirebilirsiniz. Bu taktiği bölümde birkaç yerde kullanacağınız ama kendinize güveniyorsanız bunu istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Okla gösterdiğim bölge içindeki tüm askerleri temizleyin. Uçağın bulunduğu kiyiya inin ve burada da birbirinden oldukça uzak durmakta olan askerleri rahatça öldürün. İlk olarak burayı temizledik çünkü birazdan çok fazla gürültü yapacağız ve başa çıkmayacağımız kadar çok derde girmek istiyoruz.

8) Show time! Şimdi bölümdeki en büyük kattımlardan birini gerçekleştiriyoruz. Fins ve Inferno ile sürünerek köprüünün sonuna yakın bir yere gelin. Yapacağımız şey şu: Fins ile hemen ilerideki iki askere tüfekle ateş edin ve seri şekilde ikisini de vurun. Hem sol taraftan, hem de yukarıdan oldukça fazla sayıda asker silah sesine doğru koşmaya başlayacak. Hemen Inferno'a geçin ve öldürdüğünüz askerlerin olduğu yerde iyi bir zamanlamayla el bombası atın. Eğer zamanı iyi tutturduysanız en az 10 asker daha olmuş olmalı. Daha gelenler olacağınıza aynı yere aralıklarla 2-3 el bombası daha atın. Şu anda çok geniş bir alandaki tüm askerler önenizde ölü yatıyorlar. Üzerlerindeki tüfek mermilerini toplayın.

9) Suya batmış kafese tıklayın ve pilotu kurtarın. O sizi adadan kaçıracak olan kişi. Şimdi sıradı onu uçağa ulaştırmak var. Fins ile uçağa gidin ve içeri girerek oradaki iki askeri öldürün. Şimdi dışarı çıkn ve suya dalın. Uçağın alt tarafında bir giriş daha

olduğunu göreceksiniz. Oradan içeri girin ve uçağın arka kısmındaki iki askeri de öldürün. Artık uçak tamamen güvencede olduğundan pilotu uçağa götürübilirsiniz.

10) Buda heykelini çalmak için bu bina-ya girin ve odalardaki askerleri öldürün. Bir iki kapıdan sonra heykelin bulunduğu oda-ya gireceksiniz. Duvannı dibine Inferno ile patlayıcı koyun, odadan çıkışın ve patlatın. Tiny ile odaya girin, heykeli kucaklayın ve açılan delikten geçerek uçağa gidin.

11) Artık bölümün son aşamasındayız. 11 nolu yerdeki bina-ya girin ve tüneleri takip ederek topların bulunduğu yere ulaşın. İçerde yalnızca üç tane asker var ve diğerleri duymadan hepsini bıçakla öldürü-büiliyorsunuz. Ortadaki topun dibine bir ta-ne patlayıcı yerleştirin ve geldiğiniz yerden dışarı çıkışın. Tüm adamlarınızı uçağa götürün ve topları havaya uçurun. İşte bu ka-dar!

Bölüm 7: The Giant in Haiphong

1) Oyunun en zevkli bölmelerinden birindeyiz şimdi. Size tavsiyem görevleriniz alaklı olmasa da önünden geçeceğiniz tüm binalara girip, içlerini temizlemeniz olacaktır. Bu sayede hem çok sıkı cephe-sahibi olacak, hem de rahatlıkla tüm bonus parçalarını toplayabileceksiniz. Daha da önemisi ilk binalardan birinde Natasha için günlük kiyafetler bulacaksınız ki bunları temin etmeniz çok önemlidir! İlk olarak gördüğünüz gibi hemen yakınından devri-yeye gezen askerler var, ama bunlardan bir-birlerinden hayli uzak duruyorlar. Yani ko-layca yanlarına gidiip boğazlarını kesebilirsiniz. Okla gösterdiğim hat boyunca ilerleye-rek, göreviniz tek tük askerleri öldürün ve mutlaka türfeklerini ve mermilerini alın. Çünkü az sonra bunlara ihtiyacımız olacak.

2) Bu binada kapının hemen yanında durun ve elinize tüfek alıp ateş edin. Hemen aşağı doğru bakarken X tuşuna basın. Böylece neler olduğunu görmek için gelenler, evin köşesini döndükleri anda Tiny tarafından vurulacaklar. Daha fazla asker gelmeyeinceye kadar bekleyin.

3) Bu bina-ya girip içerdeki dükkan sa-hibi ile konuşmuşuzda size Natasha'nın tutulduğu binanın hangisi olduğunu söyleyecek. Her ne kadar bölümde Natasha'yi kullanmayacak olsak da bir kişi yalnız baş-na bırakacak değiliz.

4) Alt taraftan gitmek biraz daha riskli olduğundan, binanın üst tarafını kullanaca-gız. 4 nolu beyaz binanın önündeki asker-yanına yaklaşığınızda bile sizi duymuyor, rahatça bıçaklayabilirsiniz. Binaya girin ve

en üst kata gitsin. Burada Natasha ile ko-nuşun ve onu da giriş katına indirin.

5) Yeni temizlik mekanınız burası. Bu binanın arkasına saklanın ve etrafı bakın. Devriyelerin hareketlerini iyi izlerseniz, onları teker teker öldürüp bu binanın arkasına çekerek fark edilmeden etrafi temizle-yebilirsiniz. Amacımız Inferno ile Lupin'in kurtarmak için büyük, hangar şeklindeki binaya girmek.

6) İşte Inferno ile Lupin'in tutulduğu bina burası. Etrafinı temizlediğinizde gör-sira içersini temizlemeye geldi. Kapıdan içeri girdiğiniz anda tüfeğinizi çıkarın ve herkesi tek tek vurun. Bu tür rambo davra-nışlarını önceki bölmelerde de yapmıştık hatırlarsanız. Genellikle herkes öldükten sonra bizim de enerjimiz oldukça azalıyor, ama eğer etrafi araştırırsanız fazla fazla yetecek kadar yemek ve ilkyardım çantası bulmuş olmalısınız. Aşıkçası bunlardan o-kadar çok var ki çogunu yemem olmadığı için alamadım. Lupin ile etrafi araştırın ve ip merdilevi alın.

7) Her ne kadar ipuçlarında kamyonu çalarak gizlice üsse girmemiz söyleniliyorsa da biz daha sert biçimde gireceğiz. İlk olar-ak üs girişinde ufak bir temizlik yapaca-ğız, sonra kamyonla rahat rahat içeri gire-ceğiz. 7 nolu köşeye gelin ve tüfeğinizi üs-sün girişine doğru tutup X tuşuna basın. Ateş ederek askerlerin dikkatini çekin. Se-se gelecek olanlar köseyi döndükleri gibi ölecekler. Daha fazla asker gelmediğinde biraz geriye çekip, üs girişinin yukarısında dolanan askeri de türfekle rahatça vurabil-rsiniz.

8) Şimdi ilk olarak Natasha'yi, sonra da diğerlerini kamyonla bindirin. Natasha'nın giysisini değiştirin ve haritada gördüğünüz yolu kullanarak X işaretli yere park edin. Kamyonu resimde gördüğünüz gibi durdu-rusranıza rahatça aşağı inebilirsiniz. Durdu-günüz yerin güvenli olup olmadığını anla-mak için Quick Save yapın ve Natasha'nın giysisini değiştirin. Eğer görülen bir yerde-seniz hemen alarma verilecektir. Tiny ile kamyondanının ve yine resimdeki kapının önünde duran askeri öldürün. İceri giren ve temizlik yapın. Lupin ile kilitli sandığı açın ve içinden çakan bombayı Inferno'ya verin. Bunun dışında etrafta dinamit bulursanız Inferno'ya en az bir tane vermeyi unutma-yın.

9) Burada zamanlama gerçekten çok önemlidir. İlk olarak Tiny ile binanın arka ta-rafindan köseye kadar ilerleyin. Gördüğü-nüz gibi hem ön kapının önünde, hem de ileride iki asker var ve bunların görüş alan-



Bonus Bölüm 5

1) Artık ezberlemiş olduğumuz bu haritada yine öncekilere benzer bir görevle karşı karşıyayız. Öncekilerden tek farkı görevin gece saatlerinde geçmesi. Dikkat etmeniz gereken tek şey ise etrafta dolaşırken spotlara yakalanmamak, karanlıkta kaldığınız sürece askerler sizi göremiyorlar. İlk olarak hemen ağacın yanındaki askeri yumrukla bayıltırın. Hemen ağaçın arkasına çekin. Üze-rinden silahını ve sigara paketini alın. Sigarayı kullanarak he-men yukarıda dolaşmakta olan fenerli askerin dikkatini çekin ve onu da indirin.

2) Lupin ile direğin yanına gelin ve direğe tırmanın. Spotlara dikkat ederek en sondaki direkten aşağı inin ve siperdeki iki askeri tekme atarak bayıltın. Hemen yere eğlin ve oradaki kontrollere tıklayarak spotları kapatın.

3) Karanlıktan faydalananak bu sandığın yanına gelin ve içinden alev silahını, el bombasını ve tel kesiciyi alarak Inferno'nun yanına dönün.

4) Inferno ile buraya gelin ve siperin arkasındaki askerlere el bombası atın. Kalan askerleri de tüfekle vurarak öldürün. Merminiz yetmezse öldürdüğünüz askerlerden birinden mermi ala-bırsınız.

İari kesiyor. Inferno ile binanın içinden bu ön kapının arkasına gelin. Tiny ile kontey-nirlerin yanındaki askerin görüş alanının en kösesine (ki burası haritanın da kölesi oluyor) sigara paketi atın. O kapı hızasını ge-çince Inferno ile kapıdan çıkışın ve hemen öndeği askeri yumruklayın. Tiny ile sigara-ya giden askere yaklaşır bıçaklayın, sonra da kapının önünde bayıgn yatan askeri bı-çaklayın. Artık bu köseyi garanti altına al-dik.

10) Artık rahatça 10 nolu büyük bina-nın resimde gördüğünüz kapısına gelebilir-siniz. İçeride 6-7 tane düşman bulunuyor. Yine içeri girdiğiniz anda tüfeğinizi çekin ve hepsi teker teker öldürün. Sonra da kendinizi iyileştirin. Girdiğiniz kapının tam karşısında iki tane kapı var, sağ taraftakinden çıkışın ve hemen yan taraftaki askeri ölü-dürerek içeri taşıyın.

11) Tiny ile ok yönünde ilerleyin ve kar-sılışacağınız bir iki askeri kesin. Sakın yakt-

depolarına üstüne çıkıp da oradaki askeri öldürmeye kalkmayın, tank sizi hemen görüyor ve ateş ederek havaya uçuruyor. Bunun yerine depoların arkasına geçin, Lupin ve Inferno'yu da aynı yolu takip ederek buraya getirin ve deponun tam dibine kumandalı bomba yerleştirin. Burayı uçurmak için acelemez yok.

12) Tankın arka tarafından geçerek bu binaya girin ve her zamanki gibi içersini tüfekle temizleyin. Lupin ve Inferno'yu da bu binaya sokun. Lupin'in açabildiği sandıklardan birinden bazuka bulacaksınız. Bunu Inferno'ya verin, girdiğiniz kapıldan çıkışın ve dışarıda bekleyen tankı havaya uçurun. Hemen sola dönün, elinize el bombası alın ve beklemeye başlayın. Devriye gezen 5 kişilik bir grup sizin olduğunu köşeye gelince bombayı atın ve hepsini öldürün. Sese gelenler olursa onlara da bomba atabilirsiniz.

13) Haritanın sağ tarafından ilerleyin ve buradaki yakıt depolarının dibine de dinamit yerleştirerek geriye çekilin. Geri sayım bittiği anda kumandalı bombayı da

patlatın.

14) Artık bu bölümdeki son temizlikleri yapacağınız. Inferno ile resimde gördüğünüz uçak parçalarının arkasına saklanın ve dolaşmakta olan devriyelere el bombası atın. Sesi duyanlar da gelmeye başlayacaktır. Kalanları da ister bomba, ister tüfekle öldürürebilirsiniz. Yeriniz çok güvenli olduğunuzdan fazla zarar görmeyeceksiniz.

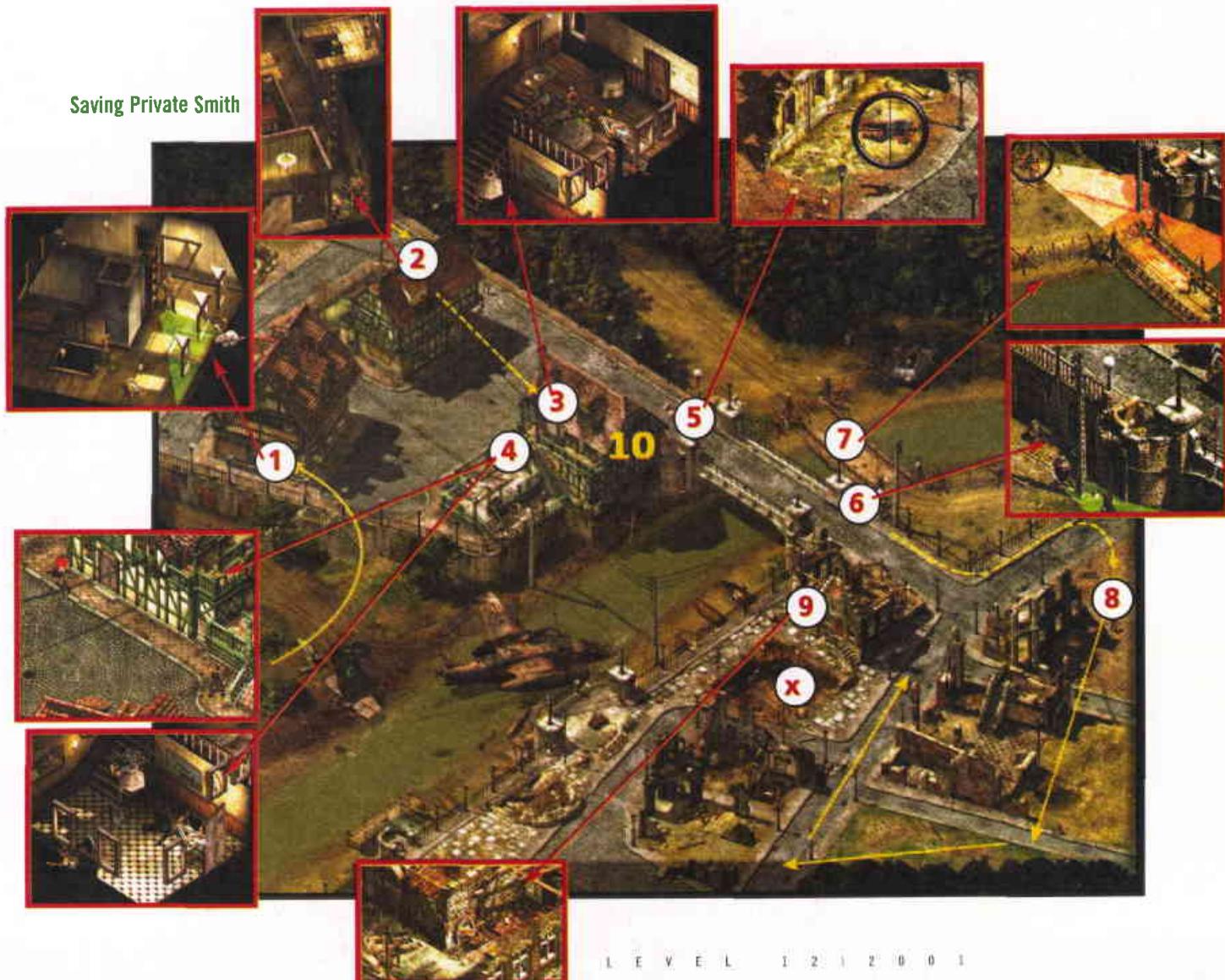
15) Lupin ile bu noktadaki merdivenden yukarı tırmanın. Vinçten ilerleyerek gemiye çıkışın ve buradaki sniper'ı tekmeyle bayıltın. Hemen ip merdiveni aşağı sarkıtın ve Tiny ile yukarı çıkararak bayığın askeri öldürün. Tüm adamlarınızı gemiye çıkarın ve oradaki konteynırın içine girerek bölümü bitirin.

Bölüm 8: Saving Private Smith

1) Tam da 'ohh ne güzel daha bölümün başında hem Tiny, hem de Duke bizimle' diyede düşünürken sürpriz bir şekilde biten demonun ardından elimizde Lupin ile kalıyoruz. Aslında doğru hareket ettiğinizde oldukça kolay bir bölüm, ama takınızı

toparlayana kadar biraz zorluk çekebilirsiniz. Sonrası çorap söküğu gibi gelecek. İlk olarak sevgili hırsızımız Lupin ile 1 nolu binaya kapının yanındaki pencereyi kullanarak girin. Lupin ile kimseyi öldürmeyeceğinize göre yakındaki askeri tekmeyle bıytılarak üst kata çıkin. Odanın içinde Tiny tutuklu bulunuyor. Kapıdaki nöbetçinin bakış açısı da çok uygunsuz bir şekilde sizin olduğunuz köşeye doğru bakıyor. Burada ilk defa faremizi kullanacağınız. Fare de aynı sigara paketi gibi düşmanın dikkatini çekme amacıyla kullanılıyor. Fareyi pencereye doğru gönderin, asker yanına gittiğinde tekmeyle bayıltın. İçerdeki askeri de tekmeledikten sonra Tiny ile konuşun. Dışarıdaki sandığı açarak Tiny'e eşyalarını verin ve bıçağını ilk olarak bayılttığınız iki asker üzerinde kullanın. Tüfekleri ve mermileri alarak aşağı inin ve rambo kıvamında oda-daki tüm askerleri öldürün. Üzerlerinden bütün cephaneleri alın (bu bölümde karşılaşmanız tüm sniper tüfeklerini ve mermilerini toplamayı sakın unutmayın. İleride işimizi çok kolaylaştıracaklar). Lupin ile alt

Saving Private Smith



kata inin ve tüm kapıları açın.

2) Lupin ile Tiny'ı kurtardığınız kattaki pencereden dışarı çıkarın. Buradaki tellere asılı olarak ilerlediğinizde bir yan binanın penceresinden içeri girebileceksiniz. Aşağıda biri pencereden bakan iki asker göreceksiniz. Pencereden bakanın yer değiştirmesini bekleyin ve hemen o anda aşağı inerek ilk önce sabit olanı, sonra da yer değiştiren bayıltın. Hemen Inferno'nun odasına girin ve onunla konuşarak kontrolünü alın. Bayıltığınız elemanları vakit kaybetmeden bağlayın ve bir köşeye çekin. Bu evdeki diğer askerleri de Inferno ile bayıltıp bağlayarak etkisiz hale getirin (isterse niz bayıltıktan sonra tabancızla öldürübilirsınız, bu arada silahınız da alt kattaki sandıkta bulunuyor).

3) Lupin ile 2 nolu binaya girdiğiniz yön tam karşı tarafındaki pencereden çıkışın ve 3 nolu binaya doğru ilerleyin. Pencereden girmeden önce Quick Save yapın çünkü bazen içeri girdiğiniz anda size doğru bakan bir askerle karşılaşırsınız. Güvenli bir şekilde içeri girdiyseniz, girdiğiniz katta iki askeri bayıltın, alt kattaki kapıyı açın ve tekrar yukarı çıkararak ortadaki kutu gibi şeyin içine saklanın (Shift'e basılı tutarak o yerin üstüne geldiğinizde saklanma simgesi çıkacaktır). Kurtarma operasyonunu

Tiny'e devrediyoruz şimdi.

4) Tiny ile yavaş yavaş ilerleyerek bu köşeye gelin. Buraya gelene kadar 1-2 asker öldürmeniz gerekebilir, pek de zorlayacaklarını samamm. Resimdeki merdivenlerin yanına geldiğinizde tüfeği kullanarak etraftaki askerlerden birini vurun, sese koşmak için evin köşesinden önenleri de keklik gibi avlayın. Şimdi etraftaki mermileri toplayın, eve girmeden önce tüfeğinizde en az 9 mermi olmalı. Kendinizi iyileştirin ve ön kapidan içeri girin. Hemen içerdeki askere ateş edin, merdivenlerden 3 kişi daha inecek. Bunları da vurun. Ama bu sırada sizin için en büyük tehlikeyi kapının hemen önündeki delikten çıkacak olan 3 kişi yaratacak. Bunalardan birinde makineli tüfek var ve eğer ateş edebilirse büyük ihtiyalle ölüyorsunuz. Hızlı olursanız tek bir yara bile almazsınız. Aşağı katta radyo ve kasa var, yerlerini unutmayın; bölüm oda da bitireceğiz. Yukarı kata çıķıp Duke'u kurtarın ve şimdiye kadar bulduğunuz tüm sniper tüfek ve mermilerini ona verin.

5) Inferno'ya kerpeten vermeyi unutmadınız umarım (girdiğiniz evlerde bunlardan birkaç tane görmüş olmanız lazım). Köprüün girişindeki dikenli telleri kesin ve Tiny, Inferno ve Duke ile köprüün sonuna kadar ilerleyin. Duke ile buradan yapacağı-

nız atışlarla 4-5 askeri vurabilirsiniz. Cephaneyi dert etmeyin çünkü vuracağınız askerlerin bazlarından yeterince sniper mermisi çikıyor.

6) Inferno ile köprüün kenarına gelin ve aşağıda pusuya yatmış olan iki askeri arasına bir el bombası bırakın. Bu sayede rahat biçimde aşağıdan ilerleyebileceğiz.

7) Tiny, Duke ve Inferno ile köprüün girişine dönün ve aşağıya inin. Burada da köprüün ortasında Duke ile düşmanları avlamamız mümkün. Öyle yapın :) Duvarın tepesindeki asker bir sniper, onu da vurmayı unutmayın. Artık aşağı kısmı tamamen güvence altına aldık.

8) Şimdi asıl harekata geçiyoruz. Tiny ve Duke ile ok yönünde ilerleyerek yıkıbinaların arkasına geçin ve hemen ilk bina'daki askerleri Tiny ile vurun. Duke ile ok hattından ilerlemeye başlayın ve iki üç adımda bir durarak gördüğünüz askerleri sniper tüfeğinizle öldürün. Atışlarınızı uzaktan yaptığınız için hiçbir tehlike söz konusu olmayacak. Yalnızca X işaretli yerdeki çukura dikkat edin, çünkü burada saklanan askeri görmemiz biraz zor olabilir. Onu vurmak için yakınına girmelisiniz. Eğer dikkatli biçimde ilerlediyseniz size tehlike yaratabilecek kimseyi kalmamış olmasız lazım. Yine de emin değilseniz F9 tuşuna basarak haritayı açın ve kalırsa kırmızı noktalara doğru giterek onları da öldürün.

9) Lupin ile Smith'in bulunduğu binanın duvarının yanına gelin ve eliniz Shift'e basılı durumday-

Castle Colditz



Bonus Bölüm 6

1) Bölüme başladığınız anda Tiny'i seçin ve ayağa kalkarak 1 nolu yere koşup duvarın yanında yere yatin. Biraz beklediğinizde sağ taraftaki komutan iki askere etrafı bakma görevi verecek ve bir süre sonra bu iki asker sizin yattığınız yeri az bir şey geçerek pusuya yatacaklar. Size arkası dönük olacak bu iki askeri bıçakla öldürün ve üzerlerindeki makineli tüfekleri alın.

2) Yine zaman kaybetmeden 2 nolu yerdeki duvarların kesim noktasına gidin. Komutanın gönderdiği askerler bu köşeyi döndüklerinde makineli tüfek ile tarayarak öldürün. Üzerlerindeki mermileri alın ve diğer askerleri bekleyin. Komutan bu şekilde 1-2 defa daha iki tane askerini yolluyor. Daha fazla asker gelmezse bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz.



4) Tread ile jipin yanındaki askerlere molotof kokteylli fırlatmaya başlayın. Hepsini öldürebilecek kadar kokteyl var eiusünde. Hepsini öldüğünde Inferno'nun yanına gidin ve konuşarak kurtarın.

5) Tiny ile direğe tırmanın ve duvarın üzerine atlayın. Ip merdivenini duvarın yanından sarkıtın ve tüm adamlarınızla merdivinden tırmanarak duvann üstüne çıkarın. Tiny ile merdiveni toplayın ve diğer taraftan sarkıtın. Yine herkesi aşağı indirin. Inferno ile telleri kesin ve mayın dedektörünü çıkararak mayınıları temizleyin. Son olarak tüm adamlarınızla kamyon'a binerek bölümü tamamlayın.

ken imleci duvarın alt kısmına götürürün. Burada sürünenek geçebileceğiniz bir delik olduğunu görebileceksiniz. İçeri girin ve kapıyı içeriden açın. Elinde ilk yardım çantası olan bir adamınızı evin içine sokun ve yaralı olan Smith üzerinde kullanın.

10) Lupin ve Smith ile birlikte radyonun bulunduğu eve girin. Alt kata indiğinizde ilk olarak Lupin ile kasayı açın. İçindeki defteri aldıktan sonra Smith ile radyoyu kullanın. Mission Completed!

Bölüm 9: Castle Coldits

1) İşte oyunun en zor görevlerinden biri. Gördüğünüz gibi harita çok büyük ve hatalıdan göremediğiniz gibi kalenin içi de çok büyük. Sanırım şimdide kadara en fazla zaman harcayacağınız görev bu olacak. Tabi ben girlmedik yer bırakmamaya çalıştım için de zaman almış olabilir, o yüzden size öncelikle kısa yolu açıklasım iyi olacak. Dikkat ettiyiseniz görevlerin hepsi kalenin içinde geçiyor. Yani aslında kalenin dışında yapmaya zorunlu olduğunuz bir şey yok. Yani ister sen en kısa yoldan kaleye girmeye çalışabilir ve görevi minimum zamanda bitirebilirsiniz. Ayrıca her ne kadar görev açıklamasında alarm verdirirseniz Lupin ölü dense bile bu alarm yalnızca kalenin içinde geçerli. Kalenin dışında istediginiz gibi davranışlısınızdır. Buradaki alarmlar yalnızca üzerinize daha fazla düşman çekecektir. Her ne kadar yine tüm binaları gezmenizi tavsiye etsem de, şimdi siz en kısa yoldan kaleye sokmaya çalışacağım. Bu bölümde en büyük yardımcımız olan tüfek mermilerinden pek fazla bulunmuyor. Askerlerde daha çok makineli tüfekler var. Bu yüzden isabetli atışlar yaparak mermi harcamamaya çalışın. İlk olarak Tiny ile sağa doğru ilerlemeye başlayın ve hemen karşınıza çıkacak olan askere arkadan yaklaşıp boğazını kesin.

2) Burada devriye gezen askeri ses çikarmadan öldürmek pek kolay değil. Çünkü hemen yandaki binanın çatısında üç asker ve ilerdeki köprüde dolanın bir asker var. Eğer arkasını döndüğünde peşinden gidip öldürürseniz büyük olasılıkla fark edileceksiniz. O yüzden burada değişik bir şey deneyeceğiz. Askerin hangi noktalar arasında gidip geldiğine dikkat edin. Arkasını dönüp yukarı doğru yükümeye başladığında birazık yukarıda doğru çıkış ve kendinizi toprağa gömün. Asker aşağı doğru yürürken üzerinde geçecek ve aşağıda durduğunda gömüldüğünüz yerden çıkışa rahatça onu öldürbileceksiniz.

3) Kontrolü Duke'e geçirin ve hemen önnüüzde askeri bayıltarak ağaçların arkasına çekin. Onu bağılayıp tüfeğini alın ve yine bu kısımda gezmeye olan iki askeri tüfekle vurun. Köprünün girişine kadar ilerleyin ve kale duvarından aşagısını gözetleyin sniper'i, sniper tüfeğinizle sessizce in-

dirin.

4) İleride rahatlık olması açısından Tiny ile bu binanın yanına gelin ve uygun zamanı kollarak merdivenlerden yukarıya çıkmak. Dolaşan asker arkasını döndüğünde bıçaklayın. Şimdi soldaki ve yukarıdaki sabit duran askerleri rahat biçimde öldürübileceksiniz. Eğer başta da söylediğim gibi bölüm hemen bitirmek istemiyorsanız bu binadan sonra teker teker sol taraftaki binaların her birine girebilir, ve içlerinde hem bonus parçaları, hem de çeşitli cephane ve sağlık kiteleri bulabilirsiniz. Hazır başlamışken haritanın bu alt kısmındaki tüm askerleri öldürmenizi tavsiye ederim, çünkü bölümün sonunda tüm adamlarınızla buraya geri döneniz gerekiyor ve baştan temizlemezseniz boşu boşuna uğraşmanız gerekebilir.

5) Duke ve Tiny ile buradaki ağacın arkasına saklanın ve Duke ile okla gösterdiğim yerdeki sniper'i vurun. Böylece aşağıdaki askerleri rahatça öldürbileceksiniz.

6) Bundan sonra Duke aşağıda beklerken Tiny ile ilerlemeye başlayın. Klasik 'askerin arkasından dolaş, boğazını kes' taktığını kullanarak yolu boşaltın. Çitlerle sarılı olan kısmındaki evlere girebilir ve daha önce de belirttiğim gibi birçok işe yarar şey bulabilirsiniz. Özellikle haritanın bu kısmında bonus parçalarının önemli bir kısmını buluyorsunuz. Bazı evlerde iki üç tane bile bonus parçası bulmanız mümkün.

7) Buraya yakın bir yerde üç tane varıl görebileceksiniz. Tiny bu varilleri istediği yere taşıyabiliyor ve daha ilk bölümde de hatırlayacağınız gibi bu varilleri patlatığınızda çok geniş bir alana etki edebiliyorlar. Varılı kucaklayın ve okla gösterdiğim yere, yolun ortasına bırakın. Etrafta tur atmaktan üç kişilik bir grup var. Bu grup varılın yakınına geldiğinde varile ateş edin (bu sırada varilden mümkün olduğunda uzakta durun), bu üç kişi öldüğünde patlama sesine koşacak olan askerleri de tüfekle öldürerek geniş bir alandaki tüm askerlerden kurtulmuş olacağız.

8) Spooky bu kilisenin içinde bulunuyor. Tiny ile kilisenin etrafını güvenli hale getirdikten sonra Spooky'yi dışarı çıkarın. Duke'u de kilisenin önüne getirin. Bizden aynı olan tek adam olan Tread'i getirmek için ise yine Tiny'i kullanarak etrafı biraz daha temizlemeniz gerekiyor. Tüm adamlarınızı kilisenin önünde toplayın, artık kaleye gitme zamanı geldi.

9) Kale kapısına giden köprüün önünden avluda dört tane asker var. Bunlardan

ilk diğerlerinin görüş alanı dışında olduğunda kolayca yumruk ve bıçak yardımıyla öldürübilirsiniz. Girişin sol yanındaki askeri sigara ile üzerinize çekip öldürün. Diğerlerini ise artık gürültü yapmaktan çekinmeye tüfek ile vurabilirsiniz. Nasılsa etrafta yardımlarına koşacak kimse kalmamış olmalı.

10) İlk olarak Tiny ile kaleye girin. Giridiğiniz avluda Lupin'i, ve ona silahlarını doğrultmuş askerleri göreceksiniz. Burada yapmanız gereken ilk şey Tiny ile sağdaki merdivenlerde sürünererek çıkmak ve balkondaki askeri öldürmek. Burada ses çıkarırsanız hemen alarm veriliyor ve Lupin'i vuruyorlar. Asker öldürdüğünde Tread'i de kale-

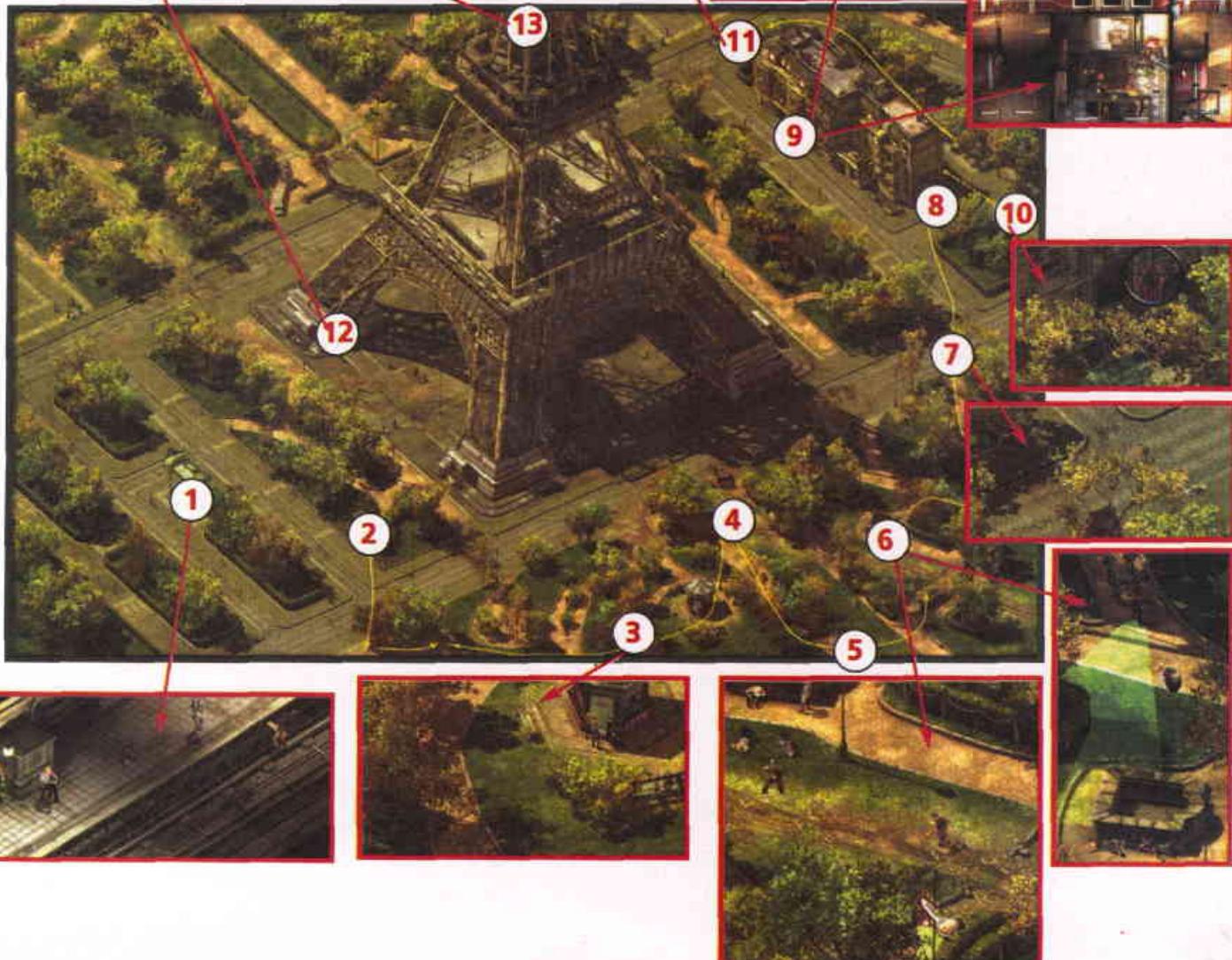
ye sokun ve Tiny'nin yanına çıkarın. Sürünenek balkonun en ucuna gelin, Quick Save yapın ve beş asker de yan yana geldiğinde ortalarına molotof kokteyli fırlatın. Eğer beceremiyorsanız en az dördü ölecek, kalan biri ise alarm verip size ateş edecek. Normalde alarm verildiğinde Lupin'i vurması gerekenler yandıkları için artık alarmın bir tehlikesi kalmadı. Kalan son askeri de üzerine kokteyl atarak öldürün ve Lupin ile konuşun.

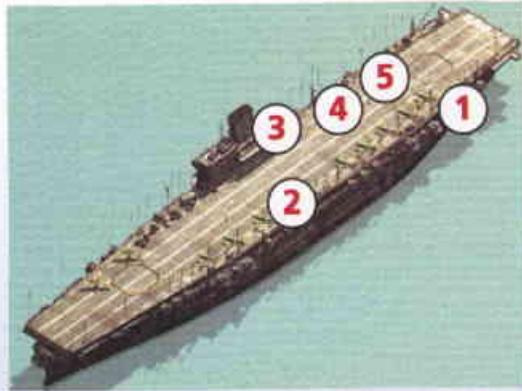
11) Açıklamanın kale içi kısmında harita koyma imkanım olmadı, çünkü katlar parça parça ve yapacaklarınızı anlatmak pek zor değil :) Bu kısmda artık yapmanız gereken tek bir şey var, önce F1 tuşuna basarak görev amaçlarınızı

açın ve yapmanız gereken ilk görevi tıklayın (Code Template). Şimdi tekrar oyuna döndüğünüzde sol üst köşedeki simgeler arasında bir hedef simgesi olduğunu görebilirsiniz. Buna bastığınızda o arı için seçmiş olduğunuz görevi ulaşmak için hangi kapıdan girmeniz gerektiği bir okla gösteriliyor. Okla gösterilen kapıdan girin ve tekrar o simgeye basın. Okla gösterilen kapıları takip ettiğinizde görev amaçlarınıza ulaşacaksınız. Yapmanız gereken odalarda mümkün olduğunda sessiz ilerlemek, şifre parçasının tutulduğu son odaya geldiğinizde odayı düşmanlardan temizlemek, Lupin'i aynı yolu kullanarak odaya getirmek ve şifre parçasını almak. Bu şekilde üç parçayı da aldıktan sonra dördüncü görev olan şifreyi radyo mesajıyla göndermek kis-



Is Paris Burning?



**Bonus Bölüm 7**

1) Bu şimdide kadar oynadığımız en büyük bonus bölümü olacak. Normal bölümlerden en ufak bir farkı yok, haritası çok büyük, yapmanız gereken görevler çeşitli ve etraf düşman kaynıyor. Bu bölümde öünüze gelen herkesi öldürerek ilerlemeyi tercih edebileceğiniz gibi, anlatacağım şekilde gizlilik esaslı yol da sebebilsiniz.

2) İlk olarak buradaki sandığın içinden kesme aletini almanız gerekiyor. Ok yönünde ilerleyin ve yolunuz üstündeki iki üç askeri yumrukla bayıltıp, bağlayın. Zaten sandığın

dibindeki uçağın yanındaki askerin üzerinden de kesme aleti çıkıyor, illa sandığa kadar gitmenize gerek yok. Kesme aletini aldıgınızda sırayla bulundığınız taraftaki tüm uçakların kuyruk kısımlarına Shift'e basılı tutarak tıklayın. Böylece uçakları sabote edeceksiniz. Bulundığınız taraftakiler bittiğinde ok yönünde ilerleyin ve karşı taraftaki iki uçağı da sabote edin. Burada dikkat etmeniz gereken şey, karşı taraftaki ikinci uçağın yan tarafındaki asker grubu. Özellikle komutanın hareketlerini iyи izlemeli ve o uçaktan uzaklaşırken siz uçağın yanına gitmeliyiniz. Tüm uçakları sabote ettiğinizde tekrar bölümme başladığınız yere dönün.

3) Uçak gemisi boyunca karşından aşağıda geçerken illa birilerini vurmak zorunda değilsiniz. Okla gösterdiğim hatı kullanırsanız, koşmamanız kaydıyla görünmeden aşağıda geçebilirsiniz. Geminin arka tarafındaki merdivenleri kullanarak güverteye çıkış. Burada temizlik yapan askerleri yumrukla bayıltın, bağladıktan sonra mutlaka bir keşfetmeye yığın. Yoksa aşağıda kalan biri onları görebilir ve boşu boşuna uğraşmak zorunda kalırsınız. Güvertede kapıdan içeri girin ve ilerde konuşmakta olan askerlerin yanındaki varile ateş edin. Böylece hepsi ölecek ve diğer kapıya girebileceksiniz. Bu ekranındaki askerleri de öldürün ve son kapıdan girin. Radyonun başında birkaç kişi var, hepsini makinelikle öldürmeniz mümkün. Herkesin ölümlerini radyoya tıklayın. Artık kaçmanız için hiçbir engel kalmadı.

4) Tiny ile güverteden çıkış ve ilk beyaz uçağın yanına gidin. Diğer üç elemanınızı da Tiny'nin yanına götürün. Uçaklar iki kişi alıyor. İlk uçağa Tread ile Lupin'ı bindirin. Diğer uçağa Tiny ve Inferno ile binmelisiniz, ama bu sırada hiç kimse tarafından görülmemeniz gereklidir. Eğer sizi görürlerse uçaklara binseniz bile bölüm bitmez. Sizi görebilecek durumda birileri varsa onlardan Tread'in molotof kokteylleri sayesinde kurtulabilirsiniz. Uçaklara bindinizde bölüm bitecektir.

8. bölüm olan Saving Private Smith bölümünde tüm bonus parçalarını topladığınızda bonus bölüm oynamıyor, bunun yerine başarınızdan dolayı bir madalya kazanıyorsunuz.

mında da gideceğiniz yeri anlattığım şekilde bulun ve radyoyu kullanarak mesajı gönderin. Bölümü başladığınız yere bir balon lenecek ve onu kaçırmak için kullanacağınız. Zorunlu olmasa da secondary objective olan eşleri kurtarmak görevini de yapmak isteyebilirsiniz. Aynı şekilde oklan takip ederek hapis binasına ulaşacaksınız. Buradaki her katta askerleri öldürmeli ve giysilerini alarak tek tek mahkumlara vermelisiniz. Arna dediğim gibi bu zorunu bir görev değil.

12) Tüm adamlarınızı toplayarak kaleden çıkış ve eğer buraya gelmeden önce haritadaki tüm düşmanları temizlediyseniz balonun yanına çift tıklayıp hızlı bir biçimde, eğer temizlemediyseniz dikkatli bir şekilde yavaş yavaş ilerleyerek balonun yanına ulaşın. Tüm adamlarınızı seçin ve balona atlayın. Yeni hedefimiz Paris.

Bölüm 19: Is Paris Burning?

1) Evet, inanılmaz bir Eyfel manzaralı son bölümümüzdeyiz artık. Bölümü tüm adam-

larımlızla birlikte metro istasyonun içinde başlıyoruz. İlk olarak Tiny ile yukarı çıkış ve tüm askerleri yumrukla bayıltarak bağlayın. Cephaneleri topladıktan sonra bir üst kata çıkış ve buradaki tüm askerleri öldürüp metronun alt katına tamamen güvenmeye alın. Buradaki kapıdan çıkışın kendimizi metro istasyonu çıkışında buluyoruz. Görev amacımızı gerçekleştirmek için birçok yol takip edebilirsiniz ama ben size en rahat yolu oklar ile göstereceğim. Sırası gelince ihtiyaç duyduğunuz adamlarınızı dışarı çıkarmanız gerekecek. Onları da bir yere götürürken, önceden Tiny ile temizleyeceğimiz bu yolu takip ederseniz hiçbir sorunla karşılaşmazsınız.

2) İlk olarak 2 nolu bölgeye gellin ve buradaki askeri öldürün. Öldürdüğünüz tipleri ağaç altlarına götürürseniz fark edilmeden ilerleyebilirsiniz. Şimdi amacımız ekranın en kenarından ilerlemek. Oklarla gösterdiğim istikamette ilerleyin, bu hat boyunca karşınıza bir tane asker çıkabilir. Bıçaklı öldürüp cephanelerini alın.

3) Büfe gibi yerin önündeki üç askeri görüyor olmalısınız. Onların dikkatini çekmek için sol taraflarında duran askere tüfekle ateş edin. Bu üç asker size doğru koşacaklar ve tarafınızdan öldürüleceklər. Komutan kılıklı olanın üzerinden çıkan anahtar alın. Bu anahtar bölümün en sonunda Eyfel kulesini girmemizle yardımcı olabilir (seçeceğiniz kapıya bağlı olarak).

4) Görevin ilk aşaması burada duran sandıkların içindeki patlayıcıları almak. Buradaki üç nöbetçi öldürdükten sonra 1 nolu şıka belirttiğim olay burada gerçekleşiyor. Şimdi Lupin ve Inferno'yu buraya getirmemiz gereklidir. Tiny ile aynı güzergahı takip ederek iki adamınızı da görünmeden buraya getirebilirsiniz. Lupin ile tüm sandıkları açın ve Inferno ile içlerindeki bombaları alın (hepsini alıramadım diye üzülmeyin çünkü hıçbirini kullanmayacağız).

5) Tiny ile buraya gelin, ikisi koşucu olan üç asker görecekleriniz. Koşanlar arkalarını döndüklerinde üçüncüyü öldürüp çıkışın. Diğerlerinin silahları olmadığı için sizi görünce üzerine koşacaklar. Mermi harcamaya gerek yok, bıçaklayarak rahatça öldürülebilirsiniz. Bu sırada ciddi şekilde yaralanırsanız Spooky'yi metro istasyonundan çıkışın Tiny'nin yanına getirin ve onu iyileştirin.

6) Bu noktada ikisi ayakta, yedi tane asker var. Ayakta olanlardan birini sigara yoluyla çekip bıçaklayın. 4 nolu bölgede durmakta olan varillerden birini alıp diğer altı kişiye mümkün olduğunda yakın bir noktaya bırakın ve uzaklaşın. Hemen yukarıda devriye gezmeye olan beşli grup iyice uzaklığında varile ateş edin. Doğru yere koysanız altı asker de ölecektir. Hemen Inferno'yu buraya getirin ve siperin arkasına yatarak el bombasını çıkarın. Beşli grup sizin olduğunuz yere doğru geldiğinde bir el bombasıyla işlerini bitirin.

7) Yolun karşısındaki asker arkasını döndüğü anda hemen Inferno ile yolun ortasına koşun ve yola bir antitank mayını yerleştirin. İlyice geri çekiliп beklemeye başlayın. Etrafta dolanın tank bu yoldan geçerken havaya uçacak. Aksi halde ileride sorun çıkarabilecektir.

8) Burası yeni toplanma bölgemiz. Tiny ile buradaki askeri öldürdükten sonra tüm adamlarınızı buraya getirin ve duvarın yanında bekletin. Böylece adil bir durumda ta metreden gelmelerini beklememize gerek kalmayacak. Özellikle Duke ile buraya geldiğinizde binanın tepesindeki sniper'i vurmayı unutmayın.

9) Görevin ilk kısmı için bu kapıdan gir-

**Bonus Bölüm 8**

1) Aslında bu çok ilginç bir bonus bölüm. Görev amaçlarında anti-tank mìnmları ve bazuka almak, el bombası atanları öldürmek gibi ek görevler var. Ama etraftaki tankları vurmak için bunlara kesinlikle ihtiyacınız yok. Yani başımızda koskoca tank dururken, diğer tankları elimizle öldürmemizi önermeleri çok garip. Belki de tankla ateş edilebildiğini bilmeyenler vardır diye opsiyonel bir yol olarak yapmışlardır bunu. Her neyse... Hemen Tread'i seçip tanka bindirin, arkasından da Inferno binsin. Şimdi 5 tuşuna basın ve Tread'i seçin. Tankı istediğiniz gibi hareket ettirebildiğiniz göreceksiniz. Şimdi Ctrl tuşuna basın. İmlecin dürbün şeklinde dönüğüne gördünüz değil mi? İşte bu Inferno'nun marifeti, kendisi tankın topunu kullanıyor. Hedef çok uzakta olmamak kaydıyla dürbün simgesi varken tıkladığınızda o noktaya top atışı yapacaksınız. Şimdi yapmanız gereken tek şey etrafta dolaşıp diğer tankları vurma. Elbette onların da elleri armut toplamıyor, bu yüzden başarıyla vurdugunuz her tanktan sonra oyunu kaydedin. Genellikle tankları köşelerden dönerken çok rahat vurabilirsiniz, çünkü sizi görüp namlularını çevirmeleri uzun zaman alıyor. Etrafta dolaşan bir iki kiyitruk el bombaları askeri ise yine tank atışıyla öldürmenizi tavsiye ederim, çok zevkli oluyor. Haritada ölecek kimse kalmadığında Inferno ile tanktan inin ve sandıkları açarak içlerindeki malzemeleri alın. Bölüm bitecektir.

melsiniz. Giriş kalında ateş açarak dikkat çekin ve makineli tüfek kullanarak üzerinize koşacak olan grubu öldürün. Üst kata çıkış ve dibinizdeki gezen askeri sigara ile kandırıp öldürün, Inferno'yu da bu kata gitarın ve merdivenin yanındaki beyaz kapının yanına saklanın. Tiny ile komutanların odasının dışındaki diğer askerleri de öldürdükten sonra içeri dalın ve üç komutanı öldürün. Hemen Inferno ile içeri girin ve patlayıcılara etkisiz hale getirin. Şimdi eğer ister seniz Tiny ile yukarı çıkabilir ve balkona çakar buradaki üç sniper'i öldürüp mermilerini alabilirsiniz. Size arkaları dönük olacağından rahat bir mermi deposu yapabilirsiniz. Dışarı çıkış ve toplantı yerine dönün. Topladığınız tüm mermileri Duke'e verin.

10) Yeterince sniper mermiınız olduğunu göre okla gösterdiğim kapının önünde temizlik yapabilirsiniz. Buradan beş altı kişiyi vurduktan sonra yine etrafta gezinen beşli gruptardan biri ölüleri fark edebiliyor. Bu durumda hemen Inferno ile aralarına el bombası atıp temizlemeniz mümkün. Önünü temizlediğiniz kapıdan içeri girin ve Tiny ile asansöre binin. Ara katlarda inmeye hiç gerek yok, doğrudan üst kata çıkışın ve Natasha'nın tutulduğu odaya girerek onu kurtarın. Şimdi bölümün en zevkli kısmına geliyoruz.

11) Tankın yanındaki görevlileri Tiny ile tek tek öldürün. Önce Tread'i, sonra da Inferno'yu tanka bindirin. Şu anda tamamen

ölümsüz olmanız ufacık bir adım kaldı. Oda buralarda dolaşmakta olan ikinci tank, Ateş etmek için Ctrl tuşuna basılı tutun, imlec dürbün şeklini alacaktır. Görüntü kırmızı değilse tıkladığınızda namlu o yöne dönecek ve ateş edeceksiniz (tabi önungde engel yoksa). Diğer tankın arkasına geçebilirsiniz onun ateş etmesini engelleyebilirsiniz. Şimdi haritada istediğiniz kadar dolaşın ve gördüğünüz herkesin üzerine topla ateş edin. Etraf tertemiz olana ve yaptığıınız işten iyice zevk alana kadar bu na devarn edin.

12) Kulenin bu ayağına gelin (üzerinde E yazıyor olmalı). Kuleye istediğiniz ayaktan girebilirsiniz asıl ama burası bana en uygun olan gibi geldi. Tiny ile içeri girin ve buradaki üç görevliyi öldürüp asansöre binin. Yine ara katta inmeye ve çıkabildiğiniz kadar çıkışın. Asansörün en üst katına geldiğinizde bundan inin ve diğer küçük asansöre binerek yine yukarı çıkışın. Tepe kata ulaşığınızda asansörden inin ve etraftaki askerleri vurup merdivenlerden yukarı çıkışın.

13) Eyfel kulesinin Paris manzaralı en uç noktasında öldürmeniz gereken yalnızca üç asker daha kaldı. Bunları da vurun ve radyoyu kullanarak bu muhteşem oyunu bitirin.

Sonuç

Ne diyebilirim ki? Harika bir oyun daha bitti. Böyle sine güzel bir oyunu bitirince

sanki artık yapacak hiçbir şey kalmamış gibi bime geliyor. Sanki oynayacak başka oyun yokmuş gibi. Bir an önce aynen Commandos'ta olduğu gibi bir ek paket çıksın istiyorum. Ama işin bir de güzel yanı var: artık kendimi Arcanum'a ve Civilization 3'e adapabilirim. Bir dahaki aya başka bir yazıda görüşmek üzere bye bye... ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

**Bonus Bölüm 9**

1) Çok kolay bir bölüm daha. Duke ile 1 nolu yere gelin ve siperdeki oklarla gösterdiğim sniper'ları, sniper tüfeğinizle avlayın. Aşağıda biraz kargaşa olacak ama bir süre sonra herkes kendi işinin başına dönecektir. Vurmanız gereken toplam sniper sayısı üç, unutmayın. Ayrıca siperde inip onların mermilerini alabileceğinizi de düşünmeyin, çünkü kargaşa sırasında cesetler ortadan yok oluyor :)

2) Lupin ile 2 nolu yerdeki dikenli tellerin altından sürünenek geçin ve siperde inin. Sandığın başında elemanı tekmeyle bayıltın ve sandığın içinden tek kesme aletini ve molotof kokteyllerini alarak arkadaşlarınızın yanına dönün.

3) Lupin'in aldığı molotof kokteyllerini Tread'e verin, 3 nolu yere gidin ve aşağıdaki askerlerin kafalarına kokteyl fırlatın. Böylece siperin sol tarafında canlı kimse kalmayacak. Aynı işlemi sağ taraftakiler için de yapabilirsiniz. Şimdi tam bu noktada güzel bir seçenekiniz var. Her ne kadar görev amaçlarında pencereyi kullanarak binaya girmeniz ve kapıyı içeri den açmanız olsa da bunu yapmanızın bir anlamı yok. Adamalarımıza binaya sokmanıza gerek yok çünkü. Bu yüzden eğer ister seniz öncelikle Tiny'ye tek kesme aletini verin ve Lupin'i altından geçirdiğiniz dikenli telleri kesin. Şimdi tüm adamlarınızı siperin karşı tarafına geçirmeniz mümkün. Aracın yanındaki askeri kimse görmüyor, arkasından dolanıp bacağınzı onu öldürün ve tüm adamlarınızı araca bindirerek Commandos 2'nin son bonus bölümünü de bitirin.

4) Eğer oyuna doyamadım, her şeyi tamamen yapmak istiyorum diyorsanız Lupin ile Shift'e basılı tutarken binanın duvarına tıkalın. Duvara tırmalanacsınız. Ön taraftaki pencelerden birinden içeri girin ve hemen girdiğiniz yerdeki komutanı tekmeyle bayıltın. Üzerinden anahtarları alın ve odadaki askerleri de bayıltıp merdivenlerden aşağı inin. Kapının yanında askeri tekmelein ve kapıyı açarak dışarı çıkışın. Yalnız bu kapının önünde (dişarıda) bir asker daha var. Lupin ile dışarı çıkmadan önce bu askeri molotof kokteyli ile öldürürseniz fena olmaz. İşte hepsi bu kadar!

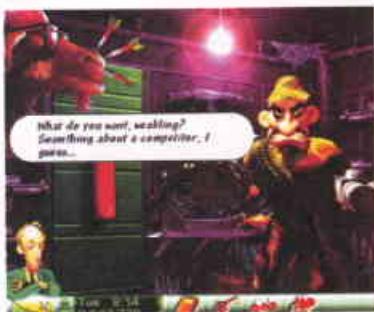
hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Airline Tycoon

Oyun sırasında aşağıdaki kodları birini yazarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Kod	Sonuç
atmissall	Tüm görevler
donalotrump	Fazla para
expander	Dana büyük alan
mentat	Tüm yardımcılar çalışır
nodebls	Borcunuz silinir
showall	Tüm uçuşlar görünür
thinkpad	Delter
winning	Görev tamamlanır
missioncrowd	Havaalanı kalabalık olur
runningman	İnsanlar daha hızlı yürürl
famous	Ünlüdür
crowd	Daha çok insan havayolu ile uçar
panic	Tüm insanlar havaalanını terk eder



Paris Dakar

Tün arabaları açmak için

İsmenizi ILUMBERJACK olarak girin



Ghost Recon

Hileleri çalıştmak için konsolu Enter ile açın. Daha sonra kodları yazabilirsiniz.

Kod	Sonuç
Superman	Tanrı Modu
TeamSuperman	Takım Tanrı Modu
Shadow	Görünmezlik
TeamShadow	Tüm takım için görünmezlik
ammo	Simrsiz cephanesi
refill	Tüm ekopmanı yeniler
autowin	Görevi kazandırır
chickenrun	El bombaları tavuk olur



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Bu kodları oyun sırasında girmeniz gerekmektedir:

HarryDebugModeOn	- Debug modu açar. F1 ye basarak kapatılabilirsiniz.
HarryGetFullHealth	- Maksimum sağlık
HarrySuperJump	- Super jump
HarryNormalJump	- Big jump
HarryTriggerCheat	- Bilemiyor
HarryKnock	- Bilemiyor
HarrySuperKnock	- Bilemiyor
HarryKoKalk	- Bilemiyor

Eğer debug modu kapatırsanız ana menüden tüm leveller sebebileceğiniz:



Zoo Tycoon

İsim değiştirme bonusu: Herhangi bir ziyaretçinin ismini değiştirebilirsiniz.

İsim	Sonuç
Mr. Blue	Herkesin tshirt'i mavi olur
Mr. Blonde	Herkesin tshirt'i sarı olur
Mr. White	Herkesin tshirt'i beyaz olur
Mr. Brown	Herkesin tshirt'i kahverengi olur
Mr. Orange	Herkesin tshirt'i portakal renkli olur
Mr. Pink	Herkesin tshirt'i pembe olur
Alfred H	Vahşi kuşlar etrafına uçuşup insanların korkutur
Russell C	Tüm tiltler 100% çeker
Zeta Psi	Bazı insanları tshirtleri beyaz olur ve kusarlar
John Wheeler	Tüm hayvan başınakları açılır
Hank Howie	Tüm hayvanat bahçesi çalışanları açılır

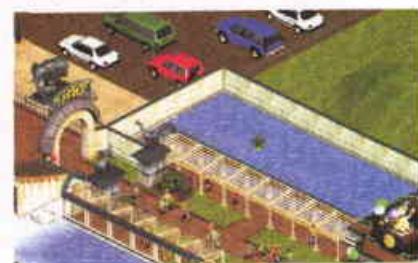
1. config zl dosyasını winzip ile açın
2. Economy.cfg dosyasını notepad ya da wordpad ile açın
3. cZooDooRecyclingAmount yazısını arayın ve rakamı ne ile isterseniz değiştirebilirsiniz. Bu her recycle ettığınızda size gelecek olan kardır. Genelde ayda sekiz ila oniki arasında recycle yaparsınız.
4. 800 olması gereken cKeeperCost satırını arayın. Bu zoo keeperlara edediğini zannedir. Dana az bir rakama isterseniz doğal olarak masraflarınız düşer.
5. Eğer oyunun başında dafa fazla para isterseniz zoo ini dosyasını notepad veya wordpad ile açın ve MSMacCash yazın satır bulun. Hangi rakamı yazarsanız o kadar para ile cyna başırsınız.

Triceratoplari açmak için: Bir sergini "Cretaceous Coral" olarak adlandırmın. Unicorn'u açmak için: Bir sergini "Xenadu" olarak adlandırmın.

Note: Üstteki iki hileyi yaparken önce bilgisayarın sergilerinize otomatik olarak vermemesine izin verin ve sonra isimlerini değiştirebilir. Yoksa oyun çökebilir.

Anında para kazanmak için:

CTRL + ALT + F tuşlarını basarsanız (hani \$ yazmak için bestemiz gibi) anında \$10.000 paranzı olur. Eğer çalışmazsa Shift + A kombinasyonunu deneyin.



CHEATSTATION



Bu ay PlayStation 2 hilelerine yer verdik.
Afiyet olsun.

Tekken Tag Tournament

Herkes çıplak (sadece Japon versiyonunda): Oyun esnasında starta basıp yukarı(2), üçgen, X, L1, R2, L2 ve R1 yapın.

Grand Theft Auto 3

Tank: oyun esnasında yuvarlak(6), R1, L2, L1, üçgen, yuvarlak ve üçgen yapın.

Dodo: oyun esnasında sağ, R2, yuvarlak, R1, L2, aşağı, L1 ve R1 yapın.

Düşük aranma seviyesi: oyun esnasında R2(2), L1, R2, yukarı, aşağı, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı ve aşağı yapın.

Yüksek aranma seviyesi: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, sağ, sol, sağ ve sol yapın.

Tüm silahlar: oyun esnasında R2(2), L1, R2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tam sahlik: oyun esnasında R2(2), L1, R1, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tam koruma: oyun esnasında R2(2), L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

yapın.

Daha fazla para: oyun esnasında R2(2), L1(2), sol, aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, sağ ve yukarı yapın.

Tüm araçları yok etme: oyun esnasında L2, R2, L1, R1, L2, R2, üçgen, kare, yuvarlak, üçgen, L2 ve L1 yapın.

Fantavision

Ekstra seçeneği: oyunu normal zorlukla bitirip kaydedin.

Ekstra 2 seçeneği: oyunu yüksek zorlukla bitirip kaydedin.

Myth III: The Wolf Age

Bu kodları oyuncu sırasında girin

Kod	Sonuç
Ctrl + Alt + 'NumPad +'	Level'i kazandırın
Ctrl + Alt + 'NumPad -'	Level'i kurtarıyor

**Star Wars: Galactic Battleground**

Enter'e basıp kodları girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Görevi kazandırır
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder
FORCEFOOD	+1000 yemek
FORCENOVA	+1000 Nova
FORCECARBON	+1000 Carbon
FORCEORE	+1000 Ore
FORCEBUILD	Daha hızlı inşa
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kaldırır
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDER	# yerine 1-8 arası bir rakam yazarsanız o sayıda rakınız yok olur.

**Deadly Dozen**

Aşağıdaki kodları oyuncu sırasında girin

Hile kodlarını açmak için: cheatcheat
Görünmezliği açmak için: invis
Sınırsız cephane: amino
Tann modunu açmak için: godmode
Üçüs modunu açmak için: flymode

**Spider Man**

Aşağıdaki kodları ana menüde bulunan "specials" bölümündeki "cheats" kısımına girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Spider-Man çizgi romanı	FUNKYTAN
Yapışkanı Spider-Man	STICKMAN
Ben Reilly kostümü	CLUBNOIR
Tann Modu	ADMINTIUM
Whal H modu	UATUSES
Karakterleri gösterir	RGSGLRY
FMV bölümlerini gösterir	CINEMA
Tüm çizgi romanları gösterir	FANBOY
Level sebepleriniz	MME WEB
Tüm çizgi romanların kapaklılarını gösterir	KIRBYFAN
Hikayeyi gösterir	ROBITION
Kostümü değiştirirsiniz	SM LVIII
Peter Parker kostümü	MARYWATSON
Amazing Bag Man kostümü	KICK ME
Scarlet Spider kostümü	XILRTRNS
Spidey Unlimited kostümü	SYNOPTIC
Captain Universe kostümü	TRUSNLYN
Spidey 2099 kostümü	MIGUELOH
Symbiote Spidey kostümü	SECRETWAR
J. James Jewett	HULLUR
Sınırsız ağız	GLANDS
Tam sağlık	WEAKNESS
Ana kod	LEANEST

**Operation Flashpoint**

[Sol Shift] tuşunu basılı tutun ve [Keypad eksi] tuşuna basın. Tuşlardan elinizi çekin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
savegame	Oyunu saveler (Oyun ekranında)
endmission	Görünür birbir (Oyun ekranında)
campaign	Leveltan çıkar (Ana menüde)
topography	Eski bilinmemiyor (Oyun ekranında)

Sınırsız save game yapabilme Eğer bir görevde çok zorlanıp birden fazla save yapma ihtiyacı hissederseniz eski savelerden birini silmeliisiniz. Bunu Users\Saved\Campaigns\1985 dizinine bulabilirsiniz. ALT-TAB ile oyundan çıkış, eski dosyanın bir kopyasının alın ve sonra save dosyasını silin. ALT-TAB ile oyuna geri dönün ve ESC ile oyunu pause edin. Şimdi oyunu gene save edebilirsiniz. Üstelik bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

Tam cephele Campaign'in ikinci levelində subaylarınız go go go! diye bağdırıldıklarımda hemen mozaikomu yazarsanız tam cephele alırsınız.

Sınırsız Cephele (Hex Editörü) Mütakip dosyalarının yedeklemeyi unutmayın. User dosyanızın altındaki weapons.cfg dosyasını bir hex editörü ile açın.

\Users\NAME\Saved\Campaigns\1985 ya da

\Users\NAME\Saved\Missions\01TakeTheCart

weapons.cfg dosyası silahlınızı içerir ve burada cephele sayınızda yazar. class Magazine3

```
type="M16";
ammo=30.00000;
reload=0.13373;
id=352.00000;
};

class Magazine4

type="HandGrenade";
ammo=1.00000;
reload=1.21537;
id=353.00000;
};
```

Bir kez değişiklik yaptıktan sonra eğer bir görev yapıyorsanız ona basan başlamaisınza ya da bir campaign içinde senin o devam etmelişin. Bu değişikliklerin her biri her yeni görev ya da campaign'ın başında sıfırlanacaktır. Bu yüzden dosyayı lekler değiştirmeniz gerekecektir. En iyi değişiklik yapığınız dosyayı başka bir yere kopyalayın başlamadan önce bulunan dosyayı replace etmenizdir.

Bonus Level

Oyunu bitirdikten sonra sırıkla ekranına kadar seyredin. Herşıiiittiken sonra bir ara sahne belirecektir. Burada bir telefon konuşması izleyeceksiniz. Daha sonra da bir Cessna'yı allattırıp Everon havaaatana gideceksiniz. Orada diğer karakterleri yanınız aiaçaksınız ve hep beraber bir pub'a içmeye ve zaferinizi kutlamaya gideceksiniz.

**CHEATSTATION**

Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uyumlu olabilir.

Ridge Racer V

(M) Açık olmalı: ECC010F014324B9C

Sınırsız deneme hakkı: D07552681456E7A8

Max mesafe: 1D7552A817E9C70C

Ekstra GP'leri açma: 4D7552A21456E69C

Ekstra yarış modları: 3D7552C91456E7A6

3D7552CD1456E7A6 / 4D7552CA1456E9A6

Tüm ödüller: 1D7574501355E6A6

1D7574541355E6A6

Tüm madalyalar: 1D7574581355E6A6

1D75745C1355E6A6

Tüm arabalar: 1D7552F01654E5A7

1D7552F41654E5A7/1D7552F81654E5A7

1D7552FC1654E5A7/1D7552001654E5A7

1D7552041654E5A7/1D7552081654E5A7

SSX

(M) Açık olmalı: EC8F2A641456E60A

Monster skor: 1C2CD61817E9C70C

Tüm kayakçılar: 3CB226C81456E70C

Tüm kayaklar (Mac): 4CB22A341456B00C

Sınırsız zaman: 1C219F7CD6BD4A3E

Tekken Tag Tournament

(M) Açık olmalı: ECA4F4141456E60A

P1 Sınırsız sağlık: 1C121A5C144D34D8

1C121A60144D34D8

P2 Sınırsız sağlık: 1C1FD2FC144D34D8

1C1FD200144D34D8

P1 - 1 vuruş KO: 1C121A5C1456E7A6

1C121A601456E7A6

P2 - 1 vuruş KO: 1C1FD2FC1456E7A6

1C1FD2001456E7A6

Her şey açık: 4CD61C981456B00C

4CD61C961456B00C/4CD61C9C1456E7CC

4CD61CA01456E7C3/4CD61CA61456E6A8

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Bir text editörü kullanarak "data" klasörünün altında "cheats.txt" isimli bir dosya yaratın. Arka oyun sırasında frame rate'ı görebileceksiniz. Nümerik klavyedeki +luşuna basarak kahramanlarınızın alacağı experience puanlarınızı artırabilirsiniz.

Hex Editörü hilesi

1. Bir takım yarışından sonra yeni bir oyuna başlayın ve oyunu saveleyin. Ya da takımıza yeni bir karakter ekleyip oyunu saveleyin.
2. sav dosyasını (aman dikkat bu deimin savelediğiniz oyundur mutlaka yedekleyin) bir hex editörü ile açın.
3. Karakterinizi bulmak için ascii search yapın.
4. Hexte Health kısmını arayın. Eğer 10/10 gibi bir rakamsa hex formatı 0a 00
- 00 0a

gibi olacaktır. Bu satırda iki Da satırını istediğiniz değer ile değiştirebilirsiniz. Genelde sizin karakterinizin ismine yakın bir yerde bulabilirsiniz.

5 Altı temel stat'ı değiştirmek için genelde karakterlerin sonuna doğru diğer karakterlerin isminin hemen yanında olan Da Od Od Od gibi bir yazı sizin stüllerinizi gösteren. Bunları ırk ve sınıf limitlerinizi aşmadan değiştirebilirsiniz.



S.W.I.N.E.

Konsolu açmak için shift+enter tuşlarına basın

Kod	Sonuç
smarten	egilen binmin rütbesini artırır
no money	Fazladan 1000 kredi
quicker than death	Tek atışta tüm düşmanları öldürür
blitzkrieg	Level'l atlaşınız
instant delivery	Birimleri daha hızlı alırsınız



World War III: Black Gold

Oyun sırasında entera basıp peace yazın. Böylelikle kodları açacaksınız.

Kod	Sonuç
HereYouAre!	Düzenin birim ve binalarını gösterir
BeautifulWorld	Haritaları açar
Shower	Damitalar büyür
MoneyForNothing	Para verrir
Limit_up	Toplam birim maliyetini artırır
NobelPrize_I	Araşırımanız hemen bilir
Smash	Ekrannı ortasına büyük bir darbe iner

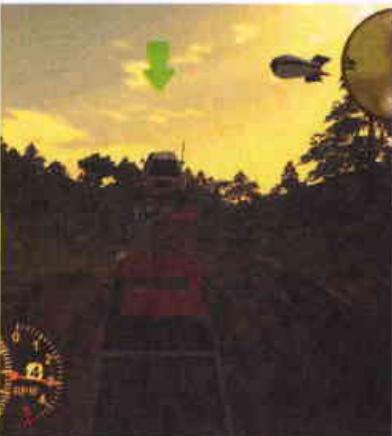


4X4 Evolution 2

Öncelikle Carrer modda kendi araçınıza sahip olmalısınız. Onu satın almadan önce Sonra Terminal Reality\dx\Evolution\istem system dizinindeki "metal.mif" dosyasını wordpad ile açın. aşağıda kadar inin "careerTruckCount=0" ve "curTruckType=0" satırlarını bulun. Her satırda 0'ı yapın. Şimdi oyunu baştan başlatıp créer mode garaja gidein. Şimdi hem aracın hemde onu satığınız pareyi cebinizde bulacağınız.

Para kazanmak için:

Yarışa başlayıp "goldfinger" yazın. Eğer yazmayı başarısızsanız bir korna sesi duyacaksınız. Şimdi "giveinemoneyordie" yazın. Bir milyon dolar cebinizde.



Rally Championship Xtreme

Tüm arabaları ve araçları açmak için oyundaki ilk menü ekranında "cheating homer" yazın. Eğer doğru yazmışsanız bir motor uğultusunu duya-



Casino Tycoon

Casino Tycoon\Objects dizininin altında Globals.ini dosyasını bulup word pad ile açın.

StartingCashEasy = 20000.0 // satırını bulun. Bu satırı
StartingCashEasy = 9990000.0 // olarak değiştirirseniz novice levelde
başlangıç paranız 9990000.0 olur. Diğer leveleler için olan miktarlarda
aynı dosyada bulunmaktadır. Aynı dosyada değiştirebileceğiniz oyunlar
içinligi bir çok başka parametre de bulunmaktadır.



Rally Trophy

Oyunu "KALIUKOPPA" adıyla başlatın. Bu Expert modu açılacaktır.
Böylelikle tüm leveleler ve arabalar açılacaktır.



Grand Theft Auto 3

(M) Açık olmalı: ECB2E481445B464

Sınırsız sağlık: 4C21D436145625DD

Sınırsız kalkan: 4C21D43A145625DD

Stick: 3C21D4F81456E7A6

Handgun: 3C21D40C1456E7A7

Sınırsız mermi: 4C21D4141456E788

4C21D4181456E404

Uzi: 3C21D4201456E7A8

Sınırsız Uzi mermisi: 4C21D7281456E788

4C21D72C1456E404

Shotgun: 3C21D7341456E7A1

Sınırsız Shotgun mermisi:

4C21D7401456E788/4C21D7441456E404

AK47: 3C21D7481456E7A2

Sınırsız AK47 mermisi:

4C21D7501456E788/4C21D7541456E404

Big Gun: 3C21D75C1456E7A3

Sınırsız ağır makineli mermisi:

4C21D7641456E788/4C21D7681456E404

Sniper: 3C21D7701456E7A4

Sınırsız sniper mermisi: 4C21D77C1456E404

Rocket launcher: 3C21D7841456E79D

Sınırsız roket: 4C21D7901456E788

Flamethrower: 3C21D7981456E79E

Sınırsız alew: 4C21D7A01456E788

4C21D7A41456E788

Molotow: 3C21D7AC1456E79F

Sınırsız molotow: 4C21D7B81456E788

Grenade: 3C21D7C01456E7A0

Sınırsız grenade: 4C21D7CC1456E788

İtfaiyeciler içerde: 1C8B3B9815F6E79D

1C8B3B9C1456E7A5

Sağlıkçılar içerde: 1C8B4A4815F6E79D

1C8B4A4C1456E7A5

Hiç aranmama: 1CBDACF815F6E79D

1CBDACFC1456E7A5

Sürerken patlamalardan etkilenmeye:

1C8EB5C815F6E79D/1C8EB5CC1456E7A5



CHEATSTATION

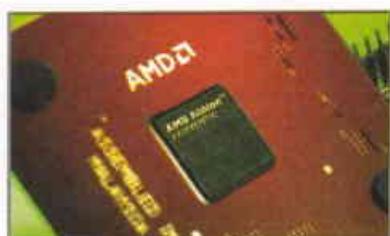
donanım



Intel ve AMD krallıklarının işlemci şovalyeleri meydana çıktı. Kimisinin zırhı kalındı kimisinin atı hızlı. Kimisi uzun bir mızrak taşıyordu kimisi kısa ve ölümcül bir kılıç. Peki sonunda savaşı kim kazandı? Bu ay bütün derdimiz buydu. Bir de bu işlemcilerin bindikleri safkan anakartlar... ■ ■ ■

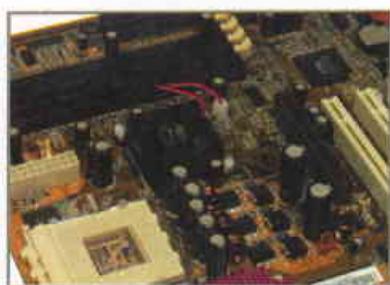
Tuğbek Ölek

haberler sf 104



Athlon XP vs Pentium4 sf 106

inceleme sf 108



ez's zone sf 110

donanım pazarı sf 111

teknik servis sf 112

Abit BL7-RAID
TH7II-RAID
KG7-RAID



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğenliğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'ında zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nForce piyasaya çıktı

NVIDIA'nın İlk Çipseti Raflarda

Şimdi bu başlığa hemen kanmamak lazım. Çünkü nForce'un ben bu satırları yazarken değil siz okurken piyasada olması gerekiyor. Geçen sefer nForce'dan uzun uzun bahsetmiştim sizlere. Ancak daha sonra NVIDIA bu yeni anakart çipsetini birkaç ay ertelemiştir. Ama bu sefer benzer bir şeyin gerçekleşme ihtimali pek yok çünkü NVIDIA anakart üreticilerine çipset yollamaya başlayalı yaklaşık olarak 20 gün oluyor. Hatta ben bu satırları yazarken ilk kartlar çıkmaya henüz başlamıştı. Bu yüzden fiyat konusunda tam bir bilgim yok. Ancak ürünün bulunabildiği bir iki online mağazada 170\$ ile 200\$ arası fiyatlar gördüm. İlk anakarti üreten

MSI oldu, modelin ismi ise K7N420, ikinci kart muhtemelen Asus'dan gelecek A7N266 olacak, Abit'in ilk nForce kartı NV22 ise mATX forumunda olacak. Birkaç web sitesinde yapılan ilk testlere göre nForce en önemli ilk rakibi VIA KT266A ve AMD-760 çipsetlerinden arıca %3 ile %5 arası daha yüksek performans veriyor. Her zaman olduğu gibi kendimiz test etmeden yorum yapmayacağım ama nForce'dan beklediğimiz bundan fazla olduğunu söylemek de sakınca yok... Bu arada ATI'da, nForce'a rakip olarak çıkarmayı planladığı A3 isimli çipsetini geliştirmeye



İlk nForce çipseti MSI kartlarda yer aldı.

devam ediyor. Comdex'de işler halde bir A3 sergileyen ATI, yine de hem ürün hem de çıkış tarihi hakkında çok fazla detay vermedi. Ne var ki AMD işlemciler için geliştirilen A3'ün nForce gibi DDR-RAM desteklediği ve erişegre Radeon 7500 grafik işlemcisine sahip olduğu biliyor.

HP'nin digital müzik merkezi

MP3 ve Internet İlk Defa PC Dışına Çıkıyor

HP'yi printer'lardan, masüstü bilgisayarlardan, dijital fotoğraf makinesi ve CD yazıcılarından tanırız. Bu çok yönlü güzide şirket şimdi de MP3 player işine soyundu. Şimdi "bir onlar ekşisti" diyeceksiniz. HP'de sizinle aynı görüşte olmalı ki "madem bu işe sonradan giriyoruz, bari farklı girelim" demiş. MP3 player'ı kompile bir dijital müzik merkezine çevirmiştir. Diğer pek çok tasarıma karşı HP'nın Digital Entertainment Centert DE100c ürünü daha çok bir DVD Player'i andırıyor. Asıl işlevi 40GB'lık hard-diskine doldura doldura bitiremeyeceğiniz yaklaşık 9000 MP3'ü çalmak elbette. Ancak DE100c bundan fazlasını da yapabiliyor.

Öncelikle müzik CD'lerini MP3'e çevirebiliyor, sonra kendi hazırlayacağınız playlistlerden müzik CD'si yazabiliyor. Hatta Internet'e bağlanıp MP3

çekmenizi veya müzisyenlerle ilgili bilgi almanızı sağlıyor. Taşınabilir MP3 Player'larla dosya yükleyebiliyor, Internet üzerinden yayın yapan radyoları dinleyebilmenizi sağlıyor. Real Networks üzerinden Real Player ve Real Jukebox hizmetlerini kullanabilmenizi sağlıyor. DE100c yüklediğiniz MP3'leri sanatçı ve tür gi-

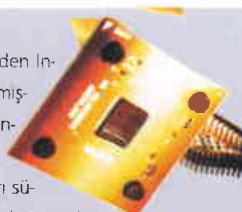


DE100c yetenekli ve pahalı olduğu kadar sık da-

bi kategorilerde otomatik organize ediyor. Ci-hazı bir televizyonla bağlayarak şarkıları ve menülere kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca bir uzaktan kumanda ve 1000\$lık fiyat etiketine sahip. Kumanda lityum düşündülmüş o fiyat etiketi olmasa her eve girebilecek çok başarılı bir ürün olabiliyor.

directx 8.1 download'a hazır
Windows XP ile standart olarak gelen DirectX 8.1'i diğer işletim sistemlerini kullananlar da download edebiliyorlar artık. Windows 95 ile çalışan bir versiyon bulunmadığı ve Windows XP'de zaten standart olduğu için bu işletim sistemlerini kullananların zahmet etmelerine gerek yok. Bu arada DirectX 9.0'ın Beta çalışmaları da başladı. Kısa sürede hakkında çok şey duyarız herhalde.

Athlon 1900+'un Türkiye'de son kullanıcı satış fiyatının ne kadar olacağı belli değil. Ancak Internet üzerinde 256\$'a kadar giden çok düşük fiyatlar var. Duron cephesinde ise bu ay 1.2Ghz hızında yeni bir işlemci var. Bir Duron'un 1000'lik paket satış fiyatı ise sadece 103\$. Alışlagelenin tersine Intel'den bu sefer bir cevap gelmedi. Intel'in yeni işlemcisi Pentium 4 2.2Ghz'i ancak Ocak ayında piyasaya sürebileceği söylüyor. Bu arada iki firma arasındaki fiyat rekabetinin sonucunda gelirlerinin oldukça düşüğü ancak rekabetin önmüzdeki dönemde daha da kızışacağı söylüyor.



tini çıkarmış ve bu yüzden Intel ile karşı karşıya gelmişlerdi. VIA ile Intel arasında bu çipsetin yasal olup olmadığı kavgaları süre dursun VIA bu seferde aynı çipsetin entegre grafik işlemcisine sahip olan bir versiyonunu çıkardı. ProSavageDDR P4M266 isimli bu yeni çipset Pentium 4'lere hem entegre ekran kartı hem de DDR-RAM sunmanın yanı sıra VT8233C South Bridge çipseti ile yine entegre olan 3Com network kartına, VT8233A çipseti ile ise Ultra ATA-133 desteğine sahip oluyor. Ayrıca çipset üzerindeki S3 Savage grafik işlemcisi entegre olduğu için 8X hızında AGP veriyoluna sahip.

p4 için entegre grafik ve ddr

VIA geçtiğimiz aylarda DDR-RAM destekleyen çipse-

athlon 1.6GHz ve duron 1.2Ghz

AMD bu ay yeni ve dolayısıyla en hızlı işlemcisini duyurdu. 1.6Ghz hızındaki yeni işlemci AMD'nin yeni isimlendirme sistemi gereği Athlon 1900+ olarak anılıyor. 1000'lik adet satış fiyatı 269\$ olarak açıklanan

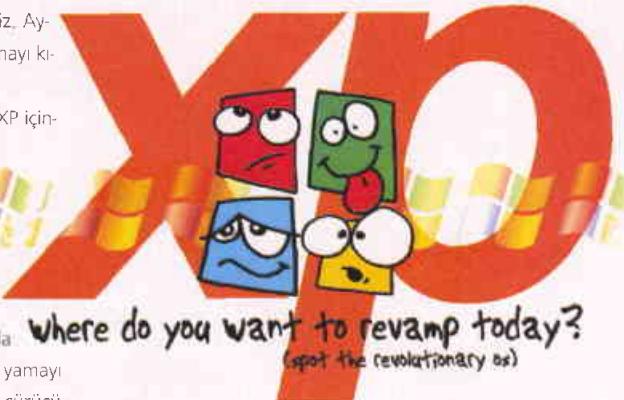
XP'ning güncellemeleri 20MB'ı buldu

Download'a Simdiden Başlayın

Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Windows XP'yi şimdiden yamalı bohçaya döndü. Yeni işletim sistemi için çıkan 10'un üzerindeki yamancın toplam boyutu 20MB'ı buluyor ve hızlı bir Internet bağlantısı olmayanlar için bu güncellemeleri çekmek dert olabiliyor. Üstelik Windows XP'de ciddi sorunlar olduğunu ortaya çıktı. Bunlardan ilki hazır kurulu olarak gelen Windows XP'lerde ortaya çıkmıyor. Kullanıcılar Windows XP'yi tekrar kurmak veya onarmak istediklerinde bütün dosyalarını ve verilerini ve beraberinde tüm sistem ayarlarını kaybedebiliyor. Sistemdeki sihirbazlardan birindeki bir hatadan kaynaklanan sorundan kurtulmak için Windows/System32 dizininde bulunan Un-

do_guimode.txt dosyasını silebilirsiniz. Ayrıca Microsoft bu konuda da bir yamayı kışa sürede çıkaracak.

Diger önemli bir hata ise Windows XP içindeki SoundBlaster Live! sürücülerinden kaynaklıyor. Hafızada "Memory Leak" denen bir hata ya yol açan sürücüler sistem kaynaklarından çok büyük bir azalma ve yavaşlama yol açıyor. Özellikle oyunları çok fazla etkileyebilecek olan bu sorun için çıkan yamayı kurabilir veya creative.com'dan yeni sürücüyü çekerbilirsiniz.



Windows XP çok zeki olabilir, ama onun da açıkları var.

xbox açıldı

Bakın İçinden Neler Çıktı

Evet yanlış duydunuz Xbox açıldı. Bunun Xbox'ın geçen ay Amerika'da piyasaya çıktığını ifade ettiği de sanmayın sakın. Şöyle düşünün, bir PC manyağına Xbox verirseniz ne yapar? Elbette açıp "İçinde ne var bunun?" diye bakar. Donanımla ilgili web siteleri içinde en çığlığını olan HardOCP'de tam olarak bunu yapmış. Bakın neler keşfetmiş...

Birincisi Xbox 64MB RAM'e sahip olmasına rağmen içinde ek 64MB için alan bırakılmış. Bu Xbox'ın ilerde 128MB'lık versiyonlarının da çıkabileceğini anlamına geliyor. Zaten oyun tasarımcılarına aylar önce yollanan konsollarda 128MB Ram

varmış. Ayrıca HardOCP, Xbox'in hard-disk'ini daha hızlı bir modelle değiştirmeye çalışmış ve işe yaramadığını görmüş. Xbox'ı ellerinden geldiğince küçük parçalara ayırp detaylı resimlerini almışlar. Eğer yeni konsolun içinde neler olduğunu merak ediyorsanız sizde www.hardocp.com/articles/xbox/index.html adresine gidip resimlere yakından göz atabilirsiniz.

☞ Açıkça yazılmışlar halbuki "AÇMAYIN!!!" diye



Bu arada VIA, Pentium 4'ler için DDR imkanı sürmeye çalışma dursun, SiS kısa süre sonra Pentium 4'ler için RD-RAM destekli bir anakart çipseti çıkaracağını duyurdu. Bir yandan "herkes gider Mersine..." şeklinde yorumlar oluşsa da diğer yandan SiS'in daha hesaplı olacağı kesin sayılan yeni çipseti ile Intel'e OEM pazarında ter döktüreceğini söyleyeniyor.

kendini iyileştiren bilgisayarlar

Bu sayfalardan IBM'in hemen her ay ulaşımı yeni ve harika teknolojileri duymaya alışmısınızdır. Ama bu seferambaşa bir şey ile karşı karşıyayız. IBM'in yeni teknolojisi sayesinde bilgisayarlar kendilerini ta-

mir etme ve yönetebilme yeteneğine sahip olacaklar. Şimdilik server'lar için düşünülen bu sistem serverların üzerindeki iş yükünü ayarlayarak dağıtabilmesini ve sistemdeki sorunları kendisi başına çözebilmesini sağlayacak. Sistemin ilerde normal bilgisayarlarla da uygulanabileceği düşünülmüyor. IBM bu teknolojiye bizim sadece satranç oynamaya yaradığını sandığımız Big Blue üzerinde çalışırken ulaşmış-

bleem'in sonu

PC'de Playstation oyunlarını oynamak için yapılmış en iyi emülatör olmasa bile Direct 3D desteğini en iyi kullanan emülatör olan Bleem'in sonu geldi. Neden ve nasıl bileyemiyorum ama www.bleem.com adresine gittiğinizde Sonic'ı Bleem'in mezarı başında ağlarken

buluyorsunuz. Bleem'e ulaşmak isteyince ise kısa bir cevap alıyorsunuz: "Thanks for emailing Bleem, but we're history. Vapor. Kaput. Splitsville. Extinct. Gone the way of the Dodo. In a word, Dead."



☞ Ağlama Sonic'cık sen de VGS'de oynarsın.

İşlemci dünyası yeni yıla hızlı biriyor.
Peki Hız Krallığında tahtın sahibi kim?

AthlonXP vs Pentium4

Geçen ay size AMD'nin yeni işlemcisi Athlon XP'den bir parça bahsetmiştim. Bu ay onu yeni Pentium 4'lerle yarıştırmak istedim. Aynı işlemcilerde olduğu gibi anakart cipsetlerinde de önemli gelişmeler var bu aralar. Onlarla ilgili bilgi alınamak için de sayfayı çevirdim. Abit'in yeni 3 anakartını incelediğimiz yazımızı okuyabilirsiniz. Şimdi öncelikle yeni işlemcilerdeki gelişmeleri sonra da performans olarak nasıl bir mücadele verdiklerine bakalım.

Athlon eXperience

Athlon XP'de ki gelişmeler daha fazla olduğuna göre ondan başlayalım. Athlon XP, AMD'nin geçen subatta tanıttığı Palomino çekirdeğine sahip ve uzun zamandır bekleniyordu. Cünkü Thunderbird çekirdeğine sahip Athlon'lar hem P4'lere göre yavaş kalmaya başlamıştı hem de hızları artılkça isimlendi ve güç tüketimi iyice sorun olmaya başlamıştı. Bence Athlon XP'nin en büyük farkı Thunderbird'e göre %20 daha az güç tüketmesi. Yetersiz güç kaynağı yüzünden çalışmayan veya aşırı isıdan yanınan bir işlemciının performansı yüksek olsa ne olur olmasa ne olur? Üstelik Athlon XP'nin üzerinde termal dijital var. Yani işlemci ısısını sürekli takip edebiliyorsunuz. Athlon'ların fanları çıkışında veya durduğunda yanmak gibi bir huyları olduğu için oldukça iyi bir düşünce. Yine de itiraf etmeliyim ki bunu test etmeye çekindim. Sonuçta işlemci AMD'nin ama test sistemiminin anakartını yakma tehlikesi kulaga pek hoş gelmiyor. Eğer

AMD bir anakart yollarsa ve testin her

türülü sonucuna razi olursa bunu test edip gelecekti ay size bildirim.

Athlon XP'de ki önemli bir gelişme de artık Intel'in SSE komutlarının destekleniyor olması. SSE komutlarının artık hemen her programda desteklendigini düşünürseniz bu AMD için oldukça iyi bir gelişme. Ayrıca AMD gelecek işlemcilerine SSE 2 komutlarını da yerlesirecek. Ancak SSE II pek yaygın olmadığından bunun için pekaccelerasyon yok gibi görünüyor.

Athlon XP'de ki bir başka değişiklik işlemci çekirdeğinin seramik plaka yerine kahverengi organik plaka üstüne yerleştirilmiş olması. Seramik plakayı Intel yıllar önce terk etmişti ancak AMD isratla yeni teknolojiye geçmiyordu. Seramige geçirilmesiyle birlikte Athlon'lar hem daha ölçeklendirilebilir hale geliyor hem de güç beslemeleri daha sağlamlı oluyor.

Athlon XP'de ki son değişiklik geliştirilmiş denetimsel data prefetch'ler ve Look-aside buffer'ları. Bu iki kavramı anlatacak 3-5 sayfamız olmadığını göre kısaca performansı arturan bazı teknik gelişmeler diyalog geçelim.

Bir mini dev: Pentium 4

Pentium 4'ler 2GHz hızına ulaşmalarıyla birlikte ciddi bir evrim geçirdiler. İlk göze carpan değişme Pentium 4'lerin FC-PGA 423-pin sistemi yerine microPGA 478-pin sistemine geçmiş olması. microPGA 478-pin sisteminde toplam pin sayısı 423'den 478'e yükselen olmasına rağmen işlemcinin boyutu oldukça küçülmüş. Hatta bugüne dek gördüğümüz en küçük CPU olduğunu söyleyebiliriz. Aslında Intel 478 pinlik sisteme Pentium 4'lerin başında geçmemeyi düşünüyordu. Ancak teknoloji olarak yetişme-

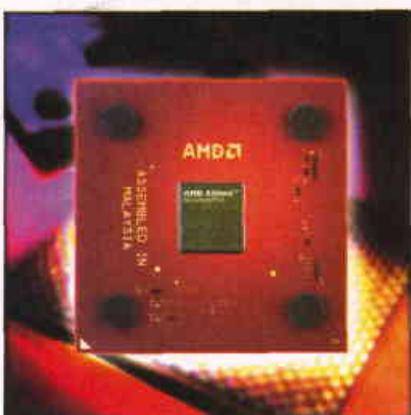
yince 423-pin ile başladılar. Elbette bu durum 423-pinlik anakarta sahip olanların anakart değiştirmeden 2GHz üzerindeki işlemcilere terfi edemeyecekleri anlamına geliyor. Bu yüzden yeni bir Pentium 4 anakart alırsanız 478-pinlik olmasına dikkat edin.

478-pinlik bu yeni sistemin iki avantajı var. Birincisi işlemciyi çevreleyen ve pin'lerin yer aldığı PCB plakasının çıkarılmış olmasıyla maliyetin düşmesi. İkincisi ise daha fazla pin sayesinde 2GHz'ın üzerindeki hızlara çıkılabilmesi. Daha küçük bir alana daha fazla pin sağlanabilmesinin yanı sıra pin'ler arasında boşlukların inanılmaz derecede küçülmüş olması. Bu yüzden işlemciyi takarken veya taşırken çok dikkatli olmalısınız. Çünkü pin'lerin yanılması bu sefer bir çuval pirinçin taş ayıklama işlemine girmesi anlamına geliyor.

Dediginiz gibi 423-pinlik en hızlı işlemci 2GHz olarak kalacak. Bu işlemcimin yakında çıkması bekleniyor. Ancak 1.4GHz'e kadar ki bütün işlem-

Athlon XP'lerin Saat Hızları

Model Numarası	Saat Hızı
1900+	1.6GHz
1800+	1.53GHz
1700+	1.47GHz
1600+	1.4GHz
1500+	1.33GHz



ciler 478-pin'lik sistemle tekrar üretilicek. Yani 478-pin'lik bir anakart alanlar şimdiden 1.4GHz'den 2GHz'e uzanan bir upgrade skala-sına sahipler.

Performans değerlendirme

Daha fazla teknik detaya girmeden artık performans karşılaştırmamızı başlayalım. Benchmark skorlarını verdigimiz 5 test var. Skorları daha kolay değerlendirebilmeniz için özel bir puanlama sistemi kullandık. Buna göre her test için en yüksek skora 100 puan verip diğer skorları buna göre oranladık.

Athlon XP işlemcilerin isimlerinin yanında parantez içinde hız değerleri görebilirsiniz. Bu nın sebebi geçen ay anlatığımız gibi AMD'nin işlemcilerini artık saat hızı ile değil benzer performansı veren Athlon Thunderbird'lerin hızı ile isimlendirmesi.

İlk testimiz Sysmark kabaca oyunlar hariçindeki genel performansı veriyor. Pek çok uygunlamayı aynı bir kullanıcı gibi simüle eden Sysmark iki ayrı testten oluşuyor: Ofis üretkenliği ve Internet içerik tasarımları. Burada gördüğünüz değerler bu iki testin ortalaması. Bu yüzden en yüksek değer 100 değil. Bu testte Pentium 4'ler açık olarak önde. Bunun en önemli sebebi testte kullanılan bazı programların SSE II komut setini desteklenmesi. Daha önce söyledğimiz gibi bu gelmiş komut setlerinin oyulara ciddi bir katkısı yok. Ancak söz konusu olan ofis uygulamaları olunca işler farklı. Diğer yandan ise 1GHz'in üzerindeki her CPU ofis uygulamaları için fazlaıyla hızlı.

Sadece Photoshop, 3D tasarım programları gibi yüksek FPU isteyen programlar Pentium 4

ile gözle görülür performans farkı verebilir.

İkinci testimiz olan Quake 2 asında işlemciler için en belirleyici olabilecek testlerden. Bunun ilk sebebi T&L desteklememiş için performansın işlemciye daha fazla bağlı olması. İkincisi ise düşük poligon ve dokular sayesinde ekran kartında bir dar boğaz oluşmasının ihtimali dışı olması. Böylece saf işlemci hızını gözlemeleyebiliyoruz. Zaten testin yapıldığı çözümünlük 640x480 ve 16-bit renk deninligi. Bu teste Athlon XP'nin çok açık bir üstünlüğü var. 1800+ kendisinden 470MHz daha hızlı olan Pentium 4 2Ghz'e %9 performans farkı atıyor. Hatta Athlon XP 1600+ bile açıkça daha hızlı.

Üçüncü testimiz olan Quake 3 T&L desteklenebilmesi dışında mükemmel bir OpenGL benchmark'i. Onda da ekran kartından kaynaklanabilecek darboğazlara mani olmak için en düşük çözümünlük ve ayarlarda fastest seçeneği kullanıldı. Bu sefer teste Pentium 4'ler ağırlığını koymuş. Bu uygulamaagaraşılıkta Pentium 4'lerin performans olaraq ileri çıktığı anlamına geliyor.

Son iki testimiz 3DMark2000 ve 3DMark2001 halen bugune kadar üretilmiş en iyi iki benchmark programı. Her ikisini de kullanırken T&L özelliğini kapatabilmek testin doğruluğu açısından önemli bir avantaj. Ayrıca diğer testlerde olduğu gibi 3DMark testlerinde de mümkün olan en düşük çözümünlüğü kullandık. 3DMark'in her iki versiyonunu da kullanmamızın sebebi 2000 versiyonunun daha hafif, 2001 versiyonun ise daha zorlayıcı programlar olması. Böylece işlemcilerin farklı güç ürünlerindeki davranışlarını inceleyebiliyoruz. 3DMark testlerimizin galibi de Athlon XP olarak çıkıyor. 3DMark 2000'de Athlon 1800+ ile P4 2GHz arasındaki fark %13'e kadar çıkarıyor. Daha zor bir uygulama olan 2001'de ise Pentium 4 arayı kapatıyor.

Sonuç

Her ne kadar OpenGL performansında Pentium 4 ile Athlon XP birer zafer kazansa da 3DMark testlerini yanı Direct 3D performanslarını görünce Athlon XP'nin üstünlüğü konusunda bir şüphe kalıyor. Pentium 4'lerle ilgili ilginç bir detay 3D uygulamalar zorlaştıra Pentium 4'lerin performansının Athlon XP'ye karşı güçlenmesi. Aslında bu zamanla oyular gelişikçe ve sistemi daha fazla zorlar hale geldikçe performans dengesi Pentium 4'lerin lehine değişecek olarak yorumlanabilir. Yine de bu bir varsayımdır ve şu an için Athlon XP'nin hem daha hızlı, hem de çok daha hesaplı olduğu gerçegini değiştirmiyor. ■ ■ ■



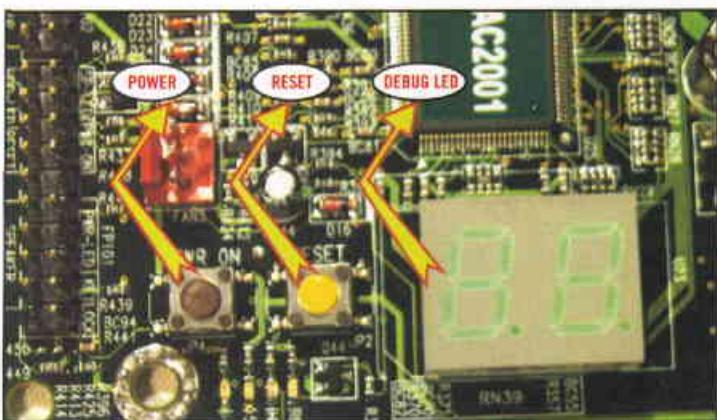
ABIT BL7-RAID / TH7II-RAID / KG7-RAID

Bu ay Abit'in piyasaya çıkan en son üç anakartını birden inceliyoruz. Kimi özellikleri benzer olsa da bu üç model şu an için anakart piyasasının üç önemli chipsetini taşıyor. Bunlardan ilki Soket 478 Pentium 4'ler için RD-RAM'lı bir çözüm olan TH7II-RAID, ikinci yine Soket 478 tipindeki yeni Pentium 4'leri SD-RAM ile kullanmamıza olanak veren BL7-RAID, üçüncüsü ise Athlon XP'ler için DDR-RAM destekli KG7-RAID.

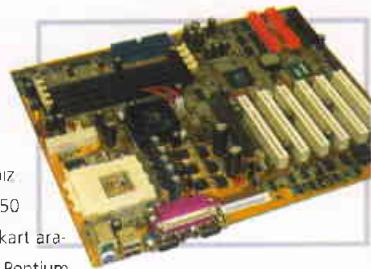
Öncelikle üç anakartta ortak olan özelliklere bakalım. Birincisi ısimlerinden de anlayacağınız gibi RAID desteği elbette. Abit'in artık standartlaşdırıldığı bu özellik, her üç anartta da HPT370 RAID işlemci tarafından sağlanıyor. İlk çıkan HPT çiplerinde bazı sorunlara rastlanabiliyordu. Ancak HPT 370 ile bu sorunlar çözüldüğü gibi artık Abit anakartlar tüm RAID seviyelerini destekliyor. RAID kullanmıyorsanız bile HPT 370 ile hem Ultra DMA/100 desteği sahip oluyorsunuz hem de sisteminize 4 yerine 8 IDE sürücü takabiliyorsunuz. Abit'in yakında çıkacak olan KR7-RAID modelinden itibaren kullanılmaya başlanacak olan yeni HPT 372 çipi ile ise Ultra DMA/133 desteği geliyor.

Yine Abit anakartlarında standart olan harika bir diğer özellik Soft Menu III Bios. Bulabileceğiniz en detaylı BIOS olan Soft Menu III ile özellikle overclock işlemi inanılmaz kolaylaştırılıyor ve overclock için çok daha fazla seçeneğe sahip oluyorsunuz. Zaten Abit'lerin yıllardır en iyi overclock anakarti olmasının sebebi standartın üzerindeki hızlara göre üretilmiş olması ve Soft Menu III'ün getirdiği kolaylıklar. Soft Menu III ile 1Mhz'lık artışlarla FSB hızınızı değiştirebiliyorsunuz. Eğer işlemci tarafından kilitlenmemişse çarpan hızını ve işlemci voltajını değiştirebilirsiniz. Ayrıca overclock için işe yarayabilecek RAM'ler için özel bir "turbo" modu, işlemci ısısı ve fan dönüş hızı göstergesi, fazladan fan güç bağlantıları, North Bridge için özel soğutucu/fan ve 3 fazlı güç beslemesi gibi çok özel avantajlara da sahipsiniz. Kisacası Abit overclock yeteneği konusunda hala bir numara.

LEVEL HIT



th7II-raid



Şimdilik kartlara tek tek bakalım. İlk anakartımız TH7II-RAID geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan i850 chipsetine sahip TH7'nin yeni versiyonu, İki anakart arasındaki en önemli fark TH7II'nin yeni 478 pinlik Pentium

4'leri desteklemesi, ancak aralarındaki tek fark bu değil. TH7II-RAID'in teknik özelliklerine ve iki anakart arasındaki farklara gelmeden önce bahsetmemiz gereken bir konu var. Bu Abit'in TH7II-RAID ile ortaya koyduğu yeni bir kavram, "Abit Engineering". Kisaca mantığı şu; bir anakartın tasarımında mühendislerinin üzerinde çalıştığı prototip anakartlar piyasaya sürülenlerden bazı farklılıklar taşırlar. Bazen stabiliteli artırılan bazen de mühendislerin işini kolaylaştıran bu küçük modifikasyonlar ürün piyasaya sürülmeden önce çıkarılır. İşte Abit ilk defa bu modifikasyonları anakartların üzerinde bırakmaya karar verdi. Bu mantıkla üretilen ilk anakart olan TH7II-RAID'de, Abit Engineering'inizi taşıyan ilk farklılık Debug Led. Anakartın bağlantı pinlerinin yanına yerleştirilen bu iki numerik led sistemin açılmasına engel olan bir sorun oluştuğunda sonun ne olduğunu iki haneli bir numara olarak veriyor size. Sizde kullanım kılavuzunda bu numaraya denk düşen sorunu bulup sistemin neden açılmadığını öğreniyorsunuz. Diğer bir eklenti ise anakart üzerindeki iki küçük switch. Sistemi açıp kapama ve resetlemeye yarayan bu switch'ler normal kullanımda işinize yaramıyor. Ancak bilgisayarı yeniden topladığınızda, parça takip çırakırken veya overclock yaparken kasa üzerindeki düğmeler takılı olmasa da kolayca sistemi açıp kapamanızı sağlıyor.

TH7II'de ki diğer bir ilginç özellik I/O bağlantılarının olduğu bölgede, PCB'nin alt tarafına yerleştirilen lehim şartları. Bunların tam olarak nasıl çalıştığını bilmiyoruz ancak Abit mühendislerine göre sistemin stabilitesini arttırmıyor.

TH7II-RAID daha önce söylediğimiz gibi 478 pinlik yeni Pentium 4'leri destekliyor ve i850 çipsetine sahip. i850 çipseti şu an için Pentium 4'ler için en yüksek performanslı çipset. Abit TH7II-RAID bu çipsetin bir özelliği olarak 4 USB portu destekliyor. Ancak farklı olarak bu 4 USB portundan iki tanesi değil üç tanesi klavye/mouse girişinin hemen altına arka panele yerleştirilmiş. Ek iki USB portu için bir PCI yuvasını harcamayı aksilice bulmayanlar için hoş bir detay. Ayrıca arka paneldeki AC 97 ses çipinin çıkışları yatay değil dikey olarak yerleştirilmiş. Bu farklılıklar elbette TH7II-RAID'in anakartınızın arka paneline uymadığı anlamına geliyor. Ama endişelenmenize gerek yok, tek yapmanız gereken paket dahilinde gelen arka paneli kasanızdakiyle değiştirmek.

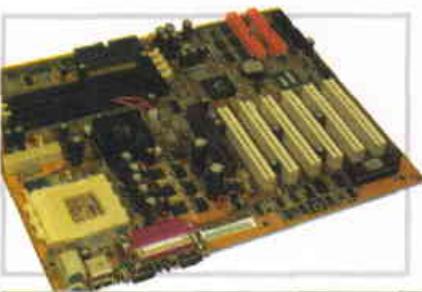
TH7II-RAID'in yerleşim planı oldukça iyi. Şikayet edebileceğimiz tek konu ATX Güç kaynağı girişinin IDE portları ile RAM yuvaları arasında sıkıştırılmış olması. Bunun dışında tasarım sorunsuz. Özellikle AGP yuvası ile RAM'ler arasında mesafe olması çok iyi. Böylece RAM'leri değiştirirken ekran kartını çıkarmak zorunda değilsiniz. Başka bir güzel uygulama AGP yuvasında ekran kartını kilitleyen sistem. Diğer anakartlardaki geçmeli sistem yerine TH7II-RAID'de RAM'leri kilitleyen sisteme benzer bir kulakçık kullanılmış. Çok daha pratik ve güvenli.

TH7II-RAID'de 1 AGP ve 5 PCI slotuna ek olarak bir de CNR slotuna yer verilmiş. RAM

bl7-raid

BL7-RAID'de Intel'in Brookdale kod adlı i845 çipseti kullanılmış. Pentium 4'ler için olan bu çipset kısa sürede oldukça yaygınlaşacak gibi gözüküyor. Çünkü i850'lerin tersine RD-RAM değil SD-RAM destekliyor. Bu yüzden çok daha hesaplı. i845 çipseti anakartlar daha hesaplı sistemler olsa da Abit, BL7-RAID'i tasarlarken TH7II-RAID'de göre daha hesaplı ve basit bir anakart üretme yolunu izlememiş. RAID özelliğinin yanı sıra, Soft Menu III, Debug Led ve Power/Reset Switch'leri gibi TH7II-RAID'in ek özellikleri BL7-RAID'de de var. Hatta BL7-RAID fazladan bir PCI slotunu sahip. Ne yazık ki 6 PCI slotunun kullanımını beraberinde AGP port ile RAM yuvalarının çakışması sorununu da beraberinde getiriyor. Yani ekran kartı AGP yuvasındayken RAM'leri söküp takmak TH7II-RAID'de olduğu gibi basit değil.

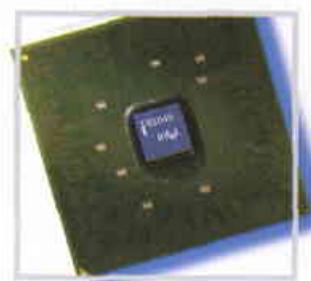
BL7-RAID'in sahip olduğu 3 RAM yuvasına 3GB'a kadar SD-RAM takabiliyor sunuz. TH7II-RAID'de olduğu gibi BL7-RAID'de de ATX güç girişü IDE portları ile RAM yuvaları arasına konmuş. Her iki anakartta da 3 fazlı güç beslemesi var. İşlemler daha yüksek hızlara çıktıktan sonra fazla elektrik gücüne ihtiyaç duyuyor. Bu işlemcinin daha fazla ısı üretmesi anlamına geldiği gibi anakart üzerindeki güç besleme ünitesinin de daha fazla isınmasına yol açıyor. 3 fazlı güç besleme sinin avantajı yüksek yüklemelerde daha az isınması. Bu sayede 3 fazlı güç beslemesi olan anakartlar %30 daha az isınıyor. Böylece yüksek hızlarda anakarta bağlı stabilité sorunları azalıyor. Aynı geçmiş işlemcilerin 1Ghz'i geçmesiyle kasalarımızdaki güç kaynaklarının yetersiz kalması gibi ilerde çıkacak olan daha hızlı Pentium 4 işlemcilerle birlikte benzer güç besleme sisteme sahip olmayan anakartlarda bu sorun yaşanabilir.



i850

Intel'in Pentium 4 serisi için temel çipseti olan i850 yüksek performanslı ve stabil bir çipset. VIA ve AMD'nin tersine Intel çipset konusunda çok daha deneyimli ve başarılı. i850 hem Soket 423 hem de Soket 478 formundaki işlemcileri destekleyen anakartlarda bulunabiliyor. RD-RAM destekleyen ve bu sayede 400MHz sistem BUS hızına sahip olan i850 3.2GB/sn'lık bir veri bant genişliğine sahip.

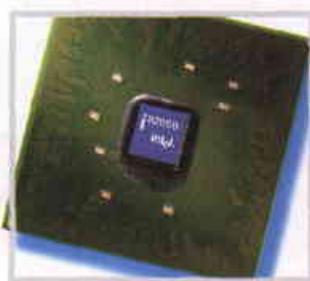
i850 büyük ihtimalle önmüzdeki dönemde de geçerliliğini südürecek ve BX'den sonra en uzun ayakta kalan çipset olacak.



i845

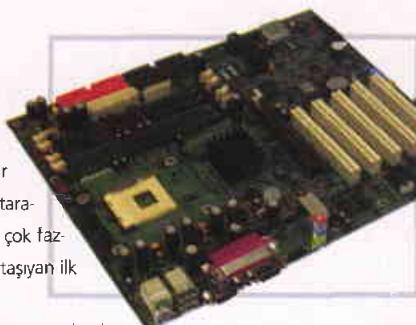
Intel'in bu yeni çipseti de Pentium 4 işlemcileri destekliyor ancak i850'den farklı olarak SD-RAM desteklenebiliyor. SD-RAM ile DDR-RAM arasındaki ciddi fiyat farkı düşülünce daha hesaplı PC'ler üretmek mümkün olabiliyor. Ancak i845'in asıl farkı halen SD-RAM'lı bir sisteme sahip kullanıcılar Pentium 4'e upgrade etmek istediklerinde ortaya çıkıyor. Böylece eski RAM'lerinizi saklayarak upgrade mümkün oluyor.

i845'lerde 400MHz'lik 400MHz'lik BUS hızına sahip ancak RAM'ler 133Mhz'de çalıştığı için bu efektif bir değer değil.



kg7-raid

VIA'nın AMD işlemciler için geliştirdiği DDR destekli çipseti KT266'da sorunlar olduğu düşünülürse AMD'nin kendisi tarafından geliştirilen AMD 760 çipsetinin çok fazla ilgi göreceği söyleyebilir. Bu çipset taşıyan ilk anakartlardan biri de KG7-RAID.



Ancak KG7-RAID'de kullanılan çipset tam olarak AMD 760 değil. AMD 760 çipsetinde Northbridge, yani ana sistem yönetici olarak AMD 761 çipi; Southbridge, olarsa AMD 766 çipi yer alıyor. Ancak Abit temel çip olarak AMD 761'i kullanırken Southbridge'de VIA'nın VT868B şipini tercih etmiş. Bunun tam sebebini bilemiyoruz. Belki AMD 766'da bazı sorunlar gördüklerinden, belki daha performanslı veya kullanımı bulduklarından vs. Şu ana kadar elimize AMD 766 southbridge'e sahip bir anakart geçmediğinden tam olarak farklı söylememizde mümkün değil.

KG7-RAID'in yerleşimi diğer Soket A anakartlarından daha farklı. İlk gözle çarpan RAID destekli iki IDE portu ve Floppy portunun kasanın en alt ucuna inmiş olması. Belki bu sayede üst taraftaki kalabalık biraz dağıtılmış ama standart IDE kablolari aşağıda portlarından çıkış bir high-tower kasanın en üst iki 5.25" yuvasındaki iki sürücüye ulaşacak kadar uzun değil. Pek de sık rastlanabilecek bir kombinasyon değil bu arıa yine de aklinızda bulunsun. ATX güç kaynağı girişü işlemci ile RAM yuvaları arasında oldukça rahat konumlandırılmış. Ancak 6 PCI slotundan dolayı RAM'leri kilitleyen kulakçıklarla AGP portundaki ekran kartı feci şekilde çakıyorlar.

KG7-RAID'in en hoş özelliklerinden biri 4 DDR-RAM yuvasına sahip olması. Bu 4 yuvada 4GB RAM destekleyebiliyor. Ancak bunun için bütün RAM'lerin register'lı olması lazım. Aksi takdirde sadece 2 slotu kullanılabiliyor. KG7-RAID'de diğer iki anakartta bulunan debug led ve power/reset switch özellikleri yok. Bu neden sebebi VIA 868B çipsetinin uyumsuz olması. Ancak Abit, AMD işlemcileri destekleyen anakartlarında da bu özelliği kullanmak istediklerini ve üzerinde çalışıklarını söyledi.

AMD 760

AMD'nin çok umut bağladığı AMD 760 aslında geç kalmış bir çipset. Çünkü şu ana kadar VIA, SIS ve ALi'den DDR-RAM destekli Athlon anakartları zaten çıkmıştı. Ancak bu çipsetlerden hiç biri Intel'in çipsetlerinin kalitesinde değildi. AMD 760 ile firma DDR-RAM destekli sağlam bir platform oluşturmayı hedefliyor. Ancak AMD 760 daha stabil olsa da performans olarak VIA'nın KT266 çipseti kadar başarılı değil. Bu yüzden revize edilmiş KT266A çıktığında bir parça gözden düşebilir.



Çipsetler

WINDOWS XP İÇİN İNCE AYARLAR

Sanal Hafızayı doğru ayarlamak ve sistemin hızlı açılmasını sağlamak

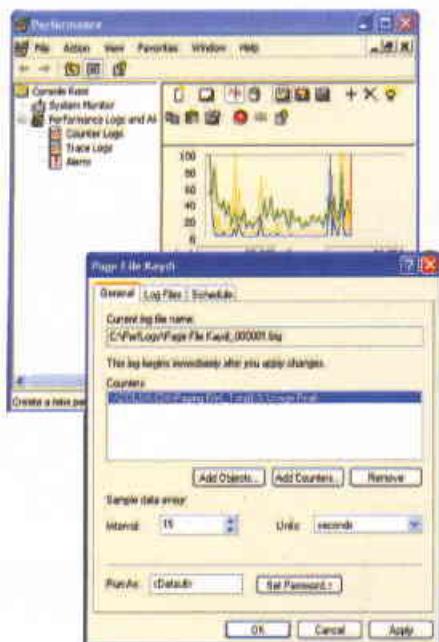
Geçen ay sizlere Windows XP ile ilgili ipuçları vermiştık. Bu ay biraz daha derine inip XP'de yapabileceğimiz iki ince ayara bakacağımız. Unutmanız gereken bir nokta bu yazının hem Profesyonel hem de Ev Sürümü için yazılmış olduğu. Bu yüzden bahsedeceğim bazı özellikler sadece Profesyonel sürümü için geçerli olabilir. Eğer Ev Sürümü kullanıyorsanız ve bahsettiğim özelliklerden bulmadığınız olursa sebebi budur.

Administrative Tools

Windows XP'yi kurup kullanmaya başlamış olanlar denetim masası altında Win 9.x'lerden farklı olarak Administrative Tools isminde yeni bir seçenek olduğunu görebilecekler. Profesyonel sürümünde 7 ayrı araç var Administrative Tools adı altında. Bunlardan üç tanesi bizim için özellikle gerekli; Computer Management; Event Viewer ve Performance.

Computer Management sisteme ilgili ayarların büyük yoğunluğunu bir pencerede toplayır. Karişık bir yapıya da olsa bütün ayarların tek elde toplanmış olması çok faydalı. Ayrıca HDD sürücüler için oldukça pratik ve kapsamlı ayarlara sahip.

İkinci aracımız olan Event Viewer sisteminizdeki gelişmelerin kaydını tutuyor. Özellikle sistem ve programlardaki kilitlenmelerden sonra buraya bakarak sorunun ne olduğu konusunda bir fikre sahip olabilirsiniz.



Performance aracı ile sistem performansınızı kaydını detaylı olarak tutabiliyorsunuz.

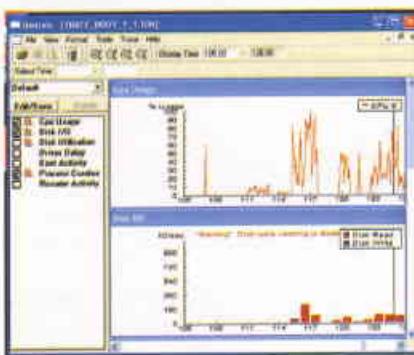
Sanal Hafızayı Ayarlamak

Diğer bir kullanıcı araç olan Performance özellikle sisteminizde ince ayarlar yaparken çok işinize yarayacak. Bu araç kabaca sistem performansının kaydını tutuyor. Bir örnekle açıklayalım. Performance'i açıp Performance Logs and Alerts seçeneğine ve Counter Logs'a gelin, sonra sağ taraftaki alana sağ tık yaparak "New Log Settings..." seçeneğine tıklayın. Çıkan ilk pencereye "Page File Kaydı" yazıp OK'leyin. İlk pencerede "Add Counters..." a tıklayın "Performance Objects" listesinden listeden Paging File seçeneğini seçin, daha sonra soldaki alanda "% Usage Peak"ı ve sağ alanın üstündeki "All Instances"ı seçip bir kere Add'e tıklayın. Sonra Close'a basın. Şimdi Log Files sekmesine gelin ve burada Log file type olarak "Text File (Comma Delimited)" seçeneğini seçin. OK'e bastığınızda tekrar Performance'a dönüp olacaksınız ve "Page File Kaydı" isimli sistem sayacımızın yanında çalıştığını gösteren yeşil işaretin göreceksiniz.

Peki ne yapmış olduk. Şu andan itibaren bilgisayarımız kullandığı Sanal Hafıza miktarının kaydını tutacak ve bunu C:\PerfLogs dizini altındaki "Page File Kaydı_xxxx.csv" isimli bir dosya kaydedecek. Bu durumdayken bilgisayarınızı bir iki gün çalıştırın. Daha sonra Performance'a girip yarattığınız "Page File Kaydı" sayacını durdurun ve C:\PerfLogs dizinine gidip dosyamızı çalıştırın. Karşınıza oldukça uzun bir liste çıkacak. Bizim için listenin ikinci sütunu önemli. Eğer sisteminizde sadece bir HDD'de Page File var ise zaten ikinci ve üçüncü kolonlar birbirinin aynısı olacaktır.

Bu iki koloda görülen değerler belli zamanlarda Sanal Hafızanızın yüzde kaçını kullandığınızı gösteriyor. Eğer en yüksek değer 60 civarındaysa gerekinden fazla Sanal Hafızaya sahip olduğunuz anlamına geliyor. Bu durumda sanal hafızanızı %20-30 civarında düşürmek akılçılıcı olacaktır. Dijelim ki en yüksek kullanım yüzdesi defalarca %100'u bulmuş veya sürekli %80-90 gibi yüksek değerlerde dolıyor. Bu da gereğinden az sanal hafızaya sahip olduğunuzu gösterir. O zaman sanal hafızanızı artırın ve yeterli olup olmadığını anlamak için işlemi tekrarlayın.

Sanal Hafızanın miktarını belirlemek için My Computer'a sağ tık yapın Properties'e girin, Advanced sekmesindeki Performance Settings'e girin burada da Advanced sekmesine gelin, Aşağı da Virtual Memory yazan bölümdeki Change'e tıklayın. Karşınıza çıkan pencereden hangi HDD'de ne ka-



Bootvis ile açılış performansınızı detaylı olarak görebiliyorsunuz.

dar sanal hafıza oluşturduğunuzu görebilir ve istediğiniz gibi değişiklik yapabilirsiniz. Eğer fiziksel olarak ikinci bir HDD'ınız varsa ve ilk HDD'den çok yavaş değilse Sanal hafıza'yı bu HDD'de konumlandırmak daha mantıklı. Ancak ikiye bölünmüş bir HDD'de ikinci HDD'e yerleşmenin bir faydası yok. Bu durumda C: sürücüsünü seçin.

Performance'i kullanarak benzer performans kayıtlarını tutabilirsiniz. Mesela işlemci ve RAM kullanımı gibi. Bu bilgiler sisteme ayarlar yaparken ve upgrade planlarken çok işinize yarayacaklar.

Açılışı Hızlandırmak

Sisteminiz için önerdiğim ikinci ince ayar açılışı hızlandırmak. Bunun için öncelikle www.microsoft.com/hwdev/fastboot/ adresinden Bootvis isimli programı çekin. Bu program bilgisayarınızın açılışını inceleyip size özel bir rapor sunuyor ve açılışta yüklenen dosyaları HDD'in dış kisimlarına kopyalayarak açılışı belirgin şekilde hızlandırıyor. Ancak bu işlemi yapmadan önce çökabilecek hataları göz önünde tutarak bir System Restore Point hazırlayın.

BootVis'i çektikten sonra çalıştırın ve Trace menüsünden "Next Boot"u seçin. Sisteminiz tekrar açılacak. Bu açılış normalden biraz daha uzun sürebilir. Sistem açılınca BootVis'i tekrar çalıştırın. Az önce tuttuğu kayıtların bir özeti sunacak size. Buradan açılış sırasında HDD, İşlemci ve RAM'lerin ne kadar zorlandığını, ve açılışın ne kadar sürede tamamlandığını görebiliyorsunuz. Şimdi "Trace" menüsünden "Optimize System" seçeneğini seçin. BootVis açılış dosyalarını kopyalamaya başlayacak. Bu işlem 15-20 dakika kadar sürebilir. İşlem bitince sistemi tekrar başlatın. Bundan sonraki açılışlarınız daha hızlı olacak. Elbette bu sisteminde sisteme değişebilir, bende sistem uygulamadan sonra 7-8 saniye daha hızlı açılma başlıdı. ■ ■ ■

Cingili belse cingili belse

Yılbaşı geliyor. Malum en global adetlerden biri yıl başında hediyelemek. Biraz gereksiz ama insan hediye alıp verdikçe mutlu oluyor. Sizde eşe dosta hediye almak istiyorum ama söyle gönül zenginliğini gösterecek birkaç bin dolarlık bir şey bulamadım diyorsanız işte size en güzelinden liste. Uzay çağının en gözde hediyeleri Level Designed Computers.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
Ihlis-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		



EKONOMİK

IDEAL

SÜPER

İşlemci	AMD Duron 900MHz Boğaziçi/Çizgi: 80\$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 180\$	AMD AthlonXP 1900+ (1.6Ghz) Boğaziçi/Çizgi: 295\$ (Tahmini)
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-RAID II Çizgi/Datagate: 250\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 33\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 48\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 100\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 105\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 115\$	2x Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 230\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 90\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 150\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 355\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155\$	Sony G220 17" Ufotek: 330\$	Sony G520 21" Empa: 999\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albit: 28\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 199\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	672\$	1347\$	2770\$
Hoparlör	LCS-2514 Ölcsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
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: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiği fiyatlar ve bilgisayarçılardaki fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözleme bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemisti. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satışı yapmamaktadır ve sizin bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Kışa ve hepinize merhaba. Onur bu soğuk günlerde sıcak evinde oturup sınavlarına çalisı dursun biz yine sizlerle Teknik Serviste baş başa kalma şansı yakaladık. Bu arada Onur'un Tıp eğitimi aldığı söylenmiş miydim? Yani ona "Windows açılırken söyle hatalar veriyor CD'den garip sesler geliyor" gibi sorular sorarken, yanına "ne zamandır da belimde bir ağrı var, öksürük de kesilmiyor" gibi dertlerinizi eklemek mümkün. Eh gençliğe saygı ve sevgi gösterirken etinden ve sütünden yararlanmayı da unutmamak lazım.

Onur Bariam

GÜLME KOMŞUNA ..!

Ekim sayınızda CD-ROM'unun içinde "Diablo" diski infilak eden okurunuza verdığınız cevabı okurken çok gülümşütmüşüm. Geçtiğimiz cumartesi günü kasama yeni bir CD-ROM taktirdikten hemen sonra aynı yazıyı tekrar okurken aniden boğazım kuruyuverdi... Zira artık bende bir LG 52 X sahibi olmuşum!!!

Pazar sabahı "The SIMS House Party" yi başlattıktan 15-20 dakika sonra üst üste meydana gelen gümbürtülerin şokunu henüz üzerinden atamamış bir halde CD-ROM'umu açtımda CD'min parçalanmış olduğunu göründüğümde ikinci bir şok daha yaşadım.

Emrah Eren adlı okuyucunuzun bahsettiği LG-52X infilak olayını tam olarak anlamışım... Evet, LG 52X'ler Impossible Mission'da kullanılabilirler. Ufotek firmasında görüştüğüm tüm yetkililer ürünlerinin garantisini vermekle birlikte kırılan orijinal CD'mi de neden karşılamaları gerektiğini kavrayamadılar!!!

Onların isimlerini burda açıklamak istemiyorum zira kendileri 10 \$ gibi bir bedeli karşılama yetki ve insiyatif ve rilmemiş kişiler olup hala ürünlerinin kalitesi konusunda israrlırlar...

Ve üstelik tüm 52X CDRom'larda bunun gibi sorunlar yaşanabilecegi görüşündeler!!! Sanki "Bilgisayar kullanmak tehlikeli ve maddi kayiplara yol açabilir" demek ister gibiler!!!

Bir de ARAL İTHALAT var karşımızda; CD-KATLEDEN-ROM'a hiç ilgileri olmadığı halde ikinci bir CD'yi minimum bir fiyatla temin edebilmem için çok çaba sarf ettiler. Onlara yine çok teşekkürler.

Ben burada yorumu yazımı okuyanla birakıyor ve yayın hayatınızda başarılarınızın devamını diliyorum.

ENGİN OGÜZER

İnan acını biz de anlıyor ve paylaşıyoruz. Hatta o kadar ki Ufotek ile görüşüp LG 52X'lere neler olduğunu ve CD'nin neden karşılamadıklarını sorдум. Bana LG 52X'lerde böyle bir sorunu duymadıklarını söylediler. Ben bu ay içinde duyduğum 3. vaka olduğunu söyleyince hemen araştıracaklarını söylediler. CD'nin niçin karşılaşmadığını sorunca da böyle bir konuya ilk defa karşılaşlıklarını ve bir karar alırmaz bildireceklerini söylediler.

Tabii daha sonra ne aradılar ne de sordular. Eğer hala zararını karşılamadılarsa bir telefon aç hemen gidip tahsil edelim. Aynı şey LG 52X CD-

Rom veya başka bir ureden dolayı zarara uğrayan ve satıcı firmadan yardım alamayan herkes için geçerli. Garanti şartnamesi gereği bu zararı ödemek zorunda değiller ama ödemedikleri takdirde kendileri için ne denli kötü bir reklam olacağı açık. Bu yüzden ödeme yapmayı reddedecek cesarette bir firma bilmiyorum. Ha unutmadan... Bu aralar LG 52X CD-Rom'lari hiç ama hiç tavsiye etmiyoruz. En azından Ufotek veya LG'den tatminkar bir açıklama gelene kadar. Akliniza bulunsun.

İki PC'yi bağlamak

Selam Tuğbek sana çok sorulan bir soru soracağım: iki bilgisayar nasıl bağlanır? Şimdi Cross Cat 5 kablosu (adını yanlış yazmadım dlim) diyeceksin. Benim istediğim şey sadece 2 bilgisayar 3. bilgisayar yok. Ben tüm 2 bilgisayar bağlama sistemlerini ve fiyatlarını istiyorum. En fazla 50 milyon olabilir. Birde hangisi en iyi onu da yazarsan mutlu olurum. Viva la resistance!

Kadir Haspalmutgil Cross Cat 5 dışında paralel bağlayabilirsin ama oyun oynamak istiyorsan bir işe yaramaz. Sadece dosya trans-

feri olabilir. Onun için bir paralel transfer kablosu alıyorsun sadece ama oyun oynamadıktan sonra bir anlamlı yok. Bu yüzden tek seçenek Cross Cat 5 kullanmak. Surecom Network kartının tanesi 9\$, Kablo da taş çatlasın 5\$ desek bu iş sana KDV dahil 40 milyona patlıyor. Geriye kalan 10 milyonla da cips, çerez falan alırsınız, multiplayer oynarken iyi gidiyor :)

XP'de düşük performans

Hemen sorulara geçiyorum:

1. Ben daha yeni bir sistem oluşturdum, sistemim şöyle: AMD Athlon 1.33 Ghz (266FSB), ASUS A7M266 Anakart, 256mb DDR-RAM, ASUS V7700 GeForce 2 GTS Pro 64MB ekran kartı, ve Quantum Fireball LM Plus 15GB Hard-disk. Ama sistemin performansı beklediğim kadar süper değil. Windows ME kullandığum ve CS den en fazla sabit 85fps alabiliyordum. Aşırı performans delisi olmadığını için de bu bana yetiyor. Ama bu sistemde 85'ten çok daha fazla FPS alabileceğini biliyorum. Niçin böyle??
2. Daha yeni Windows XP yükledim. Ama tam bir hayal kırıklığı yaşadım. Windows XP de CS den 60FPS alabiliyorum!! Halbuki XP'nin oyunlarda daha hızlı olduğunu söylemiştim. Oyunlarda çok bariz bir performans düşüklüğü var XP de. Ben bilgisayarımındaki sürücülerden olduğumu düşünüyorum bu nedenle en son Detonator leri da yükledim, gene fark yok. Acaba AMD sürücülerini, anakart sürü-



Ya da tamamen şeffaf bir kasa. İçini daima görebildiğiniz



Ya da kasanızı öyle bir halde getirin ki işıkları söndüğünde nefes kessin



Belki pofuduk bir PC daha sık olur. Terliklerinizle takım olabilir.



Belki de en sevdığınız oyunun logosunu koyarsınız. Onun etkisiyle daha fazla frag yapmak için.

cüler, fahan onlardan midir? Bu sisteme Windows kurduktan sonra iyi performans alabilmek için neler yüklemeliyim??

3. Bazen Windows kapanırken sistem durdu Windows'u yeniden başlatıyor ve mavi ekran çıkıyor ME'de.

Gene o klasik ME buglarından biri mi yoksa başka bir sebebi mi var.

4. XP de Windows'un açılması cidden çok hızlı ama kapanırken "Windows is shutting down" bölümünde rahat bir 20-25 saniye bekleyip öyle kapanıyor. Neden?

4. XP de Age of Empires: Age of Kings açılmıyor oyuna girerken hata veriyor ve kapanıyor. Ama ne iştir ki Conquerers çalışıyor. Valla bu XP düşkünlüğü beni deli edecek sonunda. Sorularımı cevaplarsanız en azından maille gönderseniz bile yeter çok sevinirim ve çok işime yarar. Şimdiden teşekkürler.

Arkan Andic

Win XP henüz yeni olduğundan sisteme özel sorunları tam olarak biliyoruz. Ama elden geldiğince cevap verelim.

1- Ses kartının ne olduğunu söylememişsin. Ama sistemine bakınca SB Live olduğunu tahmin etmek zor değil. Bu ay haberlerde bahsettiğimiz üzere XP'deki Live! sürücülerini yüzünden sistem kaynaklarında düğme oluyor. XP için Live! sürücülerini yüklemeyi ya da gerekli yamayı kurmayı deneyebilirsin. Ayrıca performans farklılığı 20-30 fps olmayacağındır. Ve daha hızlı derken genelde onun denge olabilecek Windows 2000'den daha hızlı olduğunu kastediyoruz. Win 98 ve Win Me'den bazen daha hızlı bazen daha yavaş. Win ME'de 85 FPS, Win XP'de ise 60 FPS'yi geçmemenin sebebi V-Sync olabilir. V-Sync açıkken ekran kartı sadece ekran tazeleme oranı kadar kare çizer. Yani daha fazlasını yapabilecek olsa

bile uğraşmaz. Sistemi test ettiğimiz zamanlar dışında V-Sync'i açık tutarız. 85Hz ve 60Hz çok yaygın kullanıldığından muhtemelen sorun bu. Bence en iyisi monitörün tazeleme oranını mümkün olan maksimum değerde tutmak.

2- Yeni Detonatorler her ne kadar Detonator XP adını taşısa da bana XP'de çok da iyi çalışmıyor gibi geldi. Yeni sürücünün Beta'sı ortakta dolaşıyor şu aralar. Sanırım sen bunu okurken çökmüş olur. Onu kurmayı dene..

3- Ben Win ME'de çikan mavi ekranların sebebini somamaya başlayalı çok oluyor. Win ME'dir doğaldır diyip geçiyorum.

4- Bu bende olmayan bir sorun. Win XP'nin Beta versiyonlarında özellikle de RC1 ve RC2 de bende çok rastlıyordum. Ancak son sürümde hiç başıma gelmedi. Eğer orjinal Windows değilse son versiyon olmama ihtimali var. Zaten orjinal olmayan işletim sisteminde başa neler gelebileceğini bir Allah bili. Eğer Windows orjinalse bu Windows'un kapanırken uygulama veya servislerden birini normal kapatamadığı veya sistem ayarlarını yazarken sorun yaşadığını gösterir. Windows'u kapamadan önce bütün programları ve ardından servisleri tek tek kapa ve sorun çıkarana bulup bulamayacağına bak.

Yanlış gözüken CPU hızı

Selmlar Onur ve Tuğbek. Benim sorunum şu (tam bi sorun olmasa da) bilgisayarında bir kaç hafta öncesine kadar açılısta PIII 1000MHz processor yazdırıldı şimdi PIII 600E yazıyor. Bu nasıl düştü bu sayıya yoksa hep bu sayıdaydı da ben yanlış mı gördüm? 1000 ile 600 birbirine hiç benzemiyor ama anlamadım git. Yardımcı olursanız sevinirim, şimdiden sağılun...

İlker Avcı

Muhtemelen bir sebepten BIOS'un resetlenmiştir. BIOS'a girip ayarları düzeltmelisin. Bu arada bu ciddi bir sorun. İşlemci 400MHz daha yavaş çalışıyor.

CS'da yüksek ping

Sana sorum kısa ve öz. Hemen bağılıyorum. Bende ASUSAGP3000ZX ekran kartı var; Counter-strike'yi format atmadan önce Directx 7. a ile OpenGL seçeneğinde çalıştırıyorum ama formatdan sonra yüklediğim Directx 8.0 OpenGL ile 4565 ping ile çalışıyor (tabii çalıştırırmak derseñiz buna) bu konu hakkında ne yapabilirim. Teşekkür ederim.

ChatBoOgY

Öncelikle 8MB'lık bir Riva 128 kullanıyorsun ki, bununla Counter-strike'dan hele de 1.3'den düzgün bir performans alman çok zor. Ancak ping'in anormal yüksek olması ayrı bir konu. Hele 4565 ping apayı bir konu. Ben bugüne dek böyle bir ping görmedim. 1000-2000 olur arada ama. Her durumda bu ekran kartından değil modemden kaynaklanıyor. Yine de ekran kartını upgrate etme imkânı bulduğun ana bunu sakın kaçırmaya.

Yanık Hard-disk

Selam Tuğbek. Sadece bir sorum olacak ve işte sorum, Quatum Fireball 10.2 disk sahibi bir şahsim ve diskim yandı. Çözüm olarak sanırım şu devrelerin bulunduğu kartın

(donanımdan pek anlamam) değişmesi gerekiyormuş. Bu şekilde sorunum çözülebilir mi? Eğer mümkünse bu parçayı nasıl bulabilirim? Quantum Türkiye distribütörü olarak muhababım kim? Diskin üzerinde Quantum Fireball Ict 10.3.5" Series yazıyor eğer gereklisiyse, Bu olayın bana malieti ne olur? Seni de o kadar yazının arasında rahatsız ettiğim, ne olur bir çare.

Kemal

Rahatsızlık ne demek Bu sorun sanırım bütün Quantum Fireball Ict'lerde var. Son bir senedir bizim ofiste 10'a yakın Fireball Ict yandı. Genellike iki tip hata ile karşılaşılıyor. Birincisi hard-disk'ten garip titiktiler gelişmesi ve sonunda tamamen çalışmaz halesi. İkincisi ise hard-diskin altında ki PCB kartın gözlerinizin önünde dumanlarını tüttüre tütre yanması. Bildiğim kadari ile ilkine bir çözüm yok. İkincisi ise dediğin gibi kartın değişimi ile çözümleniyor. Quantum'un Türkiye distribütörü Empa, (212) 671 10 50. Sana bu konuda yardımcı olacaklardır. Maliyetini ise açıkçası bilemiyorum. Bizzat herenüz garanti süreleri dolmadan mefta olmuşlardır. Bu arada sorun Fireball LM serisinde yok. Onlar gayet sağlam çalışıyor. Zaten Ict'nin açılımı Low Cost Technology. Eh bu durumda "ucuz etin yahniyi" olayına geliyoruz ■ ■ ■

Onur'un kayıp olduğu fazlaıyla huzurlu bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Zaman ayırip bizi okuduğunuz için teşekkür ederiz. Sizden ricamız bu satırlarda sona erince hemen zaplamamanız. Reklamları da izleyin ki gelirimiz artsın değil mi? Daha evde ders çalışabilisin diye Onur'a kadavra alicaz. Neyse gelecek ay tekrar görüşmek üzere, ben Tuğbek Ölek ve ders çalışan şahsiyet Onur Bariam size esenlik dolu günler diliyoruz.



● Peki ya krom kaplı bir kasa. Hem ayna derdinden de kurtulursunuz.



● Hatta atın kasayı bütün sistemi Karton bir kutuya kurun. Hem ucuza gelir.



● Kasanızı klimaya bağlayıp öyle bir hız kazandırın ki kimseler ona yetişmesin...



● Ya da mobilyalarınız uygun ahşap kaplı bir kasa. Oldukça sık olabilir.



● Belki de en iyisi onu olduğu gibi bırakmak. Hatta iyice dağıtan gitsin. PC dediğin böyle olmalı zaten.

ne izliyoruz ne dinliyoruz

dilekler gerçek olabiliyormuş

Ne diyebilirim ki? O olağanüstü gece ben de oradaydım ve artık ben de Depeche Mode'u canlı izleyebilenler kervanına katıldım. Evet, 30 Ekim gecesi Depeche Mode, Abdi İpekçi spor salonunda muhteşem bir konser verdi. Konser izlenimleri mi daha önce aktarmak isterdim ama malum başkı tarihlerinden dolayı yazmak bu aya nasip oldu. Gelelim konsere, öncelikle salonun ağızına kadar DM hayranıyla dolup taşığını belirtmeliyim. Zaten böyle bir izdihamın olacağı dışarıdaki inanılmaz kuyrukta belliydi. Başka şehirlerden otobüslerle gelenler vardı. Belki soğukta iki saat bekledim ama içeri girip de kalabalık görünce bir anda vücut isimin normalin üzerine çıktıını söyleyebilirim. İçerideyim ama önlere ilerlemek ne mümkün. Neyse, uzun çabalar sonucu saha içini önde ortası arasında bir yere ulaşabildik. Işıkçaların, yerlerine tırmanması birazdan şovun başlayacağı sinyalini veriyordu.

Ve beklenen an geldi çattı. Grup, Dead of the Night'in yüksek desibelli açılışıyla konsere başladı. Herkes çığlıkçılgı parçalara eşlik ediyor ve bir yandan grup üyelerini özellikle Dave Gahan'ı görmek için birbirinin üstüne çıkıyordu. Arka arkaya DM hitleri gelmeye başladı; Enjoy the Silence, Walking in My Shoes derken konserin havası iyice isındı. Hele Dave'in yarı çıplak bir şekilde dans etmesi olayı iyice kopardı (adam bir ara kolonlarını üstüne bile çıktı). Sahne gayet sadeydi ama arka-

sındaki beyaz perdeye düşen görüntüler inanılmazdı. In Your Room'un aynı akvaryumda gezen köpekbalığıyla japon balığını ve It's No Good'un



arkasında oynayan kısa filmi unutabileceğimi sanmıyorum. Bir konserde ilk defa bu kadar renklere ve gölgelere hakim olduğunu gördüm. Binbir türlü sahne efekti kullanılmıştan da muhteşem bir konser verebileceğinin dersini verdiler adeta. Personal Jesus'in haç şeklindeki spotları ve Freelo'ven hatun вокalleri diğer akılda kalan olaylardan. Ama herhalde en büyük sürpriz herkesin çalmazlar diye düşündüğü bir şarkının damardan girişti oldu. Evet, Somebody o gece Martin Gore ile birlikte sanki milli bir mars gibi hep bir ağızdan söylendi. Bu olaya DM bile şaşırılmış olmalı. Sonuçta kendi dillerinde olmayan bir parçaya o kadar insanın eşlik edebilmesi inanılmaz bir şey.

Yaklaşık iki saatin sonunda bislerini Never Let Me Down ile tamamladılar ve geldikleri gibi bir anda sahneden çekip gittiler. Herkes ikinci bir bis beklenisi içindeyken (ben dahil), Işıkçaların ip merdivenlerinden aşağı inmesi konserin gerçekten bittiğini haberini verdi. Herkes gibi ben de hala onları canlı izlediğime inanamayarak salondan ayrıldım. Belki onları görmek için çok uzun bir süre beklemiştik ama zaman hiçbir şekilde aramıza gitmemiştir; o gece yaşananlar da bunun en gerçek ispatydı...



haberiniz var mı?



Tori Amos

TUHAF AMA KÜCÜK DEĞİL

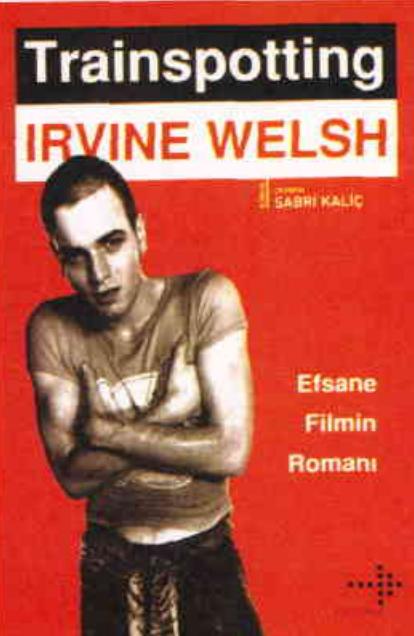
Geçenlerde bir barda Chantage grubunu dinlerken, Türkiye'de onlardan daha iyi Depeche Mode 'cover'i yapan bir grup olmadığını düşündürmüştüm. Hatta belki de bazı parçaları, DM'den daha iyi söyleyebilirler. Biraz abartım ama adamların yillardır aynı performansla canlı müzik yaptıklarını görünce, insan şüpheye düşebiliyor. Tabii sadece Chantage, co-

ver yapmıyor. Dünyaca tanınmış sanatçılar bile ara ara albümlerinde cover parçalarla yer verebiliyor veya sadece bir cover albümü çkartabiliyor. Cover olayı, özellikle yeni çıkış yapanlar için bir tür emniyet sübabı. Ama tabii Tori Amos ve son albümü 'Strange Little Girls' için böyle ticari bir kaygı söz konusu değil. Kendisi zaten bar köşelerinde piyanosuya cover söyleyerek kari-

artık Türkçe

Çoğunuz "hayatını seç, mesleğini seç, kariyerini seç..." diye başlayan o filmi izlemiş olmalısınız (televizyonda bile gösterildi). Evet, Trainspotting'den bahsediyorum. Sinemada gösterime girdiği zaman acayıp ses getirmiş, hatta giym tarzımızı bile etkileyerek tam bir trend haline gelmişti. Renton, Sick Boy, Spud ve Begbie karakterleri kafamiza kazınmış durumdaydı. Bir süre onlar gibi konuştu, onlar gibi eğlendik (!) ve sonra artık onları okumaya geldi.

Trainspotting, bilindiği üzere bir edebiyat uyarlaması, ünlü İskoç yazar Irvine Welsh'in aynı adlı romanından sinemaya transfer olmuştu. Hatta yanlışlıysam geçen yıl gösterimde olan 'Acid House' filmi de yine bir Welsh yaptı. Yazarın, Türk okurlarının da ilgisini çektiğini green Stüdyo İmge Edebiyat, birkaç ay önce Trainspotting'in Türkçe'sini piyasaya çıkardı. Kitabı çeviren



ne okuyoruz ne yapıyoruz?

Sabri Kılıç, gerçekten iyi iş çıkarmış. Yalnız yine de filmi izleyenler veya kitabı orijinalini okuyanlar aynı tadi alamayacak gibi geliyor bana. Bir kere tüm küfürlerin dilimize aynen çevrilmesi rahatsızlık vermiyor ama okuma dinamiğinizi etkiliyor; ben şahsen biraz garipsem. Öte yandan filllerde bazı harflerin yutulması ise ilginç olmuş. Kitabı akıcı kılıyor ve daha sarmımlı bir hava yaratıyor. Diyaloglar ve tasvirler zaten çok eğlenceli.

Biraz da olaya tamamıyla yabancı olanlar için kitap hakkında bahsetmek gereklidir. *Trainspotting*, 90'lı yıllarda İskoç gençliğinin içine düşüğü kimlik bunalımı ve buna bağlı olarak uyuşturucu kullanımını işleyen bir kitap. Değişen dünyada kendine bir yer edinmeye çalışan İskoç'aının işsizlik çıkmazı, kendini en çok genç nesilin psikolojik bunalımlarında gösterdi. Arayışlar, suça ve uyuşturucuya karşıtı ama kurtuluş da imkansız değildi. *Trainspotting*, bu dönemin adeta bir aynası ve özellikle kurgusunu bakımından kaçırılmaması gereken bir kitap.

büyük film kaçmaz!

Her biri kendi kuşağının en iyisi olan üç aktör bir filme toplanınca, o filmin kötü olması düşünülemez, değil mi? Hele bu aktörler, Robert De Niro, Edward Norton ve Marlon Brando gibi dev isimler olunca, yönetmen Frank Oz

en azından gişe başarısını garantiliyor. *The Score*, bu üçlüyü buluşturmanın yanısıra sağlam da bir soygun filmi.

Senaryoya gelince, uzmanlığı kasalar olan deneyimli hırsız Nick (De Niro), yaptığı caz kulübünü ardına saklanarak sık bir hayat sürdürmektedir. Artık emekliye ayrılma zamanının geldiğini düşünür. Tek istediği sevgili Diane (Angela Bassett) ile ömrünün geri kalanını yasal ve huzurlu bir şekilde geçirmektir. Ama yakın dostu ve ortağı Max'in (Brando) milyonlarca dolar değerindeki bir işden bahsetmesi kafasını bir anda bulandırır. Paha biçilemeyen, som altın bir asa, Montreal gümrük binasının bodrumunda çalınmayı beklemektedir; tabii olağanüstü güvenlik sistemleriyle korunará! Nick'in soygunla ilgili rahatsızlığı olduğu iki nokta vardır, 'îçerideki' adam olduğu için Jackie (Norton) diye genç bir hırsızla beraber çalışmaya kalmak ve Montreal'de iş yapıyormuş. Bunlar, kendine prensip edindiği 'yakınlaş' ve 'asla kendi çöplüğünde iş yapma' razonlarına tamamen aykırıdır. Yine de son bir vurgun olduğunu düşünerek işe bulaşır. Her türlü detay gözden geçirilir, plan yapılır ve en sonunda harekete geçirilir. Ama olaylar hiçbirinin umduğu şekilde gelişmeyecektir...

The Score, acayıp yüksek tempolu bir aksiyon filmi değil. Olay aslında son yarım saatte kopuyor (ve bizi de koparıyor!). Soygun başlayana dek karakterleri tanıyor ve titiz bir hazırlık sürecini izliyoruz. Tabii filmin bu bölümünün sıkıcı olduğunu fala söylemiyorum. Tam aksine soğukkanlı bir De Niro'nun yanında psikopat bir Norton izlemek çok keyifli (özellikle Norton'un özürlü taklidi kesinlikle görülmeli). Film boyunca tam bir ego çarpışması yaşanıyor. De Niro deneyimini konuştururken, Norton ise çok etkili çıkışlar yapıyor, Brando biraz denegeleyici durumunda (zaten gözükügü sahneler beş dakikayı aşmıyor). De Niro'nun



sevgili rolündeki Bassett biraz zayıf kalmış bence; öyle adama ununu eleyip, eleğini astıracak kadar güçlü bir karakter gibi gözükmüyor. Frank Oz, çok yetenekli bir yönetmen değil ama görsel açıdan gayet düzgün bir film çekmiş, özellikle soygun sahnesinde oturduğunuz yere mihlanıyor ve gerçekten karakterlerin stresini hissediyoruz. Filmin Montreal'de, yanı kazın kalbinin attığı yerde çekilmesi de apayrı bir olay.

The Score, belki farklı bir soygun filmi değil ama türün en iyilerinden biri olacağım kesin. En azından, yaşanan bu üç efsane oyuncuya bir arada görmek adına izlenmeli. Film bize birazcık (!) geç geldi ama buna da şükür.



DELİ KIZDAN TÜRKÜLER

Klibi gördüğüm zaman, en baştan ne olduğunu anlayamadım; çünkü gerçek görüntülerini örtün çok sık filtreler kullanılmıştı. Ama bir 30 saniye geçtikten sonra Björk'ün 'piercing' seanslarını izlediğimi farkettim. "Eee, Björk'tür, ne yapsa yeridir..." dedim kendi kendime. İzlandalı sanatçı, bu sefer sado-mazo bir estetik anlayışı tercih etmiş besbelli. Açıkçası şarkı (Pagan Poetry) beğenmedim

ama klip kesinlikle etkileyici. Björk'ün çok sevdigim parçaları var ve sesinin elektronik müzik için çok uygun olduğunu düşünürtüm ama bu son albümünde (*Vespertine*) iç dünyasından çıkmamış bir türlü. Durum böyle olunca, ortaya çıkan şey bunaltı ve bulantı çağrışmalarından öteye gidemiyor benim için (belki de bu anlamda başarılı). Yine de "It's Not Up To You" hiç fena değil. Halbuki "Selma's Songs" ne gü-

zel bir albürdü, özellikle Thom Yorke ile yaptığı düeti hala arada sırada dinlerim. Zaten 'Dancer in the Dark', Björk için hem sinema, hem de müzik anlamında tam bir başarıdır bence (filmdeki oyunuyla Altın Palme Ödülü almıştı). Sanırım böyle bir albümü Björk'ün değişken ruh haline borçluyuz. Hayranları nedir bilemem ama *Vespertine* stresli günler için iyi bir fon müziği değil.





FRP

Masa yok, zarlar yok, ama oyun devam ediyor..

“Senaryo iyiidi ama kurallara bu kadar dikkat edince savaşlar bitmez tükenmez zar atışmalar haline geldi, oyundan bir hayli soğuttu bizi..”

“Tamam, anladık oyunun adı Dungeons & Dragons’ın süreli zindanlarda dönüp dolaşıp iskelet, goblin, dark elf falan keseceğimizle biraz daha rol yapmaya dönük bir kurgu olsayıdı ya..”

“Aaabı, bizim DM kafasındaki senaryodan sapmamak konusunda o kadar katı ki, sürekli bizi yönlendiriyor, kendimi hiç serbest hissetmiyorum!”

“Zaman zaman kendimi öyle kaptırdığım yerler oldu ki, kralın huzuruna çıktığımız sahnede masa dan kalkıp diz çöktüm, konuşmaya öyle devam ettim!..”

Yukarıdaki diyaloglar, FRP’nin tavla, dama ya da hierhangi bir kutu oyunundan daha farklı olduğunu ayırmına varmış grularda yaşamıştır, yaşanır, yaşanacaktır da (Ha, kimileri de kuralların eksiksiz uygulanmasından hoşlanırlar, o başkacı..). Bu sorunların bir kısmını DM’inine derdinizi anlatıp onun biraz daha esnemesini sağlayarak çözübebilirsiniz. Ama sorun DM’den kaynaklanmıyor da olabilir.. Belki de siz masa başında “Şimdı eğiliyorum, sıçıyorum, yere düşüyorum..” gibi her eyleminizi dile getirmekten sıkılmışınızdır. Ya da ağızınız ne kadar iyi laf yaparsa yapsın karşı tarafı kına etmeniz “Krizmanın logaritması: ekşi karşı tarafın tradesinin kösinüsü” gibi bir denklemi zar atıp tutturmanıza bağlıdır ve bu sizi sınır ediyor, falan filan.. Bu durumda reçetenize yemeklerden sonra bir doz

“Live Action Role Playing” (LARP) yazıyorum, emin olun iyi gelecektir,

Gurban, nedir bu LARP didiğin ?

LARP, aslında küçükken oynadığımız eski oyunlardan birinin çok daha gelişmiş hali. Hani battaniyelerden çadır yapılır, sonra o çadır hırsız-polis oynanacaksa hapishane, evcil oynanacaksa ev, kovboyculuk oynanacaksa kızilderili çadırı filan olur. Hatta büyükler anne, baba, şerif gibi esas oğlan-esas kız rollerini kaparlar, küçüklerde şerif yardımcısı, bebek gibi fasulyeden roller verilir. Rolü beğenmezlerse de aslında ne kadar önemli bir vazife üstlendiklerine dair reklam yapılar, şöyle ki: “Olum, sen şerif yardımcısı kötü diyosun ama hanı geçen günü filmde bi yerde şerifi o kurtarmıştı, aslında ben şerif yardımcısı olacaktım ama hadi seni sevdiğimden ben şerif oldum..” Eğer yerse oyun devam eder, yemezse mizitilir, saklamacı oynanır ya da parka gidip kaydıraktan kayılır

Öhüm, ben de kaptırdım, dağıtık konuya.. Nerde kalmışım, ha işte LARP da aynı bu şekilde oynanıyor. Her oyuncunun karakteri önceden hazırlanıyor ve oyun süresince oyuncular “yapıyorum, ediyorum” demeden, serbest bir alanda karakterlerini canlandırıyorlar. Bu nedenle LARP için bir nevi “doğaçlama tiyatrosu” denilebilir.

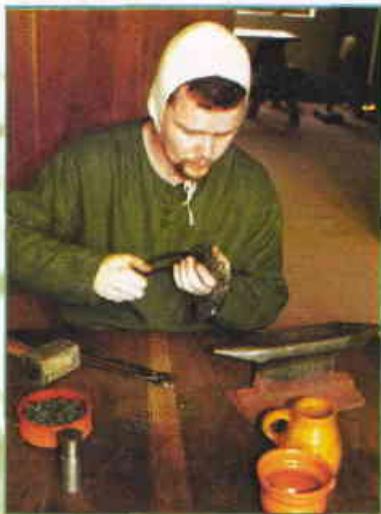
LARP’ın hazırlanması

Klasik masaüstü FRP’lerin tersine, bir LARP’ın hazırlanması sırasında daha fazla kişi, zaman ve emek gereklidir. Hazırlılık aşamasında birkaç GM (Game Master) bir araya gelip kabaca bir senaryo yazar, senaryo-



daki kilit karakterleri belirlerler. Oyuncuların karakterleri ve özel yetenekleri ya tamamen GM’ler tarafından hazırlanır, ya da oyuncular kendileri karakterlerini yaratıp GM’lere onaylatırlar. GM sayısı, oyuncu sayısına göre değişir, genellikle 5-6 oyuncu için bir GM rahat rahat yetecektir. GM’ler LARP’da yöneticiden çok oyuncu durumundadırlar. Yalnızca bazı kural sorunlarını çözümlemek için duruma müdahale ederler, onun dışında herhangi bir oyuncudan farkları yoktur. Yalnız senaryonun tepe taklak olmasıyla genellikle kılıç karakterler (Örneğin bolgenin prensi, kasabanın yargıç, kral, kralın başdanışmanı vb..) GM’ler tarafından canlandırılırlar. Böylece açıktan açığa olmasa da, oyunun gişesi bir ölçüde kontrol altına alınmış olur. Senaryo ve karakterler belirlendikten sonra uygun bir





mekan bulunması gereklidir. Hemen ekleyeyim, yurt dışında özellikle Kuzey Avrupa ülkelerinde LARP'lar çok ciddiye alınıyorlar ve katılımcı sayısı bazen yüzlerce kişiyle bulabiliyor. İlginin böylesine yüksek olduğu Ülkeerde birkaç dönem ormanlık arazisi ya da bir şatoyu birkaç günlüğüne kiralayabiliyorlar tabii. Bizde ise katılımcı sayısı genellikle 20-40 arasında değiştiği ve FRP, LARP gibi kavramlara ülkemizin yüzde doksan dokuzunun yabancı olduğu unutulmamalı. Bu nedenle Belgrad Ormanları'nda ya da Rumeli Hisarı'nda ortaçağ kostümüyle gezerseniz en iyi olasılıkla "deli" muamelesi görürsünüz (ya en kötü olasılıkla ?!!). En iyisi oyuncu sayısını kaldırabilecek kapalı bir salon ayarlaması olacaktır.

Hazırlığın son aşamasında da GM'ler istedikleri atmosferi sağlamak için bazı dekorlar ve aksesuarlarla mekanı donatırlar. Burada önemli olan bir diğer nokta da oyuncuların oyunun geçtiği zamanla ilgili tam olarak bilgilendirilmesi ve -ellerinden geldiğince- döneme uygun kostümlerle oyuna katılmalarının sağlanması.

Orneğin benim katıldığım ilk LARP (ki aynı zamanda Türkiye'de yapılan ilk ciddi LARP deneme-

siydi ve çok eğlenceli geçti) olan "Pera Palas'ta Cinayet" için İTÜ FRP Kulübü, Kültür Sanat Kolu'nun büyük salonunu organize etmişti. Oyun 1900'lerin başında İstanbul Pera Palas'taki bir daveti konu alıyordu. Bayalar tek camlı gözlükler, gümüş sigara tabakaları; bayanlar uzun tüllü giysiler, tüllü şapkalardır. Arka planda ise türlü väslər çalışıyordu. Fransız elçi, dönemin ünlü casusu İngiliz Kemal, yabancı gazeteciler gecenin konuklarından yalnızca birkacydı..

Oyun kuralları

LARP, mümkün olduğunda karakterler arasındaki etkileşim üzerine kurulmuş bir oyun türüdür. Señaryonun kesin hatları yoktur, oyun boyunca karakterlerin konuşmaları, tavırları, tartışmaları doğrultusunda şekillenir. Tek günlük bir oyun, birkaç saat sürer ve bu süre içinde karakterlerin amaçlarını gerçekleştirmeleri beklenir (Orneğin toplantıya gizli kimlikle katılan bir komiserin amacı, yine gizli kimlikle dolaşan bir suçluyu yakalamak olabilir.). Ancak bu amacı gerçekleştirmek için öncelikle diğer oyuncularla konuşmak, çeşitli ilişkiler kurmak önemlidir, karakterlerin özel yetenekleri çoğunlukla ikinci planda tutulur.

Özel yetenekler çok azdır, sınırlı sayıda kullanılabilir ve çoğunlukla GM gözetiminde uygulanır. Orneğin hırsız rolündeki bir karakterin "yankeesicilik" yeteneği varsa, GM'e gidip bu özelliğin karşısındaki büyüğün üzerinde kullanmak istediği söyler. GM, büyüğe gider ve cebindeki iksir şişesini ister, oyuncuya "Bu iksir şিশে, artık cebinde değil, düşürmiş ya da çaldırılmış olabilirsin!" uyarısını yapar ve şىşeyi hırsıza verir. Asıl önemli olan, büyüğün rolündeki oyuncunun hırsızın kim olduğunu gerçekten bilse bile bilmemiş gibi davranışmasıdır.

Bazen karakterlerin yetenekleri çakışabilir, orneğin bir karakterde "karşı tarafı ikna" yeteneği, diğerinde de "çelik irade" yeteneği olabilir. Bu durumda ikisi de yeteneklerini ortaya koymalar ve (tamam belki komik gelecek ama..) taş kağıt-makas oynalar. "İkna" yeteneği olan karakter kazanırsa,

karşısındaki onun bir ricasını yerine getirir. Tabii bu rica da yerinde olmalıdır, "Git kendini camdan at!" türünde bir rica oldukça anlamsız olacaktır. Eğer karakterde ikna yerine "hipnotizma" benzeri bir yetenek varsa o zaman durum değişimdir tabii ;)

Alınacak önlemler

Bazen oyuncuların kendilerini role çok kaptırdıkları bir anda yaklaşan bir tehlikeyi göz ardı ettikleri durumlar, ya da oyun sırasında istenmeyen bir sakatlık (Oyunculardan birinin ayağını burkması vb.) olabilir. Böyle durumlar için oyunu durduracak bir şifre sözcük belirlemek ve tüm oyuncuların durumdan haberdar olmasını sağlamak gereklidir. "Durun!" kelimesi, karakterlerin oyun içinde de kullanabilecegi bir sözcük olduğundan anlaşılmayabilir. Onun yerine İngilizce "Hold!" komutunun tercih edilmesi daha uygun olacaktır.

Eğer oyuncular aksesuar olarak kılıç, bıçak vb. getirmek istiyorlarsa DM tarafından gerçek silahların oyuna KESİNLİKLE getirilmemesi gerektiği, ancak sahtelerine izin verileceği belirtilmelidir. Ayrıca günümüzde geçen oyunlar eğer topluluğa açık bir yerde oynanacaksak kullanılan oyuncak tabancaların kesintikle gerçeğe BENZEMEMESİ gerektiği de hatırlatılmışmalıdır (Alper, senin yeşil su kaplumbağası şeklinde tabancanı hatırladım da!!!).

Umarım LARP nedir, nasıl yapılır sorularına kafanızda bir yanıt olmasını sağlayabilmişimdir. Avrupa Ülkeleri'nde yapılan LARP'ların niteliği hakkında bir fikir sahibi olmanız için bu ayki resimleri iş-veç ve Hollanda'da düzenlenen ortaçağ oyularından aldım. LARP, orada tamamen ayrı bir sektör haline gelmiş durumda. Özel olarak zırh, ortaçağ çadırı, yapay silah ve kostüm üreten firmalar bulunuyor ve oyular genellikle birkaç gün sürüyor. Oyuncular bir hayli eğlemiş ve gündelik yaşamda asla yapamayacaklarını yapmış olmanın hazzıyla "gerçek dünya"ya dönüyorlar. Belki birkaç saatliğine ve daha yarın şekilde bile olsa, böyle bir tatil size de iyi gelecektir. Başka nerede katıldığınız turnuvaları, giydığınız zırhları, kuşattığınız şatoları tüm gerçekliğiyle anlatma şansınız olabilir ki? ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



terzinizden öğütler

İyi ve doğru giyinmek yaşamın önemli bir parçasıdır tabii ki...

1984

Sessizlik ve yalnızlık, ne harikulade iki dosttur! Sessizlik ağızını hiç açmadan anlatmak istedığınız herşeyi dinler. Hiç lafınızı bolmediği gibi, üstüne üstlük her söylediğinizi anlar ve tekrar ettirmez. Hiç konuşmaz ama bu cevap vermez demek değildir. Aksine çok sağlam cevaplar verir, öyle ki cevap verdiği nadir anlarda kafanızdaki soru işaretlerini ünleme çevirir. Tabii düşünceleri durmadan daha derinle-re doğru akip gidenler için bu ünlemeler bir rathanlama, bir rehavet değil, aksine yeni soru işaretleri doğurur.

Ve yalnızlık, ah en eski, en kadim dostum yalnızlık. O daima oradadır, en kalabalık cadde- de çöldeki bedevi göçebe huzuruyla yürümemi, en issiz sokakta kahkahalar atarak ilerleyen sar-

«bu kiyafetin taşınması **pek kolay değildir, hatta bazıları **mecbur** kalsalar bile giymeyi reddedebilirler.**

Çünkü **bu kiyafet çok ağırdır»**

hoşlar gürusu neşesiyle ilerlememi sağlar. Kuru kalabalığın boş gürültüsünden, tek başına olmanın ağır ezici yükünden korur beni. Asla yanından ayrılmaz, asla saçma isteklerle huzuru bozmaz, doğumdan ölüme sıkılmadan belli- nime yolları adımlar.

Gerçekten de, işini bilen bir terzi gibi davranırsınız, sessizlik ve yalnızlıktan tam üzerinize uygun kiyafetler biçebilirsiniz. Mesela kendi tecrübelerimden sessizliği kullanarak mükemmel pelerinler yapabileceğinizi biliyorum. Öyle ki, bu tarz bir pelerini örtünüp başlığını da kafaniza çektiniz mi, en koca ağızlı su ağırlarının böğürüleri bile size kolay kolay ulaşamaz. Tabii bunu tamamlayacak bir de sağlam tunic gereklili- peleinin altına, işte onu da en iyi yalnızlıktan bi-

bilirsiniz. Yalnızlıktan imal edilmiş iyi bir tunic vücuda ve ruha eldiven gibi oturur, insanı sırpı sarmalar. İster inanın, ister inanmayın, kendi tecrübelerimden böyle bir giyimin insana çok büyük faydalara sağladığını biliyorum. Hatta zaman zaman etkisini abartılı bir biçimde gösteren bir görürmezlik alanı bile oluşturulabilir. Öyle ki sokağın köşesinde dikilmiş sizi bekleyen tanıklıklarınızın burnunun dibine girip sizi görememelerini sağlayabilirsiniz. İlginç değil mi?

Tabii bu kiyafetin taşınması pek kolay değildir, hatta bazıları mecbur kalsalar bile giymeyi reddedebilirler. Çünkü bu kiyafet çok ağırdır, çoğu insan bu yükü kaldırıramaz. Şunu üzüerek söylemek isterim ki, sonradan bu kiyafeti giymek zarunda kalan çoğu kişinin aklı sağlığında

olumsuz gelişmeler olduğunu gözlemedim. Tabii bu durum kiyafeti taşıma süresiyle de bağımlı, bazıları bunu giymiş olarak doğuyorlar ve asla çıkarmıyorlar. Bunlar arasından en güçlü olanlarda bile çok belirgin değişiklikler oluyor. Dışarıdan bakıldığında dengesizlik, tutarsızlık olarak gözlemlenebilen değişiklikler.

Çoğu bu kiyafeti sonrasında giyer, mecbur kalığı için, ama ilk fırsatla çıkarıp atarlar, çünkü dedim ya, çok ama çok ağırdır. Ve fakat gelin görün ki bunu sık sık giyip çıkarmak ağırlığı azaltmaz. Aksine sırtınızda taşımadığınız zamanlarda onun ağırlığını unutur ve bir daha asla giymek dorunda kalmayacağınızı sanarak rahatlarsınız. Bu yapılabilecek en kötü hatalardan biridir, çünkü ne pelerin, ne de tunic bir defa satın alındılar mı iade edilemezler. Dolabınızın bir köşesinde beklerler, her kiyafeti eskiye verilebilirsiniz ama onlar bundan da muaf特.

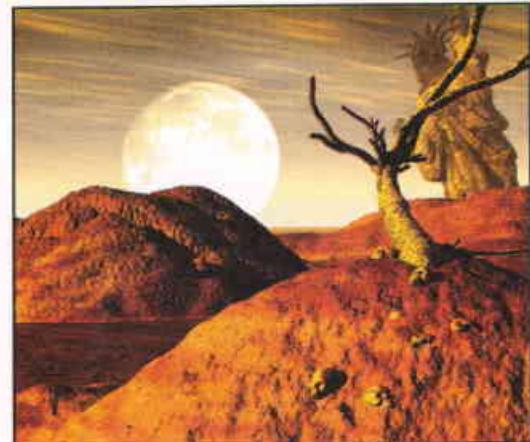
Peki neden bir insanın böyle bir kiyafete ihtiyaççı olur ki? Aslında bu durum ihtiyaçtan ziyade zorunluluktan kaynaklanır. İnsan yapı itibarıyla toplumsal birlilikte seven bir yaratık türüdür. Ama gel gelelim "bireysel düşünce ve karakter yapısı" dediğimiz unsurlar işi berbat eder. Çoğu insan sürüler halinde yaşamayı ter-

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Elbise güzel olmuş, kumaşı nereden? Her yerde bulunur, esas mesele kalbini doğru biçimde.

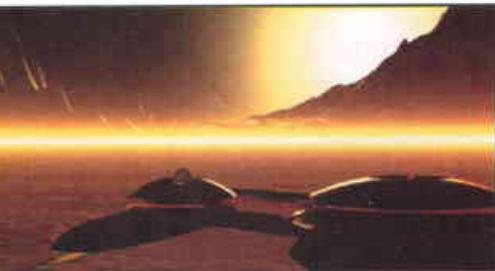
Sen deli misin, nesin yahu? Bu soruya ben de çok sordum, bir de li deli olduğunun farkında olabilir mi ki?

Yani deli değişim? Benim deliliğimi boşver de, sen akıllı misin peki?



cih etmek durumundadır, gerçekte kimse her şeyi tek başına yapamadığından biraz da eli mahkumdur buna. İşte o sürü içindekilerden bazıları "seve seve" değil, "mecburen" katlanırlar bu birligli. Çünkü sürüdekilerin çoğu öyle incir çekirdeğini doldurmayan konulara saplanmıştır ki, bu zaman zaman bazlarının beynini acıtabilen, omurullunu sundurebilen bir etki yaratır.

Basit bir örnek verelim, çoğu insan toprağa sahip olma hırsı duyar. Bu çoğu için bir mesgaledir, ama o nadir kişiler için can sıkıcı bir uğraştır. Onlar dönüp ölüm sürelerine bir bakalar ve taş çatlasa yüz yıl yaşadıklarını farkederler. Peki yüzüncü yılında çoğunlukla kendi adını bile unutun bir yaratık, nasıl olur da milyarlarca yıldır sessiz ve sakın bir biçimde varolmuş olan, büyük ihtimalle milyarlarca yıl daha bir yere gitmeye niyeti olmayan toprağın "efendisi" olduğunu iddia edebilir? Görüyorsunuz ya, ne kadar boş, ne kadar anlamsız uğraşlar. Eh, bu gibi durumlarda en iyisi tüniğin kemerińi sıkıp, pelerinin başlığını kafana geçirmektr. ☺



içimizdekiçocuklar

Hala nefes alıyor, doktor bey!

had safhada

Bizim ofisin ücra köşelerinden birinde, köhne bir odacık var. Kendi hallerinde, haftalık bir dergi hazırlamakla meşgul olan, aklı başında görünen insanlar yaşıyor bu odada. Okuyucu profillerine uyan insanlardan "Eyvah! Sigortacı!" dierek kaçma ihtiyacı hissettiğimiz bu insanlar arada sırada boyalarına bakmadan biziyle Counter Strike oynamaya cüretini gösterlerde, bir iki seansтан sonra bir daha bizimle yüzleşmemeye yemin ederek dağılıyorlar. Yine de gärepe doymuyorlar. Hatta, düzenlediğimiz CS turnuvasına bile katılmaya çüret edip, ilk turda şans eseri(!) karşılaşıkları 2000'in İstanbul CS birincisi tarafından hezimete uğratılınca diğer ta-

ya evinizin sıcak ortamında, bir birlikte içinde. Kendimize bilgisayar oyunlarından oluşan, kurtarılmış bir dünya yaratıp, anahtarını da yıllar önce atmış. Bazi insanlar bize "asosyal", bazları "bilgisayar manyağı" diyebilirler. İnsanlığın bilgisayara bağımlı olduğu bu çağda, geri kalmış cahiller olarak gördüğüm bu insanlara verilebilecek en iyi yanıt, bir soru sormak olacaktır. Şu soruyu: "Sen içindeki çocuğu ne zaman öldürdü?"

Geniş bir hayal gücüne ve onunla eş-değer bir miktarda bilgi dağarcığına sahip olan tanıdığım bütün insanların öyle veya böyle bilgi-

«İnsanlığın bilgisayara **bağımlı olduğu bu çağda, geri kalmış cahiller olarak gördüğüm bu insanlara verilebilecek **en iyi yanıt**, bir soru sormak olacaktır.»**

kima dönüp "Kolaysa siz de ERP kurun da görelim!" deyişleri vardı ki, hala hatırladıkça tebessüm ederiz.

Yine de, yaşları 25 ile 40 arasında değişen bu arkadaşlarımızla birlikte bir oyunu paylaşmak bize büyük zevk veriyor. Arada sırada odamızda gelip "Ulen sizin de bütün işiniz gücünüz oyun oynamak!" deyip (kaçmadıkları zaman "büyükümüzdür, saygı duyalım" demeden eşeğini suya gönderdiğimizi çok iyi bildiklerinden olsa gerek) kaçalar da, oyunculuğun yaş, meslek ve sosyal statü dinlemeyen bir hobi olduğunun en yakınımdaki kanıtları onlar. Hitap ettikleri kesimi düşünürseniz, ciddi, nobran ve hatta biraz da snob olması gereken bu arkadaşımızı, içlerindeki çocuğa şans verdikleri için takdir etmemiz gerekiyor.

Her babanın derdi

Hepimizin başına gelmiştir, hala da geliyor. Hayatımızın belli bir döneminde, periyodik olarak peder bey veya valide hanım odamızın ağızında dökülp, bütün peder&valide çiftlerinin ortak repliği olan şu sözü söylemiştir: "Bilgisayarını kapat da yat artık!". Ben şahsen bu sözü kaç kere duyduğumu hatırlıyorum bile. Ama, işte buradayız. Biz klavyenin başında, siz bir otobüste ve

sayar oyunlarıyla ilgisi var. Ve şahsen ben bilgisayar oyunlarını neden bu kadar sevdigimi soranlarra, en kısa ve öz olarak, oyunları etrafındaki dünyanın pisliğinden kaçmanın en masumane yolu olarak gördüğümü söyleyorum. İki içimiyorum, uyuşturucu çekmiyorum, elime silah alıp dünya görüşü benimkiyle uyuşmayanları öldürmüyorum. Bakın, üstüne basa basa tekrar ediyorum: Ben. Sadece. Oyunlardan. Oluşan. Bu. Dünyamda. Rahat. Bırakılmak. İstiyorum! Ve saniyorum bu hepimizin ortak isteği, öyle değil mi?

Torun, torba(?)

Son zamanlarda o üniversitede doçent, bu bandada genel müdür yardımcısı olan okuyucularımızdan aldığımız e-mail ve mektupların sayısı bir hayli arttı. Neden? Çünkü, bizim jenerasyonumuz bilgisayar oyunlarının içine doğdu. Atari ev bilgisayarının Türkiye'ye geldiğinde çikan televizyon reklamlarını bile hala hatırlıyorum "Çocuklar sokakları boşaltıyor, çünkü artık evlerde Atari var!". Nereden, nereye... Ama o zamanın 9-10 yaşındaki çocukları bizler büyükük. Birçoğumuzun önemli işleri, bir evi, bakanla yükümlü olduğu bir ailesi var artik. Ama Atari günlerinden beri içimizde yaşayan çocuk, hala aynı yerde du-

Sinan Akkol sakot@level.com.tr

İyi de, dünuya her zaman gülümseyemezsin ki? Tabii ki, ama sen gülükçe o da sana gülümsemecektir.

Peki nedir insan ayakta tutan en büyük güç? Ümit tabii ki. Muttak karanlıkta kaldığında başını kaldırdı denilendeki işi yapsaçın, oracığa kiminlip dilemekten başka ne yapmak isterin?

Gidiştan mutlu olmadığunda ne yapmıyım? Dünya'nın etrafında dönmeye çalışma. Zamanı oluruna bırak. Bırak dünya senin etrafında dönsün. Sonunda sen de kendi yörüngeyi bulacaksın.

ruyor. Bilgisayar oyunlarından bizim kadar keyif alan insanlarla sohbet etmeyi seviyoruz. Hoşlanmadığınız bir kişiye "bilgisayar oyunu" deyince, yüzümüzde boş boş bakmaktanca Hareket 2'deki Corvus karakterinden bahsetmeli içimizi istabiliyor. Ve halasçıma şapka şapkalı seylerde kendimizi kasmadan gülebilecek olsunlkaya ve evet. Hala "Atari oynuyoruz!"

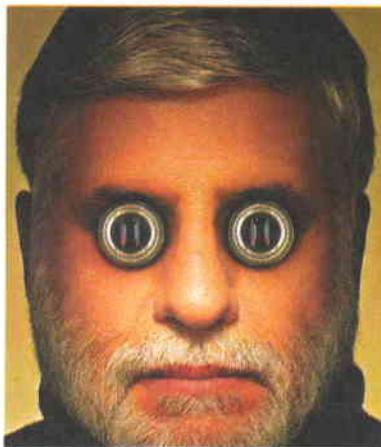
Asosyal olmadık, timarhaneye kapatılmışık veya işsiz güçsüz berdüşler haline gelmedik. Çünkü genel kanının aksine, abartılmadıkça, bilgisayar oyunları insanı hayattan soğutmaz veya ona eline silah alıp sokağa çıkmaya teşvik etmez. Aksine, hayal gücünü genişletir. Hayati sorgulayabilecek kadar dünya görüşünün genişlemesini sağlar. Belki de hiçbir zaman öğrenemeyeceği bilgileri severek ve isteyerek öğrenmesini sağlar. Ve herşeyden önemlisisi, yaşama sevincinin kaynağı olan, içimizdeki çocuğu besler.

Etrafinzdaki insanlar "büyündüğünüz" halde hala neden bilgisayar oyunları ile uğraştığınızı anlayamıysa, bunu kendinize dert edinmeyein. Sadece onları bir süre gözlemleyin. Ne kadar dar görüşlü, ne kadar "maddiyatçı", ne kadar siğ olduklarını gördüğünüzde doğru olanı yaptığınızı farkedeceksiniz. Ve eğer sizi saçma sorularla köşeye sıkıştırmaya devam ederlerse, tek kaşınızı kaldırıp beyinlerine tokadı yapıştırın "Peki sen, içimdeki çocuğu ne zaman öldürdü?" ☺



Bilgisayardaki varlığa dair söylemler

Yıllar önce bir kitap okuyorum, Aldous Huxley, Algının Kapıları. Bir meskalın deneyimi. Yazar bir vazo içindeki çiçeklere bakı-



yor. Orada bir şeyler görüyor. Ne gördüğünü anlatmaya çalışıyor ama nafile. Anlamak için o an orada onun gözlerinin arasında olmak lazım. Hatta yazarın kendisi olmak lazım. Ama bir şeyler gördüğü kesin, önemli bir şeyler. Acaba ne?

«Bilgisayarlar insanlığı **öldürdüğü için** miydi acaba? Peki öyleyse şimdi nasıl gördüm. Ölen yarı� **bilgisayar ekranında** yeni bir **yaşam formu** yarattığı için mi?»

Geçen hafta bilgisayarımın başında bir video klip izliyorum. Nick Cave, Do You Love Me. Düşük çözünürlüklü mpeg, sıradan bir video klip. Orada bir şeyler görüyorum. Aynı yazarın vazodaki çiçeklerde gördüğü gibi, Yazar anlıyorum sanki o an. Ne gördüğünü hala anlayamadım. Ne gördüğüm anlatmak istiyorum size. Bu mümkün mü?

Ne kadar zaman geçtiğinizden bilgisayar denen meretin başında. Günde kaç saat? Benim için bu en az 10. Her gün, hiç aksatmadan, evde ya da işte, hiç fark etmez. Sadece oyunlar değil. Gezdigim, arkadaşlarımla buluştuğum, ismini yaptırmış bir yer burası. Hayatımın bir parçası burada geçiyor. Hayatımın yarısı bu camın bir tarafında diğer yarısı diğer tarafında.

Varolan ikinci Ben

Çift karakterlilik falan değil. Ben benim ama bir buradayım, bir orada. Peki bu camın ardında

yaşananlar ne? Data ya da veri denilen kûsuratları çıkarınca ne görüyorum bu camın arsında. Yaşamıma dair hangi gerçekler? Düşünün bir kere, yaşamınızın bir anı, sokakta veya evde veya okulda her nerede olursa olsun. Görüyorsunuz. Herkes için sıradan olan bir şey. Ama sizin için öyle değil. Size başka bir şey ifade ediyor, size daır bir şey. Mutlaka gelmiştir başınıza, kendinizi aydınlatmış hissedersiniz hani. Hatırlamaya çalışın. Belki çok fazla size özel, belki geçmişinizi hatırlatan, belki sadece felsefe safsatısı. Ama sizden başka kimse nın göremeyeceği. Dünyanın bilgeliğinden size düşen pay.

Hiç bilgisayar başındayken böyle hissetmemiştim. Sokakta veya evde veya okulda, her neredeyse çok defalar gelmişti başıma. Hafif hafif akan bir ırmagın kenarındaki sazlar bakarken belki veya delice akıp giden trafiğe dalıp gitmişken. Ama neden hiç bilgisayar başında olmamıştı. Hayatımın yarısı burada geçmiyor muydu? Neden hiç böylesine anlamlı bir şey fark etmemiştim bilgisayar başında? Bilgis-

yarlar insanlığı öldürdüğü için miydi acaba? Peki öyleyse şimdi nasıl gördüm. Ölen yarı� bilgisayar ekranında yeni bir yaşam formu yarattığı için mi? Organizmadan kurtulan benliğimiz bilgisayarların içinde yeni bir yaşam kurabilir mi? Gerçek bir insan olabilir mi bu camın arkasındaki. Yapay olmayan ama organik de olmayan bir zeka, bir hissedış...

Benim gördüğüm

Ne gördüm o klipi izlerken. Şarkıyı söyleyen yüzün kenarındaki piksellerde. Anlaşılmazca bozulan, bir birine giren ve gerçeğinden uzaklaşan o piksellerde ne gördüm? Sadece mpeg sıkıştırmasından doğan bir hatamıdı bu? Yoksa gerçek yaşamda da yüzümüzün kenarlarında piksel hataları var mıydı? Hepimiz için, dünya ile bizim benliğimizi sınırlayan çizgide bozulmalar yok mu? Kim dünya ile kusursuz birleşebilir ki? Yaşamlarımızda bu dünyaya sişsin diye si-

Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

1- İnsanın dijital yabancılaşmasının en iyi sinemasal yorumunu hangisiidir?

c) Bir Croninberg klasiği olan Videodrome

2- Yarattığı hayali karakterlerle farklı isimler altında kitap yayınlayan yazar kimdir?

c) Fernando Pessoa

3- Dijital Buda enstalasyonlarını hangisi yapmıştır?

c) Nam June Paik

4- Emissyon yaşam kavramı ile ortaya çıkan müzik grubu hangisidir?

c) REM

kıştırılmıyor mu video klipler gibi. Ve ne kadar sıkıştırılırsak yüzümüzle dünya arasındaki o sırın arasında o denli çok geçiş hataları oluşuyor mu?

Bilgisayarınızda kendi resminiz var mı? Benim yüzlerce var iş icabı. Biri de bu köşenin bir kenarında duruyor. Yüzüme bakın orada ve geri planla yüzüm arasındaki ince çizgiye? Uyumsuzluk çizgisine. Gerçek yaşamda yok mu o çizgi şimdii?

Bilgisayarınızda kendi resminiz var mıydı? Yoksa başkasının resmi de olur. Ama mümkünse düşük çözünürlüklü. Değilse düşünün çözünürlüğünü, 60x60 piksel bir resim meselesi. Şimdi ona o kadar zoom yapın ki bütün ekranı kaplasın. Sonra monitörden olabildiğince uzaklaşın. Gerekirse yerini değiştirin monitörün. Hâyır zoom out yapmak işe yaramaz. Kendiniz uzaklaşın monitörden.

Uzaktan çok net görünüyor olmalı. Muhtemelen güzel. Şimdi girin monitörün dibine, birde oradan bakın. Eskisi kadar net mi, eskisi kadar güzel mi? Gerçek yaşamda böyle işte. Bir insana gereğinden fazla yakından bakarsanız onu kavrayamazsınız. Üstelik size güzel gelmez eskisi gibi. Ve belki batar.

Anlatmak istedigim neydi? Elektron tabancasının namlusundan fırlayıp bu cama yapılan her elektron yaşamımızdan parçalar taşı. Görmezim... ta ki bir gün gelip her şey bizim için bir anlıgına aydınlanana kadar. Bilgelik o küçük aydınlanma anlarıdır zaten. ■■■

kurgunun intikamı

Bütün hikayeleri dinledik, bütün filmlere gittik, bütün oyunları oynadık ve sonunda kurgunun kendisiyle başbaşa kaldıktı

Yeni hava koşullarının ve yeni çıkan Civilization'in bu sayfaya ilgili, olaşı tüm ihtimaleri ele geçirmek için yarışı gibi böyle bir akşamüstünde bu ikisinden kurtulup bir başka konuda yazmak mümkün olacak mı? Aslında bu ay da hava ve oyun durumlarından bağımsız bir hikaye anlatmak niyetindeydim ama belki de artık hikayeler, bir şekil şemal sahibi değilse yeterince tanınmış olamıyor... Artık bir şeyi sadece anlatmak, sözlerle ya da harflerle anlatmak, ne dinleyenin ne anlatanın hayatını değiştirmeden midir nedir, bir köşede durup kelam üretmek de giderek anlamsızlaşıyor.

Hala okuyoruz, hala konuşuyoruz, hala "düşünceleri paylaşmak"tan bahsediyoruz gerçi ama ondan sonrasında rahatsız edici bir şeyler var.

toprağa dökülüyor hepsi. Ve derhal başka ölümlü kelimeler tarafından üstleri örtülüüyor. Olup biten bu yanya görmek kuşkusuz zararlı. Çünkü "miş gibi" oyunu hala çok geçerli ve her yerde oynanan, oynamayanın müzik ilan edilip dışlandıği bir oyun. İletişimi kör bir kuyu gibi górenler, sözcüklerin ve anlatılanların pırıltısız, sahte, pırlanta süsü verilmiş plastikler olduğunu söyleyenler, sessizce dururken bile diğerleri için tehlikeli. Bu yüzden de tutunmaları zor, bu yüzden de kendilerine zarar veriyorlar.

İtalyan yazar Cesare Pavese, intiharından önce günlüğe yazdığı son sayfada "Eylem, sadece eylem. Artık konuşmayacağım" diyor. Bunun, farketmekle mi yoksa kaybetmekle mi ilgili bir

«Sizi bilmiyorum ama ben bir süredir film izlerken senaryoyu kendim yazmışım gibi bütün sürpriz sahnelerde bile tepkisiz kalıyorum.»

"Keşke anlatmasaydım" değil, "keşke dinlemedim" de değil bu. Sessiz içimize yerleşen bir umutsuzluk belki. Kelimeler daha ağızımızdan, kaleminizden çıkarken, sonu gelmiş yapraklar gibi... Artık havada asılı bile kalmıyorlar,

husus olduğu, başka "eylem"lerle tekrar gündeme gelip tartışılmaya devam edecek ama bir karara varılacağına dair hiçbir işik yok. Çünkü bu, farketmek ve kaybetmenin aynı anlama geldiği durumlardan biri. Öte yandan kazan-

manın hiçbir tatmin sağlanmadığı bir oyunda, kaybetmek pahasına kuralın farkına varmak için uğraşmak, son derece anlaşılır bir tercih. Hele de yanında bir fincan kahve varsa

Her neyse, alt alta dizip toplama mümkün olmadığı, olsa olsa bir scrabble'a konu olabilecek sözcük dizilerileyé gayet güzel anlaştığımız için artık birbirimizi kandırmaya da gücümüz yok. Örneğin, sizi bilmiyorum ama ben bir süredir film izlerken senaryoyu kendim yazmışım gibi bütün sürpriz sahnelerde bile tepkisiz

olun gezer



Serpil Ulutürk ohlomovie@hotmail.com

Bu ayın özelliği ne? Bu ayın birkaç özelliği var ama en önemli Yüzüklerin Efendisi'ni izleyeceğimiz. O zaman ikinci özelliği ne? Aralık ayı iste, henüz yağmadı ama bir sabah karla uyanna olasılığı var bu ay.

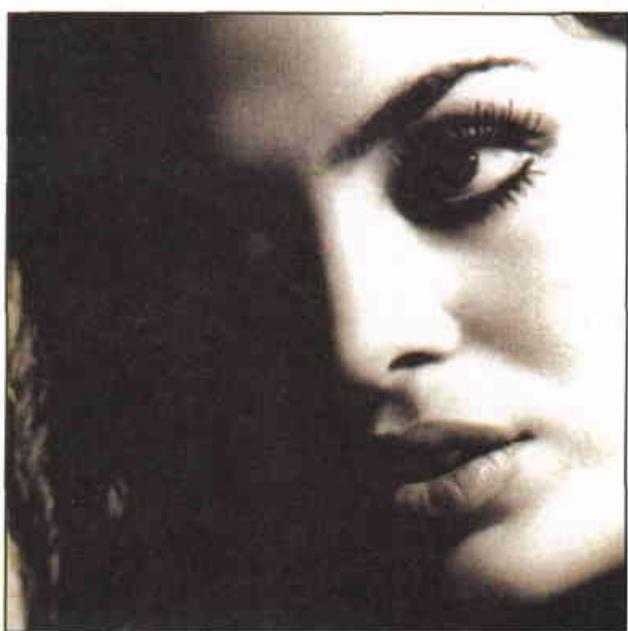
Başka var mı? Başka da var, yılın son ayı, zihinler dolusu yeni yıl planları yapabiliyoruz. Sonra bir bir ihlal ederiz bu planları.

Bir tane daha? Planlarımıza göre yeni yılda yeni bir insan olacağız ya, o halde bu, şimdiki halimizin son günleri.

kaliyorum. Ayrıntılar dışında kalan ve örneğin denizi, yağmuru, aşkı, sıkıntıyı, yaratıcılığı, hırsı, sonsuzluğa varan beklenitleri anlatan bütün yaşam hikayeleri nedense sadece bir tekmiş gibi. Bütün ikili ilişkilerin altında bir Karagöz-Hacivat ana teması. Bütün diyaloglar önceden sezilebilir, bütün hareketler fazlasıyla genellenmiş bazı doğrularla açıklanabilir olduğu sürece sözcükler de özune kadar plastik kokmaya devam edecek. Ne yazık...

Tabii yukarıda bahsi geçen kanıksamışlık, bire bir bu yazı için de geçerli. Daha ilk satırında başlayan "şurdan mı başlasam yoksa burdan mı" cümlesiyle ortaya konan seçim sendromu, okuyucuya sorulan bir soru, içten ama mesafeli bir dile anlatılan, bu sırada gizlidenden gizliye kendi savunmasını da yapan hikaye ve bunları bir araya getiren sözcüklerin tümü bir kurgunun parçası. Bu sözcükleri yazan da biliyor ki artık birbirimizi kandırmak mümkün değil. Yaşamadan ögrenmek, yaşayarak farkettiklerimizi çoktan geride bıraktığından beri hayatın en eğlenceli yanı da giderek kara mizaha dönüyor. İşin garibi bu dönüşümden çıkaracak bir dersimizin bile olmasına. Çünkü kural gereği her adımdan sonra geride bıraktıklarınızın üstüne bir kapı kapanıyor, dönüp onları değiştirmek mümkün olmadığı sürece bundan sonra olacakları da etkileyemezsiniz. Hem belki doğrusu da bu.

Şans oyunlarının bilgi yarışmalarından çok kazandırdığını unutmamak lazım. Bu şartlar altında zaten bilmek üzerinden yola çıkmak kazanmayı düşünenler çoktan vazgeçti, birinin çıktı "çok şey biliyorsun" klişesi eşliğinde alınlannın ortasına bir kurşun saplaması tehlikesi ise sürüyor. ☺



Keşke hepimizin böyle gözleri olsayıdı da kelimeleri tüketmek zorunda kalmasaydık.

inbox



Merhaba, merhaba, merhaba... Saat sabahın 4'ü ve ben yazarınız Madd siz hayattan aydınlatmak, teperinizden aşağı onbin mumluk bir ampul tutmak için yine klavye başındayım!..

OYUNUM NEREDE?

Çok başarılı olan derginizi 2. sayısından beri takip ediyorum. Daha önce de pek çok mail attım ve hepsinde de işime yarayan, sorunlarımı çözen cevaplar aldım, sağılon. Bu sefer de bir sorunum var ve bu seferki gerçekten çok önemli. Şu an 16 yaşımdayım ve 5 yaşından beri PC'lerle haşır neşrim. Eskiden çıkan istinasız her oyunun disketlerini kopyalar alırdım. Sonra CD'ler yaygınlaştı ve yine neredeyse her oyunu almaya devam ettim, arada

"beleşçilik" diye bir endüstri kolu bulunmamaktadır. Bu yüzden ülkemiz bugünkü ekonomik kriz halini korumaya devam etmektedir. Bu durumda istediği oyunları edinebilmek için yapabileceğin tek şey Internet üzerinden satış yapan güvenilir sitelerin sunduğu hizmetlerden faydalananmaktadır. Burada bakabileceğin birkaç site adı veriyorum: www.amazon.com
www.chipsandbits.com
www.gamestop.com
Bu siteler dünyanın her yerine oyun gönderir, ama tabii tüm işlemler dolar üzerinden ve kredi kartıyla yapılmıyor. Ayrıca piyasadaki her oyunun o gün stoklarında olmayacağılığını de unutma. Ve buna ek olarak Internet üzerinden alışveriş eder-

Eğer yasa hayata geçirilebilseydi gerçekten çok güzel şeyler olabilirdi. Ama bu haliyle sadece bizi zora sokuyor.

buzuk çikan da, hiç zevk vermeyen de, eksik olan da çok oldu ama yine hayal çok iyi geçiyordu. Sonra Telif Hakları Yasası çıktı ve pek çok şey bozuldu. Bu yasa eğer hayata geçirilebilseydi gerçekten çok güzel şeyler olabilirdi ama bu haliyle sadece bizi zora sokuyor. Üreticiye hak ettiği parayı verip sorunsuz oyun oynamaya ve seçili davranışın sayılı oyun almaya dünden razıymış ama ne yazık ki böyle bir şansım yok. Ben Erzurum'da oturuyorum... (Makasss)... Gelelim bana yardım olabileceği konuya. Bu oyunları belki internetten getirtebilirim diye üreticilerinin sitelerine girdim fakat aradığımı bulamadım, bu sitelerden sadece birkaç ülkeye gönderiliyordu bu oyunlar. Eğer istedigim orjinal oyunları buraya kadar getiribileceğim bir yol varsa ve bunu bana söyleyip beni bu dertten kurtarırsan çok sevinicem. Sırf ithalatçısı olmadığı için mükemmel oyunlardan mahrum olmak istemiyorum.

Muad'Dib

Svgili Fare,
Mektubun açılıcı uzun boyuydu, kısaltıverdim, ama eminim okuyanlar derdini anlamıştır. Çoğu firmanın ülkemizde temsilcisi yok, çünkü bizim akıldan halkımızın büyük bir kısmı ekonomiyi döndürün ana gücün "beleşçilik" olduğu gibi ucu be bir fikre kapılmış durumda. Maalesef ne kaptızımda, ne de başka bir ekonomik sisteme

ken çok dikkatli olmayı da ihmali etme, özellikle kredi kartı numarası ve şifreni bilgisayarda kayıtlı bırakma, ayrıca şifrelenmiş güvenli iletişim protokollerinden kesinlikle faydalan. Ve bir şey daha, posta masraflarını dikkate almayı sakın ihmali etme. Kal sağlacakla...

HERKESE "MARGON" TAVSİYE EDİYORUM!

Krizden etkilenen her Türk vatandaşı gibi sizin dumunuzu anlayabiliyorum. Fiyatınız ufakta olsa bir artış yaşadı. Evet fiyat artacaktır önemli olan derginin güzel olması diyorum ama derginizin eski sayılarına baktığında güzelliğini de yitirmeye gittiğini istemesem de hissediyorum. Lütfen kriz yokmuş gibi eski şen şakrak günlerinize dönün. Lütfen. Bu bir sitem değil, bir haykırış değil ama gerçek. Lütfen bir kez silkelenin. Türkiyede yaşadığınızı düşünmeyin. Oyun incelerken eski sayılarında olduğu gibi oyunun her şeyle bir matraklık yakalayın. Lütfen, lütfen ve de lütfen bu dergiden istenileni verin lütfen. Her ne olursa olsun yanınızdayım, yanınızda olacağım. Ve dergiyi bırakmayacağım. Krizler geçicidir önemli olan ilerisidir, önemli olan gerisi değil.

LeVeL çalışanlarına selamlar ve iyi çalışmalar

Mert Aykut Genç (MaRGoN)

Svgili Küçük Pembe Fil,
Aslında sen de haklısun tabii, ve fakat birgün bir

insan evlidi gelip benden akıllı uslu bir şey istese de ben de huzur içinde yatsam akşamları yatacığım, nasıl olur? Ve fakat seni kırmadım, bir günlüğüne Türkiye'de yaşamamış gibi yaptım. Meşela sabah bakkala "Hacı ordan bi deve versene, boyu da cüce olsun!" yerine "Buenos Dias Signor, una mas margarita por favor!" dedim. Böylece bakkalın krize olan hincini benden çıkarmasını sağladım ve sabah dayağımı afiyetle yedim. Daha sonra Sinan arayıp yazı istediği "Was möchten sie? Ich kann nich sehr gut Deutsch sprechen!" demek suretiyle onun sınırlarını de uyandırmayı başardım, neyse ki o an aramızda uzunca bir telefon kablosu vardı. Taksiye bindiğimde de durum pek farklı olmadı. Bana dönüp "Nereye ağa, inşallah yakına diildir ha!" diyen taksi şoföründe "azizimi yaya yaya "Take me to Fifth Avenue man!" demem, elli taksi şoförünün bir insanı hiç yorulmadan yaklaşık 3 saat dövebildiğini öğrenmem sebeb oldu. Adamlar göründükleri gibi değiller, gerçekten çok iyi örgütleniyorlar, aklınıza bulunsun. Neyse, o gün yaşadığım daha pek çok arbede ve ling girişimini anlatarak seni sıkımayacağım. Ancak güneş ıfkun altında batarken şunu bir kez daha öğrendim ki burası Türkiye! Ve insanlar özellikle oruçluken süper sinir sahibi olabiliyorlar! Bu yüzden kalkıp Hawaii ya da Santa Monica'da yaşamış gibi davranmaya çalışmanın pek alemi yok. Hele de sırtında kırılan bir araba odunun acısı dinmemişken hiç yok! Kendine iyi bakın!

SEVİYELİ MEKTUP

Merhaba sayın Seviye halkı size böyle seslenmenin inanın çok geçerli bir sebebi var ama önce size biraz kendimden bahsedeyim ben Uludağ ün, İngilizce öğretmenliği son sınıf öğrencisiyim ve sizin eleştirmek istedigim asıl konu (tabi eğer eleştiriye aksısanız) şu kullandığınız dil konusu tam iki yıldır derginizi alıp okumaktayım ve en sonunda bu yazıyı yazmaya karar verdim.

Kullandığınız dil tamamen tarzanca sakın yanlış anlamayın hakaret etmiyorum tarzanca derken şunu kastedmek istedim: İngilizce ve Türkçe ifadeleri çok fazla kullanıp birbirine karıştırıyzısunuz tama buna mecburunuz çünkü bütün oyunlar (malesef) ingilizceama benim sizden istedigim şey güzel turkçemize biraz daha fazla sahip çıkmaz ve korusanız çok mu şey istiyorum acaba? ayrıca

outbox



Tuğbek adlı şahsı neden her seferinde uykucu diye nitelendirip onu küçük düşürdüğünüzü merak ediyorum hanı adının başka işi gücü yokmuş gibi ömrünü sadece uykuya geçiren biri olarak lanse etmeniz benim garibime gitti doğrusu neyse son olarak tanrı bana yardım eder de bir bilgisayar sahibi olursam ilerde kendi karakterlerimi yaratacak ve bir oyun yapacağım pek inanmıyorumuz değil mi bakın kendime ait bir bilgisayaram olmuyabilir ama ben sizin genede iki yıldır takip ediyorum bu en azından kararlı olduğumu gösterir değilmi ayrıca son bir nokta daha: derginizde çok fazla yazım hatası yapıyorsunuz bilmem farkettiniz mi? kontrol etmiyormusunuz yoksa...
şimdilik bu kadar sayın seviye halkı herşeye rağmen sizleri çok seviyorum ve elveda diyyorum...

Furkan Çakan(the prince of the poets)

Sevgili Prince,
Öncelikle bize gönderdiğiniz mektubu hiçbir düzeltme yapmadan burada yayınıyorum. Eğer dikkatle okursan, bu mektupta Türkçe yazım kurallarının dümdüz edildiğini açıkça görebilirsin. Mesela "Türkçe" özel ismidir ve büyük baş harfle yazılır. Ah evet, biz eleştiriye açıktır açık olmasına da, bizi eleştirecek adamın öncelikle kendisinin o konuda kusursuz olmasını bekleriz. Bilmem bu fazla büyük bir bekleni mi? Ayrıca ev kiralarının bile baş-

Kendine iyi bak, sık sık "attitude" ayarını yapmayı da ihmal etme. Anlarsın ya...

ARMUT PİŞİ!

Selam Abi,

Nasilsın her şey nasıl gidiyor? İyi olduğunu umarak hemen soruma geçiyorum. Visual C dili hakkında, iyi açıklayan ve mümkünse Türkçe olan bir site var mı? Şu anı kadar birkaç siteye baktım ama gördüğüm sadece sayfalarca gereksiz yazdı. Yaklaşık üç hafta önce aynı mesajdan bir tane de Tuğbek'e atmıştım fakat cevap gelmedi. Aslında siz de haklısınız, işler yoğun.

Tüm Level ofisine selamlar.

Aykut Cihançır

Her ne kadar verdığınız taktikler gerçekten de mükemmel olsa da, daha geniş çaplı bilgi alabileceğim veya bana bu hususda (sadece starcraft değil, Age of Empires 2, Red Alert 2 gibi oyunlar da) yardımcı olacak bir editörünüz var mı? (Makassss...) Bu maili bu kadar aşırı istekli bi şekilde atmanın sebebi bugün Starcraft oynarken bilgisiz bir arkadaşın beni yenememesine rağmen tutup "binalarımı yakamadın. Yendim seni." dermiş oldu. O duyguya bilir misiniz bilmiyorum ama içerenç oluyor. Yani adam tamamıyla defansta ben de olaya tam hakim olamadığım için kendini galip sayıyor. Herneyse size ne benim problemimden dini? Yardımlarınızı bekliyorum. İyi çalışmalar...

(Murat "ShaDoW" GüR)

Merhaba Aykut,

Biz iyiyiz, sen nasılsın? Öyle bir soru sormuşsun ki, ne ucu belli, ne de buçağı. Visual C dediğin programlama dili Microsoft ürünüdür, yani eğer bu ürün hakkında detaylı bilgi istiyorsan gideceğin adres www.microsoft.com adresi olacaktır. Yok eğer bu dili sana iyiçe öğretenecek bir site adresi istiyorsan, o zaman armudun pişip ağzına düşmesini bekliyorsun demektir. Çünkü koca programlama dilini şak diye öğretecek bir site bulamazsan. O zaman ne yapacaksın? Bir kitabevinden bu dil hakkında yazılmış yayınları edineceksin.

Merhaba Murat,

Merak etme derdini anlatmışsin. Yalnız şu var ki bizim sayıımız, vaktimiz ve yerimiz az, bu yüzden strateji köşesini hazırlarken mümkün olduğunda farklı türden ve piyasaya yeni çıkmış oyuna yer vermemiz gerekiyor. Starcraft hem oldukça eski bir oyun, hem de strateji açısından zengin bir oyun. Yani yeni oyunlar dururken ona yer ayırmamız zor. Ayrıca yer ayırsak bile senin hayal ettiğin türden bir strateji köşesi yapamayız çünkü özellikle Starcraft oynarken rakiplerine yapabileceğin kırk bin türlü numara var. Bunlar harita koşullarından oynamayı tercih ettiğin irkin birimlerine dek değişen unsurlara bağlı şeyler. Ancak şu kadarını söyleyeyim, Starcraft kesinlikle C&C değildir, yani aynı elemanlardan bir dolu yapıp düşmanını ezemezsin. Birimler birbirlerini dengeler ve birlikte kullanıldıklarında çok işe yararlar. Ayrıca aşılama-yacak savunma yoktur, yeter ki zayıf noktasını bulmayı başar. Yani kazanmanın tek yolu kendi taktiklerini geliştirmek ve uygulamaktan geçiyor. Esnek düşünebilen ve oynayabilen bir oyuncu kendinden çok daha güçlü düşmanları rahatça yok edebilir, tipki gerçek hayatı gibi yanı. Sana tüm söyleyebileceğim de budur.

BBD NE BE?

Merhaba

Dünya denen yaşanabilir tek gezegeni yaşamamaz duruma getiren insanların arasından sıyrılp, oyuncunun ve oyuncunun sonuna kadar eşildiği, yıpratıldı-

Kendime ait bir bilgisayaram yok ama ben sizi gene de iki yıldır takip ediyorum.

ka ülkelerin paralarıyla ödendiği bir ülkede senin kalkıp bize Türk dilini koruma konusunda ders vermen de ayrıca garibime gitti. Üstelik kullandığın takma ad bile İngilizce iken! Dikkat et, İngilizce'yi büyük "I" ile yazmak gereklidir. Ayrıca cümle sonuna "nokta" koymak genel kuraldır, tipki buradaki gibi.

Tuğbek konusuna gelince, o adama "uykucu" diyorum, çünkü uykucudur. Adamın ruh hali böyle ve biz onu olduğu gibi aramıza kabul ettik. Ve biz sadece sevdigimiz adamlara takılımız, şaka kaldırıp adabınca karşılığını verebilecek kapasitedeki görmüş geçirmiş adamlara. Mesela Tuğbek gibi. Son bir şey daha, bu derginin adı "Level" olarak konmuştur, ve bu değişmez.

Tabii ki Internet üzerinde Visual C konulu pek çok site ve forum vardır, ama senin bunlara girip dönen muhabbeteye girebilmen için öncelikle dil hakkında bilgi sahibi olman gereklidir. Eh, bunun içinde oturup çalışman gereklidir. Tamam?

ARAMIZA HOŞ GELDİN!

Merhaba;

Öncelikle bu maili siz Starcraft'la yetkili kişi olarak görüyorum da atıyorum. Elimdeki dergileri ve sitenizi araştırdım bı sizin mailiniz çıktı. Burak Hun adlı kişi güzel bir multiplayer taktiği yazmış ama mailini yazmamış. Herneyse, Ben Starcraft'ı geç de olsa keşfeden bir insanım. Genelde multiplayer oynuyorum (tek kişilikte pek problem yok yani).

inbox



ğı ve engellendiği bir ülkede binbir zorluk içinde bizlere ulaştırmaya çalıştığınız ve belkide tek moral kaynağımız olan LEVEL için sizlere teşekkür ederim. Woah, ne giriş ama! Az daha kendimizi garip dergi editörleri değil de, "Brotherhood of Steel" şövalyeleri felan sanmamıza sebep oluyordun! Ni-hohahahaa!

Bu sana ikinci mailim abi sanırım ilkini okumadın yada sildin çünkü heyecan ile o maili Word'de yazıp ve mailime ekleyip göndermemiştüm.

Tabii ki göndermediğin bir mektubu okuma ihtimalim oldukça düşük. Henüz telepatik güçlerim o

var, tüm dünyada durum böyle. Buna bir de yeni nesil oyunları geliştirmenin çok zaman ve para allığını eklersen (grafik, ses, vs) neden çoğu firmaların inceden sim pazarından çekildiğini anlasın. Jane's A-10 ise bir süre önce iptal edildi diye biliyorum, ama doğrusu kesin bir bilgim yok.

3) Bu ayda online RPG oyunları dergiyi istila etmiş abi bu yapımcıların başka işi yok mu? Tamam online oyunlar belkide en zevkli olanları gerçek insanlarla yüzleşiyorsun sallak yapay zeka olayı yok ama bizim gibi internet alt yapısı zayıf bir ülkede nasıl olacak yanı işte öle?

Askeri teknoloji manyağıym. Ama neden yapımcılar az sayıda simülasyon üretiyor anlamıyorum.

seviyeye ulaşamadı maalesef...

Ben Anadolu'nun garip kenti Niğde'den sizleri takip eden bir gencim. İnanın bana burada siz takip etmek çok zor örnek vermek gereksiz. Ekim ayının 23. günküne kadar bayilere LEVEL geldi mi diye sordum en sonunda bir bayide bir adet bulabildim. Umarım BBD ile bu işi konuşursunuz. LEVEL'siz bir hayat susuz göle benzer.

Ciddenraigim olayı üzerindeki kontrolümüz yok denenecek kadar az, arada çok fazla yetkili, çok fazla bürokrasi ve çok fazla Türk usulü çalışma mantığı var desem belki bir ipucu vermiş olurum. Ama elimden geleni yapmaya çalışıyoruz.

Her neyse bırakalım dertlerimizi bir yana benim sana birkaç sorum olacak umarım cevaplarınız:

1) Counter Strike 1.3 çıktı ama bizim gibi internet omurgası kırık bir memlekette bu dosyayı indirmek aylar sürer, benim merak ettiğim 1.3 LEVEL özel paketi ne zaman gelecek?

Geçen sayıyı aldiysan bu sorunun cevabını öğrenmişsin demektir.

2) Ben yillardır simülasyon oynarıyım askeri teknoloji manyağıym ama neden yapımcılar az sayıda simülasyon üretiyor (senaryo eksiksliği vs.) yani sorum yeni simülasyonlar geliyor mu ve Janes'in A-10 oyunundan bir haber var mı? Sitesinde bir şey yazmıyor da.

Sim incelemelerinde sık sık altın çiziyorum, askeri sim türü oyunların gittikçe daralan bir pazar payı

Türkiye de zaten para kazandıran bir oyun piyasası mevcut değil, satılan oyunların neredeyse tamama yakını korsanları zengin ediyor. Durum böyle olunca oyun yapımcısı firmalar planlarına ne Türkiye'yi katıyorlar, ne de Internet alt yapımızı umursuyorlar. Mesela Nintendo'nun distribütörlük için başvuran Türk firmalarını "Ülkeniz harcayacağınız çaba deymeyecek kadar önemiz bir pazar!" diyerek terslediğini biliyor muydu? Nüfusumuz büyük bir kısmı çok genç ve potansiyel müşteri olabilir aslında. Ama gerçekte durum böyle değil ve adamlar da bunun farkındalar. "Beleşçilik" mantığı ülkemde devam ettikçe de öyle olmaya devam edecek.

4) Ayın okuyucu incisi bir geliyor bir gidiyor acaba tekrar gelecek mi?

Aslında sadece okuyucu değil, Level tayfasının incilerini de yayınlamak niyetindeyiz. Ama ya düzgün bir malzeme çekmiyor, ya da yediğimiz nanileri unutma eğilimine giriveriyoruz. (Ehuha, çok haklısan Madd'ım, mesela neydi o geçen günde koçbaşı ile gemi batırma muhabbeti değil mi :))

— BLX)

Evet sorularım bu kadar aslında kafamda daha çok soru var ama ne yerinizin ne de zamanınızın o kadar bol olmadığını biliyorum. Kendinize iyi bakın abi sizler bizim için, en azından benim için çok değerlisiniz. Çünkü bizi medyanın ve magazin dünüsünün dışında tutan tek yayın sizin derginiz. Bence Sinan abinin dediği gibi siz medyadan de-

ğilsiniz onun üstündesiniz bütün medya sizin yanında bence tuvalet kağıdından bile degersiz ki o yerine göre çok değerlidir.

Saygılarımla

A. Fatih DOĞRUER

Eh, bu yorumu ben ne desem boş, lafi gedigine koymuşsun. Ama bir daha mektup yazarken yeminiz yoktur diye kendini çok kasma, gereklidir. Biz o mektubu itinayla kirip uygun hale getiririz. Gene yaz, mektupsuz bırakma...

BEN OYUN ALMAK İSTİYORUM!

Selam Dostlar. Uzun bir yazı olacak ama okursanız sevinirim. Herkes kendi bölgesindeki bilgisayarılara giderdi. Kasetlerimi alır eve gelirdik. Kimimiz Spectrum'cu, kimimiz Commodore'cuyduk. Bazen bir kasette birkaç oyun bazen de tek oyun olurdu. Oyunların bu kadar ucuz olması ama bilgisayarların pahali olması çok saçma gelirdi bana, ta ki, Spectrum'da yükü gelen Basic ile birseyler yapmaya çalıştım anı dek. Bir anda karmaşanın içinde bulmuştum kendimi. O zaman oyun yapmanın ne kadar zor olduğunu keşfettim. Ama hala çok ucuz geliyordu bana fiyatları. Bir gün Sinclair User dergisiyle tanıştım. İnanılmaz bir dergiydi. Renkli, resimli, oyunların görüntülerini, ambalajlarını ve en çok şarşırıldığım da oyunların fiyatlarını 19.99 pound idi Underworld isimli oyunun fiyatı. Halbuki ben biraz evvel Sabre Wolf ile birlikte o oyunu birkaç bin liraya almıştim. O zamanlar ucuz alıbor olmak çok hoş geliyordu. Ama zaman içinde "Neden Türkçe oyun yapılmıyor" sorusunun cevabının da burada olduğunu gördüm. İllerleyen zamanlarda param oldu, teknoloji gelişti, Kasetlerden disketlere terfi etti. Ama durum değişmemiş, kasedin yerini disket almıştı. Disketlerimi kutulara doldurup bilgisayarcılarda alırdım soluğu. Bu sefer durum farklıydı biraz, boşları götürüp doldurtuyordum. Hala o genç çocuğun 20'den fazla disketin Write-Protect'ini açtığı görüntü gözlerimin önündedir. Amiga devri ve 8088'ler devrinden sonra AT'lere geçti. 286'lar ve 386'lar. Ve onlarla birlikte Hard-Disk denilen kurtarıcımız. Arktik oyunları yüklemek için disket değiştirmiyorduk. Sadece klasör değiştiryorduk. Windows çıktığı zaman Windows'dan nefret ettiğim. "Dir" yazdım

outbox



zaman klasorlerin inci gibi önmüze dizilmesini sevdik. Ne oyular geçti hayatımızdan, şöyle kısaca düşündüğüm zaman aklıma gelenler. Spectrum'da Underworld, Alchemist, Tirnanog, Match Day, JetSet Willy, Horace, Football Manager, Chaquered Flag Penetrator bir de o zamanlar, "yazılı oyun" diye bir terim uydurmustuk Text Adventure'lara. Bunlar hareketsiz grafikleri olan İngilizce yazılı oyunlardı. Ama biz İngilizce bilmediğimizden bu tür oyundan hiç hazetmedik. Sorardık satan adama "yazılı mı" diye, Halbuki bu oyunlar Sinclair User'da yüksek puan alındı. Meğerse bu oyunlar "adventure"miş. Amiga'da "Larry"yi görünce arıldok bunu. Amiga'yı da çok sevdik. Hele ben, hayatı boyunca C64'ü olmamış biri olarak daha çok sevdim.

Günlerce Silk Worm oynadım. Sesleri dinledim. Sanki müzik seti gibiydi. Ama hiç bir Amiga oyunda Jet Set Willy ile geçirdiğim saatleri geçirmedim. Saatler belki yetersiz bir tanım olacak. Günler desem daha doğru.

PC'leri çok sevdik. Prince of Persia favori oyunumuzu. Zaman içinde Civilization, Larry serisi, Simon the Sorcerer'lar, Maniac Mansion, UFO ve FIFA 95, Fifa 95, Emily Hughes soccer, Kick Off ve Sensible Soccer'dan sonra İlaç gibi gelmisti. İnanılmaz güzel gelmişli bana. Daha sonra FIFA 96 doruktu bence. Şimdi 3D kartları var. Pentium 4'ler.

Artık disketleri değil poligonları sayıyoruz. Favori kelimeyi VGA değil, Render artıktır. Ama hala eksik olan birseyler var. Raflar dolusu kütü oyunları. Dünyayı sarsan bir Türk oyunu. Türkiye'de oyun oynanıyor ama sanki hayalet gibi. Oyunları oynayanlar var ama "Oyun" yok. En ünlü mağazalarında 2 sene öncesinin oyunları kutularda. Bana bakiyor \$49'lık fiyatı. Bir tek Aral İthalat var. Onlar da kısıtlı sayıda firmaların oyunlarını getiriyor. Ben Oyun almak istiyorum.

Aldığım zaman poşeti doldursun istiyorum koca kütü. Civilization 3'ün kutusu, oyunu oynarken bana baksın istiyorum. Oyun firmaları Türkiye'ye yatırım yapısın istiyorum.

Acaba tüm bunların kabahati bizde miydi zamanında, yoksa oyunları kasete çekip bize satan büyük amcada mı?

Oyunları çok seviyorum, oynayanları da. Merlinin-

kazanı'nda bir sure katkıda bulunurdum. Onlara ilk toplantımda söylediğim şeydu; "Oyun konusunda icraat gösterip para kazanamayan salaktı". Ama maalesef sanırım ben salakdım. Yeşil elma bahçesinde kırmızı elma satmaya kalkmak salaklıktır. Türkiye'de oyundan para kazanılmaz. Çünkü oyun hafifçe bir şirleydir. Para etmez. Fuzuludur. İsmi hala Atarıdır. Ama umudumu kaybetmedim. Derginiz her alışmadı, başkaldırınızı görüyorum. Dimdik ayakta olmanızı. Eminim ve billyorum ki ne zorluklar yaşıyorsunuz. Ne imkansızlıklarla karşı karşılaşsınız. Ama ayakta olun. Duruşunuza değiştirmeyin. Ori-

netilir". Bu oyular için de geçerli. Oyunlara bize satan büyük amca değildi hatalı olan, o büyük amcadan sorgulamadan yıllarca oyun alan bizlerdeydi. Tek tük gördüğümüz orijinalere burun kıvrıp "Hangi salak alır bunları" diyen bizlerdeydi. Belki o zaman öyle yapmamış olsaydık, şu an Çekler'in Operation Flashpoint'i, Hırvatlar'ın Serious Sam'ı, Finlandiyalıların Max Payne'in yanında bizim de oyunlarımızın adı anılıyordu olabilirdi. Hayır Serdar, bu maili sadece okuyup kendimize saklayamazdık. Senden özür diliyor, affina süniyor, ama mailini herkesin kafasına balyoz olsun diye yayınlıyorum.

Artık disketleri değil, poligonları sayıyoruz. Favori terimimiz VGA değil, render artık. Ama hala eksik bir şeyler var.

Jinal oyun diye bağırmaya devam edin. Tüm bunları yataktan uzanmış ve Level dergisini kıvırıldığım yerden okumak için sehpaya uzandığında düşündüm. Elimde dergi, yattığım yerde bir kaç sayfa çevirmişim ama okumamışım. Sonra dönüp o sayfalari okudum.

Bu yazıyı bir kaç editörünize birden yollayacağım. Haberiniz olsun. Bir de ricam var. Yazımı yayınlamayın. Okuyun yeter benim içim. Herşey için teşekkürler.

Serdar Özer

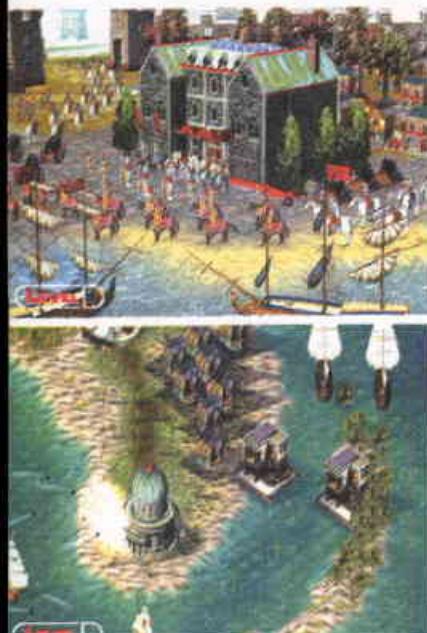
Hayır Serdar, yetmez. Herkesin bilmesi lazım, bu ülkede bizim yapmaya çalıştığımız tek başımıza karşısında durmaya çalıştığımız şeyin nasıl başladığını. 12-15 yaşında, bu çarpıklığın içine doğmuş genç bir çocuk, 1980'lerin Amstrad'larını, Spectrum'larını bilmeli. Gözünü Quake ile açmış olan okuyucularımız, bugündelere nasıl zorluklara gelindiğini öğrenmeli. Ülkemizdeki kemikleşmiş, çarpık "oyun kültürü"nün düzeltmesi için harcadığımız emeği birçok insan takdir etmemiyor olabilir, öyle bir şey beklemiyorum da; bunu yapmasak zaten işimiizi yapmamış oluruz. Ama en azından birşeylerin "çarpık" olduğunu insanların farketmesi. Şu günlerde insanların yavaş yavaş ne anlam geldiğini farketmeye başladığı, çok ama çok doğru bir laf var "Bir millet nasıl hakediyorsa, öyle y-

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişliğinizne göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğiniz şekilde hürsunuz. Eğer nostalji insanısanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. No: 1 İş Merkezi, 2313 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz. Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar birjuva iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz. Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz. Eğer donanıma ile ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyin.

AYIN DEMOLARI

Empire Earth



Age of Empires 1'in yapımcıları, ve uzun zaman-dır Empire Earth üzerinde çalışıyorlardı. Ve en sonunda Empire Earth piyasaya çıktı. Eğer hala almadısanız, bu ay verdığımız demoyu mutlaka oynayın. Demoyu gördükten sonra oynamak isteyeceksiniz zaten.

Demonun İçeriği

CD'mizde bulacağınız Empire Earth demosunda, bütün eğitim (Tutorial) görevlerinin yanısıra; Oyunun dört ana senaryo paketinin içinde, birer örnek görev var. Ama bütün bu görevler, bir demo versiyondan beklemeyeceğiniz kadar uzun.

Başlarken

Oyunun dinamiklerine alışabilmeniz için öncelikle eğitim görevlerini sırasıyla bitirmenizi tavsiye ediyoruz.

ruz. Oldukça geniş bir zaman dilimine (500 000 yılı kapsayan 14 çağ) yayılmış bir oyun olduğundan, ilk başta hangi birimin, hangi düşmene karşı etkili olduğunu anlamakta zorlanabilirsiniz.

Maksimum Keyif İçin Tavsiyemiz

Eğitim görevlerini teker teker bitirip, oyun hakkında alabileceğiniz tüm bilgiyi alın. Daha sonra üç örnek senaryodan istediğiniz seçip oynayın. Ama en zor zorluk seviyesinde. Böylelikle demoyu oynama sürecini uzatmış ve oyun keyfinizi arttırmış olacaksınız.

Daha Fazla Bilgi İçin

Empire Earth hakkında daha detaylı bilgi edinmek istiyorsanız, LEVEL Nisan 2001 sayısındaki İlk Bakış yazımıza bakabilir, veya önumüzdeki ay yayinallyayacağıımız Empire Earth incelemesini bekleyebilirsiniz.

Tom Clancy's Ghost Recon



Rainbow Six ve Rogue Spear serilerinin yapımcısı olan, eski CIA danışmanı Tom Clancy'nin en son oyunu olan Ghost Recon'da, dağılan Rus devletlerini zorla bir araya toplamaya çalışan güçlere karşı savaşan NATO güçlerini yönetiyoruz. Bu sefer çatışmalar büyük ölçüde açık arazide olacak.

Demonun İçeriği

Oyunda sadece bir harita var. Harabe halindeki bir kaleye sıçınmış olan düşmanların bulunduğu haritayı, birkaç farklı şekilde oynayabilirsiniz: İsterseniz bir görevi yerine getirebilir, isterseniz 50'ye kadar düşmanın sıcak çatışmaya girebilirsiniz. Karar sizin.

Başlarken

Oyunun kontrol şablonu oldukça fazla tuşu kapsadığından, oyuna başlamadan önce Options'dan kullanacağınız tuşları iyice öğrenin. Gerekirse bir kağıda not edin. Ayrıca, oyunun içeriği grafik detaylarının zenginliği nedeniyle, düşük seviyeli makinalar zorla-

nabilir. Eğer oyun sırasında sekme veya takılmalar yaşıyorsanız, Options menüsünden grafik detayları düşürün. Shadows, ilk düşürülmesi gereken en gereksiz detaydır.

Maksimum Keyif İçin Tavsiyemiz

Tuş kontrollerine iyice hakim olduğunuzdan emin olun. İlk birkaç oynanış çok zor gelebilir, ama bu oyunun yapısından kaynaklanıyor, unutmayın. Ghost Recon, oldukça gerçekçi bir taktik savaş aksiyonu olduğu için, tek bir merminin işinizi bitireceğini unutmayın ve mümkün olmadıkça düşmanla karşılıklı çatışmadan kaçınarak kendinizi gizlemeyi öğrenin.

Daha Fazla Bilgi İçin

Tom Clancy's Ghost Recon hakkında daha fazla bilgiye ihtiyacınız varsa, LEVEL Eylül 2001 sayımızdaki İlk Bakış yazımıza veya bu sayımızda bulabileceğiniz (sayfa 42) inceleme yazısına bakabilirisiniz.



Metal Gear Solid 2

Bir süredir vermekle vermemek arasında tereddütte kaldığımız Metal Gear Solid 2'nin müthiş E3 Fuar videosunu, bu ay sizlere ulaşabilirlik. Gerçekten oyunun grafiksel ve aksiyon zenginliğini bütün açılığıyla görebilmenizi sağlayan bu videoda, Hideo Kojima'nın ne kadar üstün bir yönetmenlik ve oyun yapımcılığı yeteneklerine sahip bir insan olduğunu açık ve



net şekilde görebiliyoruz.

Solid Snake'in bu yeni macerasında, nükleer silahlara karşı geliştirilmiş olan Metal Gear serisi, mobil silah platformlarının (yani robot :)) en gelişmiş versiyonu olan Metal Gear Ray'in teröristlerin eline geçmesini engellememiz gerekiyor. Ama yine hikaye dallanıp budaklandıça, işin aslinin ilk başta tahmin ettiğimiz gibi olmadığını görüyoruz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katıldığınızda, şırın 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 kaybetmemeni ve içeriğini bir çırıplaya görmeyi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ucra 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'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'i geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiğinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

METAL GEAR SOLID 2

FİGÜR: ANA İNŞAATKANI OLUŞ DEMOSI

LEVEL

ARALIK 2001

FIFA 2002

Demo: FIFA 2002\EA2002\demo_buidle.exe

Empire Earth

Demos\EA2002\EA2002\demo_buidle.exe

Galactic Battlegrounds

Demos\GB\GB\GB\GB\demo_buidle.exe

LEVEL 12/2001

En Son Demolar: En Son Demolar: Cricket Manager, Empire Earth, FIFA 2002, Ghast Recon, NHL 2002, Pool of Radiance, Tetris 2000, War Engine, Zoo Tycoon

Özel Videolar: Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X

Müthiş Mod'lari: 200 MBlik Level Counter Strike Patch 2 (CS 1.3 ve Half Life 1.0.8 update'si), En İyi Haritalar, PodBot 2.5 ve özel effekler

AYIN DEMOSU: Empire Earth

Demos\EmpireEarth\demo.exe

LEVEL

Aralık 2001

!

Bu CD Kapığı sartını işaretli yerlerden kesip, katıldıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabını ön ve arka yüzlerine yerlestirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar 	
Cricket Manager	Cricket Manager\Innocent.exe
Empire Earth	Empire Earth\EEDEmo.exe
FIFA 2002	FIFA 2002\FIFA2002_Demo_bulut06.exe
Ghost Recon	Ghost Recon\Ghost Recon Demo.exe
NHL 2002	NHL 2002\Nhl2k2Demo.exe
Pool of Radiance	Pool of Radiance\Pool_demo.exe
Tetris 4000	Tetris 4000\Tetris4000.exe
War Engine	War Engine\WEDemo.exe
Zoo Tycoon	Zoo Tycoon\Zoootycoondemo.exe
Videolar 	
Demolar Videolar	.at4.mpg
Ace Combat 4	.FFX.mpg
Metal Gear Solid 2	.MG2.mpg
Programlar 	
F-Prot	F-Prot\FP_win_trial.exe
ICQ 2001	ICQ2001b.exe
Microsoft Messenger	mmssetup.exe
NWMax	NWMax.exe
Powerstrip	.pstip.exe
PowerToys XP	PowerToySetup.exe
Roger Wilco	RW_mklid3.exe
Sürücüler 	
DirectX 8.0	.DirectX8dx80eng.exe
Win9X nVidia Sürücüler	.Detonators\Win9P_21.83.exe
Yama Dosyaları 	.Detonators\Win9P_21.83.exe
Diablo 2 : UD 1.09	.Diablo 2 LOD\UD_109.exe
Max Payne 1.02	.Max Payne\MaxPayne1-02patch.exe
Pool of Radiance 1.1	.Pool of Radiance 2\WinPool 1.1 Installer.exe
Pool of Radiance 1.2	.Pool of Radiance 2\WinZIPOR_Installer.exe
Space Empires 4	.Space Empires 4\SEAPATCH.EXE

Championship Cricket Manager Midas Bir kriket menajerliği oyunu; liglere neler için ilgi çekici olabilir.

Zoo Tycoon MS Hayvanat bahçesi stratejisi daha önce denememiş bir fikir. Ne kadar başarılı olduğuna demeyi cynadıktan sonra siz karar verin.

Empire Earth Sierra Uzun zamandır beklenen, Civilization benzeri çok iyi bir Real-Time Strateji.

Tom Clancy's Ghost Recon RedStorm Rainbow Six'in yapımcısından yeni bir taktik savaş oyunu. Oluşulmuş güzel grafikler ve özellikle mühüm sesler sahip.

FIFA 2002 Yeni eklenen özelliklerle çok daha iyi olmuş.

Earth & Beyond C&C'nin yapımcılarının devasa multiplayer oyunundan son günler.

NHL 2002 EA Sadece 5 dakika süren bu demo, NHL'in kalitesini anlatmaya yetiyor.

ICQ 2001b Eger bir LIN'iniz yoksa, sanal dünyada yoksunuz demektir.

Pool of Radiance SSI'lı Ubi Soft SSI, AD&D dünyasına geri döndü. Baldur's Gate'in en yakın rakibi olan Pool of Radiance, FRP sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun.

Messenger 4.5 Microsoft'un ICQ benzeri iletişim programı.

Tetris 4000 Alawar Tüm zamanların en çok oynanan oyunlarından birisi olan Tetris'in yeni versiyonu.

NVMax 3.0.72 Detonator sürücüsü kullanan ekran kartları için kontrol arabirim.

War Engine Shrapnel Savaş oyunu yapmak için geliştirilmiş olan bir program War Engine. İçinde birkaç tane de

Hitman 2 „Kiralık katil simülasyonu“ Hitman'ın ikinci versiyonu.

Worms Blast Alawar Tüm zamanların en çok oynanan oyunlarından birisi olan Tetris'in yeni versiyonu.

Lords of Realm 3 Orta çağ taktik strateji oyunun üçüncü versiyonu.

Warlords Battlecry 2 Sira tabanlı stratejiden real-time'a geçen Warlords, ikinci versiyonuya karşıımıza çıkmak üzere.

Powerstrip 3.04 Eski bir ekran kartına sahipseniz, bu program ile kartınızın performansını artırabilirsiniz.

PowerToys XP Windows XP'nin güzel özelliklerini kullanmanızı sağlayan bir program.

Detonator sürücüsü kullanan ekran kartları için kontrol arabirim.

Roger Wilco Multiplayer oyunlar için sesli iletişim programı.

Dirty Little Helper Yüzlerce oyun için hile ve tam çözüm.

Shareware Shrapnel Savaş oyunu yapmak için geliştirilmiş olan bir program War Engine. İçinde birkaç tane de

DirectX 8.0A Multiplayer oyunlar için sesli iletişim programı.

F-Prot 3.11a Ünlü anti-virus programının devam sürümü.

Detonators 21.83 Multiplayer oyunlar için sesli iletişim programı.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya 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 DirectX programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürümlerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırın için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmemiz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayı.

+hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkan birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainer'larını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken DirectX'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürümlerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

MASAÜSTÜ TEMALARI

Arcanum

Tomb Raider

NHL EXTRA

NHL için gerekecek bütün ek programcıklar.

UPDATES

Diablo 2 LOD v1.09

Max Payne v1.02

Pool of Radiance v1.1 (uninstall fix)

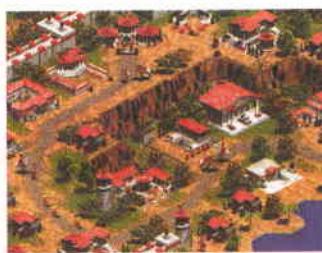
Pool of Radiance v1.2

Space Empires 4 v7.0

Alternatif Modifikasyonlar...

Sürekli olarak Half Life modifikasyonları vermemiz, diğer oyun türlerinden hoşlanan okuyucularımızı unutmadık. Ocak sayımızda; Max Payne, Operation Flashpoint, Diablo 2, Starcraft, Red Alert 2 ve Age of Empires 2 için müthiş modifikasyonlar, harita ve görevler veriyoruz. Başka hiçbir yerde bulamayacağınız bu eklentiler, en sevdığınız oyunlardan alabileceğiniz keyfi bir kat daha artıracak. Bu oyunların işin en hemen bitmediğini, gelecek ay sizlere ispatlıyoruz!

Taklitlerimizden sakınınız!



Battle Realms

Bu oyunun her yerinden "kalite" akıyor. Bir Real-Time Strateji'den beklenmeyecek güzellikte grafikleri olmasının yanısıra, çok ilgi çekici yeni fikirleriyle tıpkı yeni bir soluk getirdiğini söyleyebiliriz. RTS türünden hoşlanıyorsanız, oynamalısınız.



Return to Castle Wolfenstein

Kurulum sırasında çalan müziken, Diablo 2'nin açılışını sönükle birakan açılış videosuna kadar her anında sizin biraz daha saniyor oyun. Gerçekten, Gray Matter, id Software'den aldığı Quake 3 motorunun hakkını verebilmış gibi gözüküyor. Daha detaylı inceleme için, önumüzdeki ayı bekleyin.



Aliens vs Predator 2

Bu yıl içinde çıkan en iyi aksiyon oyunlarından birisi olduğu tartışılmaz. İlk oyundan çok daha atmosferik, çok daha güzel görünümlü ve korkutucu. Bu oyunun atmosferi tamamen soluyabilmeniz için, çok özel bir inceleme hazırlıyoruz sizlere... Gelecek ayı bekleyin.

SON ANDA

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü

Gökhan Sungurtekin

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

sgokhun@chip.com.tr

Şinan Akkol

sakkol@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

tughek@level.com.tr

Tughek Ölek

tughek@level.com.tr

Yazı İşleri

burak@level.com.tr

Burak Akmenek

kturata@chip.com.tr

Kadir Tütün

M. Berker Güngör

M. Berker Güngör

zberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk

serpil@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

sistemoglu@level.com

Selçuk İslamoğlu

hatihen@level.com.tr

Serbest Yazarlar

can@level.com.tr

Batu Hergünel

mezaom@level.com.tr

Can Koti

eser@level.com.tr

Emin Barış

goknab@level.com.tr

Eser Güven

goven@level.com.tr

Gökhane Habiboglu

onur@level.com.tr

Göven Çatak

grafik@level.com.tr

Onur Bayram

idem@level.com.tr

Grafik Tasarım

idem@level.com.tr

Ödüm İnceşağı

idem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Hermann W. Paul

Bestem Özdemir

Gökhan Sungurtekin

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

BİRAY A.Ş.

Philepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kocatepe İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724-Pax

Faks: (212) 297-1733

Serra Yurtman

Tel: (212) 495-2447

E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okunus

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

mcocul@vogel.com.tr

Günlük Mərkəz

Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabiyik

ksebnem@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

kyeliz@vogel.com.tr

Yıldız Koyun

Özel Projeler Müdürü

Gülcen Bayraktar

gulcan@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Satış Müdürü

Aslı Bozayla

Abone Servisi

Ayten Akgün, Ebru Çilek

Dağıtım Asistanı

Mahmet Cil

Dağıtım Müdürü

Cem Cenker

Abone Servisi Faks:

(212) 298-7343

Abone E-Mail:

abone@vogel.com.tr

Öretim Koordinatörü

Turgay Tekatani

VOGEL