

3 MÜKEMMEL MODİFİKASYON

Grand Theft Auto 3 Multiplayer Mod / Max Payne Kung Fu 3.0 / FIFA 2003 Türkiye Ligi

8 MÜTHİŞ DEMO

Championship Manager 4 / Freelancer / Tropico 2 / Blitzkrieg / ...

NİSAN 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 04 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

# LEVEL

# ROMA VICTOR!

Rome Total War ilk bakışı ve Praetorians incelemesi  
ile Roma devri savaşlarını yeniden yaşayın



RAINBOW SIX:  
RAVEN SHIELD,  
MASTER OF ORION 3,  
PROJECT I.G.I. 2,  
DEVIL MAY CRY 2,  
DELTA FORCE:  
BLACK HAWK DOWN  
İNCELEMELERİ

8 sayfalık  
SPLINTER CELL  
Strateji Rehberi

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



04

9 771301 213116

## FREELANCER

Uzun zamandan beri aç kaldığımız bir oyun türüne geri dönüş

## WARCRAFT 3 FROZEN THRONE

Beklenen ekleniyi test aşamasındayken yakaladık

## GRAND THEFT AUTO 3 Multiplayer!

GTA 3'ü çok oyunculu oynamak için gereken programlar LevelCD'de, açıklaması içerisinde

# editörden

04|2003

## Ateş 39

"Yillardır hayalini kurduğumuz bir şey gerçekleşmek üzere... Türkiye'de asla olmaz dediğimiz, en idealist oyuncunun bile hayal edemeyeceği bir şey..."

Geçen ay NexT LeveL'in sonundaki bu cümleleri okuyup da merak etmeyen sanırım yoktur. Bu ay bombayı patlatacağımızı söylemiştık, ama projenin arkasındaki kişinin ricası üzerine bir ay daha beklememiz gerekiyor. Neler olduğunu gelecek ay duyuracağız. Türkiye'de şimdije kadar oyunçuluk üzerine birçok proje büyük vaatlerle başlayıp plansızlık ve hazırlıksız nedeniyle tıkanıp kaldı. Bu projedekiler aynı hataya düşmek istemiyorlar ve adımlarını çok sağlam atıyorlar. Onlara bir ay daha süre tanıtmak doğru olacak diye düşünüyorum.

Yine geçen ay ima ettiğimiz üzere, Level'in görünüşünde ufak tefek değişiklikler yaptık. Zaten bizi tanıyorsunuz, uzun süre aynı kalırsak kurtlanıyoruz :) En büyük değişiklik, İlk Bakış ve haberler bölümünün tek bir isim altında, çok daha geniş bir içerikle birleşmiş olması. Ayrıca, tozlu rafarda birisinin keşfetmesini bekleyen, hakkı yemmiş veya unutulmaya yüz tutmuş oyuncular gün ışığına çıkarttığımız Derindekiler bölümünü de beğeneceğinizi umuyoruz. Fikirlerinizi bize maille iletiyor olmalı etmeyin.

Bu arada, kişi boyunca hasta olmadım diye diyek kendimi hasta etmemi başarısız durumdayım. 39 derece ateşle evimde otururken yazıyorum bu yazıyı. Bir yandan da gülmekten yere düşmeye çalışıyorum. Neye mi? Az önce çalan telefonla yaptığım saçma sapan konuşmaya gülüyorum. Normalde rahatsız edildiğim için kızardım, ama ateş içindeyken insan tuhaf tepkiler verebiliyor. Konuşmayı aynen aktarıyorum:

Zırıl zırıl!

Ben: Alo?

Öteki: Kimsin?

B: Siz kimi aramışınız hamfendi?

Ö: Bize bir numara verdilerdi, orayı aradıydı?

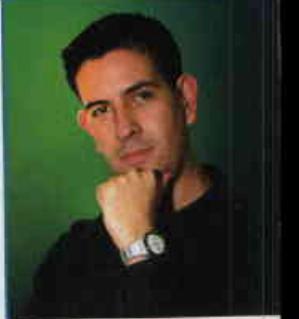
B: Yok, yanlış numara!

Ö: Ha, öyle mi? Özür dilerim.

B: Reca ederim!

Çot!

Bu ateşle insanın hayalgücü de bir değişik çalışıyor. Köprüden önce son çıkış meselesi de buradan ortaya çıktı zaten. Ateşten midir nedir, gördüğüm halis... halis... halisinüs... hassilüs... Tuhaf şekillerde çalışmaya başladı zihin. Yani köşemden rahatsız olursanız, bunu ateşli hastalık içindeki bir zihnin buhranı olarak görebilirsiniz. Veya, görmeyebilirsiniz de...



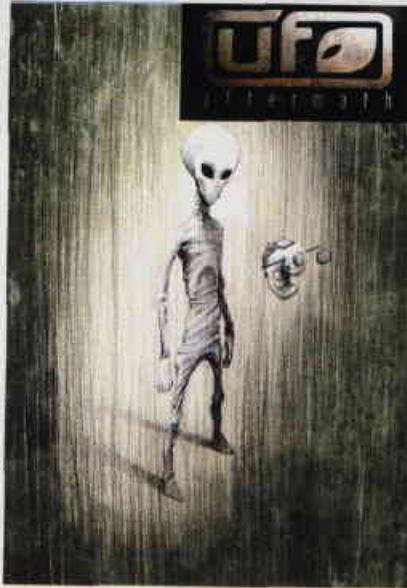
### Kendime diyalog...

- Ne yaptın bakkalım bu ay?
- Bu ay verdığım anı bir kararla bazı şirketleri 13.650.000.000 TL zarara soktum ve bunun karşılığında ben 31.850.000.000 TL kâra geçtim.
- Vay, hangi bankayı hortumiladın?
- Hiçbirini. Sigarayı bıraktım. (Rakamlar görecelidir. By-pass ameliyatı masrafları ücrette dahil değildir...)



# ilk bakış

## UFO: Aftermath



Aslına bakarsanız Aftermath projesini ortaya atanlar, yıllar önce X-COM: Enemy Unknown adlı klasiği yapanlarla aynı amcalardı. Aftermath onların uzun yıllardır kafalarında kurdukları devam oyunuydu ve bu defa daha önce yapamadıkları pek çok şeyi yapacaklardı. Ama olmadı, olamadı. Ve proje bir müddet askıda kaldıktan sonra el değiştirip Çek kökenli Altar Interactive firmasının sorumluluğuna geçti. İlk bakışta her şey çok kolay görünecektir, ancak Altar programcıları biraz zaman geçince kendilerine devredilen malzemenin büyük bir kısmını çeşitli se-

beplerden dolayı kullanamayacaklarını fark ettiler. Tabii bunun üzerine işe sıfır dan başlandı, orijinal projedeki fikirlerden bazıları elendi, bazıları yeniden gözden geçirildi. Sonuçta uzun bir çalışma döneminin ardından Aftermath yeni yapımcıların elinde şekillenmeye başladı.

### Ve karanlıkla ölüm de geldi...

Altar programcıları Aftermath projesini yeniden şekillendirirken bazı açılardan Enemy Unknown gibi bir klasiği aynen izlemeyi tercih etmişler, tabii bu arada projeyi ilk ortaya atanların yeni fikirlerinden bazıları da çöpe gitmiş. Ancak bunu kötü anlamda almamak lazım tabii ki, çünkü burada ruhsuz bir klonlama işlenmenden ziyade, kendini kanıtlamış unsur-

Çıkış: ..... Belli Değil  
Yapım: ..... Altar Interactive  
Dağıtım: ..... Belli değil

ketterine karşılık vermek ve pek çok farklı amaçla elinizdeki kısıtlı güçleri harette geçirmekle uğraşacaksınız. Bu bölüm yeni kaynaklar elde etmek ve bunları elde tutmak açısından çok önemli, çünkü dışarıdan herhangi bir yardım alabilmeniz imkansız. Tabii global haritada askerlerinizi bir bölgeye gönderdiğinizde şu ya da bu şekilde çatışmaya girmek gerekeceğinden, işin kalan kısmını da taktik strateji bölümünde halletmeniz gerekecek. Bu kısmında çarışmanın geçtiği alanı izometrik olarak görerek takımdaki askerlere komanda etmek gerekecek. Ancak burada bir tür sıra tabanlı oynanış sistemi kullanıldığından, nispeten rahat bir biçimde, düşünerek oynayabilmeniz mümkün olacak.

### Uzun bir çalışma döneminin ardından Aftermath yeni yapımcıların elinde şekillenmeye başladı

ların yeniden gözden geçirilerek kullanılmasından bahsediyoruz. Bunu en iyi görebileceğimiz iki nokta oyunun gerçek zamanlı global ve sıra tabanlı taktik strateji kısımları, bunlar serinin en güçlü yönleriyydi ve burada da olmasını bekleyebileceğimiz gibi kullanılmışa benzıyorlar.

İşin global strateji kısmında dünya üzerinde üsler kurmak, uzayıların hare-

ritaları hakkında birkaç unsuru altın çizmek gerekiyor. Öncelikle bunlar tamamen üç boyutlu modellerden oluşacak ve oyundaki pek çok unsura göre otomatik olarak hazırlanacaklar. Altar programcıları önceden hazırlanmış harita taslakları kullanmak yerine, rast gele haritalar üretilebilir bir Map Generator kullanmayı uygun bulmuşlar, böylece asla birbirinin aynı iki çalışma yaşanmayacağını iddia ediyorlar. Öyle ki zaman zaman baskın vermek zorunda kalacağınız uzayı üsleri bile asla birbirinin kopyası olmayacağı.

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Prince of Persia: 286 veya 386 model bilgisayarlar kullanınlara için unutulması zor bir oyundur. Ayrıca Prince of Persia'nın PC'deki oyuncu piyasası için bir başlangıç olduğu da inkâr edilemez.

Habırlarsanız, '99 yılında piyasaya çıkan Prince of Persia 3D beklenenleri karşılayamamıştı. Şimdi ise yeni bir devam oyunu için Ubi Soft yeteniden devreye girdi.

Prince of Persia: The Sands of Time'da, prensin başının Maharajah'ın sarayı istila etmesinden sonraki olayları konu alıyor.

Ubi Soft bu kez; Devil May Cry, Tomb Raider, Shinoobi ve Onimusha gibi oyuniardan esinleniyor. Ayrıca oyunda eskiinden daha fazla adventure materyali bulunacak.

Oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Karakterler ve çevre daha detaylı olacak.





## Ölü bir dünyanın külleri...

Oyunun konusunu kısaca özetlemek gerekirse, bu defa uzaylılar açıktan bir saldırısı düzenlemek yerine, kaçak dövüşmeyi ve gezegeni biyolojik bir saldırıyla üzerindeki fazlalıklardan arındırmayı tercih ediyorlar. Sonuç sadece insanlar için değil, gezegendeki tüm canlı türleri için tam bir felaket oluyor.

Ölümden kurtulmayı başaran canlılar mutasyonla tuhaf ve saldırgan yaratıklara dönüşüyorlar. Yeraltı sığınaklarında sağı kalabilen bir avuç insan ise yok edilmekten kurtulabilmek için dövüşmek zorunda kalıyor. İşte siz bulabildiğiniz insanları örgütleyip bir direniş oluşturmaya çabalayacağınız.

Dış dünya neredeyse tamamen öldüğünden etraftan yardım alabileceğiniz imkansız, ancak tabii ki bu çırıp malzeme arayamazsınız demek değil. Tabii malzeme ve insan toplamaya, bunları kurduğunuz derme çatma üslerde örgütleye çalışırken, bir yandan da etraftaki düşman varlıklarla boğuşmanız gerekecek. Ancak size düşen sadece günü kurtarmak değil, çünkü uzayı biraderler etrafta dolasıp insan postu koleksiyonu yapmaya devam ediyorlar. En iyi savunmanın sıkı bir saldırısı olduğu gerçeğinden yola çıkarak o elemanları kovalamanız gerekiyor.



Tabii etrafta bolca silah ve malzeme bulmak mümkün olacak, çünkü ne de olsa bunların sahipleri çoktan öte tarafa göçmüştür durumda. Ancak bunlarla uzaylıları devirmenin pek kolay olmayacağılığını gerçekleştirmek herhalde fazla zamanımızı almayacaktır. Bu durumda yabançı teknolojileri ele geçirmek, sırtlarını çözmek ve benzerlerini üretmek kaçınılmaz olacaktır. Tabii bunlar için üsler kurmak, içlerine gerekli malzeme ve personeli koymak, üstüne üstlük bir de bunları yok edilmekten korumak gerekecek. Oyunda insanlar başta olmak üzere pek çok kaynak o denli kısıtlı olacak ki, büyük ihtimalle tek askeri kaybetmek bile operasyonlarımıza çok sağlam darbeler vurabilecek.

## Stres kaynağı...

X-COM serilerinin en büyük özelliklerinden biri de oyunların oldukça gerilimli ve sürükleyici atmosferlere sahip olmasıydı. Özellikle X-COM 2: Terror From Deep o zamanın teknolojisi ile insanı kasım kasımlı kasabilen bir ses ve grafik atmosferi yakalamayı başarabilmisti. Tabii bunda oyunun aşırı zor olmasının, karşınıza çıkan yaratıkların gebermek bilmesinin de büyük payı vardı. Ancak özellikle serinin ilk iki oyunu olan Enemy Unknown ve Terror From Deep tüm o ürpertici atmosferlerine karşın, Japon Anime filmleri tadındaki grafik tasarımlarıyla kendilerini diğer tüm oyunlardan daha farklı bir sınıfa sokmayı başarabilmişlerdi. Aftermath ise grafik açısından tamamen 3D olmasına rağmen, maalesef genel tasarımda o Anime-havasına rastlamak pek mümkün olmayacak gibi görünüyor. Oyunun genelindeki grafik tasarımlar sanki daha çok Silent Hill ya da Resident Evil oyunlarındakini çağrıştırıyor. Orijinal X-COM oyunlarında rastladığımız nispeten sevimli ama inanılmaz ürkütücü olabilen grafikler, Aftermath'te yerini doğrudan kırıcı, kanlı ve kapkaraklı bir tarza bırakmış gibi görünüyor.

## MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Bu yıl ve gelecek yıl, Medal of Honor fanatikleri için çok mesut (veya Burak) olacak. EA Games, Medal of Honor için Pacific Assault adında yeni bir devam oyunu, TKO Software ise şimdilik ismi belli olmayan yeni bir ek paket hazırlıyor.

Oyun, Pearl Harbor Savaşı'ndaki Japonya saldırısıyla başlıyor, ama Pacific Assault'ta başından sonuna kadar Pearl Harbor'daki olaylar konu alımıyor. Bu savaşta olaylar dışında da çok ilginç seyirlerle karşılaşacaksınız. EA Games'in Pacific Assault'ta amaçladığı şey, diğer Medal of Honor oyunlarındaki çizgiselliği azaltmak. Pacific Assault, 24 Ocak 2004'te piyasada olacak.

Diğer yandan, TKO Software, yeni bir Medal of Honor ek paketi için çalışmalarla devam ediyor. Ek paketin çıkış tarihi şimdilik belli değil. Son olarak, EA Games, PS2 platformu için de Medal of Honor: Rising Sun adında yeni bir oyun hazırlıyor. Rising Sun'da, Joseph Griffin'in Pearl Harbor savaşından sonrası yaşamı konu alınacak.



## NEIGHBOURS FROM HELL

Jowood'dan çok "pislik" bir oyun geliyor. Neighbours from Hell'de tek amacınız komşularınızı rahatsız etmek olacak.

Oyun tamamen çizgi-film tarzında grafiklerle tasarlanıyor. Kontrol için de, eski 2D adventure oyunlarında olduğu gibi sadece mouse'u kullanacaksınız. Yani oynanış çok sade ve basit olacak.

Neighbours from Hell'de komşularınızı birçok şekilde rahatsız edip kargaşa yaratabileceksiniz. Evinizdeki eşyalar kullanarak tuzaklar kurabileceksiniz, ama diğer yandan da yakalanmamaya çalışacaksınız. Bunun için de islenenizi gizlilikle yapmanız gerekecek.



# Pillage

Bir RPG, bir aksiyon ve bir stratejiyi poşetin bir ekmeğin arasına koyup ısırtırsanız, bir adet Pillage'iniz olacaktır. Olmazsa, Zed Two, Pillage adında aksiyon ağırlıklı bir RPG oyunu yapıyor, onu isırabilirsiniz. O da olmazsa, Pillage adında yeni bir portak...



## Karışım...

Zed Two, RPG ile aksiyonu aynı potada eriterek bir ilki gerçekleştirmiyor, ancak en azından farklı bir şeyler deniyor. Buna rağmen şunu belirtmeliyim: Pillage, fırmanın diğer RPG oyunu Vandal Hearts'dan esinlenerek yapılmıyor.

Pillage, uzun yıllar önce vahşi birirk



tarafından işgal edilen bir yerde geçiyor. Yaratıklardan oluşan bu ırk, doğal yaşamlarını devam ettirmek için teknolojiyi durdurmuş ve insanları etkisiz hale getirmiştir. Birçok insan da her şeyi kabullenmiş ve savaşmayı bırakmış, ancak bir grup buna son vermeye karar vermiş (-miş'li geçmiş zaman). Oyunuda da bu grubu kontrol edeceksiniz (-niz'i geçmiş zaman).

Pillage'de asıl odaklanılan şey, oynamış. Dediğim gibi, oyun aksiyon ağırlıklı olarak ilerleyecek. Karakterlerinizi direkt olarak, istediğiniz şekilde kontrol edebileceksiniz ve klasik RPG'lerdeki gibiavaşılarda sayı sistemi (enerjiler için) kullanılmayacak. Her karakterin; farklı bir silahı, farklı bir gelişme sistemi ve farklı bir dayanıklılığı olacak. Bunların yanında karakterlerin hedefleme sistemleri de birbirile aynı olmayacak.

Oyundaki ortamlar, yıkılmış, harabe şehirlerden; karşılaşacağınız düşmanlar ise robot ve yaratıklardan oluşacak. Zed Two, yapay zekâ konusunda oldukça dikkatli çalışıyor. Düşmanlarınız, ne rede olduğunuzu tahmin edemeyecek, ama çıkışlarınızın sesleri duyabilecek ve

ÇIKIŞ TARİHİ: .....2004 Yılbaşı  
YAPIM: .....ZED TWO  
DAĞITIM: .....Belli Değil



sizi fark edebilecek. Bu da oynanışı daha heyecanlı bir hale getirip kafanızı duvara çarpmayı ve bitkisel yaşama girmenizi sağlayacak.

Pillage'de ara-sinematikler yer alacak ve diyaloglara çok sık rastlayacaksınız. Oyunun tarzıysa esprili olacak. Dolayısıyla bu ara sahnelerde komik sahneler bulunacak. Zaten karakterler de, arka planların tersine Anime havasında tasarılanıyor. Pillage'i teknik açıdan ilgi çekici yapan bir diğer şey, deform olabilen zeminler ve binalar. Yani Red Faction'daki Geo-Mod'a benzer bir teknoloji kullanılıyor. Bu da zeminlerin parçalanmasını ve binaların yıkılmasını sağlıyor.

Pillage'de tek kişilik oyuna ağırlık veriliyor, ancak oyunu, tek kişilik hattada iki kişiyle de oynayabileceksiniz.

Oyun PC ile birlikte; PS2, Xbox ve Gamecube için de hazırlanıyor. PC versiyonu e-mail yoluyla da oynanabilecek.

## Ne zaman?

Pillage, ilginç tarzıyla beklenmeye decek bir oyuna benziyor. Zed Two, RPG'yle aksiyonu başarılı bir şekilde birleştirebilirse, Pillage bir hit olabilir. Çıkış tarihi için şimdilik "yılbaşı" deniliyor.

## SUNSTORM INTERACTIVE KAPANDI

Deer Hunter serisinin yapımcısı Sunstorm Interactive kapandı. Açıklamaya, fırmanın genel menajeri Tom Shiflet yaptı. Shiflet, kapamalarına rağmen Deer Hunter'in patchının tamamlanacağını ve bitiği zaman yayınlanmasını Infogrames'e yollayacaklarını belirtti.

Bir daha Deer Hunter oynamayacak ve dolayısıyla yazamayacak olmamız ne kadar kötü bir haber (!)



# Korea: Forgotten Conflict

Cıktı Tarihi: ..... 24 Haziran 2003  
Yapım: ..... Plastic Reality Technology  
Dağıtım: ..... Cenega

Oyun yapımcıları, bir savaş oyunu yaparken İkinci Dünya Savaşı'nın dışındaki savaşları es geçerler. Oysa ki, tarihte, İkinci Dünya Savaşı'ndan başka önemli savaşlar da yapılmış ama unutulmaya yüz tutmuştur. Mesela... Kore Savaşı.

## Bir şans daha...

Korea: Forgotten Conflict'te, 1950-1953 yılları arasındaki Kore Savaşı konu alınıyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan birkaç yıl sonra yapılan Kore Savaşı'nda, solcular iki milyona yakın askerini kaybetmiş (tarihi bilgi vereyim).

*Forgotten Conflict* için 'Commandos'un 3D versiyonu' diyebiliriz. Bunun asıl sebebi, aynı Commandos'da olduğu gibi beş ayrı askeri kontrol edecek olmanız (sağlık uzmanı, patlayıcı uzmanı, sniper, gözcü ve bir komutan). Yani diğer RTS oyuncularındaki gibi binlerce askerinizi olmayacak. Lâkin *Forgotten Conflict*'in Commandos'a benzemesinin tek nedeni bu değil. Oyun, oynanış olarak da Commandos'la benzerlikler taşıyor. Devamlı gizlenmek zorunda olmanız, radarlara yakalanmamaya çalışmanız ve adamlarınızın adım adım ne yapacağına karar vermeniz, bu benzerlikler arasında sayılabilir. *Forgotten Conflict*'te, Sovyet'lerin prototip savaş uçağını çalmak gibi riskli ve heyecanlı görevler

bulunuyor. Görevler; hava alanları, Seoul sokakları, tren istasyonları, fabrikalar ve manastır gibi ilginç yerlerde geçecektir. Ayrıca, sadece dış alanlarla yetinmek zorunda kalmayacaksınız. Fabrika, bina ve manastır içlerinde de savaşacak veya düşmanı pusuya düşüreceksiniz. Oyunda iç mekânların tamamı çok detaylı olacak. Zaten, Plastic Reality, *Forgotten Conflict*'in grafiklerini bir FPS oyunu yapıp olmuş gibi tasarlıyor. Firma, oyunda, XReality motorundan çevrilen ve çok gerçekçi fizikler sağlayan Typhoon grafik motorunu kullanıyor.

Oyun tamamen 3D olarak tasarılanıyor. Dolayısıyla kamerayı istediğiniz gibi çevirip zoom yapabileceksiniz. Gerçek zamanlı olarak değişecek hava koşullarını da unutmuyayım...

*Forgotten Conflict*'te her adamınız farklı bir yeteneği olacak. Mesela, oyundaki en ilginç karakterlerden biri olan Benjamin Jacob Godlower'dan bahsedelim. Yakın çevresi tarafından Goodlower olarak tanınan Benjamin

Jacob aslında bir kaptanmış. Goodlower, ağır silahları kullanmakta ustası ve aynı zamanda yakın savaşta çok iyi.

Oyundaki diğer karakterler de Goodlower gibi farklı uzmanlıklara ve kesim için farklı ufak baş hayvanlara sahipler.

Oyunda, beş campaign altında top-



lanan 15 ayrı görev bulunacak. Görevlerin her birinde, Kore Savaşı'ndaki anahtar bir olayı ele alınıyor. Bu da, *Forgotten Conflict*'in aynı zamanda tarihi de birebir olarak yansıtacağını kanıtlıyor. Yapımcılar oyunun gerçekçi olması için oldukça iyi çalışıyor. Kullanacağınız araçlardan silahlara kadar her şey Kore Savaşı'nda kilerle aynı olacak. Tabii İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan araçların ve silahların da oyunda bulunacak olması oldukça iyi bir haber.

## Bekliyoruz...

Tamamen tek kişilik oyunlar için hazırlanan *Forgotten Conflict*; İkinci Dünya Savaşı'ndan sıkılan oyuncular, Commandos fanatikleri ve İhtiyaç Heyeti için alternatif olabilecek bir oyun olacağa benziyor. Bekliyoruz...



## STAR WARS: GALAXIES GECİKİYOR MU?

Online oyuncuların uzun zamandır beklediği Star Wars: Galaxies'in gecikeceği hakkında bir duyum aldık. Beta Tester'ların birçoğu, oyuncunun tam anlayamayınca hazır olmadığını, ayrıca sunucularda lag, yan-

ağılık sorunu olduğunu belirtiyormuş. Ayrıca, Beta Tester'lar oyun için pek olumlu konuşuyorlar. Umarız, oyun tam anlayıla bittiğinden sonra yayınlanır da kaliteli bir online oyun oynarız.



# Warrior Kings: Battles

Çıkış Tarihi: ..... 19 Nisan 2003  
Yapım: ..... Black Cactus  
Dağıtım: ..... Empire



Bana karşı çıkanların toprağını kara bir dalga örter. Karada, denizde ve havada yaşayıp da karşısında duran, adaletimin karşısında direnen. Vay haline insan. Bedenin ve sahte vicdanların, en derin hücrelerde çürür. Vay haline za-valli. Gümümsemek senin de hakkın sanırdın, değil mi? Elma dalda kaldı mı? 'Ben' diyerek beyini yüksek gamdan davullara boğdu. Vay haline küçük.

Şimdil, siyah kaktüsün dikenile tanışacaksın. İslah oluncaya kadar o dikenin üzerinde dans edeceksin. Melodi sustuğunda kral ilan edilirsin. Belki.

Hazır mısın?

## Zeka ne kadar kıvrılır?

Black Cactus, Londra'dan çıkma bir programcı ekibi olarak kısa zamanda büyük bir ün yapmayı başardı. Şu ana kadarki kuşkusuz en başarılı yapıtları olan Gerçek zamanlı stratejimiz, namı diğer Warrior Kings, dünya dergilerinde puan olarak ortalama %85 alıp, 13 ödülü birlikte 9 ülkede uzun süre Top 10'de

## Kaç gerçek zamanlı stratejinin zekasına hayran kaldınız? WK: Battles bu konuda iddialı geliyor.

kalmayı başararak epey bir ses getirmiştir. Ve herkes bilir ki, tarihteki hangi dalda olursa olsun herhangi başarılı bir yapıt asla yalnız kalmamıştır. Her zaman bir şekilde devamı gelmiştir. Bizim durumuzda da Warrior Kings, ismini az yukarıda gördüğünüz oyunla soyunu devam ettirmeye çalışıyor.

WK hayranlarını epey sevindirecek bir dolu haber var. Her şeyden öte uzun zamandır gerçek zamanlı stratejilerde üzerinde yeterince durulmayan bir konuda çokcuna hassasiyet gösterilmiş: Yapay zeka. Makyajı bol çok gerçek zamanlı stratejiler hep günleri ve saatleri yediler, ama içlerinden yeterince akıllı çikan olmadı. Kaç tanesinin zekasına hayran kaldınız? WK: Battles bu konuda iddialı geliyor. Bu konuda ilk söylemenesi gereken yapay zekanın asla hile yapmayacağı. Hiçbir zaman bedava birlik, fazla-

dan kaynak toplama, sizin yerinizi bilme gibi bir lüksü olmayacak. Eğer izciler gönderip yerinizi keşfetmezse asla hattan neresinde olduğunuzu anlayamayacak. Ordunuzu ise gereksiz yere çok fazla göstermenizi tavsiye etmem düşmanlarınız, zayıflıklarınızı anlayıp birliklerini ona göre kurabilecekler çünkü. Yalnız, oyunumuz yapay zekanın stratejiye verdiği bu hassasiyeti aynı şekilde sizin de vermenizi isteyecek. Bir çok farklı yeteneğe sahip birliğiniz olacak ve

bunların ne zaman nasıl optimum şekilde kullanılması gerektiğini bilmeniz gerekecek. Aksi takdirde büyük bir ordunun bile cesur ve becerikli bir grup askere yenilmesi kaçınılmaz olacak dostlar, bilmem anlatabildim mi?

Karşısında savaşacağınız toplam 60 farklı general ve her birinin farklı kişilikleri ve taktikleri olacak. Eğer hepsini yenmeyi başarısızsanız kendi generalinizi yapıp ona karşı savaşmanız da mümkün olabilecek.

## Seçenekler ve yaşam süresi

Oyunumuz bu sefer 3 farklı modda karşımıza çıkacak. Campaign modu, ilk oyundaki mekan olan Orbis'te geçiyor. 1. oygunun sonunda oluşturduğunuz barış sona ermiş, aradan 100 yıl geçmiştir. Yeni savaşlar gerekmektedir ve 22 bölge ele geçirilmeyi bekliyor (buralar-

## 10 MİLYAR DOLAR!

NPD şirketinin yaptığı bir araştırma sorucunda, 2002 yılında Amerika'da, oyun ve donanım için 10,3 milyar dolar harcandığı ortaya çıktı. 2001 yıldaysa bu sayı 9,4 milyar dolar. 2003 yılında yapılan 10,3 milyar dolarlık harcamanın sadece 3,7 milyar doları donanıma ait.

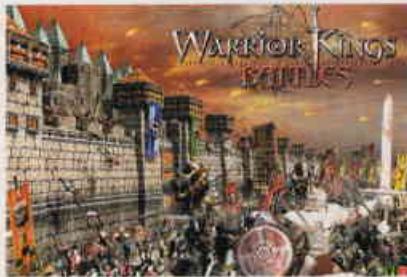
## VOLITION'DA İŞLER KARIŞTI

Volition'ın kaybediyor. Firmanın, Red Faction ve Summoner'in karakter ve hattalarını yapan tasarımcısı istifa etti. Onuna birlikte birkaç kişi daha isten ayrıldı. Herhalde Volition'da çalışmak sıkıcı olmaya

başladı.

Volition'ı Red Faction ve Summoner'in dişinde Descent: Freespace'den de hatırlayabilirsiniz. Anlaşan o ki, bu iki oyun yapımcıları pek iyi durumda değil.

da karşısına çıkacak düşman rastgele belirlenecek; dolayısıyla oyunun tekrar dan oynanabilirlik miktarı epey yüksek). Buradaki ilginç noktalardan biri, bölümlerin ve bölgelerin sırasını sizin belirliyor olmanız. İstediğiniz rotayı seçerek Telegmagna'yı ele geçirmeye çalışacaksınız. Skirmish modu diğer gerçek zamanlı stratejilerde olduğu gibi bir grup yapay zekaya karşı düello şeklinde geçecek. Valhalla modu ise salt savaş konu alıyor. Oyundan önce bazı puanlar harcayarak ordunuzu oluşturacaksınız ve bölümme başlayınca da direkt olarak savaşa gireceksiniz. Herhangi bir ekonomik yönetim veya bina-birlik kaygısı olmayacak yani. Ölen birlikleriniz bir süre sonra tekrar "spawn" olabilecekler; dolayısıyla bu mod salt savaş yeteneklerine ve stratejilerine dayanacak Level



halkı. (epey güzel olabilir gibi gözüküyor).

Black Cactus ekibi takdir edilesi bir şekildeavaşlarda stratejinin nasıl da önemli olduğunu bir hayli öne plana çıkartmışlar. Yüzlerce birlüğünüzü bir çok farklı formasyonda dizebilme şansınız var. Ayrıca oyunda geçen bölgenin coğrafî şeklinin strateji açısından önemli bir yeri olduğunu unutmamak lazım. Mekan



yükseldikçe birliklerin görüş açısı artıyor ve tepeden aşağıya koşarak saldırularını sağlayabiliyorsunuz, bu da atağı kuvvetlendiriyor. Öte yandan bazı teplere de sadece belli birlikler çıkabiliyor. Ayrıca oyundaki bir çok birliğin kuvveti değiştirilmiş ve ilk oyuna göre daha fazla dengelenmiş. Elbette, yeni birlikler de olmayacak değil. Elementleri kontrol edebilen Arch Druid ve kuvvetli Imperial War Elephant bunlardan sadece ikisi.

### Makyaj vakti

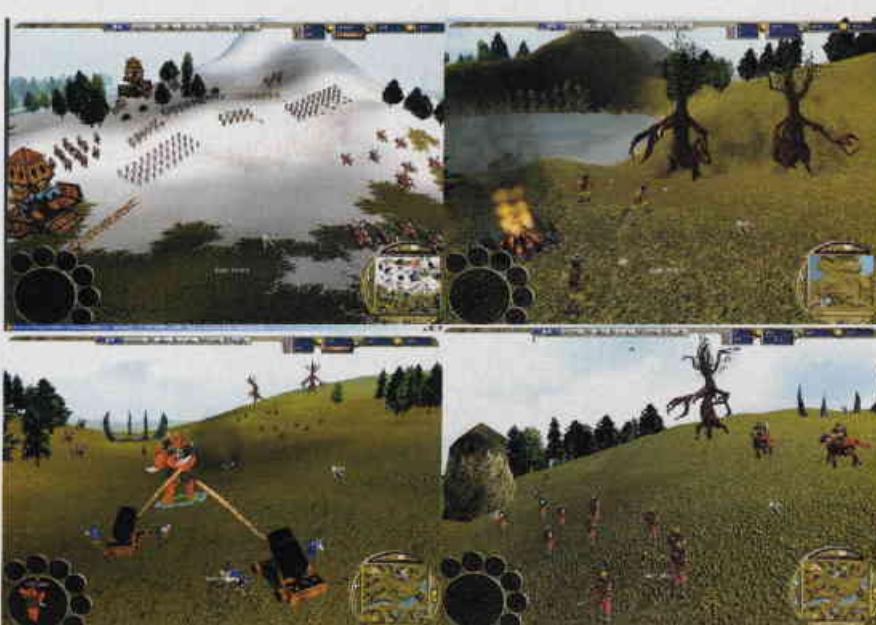
Oyunun teknolojik süslemelerine gelince, Siyah Kaktüs ekibi için gerçekten ilk plandaki bir konu değilmiş bu, ama bize söylediklerine göre en az rakipleri kadar da iyi olmak zorundalarmiş. Bu yüzden oyundaki tüm grafik işleri, daha kuvvetli makinelerde çalışabilme, ağ ve internet üzerinden oynamalar gibi performansın önemli olduğu her alan geliştirilmiş. Görsel ve işitsel sanatlar da bu yeniliklerden nasibini almış. Oyunun bazı kısımlarında epey hoş texture'ların yer aldığı ve bazı yeni özel efektlerin bizi

beklediği kulağımıza gelenler arasında. Internet konusunda da özel bir uğraşı gösterdiğini ve 100'lere (yazıyla: yüzlerce) aynı birliğin büyük haritalarda sorunsuzca oynanmasını mümkün kıldıklarını söylesem sanırım bizi neyin beklediğini daha iyi anlamış olursunuz.

Sonuç itibarıyle WK: Battles ilk oyunun tüm güzelliklerini alacak kadar aynı, ama tüm eksiklerini kapatacak ve bir çok yönden geliştirecek kadar da ondan farklı. Bir çok yeni fikir, gerek oyunun oynanışı, taktikleri, lineer olmayan akışı, gerekse de süslemeleri, multiplayer seçenekleri ve yeni oynanış modlarıyla oyun dünyانızda kalıcı bir iz bırakabilecek gibi duruyor.

Son olarak oyunu dizayn eden takımın başındaki adam Charlie Brewster dediklerini size iletmemi istedİ. "Süper 3D grafikleri, epey zorlayacak taktikleri ve birinci dereceden kaliteli bir yapay zekayla size üç noktalarda bir oyun tecrübe yaşatacağız"

Anlaşılan tüm oyuncuların vaz haline.



### YOKSA... SEGA DA MI?

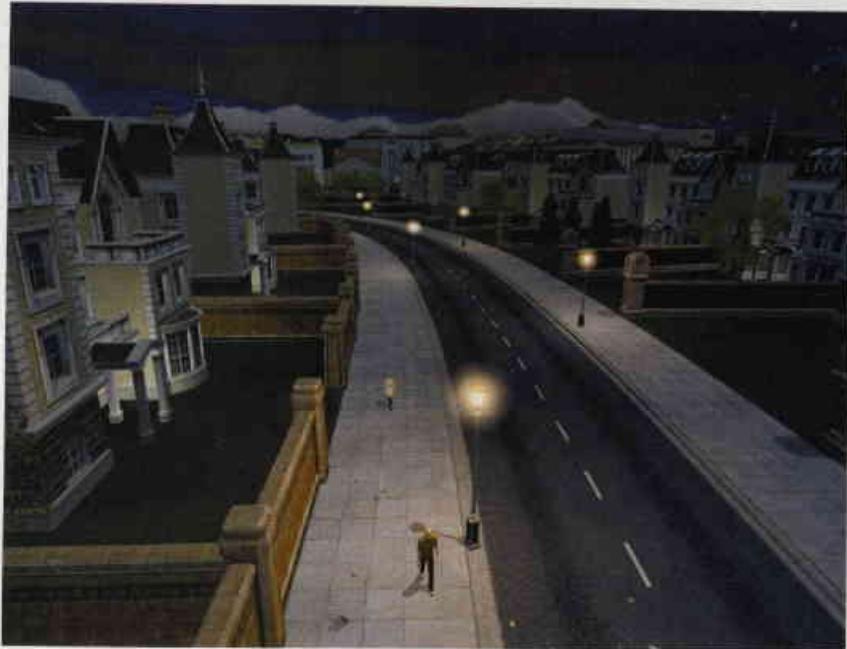
Master System, Mega Drive ve Dreamcast gibi unutulmaz konsolların yapımcısı Sega'yu sıralar çok zor durumda. Yakın bir geçmişte tilt makineleri yapan Sammy Corp. ile ilgili planlarını duyuran Sega, iki devin kışkırtıcı altında.

Bahsettiğimiz haber, Microsoft ve Electronic Arts'in Sega'yı satın almak için çok ciddi girişimlerde bulunmasıyla ilgilidir. Eğer Microsoft veya Electronic Arts'dan biri Sega'yı satın alırsa, aynı 3Dfx gibi Sega da tarih olacak. Her iki firma da Sega'nın departmanlarının tamamını satın almayı planlıyor.

Hem Microsoft hem de Electronic Arts, Sega'yı satın almak için pazarlıklarla devam ediyor, ama şu anda ortada kesin bir sey yok. Bakalım bir esaneyi daha kaybedecek miyiz?

# Republic: The Revolution

Çıkış Tarihi: ..... 2003 Ortası  
Yapım: ..... Elixir Studios  
Dağıtım: ..... Eidos Interactive



Çok sıkı tutunmanızı tavsiye ediyoruz dostlar, çünkü Republic: The Revolution fırtına gibi geliyor. Bir sürü akıl almaz özejliliği, inanılmaz derin yapısı, çeşitlilik ve grafiklerde büyük yenilikleriyle strateji-simülasyonun tüm inceliklerini yaşatmaya ant içmiş gibi gözüküyor. Farklı, derin, gerçekçi. Oyunu en iyi özetleyen üç kelime yarışmasının tartışmasız galipleri.

Oyunumuz defalarca geciktirildikten sonra (her seferinde daha fazla gelişirmek istediler) 2003 ortalarında çıkacak gibi gözüküyor. Gerçek her seferinde daha çeşitli özellikler eklenmek, grafikleri zenginleştirip göz doldurucu bir hale getirmek istenmiş, ama daha fazla bizi merakta bırakmasalar iyi olur; çünkü Republic'in şu ana kadar gösterilebilecek olası tek kötü yanı oyunun çok derin ve komplike olabilmesi (ki aslında bu sıkı stratejiciler için avantaj bile sağlıyor).

## "Güç dövüşü kazandırır..."

Oyunumuz 90'ların başlarında Novistana adlı hayali bir doğu Avrupa ülkesinde geçiyor. Siz genç ve karizmatik bir lider olarak oyuna bir grup destekçiniz, minik gizli bir karargahınız ve epey küçük bir toprağınızla başlıyorsunuz. Amacınız ise bunu tüm ülkeyi her türlü yönden (politik, ekonomik, sosyolojik, askeri) yönetecek kadar genişletmeniz ve ülkenizin tek yöneticisi, daha doğrusu başkanı olmak. Bunu başarmak için hangi yolları seçeceğiniz, ne gibi taktikler kullanacağınız tamamen sizin elinizde olacak. Diğer 16 oyuncu (ister bilgisayar ister insan) ise bunu engellemek için elliinden geleni yapacaklar. Ve tabii ki o anda başta olan başkan da en büyük rakibiniz olacak. Bu amacınıza giderken gececeğiniz yolların çeşitliliği, derinliği ve gerçek yaşama benzerliği şu ana kadar neredeyse hiç bir oyunda görmediğiniz kadar başarılı. Birçok

anahtar noktaya dikkat etmeniz gerekecek. Hedefinize ilerlerken arada başarımanız gereken bir sürü de yan görev olacak (tüm medyayı kendi tarafınıza çekmek gibi). Tüm bunları yüzlerce farklı hareket ve strateji kullanarak başarábileceksiniz. Tabii işler böyle olunca, tüm bekleyenlerin ve oyuncuların içine bir korku düşüyor, çok entelletüel, ağır ve karışık bir oyunla mı karşılaşacağız diye...

Bu konuda Demis oyunu programlarken en çok dikkat ettikleri noktanın oyunun tüm karışıklığı gibi gözüken taraflarını olabilecek en basit ve açık bir şekilde oyuncuya sunabilmek olduğunu söylüyor. Yani anahtar kelimeler oynamabilirlik ve arabirim. Sonuçta bir oyunu karışık yapan içeriği, konusu ve oyundaki amaçlarınız değildir. Tamamen teknik bir sorundur bu, arabirim yeterince rahat olmazsa oyuncu bunalır ve sıkıntı büyük dalgalar halinde baş gösterir. Dolayısıyla menüler, en kısa sürede istenen yerine getirilmesi ve bir çok öğeyi aynı anda kontrol edebileme gibi ayrıntıların başarıyla üstesinden gelirse ortaya epey şahane bir oyun çıkacak.



## NOLF2'YE 'EKLER' ...

Monolith, No One Lives Forever 2 için çok kapsamlı bir ekleni hazırlıyor. Ekleni, tek kişilik oyuncuların yanında multiplayer oyular için de yenilikler içeriyor. İlk olarak: Tek kişilik oyular için 10 yeni bölüm sizi bekliyor. Elimizde, bu konuya ilgili kesin olmamakla beraber ilginç bir

haber de var: Ek pakette Cate Archer'i kontrol etmeyeceksiniz.

Eklenide: Doomsday, Deathmatch ve Team Deathmatch adında üç yeni multiplayer mod'u yer alacak. Yayıncı Vivendi, ek paket için şimdilik kesin bir tarih vermiyor.

## YOLCULUK DEVAM EDİYOR...

Funcion'un başarılı adventure oyunu The Longest Journey'in devamı yapılıyor. Funcion'dan Trond Aas, "Milyonlarca oyuncu ve oyun medyası The Longest Journey'nin devamının yapımmasını istyordu. Biz de bunu dikkate alındı ve The Longest Journey 2 için çalışmalara başladık" diyor. Şimdi oyun hakkında ne bir bilgi, ne de bir çıkış tarihi veriliyor. En iyisi, tosun gibi cocuklanız olana kadar bekleyelim.



### **...ama seyirciyi kazandıran stildir".**

Demis oyun hakkında en çok beğendiği kısım olarak yapay zekâyi ve grafik motorunu ön plana çıkartıyor. Yapay zekâ saniye saniye komplike bir şehir simulasyonunu yönetecek ve rakiplerini derin stratejilerle oynatacak kadar

Kaldı ki profesyonel oyun dünyasının geleceğini de bence bu tür oyular oluşturacak (oluşturmalı). Eğlence sektörü gerçeklerle birleşikçe, oyunların entellektüel seviyesi arttıkça, oyunlardan verilenler, alınanlar, beklenenler, öğrenilenler ve paylaşılanlar yaşamın

## **Republic, oyun dünyasının farklı ve belkide önemli bir dönüm noktası olabilir**

başarılı. Grafik motoru ise tüm şehri yeterince ayrıntılı ve rahat bir şekilde göstertecek kadar kuvvetli. Zaten oyunun bu kadar geciktirilmesinin de en büyük iki nedeni bunlar.

Oyun hakkında gerçekten beklenenler çok yüksek. Tam olarak bir türü olmaması bile heyecan verici bence. Sonuçta bu tarz simulasyonların en beceriksiz yanı her ne kadar tersini iddia etseler de stratejiden uzak kalmış olmaları. Stratejik öğeler bence neredeyse tüm Tycoon oyunlarında minimal seviyedirler ve yapılması gerekenleri biraz dikkatli bir şekilde yerleştirdikten sonra sadece yelkovan ve akrep arasındaki koşturtmaya bakarsınız. Ayrıca Tycoon oyunlarının çoğu zaman çok belirgin bir amacı yoktur. Ama Republic bundan farklı olarak derin strateji opsiyonlarıyla geliyor ve nefes alıp yayan bir dünyada fazlasıyla özgürlüğe ve sınırsızlığa sahip. Öte yandan da kesin ve tek bir amacı var: Başkan olmak.

ciddi birer parçası olacak (gerci bununda uzun vadede epey feci yanları var). Gerçi gelecekte ne olacağını bilemem ama kullanıcılar keşfedecek ilginç mekanlar ve opsiyonlar veren oyunların sayısının artacağı gün gibi ortada.

### **İlham perisinin politik kararsızlığı**

Sonuç itibariyle Republic oyun dünyasının farklı ve belki de önemli bir dönüm noktası olabilir. Herhangi bir oyunun bir dönüm noktası olması için elbette uygulanması gereken kesin bir formül yoktur. Aynı durum burada da geçerli. Republic bilinmeyeni keşfetmek gibi ve bu keşif büyük bir oyun deneyimiyle sonuçlanacak gibi gözüküyor.

*Çok derin bir strateji ve oldukça başarılı bir grafik motoru.*

*Zeka ve güzelliğin birleşmesi kadar zor bir kombinasyon bu.*

*Ama çok yakında bildiğiniz kavramlar değişecek dostlar.*

### **Demis Hassabis Kimdir?**



Size Republic'i yapan firma Elixir Studios'un kurucusu ve aynı anda oyunun en büyük beyni Demis Hassabis'ten bahsetmek istiyorum. Demis, Cambridge Üniversitesi'nden çift ana dal yaparak birincilikle mezun olmuş. Daha önce 12 yaşından dayken büyük satranç başlarını elde etmiş ve Dünya Zeka Sporları Olimpiyatı'nın da şampiyonlarından biri. Oyun programcılığına kendini adadığında Theme Park'i yaratmış, Black and White'da da ana programcı olmuştur. '98 yılında Elixir'i kurar ve ilk oyunları olan Republic'i programlamaya başlar. Genelde oyunlarında kitap, film ve müziğten esinlenen Demis böylesine heyecan verici bir oyunun ilham kaynağı olarak 3 tane ana madde söylüyor: Nobel ödüllü yazar Elias Canetti'nin "Crowds and Power" adlı insanlık tarihiyle ilgili bir kitabı, Junta isimli efsanevi ama klasik bir masaüstü oyunu ve son olarak 90'ların başında Gorbaçov'un düşüş Yeltsin'in yükselişesi. Ve sanının bunların hepsini oyuna yansıtmasını da bilmis.



## **SCI & REZERVUAR KÖPEKLERİ**

Carmageddon'un yayıncısı SCI, 1992 yılında yayınlanan ve Tarantino'nun yönettiği Reservoir Dogs (Rezervuar Köpekleri) filminin lisansını satın aldı.

Reservoir Dogs'un oyununda da filmle aynı konu işlenecek. Aksiyon

tarzında hazırlanan Reservoir Dogs'da altı kod isimli suçluyu kontrol edeceksiniz. Oyun multiplayer olarak da oynanabilecek. Bunun yanında Reservoir Dogs için kapsamlı bir kayga sistemi hazırlanıyor. Çıkış tarihi ise şimdilik belli değil.

## **08700 46 55 20**

Capcom, gericileşen sanal dünyayı ayırt edemeyenler için bir telefon hattı açtı. Resident Evil Zero'dan etkilenenler, 08700 46 55 20 numaralı telefonu arayıp bu konuda eğitilmiş birine (kız) derilerini anlatıyorlar. Firma, Resident Evil Zero'nun çok korkunç bir oyun olduğunu, dolayısıyla insanların bu oyunдан etkilenmesinin çok normal olduğunu söylüyor. Ayrıca neden bu numara 555 ile başlamıyor ki?

# SUPERFROG



©1993 TEAM 17 SOFTWARE LTD

LUCASART IS A TRADEMARK

Merhaba arkadaşlar. Bu ay sizlere, çok yakında çıkacak olan Superfrog adlı platform oyununu tanıtacağım. Bu arada, Metallica konserine giden arkadaşlara buradan selamlarımı yolluyorum.



Superfrog Nisan sayımız için yazdırılmış beşinci oyunum olacak. Amiga için 20 MB'lık harddisk reklamının olduğu sayfada da Soccer Kid'i yazdım. Konserde Lars'ın attığı bagetlerden birini uzun uğraşlar sonunda kaptım, biraz hırpalandım, ama değdi. Diğer sayfada da yine bir platform oyunu yazdım. Bu aralar platform oyunları yağmur gibi gelmeye başladı. Yapımı Team 17 olan Superfrog da kaliteli bir platform oyunu olacağı benziyor.

Superfrog'da pelerinli bir kurbağayı kontrol edeceksiniz. Kurbağanız zıplayabilecek ve koşabilecek. Ayrıca topladığınız power-up'larla da uçabileceksiniz. Oyundaki yenilikler bunlarla kalmıyor. Etrafta altınlar bulunacak ve bu altınları zıplayarak toplayabileceksiniz. Yapmanız gereken şey istenilen sayıda altını toplayıp aşamayı tamamlamak olacak. Bu uzun yolculukta yeşil silah-

niz size eşlik edecek.

Evet, gerçekten de çok ilginç bir oyun olacağı benziyor. İsterseniz şimdiden oyundaki menü'lere bir bakanım.

Start Game (Oyunu başlat): Bu seçenek ile yeni bir oyun başlatabileceksiniz.

Options (Seçenekler): Buradan, oyunun ayarlarını değiştirebileceksiniz.

Gerçekten çok iyi düşünülmüş bir seçenek.

Level code (Bölüm kod'u): Oyun

araalarında verilen şifreleri buraya girecek istedığınız aşamadan başlayabileceksiniz.

Save (Kurtar) ise oyunu kaydetmeye yarayacak. Oyunu kaydetmek için formatta, boş bir diskete ihtiyacınız olacak.

İşte bu kadar. Şimdi de grafiklerden bahsedelim. İlk olarak şunu hatırlatalıyız ki, Superfrog'u çalıştırabilmeniz



siniz.

Options (Seçenekler): Buradan, oyunun ayarlarını değiştirebileceksiniz. Gerçekten çok iyi düşünülmüş bir seçenek.

Options'ı seçtikten sonra karşınıza bir menü daha çıkacak. Burada da birkaç ayar yer alacak. Bunlar da şu şekilde sıralanacak.

Lives (Haklar): Buradan hak sayınızı belirleyebileceksiniz. Oyunu 3, 5 veya 7 hakla oynayabileceksiniz. Grubun Nothing Else Matters'daki performansı gerçekten de çok iyiydi.

Game mode (Oyun mod'u): Buradan oyunun zorluk derecesini değiştirebileceksiniz. Oyunda iki farklı zorluk derecesi bulunacak. Bunlar Easy (Kolay) ve Hard (Zor).

Hiscore: Skorlarınızı kaydetmek için bu seçeneği kullanacaksınız. Load (Yükle) kayıtlı oyununuzu yüklemeye,

en az 1 MB'a ihtiyacınız olacak. Team 17'den aldığımız mektupta grafiklerin çok renkli ve detaylı tasarılanacağı yazıyordu. Öyle ki, kurbağınızda tam tamına 25 piksel kullanılmış! Arka planlar ise çok kaliteli el çizimlerinden oluşacak. Sesler de çok kaliteli olacak.

Araştırmalarımız sonucunda edindiğimiz bilgiler şimdilik bu kadar. Superrog'un bir hit olmasını umuyoruz. Penamı çalan arkadaşa da buradan selamlarımları (!) yolluyorum.

İşte bir yazının daha sonuna geldik sevgili okurlar. Bir başka yazıda daha buluşmak umuduyla, hoşçakalın. Kendinize iyi bakın. Diğer yazılarımı da okumayı unutmayın.

Fırat Akyıldız  
81500, Gayrettepe İş Merkezi,  
B-Blok, 3 kat,  
Gayrettepe-İstanbul

## COMMODORE KAPANIYOR MU?

Almanya'nın bilgisayar devi, C64 ve Amiga bilgisayarlarının üreticisi Commodore zor durumda. Firmadan Henry Gutenberg adlı yetkilinin yaptığı açıklamada, giderek genişleyen PC kullanıcı tabanına karşı koymadıklarını, bu yüzden yakın gelecekte firmayı Amiga 500+, Amiga 600 ve CD32 gibi gereksiz cihazlar çıkartarak iyice batırmayı, akabinde de kapato alakasız şirketlere yok pahasına satmayı planladıklarını açıkladı.

## DİSKETE RAKİP GELİYOR!

Öğurlarınız için bomba gibi bir haberimiz var: Diskete rakip geliyor! CD-ROM adı verilen yeni bir cihaz sayesinde, tam tamına 650 MB kapasitesindeki CD adındaki seyleri kullanabileceğiz!! Bu, bir disketin kaç katı oluyor, varın siz hesaplayın. Anlaşılan, 1 hizindaki CD-ROM'lar çıktıği zaman płyasa karışacak, CD'nin şekli de disketten çok farklı. Böyle yuvarık, ortası delik ve parlaklıcılacak. Aynca yazma koruması da olmayacağı inanılmaz ama gerçek! Meraklı bekliyoruz!





BETA TEST

# WARCRAFT 3 THE FROZEN THRONE

Yeni bir Brood War mı? Neden olmasın?

Cıktı Tarihi : Mayıs 2003 Tür: Real Time Strateji Yapım: Blizzard Web: [www.blizzard.com/war3x](http://www.blizzard.com/war3x)

Göker Nurbeyler [gnurbeyler@level.com.tr](mailto:gnurbeyler@level.com.tr)

**K**aliteli strateji yağmuru-nun devam ettiği şu günlerde Blizzard'in strateji tahtına göz diken ve şiddetle sallayan rakiplerine cevabı Warcraft3 ek paketi Frozen Throne'un çıkışmasına çok kalmadı. Blizzard 5 bin şanslı kişiyle sadece multiplayer'ı açık olan beta teste başladı. Hazırladığım bu rehberde şanslı kişilerden biri olarak Level adına merakınıza son veriyor ve yeni olan herşeyi gözler önüne seriyorum. Şunu da hatırlatırım ki galaksimizde henüz hiç bir dergide bu derinlikte bir FT Beta Test tanıtımı olmadı. Tadını çıkarın.

Not: Henüz beta testi devam eden oyunun çıkışmasına bir aydan fazla olduğundan bu bilgilerde değişiklik yapılabılır. Sonra "niye bu kedi kuşu ateş atmıyor?" diye gelmeyin bana.

## Kaderin gerçekleşme

Yapımcılar senaryoya ilgili hoş bir sürprizin beklediğini belirtiyor ama bu konuda sadece küçük ipuçları veriyorlar. Evet, betada sadece multiplayer var ama tek kişilik görevlerden de bahsetmesek olmazdı. Hatırlayacağınız gibi W3'ün ana hatları Prens Arthas'ın onurlu bir Paladin'den bir Undead atlısına dönüşmesi etrafında geçiyordu.

Bakalım bıraktığımızdan beri kim nerede ne yapıyor:

Archimonde ve lanetli birliğinin Hyjal Dağı Savaşında bozguna uğradıktan ayılar sonrası...

Gece Elfleri Furion Stormrage ve Tyrande Whisperwind önderliğinde Undead ordusunun yozlaştırdığı Ashhenvalle Ormanı'na hayat vermek için geri dönmektedirler.

Thrall önderliğinde Kalimdor Barrens'in çorak doğu yamacına yerleşen orklar yeni topraklarına sahip çıkma mücadeleindedir.

İnsanlar ise Jaina Proudmoore önderliğinde Barrens'in doğu yamacına



yerleşmiş, Theramore'daki dermeçatma birlikleri son umutları olmuştu. Bir zamanların onurlu Paladin'ı demir yumruklu yeni hükümdar Arthas, ölüm ordusunu kalanların son izlerini de söküp atma amacıyla sürmekteydi. Yeni amacı Icecrown'daki "Frozen Throne"dur. Fakat bu yolda yalnız olmayacak. Arthas'ın kötülüğe olan savaşında yenilerek benliğini kaybetmesine rağmen kaderinin ne olacağı hala bilinmiyordu. Blizzard ek pakette öncelikle buna el atıyor. Senaryo Arthas ve Demonhunter Illidan'ın buzululara doğru yarışcasına yol almasıyla başlıyor.

Bilmekleri ise tam da bu derin dondurucunun kalbinde buzdan zindanında Lich Ner'zhul'un onu serbest bırakacak adımı beklemesidir.

FT de W3'ün aksine görevlere Nightelf'le başlayacak insanlarla devam edecek ve Undead'le sona ulaşacaksınız. Taibii yeşil derilileri boş geçmek olmazdı. Blizzard orklar için konuya parallel ayrı bir senaryo hazırlıyor. Aslında W3 severlerin senaryodan önce sorduğu şeylerden biri de yeni birimler olacaktır. Bakalım bu konuda şu ana dek neler gün işına çıkmış.

## **Yeni Kahramanlar yemek pişirebiliyor mu?**

W3'ü W3 yapan özelliklerin başında kendi kişiliklerine sahip kahramanları gelirdi. (hatırlarsınız Dread Lord'la Demonhunter'in telefon konuşması az güldürmemiştir)

FT'de yüzünü ilk güdürecek özellik paketin her iki için yeni birer kahramanla geliyor olması. Bina yapımındaki en büyük yenilik her grubun kendi yap-

bildiği, sıhırli eşyalar alabileceği özel bir binası olması. Sakın bunların haritadaki akranlarının havasını söndürecekini sanmayın. Tam tersine eşya ve upgrade sayısındaki artışla gelen çeşitlilik yüzünüzü güldürecek. Eşyaların kalitesi ana binanızın durumuna (upgrade seviyesi) ve sahip olduğunuz diğer binalara bağlı. Görülen o ki Blizzard Diablo'daki item çığlığını buraya iyice taşımak istemiş. Bu da multiplayer partilerinde dost taraflar arasında eğlenceli değişim tokuşları yapacağınız anlamına geliyor. Bina isimlerini vereyim eksik kalmasın: İnsanlar Arcane Vault, Nightelf Ancient of Wonders, Ork Voodoo Lounge, Undead Tomb of Relics.

Gelelim okuduğunuzda oynamış kadar olacağınız rehberciğimize. Rehberciğimizde her bölüm irkin yeni kahramanı ve onun yetenekleriyle başlıyor, birimler ve binalarla devam ediyor. U harfi her kahramanın ultimate, yani en baba, yeteneğini gösteriyor.

### **İNSANLAR**

**Blood Mage** Büyüyü kontrol edebilen menzilli saldırılarda bulunan mistik kahraman. Spell Breaker'in da yardımıyla rakiplerin büyülerinin bir kısmını abzorbe edecek ve kendi yararınıza kullanabileceksiniz. Bu da büyük bir avantaj demek.

**Flame Strike:** Yollanan alev sütunu rastladığı birimlere sanİYE başı olarak zarar verir.

**Mana Shield:** Kullanılan birimi büyü ve fiziksel saldıraya karşı korur.

**Banish:** Kullanılan birimi geçici olarak ethereal aleme (başka bir boyuta) alır. Kullanıldayken fiziksel saldırırda bulunamaz ve saldırılamaz. Sadece büyüle sal-

dırır veya saldırılabilir.

**Mark of Fire [U]:** Biyolojik bir birimi kurban ederek ateş kuşu Phoenix'i oluşturur. Kuş büyüğe karşı korunmakla beraber kanatları yakındaki düşmanları yakar.

### **Birimler-Binalar:**

**Dragon Hawk:** Elf binicisi tarafından kullanılan hızlı uçan birim. Oluşturduğu bulutla binaların saldırmasını durdurabiliyor.

**Spell Breaker:** Büyüleri bozma ve çalma yeteneğine sahip birim. Spell Steal sayesinde düşmandaki yararlı bir büyüyü yakındaki bir dosta geçirebilir veya dosttaki zararlı büyüyü düşmana iletebilir.

**Research Rocket Tank:** Betada aktif olmayan bu upgrade Steam Tank'ları geliştirerek hava birimlerine karşı roketvari bir saldırı yapmasına olanak tanıyor.

### **NIGHTELF**

**Warden** Tam anlamıyla hin bir kahraman. Savaşa jet hızıyla girip aynı hızla uzaklaşabilen. Vurkaçlar için ideal.

**Blink:** Yakın çevre içinde istediği yere işinlanabilme özelliği.

**Fan of Knives:** Çevredekilere bıçaklar atarak toplu zarar verir.

**Shadow Strike:** Düşmanı geçici olarak yavaşlatan ve zarar veren zehirli bir hançer fırlatır.

**Spirit of Vengeance [U]:** Ölen düşmanın vücutlarından güçlü bir ruh çağırır. Ruhun gücü çağırırken kullanılan düşman ölüsü sayısına bağlı.

### **Birimler-Binalar:**

**Mountain Giant:** Nightelf'in okçularının yakın savaşta yalnız kalmaması için eklenen Mountain Giant'lar yavaş olmalarına



rağmen başarılı bir vuruşları çok can yağıyor. Taunt yeteneği sayesinde düşmanın ilgisini kendine çekebilmekte. Böylece kahramanınız sıkıştırıldığında düşmanın ilgisini dağıtarak aradan sıvışabilirisiniz.

**Faerie Dragon:** Hızlı uçması ve küçük boyutuyla vurkaç için ideal bir birim daha. Geçici olarak ethereal'a geçerek saldırılardan korunabiliyor.

Binalarınızdaki (Ancients) en büyük değişiklik artık saldırmak için ayağa kalkmak zorunda olmamaları. Ama kalkarlarسا zırhları Heavy Armor'a dönüyor. Ayrıca Well Spring'in upgrade ile mana kapasitesi ve yeniden dolma hızı artıyor. Bir diğer değişiklik ise Hippogryph Rider'lara bindirdiğiniz okçuları artık indirebilecek olmanız.

## ORCLAR

### Shadow Hunter

Heal ve voodoo büyülerinde tam anımlıyla uzman bir kahraman.

**Healing Wave:** Hedefteki dost birimleri iyileştiren bir büyülü dalgası oluşturur. Her dalga bir öncekinden az hit point ekler.

**Hex:** Düşmanın yeteneklerini geçici olarak kaybettirerek bir yarılığa dönüştürür.

**Serpent Ward:** Hareketsiz bir yılan oluşturan yer ve hava birimlerine saldırır.

**Big Bad Voodoo [U]:** Kahramanın etrafındaki birimler geçici olarak zarardan (damage) tamamen korunmuş olur.

### Birimler-Binalar:

**Troll Batrider:** Blizzard orkları havada iyice rahat ettirmek istemiş ki yeni bir hava birimiyle ödüllendirmiş. Troll binicisiyle yönlendirilen birim muazzam bir görüş mesafesine sahip. Kendini patlata-

rak intihar komandosu görevi görebilmesi bina yıkımları için ideal hale getiriyor. Ayrıca binalara tamir edilemez bir ateş saldırısı yapabilir.

**Troll Berserker:** Troll Headhunter'larınızin upgradeli hali. Troll Regeneration ve Berserk (daha hızlı ve isabetli saldırılır), yeteneklerini kullanabiliyor.

**Reinforced Orc Burrow:** Orc Burrow'un daha yüksek defans ve hit point'lı versiyonu.

### UNDEAD

### Crypt Lord

"Savaşan böcek" diyip geçmeyein Çağırıldığı böceklerin de yardımıyla tam bir ölüm makinası.

**Impale:** Düşmanı kazağına oturtup fırlatır. Eğer uçan bir birimse sersemler.

**Spiked Carapace:** Kitin bir zırhlı defansı güçlenir ve saldırıcıları saldırana geri iletir.

**Carrión Battles:** Düşman cesedinden acil durumda kendini yere gömebilin (ve bu durumda saldıraramayan) yardımcı böcekler oluşturur.

**Locust Swarm [U]:** Saldırdıkça kahramanı verdiği zarar oranında Heal eden bir böcek sürüsü oluşturur.

### Birimler-Binalar:

**Obsidian Statue:** Birimlerinizin hit point lerini hızlı şekilde geri kazandıran bir heykel. Düşman manasını emip dosta kazandırıyor. Sphinx formu ile güçlü bir hava birimine dönüştür.

**Black Sphinx:** Büyüük ve güçlü bir hava birimi. Bir alandaki büyülerini kaldırılabilme (dispell) gücüne sahip.

**Burrow:** Carrion'ları yere gizleyerek görünmez olmasını ve hit pointlerini hızla



geri kazanmalarını sağlar.

**Skeletal Mage:** Skeletal Mastery araştırmasını yaptıktan sonra Raise Dead ile büyücü iskeletlere kavuşturacaksınız.

### Exume Corpses Upgrade:

Graveyard yanında cesetler oluşturma yeteneğini alın Meat Wagon'lara ekleyin ve aracın onları otomatik toplamasını sağlayın. Bol iskeletli bir yaz geçireceğiz gibi.

### Tarafsız Bina ve Birimler:

**Marketplace:** Sihirli eşyalar alabileceğiniz bina desem?

**Goblin Shipyard:** Yelkenler foraaa. Buradan alacağınız botlarla artık suda yol alabilirsiniz; aman dev su kaplumbağalarına dikkat.

**Tavern:** Bağımsız kahramanları alabileceğiniz yer. Bu da demek oluyor ki haritayı erkenden keşfetmek eskisinden büyük rol oynuyor.

Tarafsız kahramanlarınız Pandaran Brewmaster, Naga Sea Witch ve Dark Ranger. Hatırlarsınız Blizzard 1 Nisan'da şaka yaparak pandayı yeni kahraman diye tanıtmıştı. O gün çok kişinin güdügü pandalık bugün hizmetimizde. Ayıçımız düşmana bir tür içki fırlatıp yavaşlatmakta ve ateş üfleyerek yan an meşaleye dönüştürebilme yeteneğine sahip. Naga'yla ilgili henüz kesin bilgi yok. Beta da oynanabilen tek kahraman ise Dark Ranger.

### Dark Ranger

Şahsızadeleri bir okçudur. Özellikle undead birimleriyle çok iyi bir takım oluşturuyor. Yetenekleri:

**Silence:** Düşman büyülerinin geçerliliğini kısa bir süre keser.

**Black Arrow:** Ataklarınızı güçlendirir ve öldürdükleriniz iskeletlere dönüşür.



**Life Drain:** Düşmandan sağlık çalar. (Dispel ile kesilemiyor.)

**Charm [U]:** Bir düşmanın kontrolü size geçer. (Kahramanlarda ve yüksek level'lı birimlerde kullanılamaz.)

### Bakalım oyun sisteminde başka ne tür değişiklikler var:

- ▶ Tüm birim ve bina fiyatları aşağı yukarı %15 inmiş.
- ▶ Özellikle düşük level'tarda olmak üzere Creep'lerden düşen altın miktarı azalmış.
- ▶ Magic-immune birimlere neredeyse (açıklayacağım) büyümeliyor.
- ▶ İleri seviye binaların yapım süreleri düşürülmüş.
- ▶ Büyücülerin hemen hepsi gözden geçirilerek yeni zırh ve silah tiplerine kavuşturulmuş.
- ▶ Büyüler üç çeşide ayrılmış durumda: Physical, Magical ve Universal. Physical büyüler ethereal dışında tüm birimlere etki eden ve dispel edilemeyen büyümeli; örneğin zehir ve ağaç atma. Magical büyüler (büyüselsel büyüselsel?) magic-immune dışındaki herkese etki eder; örneğin stormbolt ve bloodlust. Universal ise her yerde herkese karşı kullanılabilen baba büyülerdir; tüm auralar ve heal gibi.

### Er meydanında ne gibi değişiklikler var?

Warcraft3'ün tahtını sağlamlaştıran noktalardan biri de yillardır hizmet veren Battle.net gibi sağlam bir multiplata-

yer internet alt yapısının bulunması. Blizzard tabii ki bununla yetinmeyecek ve Battle.net'i daha da baskın tutmak isteyecekti. Bunun için yapımcılar FT ile birlikte sadece yeni multiplayer haritaları değil yeni bir multiplayer modu da hazırlıyor. Şu an mod hakkında ağızlarından tek kelime almak mümkün değil. Blizzard büyük klan turnuvaları sözü vermesi şimdiden eğlenceli çarpışmaların garantisini. Böylece Battle.net'te klanlaşma yaygınlaşacak ve değer kazanacak. Multiplayerin asıl keyfi de böyle çıkar zaten.

### Uzak diyarlar, yabancı topraklar

Hazırla komandanın keyfinden mi bilmem ama bizde pek tutmayan harita ve görev editörleri yurt dışında yillardır oturmuş bir olaydır. Böylece oyuncular bir sürü yeşil kağıt parçacığına mal olan oyuncularını bir kaç günde yutup bir köşeye fırlamaktan kurtulurlar. Hazırlanan kaliteli görevler yayın organlarında dağıtıldıkça oyunun ömrüne ömrü katılmaktadır. Öyle ki oyun medyası, editörleri olmayan veya zayıf olan oyunculardan ciddi puanlar kırmaktadır. Piyasayı bu yöne sürükleyen baba firmalardan Blizzard Starcraft zamanından beri geliştirdiği harita editörünü Warcraft3 ile tam bir görev editörüne dönüştürmüştü. (ve bu suistimal edilerek Ghoul'ların Pamela Anderson'un bikiniyle ilgili telefon konuşmasını içeren görev nette ışık hızıyla yayılmış.) Bu olay FT ile bir adım öne taşıni-

yor. Oyuncular artık ara görüntüler ve konuşmalarla tam istedikleri görevlere imza atabilecekler. Hatta biraz emekle kendi senaryonuzla kendi görev paketinizi oluşturmanız mümkün.

FT ile birlikte tamamen kendi bitki örtüsü ve canlılarına sahip üç yeni harita da geliyor. Şu an açıklanan tek harita sularla kaplı (amfibî) bir dünya. Burada dev su kaplumbağaları dahil olsmak üzere bir çok amfibî yaratık siz bekliyor. Özellikle bir Sea Giant varlığı sataşmak her yiğidin harcı değil.

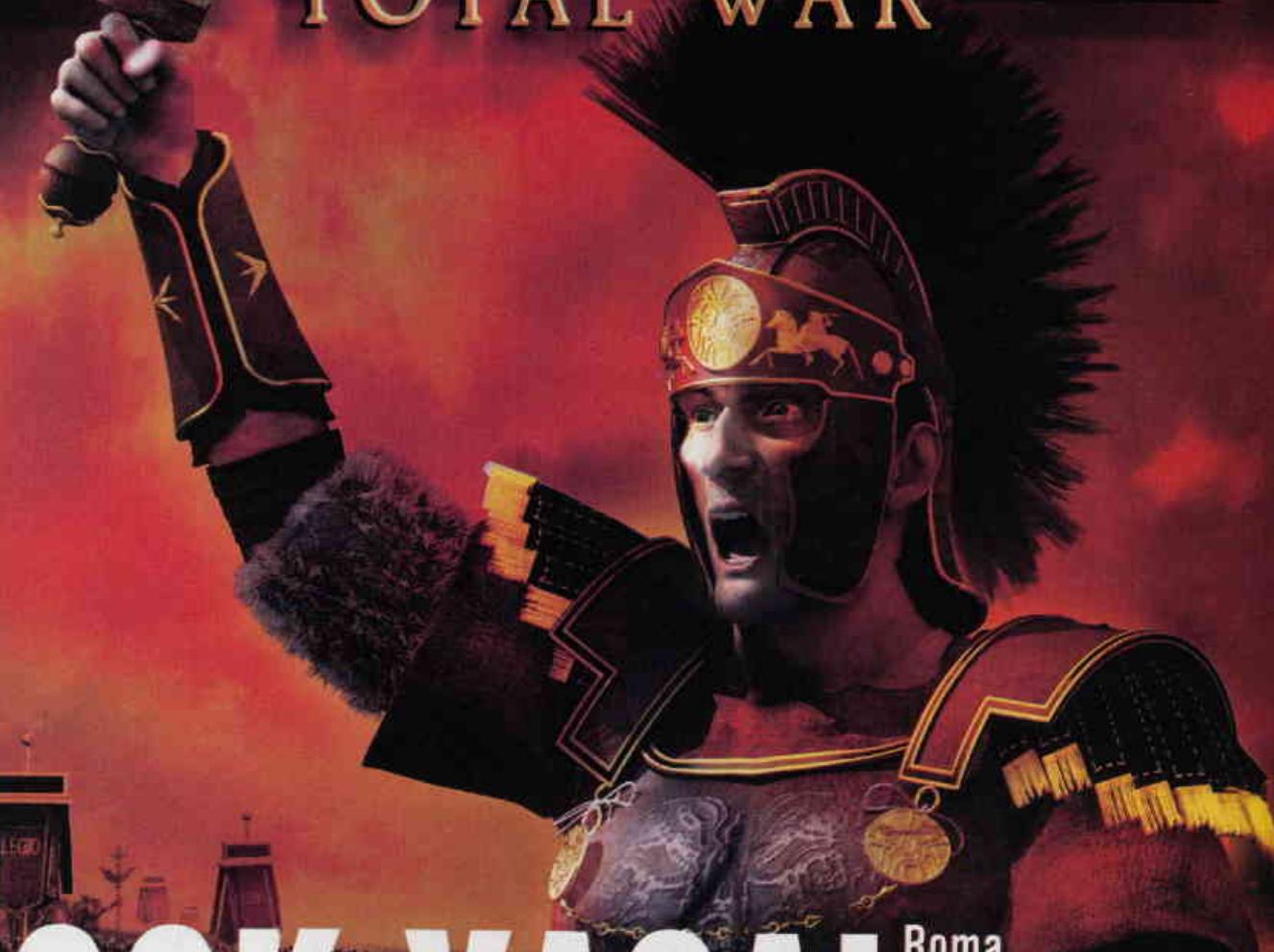
Warcraft hayranları beşinciırkı yonetip yönetemeyeceklerini merak ediyorlardı. Oyun dengelerini altüst etmek istemediklerinden mi yoksa eklientide harcamak istemediklerinden mi bilinmez ama FT'de Burning Legion ile oynayamayacağız. İlk izlenim yenilikler hazırlanırken Brood War'un etinden sütünden fazlasıyla yarananlığı yönünde. Aslında gelmiş geçmiş en iyi ek paketlerden birini ürettiyiseniz ondan faydalanan gayet mantıklı. Oyundaki irksal dengeler oturmuş gibi ve küçük pürüzler hızla giderilmeye devam ediyor.

### Sözün Özü

Blizzard yememiş içmemiş yeni bir Brood War'a imza atmak için uğraşmış. Maçısta ak koynu kara koynu belli olacak. Ben büyük umutla bekliyorum; siz de bananın katılın.

Not: Desteğinden dolayı [Komutan] Burak Bayırı'ya saygılar sevgiler.. ☺

# ROME™ TOTAL WAR



# ÇOK YASA!

Roma  
Sezar  
Spartaküs  
**TOTAL WAR!**



**H**ala Medieval Total War oynuyorken birden haberi geldi. Aslında haberden önce videoosunu gördüm. Bu o mudur, o değil mi, ne olur söyleyin bu yeni Total War değil mi diye soru yağmuruna tutuverdim milleti. Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasında yer alan Total War serisi oyunların sonuncusu Rome Total War masamızın üzerinde bakalım neler çıkacak içinden.

Total War formülünün yine bozulmadığı gayet açık açıklanan bilgilerden. Ancak bir sürü devrim gerçekleştirilmiş oyundan içinde. Görüyoruz her şey oyundan son halinde yer alabilirse (ki almalı) yenilmez Roma Lejyonerleri ile bilinen dünyaya medeniyeti, daha olmazsa savaş, kanı ve acayı taşıyabileceğiz. Topraklarını durmadan genişletip Hannibal amca karnımıza fillerini dikene kadar başımıza buyruk yaşayacağız.

RTW da tamamen yeni bir oyun motoru kullanılıyor. Tama-

men motion capture edilmiş 10 binden fazla birimi savaş alanında görebileceğiz. STW ve MTW de ki mini karton birimlere veda ettiğimiz anlamına geliyor bu. Tamamen 3D ve detaylı birimlerimiz var artık. Ayrıca daha büyük bomba, savaş sahnelerinin sinematik hale getirilmiş olması. Tabii görmeden fazla bir yorum yapmak mümkün değil ama "Braveheart, Gladiator, Lord of the Rings gibi filmlerdeki savaş sahnelerinin havasını yakalamayı ve ekranı yansıtmayı başardık" diyor Michael De Plater (Creative Assembly - Yönetici). Benim bundan anladığım ve videoda az buçuk gördüğüm savaş anında birimlerin birebir çarpıştığını görebileceğimiz. Kullanılan teknoloji ile oyun tarihinde görülmemiş sinematik savaşlar yaratabildiklerini ve düşük konfigürasyonlu sistemlerde bile oldukça iyi performans alabildiklerini dile getiriyorlar.

Normalde pek etkisi olmayan şehirler de strateji ekranından savaş bölümüne atlamp oyunun. Bütün yapıları, surları ve yaşayanları ile şehirler canlı olarak



▲ Abi kalksak artık, çok sıcakladım ben!

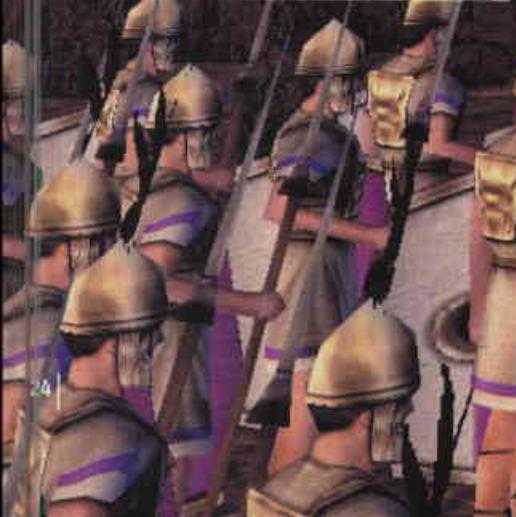




Aha, bu da fil.



Kalezymda maç var, oraya gidiyoruz. Yok kötü bir niyetimiz.

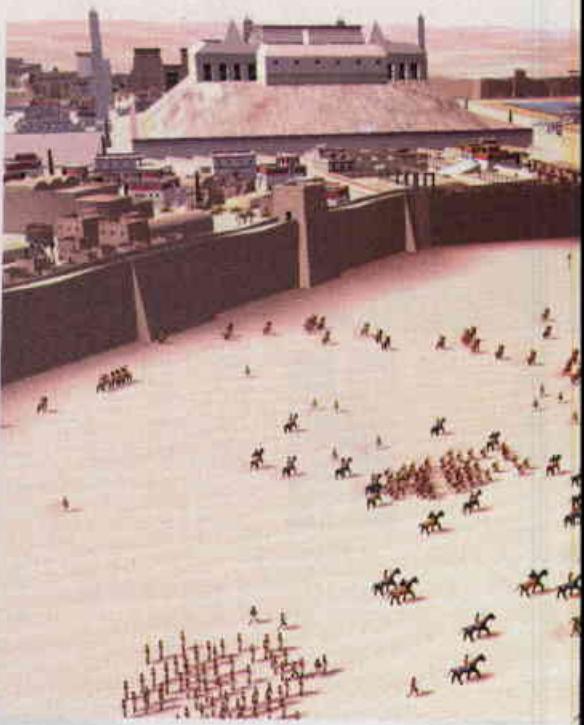


savaşlarda da yer alıyor artık. İnşa ettiğiniz binaları da burada görebiliyorsunuz. Gerçek boyutlarda saldırabileceğiniz ya da savunabileceğiniz koca bir şehir oldukça sağlam geliyor kulağa. Şehir kapısını koç boynuzu ile kırmaya çalışan düşman askerleri, surlara yaslanan merdivenler, kale duvarlarının tepesinde çarışan askerler, tamamı yıkılabilen yapılar, kuşatma ateşi vs vs vs. Düşünunce inanılmaz gibi geliyor insana, hele ki bilgisayar ekranında.

Bütün yapıların savaş anında da yer olması farklı avantajlar ve dezavantajlar da sağlıyor oyuncuya. Ayrıca atmosfere de katkısı oldukça büyük olacak bence. Düşünsenize, işler umduğunuz gibi gitmiyor ve geri çekilmek zorundasınız. Nasıl olsa kaybettim deyip düşmanın en yarlısı binalarına girişebilirsiniz. Barracks, Palace gibi binalarla birlikte şehrin büyük bir kısmını yok edip ciddi hasarlar vermek mümkün. Yıkımı da geçersek şehirler ve binalar ait oldukları toplumun kültürel özelliklerini yansıtıyor olacak. Yani savaşı bırakın Roma'da çıkış gezinti yapmak isteyeceksiniz diyorlar. Diyorlar da nasıl bir sistem kaldıracak bu kadar yükü merak ediyorum gerçekten.

### Toz ve Göle

Kartaca, Yunan, Roma, Mısır olarak oynayabileceğiz. Bana biraz kısa geldi bu liste ama bekliyorum sabırıla. Ayrıca tüm Avrupa ve Kuzey Afrika'da savaşabilece-



giz. Savaşlığımız bölgenin tüm coğrafi özellikleri hem savaş hem de strateji ekranına yansıyacak. Ormanlar, çöller, batıklıklar, dağlık alanlar, ovalar vb. Bütün bu alanlarda savaşlara gireceğiz. 10inden fazla, farklı savaş alanı olacak oyunda. Bütün bunların yanında bu bölgelerde inşa edilmiş diğer öğelerde yer alacak. Örneğin daha önce yol inşa edilen bir bölgede bulunduğuunda bu yolları her iki ortamda da görebilecek, daha da iyisi yok etme şansına sahip olacaksınız.

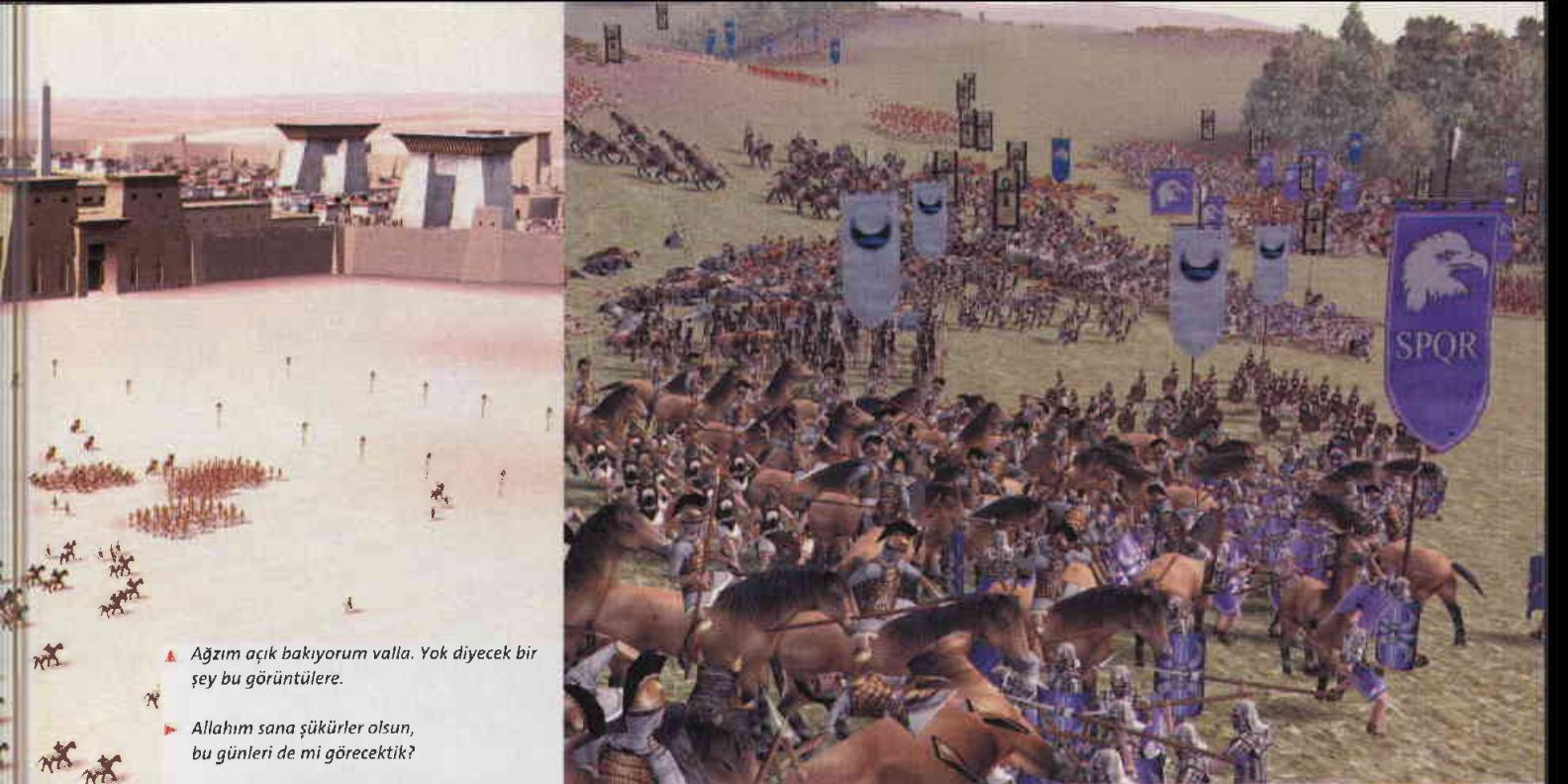
RTW de kuşatma olayına oldukça önem verilmiş. Haliyle şehirler oldukları gibi savaş alanına dahil olunca sık sık karşımıza çıkacak bir durum haline gelmiş kuşatmalar. Strateji haritası da kabuk değiştiriyor yeni oyuna.

Eski Risk

**► CREATIVE ASSEMBLY VE TOTAL WAR**

Creative Assembly, Total War oyunları ile (Shogun: TW ve Medieval: TW) toplam 25 ödül aldı. Bunların arasında Best Game of All Time ve PC Game Developer of Year (2002) vardı. Oyun dünyasında "strateji" kelimesini Total War ile özdeşleştirdi. Ekleneleri ile birlikte en çok oynanan strateji oyunu olmayı başardı.

Creative Assembly 1987 yılında Tim Ansell tarafından kuruldu. Firma başında benchmark programları ile çalışmaya başladı. Daha sonra EA Sports oyunları için PC ve PS2 tahtımlarını hazırlamaya başladı. Farklı ekiplerin projelerinde bazı katkıları bulunduğu, ilk ciddi girişimini Shogun Total War ile yaptı. Hikayenin gerisi malum.



tarzı ekran tamamen 3D artık. Eklediğimiz binaları yaptığımız upgrade'leri ve diğer her türlü yapıyı bu ekranda harita üstünde görmemiz mümkün artık. Ayrica burada inşa ettigimiz her şey direkt savaş ekranına da taşınıyor (amma çok üstünde durdum bunun). Sadede gelsek, savaş ekranı ile

strateji haritası arasında ciddi bir bütünlük sağlanmış ve tamamen interaktif, gerçek bir dünya yaratılmış. Ayrıca haritada görebildiğiniz bir çok objeyi kullanabilme şansı yaratılmış. Dar geçitlere tuzaklar kurabiliyor, yada askerlerinizi devriyeye çıkartabiliyorsunuz. Gelen

düşmanı önceden görmeniz de bir şekilde mümkün kılınmış. Yani birimlerinizi bir nevi öncü birlik gibi kullanabiliyor ve alıştığımız casusluk olayını burada da yeni şekillerde gerçekleştirmeye devam edebiliyorsunuz.





⚠ Sessizliğe aldanmayın, duman olacak ortalık az sonra.

## Sıkıldım ama, savaş, savaş...

Sadece savaşmıyoruz. Daha önce olduğu gibi ekonomi, diploması gibi öğeler oyunda büyük yer tutuyor. Ayrıca bir Romalı olarak uğraşmanız gereken daha büyük bir etken var oyunda: Senato. Senatodan alacağınız görevleri yerine getirmeli ve imparatorluğun yönetimle ilgili sorunlar yaşamamızı önlemek için Senato'yu hoş tutmalısınız. Hem halkın hem Senatonun bağıllılığını percinlemeli, bu arada diğer milletlerle diplomatik bağlarını sıkı tutmalısınız. Sanırım MTW'de olduğundan daha etkili olacak diplomasi RTW'de.

Ticaret ve diploması hakkında çok fazla bir veri yok. Ama zaten alışılmış kalıplar dahilinde olacaktır diye düşünüyorum. Tabii bunları söyleken biraz da

çekinmeliyim. Sonuçta Total War fanları sadece savaş olayı için oynuyor değil bu oyunu. Bir sürü açıklama var oyun ile ilgili. Ama biraz fazlaca yüklenmiş savaş olayına. Tamamı yeni teknoloji, süper savaş sahneleri, nefes kesecik kuşatmalar vs ama umarım diploması, ticaret gibi olayları ezmez bu. Gerçi şehir yönetimi ve valiler hakkında da bir iki şey geldi kulağımıza. Valileri belli alanlara yönlendirebileceğiz; teknoloji, ordu, diploması, ekonomi gibi. Ve MTW'da olduğu gibi bir otomasyon sistemi olacak. Vali yönlendirdiği yönde otomatik olarak vergi, bina yapımı yada birim üretimi gibi olaylarla ilgilenebilecek.

Total War oyunlarında genel sorun, topraklarımız genişleyip elimizdeki eyalet yada şehir sayısı arttıkça her şey ile

ilgilenme şansımızın pek kalmaması ve bir süre sonra kontrolden çıkması. Umarım bu sistem ile bu yönde de oyuncuya olayların kendi kontrolünden çıktıığı hisini yaratmadan kolaylık sağlarlar. Aksi takdirde her şeyi otomatikçe bağlayıp patkut savaşa girmek durumunda kalabilirim ki bu genel havayı oldukça sarsacaktır. Sonuçta savaşlar ne kadar gerçekçi olursa olsun oyunu taşıyan strateji unsuru. Sırf savaş Total War'cunu bozar (haaaa).

Gözden geçen başka bir unsur ise denizcilik ve deniz savaşları. Ben bu konuda bir bilgiye rastlamadım. Ama bu kadar kastıkta sonra kendilerini umarım bu konuda da bir şeyler yaparlar. Shogun Total War ve Medieval Total War oyunlarında bu konu bayağı bir pürüzlü idi. Hala MTW'de nasıl deniz ticareti yapacağını soran bir sürü mail alıyorum oyunculardan.

Başka bir yenilik ise Wonders of the World, yani dünyanın harikaları. Colesium, piramitler gibi yapılar oyunda yer alıyor ve bunları kontrol altında tutan ülkelere büyük avantajlar sağlıyor. Ancak bu avantajlar nelerdir bilemiyoruz henüz. Oyun modları bildiğimiz şekilde. Regional Campaigns; her ülkenin kendine

## ► ŞEHİRLERİ KUŞATMAK

Şehir Savaşları Home Total War'da çok büyük yer tutuyor. Hemen her şehirde kuşatma söz konusu. İlk oyunda sadece parşömen üzerinde gördüğümüz kuşatmalar MTW'de oyuna tamamen dahil edildi. RTW ile şehrin tamamını savaşın içine çekiyor. Kuşatma sırasında kullanabileceğimiz silahlardan tama-

nın hakkında bir bilgi verilmiyor ancak açıklanalar bize çok geliyor aslında.

**Siege Towers:** tekerlekli kuleler. Filmlerde gördüğü gibi artık surlara bu yolla asker çıkarabileceğiz. Düşman yanarı okları ile Siege Tower'ını yakmayı kalkacak, yanacak, kavrulacak onurumuzu öleceğiz. **Battering Rams:** namı diğer köp boynuzu. Askerlerimiz surlara tırmanmaya çalışırken biz kapılarını boynuzla yatacağız şehrin. Çevresindeki askerlere de kışkı bir koruma sağlasa da kafamızda dökülecek kızın yaşı ile sey olacağız... Ne olacağın? Anlayın işte.

### Sapping Points; işte fantezi yapmanın en güzel yolu.

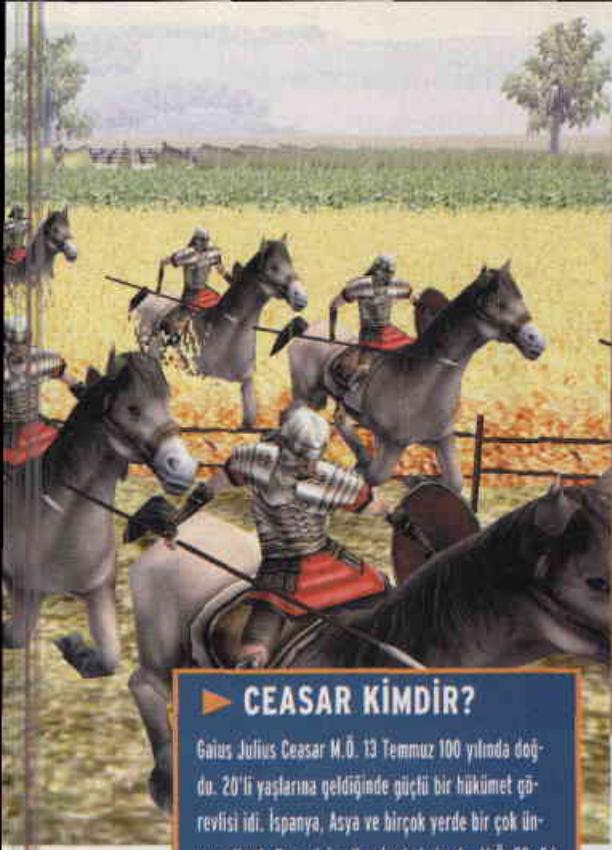
Surların altına bir çukurek kazıp içine şenlik ateşimiizi yerleştiriyoruz. Havai fişek gösterisinin ardından sur falan kalmıyor.

**Ladders:** diğer teknolojileri öğrenmiş olsa baba yaşığı merdiveni surlara dayayıp tırmanabilirsiniz tabii. Ama kızın yaşı, kafanızı yağacak ok ve taşları beseba katarsak bence acele etmeyin.

**Siege Weapons:** eski dostlar kuşatma silahları Catapult, Ballista vb. büyük kayalar ve yerçekimi en büyük dostunuz. Özellikle kayalarınız alev alev yanıyorsa bambasına.

Şehri nasıl savunacağınızdan da bahsettiğim asında bu arada. Kızın yaşı, alevli oklar, surlardaki okcular arasında şehir içindeki binalara da askerlerinizi yerleştirebilirsiniz. Şehre girmeyi başaran düşman askerlerini temizlemek için birebir. Yine de en temiz içeri alınmak düşman. Bekliyorum heyecanı.





## ► CEASAR KİMDİR?

Gaius Julius Ceasar M.Ö. 13 Temmuz 100 yılında doğdu. 20'li yaşlarında yediğinde güçlü bir hükümet görevlisi idi. İspanya, Asya ve birçok yerde bir çok ülkenin altında Roma için görevlerde bulundu. M.Ö. 58-54 yılları arasında Almanya, İngiltere ve Balkanlar'da 5 ayrı savaşta ordulara komuta etti. Savaşlar hakkında kitaplar yazdı ve bunları Roma'ya gönderdi böylece daha fazla tanındı. Kazandığı zaferlerle politik gücünden de arttı. Sivil savaşta beraber Ceasar Roma'ya bir diktatör olarak girdi ve yönetimi ele aldı. Savaşlar 5 yıl sürdü. Ceasar M.Ö. 44 yılında senato tarafından öldürülüp, "Sen de mi Brütüs" olayı yaşanmış oldu. Tabii tarihe ödürülüp dibe geçmedi. (geniş bilgi için <http://www.perseus.tufts.edu/JC/> adresini deneyin kesmez ise [www.google.com](http://www.google.com) dan Julius Ceasar diye aratin aklimiz dursun).



▲ Sirayı bozmayalım beyler, şimdi dökerler kızın yağı. Kaçmak yok!

Ama asıl can alıcı olan Campaign Editor. Burada sadece haritaları değil kendi senaryolarınızı da yaratabiliyorsunuz. Milletleri, başlangıç noktalarını, doğal kaynakları, bölgelerin coğrafi özelliklerini akınıza gelebilecek hemen her şeyi editleme şanınız var. Görünen o ki alternatif hikayeler yaratma oyununu oldukça kolaylaştırmışlar.

### Editör ne düşünür bu konuda..

RTW'nin ilk videoları pek de doyurucu sayılmaz. Tamam, az görüyoruz ne var ne yok yeni ve ağzımıza açık bırakan bir iki şey de var. Ama pek detay yok. Creative Assembly ekibinin daha önce yaptığı işlere bakarsak güven duymak elde değil. Ama gelişmelere ve vaat edilenlere bakınca açıkçası gözü korkuyor insanın. Genelde yorumlar "verilen sözlerin yarısını yerine getirebilirler ise

yılın oyunu

olacaktır" şeklinde. STW'dan MTW'ye geçiş çok sancılı gibi görünmedi hiçbir zaman. Zaten genel formül aynı kaldı gibi MTW sadece STW'nin geliştirilmiş haliydi ve genel olarak Avrupa tarihini konu alması dışında can alıcı farklar yoktu arada (tamam var ama uzatmayalım). Yeni motoru bir kenara bırakılmış zaten, gerçek zamanlı strateji haritası bile çok büyük sorun olabilir. 32 km'lik savaş haritaları akını başından alıyor insanın. Hadi onu bunu da geçtim zırvalamayı kesip sadede gelirsem, Creative Assembly Total War fanlarını küstürmeden bu kadar vaadin altından kalkabilecek mi? Ve bu yenilikler Total War ruhuna zarar verecek mi? Merakla beklemektedim. Mayıs ayında MTW:Viking Invasion Expansion Pack çıkacak. Rome Total War ne zaman çıkar bilgi yok maalesef. Hep beraber beklemeye devam.

Bizlere "sende mi Brütüs" dedirtmemesi umuduyla... ☺

ait senaryoları. Historical Battles; Spartacus, Julius Ceasar yada Hannibal olarak yer alabildiğiniz 15 ayrı tarihi savaş. Tutorials; savaş ve strateji haritasını anlatan gezelim görelim, görelim eğlenelim bölümü. Ayrıca iki adette editör mevcut oyunun içinde. Buntardan biri daha önceki oyunlarda da yer alan

. Battle Editor. Kendi haritalarınızı burada yapabiliyorsunuz.



# Bilen Adam

Güle Güle Westwood...

Kapandığını gerçekten üzüldüğümü hatırladığım sadece birkaç firma var. En büyük yikımı Commodore'un kapandığını duydugumda yaşamıştım. Uşanmaz bir Amiga fanatığı olarak oturup ağlamadığım kalmıştı. Tam da PC'lerin oyun piyasasını yeni yeni ele geçirmeye başladığı zamanlardı. Amiga içeren dergilerin birer birer kapandığını gördüğümde ise bir şeyle yapmanın zamanı geldi diyerek, kendi imkanlarımıza Amiga Mania adlı disk magazinini hazırladım ve elimden geldiği kadar Amiga'ciları yalnız bırakmadım. Aylar boyunca boşladığım üniversitenin üstüme üstüme gelmesi yüzünden tıkanıp kesmek zorunda kaldım. Sadece İstanbul Kuçukyali'daki bir bilgisayarcıya verdigim disk-mag'e Izmir ve Edirne'den "sen de mi bizi bırakıorsun?" mektupları gelmesi beni mutlu etmiş, ama bir o kadar da hüzünlendirmiştir. Güzel günlerdi, bilgisayarların bu kadar baş ağırtmadığı zamanlar...

Gectigimiz ay bir yıldız daha kaydı aramızdan. Asında "yıldız kaydı" değil, bir kara delik tarafından yutuldu demek daha doğru. Lands of Lore, Command & Conquer, Red Alert, Blade Runner gibi klasiklerin yaratıcısı, Dune ve C&C ile Real Time Strategy'yi gerçek anlamda bir "oyun türü" olarak tanımlamış olan koca Westwood Studios, Electronic Arts tarafından alındı ve kapatıldı.

Gerçi 2.5 yıl önce başlamıştı asıl işlemi, ama Westwood'un LS senelik emeği olan Command & Conquer: Generals'da Westwood'un isminin sadece "oyunlarından esinlenen" firma olarak geçtiğini görünce, EA'nın sonunun geldiğini anladım. Firmanın en kaliteli oyun tasarımcılarından olan Eric Yeo (Command & Conquer'i tasartayan kişi) 2.5 sene önce firmadan ayrılmıştı. Esas kurucu olan Brett Sperry de son yutma işleminden sonra gidince, geniye 300'den fazla Westwood çalışanının başına ne geleceği sorusu kaldı. EA'nın bu soruya cevabı çok basitti. En başarılı takım elemanları alıp beşka şehirlerdeki kendi oyun yapımlarına ilave etti. Birçok insan Las Vegas'taki eylemini bırakıp diğer şehirlere taşınmak zorunda kalırken, bunu yapmak istemeyenler ise işsiz kaldı. Daha ömensiz görülen Westwood çalışanları... Tahmin edebiliyorsunuz.

Siz oyuncular olarak oyun endüstrisinin en tatlı yüzungü görüyorsunuz. Oyunu oynamak. Bizimkisi de bu bağlamda kolay sayılmasa da en azından, bağımsız olmanın verdiği özgürlük var. Bir oyna "kötü" deyip kena attmak kolay. Ama o oyun yapılmaya kadar kaç alıntı döktüğünü, kaç yıllık emek harcadığını düşününce, ve Westwood'un başına gelenteri de öğrenince, inşanın içi eziliyor açıktır.

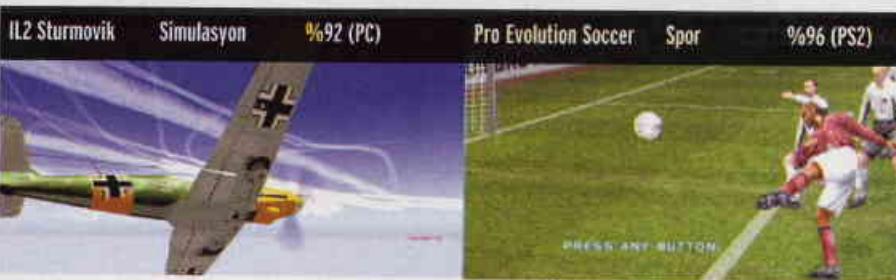
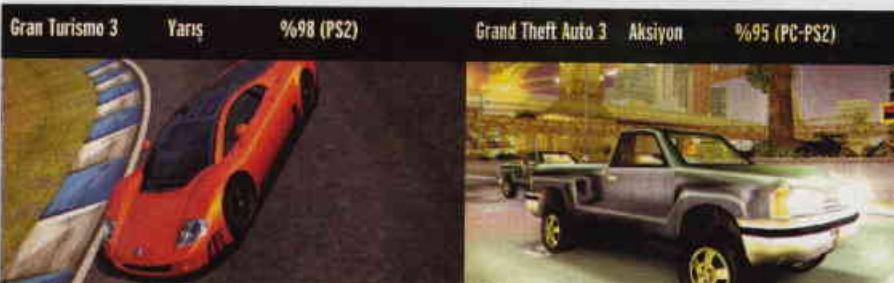
Bu arada, acı bir hikayeye tatlı bir son vermek istiyorum. Küçük kuşların bana söyledigine göre Westwood'dan ayrılan en başarılı elemanlar Red Shore Studios adlı yeni bir firma kuracaklardır. Eric Yeo ve Brett W. Sperry gibi dehalar da bu grubu dahil olursa firma politikalarından, bürokrasisinden uzak, sadece oyun yapmaya odaklılaşmış yeni ve özgür bir firma doğacak demektir. Kulağım kapıda, bir şevel duydugum anda size de uçururum küçük kuşları...

# inceleme

## ALTIN KLASİKLER



Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Altın Klasikler arasındaki yerini alıyor.



Battlefield 1942 (PC %92)

Mod üreticileri son sürat mod

Praetorians beklediğimiz ka-  
üretiyor ve Battlefield 1942'nin dar iyi çıktı. Age of Mytho-  
popülerliği kısa sürede tüketen-  
ce gibi gözükmüyor.

Morrowind (PC %94)

Bu ay 6 aylık zaman testimizi  
aşmayı başaran Morrowind,  
Level Altın Klasikler listesine  
girmeyi hak ediyor.

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

Yılarda Beni  
Kötü adam  
olarak bildiniz,  
ben yine de size  
veda etmek iste-  
dim. Hoşçakalın  
dostlar!



## LEVEL ÖDÜLLERİ



### LEVEL CLASSIC

Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübeşi yaratacağı kesindir.



### LEVEL HIT

Sağın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya degecektir.



### LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan buçak bucak kaçmalarılar.



## zamanda yolculuk

### 6 yıl önce LEVEL

Allah'ım! Bu nasıl bir kapaktır? Veya bir kapak mıdır? Bir grafik faciası olarak nitelendirebileceğimiz bu kapağı tecrübesizliğimize verebiliyoruz, peki ya Ocak 2001'deki Counter Strike kapağı için ne gibi bir bahane bulacağımız zamanı gelince bakalım...

Archimedian Dynasty, Hind, Jetfighter 3 gibi silme simülasyon incelemesiyle dolu olan bu sayıda, Magic the Gathering incelemesini sarı arkaplan üzerine beyazla yazarak tarihe geçmeyi başardık sevgili okuyucular.



### 3 yıl önce LEVEL

Aho' Captain! Düğün şenlik eşliğinde askere postaladığımız Sinan'ın ne kadar uzağa koysak da geri dönebildiğini o ay bilemediyorduk tabii. İlk bakış yaptığımız Team Fortress 2'ye "2000'in ilk yarısında geliyor" dememiz de ayrı bir bombayı tabii. Diablo 2'nin kendisinin, 10 sayfalık Diablo 2 dosyasını hazırlamaya harcadığımız zamanın yarısından azında biteceğini de bilemedik tabii... Zaten her şeyi bilmemek hayatın duzu biberi değil midir?

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- |   |               |
|---|---------------|
| <b>1- COMMAND AND CONQUER: GENERALS</b>       | <b>+ aynı</b> |
| <b>2- Tom Clancy's Splinter Cell</b>          | <b>● yeni</b> |
| <b>3- The Sims</b>                            | <b>▲ (4)</b>  |
| <b>4- The Sims: Unleashed</b>                 | <b>▲ (5)</b>  |
| <b>5- Sim City 4</b>                          | <b>▼ (3)</b>  |
| <b>6- I.G.I. 2: Covert Strike</b>             | <b>● yeni</b> |
| <b>7- Praetorians</b>                         | <b>● yeni</b> |
| <b>8- Unreal 2 – The Awakening</b>            | <b>▼ (2)</b>  |
| <b>9- The Sims: Vacation</b>                  | <b>+ aynı</b> |
| <b>10- Battlefield 1942: The Road to Rome</b> | <b>▼ (6)</b>  |

## PLAYSTATION 2



- |  |               |
|--|---------------|
| <b>1- THE SIMS</b>                       | <b>+ aynı</b> |
| <b>2- The Getaway</b>                    | <b>+ aynı</b> |
| <b>3- GTA: Vice City</b>                 | <b>▲ (4)</b>  |
| <b>4- Mortal Kombat: Deadly Alliance</b> | <b>▼ (2)</b>  |
| <b>5- FIFA 2003</b>                      | <b>+ aynı</b> |
| <b>6- LotR: The Two Towers</b>           | <b>+ aynı</b> |
| <b>7- WWE Smackdown! Shut Your Mouth</b> | <b>▲ (8)</b>  |
| <b>8- Tiger Woods PGA Tour 2003</b>      | <b>▲ (10)</b> |
| <b>9- Ratchet &amp; Clank</b>            | <b>● yeni</b> |
| <b>10- James Bond 007: Nightfire</b>     | <b>▼ (7)</b>  |

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

## SPOR

## AKSIYON

## ADVENTURE

## YARIŞ

## SIMULASYON



Hakeden yok

PES Altın Klasik ödülünü aldı, sırada Championship Manager 4 var, arna gelecek aya kadar yeni bir adayımız yok.

**Splinter Cell (PC %93)**

Bakalım sözümüz ne kadar yerinde çıkacak. Splinter Cell hem Altın Klasik, hem de yılın aksiyon oyunu olmaya aday.

**Post Mortem (PC %92)**

Paris'te işlenen bir cinayetin peşisine gireceğiniz bu macera, son zamanların en iyi adventure'si.

**Burnout 2 (PS2 %91)**

Şimdilik sadece PS2'de. Keşke PC'ye de çıksa dediğimiz, ama bu pek muhtemel gözükmüyor.

**Combat Flight Simulator 3 (PC %87)**

Ve yine beklediğimiz oldu. CFS3, çok az sayıda çıkan simulasyon oyunları arasında gerçek bir inci.

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6



# LEVEL HIT freelancer

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

**Yapım:** Digital Anvil **Dağıtım:** Microsoft Game Studios **Tür:** Aksiyon **Web:** [www.microsoft.com/games/freelancer](http://www.microsoft.com/games/freelancer) **Minimum:** 600MHZ CPU, 128MB RAM  
**Önerimiz:** 1GHz CPU, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı **Multiplay:** Ağ ve Internet üzerinden 128 kişi

**F**reelancer beş yıldır yapım aşamasında olan, meraklı beklediğimiz bir oyunu. PC oyunculuğunun yapıtaşlarından Wing Commander serisinin ardından isim, Chris Roberts'in büyük projesi olarak başladi hayatına. 5 yıl boyunca o kadar çok değişime uğradı ki, bir noktadan sonra biz bile takip edemez olduk. İlk başta Starlancer ile birlikte çıkacak ve onda eksik olan ticaret-korsanlık-polislik yapma kavramını tamamlayacaktı. Olmadı. Daha sonra ayın evrende geçecek bir devasa online'a dönüştürüldüğü haberi geldi. O da olmadı. En sonunda elimize geçtiğinde gördük ki söz verilen özelliklerin birçoğu eksik. Sürekli değişen ekonomik ve politik değerler, senaryoya hiç bağlı kalmasanız da zevkle ve sıkılmadan dolaşabileceğiniz bir oyun evreni... Bunların yerinde yeller esiyor. Yine de, Freelancer öksüz, yetim, kolu kanadı kırık kalmış benim gibi "uzay simülasyonu" delilerinin yıllardır süren susuzluğunu bir nebze olsun dindiriyor.

Simülasyon dediğime bakmayın, Freelancer oynanış açısından su katılmamış bir aksiyon oyunu. Kontroller o kadar basitleştirilmiş ki, hayatında uzaya çıkmamış(!) bir oyuncu bile hemen alıp oynamaya başlayabilir. Sadece mouse ile oyunu oynayabiliyorsunuz, ama oynanışı hızlandırmak için mouse-klavye kombinasyonu kullanmak daha akılçılca. Ekrandaki göstergeler ve arabirim ilk bakışta oldukça karışık görünüyor. Ama iki saat içinde göreceksiniz ki, istedığınız her şe-

yi kullanmak çocuk oyuncası olmuş ve Tau Ceti'den Manhattan'a gözünüz kapalı rota çiziyorsunuz. Kullanıcı dostu olması açısından Freelancer'a tam not vermem gerekiyor.

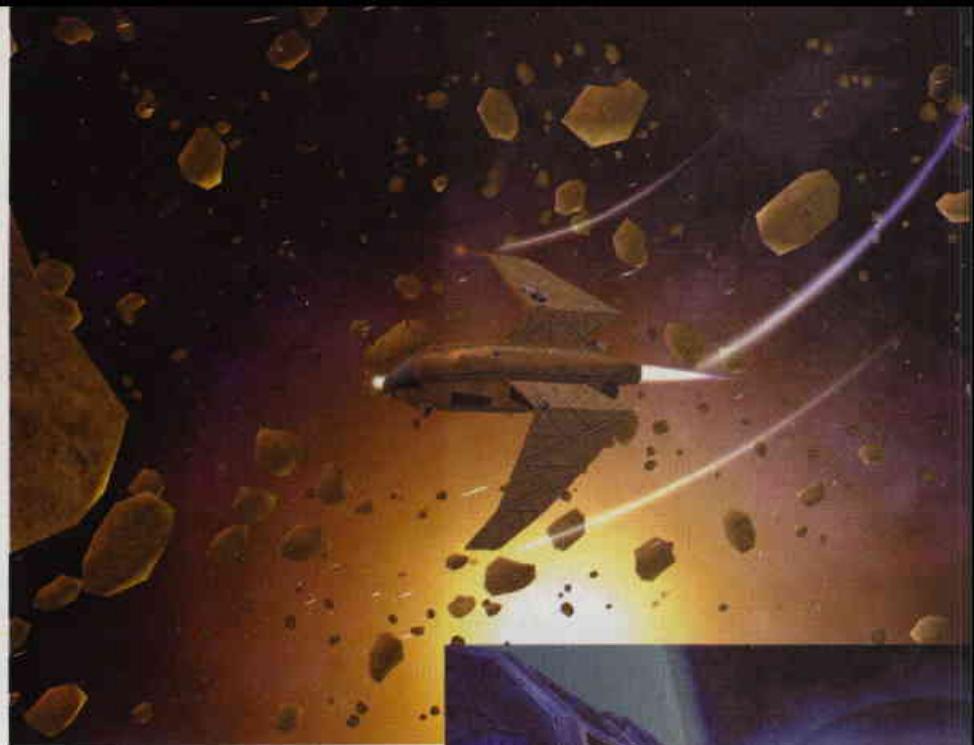
Freelancer, Starlancer'daki olaylar dan 800 yıl sonra geçiyor. Başlangıçta demoda da göreceğiniz gibi, Starlancer'in sonunda Rus, Çin ve Moğolların oluşan Coalition güçleri, Amerika, Japonya, Almanya, İngiltere ve İspanya'dan oluşan Alliance güçlerini tek bir sektörde kıştırmıştır. Tamamen yok olma tehlikesiyle karşılaşan Alliance, her ulusun binlerce vatandaşını taşıyan beş tane Sleeper gemisini, Sirius yıldız sisteme fırlatırlar. Sirius'ta beş farklı sisteme yerleşen beş ülkenin insanları barış içinde gelişerek 800 yıl içinde tıkkır tıkkır işleyen bir gezegenler ve yıldızlar arası ticaret ağı kurmuştur.

Ama olaylar Freeport 7 adlı ticari üs sun içindeki binlerce insanla birlikte yok edilmesi sonucunda karışıyor. Bir anlaşma için orada bulunan adamımız Paul Trent, Freeport 7'dan hayatı kurtulan az sayıda insandan biri. Sağ kalanların teker teker öldürmeye başlamasıyla, tek amacı cebini doldurmak olan adamın mızın insanlığın kaderini belirleyecek olaylar zincirinin içine çekiliyor.

## Part Time değil...

Freelancer'ın kelime anlamı "serbest çalışan". Oyunda bu tam olarak sağlanamamış, ki eğer sağlanabilseydi pek az oyunun alabileceği bir nota alacaktı benden Freelancer. Tek başınıza oynarken





oyunun senaryosunu takip etmek zorundasınız. Katılabileceğiniz bir sürü fraksiyon olsa da, senaryo gereği Liberty Police görevleri ile başlıyorsunuz ve ilk baştan kanun dışı fraksiyonlara katılma şansınız bitiyor. Bir taraf için görev yaptığınızda diğer tarafın gözündeki değeriniz hızla düşüyor ve size görev vermiyor, silah satmıyor hatta uzaya gördükleri yerde saldırmaya başlıyorlar. Ayrıca her yaptığınız senaryo görevinden sonra "bir sonraki görev'e kadar gez, dolaş, istedigin gibi para kazan" diye izin alırsınız. Bu sırada senaryodan sıyrılmış kurtulayım deseniz, bu da imkansız. Çünkü serbest yaptığınız görevlerle bir Level atladıktan sonra yine senaryo görevine çağrıliyorsunuz ve eğer gitmezseniz, serbest görevlerle bir Level daha atlayamırsınız. Alabildiğiniz gemi ve silahlar da direkt olarak Level'ınıza bağlı olduğu için çaresiz senaryoya dönüyorsunuz.

Bence bu oyun için kaçırılmış büyük bir fırsat. Ana senaryo haricinde takılabileniniz minik yan senaryolar da olmaliydi. Ayrıca Freelancer olarak alıp yapıbildiğiniz görev çeşidi sadece 4 veya 5. Hepsi de "şu sektörde git şu adamı, şu kadar düşmanı veya şu düşmanın üssünü yoket" kabilinden görevler. Ticaret, kaçakçılık yok, eskortluk veya korsanlık üzerine görev yok. Ama ticaret serbest. Ne alıp nerede satacağınızı kendiniz karar veriyorsunuz ve ticaretten ettiğiniz kar Freelancer değerinizi arttırmıyor.

Gelelim oyunun dinamiklerine. Her şeyden önce, uzayda gezmek, istediğiniz yere gitmek inanılmaz kolay. Haritayı açıp istediğiniz sistemdeki herhangi bir noktaya sağ tuşla tıkladığınızda hemen bilinen en kısa yoldan rota çiziliyor. Rotayı ekranда takip etmek için, mor dört-

gene tıklayıp, yukarıdan "Go To" tuşuna basmanız yeterli. Güneş sistemleri içinde gezegenler arasında "Trade Lane" adı verilen ticaret yolları var. Gezegenler arasında bu yolları kullanarak gitmeniz gerekiyor. Normal motorlarla da gidebilirsiniz ama buna ömrünüzün yeteceğini pek sanmam :) Tabii korsanlar ticaret yollarını bir noktadan bozarak, Lane Jump yapan ticaret gemilerini tuzaka düşürmeye pek seviyorlar, bu yüzden hazırlıklı olmakta fayda var.

### Tek yol değil...

Freelancer'ın en güzel yanını, olması gereki gibi oyunu bitirdikten sonra görüyorsunuz. Son görevi de bitirdikten sonra oyun siz tamamen serbest bırakıyor. İstediğinizi yapabilir, istediginiz sisteme gidebilirsiniz. Tabii yapmanız gereken görevler yine aynı kalıyor, ama bir üst seviyeden gemi sahibi olmak, onu en iyi silahlardan donatmak için para kazanmaya çabalıyorsunuz. Oyunu bitirmek istemeyseniz kendi multiplayer sunucunuza açıp daha baştan serbest takılabilirsınız. Bu arada, Freelancer şuna kadar gördüğüm en sağlam, en yaratıcı multiplayer mantığına sahip.

Oyundan farklı bir programla açtığınız sunucuya siz dahil toplam 128 kişi bağlanabiliyor. Sunucu kapansa da, orada oynayan karakterler en son indikleri limandaki halleriyle kaydediliyorlar. Ayrıca size verilen bir kod aracılığıyla farklı bilgisayarlardan aynı karakterinizle bağlanıp oynamanız mümkün. Böyle multiplayer oynamak tek kişilik senaryodan çok daha zevkli. Çünkü birkaç kişi bir araya geldi mi hemen gruplar oluşuyor ve "sen Freighter alana kadar para biriktir, ben de şurada birkaç görevi çekerim, biraz güçlenelim sonra Briton siste-



minde korsanlığa başlarız" gibi fikirler havada uçuşmaya başlıyor. Doğru update, yama ve modlar çıkarsa tüm zamanların en iyi ve değişik multiplayer oyunlarından birine dönüşebilir Freelancer. Mod demişken, şimdiden Freelancer için birtakım mod haberleri almaya başladık bile. İlgilenyorsanız [www.lancersreactor.com](http://www.lancersreactor.com) adresine ugrayın.

### Tavsiye Edilir...

Oynamak kolay olabilir, ama ileride karşılaşacağınızı sizleri hazırlamak bennim görevimdir. Sizleri Briefing odasında bekliyorum...

► Görevler arasında Freelance olarak yaptığınız işlerle iyice para kazanın. Jun sizin görevi çağrıdıği zaman bile bir iki ekstra görev yapmadan gitmeyin. Bazen parasızlıktan alamadığınız bir silah görevi başarıramamanıza sebep oluyor.

► Silahlardanmayın ve Turret, gemiler-



## Feza Takaları...

► Oyunu bitirdiğinizde en fazla 7. seviyeden bir gemi sahibi olabiliyorsunuz. Ama oyundaki silah ve gemiler 10. seviyeye kadar çıkıyor. Oyunu bitirdikten sonra en güçlü gemiyi alabilmeye çalışacağınızı bildiğimden, alabileceğiniz tüm gemilerin özelliklerini ve hangi fraksiyon'a ait olduklarıını veriyorum.

Gemi İsmi	Türü	Fraksiyon	S/T Yuvası	Zırh	Kargo	S/N	Silah	Diğer Silahlar
Patriot	Light Fighter	Liberty	4/0	1300	25	12/12	3	M, CM, CD
Rhino	Freighter	Liberty	3/5	1600	80	12/12	3	M, CM
Starfler	Light Fighter	Civilian	3/0	1100	20	10/10	3	M, CM
Dagger	Light Fighter	Border Worlds	4/1	1800	35	15/15	4	M, CM, CD
Piranha	Light Fighter	Bounty Hunter	4/0	1800	35	15/15	4	M, CD, CD
Clydesdale	Freighter	Bretonia	3/5	2200	125	15/15	4	M, CM
Startracker	Light Fighter	Civilian	3/0	1800	30	15/15	4	M, CM, CD
Defender	Heavy Fighter	Liberty	5/1	1600	30	14/14	4	M, CM, CD/T
Cavalier	Light Fighter	Bretonia	4/0	2100	30	18/18	5	M, CM, CD
Crusader	Heavy Fighter	Bretonia	6/0	2600	35	20/20	5	M, CM, CD/T
Bloodhound	Light Fighter	Pirate	3/1	1500	35	14/14	5	M, CM, CD/T
Legionnaire	Light Fighter	Corsair	4/0	2400	35	20/20	5	M, CM, CD/T
Dromedary	Freighter	Border Worlds	3/5	3600	275	23/23	6	M, CM
Barracuda	Heavy Fighter	Bounty Hunter	6/0	3600	45	26/26	6	M, CM, CD/T
Hawk	Light Fighter	Civilian	4/0	3300	45	26/26	6	M, CM, CD
Dragon	Heavy Fighter	Kusari	6/0	3600	40	26/26	6	M, CM, CD/T
Drake	Light Fighter	Kusari	4/0	2800	45	23/23	6	M, CM, CD
Drone	Freighter	Kusari	2/6	3600	175	23/23	6	M, CM, CD
Aule	Freighter	Pirate	4/4	2200	90	15/15	6	M, CM
Stiletto	Heavy Fighter	Border Worlds	6/0	4900	45	33/33	7	M, CM, CD/T
Ianshee	Light Fighter	Rheinland	4/0	4500	45	33/33	7	M, CM, CD
Humpback	Freighter	Rheinland	2/6	5800	250	33/33	7	M, CM
Anubis	Very Heavy Fighter	The Order	6/1	4200	70	29/29	7	M, CM, CD/T
Aicon	Heavy Fighter	Civilian	5/1	6200	60	43/43	8	M, CM, CD/T
Valkyre	Heavy Fighter	Rheinland	5/1	5800	50	38/38	8	M, CM, CD/T
Hammerhead	Very Heavy Fighter	Bounty Hunter	6/1	7900	70	49/49	9	M, CM, CD/T
Centurion	Heavy Fighter	Corsair	6/0	9200	45	55/55	9	M, CM, CD/T
Wolfhound	Heavy Fighter	Pirate	5/1	3600	40	26/26	9	M, CM, CD/T
Sabre	Very Heavy Fighter	Border Worlds	6/1	10800	70	63/63	10	M, CM, CD/T
Eagle	Very Heavy Fighter	Civilian	6/1	9900	70	63/63	10	M, CM, CD/T
Titan	Very Heavy Fighter	Corsair	6/1	12600	70	63/63	10	M, CM, CD/T

Diger Silahlar: (M): Mayın, (CM): Füze ve İltima sistemi, (CD): Cruise motoru bozucu, (T): Torpedo

den Freighter tipi olanlar yalan. En azından tek kişilik senaryoyu bitirinceye kadar. Mayınlar çok yavaş, turret'lar diğer silahlara göre daha etkisiz, Freighter ise senaryodaki savaşlar için çok hantal. Oyunu bitirdikten sonra kendinizi ticarete verecekseniz bilemem tabii. O zaman Freighter alıp, üzerini Turret döşemek mantıklı olabiliyor, çünkü bu aletler 360 derece ateş edebiliyor, "H" tuşuna basarak Turret View'a geçtiğinizde arkanızdan gelenleri bile kolayca avlayabilirsiniz.

► Korsanların size sıkça yapacağı "Lane Disruption" siz de korsan olup yapabilirsiniz. Durup Trade Ring'e ateş ederseniz, ticaret yolunun o kısmını çökertirsiniz ve yoldaki tüm araçlar tuzağınıza düşer.

► Silah seçerken düşük Hull, yüksek Shield hasarı veren yavaş bir silah ve hem Hull, hem Shield hasarı veren hızlı bir silah karışımı iyidir. Düşmanın Shield indikten sonra roket salvalarına başlayın.

► Roket demişken, oyun boyunca ben şahsen Stalker serisi füzeler haricinde füze kullanmadım. Sırayla Stalker, Windstalker, Moonstalker, Sunstalker ve Firestalker olmak üzere 5 tipi var. Şahsen Moonstalker'dan sonraki türleri denemedim, çünkü çok pahalılar ve atmaya kiymayırum. Ayrıca sanırım oyundaki en kıvrak füze Stalker serisi.

► Karşidan üç gemi geliyor diyelim. Menzile girince (imleç dönmeye başlar) yaradana sıñırıp ateş açın. Sağa (veya sola) kayarak ateş etmeye devam edin. Mesafe 250m. Civarındayken mayın veya füze sallayın, kaydırınız taraftaki düşmana saldırın ve son anda aşağı dalıp afterburner'i kökleyin. Minimum hasar alınız ama o üçlüünün enerjisini yediğiniz.

► İşte size standart füzeden kaçış manevrası: "Incoming Missile" uyarısını aldığınız anda değil, sinyaller iyice sıkıştırıldığında Counter Measure atıp ters yöne Afterburner kökleyin.

► İlerleyen bölümlerde koca koca gemilerle kışkırtmanız gerekiyor. Bu tür gemilerin kör noktalara olabiliyor, bu noktayı bulursanız Turret'lardan uzak, sakin sakin o gemiyi yiyebilirsiniz.

► Koca gemiler demişken, bir noktadan sonra silah portföyüne torpidoları eklemesiniz, bölümler ezizet haline gelebilir. Hefe ki Fighter'dan çok Gunship'lerle karşı-





laşmaya başladıysanız, aracınıza torpido aksesuarı alma zamanınız gelmiş demektir.

### Görevler bitti şimdi ne yapacağız?

Pek çok kişi Freelancer'da görevler bitince oyununda bittiğini sanıyor. Halbuki oyun sırasında Sirius'un ancak yarısını geziyor görülmeli gerekenlerin pek azını görürorsunuz.

Evet oyunda sadece 3-4 tip görev var ve zamanla bu çok sıkılıyor. Hele Liberty, Kusari, Bretonia ve Rheinland'da dolaşmaktan vaz geçin. Buralar sıkıcı mekanlar. Sigma, Omicron, Tau, Omega gibi sistemleri tercih edin.

Kendinize daha zorlu sistemlere girip çıkmayı, daha iyi bir gemiye sahip olmayı hedef koyun. Böylece oyuna heyecanı yitirmeden devam edebiliyorsunuz. Mesela bence oyundaki en iyi gemi olan Eagle'ı almak (Kimisi Sabre veya Titan'ı tercih eder). Omicron Theta'daki Freeport 9'da bulabilirsiniz bu gemiyi. Ama Omicron Theta'ya gidebilmek için önce Sigma 13 ve Sigma 17'yi bulmalısınız. Ama aralarda görev yapıp daha iyi bir gemi ve silahlar edinmeye unutmayın. Çünkü Corsair ve Outcast'ler canınızı okuyor.

Bu yeni sistemleri gezdiğe karşınıza, bazı hoş sürprizler çıkacak. Mesela Freeport 7'in kalıntıları, kayıp Sleeper gemisi Hispania'nın enkazı veya Nomad'ların boş ülkesi gibi. Yolunuzu çok sık kaybediyorsanız www.lancersreactor.com'a girip "downloads" bölümünden FreelancerDB v0.6 adlı dosyayı çekin. Dertlerinizi çözecektir.

Maksimum Level olan 38'e gelip, gönlünüzdeki gemiyi alıp onu Nomad silahlarıyla donattıktan ve her yere girip çıkışın her mücadeleyi kazandıktan sonra oyun ile işiniz bitiyor. Ama bu rahat bir 10 saat daha oyunun süremesini sağlıyor.

Bu noktada ise www.lancersreactor.com adresine girip "downloads" kısmından yeni modları çekmeye başlıyorsunuz.



Ben bunu yazarken 4 tane yeni sistem ekleyen mod çıktı. Siz okurken daha iyi bir şeyler olmuş olur heralde.

Hatta bu arada belki bir Freelancer server'ı açılır oyunu bir

yandan yüzlerce kişiyle birlikte oynama şansınız olur (server açılsın diye uğraşıyorum şu aralar).

Bana sorarsanız Freelancer kolay kolay bitecek bir oyun değil. Sıkın suyunu çıkarın, buna değer.

### Son söz...

Freelancer tuhaf, çekici bir oyun. Herkese tavsiye edemeyeceğim gibi geliyor. Sonuçta uzayda geçen oyunları seven var, sevmeyen var. Ayrıca Freelancer bir simulation değil, aksiyon oyunu - en azından oynamış olarak. Üstüne üstlük yapımcılar görev çeşidi, oyuncuya tam serbestlik vermek, dinamik ticaret ve politika gibi şeyleri fazla ucuza kapatmış gibiler.

Sonra dönüp ofistekilere bakıyorum. Benim haricimde Tuğbek, Burak ve Jesus da deli gibi oynuyor (Berker oynayamıyor, çünkü onun makinesi çok eskidi). Ortamda sürekli bu oyunun muhabbeti dönüyor ve herkes bir el daha multi atmak için çırpmıyor. Ben de yazıyı bitirip bir level daha atlalıyalım diye düşünmüyorum değilim.

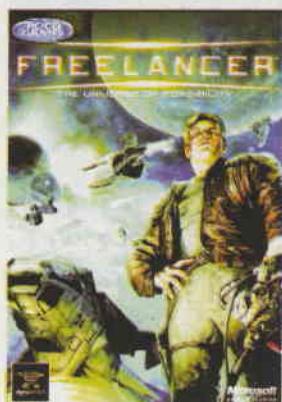
Şu haliyle Freelancer'ı özetlemek için söylelenebilecek en iyi şey "Uzayda geçen Diablo" olacaktır. Ümidi ise mod yapımcılarının katkılarıyla kısa sürede "Uzayda geçen Morrowind" olmasıdır. Peki bu oyunu almalı misiniz?

Bence almalısınız. ☺

### Esnaf ve Sanatkârlar Derneği Uzayda

► Freelancer'da serbest takılmaya başladığınızda göreksiniz ki, neyi nereden alıp nerede satığınız büyük önem taşıyor. Eğer etiye sütlüye karışmadan, dürüst ticaretle para kazanmak istiyorsanız işte en kârlı ticaret yolları. Ama dikkat edin, bazı yollar 30-50 Nav Point'ten oluşuyor ve gitmek bir ömrü sürüyor. Ticaret yapacağınız ve özellikle elmas gibi dikkat çekici mallar taşıyacaksınız, tepeden tırnağa silahların, Korsanlar her yerde peşinizde olacaktır.

Satan Yer	Alan Yer	Ne Taşıyalım	Alım	Satış	Kâr
Kensington Shipping Yard	Pueblo Station, Colorado	Beryllium	192	1020	828
Nagagi Depot	Planet New Berlin	Consumer Goods	200	1100	900
Planet Cambridge	Planet New Berlin	Gold	543	1189	646
Planet Cambridge	Planet New London	Diamonds	879	1056	177
Planet Denver	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	233	810	577
Planet Houston	Planet Los Angeles	Engine Components	600	974	374
Planet Manhattan	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	180	810	630
Planet Manhattan	Planet Pittsburgh	Water	15	30	15
Planet New Berlin	Nagagi Depot	Consumer Goods	120	320	200
Planet New Berlin	Planet New Tokyo	Diamonds	396	1650	1254
Planet New London	Planet Denver	Luxury Food	180	1300	1120
Planet New London	Planet Manhattan	Luxury Consumer Goods	192	1200	1008
Planet New Tokyo	Baltimore Shipyard, New York	Engine Components	225	720	495
Planet New Tokyo	Planet Cambridge	Engine Components	225	1275	1050
Planet New Tokyo	Planet Denver	Engine Components	225	825	600
Planet Pittsburgh	Sheffield Station, Manchester System	Boron	120	600	480
Pueblo Station, Colorado	Southampton Shipyard, New London	Superconductors	100	600	500
Sheffield Station	Planet New London	Light Arms	280	350	70



### Artılar

Inanılmaz geniş bir oyun dünyası. Gerçekten yaşayan bir evren içinde olduğunuz hissini veriyor. Çok iyi grafikle rajimen sistem ihtiyaçları düşük. Senaryo ve anlatımı çok sağlam.

### Eksiler

Senaryo hariç 4 çeşit görev var. Gezegenlerdeki konumalar hep aynı ve inanılmaz sıkıcı. Oyundaki potansiyelini yarışa arka kulanılmış ve gerisi mod yapımcılarına bırakılmış.

### Level Notu



# PRAETORIANS

Tarihin büyüklerinden biri olarak cumhuriyetimizi korumaya çalışıyoruz

**Y**apımcıların bir anda alevlenen bu Roma aşkı nedir bilemiyorum. Ancak bundan pek şikayetçi olduğum söylemenemez. "Rome Total War atesi ile yanıyorum, nasıl oyalanaçım" derken, karşımı Praetorians çıktı. Roma konusuna biraz daha kendimi kaptırabilmek açısından da oldukça yararlı olabileceğimi düşündüm sanırım.

Praetorians temelde bir RTS. Bir RTS ancak türün alışlagelmiş bazı özelliklerini taşımıyor ya da farklı şekillerde karşımıza çıkartıyor. Oyunumuzda bir kaynak yönetimi yok. Ağaç kes, maden çıkar gibi olayın ameliyet kısmı ile alakamız yok. Oyun daha çok savaşlar üzerine kurulu. Oynaması sürenizin nerede ise %90'ını savaşarak geçiriyorsunuz. Yani kaynak olayı olmadığı gibi politika, ekonomi vb olaylara da hizmet etmiyorsunuz. Belki bir senaryo var aslında. Ama bunun ne atmosfere ne de görev yapısına pek bir katkısı yok. Olmasa da olur diyebiliyorum gayet rahatlıkla. F9'a basıp yapmanız gerekenleri görebiliyorsunuz. Burada yazanlar dört satırın pek geçmiyor zaten, e gelin siz düşünün ne demek istedim. Kaynak yönetimi yerine ele geçirdiğiniz köylerdeki köylülerini kullanıyorsunuz. Birim üretebilmeniz için subaylarınızdan birini yada Hero'nuzu (kahraman oluyor kendisi) köye sokuyorsunuz. Daha sonra sağ alt köşedeki menümüzden arzu ettigimiz birimleri tıklayarak sipariş ediyoruz. Örneğin köy nüfusu 300 kişi. Siz 30



LEVEL HIT



Bilgi İçin : praetorians.pyrostudios.com Yapım : Pyro Studios Dağıtım : Edios Interactive Tür : Sıvıç Zamanlı Strateji Multiplay : Ağ ve Internet Minimum sistem : 300MHz CPU / 128MB RAM / 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem : 800MHz CPU / 256MB RAM / 32MB Ekran Kartı

kişilik bir okçu birliği yada 40 askerden oluşan lejyonerleri seçtiğinizde köyün nüfusundan bu sayı düşülüyor. Tabii kısa sürede tüketiyorsunuz köydeki insanları. Bunun için de çok romantik bir çözüm getirmiş yapımcılar. Köy nüfusu kapalı perdeleler arasında yavaş yavaş artıyor. Savaş ağırlıklı bir RTS için oldukça kullanışlı bir sistem olduğunu düşünüyorum bunun. Kaynak olayı ne kadar mantıklı olsa da bu noktaya gelene kadar saçma birçok şeyle karşılaşıyorsunuz. Örneğin bölümün başında size verilen birlüklerden başka bir şey yok elinizde. Birim üretebilmek için bir köy bulmalı ve ele geçirmelisiniz. Buraya kadar bir sorun yok. Ancak köyü ele geçirme olayı saçmasapan. Önünüze geleni kesip biçerek köye ulaşıyorsunuz. Köy denilen şeyin hemen dibinde duran Garrison binasına girişiyorsunuz. Yerle bir ettikten sonra yıkığınız bu binanın üstüne aynısını dikiyorsunuz.



Böylece köyü ele geçirmiş oluyorsunuz. Garrisonların herhangi bir savunma olayı yok. Demek istedigim olay ne olursa olsun haritayı temizlemeye dayanıyor. Hedefe ulaştıktan sonrası angarya. Bir kuşatma olayı yok zaten genelde. Kuşatma silahlarını kullanmamız gereken görevler olmuyor demek değil bu.

### Dünyada her yaptığın

Savaşa bu kadar dayalı bu oyunda strateji ne denli önemli ve savaş olayı ne kadar başarılı? Savaşlar görsel olarak pek başarılı değil. Age of Mythology tarzı bir şeyle bekliyorsanız oldukça hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Zaten birimlerinizi adı geçen oyunlardaki gibi tek değil birlükler halinde yönetiyorsunuz. Bu birlükleri bölebiliyor (Divide Troops) ya da iki birlüğü birleştiriyorsunuz (Join Troops). Birlüklerin aynı tip olması şart tabii. Bu noktadaki en büyük avantajımız ise

Balance Troops komutu. 30 askerden oluşan birlik çarpışma ardından 16 asker kalıyor. Bu birliği ve aynı birimden oluşan bir başka birliği seçtiğinizde birim sayısını dengeliyor. Bir 30 bir de 16 birimden oluşan birlükler yerine 23 birimden oluşan iki birlüğün oluyor ki bu da ekrandaki ikon kalabalığının anlamsız olması engelliyor. Bütün bu butonlar ekranın sağ alt köşesindeki menüde Actions seçeneği altında yer alıyor. Hazır menüye bulaşmışken onu da aradan çıkartıverelim. Menü de toplam 3 ana seçenek bulunuyor; Actions, Abilities ve Construction (bu da inşaat olayı az sonra... Azzzz Sonra!). Abilities alt menüsünde seçili birimin varsa ekstra özelliklerini bulabiliyoruz. Ayrıca standart saldır, dur vb komutlarda burada. Gerçi bu menüye çok fazla ihtiyaç olmuyor. Zaten seçtiğiniz birimin bu tür özellikleri varsa daima önünüzde açık olan info bar'dan bunları

gerekmiyor, oyun anında da hemencecik gerekli değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Bu oldukça hayatı oyunda, çünkü savaşlar gereğinden daha hızlı gerçekleşiyor. Tamam insanoğlu ok, kılıç yada balta karşısında gerçek hayatı da bu kadar çit kırıldım ama bir 3D RTS oynarken bu çok can sıkıyor. Çarpışma başladıkta sonra pek bir aksiyon şansınız yok. Sa-dece ağlamaklı gözlerle yürüp giden askerlerini izliyorsunuz. Hemen ardından en son save' inizi yükleyip aynı yerde aynı hatayı yapmamaya çalışıyorsunuz (ama kesinlikle başka hatalar yapıyorsunuz, o ayrı).

Bu katliamlar grafik olarak bize nasıl yansıyor peki? Şöyledir yansıyor; bir grup şirin mi şirin, minnacık lejyoner tip tip tip koşuyorlar, aynı anda bir grup minnacık şirin mi şirin baltalı barbar da lejyonerlere doğru tip tip diye koşuyorlar. Orta-da birbirlerine doğru zıplıyorlar. Tamam dalga geçiyorum da, zıplama bölümüm hariç olay bu. Birbirine giren iki gırıhtan bir şey anlamazsanız olsaksız. Ancak birlükleri işaret eden ikonlardan durumu takip edebiliyorsunuz. Bu ikonlar çok yararlı. Birlüklerin sağlık durumunu, o birlliğin toplam olarak kaç kişi olabileceğini, o anda kaç kişi olduğunu, Stamina'sını (kondisyon olayı) aynı anda görebiliyorsunuz. İkonların savaşı sona erdiğinde hızlıca Mouse'u üstlerinde gezdirip birlüklerin durumunu görmemeniz mümkün.

### Sonsuzlukta yankılanır

Savaşlara bu şekilde girip çıkışken oyuncunun başka problemleri ile karşılaşıyoruz. Harita tasarımları genelde başarılı olsa da hemen hemen tüm haritalarda bir iki ortak problem var. Bunların ilki haritalardaki yolların

görebiliyor ve kullanabiliyorsunuz.

Burada çok hoş bir özellik eklenmiş oyuna. Birkaç farklı birim seçtiğinizde hepsinin özel becerileri bu çubukta görünen ve buradan kullanılabiliriyor. Yani diğer benzer tür oyunlardaki gibi sadece en yüksek rütbeli birimin yada kahramanın özellikleri belirliyor. Bu sayede her birimi ayrı ayrı seçip akıl vermeniz





▲ Kum fırtınası kale duvarlarını nasıl aşıyor, ben anlamadım.

◀ Dediğim gibi, iki taraf birbirine doğru zıphıyor, siz de birşey anlamamışsınız savaştan.

hep daracık olması. Zaten oyunun ilk bölümünde ilk bu sorunu göreceksiniz. Haritanın tamamı ormanlık arazi. Ormanın içinde bir sürü patika var. Sağ alt köşedeki haritanıza baktığınızda hangi patika nereye gidiyor görüyorsunuz. Zaten harita açma mantığı da biraz farklı oyunda. Oyun başladığında haritanın tamamı görünüyor, savaş sisi yok. Ama birimleriniz sadece görüş açıları dahilindeki düşmanları görebiliyor, bu iyi gerçekçilik adına. Görüş alanına giren düşman mini haritanızda da beliriyor. Patikalar belli, gitmeniz gerek nokta belli ancak düşman nerede bilmiyorsunuz. Birimlerinizi sıkış tükış yürütmeye çalışırken bazı birliklerin enerjisinin hızla azaldığını görüyorsunuz. Hemen birliği seçip ekrana getiriyorsunuz. Ormandan oklanıyor kendileri. Ancak bu konuda hiçbir şey yapamıyorsunuz. Nedeeeeeen? Çünkü küçük sahip olduğunuz birlikleri tamama yakını ormana giremiyor. Scout birimleri (ki bu birimleri öncü birlik olarak, daha doğrusu keşif birliği olarak kullanıyorsunuz) dışında hiçbir ormana paldır küldüralamıyor. Durmadan oklanıyzınsınız bu arada. Saçmalığın danışkası olan bölüm ise bu ormana giremeyecek birliklerin bir yerden bir yere gitmelerini söylediğinizde kafalarına göre ormanın içinden geçip geçip durmaları.

Tam "Eeeee? Bunlar ormana giriyor mu?" diyorken başka bir şeyi fark ediyoruz. Birlikleri ormandan, hatta okların atıldığı noktadan geçirmeyi başarsanız bile Scout'unuz yoksa düşmanı asla ama asla göremiyor, doğal olarak saldıramiyorsunuz. Bir önceki Save'den devam edip haritanın başka bir noktasından rotanızı çiziverip bu sorunu da atlıyorsunuz.

Zamanla bu sıkıntıları unutmaya başlıyorsunuz, ancak o anda gördükleriniz deli ediyor sizi (ben sınırlı oldum valla). Savaş alanından kaçan düşmanlar ağaçlara tırmansa bile birlikleriniz peşlerini bırakmıyor. Ormanın en derin yerlerine kadar takip edip dövüşmeyi sürdürüyor. Özettersek, birimleriniz ormandan korkuyorlar, savaş yokken ormana gireni Allah kör yapar düşman filan göremezsiniz, savaşın gazı ile ormana dalan birlikleriniz kıpkırmızı olur daha kolay bulursunuz.

Ormanda görme bozukluğu meselesi ya da ormana girememeye durumu çok can sıkımayabilirdi aslında. Ancak oydaki birlikler arasında ciddi bir kağıt, taş, makas olayı var. Çözülmesi zor bir şey değil. Mızraklı lejyonerlerin üstüne atılıları salarsanız sayıları çok önemli değil, eriyip gider birlikleriniz. Ayrıca oyundaki taraflar arasında çok sağlam bir denge kurulmuş. Misirlilerin birimleri oldukça ucuza gelse de oldukça zayıflar, Barbarlar ise tam tersine pahalı ama güçlüler, Roma'da ise tam bir denge söz konusu. Roma'nın en büyük avantajı birlik başına düşen minimum adam sayısının 30 olması. Bu sayı diğerlerinde 16. Bulunduğunuz ortama ve düşmanın durumuna göre birliklerinizi iyi belirlemeniz ve neyi nerede kullanmanız gerektiğini iyi bilmeniz gerekiyor. Kuzey Afrika'dan İngiltere'ye, Almanya'dan İtalya'ya birçok cephe savaşırken perişan olmanız hiç de

zor değil yoksa. 3 düşman arasındaki bu güç dengesi oyunun strateji yanını tek başına oluşturuyor neredeyse. Tabii sadece birimlerin arasındaki farklar ve özellikleri ile bitmiyor iş. Oyun içinde bir rütbe alma sistemi de mevcut. Savaşçı tecrübe kazandıkça şahane menümüzdeki "Promote" butonu aktif hale geliyor ve o an seçili olan birimden bir adet subay çıkartılıyor. Bu subay komutası altındaki yada çevresindeki birimlere bellî bir onur (Honor) puanı sağlıyor. Başarindrıda subay ne kadar tecrübeli ise birimler de o kadar yararlı oluyor savaş alanında. Ayrıca bu subayları köylere sokarak birim üretimini sağlayabiliyorsunuz.

Birimlerin çeşidi çok fazla değil. Auxiliary Infantry oyun içi amelelerimiz. Neredeyse atlı birimler kadar hızlı olan bu birim oldukça zayıf ve dayaniksiz. Ancak Catapult, Defense Tower, Balista gibi bina ve kuşatma birimlerini inşa edebilen tek birim, Defens Tower'ları sadece size ait olan köy çevresinde inşa edebiliyorsunuz. Ayrıca düşman köyünün Garrison'unu yıktıktan sonra bu birlik ile kendi Garrison'unuzu dikiyorsunuz. Bu arkadaşların en güzel yanı ise Catapult, Battle Ram vb. cihazları (???) Ne diyorum ben be?) haritanın herhangi bir yerinde üretebiliyor olmaları. Yukarıda bir yerlerde az sonra dediğimiz Construction menüsünü burada kullanıyoruz işte. Auxiliary Inf. birliğini seçtiğten sonra bu menüden inşa edilmesini istediğimiz birimi yada binayı seçiyoruz. Sonra da haritada tıkladığımız yere tip tip koşup hemen inşaata giriyorlar. Örneğin bir Catapult yaptıktı, Catapult için gerekli sayıda asker yanında kalıyor diğerlerini yeni işlerde kullanabiliyoruz. Yani ürettiğimizin karşılığı olarak o kadar askeri silahı kullanmaları için birliğinden ayırmış oluyoruz. Çok dandik gibi gözüke de oldukça



▲ Bence çekilen kapı önünden, karışmam sonra.



### Ne Yapmalı, Ne Yapmamalı

- ▶ Orduların arasında mutlaka Physician bulundurmali.
- ▶ Honor Point sistemini öğrenmeli.
- ▶ Özel birimleri üretebilmek için köylere Honor Pointi en yüksek subayı yada Hero'yu sokmalı.
- ▶ Askerleri koşturmamalı. Aceleniz yoksa yürümeye bırakmalı. Koşan birimin kondisyonu düşer savasamaz sonra.
- ▶ Promote aktif olunca hemen kullanmalı.
- ▶ Birliklerin başında daima subayı bulundurmali.
- ▶ Bir kere saldırdıktan sonra geri çekilmeye kalkmamalı.
- ▶ Askerleri hep birlikte değil gelen düşman biriminin türüne göre savaşa sürmeli.
- ▶ Kuşatma yaparken kuşatma silahlarının etrafında mutlaka mızraklı ve okçu birlikler bulundurmali.
- ▶ En iyi savunma saldırısı, en iyi saldırısı savunmadır tipindeki geyiklerden uzak durmalı.
- ▶ Arka arkaya bu kadar çok -meli -mali kullanılmamalı.
- ▶ Sigaraya özenmemeli, sağlıklı günlere koşmali.
- ▶ Geç saatlere kadar oyun oynamamalı, erken yatıp erken kalkmali.

güzel bir özellik bu.

Dediğim gibi Aux. Inf.'ler oldukça hızlı hareket ediyor. İstediğimiz noktaya hızlıca gitmelerini sağlayıp orada istedigimiz silahı yapabiliyoruz. Klasik RTS'leri düşünün bir. Savaşın en sıcak anında yaptığınız aracın, birimin vs tamamlanıp üssünüzden çıkip savaş alanına gelen kadar geçirdiği anlamsız zaman size nelere mal oluyor. Bir dü-

şünün hak vereceksiniz ya da vermeyeceksiniz ya da aman ne yapıyım ya ben böyle düşünüyorum zaten uykum var (Sinan Kızacak) (beni mi çağırın? - bix).

### Sezar'a selam olsun

Diğer bir kilit oyuncumuz ise Physician. Bu amcalar melek gibiler. Üretiliyorsunuz katiyorsunuz ordunuza, hastalanın yaralanan olursa koşup iyileştiriveriyorlar. Çok güzel insanlar hakikatlen. Allah başımızdan eksik etmesin. Ama genelde iyileştirmeye pek zamanları olmuyor milleti. Terzi kendi sökügünü dikemez modeli kendilerini iyileştiremiyorlar. Druidler de benzer şekilde maalesef. Zaten bu birimler diğerlerinin aksine tek başlarına oldukları için hengamede görmeniz ve kurtarmanız oldukça güç. Kahramanlarınızı ekranın solunda ikonlar halinde görebiliyorsunuz ve tıkladığınızda hemen ulaşabiliyorsunuz ancak bu birimlerde böyle bir şansınız yok.

Julius Ceasar'ın yakasını kurtarmaya çalışırken telef oluyoruz burada ya.

Oyunun olayı aşağı yukarı budur arkadaşlar. Biraz da teknik özelliklere bakalım. Haritayı bir RTS klasiği olan izometrik kameralardan görüyoruz yine. Kamera

üstünde pek fazla bir gücümüz yok malesef. 3 kademe zoom, biraz sağ, biraz sol. Ama ufak bir problem var, en ufak değişiklikten sonra kamera ansızın resetleyebiliyor kendini. Grafikler çok detaylı değil. Ama gayet yeterli. Biraz dikkatli bakışınızda incik cincik bir dünya animasyon var. Rüzgarda dalgaanan ağaçlar, uçan kuşlar vs. Birimlerin detay seviyesi oldukça düşük. Çok renkli olmaları ilk anda aldatıyor ama dikkat edince hemen fark ediyorsunuz durumu. Özellikle Mısır ve kuzey Afrika'da geçen bölgüler çok hoşuma gitti. Her şey yerli yerinde ve açık. Ancak bir iki oran problemi de yok değil birimler ile binalar arasında. Bazen develerle binalar karıştırıyor insan ya da ben şası bakıyorum artık, ondan olabilir. Sesler ise, eee seslere ne demeli bilmiyorum. Yeterli deyip geçmek var ama dur bakalım.

Savaş anında kullanılan efektlər oldukça yetersiz. Atmosfere bir katkısı pek yok. Oyunun müzikleri fena değil. Kendini pek tekrarlamasa da hemen her zaman aynı renkte parçalar çaldığından can sıkabiliyor zaman zaman. En çok hoşuma giden şey sadece birimleri seçtiğinizde değil hareket halinde oldukları sürece seslerini duyuyor olmak. Lejyonerler haritayı uygun adım rap rap yürüken sürekli duyuyorsunuz, bu da hoş.

### Yer kalmadı ya..

Toparlamaya çalışırsak, koşun alın diye yırtınmayacağım bu sefer. Klasik RTS oyuncularını sıkabilir bir noktadan sonra. Ama Total War oyunlarının biraz ağır geldiğini söyleyen oyuncular için de biçilmiş kafstan. Verilecek parayı hak ediyor. Hadi beyler Ceasar ve Senato için.... ☺



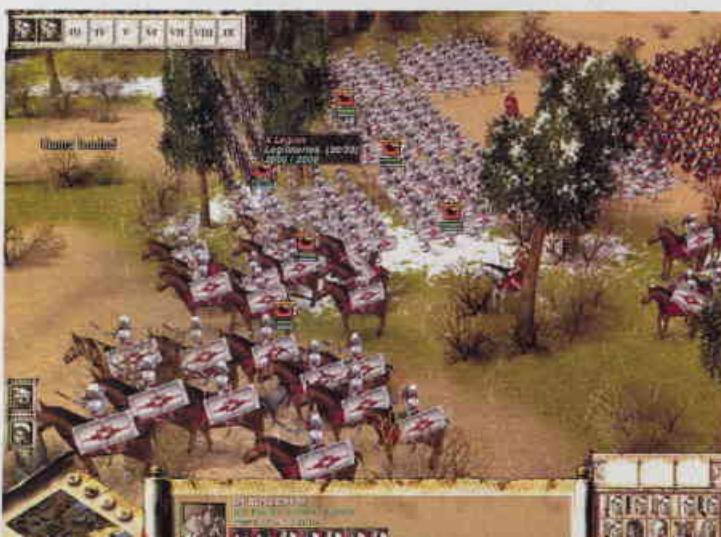
### Artılar

Savaş stratejileri üstüne kurulu. Kaynak yönelimi yok. Birimler arasında denge çok iyi kurmuş

### Eksiler

Klasik GZS severleri üzüller. Zayıf Ses Etkileri.

### Level Notu



◀ Habire Load, habire...



# Rainbow Six 3: Raven Shield

Teröristlerle Tango yapmaya hazır mısınız? Tara ra ram... Tango down... Tango Down...



LEVEL HIT

Tugbek.Olek.tugbek@level.com.tr

Bilgi için: [www.level-shield.com](http://www.level-shield.com) Yapınca Ubisoft Montreal Dağıtım Üssü'nden: PS3, Xbox 360 ve Multiplayer: PC ve PlayStation Gaming Zone.

Minimum Sist. 800MHz CPU, 1GB RAM, 10GB HD, DirectX 9.0c, 256MB 3D Accelerator, 1GB HDD stok. Rainbow Six: U.S.A. 256MB RAM, 128MB VRAM, 128MB Ethernet Kartı.

**D**ünyanın en iyi anti-terörist timi üçüncü kez kotülerin peşinde: Rouge Spear'dan bu yana geçen 4 sene de onlar da oldukça değişti elbette. Belki Rainbow timinin kadrosu aynı ama oyunun yapımcıları ve kendisinde ciddi bir değişim var. Tom Clancy'nin oyun firması Red Storm Entertainment, Ubisoft tarafından alındıktan sonra iki oyun projesi Ubisoft'un Montreal stüdyosuna kaydırıldı. Bunlar Splinter Cell ve Rainbow Six 3: Raven Shield'di. İki ile çok iyi bir iş çıkan Montreal'lı geliştiriciler şimdi çok daha büyük bir sınavda. Acaba klasikleşen ve pek çok kişi için girmiş geçmiş en iyi 10 oyun arasında yer alan Rainbow Six serisinin hakkını verebildiler mi? Bunu görmek için yazının sonunu beklemeniz gerekiyor.

## Tanıdık Ekranlar

Raven Shield'de operasyon başlayana kadar Rouge Spear'dan farklı bir ekranla karşılaşmazsınız. Bu yüzden önceki oyunlardan herhangi birini oynamış olanlar hiç yabancılık çekmeyecekler. Ama ışımızı kolaylaşırın, güzel değişik-

likler de yapılmış. Aradaki bu küçük farklardan en çok hoşuma gideni briefing ekranında, operasyon alanın kabaca yapısını gösteren videolar konmuş olması. Bu videoları izleyip operasyon öncesinde ne nerededir, mesafeler, yükseklikler nedir takip etmeniz faydalıdır. Ayrıca planlama ekranındaki 3D düğmesine bastığınızda haritanın çırın üstten görünüşüne geçmek yerine sol üst köşede küçük bir 3D pencere açılıyor. Bu pencerede, planın seçili olan waypoint'inde durduğunuzda, çevrenizde neler göreceğinize bakabiliyorsunuz. Fare ile tıklayıp sürüklendiğinizde görüntü 360 derece dönyüyor. Waypoint'lerinizi belirlerken veya gözden geçirirken bu 3D görüşü de takip ederseniz hem daha rahat plan yaparsınız hem de operasyon sırasında yabancılık çekmezsiniz.

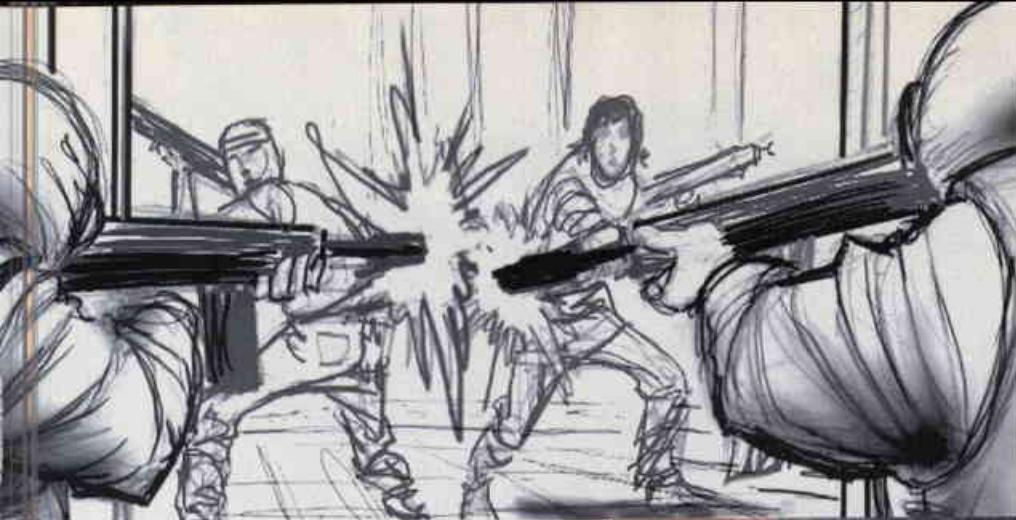
## Dünyanın Tüm Silahları

Oyundaki en büyük gelişmelerden biri silah ve teçhizatlardaki bolluk. Oyunda kullanabileceğiniz 14 SMG, 15 otomatik tüfek, 3 shotgun, 7 keskin nişancı tüfeği, 5 hafif makineli silah, 8 tabanca kısacısı toplam 52 silah bulunuyor. Her görev ve ihtiyac için bir silah bulmanız mümkün.

Üstelik bu silahlara susturucu, yüksek kapasiteli şarjör, mini dörbün ve sniper'lar için termal sensor takabiliyorsunuz. Ayrıca tim elemanlarınızı 5 tip el bombası, 3 tip patlayıcı, 3 tip alet takımı, gaz maskesi ve ekstra şarjörlerle donatabiliyorsunuz. Zaten gece görüş sistemi hepsinde standart olarak var. Buna bir de 21 tip kamuflaj/zırh seçeneğini ekleyin. Sonuç olarak elinizde sayısız kombinasyonda takım yaratma seçeneği var. Hatta takım seçme ekranına oyun içinde oyun gözüyle bile bakabiliyorsunuz.

Bu seçimler görevi başarıp başaramayacığınızı büyük ölçüde etkiliyor. Elbette tek bir adamı sadece tabanca ile ortamı bırakıp bütün teröristleri tek tek hâklayarak görev bitirmek de mümkün. Ama bunun için akıl almaz bir şans ve insanüstü oyun yeteneğine ihtiyacınız var. Çünkü Raven Shield fazlaıyla zor bir oyun ve basit seviyede bile karşınıza çıkacak 30 kadar teröristi, rehineleri zarar gelmeden, bombalar patlamadan temizleyebilmek için tam dönümlü 8 adama ihtiyaç duyuyorsunuz.

Silah ve teçhizatlardaki tek değişiklik sayılarda değil. Hemen her silahın ve teçhizatın işleyisi de değişmiş ve bana



▲ Takım oluşturma ekranında admalarını verebileceğiniz bir dolu silah ve tezizat var.

▼ Takım arkadaşlarınıza gerekli emirleri bu yuvalarak menü aracılığıyla veriyorsunuz.

sorarsanız mükemmel hale gelmiş. Silahlar eskisine göre çok daha gerçekçi. Her zamanki gibi crosshair'ın (hedef imleci) açılıp kapanması o anki nişan yeteneğinizi, mermilerinizin hedefi hangi doğrulukta bulup bulmayacağıni belirliyor. Ama artık crosshair'ın açılıp kapanmasını belirleyen çok daha fazla etmen var. Silahın tipi, ayakta veya yatar vaziyette olmanız, yaralı olup olmamanız, hareket edip etmemeniz, vs...

### Bombalar

Oyunu alıp da oynadığınız zaman sizi en çok çarpan yanlarından biri bombaların çalışması olacak. Bugüne kadarki hiç bir FPS'de ne görüntü ne de etki olarak bombalar Worms'dan daha gerçekçi değildi. Raven Shield'de ise bu konudaki gerçeklik inanılmaz. Parça tesirli bir bomba attığınızda bombanın direkt olarak görmediği kişiler kesinlikle hasar almıyor ve patlamanın ardından ortalığı toz bulutu kaplıyor. Mesela bomba atılan bir koridorda koridorun diğer ucunu görmek 3-4 saniye için mümkün olmuyor. Sis bombası öyle birden ortalığı toza dumanla boğmuyor, sisin bombardan çıkış otama yayılışını çok net görebiliyorsunuz. Ancak iyice yayıldılarında (4-5 saniye içinde) o bölgedeki görüşü sıfırı indiriyor.

Oyunda mükemmel seviyeye ulaşan Flashbang'ler patladıında diğer oyundaki gibi ekranı beyaza boyamakla yetinmiyor sizi her açıdan afallatıyor. Ön-celikle karakteriniz refleks olarak rastgele bir yöne dönüyor. Adamınızın patlama anında gördüğü görüntü uzun süre donup kalıyor ve gerçek görüntüyü onun altından hayal meyal seçebiliyorsunuz. Patlama ile oluşan yüksek ses kulaklarınızda (yani hoparlörlerinizde) korkunç bir çınlamaya sebep oluyor. Yani yakınında Flashbang patlarsa ne yöne baktığı, neyin nerde olduğu hakkında zerre fikri olmayan, kör, sağır ve şasık biri haline geliyorsunuz. Ayrıca Flashbang patlamadan önce hızla başka bir yöne dönmeniz, sadece çektiğiniz acıları biraz



azaltıyor.

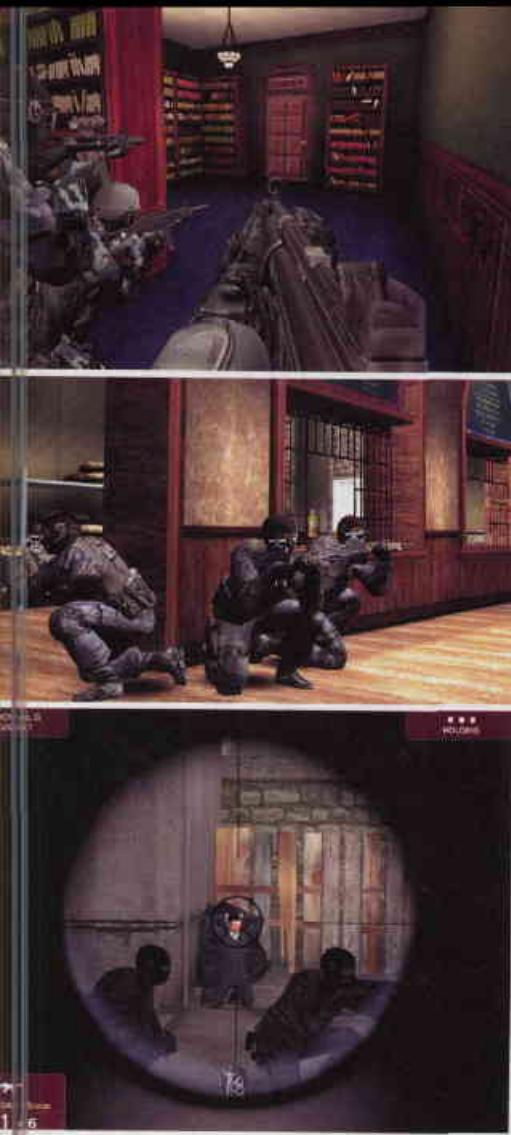
Oyundaki diğer bir harika bomba olan göz yaşartıcı bomba da şaşkıncı bir etkiye sahip. Bombayı arttığınızda anında yayılıp küçük bir çevreyi kaplıyor gaz ve hayal meyal fark edilebiliyor. Eğer fark etmeden gaz bulutunun içine girerseniz görüşünüz afallıyor,bulanıp gölgelenmeye, siz hareket ettikçe karışık başınızı döndürmeye başlıyor. Üstelik adamınız mütemadiyen öksürdüğү için yerini belli ediyor.

### Raven ne? Shield ne?

Raven Shield'in sizi hayal kırıklığına uğratacak bir kaç yönü var. Bunlardan ilk fark edeceğiniz hikaye. Romandan uyarlanması rağmen hiç bir zaman R6'de hikaye yeterince iyi işlenmez. Ama bu sefer iyice dağılmış. Oyunun açılış vide-

osu ve son görevden sonra çıkan video haricinde hikayenin yanından bile geçmiyorsunuz. Halbuki Red Stom, Montreal'deki geliştiriciler için tam Clancy'lik ilginç bir hikaye çıkarmış. Bir parça Boys From Brazil veya Clear and Present Danger tadında çok hoş bir senaryo kurma imkanları varmış. Ama harcamışlar. Üstelik görev aralarında çıkan 6 ara videoda hiç ama hiç birşey yok. Üstelik John Clark yine uyuz biri olarak çizilmiş. Bir R6 oyundan da Willem Dafoe karizmasında bir John Clark göremeyecek miyiz? Oyunun adı da sanırım sır R ve S harfleriyle başlıyor diye konmuş. Bu RS'ini adet haline getirecekler gibi.

Oyunda 12 ayrı haritada geçen 15 görev var. Biraz zorlayınca görevleri 2 günde bitirebilirsınız. Ama bence oyun Recruit'ten başlayarak 3 zorluk seviye-



► Adamlarınız bir bölgeyi tutarken farklı yönleri kollayacak şekilde yerleşiyorlar.

◀ Bütün silahlara mini dürbün takarak uzak mesafelere zoom yapabiliyorsunuz.

daha küçük bir hedef oluşturabiliyoruz. Bu önemli çünkü vücudunuz gözükmesine bile teröristler kenardan çıkan bir başı vurabilecek yetenekte.

Diğer bir gelişme kapıları aralayabilmemiz ki oyuna çok fazla şey katıyor. Eski gibibam büm kapıları tekmeleyerek dolaşmıyoruz. Bir odada dalmadan önce kapıyı aralayıp içeriyi kolaçan etmek veya aralık kapıdan önce Flashbang atmak mümkün. Ki hemen her kapıda bunu yapıyorsunuz.

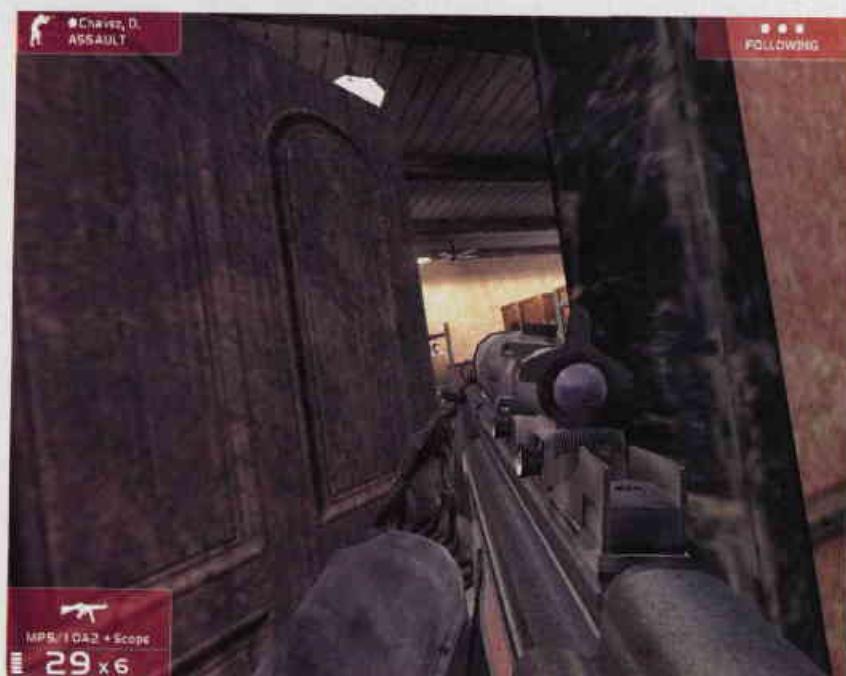
Oyundaki yapay zeka da bence tatmin edici seviyede. Evet bazen tamamen salaklaşıp olmadık şeyler yapıyorlar. Önünden koşarak geçiyorlar, kendi kafalarına bomba atıyorlar. Ama üstüne koşup ateş etmekten ötesine

gitmeyen diğer FPS yapay zekalarına tercih ederim. Çünkü pek çok kez çok iyi oynuyorlar ve siz fazlaıyla şaşırtıyorlar. Ortamda sesleri takip ediyor, siz arkadan sarıyor ve kafanızı çevirdiğiniz bir an yerlerinden çıçıp başka bir mevzi alıyorlar. Ayrıca NPC'lerin nişan alma yeteneği de çok iyi. Hiç beklemediğiniz anlarda tek bir kurşunla işinizi bitirebiliyorlar. Yine de CS botlarında olduğu gibi NPC'lerin auto-aim kullanan hileciler olduğunu düşünmüyorsunuz. Vurulduğunda içinden "helal olsun iyi kodu!" demek geliyor.

### Bez Bebekler

Daha önce hep kendi 3D motorunu kullanan R6'de bu sefer Unreal Warfare motoru kullanılmış. Bu tercihin ne denli yerinde olduğunu operasyon başarıları başlamaz görüyorsunuz. Oyundaki haritalar gerçek yaşamı aratmayacak detay seviyesinde. Özellikle ilk görev olan Oil

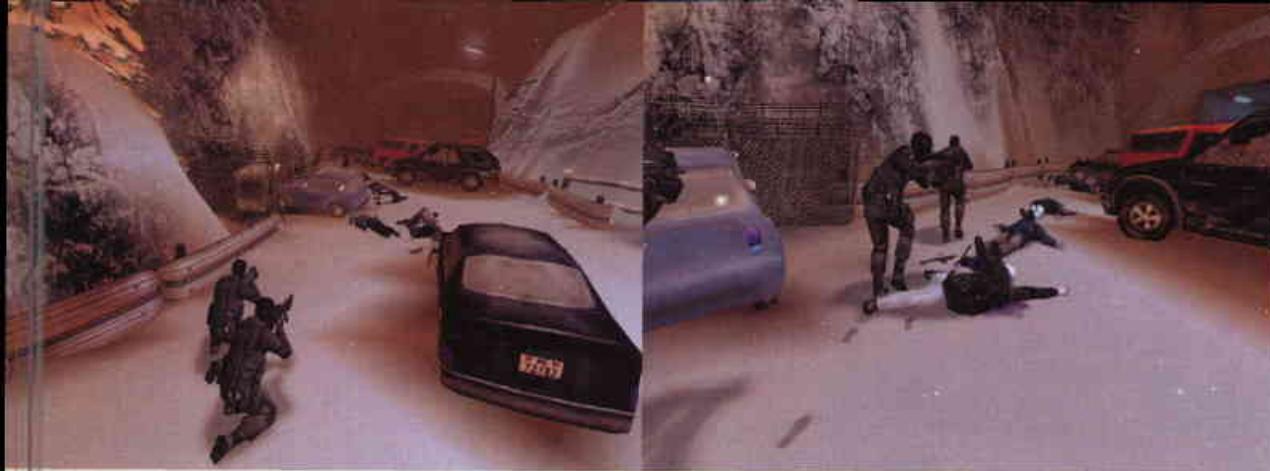
▼ Kapıları açmadan önce aralamak hayat kurtarabiliyor.



### Planlama Aşaması

► Briefing ara yüzündeki videolar haritadaki önemli noktaları ve genel vapayı gösteriyor. Planlama ekranında ise küçük 3D perspektifinde way pointlerin çevresinde neler olacağının öngörülüyor.





Refinery'de ortalıktaki tanklar, borular, merdivenler ve metal platformlar görmeye değer. Çok kez girdiğiniz mekanda aynı anda kontrol etmeniz gereken pek çok açıklık, merdiven, pencere ve qa-

**Raven Shield™ in Bombaro**

► Cynda bombaları nesil黔el yaradıktır ve ekstremist dergilerde gerek ne kadar benzerlik olduğunu anlatır. Simdi de bombaları ve zaman kullanmayı severseniz ne yapmali misiniz. Ünlü oyuncular tek kişilik görevlerde rüyaya erke saðdece Free Grenade kullanıyor. Diğer üç bombası multiplayer için

Nasul Atmawi

- **Flashbang 6. Aşmak:** Birde fazla düşmanın nisanlığı veya odalarca şerkeş rehberinin olduğu bölgelere gerekten kılınır. Etki süresi odalarca won ana yine de komşu arakalan zona varlık kaybetmeden dans ve temsilde girişin.
- **Frag 6. Aşmak:** Düşmanın nerde olduğundan emin olun ve riske girmeden

bomba稳定性上面使用。但是，炮弹在第一次接触地面上时会停止。因此，必须使用第二枚炮弹。另外，如果在第一次接触地面上时，炮弹没有停止，那么，它将向后滚动，因此，必须使用第三枚炮弹。另外，如果在第一次接触地面上时，炮弹没有停止，那么，它将向后滚动，因此，必须使用第三枚炮弹。

**Tear Gas 6. Atmak:** Dumanın  
eksiinden dolanmışsa emziler. Bir yol  
dönümüne ve bir yolda sıkışıklığa  
atacaklarından bir deyim gelmektedir.  
Bellis yoğunca ve zararlı bomba  
gazlarının yayıldığı yerde kullanılır.

NE Vannard

► **Frag 6. Yemek:** Katarımızı da dediği gibi "Run For Your Life!!!". Bende ile arasında bir seyir kalarak pınçılık kavgası başladı. Tek sığlık evünde kattan 3 tır üçen duvar hava kamçı zardur, hem de sonuncu harçlık gönülümdeki sonumun nereye

**► Smoke G. Tomek:** Sıçan ırmak  
girmeyen, doğa hanedanına oddaşının  
bileşmesinden ötürü bulunduğumuz mekana  
bir alımlıca, ya da yahnihanenin atan  
adamı wasitiliyorum. Yereldeki yemin olduğumuz bir şahı yoksa  
adımlarını bekliyor.

► **Toz Gas G.** Yemek Gaz bulutunu içerenin çok yoğunlaşmış şekilde geyi, kılçık veya şıvaları, hırıldır bir noktaya doğru eklem geçmesini bekleyin.

leri oluyor. Counter-Strike'ın kutu ve boş mekanlarına alışanlar, dört bir yandan gelebilecek tehdit karşısında nasıl yavaşlayıp, korka korka ilerlediklerini farkedecekler.

Ayrıca oyunda kullanılan kameralar ve karakterlerdeki detayda çok iyi. Adamlarınızın üzerinde tüm teçhizatlarını görebiliyorsunuz. Üstelik bu detaylar karakter animasyonlarını da etkiliyor. Adamınızın bomba çekmesini istediğinizde silahını kayışıyla sırtına aldığı, elini arkasına atıp kemerindeki bombayı aldığı görebiliyorsunuz. Ayrıca oyunda çok iyi bir fizik motoru kullanılmış. Ragdoll (bez bebek) olarak da bilinen teknoloji ile vurdugunuz adamlar mermimin çapı, hızı ve geliş yönüne göre düşüyorlar. Hatta düşerken aralık bir kapıya çarpıp açılan kapıyla birlikte odanın içine yuvarlanabiliyorlar. Bazen saçma sapan formalar da öldürükleri için çok eleştirlirse de bana göre kötük gibi düşen cesetlerden kat kat iyi bir sistem. Oyunla ilgili her şeyi öğrenmek isteyenlerin

daki fizik motörü sadece Ragdoll'dan ibaret değil. Mesela aralık kapıları vurarak açıp kapmanız bile mümkün. Tabii bunu teröristler de yapıyor. Aralık kapıdan kafanızı görünce ateş açıyorlar ve çarpan mermiler kapıyı açıp sizi ortada savunmasız bırakıyor.

Kısacası Ubisoft'un Unreal Warfare motorunu hakkıyla kullandığını çok rahat söyleyebilirim (tek kullanamayan rezil Unreal 2 oldu zaten! - U2 düşmanı Blax). Bizi tek rahatsız eden oyundaki bir bug yüzünden GeForce ekran kartlarında çözünürlüğün kafasına göre 640x480'e düşmesiydi.

Ses Nerdler Geliyor?

Oyunda en çok etkilendiğimiz şey ise sesler oldu. R6 serisinin her zamanki mükemmel müzikleri yine kullanılmış. Ama çarpıcı olan oyun

İçindeki ses efektleri. Görev sırasında ilerlerken, üniformanızdan çıkan hisarıtxa kadar her şeyi duyuyorsunuz. Kılıfına giren tabaancının sesi, çengelinde sallanan bomba, kapı kolunun sesi.. oyunda yaptığınız herşey ses çıkarıyor. Ayak sesleri hiç olmadığı kadar iyi ve bastığınız yere göre değişimi çok daha gerçekçi. Düşmanın yaklaşan ayak sesinden yerini tespit etmek için pahalı bir kulaklıklık pür dikkat kesilmeniz gerekmeyecek. Sesin duyduğunuza an nereden geldiğini biliyorsunuz. Üstelik illa Audigy ses kartınız olması gerekmeyecek. EAX Advanced HD desteğine sahip olsa da sesler SB Live!da da çok iyi

En çarpıcı olan ses ise mermilerin metal yüzeylere çarptığında çıkardığı ses. Yakınızdaki boş bir tank veya varile mermi isabet edince korkup bir kenara sinmemek elde değil. Zaten seslerin başarısı oyuncunun gerilimden kendini belli ediyor. Oyunda adrenaliniz bir an olsun düşmüyor ve bazen bir kapıya aralarken nefesinizi tuttuğunuza fark ediyorsunuz.

The cover art for Rainbow Six 3: Raven Shield features a soldier in a helmet and goggles looking through a scope, set against a dark, industrial background.

Art 12

Grafikler çok iyi ve animasyonlar çok iyi. Ses olarak bugüne kadar gördüğüm en iyi oyun. Yapay zeka ara sıra çok iyi zorduyor. Karakterlerde de deha fazla batırılmış.

Eksjö

Hikaye işlenmemiş, mod desteği yok, yapay zeka ve rag doll zaman zaman sapıyor, oyun genel olarak sekizinci



**mis Geçmiş En İyi R6**

Tüm artı ve eksilerini kefelere doldurunca Raven Shield'in diğer tüm R6 oyunlarından iyi olduğunu ve seride Rogue Spear'dan çok daha fazla yenilik kattığını söyleyebilirim. Üstelik oyunun ruhundan en ufak bir sapma yok.

Raven Shield'in en çok puan kirdiğim yanı Mod desteğinin olmaması. Bu destek bugüne kadar tüm R6 oyunlarında vardı. Gerçi oyunun yanında Unreal Editörü geliyor ve kendi haritalarınızı yapabiliyorsunuz. Ama R6'in en çok mod yapılan oyunlardan olduğunu düşününce bu yeterli değil. Ubisoft ileride bir yama ile bu desteği ekleyeceklerini söylüyor. Ama bu giden puanlarını geri getirmeyecek. ©



Delta Force Serisi'nin en iyi oyunu

# delta force: black hawk down

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Bilgi için: [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com) Yapım: Novalogic Dağıtım: Novalogic Tür: FPS Multiplay: 32 kişiye kadar Internet, 50 kişiye kadar LAN Min Sistem: P III 733, 256MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: PIV İşlemci, 64 MB Ekran Kartı

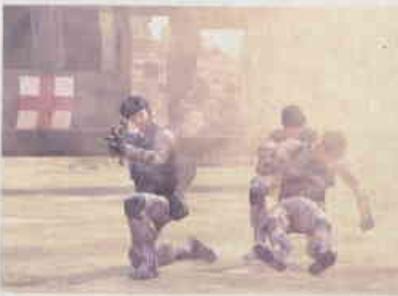
**S**omalı'deki tırıklanma Amerikalılara çok koymuş olmalı. Bildiğiniz gibi Mogadişu'da düşürülen Blackhawk helikopteri ve sonrasında yaşananlar Blackhawk Down adı altında film olarak sinemalarımıza bile gelmişti. Amerikan askerlerinin ölümü Çevik Bir Paşa'nın komutasındayken oldu. En azından Amerikalılar böyle dedi ve Paşa da komutanlıkta oldu. Elimizdeki oyun Birleşmiş Milletler'in Somali'ye yaptığı yardım harekatı sırasında yaşananlardan esinlenerek yapılmış bir eğlencelik. Eğlencelik dedim çünkü Novalogic harekattaki operasyonlardan esinlenerek gerçekten çok eğlenceli haritalar ve görevler yaratmış.

## Humvee'den helikoptere

Oyuna girdiğinizde üç adet campaign'e başlama imkanınız var. Eğer siz de benim gibi en tepeden başlarsanız aynı zamanda oyunun en eğlenceli görevlerinden birini de oynama şansını edinirsiniz. Önce Humvee'mize atlayıp (şehir için yapanlar Hummer, bunlar ise savaş için üretilenler ve ordu bunlara Humvee diyor.) konvoy olarak yola çıkyoruz. Daha sonra bir yerde aracımızdan inip iki üç piyade avladıktan sonra helikoptere biniyoruz ve minigun kullanmaya başlıyoruz.

Helikopterle bayağı dolaşıp minigunla avlanıyoruz ve görev bitiyor. Oyunda bir görevde başladığımızda Humvee'den cipe, balıkçı motorundan helikoptere kadar bir çok aracı kullanma ya da yolcu olarak binme şansımız var. Delta Force asla tek düzeye gitmiyor. Bir yerde minigun kullanırken ötekinde Humvee'nin üstündeki makinalı tüfeği kullanıyor bir başka yerde ise sudan geçen timsahlara yem olmamaya çalışıyoruz. Hatta mayın

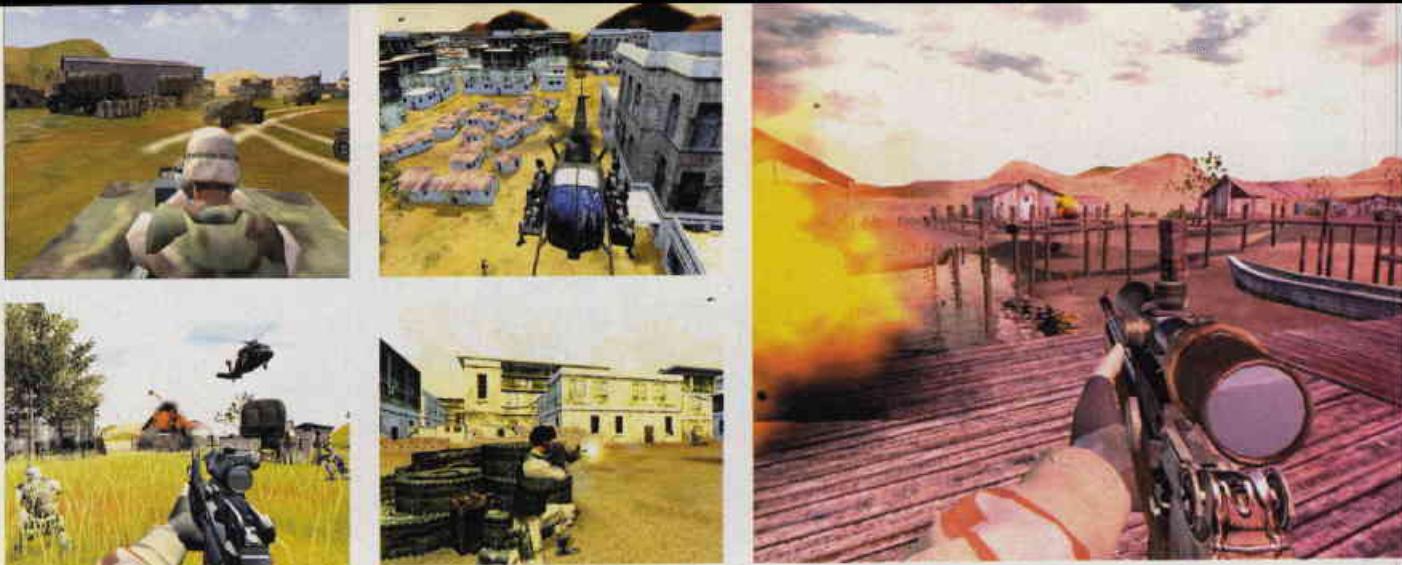
arasına girdiğinizde işiniz cidden zorlaşıyor çünkü her köşeden hatta her yönden üstünüze ateş açılabilir. Bu yüzden bu tip bölgelere girmeden önce ince ince etrafi gözetleyip temizlemeniz gerekiyor. Oyunda köşelerden kafayı çıkarıp bakabildiğiniz için temizlik yapmanız daha kolay oluyor. Ayakta veya çömelip köşelerden bakarken, yere tam yattığınızda bu tuşlar yerde yuvarlanmanız sağlıyor.



tarlalarından bile geçmeye çalıştığımız iki üç bölüm var. Tüm bu bölümler birbirile çok güzel ilişkilendirilmiş ve göze batmıyor. Fakat oyunun en keyifli ve bir o kadar da zor bölümleri şehir içi çatışmaları. Ne demek istediğimiz oyuna girince anlırsınız. Şehir haritaları neredeyse küp şeklindeki barakalar ve aradaki büyük binalardan oluşuyor. Büyük binalar bir yere kadar ama küp barakaların

## Tipi tipi

Delta Force oyunlarının en keyifli yönlerinden birisi silah çeşitliliğidir. Black Hawk Down'da standart askeri ekipman kullandığımızdan çok alternatifimiz olmasa da olanlar hayatı tatminkar. Tipik M16'nın yanında SAW gibi ağır makinalı tüfekler de kullanabiliyoruz. İkinci silah olarak ta tabanca veya pompalı tüfek alabiliyoruz. Ayrıca oyunun tek gece gö-

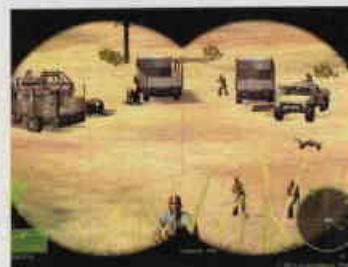


revinde çok yararını göreceğimiz susturuculu bir MP5'te cephaneliğimizde yer alıyor. Ses, duman ve el bombaları da hizmetimizde. Hatta bazı yerlerde yapay zekanın salaklıği yüzünden bıçağımız bile iş görebiliyor. Ama tüm bunları bir yere bırakırsak bence helikopterde kullandığınız minigun en eğlenceli silah olacaktır. Delta Force düşman kalabalıklığı açısından sizi çok memnun edecektir. Bazı görevlerde üstünüze resmen şu C&C Generals'taki Angry Mob'un geldiğini düşünüyorsunuz. Zaten oyun boyunca iki yapımcı takımın beraber çalışmış olabileceğini çok düşündüm. Görevler bittiğinde önünüze performansınızı görebileceğiniz bir ekran geliyor. Burada o görevdeki düşman sayısını ve kaçını yok ettiğinizi görebiliyorsunuz ki ben 350-400 düşmanlık görevler gördüm. Oyunun isminin sonuna Black Hawk Down takısının konması boşuna değil. Delta Force'da filmdeki görevin aynısını birbirir yapabiliyorsunuz. Harita ve bina içeriği bile filmle birebir. Hatta bu görev için bir grup ara video bile yapılmış. Tabiki bu seferki performansınızla tarihi biraz değiştirip helikopteri ve kendi birliğiniz kurtarıyorsunuz.

### **Yapay zeka**

Bir çok FPS'de olduğu gibi Delta Force'da da yapay zekanın komikliklerini bol bol yaşayabilirsiniz. Sanırım programcılar oyuna bir moral özelliği koymaya çalışmışlar ama becerememişler. Eğer size toplu saldırın bir grupta çok zarara sebep olursanız düşmanlarınız ellerini kollarını çırpmaya, kaçmaya veya kendilerini yere atıp çırpmaya başlıyorlar. Fakat bir süre sonra geri dönüp size saldırıyorlar. Aynı şey bir odaya ses

bombası attığınız zaman da geçerli. Bu surumda içeriye giren takım arkadaşlarınız da onlara ateş etmiyor. Fakat bir süre sonra kapıya başlıyorlar ki bu da başka komedilere sebep olabiliyor. Silahları birbirinin ucuna takılıp birbirinin topوغuna sikan, ya da silahlarını çeviremediği için birbirlerinin yanlarına takılıp devamlı boşuna



ateş eden askerler görebiliyorsunuz. Takım arkadaşlarınız size de zarar verebiliyor. Sizi vurmasalar da bana yaptıkları gibi tam köşeden kafayı uzatmış ateş ederken gelip sizin bir kalça darbesiyle kuş gibi soğkağa itebiliyorlar. Ayrıca takım arkadaşlarınız çok zor ölüyor. Ben en yüksek sayıya onları mayın tarlasına soktuğumda ulaştım. Çünkü vurularak ölmüyorlar :). Fakat düşmanlarınız sizin kuşatıyor, yardım çağırıyor ve saklanıyor. Allah için en azından bunları yapabiliyorlar şimdi günahlarını almaya yim. Fakat onun dışında önceden hazırlanmış haritalarda yapay zekanın salaklıklarını pek hissetmeden oyunu oynamanız mümkün. Bu arada Counter Strike sevenlerde de bir sözüm var. Çok saçma olsada teneke barakalar ve tahta kurşun geçirmiyor boşu boşuna ateş etmeyin.

### **Sular ve sesleri**

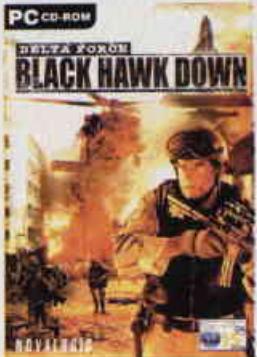
Bölüm ve görev tasarımlarından sonra oyun ikinci artısında grafiklerden ve ses efektlerinden alıyor.

Silah, ateş, su, bina, çevre, gökyüzü grafikleri gerçekten çok başarılı. Bir tek sokak aralarını tıkayan çöp yiğinları gözüme battı o kadar. Onun dışında yansımalar çok güzel. Ses efektleri de gayet iyi kotarılmış. Oyun bu özellikleriyle benden çok yüksek puanlar aldı. Delta Force'da görevleri bitirdikçe istediğiniz zaman oynayabilmeniz için bir liste halinde sıralanıyor ki bu da insanı save derdinden kurtarıyor. Ayrıca F5 tuşıyla aldığınız tüm hızlı saveler öleniz bile sıralanıyor ve istediğiniz seçerek hemen oyuna girebiliyorsunuz. Bu daha önce başka bir oyunda görmediğim bir yenilik. Delta Force'un en büyük keyfi arkadaşlarınızla beraber çok kişilik bir LAN partisi çevirdiğiniz de çıkar. Bu seride boyunca hep böyle olmuştur. Eskiden dergide oynarken etrafa egemen bir yer bulup sniperlik yapacağım diye dere tepe az koşmayıştım. Maalesef DF: BHD'yi çok kişi olarak test etme imkanını bulamadık ama şehir içi haritalarda çarpışmanın çok keyifli olacağına eminim. Delta Force: Black Hawk Down mükemmel bir oyun değil. Fakat serisi seviyorsanız inanınki bu Delta Force Serisinin en iyi oyunu. ☺

### **İpuçları**

Düzen helikopteri kurtarmaya çalışığınız bölümün bitmesi için hem helikopteri korumanız hemde RPG'leri vurmanız gerekiyor. Binanın üzerinde sniperlik yaparak hepsini vurmanıza karşın sizden hala hepsini vurmanız isteniyorsa en soldaki çatının üstüne bakın. Orada yeni bir asker daha var.

Mayın tarlalarında ölüyorsanız beyaz çubukları izlemeyi deneyin. Havan ateşi altında balıkçı teknnesinden mayın tarlasına indiğin bölümde ise soldaki kayalardan sağa doğru gene kayaları takip ederek bir yay çizin. Gereğiniz kapı tam sağda tel örgülerin arasında. Oyunda sağda solda sağlık ve cephanelik bonusları bulunuyor. Fakat bunların yanında bazı cephe sandıklarına yanaştığınızda sıfır tuşuna basarak açılan menüden silahınızı değiştirmeniz ve cephe almanız mümkün.



### **Artılar**

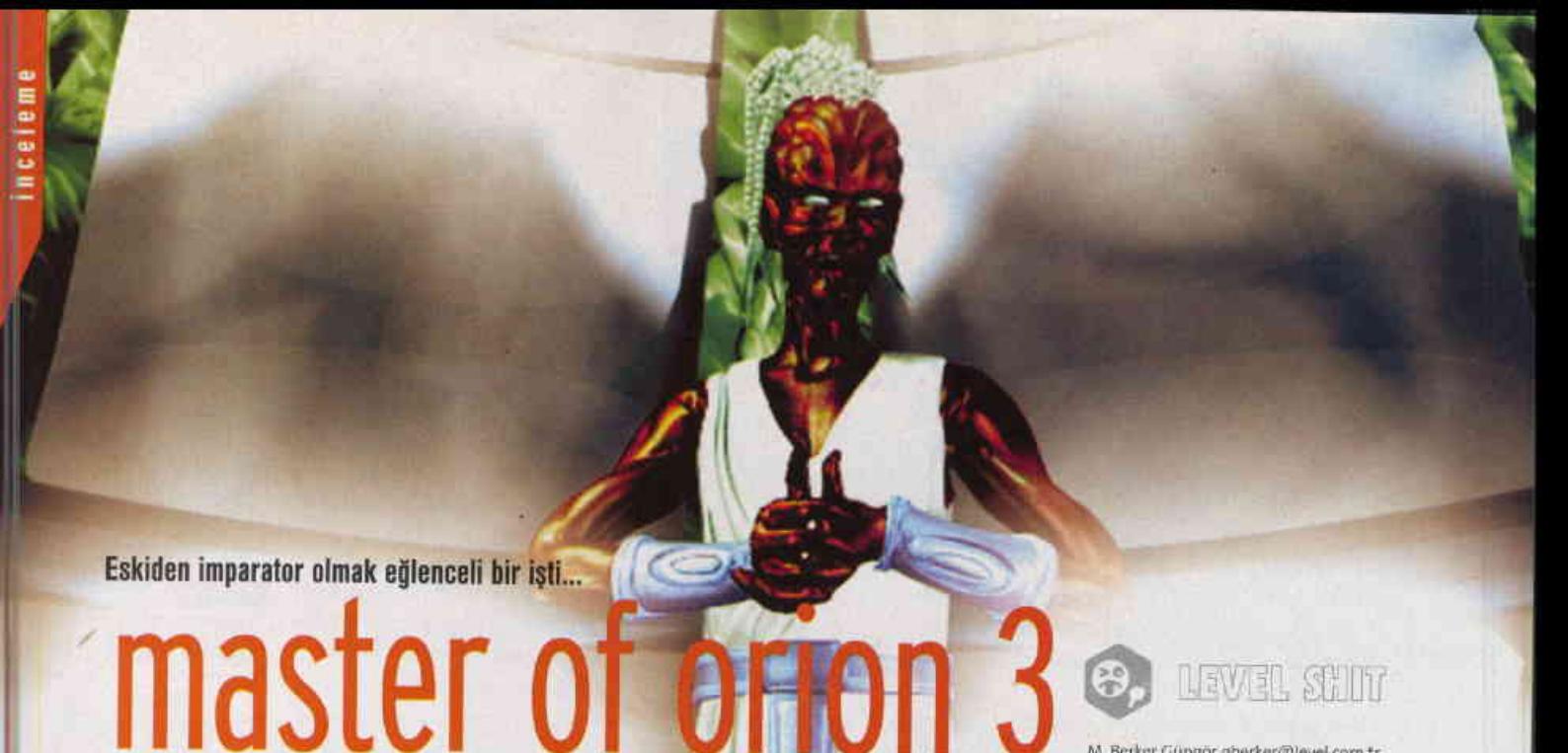
Harika level tasarımları, hoş grafikler, kendine has save sistemi.

### **Eksiler**

Veteran yapay zeka.

### **Level Notu**





Eski den imparator olmak eğlenceli bir işti...

# master of orion 3



LEVEL SHIT

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Tür: Strateji Bilgi: <http://www.us.infogrames.com/games/moo3/> Yapım: Quicksilver Dağıtım: Infogrames Minimum Sistem: P2-300, 128 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Onerilen Sistem: P3-500, 256 MB RAM, 16 MB Grafik kartı. Multiplay: LAN ve Internet üzerinden 8 kişi.

**E**ğer PC oyunlarıyla tanışmanız birkaç sene öncesine dayanan bir vaka ise, o zaman büyük ihtimalle Master Of Orion adı size pek fazla bir şey ifade etmeyecektir. Bu konuda sizi suçlayamam, ne de olsa serinin ilk oyunu neredeyse 386 işlemciler zamanına dayanırken, ikinci oyunun çıkışının üzerinden ise temiz bir 6-7 sene geçmiştir. İşin aslına bakarsanız, Level'in ilk sayısında incelediğimiz oyunlardan birdiydi Master Of Orion 2. Ama tabii bu çok uzun zaman önceydi, ben daha gençtim, daha çok saçım vardı, vesaire, vesaire. Demek istediğim o ki, hayat çok çabuk geçiyor be, yapmak istediklerini ertelemeyin, sonra çok üzülsünüz. Ama neyse, bu sayfalar kişisel ağlama duvarına dönüşmeden önce ben kafayı toparlayıp konuya döneyim.

Evet, Master Of Orion 1 ve 2 için "epik uzay stratejileri türünü şekillendiren yapımlardır" demek sanırım pek yanlış olmaz. Bu iki oyun tüm eksikliklerine rağmen bu türün en iyi örnekleri olmuşlar, kendilerinden yıllar sonra çıkan benzer oyunları bile gölgede bırakmayı başarmışlardır. Dev bir galaktik imparatorluk kurmak, yeni gezegenler kolonilaştmak, yeni teknolojiler araştırmak ve tabii ki bu teknolojileri kullanarak ürettiğiniz gemilerle diğer uygarlıklar haritanın silmek ya da en azından onları hükümdür altına almak. İşte bunlar bu tür oyunların en temel öğeleridir. Bu tür oyunlar çok geniş çaplı stratejilerdir, ancak yine de Pazar payları pek yüksek değildir. Bunun iki sebebi var, öncelikle bu turden çoğu oyun hayatı detaylıdır. Tabii

oyuncuya tüm o detayın altından kalkabilecek süreyi sağlamak için de genellikle sıra tabanlı oynanışa sahip olacak şekilde tasarlanırlar. Gerçek zamanlı olanları da yapılmıştır, ancak bunların yakaladığı başarı da sıra tabanlı olanları pek geçememiştir. Eh, ne de olsa bir imparatorluk kurmak zaman alan bir iş ve her PC oyuncusunun o kadar zamanı ve sabrı olması beklenemez.

## Işkən da hızlı...

Master Of Orion 3 senelerdir çıkışa da oynasam diye beklediğim birkaç sayılı oyunundan biriydi. MOO serisini ve özellikle de ikinci oyunu severek oynayan bir adam için daha gelişmiş, daha detaylı, yeni grafik teknolojisiyle desteklenmiş

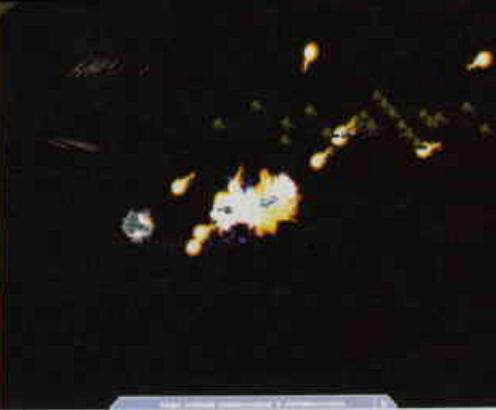
evvel çıkan oyunların kalitesine bile yaklaşamayan bir yapıp ortaya koymuş. Oyunu kurup oynamaya başladığınızdan andan itibaren, özellikle de eski oyunları iyi hatırlıyorsanız, bu oyunun Master Of Orion serileriyle neredeyse hiç alakası olmadığını görüyorsunuz. Bana öyle geldi ki programcılar ya eski oyunları hiç oynamamışlar, ya da olayın özünü kavramaktan, MOO serisini çok tutulan oyunlar yapan öğeleri fark etmekten aciz kalmışlar.

Öncelikle MOO 3 neredeyse hiçbir grafik öğe barındırmayan, tamamen menülerden oluşan bir oyun haline gelmiş. Oyunu öldüren, atmosferi tamamen ortadan kaldırın en büyük unsur bu. Ana galaksi haritası ve diploması ekranı gibi



bir galaktik strateji oyununun düşüncesi bile hayli iştah kabartıcıdır. Peki MOO 3 geldi mi? Ben bu oyunda aradığımı bulabildim mi? Huzura kavuşabildim mi? Maalesef üzülerek söylemeliyim ki, MOO 3 benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Yapımcı firma Quicksilver pek çok şey vaat ettikten sonra bırakın bunları sahlayabilmeyi, bırakın Master Of Orion adını bir adım ileri taşıyabilmeyi, seneler

bölümlerde bazı grafikler mevcut, ancak bunlar işlevsel olmaktan çok uzak, hiçbir görsel çekicilikleri de yok. Oyunun genelindeki grafik tasarımları, özellikle uzay savaşlarını beş yaşındaki bir çocuk bile rahatlıkla yapabilirdi. Fakat bu grafik eksiklik ilk bakışta göründüğünden çok daha önemlidir. MOO 1 ve 2 gittikçe daha da artan bir biçimde grafik arabirimine dayanan oyunları. Özellikle MOO 2'de ekranındaki



her grafik öğe açık bir anlamda sahipti ve insanlar karmaşık menüler, anlamsız sayı yiğinları arasında boğulmadan her şeyi kontrol edebiliyordu. Oyuncu eğer isterse istatistik bilgilere de rahatça ulaşabiliyordu, ancak bunlar da anlaşılması kolay, insanı boğmayan verilerdi.

### Nereden nereye?

Oysa MOO 3 kesinlikle böyle değil, oyun gereksiz yere öyle karmaşık bir yapıda tasarılmış ki, oyuncunun olup biten her şeye kumanda edebilmesini sağlamak için birbiri üzerine açılan sayısız menü kullanılması gerekmış. Ekran üst üste açılan pencereler, anlamı belli olmayan kısaltmalar, içinden çıkışmasına imkan olmayan sayıları doldu. Üstelik oyun ilerledikçe ve sınırlarınız büyündükçe bu durum daha da boğucu bir şekil alıyor. Bir zaman sonra kendinizi bir imparatorдан çok muhasebeci gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Üstelik bunden çok menü bir noktada size yardımcı olmuyor, aksine kafanızı iyice karıştırıp oyun atmosferini rezil ediyor.

Yapımcılar bir noktada ipin ucunu kaçırıldıklarını fark edip hemen her unsur için bir yapay zeka "yönetici" hazırlamışlar. Ancak bu otomasyon öyle bir noktaya gelmiş ki, pratikte hiçbir menüye girmeden sırı "TURN" tuşuna tıklayarak oyunun ilerlemesini sağlamak mümkün. Tabii bu noktada oyun kendi kendine oynamış oluyor ve siz de bir imparatordan ziade bir ayaklı konumuna düşuyorsunuz. Üstelik yapay zekanın çok mantıklı çalıştığı da söylemeyemez. Bir noktaya kadar gezegenin gelişimi için faydalı işler yapabiliyor, ancak üretim konusunda tam bir aptal. Yapılacak bir sürü önemli iş varken tüm üretim hattını olabilecek en lüzumsuz şeylerle doluyor ve hem ekonominizi rezil, hem de sizi deli ediyor.

Oyunun teknolojik araştırma

bölümü de pek iyi değil, neye para harcadığınızı, neyi araştırdığınızı, ne keşfettiğinizi anlamamanın neredeyse imkanı yok. Tabii bu teknolojileri gezegenler ve filolar için kullanmak ta hiç kolay olamıyor haliyle, çünkü neye sahip olduğunuzu kesinlikle bilemiyorsunuz. Gezegenler anlamsız biçimde bölgelere ayrılmış, bina inşaatı karmaşık, nereye ne yapıldığı, ne işe yaradığı içinden çıkmayan bilmeceler. Aynı şey gemi tasarımları için de geçerli. Ne gerek varsa gemileri sistem içi ve dışı olarak iki sınıfa ayırmışlar, üstelik tasarım panelini olabilecek en berbat biçimde hazırlamışlar. Eski oyunlarda gemi tasarlamak zevkli ve önemliydi, burada ise tam bir karın ağrısı, bunu da diğer her şey gibi bilgisayara bırakısanız olur yanı.

### Savaşma seviş!

Uzayda olmanın en heyecanlı yanlarından biri de büyük filoların çarpışmasına şahit olabilmektir. Ancak Quicksilver programcıları da bunu da rezil etmemi başarmışlar. Öncelikle uzay savaşçı, gezegen kuşatması, işgal, savunma gibi olaylar olabilecek her türlü lüzumsuz ayrıntı ve menüyle doldurulmuş. Buna karşılık oyuncunun gemiler üzerindeki kontrolü olası en düşük seviyeye indirgenmiş. Özellikle MOO 2'de sıra tabası uzay savaşçı çok önemliydi, çünkü akilli takтикlerle üstünlik sağlayabilmek, düşman gemilerini ele geçirip teknoloji çalabilmek, koloni savunmasını yaramasınız bile biyolojik silahlara ağır hasar vermek filan mümkün değildi. Burada ise işler gerçek zamanlı yürütür ve oyuncuya seyirci olmaktan daha fazlası düşüyor. İşin kötü tarafı ortada seyredebilecek hiçbir halt yok! Siyah bir pencere içinde ufak noktalar birbirlerine daha ufak noktalar atıyorlar, etrafı çeşitli renklerde rakanlar uçuşuyor ve ses efektleri de 20 yıllık dijital saatlerdenkinden

daha iyi değil. Yani işin bu noktası da tam bir facia.

Diplomasıyi savaşa tercih edenler için ise haberler daha da acı. Casusluk ve diplomasıye pek çok ince yenilik getirilmiş, burası tamam. Ama detaylar öylesine fazla, yapay zeka ise öylesine kötü ki, bunlarla uğraşmak ta baş ağrısından daha fazlasını vermeye insana. Mesela tam yabancı bir uygurkılla süper ilişkiler kurmuş, o tarafı güvenceye almışken, adam birdenbire savaş ilan ediyor! Siz kafayı kırıp filoları toplamaya çalışıyorsunuz ve birkaç Turn böyle geçiyor. Derken birdenbire ekranda artık o devletle savaşta olmadığını, adamların size barış ilan ettiğini (!) haber veren bir mesaj çıkyor! Ulan bu nasıl bir mantık! nasıl bir diplomasıdır arkadaşım ya? Orion Senatosu gibi oyunda can alıcı öneme haiz bir diplomatik unsur bile bu tasarım deneyoluklarından payına düşeni alıyor, işler saçma sapan noktalara gidiyor. İşin acı tarafı bu yapay geri-zeka oyunun tümüne damgasını vuruyor, oyunu adeta gebertiyor.

MOO 3 hakkında daha sayfa-larca yazabilirim aslında, ama sanırım buraya kadar okuduklarınızdan zaten bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Başka dergilerde ve web sitelerinde bu oyuna hangi mak-satla 70-80 gibi puanlar verilmiş bilememiyorum, ama bana sorarsanız bilgisayara kurmaya bile değmeyecek bir oyun. Kafası karışık programcılar tarafından, yarı yamalak hazırlanmış, kötü bir oyun bu. 6 sene aradan sonra bile MOO 2'yi oynadığında bundan bin kat daha rafine, daha zevkli kalıyor. Belki tüm o menülerin altında iyi fikirler yatıyor olabilir, ama üzerlerinde bu kadar pislik yılı iken onları oradan çekip çıkarmaya Herkül'ün bile gücü yetmez. Bundan sonra Quicksilver adını gördüğünde köşe bucak kaçmayan da ne olsun! ☺



### Artılar

Doğrusu aklıma hemen hiçbir şey gelmiyor.

### Eksiler

Bu oyun adı dışında Master Of Orion serisi ile hiçbir ortak nokta taşımıyor, oynamayacak kadar sıkıcı ve zayıf.

### Level Notu





Fantastik değil, kunistik bir Role Playing oyunu



## HARBINGER™

Ali Güngör 'Maniac' galii@level.com.tr

Bilgi: www.harbingergame.com Yapım: Silverback Entertainment Dağıtım: Dreamcatcher Tür: RPG Multiplay: Var Minimum Sistem: 500MHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı, 1GB HDD

**H**arbinger, kendini şu an piyasada bulunan oyunlardan ayırmak için, klasik fantastik temalar yerine bir bilim kurgu hikayesini işliyor. Gerçekten de oyunu başlarında çekici kılan olayların geçtiği ortam ve bu hikayenin üç farklı bakış açısından işlenmiş olması. Bunun yanı sıra her karakterle oynadığımızda olayların bazı arkası yüzlerinin de açığa çıkacak olması.

Olayların geçtiği mekan çok eski zamanlardan kalma, gezgin bir uzay gemisi. Hatta öyle eski ki artık, unutulmuş zamanlarda onu inşa edenlerin, yüzyıllar önceki dejenere olmuş ve sayıca azalmış torunlarının torunlarına ev sahipliği yapıyor. Harbinger isimli bu devasa gemiyle evreni gezen bu irkin kalıntıları, gittikleri her yerde bütün doğal kaynakları sömürüp, orada bulunan canlı yaşamını da sona erdiriyorlar. Ancak çok az sayıda ırktan, çok az sayıda yaratık zamanla geminin çok ücra ve terkedilmiş kısımlarında, robot muhafizlerin devriye gezdiği esas bölgülerden uzak kendilerine bir düzen kurmuş yaşıyorlar.

İşte bu hikaye, tam da şu günlerde oynamak istediyim türden bir RPG'yi tasvir ediyordu. Hele bir de sitesinde ve oyun kabında bulunan 'Biz sanat yaparız' gibi iddialı sözler, gayet güzel gözüken ekran görüntüleri ve bilgiler ilgimi



çekti. Yapımçı firma oyunu için "uzayda geçen yeni bir Diablo" diyordu. Eh, hal böyle olunca ben de seve seve inceleyip yazarım dedim.

### Bilim kurgu aromalı, çitir titanyum kaplı

Şu ana kadar olan her şey çok güzeldi, yani oyunu kurup şöyle bir bakana kadar. Oyunda daha giriş demosunu görür görmez, sürüngen öğrenci hislerim beni

başka pek çok oyunda yaptıkları gibi uyardılar. Ensemde hafif bir karıncalanma ve parlayan ışıklar filan, işte siz de bilirsiniz. Fakat kimse bir Level editörünün işini kolay olduğunu söyleyemez. Berbat, gereksiz ve de anlamsız giriş demosunu geçince pek de göze hitap etmeyen menüye geldim. Eh bunlar daha demo ve menü, dur bakalım esas oyun nasıl dedik, dèmez olaydı.

Oyun gemini ücra bir köşesinde seçtiğimiz karakterin bize çevredeki karakterlerden ve durumdan bahsetmesiyle başlıyor. Daha doğrusu bayık bir şekilde kendi kendine konuşuyor. Sonra gidip karakterimize göre bir görev alıyoruz.

Üç karakterden biri insan, klasik bir space marine. Yani uzayı bahriyeli olarak düz Gagavuz çevirisi yapabileceğimiz ya da astro asker denilebilecek tipte biri. Elindeki tüfekte, tüfek kadar süngü taşıyan bu kişi ortamdan parsayı toplayıp bir an evvel olaylar patlak vermeden uzamak ister. Mayın bırakabilir, elektromikle arası iyidir.

İkinci mahluk, kaportayı dağıtmış fakat sonra hurdacı tarafından yeniden toplanmış bir robottur. Kişilik bunalımı



geçiren bu arkadaşın ne zaman patlayacağı hiç belli değil. Bir kolu işin silahı diğeri ise yakın dövüş için balta kılıç arası bir pençe şeklindedir. Dövüşte idealdir, yük taşıma kapasitesi yüksektir.

Sonucusu ise extraterrestrial olarak nitelendirilebilecek olan uzaylı abla, gezegenini yakıp yıkıp kül edenlere karşı intikam hırsılırıyla doludur. Kendiliğinden zamanla iyileşme yeteneğinin yanı sıra iki kolunda iki marifet var. Bir while uzaya çeşitli saldırır yaparken diğeriyle çevresine çok güçlü bir şok dalgası yayıp onu sarantı-

ve kaçmak, ateş etmek ve kaçmak. Ah bir bilseniz bu nasıl bir vicdan azabı. Şöyle bir ağız tadıyla maceraya akmak mümkün değil. Yani olur ya, bazı oyunlarda düşmanlar kaziktır, okçu ya da uzaktan takılırlar, o da ayrı zevklidir. Fakat Harbinger'da bu bayık bir dönemin öte gitmiyor. Tekdüzeliği kırmak için farklı atışları olan ve farklı düşman türlerine etki eden silah modları koymuşlar. Mesela robotlara karşı emp silahı etkili, eh mantıklı yani. Fakat ve fakat bunun da özelliği şöyle her türlü ateş edebilen bir silah bulunca bi-



kızartabiliyor.

İşte bu üç karakterin her birinin görevleri birbirinden farklı. Sonrun şu ki görevler farklı olmasına rağmen oyun aynı oyun. Bir görevde çıkarken bize bir kod veriliyor, güvenlik sisteminin her seferinde değiştiği bu kod ile geminin içindeki taşıma sistemini kullanıp görev alanına geliyoruz. Sonrasında yaptığımız tek şey yakın dövüşte bizi ezen (ki bunu temel sebebi düşmana tıklayınca abidik yerlere koşan elemanımız) adamlardan kaçip uzaktan sığmak. Ateş etmek

tiyor. Zaten görev alanı oynadıkça açılıp bitince arkamızdan kapanmışından oyun tek bir çizgi üzerinde can çekmekten, sıkılıp patlamaktan ibaret oluyor.

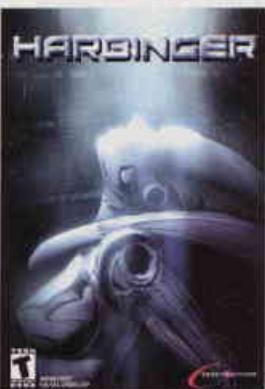
Karşılıklı konuşmalarda ne dersek diyelim laf tek noktaya geliyor, verilen görevi alıp gidiyoruz. Şimdi bu ne perhiz bu ne lahana turşusu arkadaşım! Sen yapmışsan RPG, yani rol yapma oyunu, hiç bir şeye ben karar vermedikten sonra ot gibi her denileni yaparsam bu nasıl rol yapma, bu nasıl oyun?

## Radyasyon mu? Oh kemiklerim isındı...

Bu oyun uzayda geçen bir Diablo 2 filan olacaktı güya. Fakat bira kin Diablo 2'yi, Diablo 1 ya da Fallout, her hangi bir 5-6 senelik RPG'nin bile yanına yaklaşamaz. Aslında Fallout gibi dehşet atmosfer sahibi bir oyunla kıyaslamam bile yanlış, olsa olsa Star Trek Away Team ile kıyaslanır bu oyun. Star Trek Away Team ile bu oyun aslında aynı oyun motorunu kullanıyor ve Harbinger ondan çok daha sonra yapıldı. Fakat gel gelelim vasatın altında bir oyun olmasına rağmen onun grafikleri ve atmosferi Harbinger'dan bin kat iyi. Harbinger'in grafikleri temiz, fakat 'steril' gözüküyor. Antik, içinde çoğu yer hatalık ya da garip yabancı ırklara yuva olmuş bir uzay gemisi için de steril görünmek pek hoş değil. Yani o korkutucu, bir RPG'nin olmazsa olmazı karanlık zindan atmosferi, macera havası oyunda yok. Belli bir korku ve rühatlama, şaşırtmaca içeren akış yok. Tekdüze ve bomboş! Oyunu gayet güzel tanımlıyor.

Müzikler için klasik bir yorum yapayım: Olmasa da olur. Sesler az ve müzikler gibi oyuna bir anlam katmaktan, bir bilim kurgu atmosferi vermekten yoksunlar.

Silverback, şu an piyasada eksikliği hissedilen türden bir RPG bulmasına rağmen ne yazık ki bu oyunu yapmayı becerememiş. Doğru düzgün hiçbir RPG özelliğini oyuna katmayı becerememiş. Böylece biz de yine ellişimiz bomboş gözümüz yollarda kaliteli bir bilim kurgu RPG bekliyoruz. O zamana kadar siz en iyi eski olmasına rağmen sağlam bir RPG olan Anachronox oynayın. ☺



### Artılar

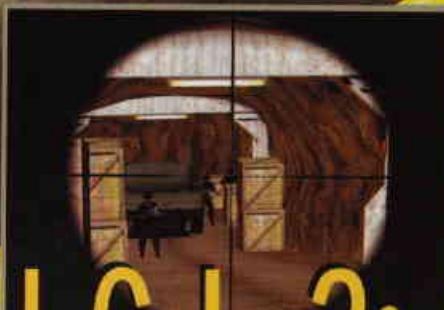
Farklı bir konu, bilim kurgu olmasi.

### Eksiler

RPG namına hiçbir şey yok, atmosfer eğlence ve oynanabilirlik yok.

### Level Notu





# I.G.I. 2: Covert Strike

İçeri giriyyorum, ölmeye hazırlanın

Bilgi için: [www.codemasters.com/ig2](http://www.codemasters.com/ig2) Yapım: Innerloop Studios Dağıtım: Codemasters Tür: FPS Multiplay Ağ ve Internet üzerinden 16 kişi

Min Sistem: 600MHz CPU, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 256 MB RAM, 64MB Ekran Kartı.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

I am Going In o kadar önemsemiş ve kötü bir oyundu ki oynayıp oynamadığımı bile tam hatırlamıyorum. Özellikle hepimizin şikayetçi olduğu kötü mü kötü yapay zeka sayesinde oyundan hiç zevk alamamışım. Peki, I am Going In 2 farklı mı? Aslında oyunu oynarken aklımdan hep aynı cümle geçti. "Delta Force 2 düzgün yapılsaydı bu oyun gibi olurdu". Çünkü gerek grafikleri gerekse oynamışıyla oyun Delta Force'a çok benziyor.

I am Going In'in senaryosu son derece klasik. İyi adamlar sonradan kötü oluyor vs vs. Senaryo tamamen ara demolarla anlatılıyor. Fakat ara demolar da bir o kadar başarısız. Karakter animasyonları ve hareketler çok kötü. Karakterlerin elleri yok ve parmaklar eldiven gibi birbirine yapışık.

Oyunun incelemesine başlar başlamaz kötü yönlerini anlatmaya başlamam sizleri bir ön yargıya sürüklemesin. Aslında oyun hiçe fena değil.

## Sessiz olmak çok sıkıcı

Benim gibi yedi aylık sabırsız adamlar için sessizliği ve gizliliğe dayalı oyunlar bazen işkence olabilir. Tom Clancy's Splinter Cell gibi bir baş yapıtı istisna olarak sayabiliriz. Fakat piti piti yürüyen yapay zekalar söz konusu

olunca onlardan saklanmak veya gelip geçmelerini beklemek bana hiç heyecan vermiyor. Beklemektense bir yere yatıp etrafi dağıtmaya başlamak daha işime geliyor. İşte sizde bu taktiği uygulamayı seviyorsanız bu oyun tam size göre. Oyunun reklamlarında ve oyun sırasında her ne kadar "sessiz ol, aman duyulma, görünme" denilsede bu oyuna pek yansıtlamamış. Eh bir tepenin üstünden sniper tüfeği ile fabrikadaki devriyeleri ve nöbetçi

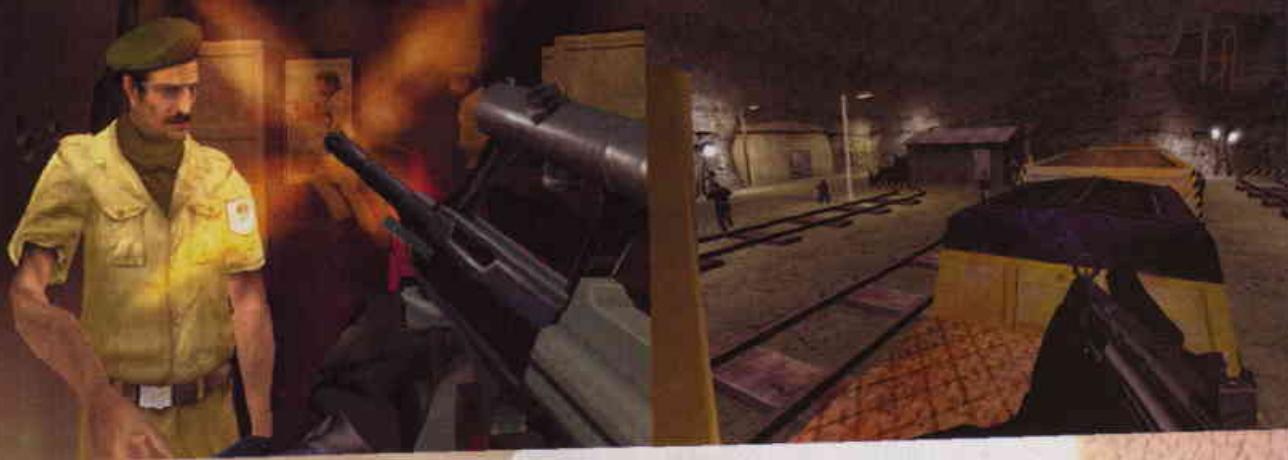
kolay oluyor. Oyunda ses çıkartlığınızda başına gelecek olan en büyük sorun üstünüze koşarak gelen bir sürü düşman askeri olacaktır. Şarjörünüz bitinceye kadar beş tanesini alabildiğinizde göre büyük bir sorun yaşamazsınız.

Oyunda eğilince veya yere yatınca daha isabetli atışlar yapabiliyorsunuz. Fakat bu, kaçmanız gereğinde size değerli saniyeler kaybettirebiliyor. Yapay zeka sizin hareketli olmaya zorluyor. Bir yere yattığınızda üstünüze el bombaları atıyor, yardım çağrıyor, sizin kuşat-



kulelerindekileri takır takır alıyorsanız ve içeri-deki 45 asker 10 tanesi öldükten sonra siz fark ediyorsa ne diyeyim. Üstelik alarm çaldıktan koşuşmaya başladıklarında benim için bir tehdit değil ama daha çok hedeften başka bir anlam taşıymıyorlardı. Gerçi oyun boyunca sessiz yürüdükten sonra düşman askerlerini kesmeniz veya susturuculu tabancanız ile halletmeniz çok

maya çalışıyor. Ayrıca daha isabetli ateş etmek için o da yere yatıyor. Eğer bir köşeden geriye çekilmişseniz, tíkçı çok kişilik oynarken yaptığımız gibi, o köşeden çıkışma ihtimaliniz olduğundan boş ateş ederek sizin yerinize civiliyor. Bunlar çok güzel ayarlar. Ayrıca düşmanlarınızın farklı tiplerde olması da güzel. Mese-la en zayıf rakiplerin tabanca taşıırken daha güçlüleri tüfek ve çelik yelekle geliyor. Bu iki grup ayrı ayrı birlikler halinde üstünüze gelebilirken beraber de haret edebiliyorlar ki en zevkli bunlarla çatışmak oluyor.



### Alet edevat

Oyun boyunca size en çok yardımcı olacak iki aletten birisi gece görüş dürbününüz, öteki ise bilgisayarınız. Bilgisayarınız uyduyla bağlantı halinde olduğu ve zoom yapabildiği için karşılaşmanızı düşmanlarınızın keline göründüre kadar zoom yapıp pozisyonlarının yanında ellerindeki silahları da görebilirsiniz. I am Going In oynarken görevlere göre özel hareketler kullanabiliyorsunuz. Merdivenlerden çıkma, tel örgülerden tırmanma, bomba kurma gibi işler ancak belli noktalarda yapılabilir. Bu hareketi yapacağınız pozisyonu geldiğinizde "kullan" tuşuna basarak gerekli eylemi gerçekleştiriyorsunuz. Fakat bu kafanızı karıştırıyor. Örneğin bombayı ve fünyeleri aldıktan sonra onları istediğiniz yerlere kuramıyorsunuz. Hatta aldığınız bu malzemeler çantanızda dahi görünmüyör. Bu durumda köprüyü havaya uçurmak için onları kullanacağınız yerleri bulmak amacıyla köprünün etrafında deli gibi döneniyorsunuz. Bu özellik oyundaki esnekliği düşürüyor ve gerçekçiliği olumsuz yönde etkiliyor.

### Gezelim görelim

Tüm oyun boyunca Rusya, Libya ve Çin olimak üzere üç farklı bölgeyi geziyor ve 30 farklı silah kullanabiliyorsunuz. Bu silahlar belki de oyunun en doğru yönlerinden birisi. Çünkü gerek kullanım gereksesi etki açısından çok uygun ayarlanmış. Siz susturuculu silahlarınızla düşmanlarınızı tırmalayarak öldürürken Desert Eagle ya da Magnum tek atışta işi bitiriyor. Hatta bu tabancalarla yere yatarak ateş

ettığınızda çok uzaklara tüfekle ateş etmiş gibi oluyorsunuz.

Oyunun en iyi ikinci yanı ise bölüm tasarımları. Görevlerde izlenecek tek yol olması oyunun en büyük eksisi olsa da bu yol güzel düşünülmüş olduğundan siz sikmıyor. Oyunda kaydetmemeyi bulamayanlara ise çözümü hemen gösterelim. Bilgisayarınızı açtığınızda "Upload Mission Data To HQ" demek oyunu kaydetmeniz manasına geliyor. Üç save hakkınız var. Fakat bu işlemi gerçekleştirirken oyun donmuyor. O yüzden bir yere saklanıp oyunu kaydetmeniz en doğrusu olacaktır.

I am Going In 2 güzel bir oyun. Yapay zeka biraz daha geliştilirseymiş ve grafiklerde daha çok özenle seymış da ha da iyi olabilirmiş. IGI 2 şu haliyle Splinter Cell gibi gizli harekat yapabileceğiniz bir oyundan daha çok öünüze çıkanı vurup basit bulmacaları çözeceğiniz bir FPS olmuş. Böylelikle tecrübeli bir SAS ko-

mandosunun danışmanlık ücretini ödemek ise Innerloop'un verimli kullanamayarak harcadığı bir kaynak olmuş. Çünkü oyunda gizlilik, bir iki yer hariç, hiç kullanılmıyor diyebilirim. Genede FPS seviyorsanız IGI 2 yi sizlere tavsiye ederim. Yanlız oyunda kafanızı kullanıp her tarafa hemen dalmanın çünkü tipki Iron Storm'daki gibi iki üç mermide ölebiliyorsunuz. ☺



#### Artılar

Büyük birliklerinizi yönetmek isteyenlerin keyfini çıkarır.

#### Eksiler

Yüksek seviyelerde.

#### Level Notu

**70**



### Gerçek Esas Oğlan

Orduya katılan, yabancı insanların tanış ve onları öldür



Oyundaki karakterimiz bir İngiliz ajansı. Zaten aksanından da anlaşılmıyor. Baş kahramanımızın esinlendiği kişi ise gerçek hayatı hikayesini Chris Ryan isimli eski bir SAS komandosu. Ryan I am Going In için danışmanlık yapmış. 16 yaşında orduya katılan Ryan anti terorist eğitimi almış. Birliğinde taarruz biriminin içinde keskin nişancı biriminde de görev almış. Hatta keskin nişancı birliğinin komutanlığını da yapmış. Körfez Savaşı sırasında Irak'a sezan sekiz kişilik takımdan sağ kurtulan tek kişi. Takımındaki diğer yedi kişiden üçü çatışmada öldürüldürken dördü ise esir alınmış. Ryan bu başarıları karsi sayesinde madalya almış. Hatırlarsanız yakın zamana kadar oynadığımız Soldier of Fortune oyunu için de eski bir paraî asker danışmanlık yapmıştır. Demek ki neyim, eski askerleri kurup kurup oyunculara danışman yapıyormamış.

# grom

Batu&amp;Gökhan Batuher@level.com.tr

Tibet'in Yetiler'ini duymuşsunuzdur, ya Naziler'ini ?



Bilgi için: Yapım: Rebelmind Dağıtım: CDV Tür: Aksiyon/Adventure Multiplay: Yok

Minimum sistem: 350 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen sistem: 800 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**K**abul ediyorum, kabul ediyorum.. Yine İkinci Dünya Savaşı, yine Naziler, yine onların tarihin derinliğinde kalmış belgeleri, esaneleri araştırmaları..

Yine o belgelerde söz edilen çok gizli, kutsal ve "yanlış ellerde çok tehlikeli olabilecek" silahlar.. Görüyorum durumdan pek hoşnut kalmadınız ama izin verin, belki fikrinizi değiştirebilirim..

Önce size dostumuzu tanıtabım: Grom, asılana bakarsanız "Albay Grom" ama bu ünvan eskilerde kalmış. Zamanında Polonya ordusundaymış, Alman işgalii, Sovyet toplama kampları, zorlu bir kaçış derken kendini Tibet'e atmış. Şimdi burada kaçakçılık ve benzeri küçük işlerden para kazanıyor. Ne var ki Naziler ona burada da rahat vermemişler. Aslında onların amaçları farklı, Kral Arjuna'nın "Kayıp Şehir"ini ve orada gizli efsanevi silahları araştırıyorlar. Ama Albay, onlarla görülecek "ufak" bir hesabı olduğunu söylüyor!..

Efendim, sizler akıllı uslu oyunsever insanlarınızın, bilirisiniz bu İkinci Dünya Savaşı zeminli oyunlara her şekli vermek mubahtır. RTS,FPS, simulasyon, hatta Commandos gibi ortaya karışık aksiyon/strateji tadında bile olabilirler. İşte Grom da bu sonuncu türe yakın seyrediyor. Ama birazdan sizin de fark edeceğiniüz üzere, Grom oynarken burnumuzu

adventure kokuları da gelmekte..

Oyun kısa bir tutorial'la başladığı için kontrollerde fazla zorluk çekeceğini sanıyorum. İlk bölümde Grom, onun çomezi diyebeceğimiz Petr ve yak'ınızı (Çengel bulmaca kültürüne uzak olanlar varsa, "bir Tibet sırrı" şeklinde bilgilendirmeden geçemeyeceğim) yönettiğinizdir. Oyun ekranı iki boyutlu olarak tasarlanmış ve bunun üzerine de üç boyutlu karakterler oturtulmuş. Tıpkı Commandos'da olduğu gibi karakterlerinizi sol üst köşedeki resimlerinden seçebiliyor ve istediğiniz komutu verebiliyorsunuz. Ancak Grom'da yapılan bir iki değişikliğin size karakter yönetiminde kolaylık sağlayabileceğini düşünüyorum. Bunlardan ilki Baldur's Gate serilerinin oyun dünyasına katkısı olan oyunu dondurup, komutları verip, tekrar başlatma seçeneği. Bir diğeri de sağ tuşla açabileğiniz yapay zeka menüsü. Bu menüden "saldır" "savun" ya da "ateş serbest" gibi seçenekleri kullanarak karakterinizin seçili değilken de istediğiniz gibi davranışını sağlayabiliyorsunuz.

## Ben şöyle kenardan kenardan?!

Çok orjinal bir konuya ve oyun şekline sahip olmamasına karşın Grom'un en güçlü yanlarından biri senaryo akışı. İtiraf ediyorum, Grom için "tamamen açık uçlu, istediğiniz yapabileceğiniz bir se-



naryoya sahip" denilemez ama tek yönlü, kaskatı bir senaryoyla da karşı karşıya değilsiniz. Giriş demosu dışındaki ara demolar, oyunun kendi ara birimi kullanılarak yapılmış ve bu nedenle arasında hiçbir kopma olmadan senaryoyu takip edebiliyorsunuz. Hatırlarsınız Commandos'da her harita ayrı bir bölüm oluşturuyordu. Grom'da ise her haritanın ardından ana haritaya çıkıyor ve yolculuk yapacağınız yeri işaretliyorsunuz. Yolculuk sırasında da çeşitli sürprizlerle karşılaşabiliyorsunuz (örneğin aniden kendinizi bir haydut çetesyle karşı karşıya bulmanız gibi..). Bu kısım da bana Fallout serilerini anımsattı ancak Fallout'ta böyle tatsız sürprizlerde koşarak kapağı ana haritaya atmak ve rakiplerini atlatmak mümkün değildi. Grom'da ise tüm rakipleri ortadan kaldırmadan ana haritaya çıkamıyorsunuz ki bu durum özellikle az yaşam enerjisine sahip olduğunuz zamanlarda oldukça can sıkıcı bir hale gelebiliyor.

## En son kaçırılır?

Ana senaryonun dışında karşınıza çıkan ufak yan görevler de oyunu oldukça eğlenceli bir hale getiriyorlar. Bu ufak işler size ana görevinizde yardımcı olacak para ya da ekipmanı sağlamak yardımcı oluyor. Görevlerin bir kısmı (Yak yakalama vb.) el becerisi gerektirken, bir kısmı da biraz şans ve diplomasiye dayanıyor. Örneğin Grom'da karşılaşığınız bir tüccarın önerdiği fiyat doğrudan kabul etmek zorunda kalmıyor, hemen Kapalıçarşı işi sıkı bir pazarlık önerebiliyorsunuz. Bu pazarlık işlemi de aslında küçük bir oyun. Her karakterin ruh halini yansitan çeşitli pazarlık kartları bulunuyor. Örneğin Grom "cool" bir ağabeyimiz olduğu için yalnızca "Deli misin be adam, bu fiyat ne böyle!" ya da "Bana ne ne halin varsa gör!" gibi öfkeli ya da umursamaz ifadeler takınabiliyor. Buna karşın Petr'de





## TİBET OYUNLARINI TANIYALIM

### Yak-yakalamaca



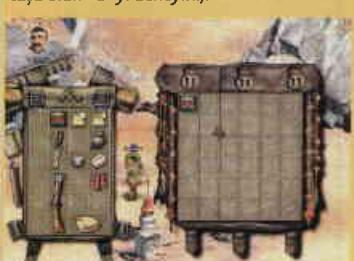
Yörede çok popüler olan bu kafiyeli oyunda önce sığını eğitmeye çalışan bir Tibetli bulunur. Ondan "Sığrı bir de ben ehlileştirmeyi deneyeyim?" diyecekten izin alınır.



Ehlileştirmek için önce sığra doğru koşulur.



Ardından sığın hemen yanında yere yerleştirilir (Bu işlemi anlatıldığı gibi fare ile yapmayı çalışırsanız işiniz zor, onun yerine kisayol tuşu olan "C" yi deneyin.).



Son olarak Tibetli ve bonkör beyden hizmetin karşılığı alınır.

### Bıçaktan kaçmaca



Bu oyunda size üç metreden bıçak atan bir amcadan kaçmak gereklidir. Eğer önceden anlaştığınız süre boyunca yere yatarak bıçaklardan kaçar ve üç kereden az vurulursanız karşılığında bir miktar para kazanırınız. Yalnız bıçakların yaşam enerjinizi azalttığını unutmayın. Oyun oynayacağım diye canınızdan olmayın sonra!

### Artılar

Ses efektleri, müzik, akıcı senaryo

### Eksiler

Yalnızca 800x600 çözünürlükte, gecemeyen ara diyaloglar

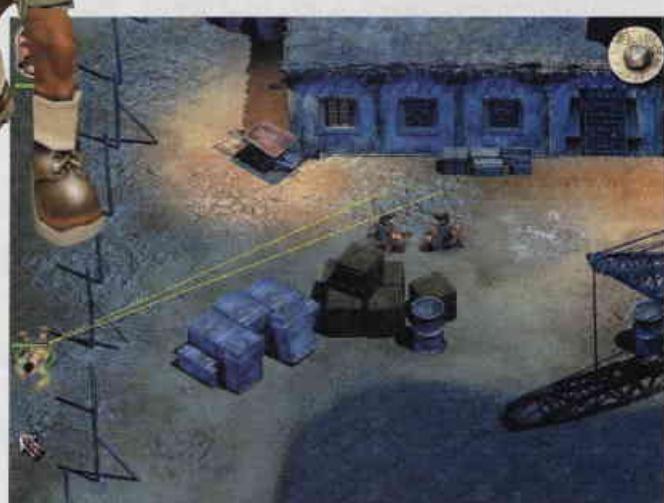
### Level Notu



"Yalvarırım fiyatı biraz düşür!" gibi biraz daha alttan alan ifade kartlarına rastalayabiliyorsunuz. Bir karakterin ne kadar fazla sayıda kart çeşidi varsa, pazarlıkta o kadar avan-

lülerde gizlilik ön plana çıkarıyor, kimi bölümlerde de Naziler'e, haydutlara ve Hint mitolojisinin türlü gizemli yaratığına karşı açık alanlarda karşılaşmanız gerekiyor. Bu bölümlerde karakterlerinizin hangi silahı daha etkili şekilde kullandığını

eksisi, yalnızca 800x600 çözünürlüğü desteklemesi. Bir de "zoom in/out" seçeneklerinin sabit olmamaları, parmağınızı -/+ tuşlarından kaldırıldığınız anda devre dışı kalmaları oynamabilirlik açısından eksi puan getiriyor.



▲ Sürünürken askerlerin bakışları sarı renk almışsa dikkat edin ama panike gerek yok, kırmızı dönüşmeden sizi görmeyeceklerdir.

tajlı hale geliyor. Pazarlık sırasında sizin her kartınıza karşılık tüccar da bir ifade kartı açıyor ve kartların birbirleriyle etkileşimine göre malın fiyatı yükseliyor ya da azalıyor.

bilmeniz ve karakterleri koordinne bir şekilde kullanabilmeniz önem taşıyor. Özellikle "yapay zeka" seçenekini kullanmayı ve paniklediğiniz anlarda oyunu dondurup komutlarınızı sakin kafayla vermemi ihmal etmeyin.

Yonettiğiniz karakterler de senaryonun akışına göre bazı bölümlerde sizden ayrılp, sonra tekrar grubu katılabilirler. Bu dinamik senaryo ve birbirine bağlanmış ara bölümler oyuncunun temposunun düşmesini sağlıyorlar. Oyunun bu dinamik yapısına haritalarda değişen kamera açıları da yardımçı oluyor. Genellikle yaklaşıp uzaklaşabildiğiniz izometrik bir haritada oynanan oyun, baz ekranlarda kuş bakışı ya da yakın planдан çekim haline gelebiliyor. Karikatürize edilmiş ve oldukça renkli tasarılanmış karakterlerin yanı sıra arka planların, özellikle Tibet dağ manzaralarının oldukça etkileyici olduğunu söyleyebilirim. Grafik yönünden oyuncunun bir

### Her puro içen karakter oyuncusu olsayıdı..

Grom'un müzikeri atmosferde uygun olarak hazırlanmış. Ses efektleri ve karakterlerin konuşmaları da gerçekçi, yalnız oyunda daha fazla karakterin seslendirilmesi gerekmemiş diye düşünüyorum. Özellikle kilit noktalardaki bazı önemli şahsiyetlerin seslendirilmemiş olması sizi diyaloglardan soğutabiliyor. Yine ara demolardaki bazı konuşmalar gereksiz olarak uzatılmış ve ara demoları geçme imkanınız olmadığı için bu sahneleri tekrar tekrar izlemek zorunda kaldığınız anlarında acı çekiyorsunuz. Ayrıca oyuna adını veren Grom'un biraz daha ince bir espri anlayışıyla daha derin, nüktedar bir karaktere dönüştürülebilmesi şansı varken bu şans çok iyi kullanılmamış. Bu haliyle Albay Grom, biraz Indiana Jones'u, biraz da A Takımı'nın kapatanı Hannibal'ı anımsatıyor bana ama onların Mahmudpaşa yapımlı bir kopyası olmaktan çok da öteye gidemiyor ne yazık ki..

Grom, yedi ana bölümü birbirine bağlamayı başarmış, bazen olacaklar kolaylıkla tahmin edilse de kimi yerlerde sizi şarşırtmayı başaran bir senaryoya sahip. Oynanış olarak aksiyon/adventure klasmanına dahil edip işin içinden sıyrılmaya çalışıksa da Grom'un çok çeşitli türlerden çeşitli özellikler almış olduğunu da inkar edemiyoruz. Bir başyapıt değil ama sizi uzun süre bağlayabilecek bir oyun. Yalnız oynarken dikkat edin, "yanlış ellierde çok tehlikeli olabilir!". ☺

Senaryo boyunca kimi bö-



LEVEL HIT

# stronghold crusader

Arap yağı bol bulunca Haçlı'nın tepesine dökermiş!

Yapım: FireFly Studios Dağıtım: Gathering Of Developers Tari: Gerçek Zamanlı Strateji Web: crusader.gofgames.com Minimum: 300MHz CPU, 64MB RAM Önerimiz: 500MHz CPU, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı Multiplay: Var

**t**aştan surularla, kulelerle çevrili kalemizin içinde, küçük şırın bir feodal ekonomi işerken dışarıda çöl rüzgarı gibi attarının üzerinde ok yağdırır, yalnız kılıç yüzlerle kaleye akan, ellerinde meşalelerle vahalardaki kısıtlı ekini yok edip sizi açığa mahkum eden düşmanlarla Crusader nihayet geldi!

Lords of The Realm ve Settlers serilerini seven biri olarak, geçen yıla kadar ön incelemelerini okuduğum Stronghold'u heyecanla beklemiştüm. Oyun sırif kendi ortaçağ kalemizi kurup onu savunmak üzerine kuruluydu ve bir tek kasabayla ve kaleyle uğraştığımız için daha hızlı da ha zevkli bir oyundu. Öğrenmesi kolaydı

▼ *İste ilk savunma hattını yarmayı başaran Arap kuvvetleri.*

fakat ustalaşması zordu. İşte Crusader Avrupa'nın yumuşak ikliminden fakat acımasız derebeylerinden sonra bizi Haçlı Seferleriyle birlikte çöllere, kutsal topraklara ve Kudüs'e götürüyor!

## Neden bu kadar eğlenceli?

Crusader, yepyeni bir oyun olmuş. Çöl atmosferi ister grafiklerle olsun ister müziklerle olsun harika bir şekilde yaratılmış. Doğa, binalar ve üniteler çöl tipinde ve oyunun genelinde göze çok hoş gelen bir bütünlük var. Renkler olsun, sesler olsun harika. Siz oyunun içine çekiyor.

Bu sadece görüntüde de kalmamış, sık sık çıkan yangınlar ve sınırlı kaynaklar, saldıran düşmanlar size çölde olduğunuzu hissettiriyor. Bu Stronghold'da kinden farklı bir his.

Yeni Arap üniteleri ile oyuna korkunç bir strateji çeşitlilik getirilmiş. Ellerinde meşaleleriyle yüzlerce köleden oluşan ordulara tutun da surlara kanca atıp kapları içeriinden açan Assassin'lere kadar 8 yeni ünite ve sürüyle yeni kale parçası, kuşatma aracı var. Arap Ünitelerinin esas olayı haçlılardan çok daha hızlı olmaları, haçlılar ise çok daha ağır zırhlı ve silahlılar. Hangi taraftan olursak olalım Arap

ünitelerini paraî asker olarak kırıyoruz, yani tamamen ayrı binalardan oluşan bir Arap tarafı yok. Taraflara göre hazır ve rilen ordular değişiyor o kadar. Bazen savunuyor bazen fethे gidiyoruz.

Oyunda hazır olarak 66 senaryo var: 16 tanesi dörderden 3 Haçlı seferi ve bunun olmasını könu alırken bir diğer senaryo zincir şeklinde ilerleyen 50 görevlik dev bir sefer! Oyun süresi açısından paranızın her kuruşunu hak ediyor. Hele bir de kendi görevlerinizi kolaylıkla hazırlayıp oynayabildiğiniz düşünürse!

## Sıradan Avrupa'dan ufak vahalara

Stronghold'da da, Crusader'da da oynanış biçimci neredeyse aynı, fakat en önemli fark Crusader'da kaynakların çok daha kısıtlı olması. Bunun sebebi oyunun çölde geçmesi, ister Arap ister Haçlı tarafında oynanın tak틱lerinizi ve ekonomini ortam koşullarına uydurmak zorundasınız. Stronghold'da nispeten geniş olan verimli toprakların yerini Crusader'da sınırlı vahalar alıyor ve uzun kuşatmalara yiyeciksiz dayanabilemek için içki ve dñe önem vermeniz gerekiyor.

İlk Stronghold'dan çok daha zor olduğu için neyi nasıl yapacağınızı iyice ö-

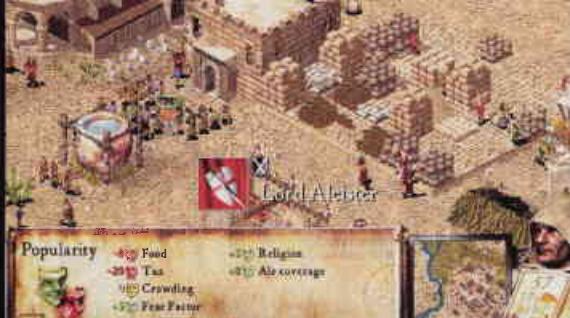




► Tıkır tıkır işleyen bir ekonomi, demircilerim ve oyun oynayan çocukların.



► Okçusundan suikastcisine, kölesinden attisuna Arap üniteleri.



renmeden, kaç tarlaya kaç değil men ve onlara kaç lırın yapacağı niz konusunda iyice tecrübe kazanmadan oyunda haldir haldir ilerlemeye kalkarsanız eninde sonunda takılırsınız. Bu yüzden basit görevlerde yiyecek dengesi ve vergiler gibi konularda iyice tecrübe kazanın ki oyunun en eğlenceli kısmında rahat edin! Yani kalenizi inşa edip onu savunurken ya da sağlam ordular kurup fethé çikınca.

Oyunun genel ekonomi mantığı her şeyi hammaddesinden son öründe kadar işlemenizi gerektiriyor. Her görevde besin zincirini kurmanız şart fakat bazı görevlerde zaman çok kısıtlı olduğundan silahlar ve askerler için üretim zinciri kurup bekleyeceğiz vaktiniz olmuyor. İşte bu görevlerde yapmanız gereken işin küçük numaralarını, taktiklerini öğrenmek ve bunları kullanarak az zamanda, az kaynakla kalenizi savunabilecek kadar bir gücü oluşturmak. Ucuza çok etkili savunmalar kurmak, azıcık güçle savunulabilecek mühendislik harikası kaleler yaratmak! Stronghold'u Stronghold yapan zaten budur: Kumdan mükemmel kaleler yapmak!

### Kumdan kale yapmanın sırları!

İşte ekonomik tüyolarla başlayayım. Mesela çiçek bahçeleri, heykeller ve neşeli çocukların dolu bir kale içi ortamı yaratırsanız halkın çok daha mutlu olur ve ordunuz çok daha iyi bir morale dövüşür. Fakat millet işini gücünü aksatıp sağda solda yatacağından, hana girdip sårhos olacağının işler yarı verimde yürü. 2 yay yapacağına 1

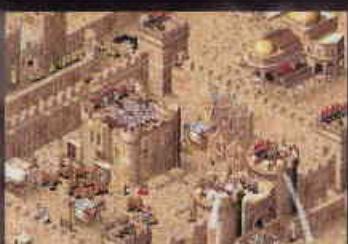
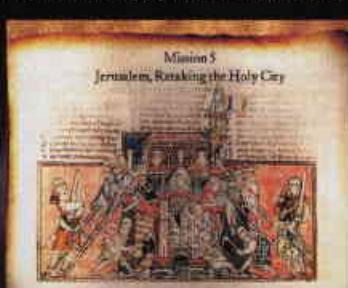
yay yapar. Kazıklarla, zindanlarla ve kesik kafalarla süslü bir kalede ise halk sizden korkusundan neredeyse iki katı çalışır. Hız gerektiren görevlerde yapmanız gereken 1000 altınla kırıp bir katedral kurmak ve 5 odunla bir market kurmak. Katedralden ucuza harika bir

geldiği için, savunulacak alan da çok geniş olduğu için zorlandım. Bunun temel mantığı düşmana bol tuzaklı dar geçitler, alçaklı yüksekli surlar, duvarlar, yollar hazırlamak. Kulelere okçu ve adam doldurunca zaten gerisi gelir.

### Gazı aldık, peki neden duruyoruz?

Oyunu tabii ki büyük eksiklikleri var. Mesela oku yediği halde kimidamayan üniteler insanı delirtebilir. Devamlı bir gözünüzü üzerinde tutmak zorundasınız. Küçük çaplı olaylarda bu kolayken çok oyunculu oyunda da can sıkıyor. Görevlerden bazlarında bundan yararlanmak zorunda kalmak insana koyuyor doğrusu, işin burada biraz kolayına kaçılmış. Bu ilk oyunda da vardi ve bunda olmasına gerekirdi doğrusu. Yine de, çoğu görevde deliller gibi hareketlilik olduğundan ve yapay zeka genelde bundan yararlanmadığından oyunun genelinde, ki bu uzun bir oyun, o kadar da fark etmiyor.

Kale kurmak olsun, ünitelerini zi kontrol etmek olsun gayet rahat. Hatta alışınca görevye başlar başlamaz birkaç tıklamaya hemen ekonomi, tıkır tıkır kale kurmaya başlayacağımız. Arabirim mükemmel, oyun hızını da keyfinize göre ayarlayıp değiştirebilir ve işte size Crusader! Uzun süre oynanacak harika bir strateji oyunu. Strateji seviyorsanız, özellikle de Lords of The Realm, Settlers, Ceasar, Pharaoh ve türevlerini seviyorsanz Stronghold Crusader kendinden önceki oyullardan yararlanmış, rafine ve eğlenceli bir oyun.



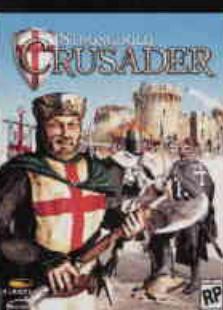
savunma ünitesi olan monk çıkarırken marketten ihtiyaç duymadığınız her şeyi satıp, şarap ve silah alırsınız. Birkaç han, ortama max bonus verecek kadar güzel şeyler ve böylece ağır vergiler alırken kaleden kimseyi kaçırmazsınız. Bir de Armory ile Barracks kurunca artık hızla kalenizi savunacak gücü oluşturabilirsiniz. Bu harika bir taktik olmasına rağmen uzun vadede o kadar da karlı değildir ve multiplayer'da sökmez.

Stronghold' da öyle zor birkaç görev var ki bitirene kadar akla krayi seçtim. Bunlar genelde savunma görevleri fakat kalabalık düşman grupları art arda ve çabucak

► İşte dolu dizgin koşan, ardı arkası gelmeyen köle akınları.



▼ Savasçı rahiplerden kurduğum kalabalık savunma ordusu ve kazıklı çukurlar.



### Artılar

Bir hiz oprimo kabulüne çok uygun, hem mülk yapo, ordular ve silahlar oynama ile piyasası önemini zihinlerde bırakınca da olsalar da oynaması çok eğlenceli.

### Eksiler

Tüyler zehirde biraz boyuk ekstiler var. Semeyelerin tek tek gizde terifler, seçim yapma şansı yok.

### Level Notu



81

# chemicus

**Sevmeyi bilmek.. Mutlaka. Ya bilmeyi sevmek?**



**LEVEL HIT**

Inceleyen: Gökhan & Batu gokhab@level.com.tr

**Yapım:** Tivola Entertainment **Dağıtım:** Tivola Entertainment **Minimum:** 233MHz CPU, 64MB RAM **Önerimiz:** 500MHz CPU, 128MB RAM **Tür:** Adventure Multiplay **Yok**

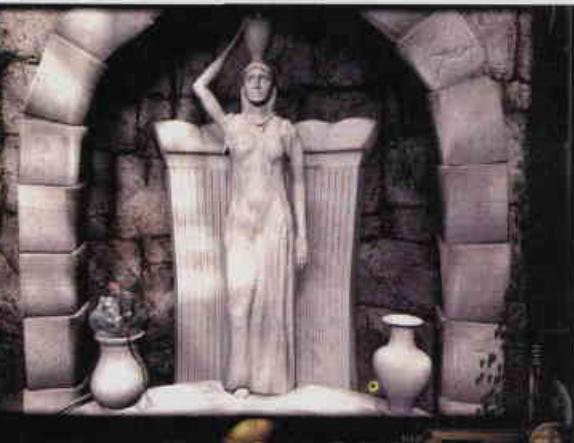
**Z**amanın çok ötelerinden beri kayıp olan gizli bilimler ya da bilge gizemler nereleerde bilir misiniz? Dünya güneşin kölesi olup etrafında döndüğü sürece ortalarda gezinmez bu pek saklı hazineler. Aranmaması gereklidir. Yorgun bilinciniz için çok ağırdir çoğu zaman. Tozlanmış kentlerdeki kulbu kırık kübün içerisinde mi bulacağınızı zannediyorsunuz? Yoksa kaf dağının arkasındaki pembe ejderhanın kafatasında mı? İnanın, okyanus tabanlarındaki veya Venüs yüzeyindeki kum taneleri bile sayılabilir ve hepsinin altına bakılabilir ama aynı Venüs'ün mimik gezegenimizle zıt yönlerde dönmesi

## Madam Curie'nin düşleri

Chemicus uzun zamandır özlediğim bir tarz ve içerikle karşıma çıkınca aydaortalama 28 Tycoon oyunu açıklayan biri için bulunmaz hazine oldu tabii. Modern macera oyunu tarzı ve gizli bilim/paralel dünya konularıyla eminim hem meraklılarını hem de farklı bir tat arayanları tatmin edecektir.

Ama sanırım oyunun diğer kaliteli macera oyunlarından en büyük farkı oyunun geniş ölçüde kimya üzerine kurulu olması ve bulmacalarının bazlarında kısmen kimya bilgisine ihtiyacınız olması. Yani şu öğretici-oyun (edu-tainment) denilen tarzdan. Elbette oyunu bitirince kimya mühendisi oluyorsunuz demiyorum, ama gerçek hayatı değişim böylesine pozitif bilimlerin eğlenceye yedrilerek sunulması epey başarılı bir fikir. Tabii ki, her ikisini de berbat etmemeniz lazımdır. Bir çok öğretici kimliği altındaki oyun, sanattan nasibini almamış yontulmamış kütükler gibidir. Görsellik ve müzik adına estetik değerleri, sıfır teşeffuatı geçmektedir. Ama söz konusu oyunumuz bir macera oyunu olunca elbette kiralarını en rahat ödeyenler sanat direktörleri olacaktır. Bu arada yanlış anlamınızı istemem, bir kimya dünyasına giriş hazırlık setinden bahsetmiyorum size. Gerçek ve kaliteli bir macera oyunu bu. Saçılı kimya bilgileri kullanılmış ve hatta kimse zorluk çekmesin diye oyun sırasında her an ulaşabileceğiniz basit seviyede bir kimya ansiklopedisi konmuş.

gibi, bazı bilgiler hep ters yönlerde saklanıyor olacak. Onlara ne kuantum elektrodinamiğinin baş döndürücü gücü, ne bir viyolinin muazzam güzellikteki egzileri, ne de bir hayalperestin dolabındaki pelerin karşı koyabilir. Bir tür lanet midir, erdem mi kimse bilmez ama bu bilimler saklıdır dostlar.



▲ "Oğlum delirdin mi, firavunun kızını niye yaptıń bahçeye, adam kendisini yapmanı istemedi mi!" "Aşığım be abı! Böhühehe.."

Güneşin batışının doğudan yansıldığı güne kadar da öyle kalması pek muhtemeldir.

(Aklima İskenderiye kütüphanesinin 2. yangını geldi, ne yillardı o zamanlar.. Yüzlerce parşomenin yanarken çırıldığı sesleri hatırladıkça.. Sanırsızın inceçik iskeletlerinden çıkan çitirtı, narin kemiklerinin acı çiglikları...)



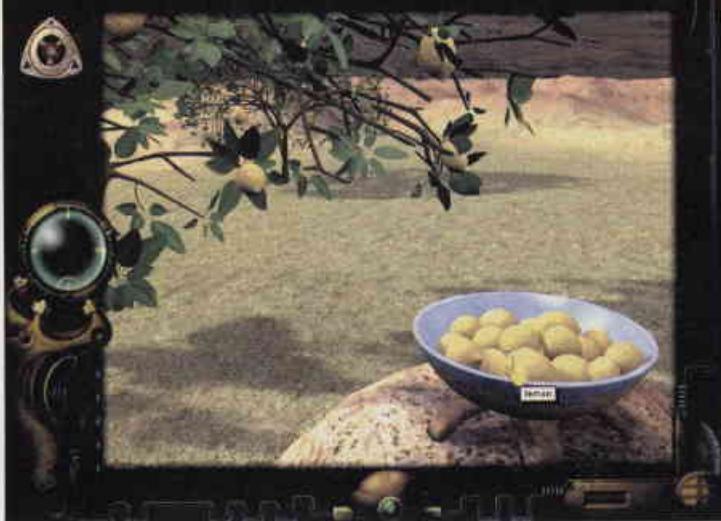
▲ Hmm, yemekte lahana haşlaması mı yapsam yoksa tavuklu mantarlı krep mi...

## Einstenyum, Neptünum, Dötaryum

Oyunumuz bir bilim adamının garip bir kolye bulması ve yaptığı uzun deney ve araştırmalarдан sonra da kolyeyi kullanarak paralel bir dünyadaki Chemicus şehrine gecebildiğini keşfetmesiyle başlar. Bu keşif kutsal ve gizli bilgilerin zamanın öncesinden beri saklandığı Chemicus sakinlerini bir hayli rahatsız eder ve elemanımız kim olduğu belirsiz tipler tarafından kaçırılır. Siz onun en yakın arkadaşlarından biri olarak 1 hafta sonra arkadaşınızın evine gelirsiniz ve sizin için hazırladığı notu bularak onu kurtarmak adına derin eylemler içine girmeye karar verirsiniz.

Oyuna başladığınızda göreceksiniz ki son 4-5 senedir epey popüler olan bir macera oyunu tarzıyla karşı karşıyayız. Yani sizin gözünüzden gördüğünüz, bir resim galerisindeyimcesine ekran ekran ilerlediğiniz ve farenizin sadece sol tuşunu kullanarak en kolay şekilde her işi yaptıığınız bir tür. Bu gibi oyunların en büyük avantajı grafik kalitesinin maksimum düzeyde iyi olması için uğraşılmış olması. Daha önceki benzerlerinde de





► Unutmamak gereklidir ki kırmızı kitaplar genelde başa bela açmaktadır başka işe yaramazlar.  
◄ Neden limon yalama cezasına çarptırıldım ki...Keşke aslanlara atılsaydım!...

göründüğü gibi (ki aklıma ilk gelen Dracula: Resurrection) kimse görsellik namına bir şikayette bulunmayacaktır. Gerçek Dracula ve Atlantis'e göre çok daha az animasyon var, ama yine de uzun süre siz ekranда tutabilecek bir atmosferi var.

Her ne kadar bu gibi oyunlar süper grafik, müzik, ilginç konu, basit oynanabilirlik gibi büyük avantajlara sahip olsalar da en büyük sorunları en özünde korkunç ameletliliğe dayanabilmesidir. Yani aslında bir macera oyunda zeka, beceri ve tecrübe gibi kavramlar kesinlikle şart değildir (lazım değildir demiyorum, sadece zorunlu değildir). Eğer fareyi her ekranada her piksel üzerine gezdirirseniz ve topladığınız tüm nesneleleri denenebilecek her yerde kullanmaya çalışırsanız teorik olarak hemen her macera oyunu kolaylıkla (!) bitecektir. Az önce söylediğim gereksinimler ise sadece zaman satın alır sizler için.

### Sessiz kimya, aşk kimyası, macera ve kimya

Oyunumuz müzikleri, efektleri ve oynanabilirliğiyle de türüne sadık kalıyor ve kimseyi hayal kırıklığına uğratmıyor. Ses efektleri bir

hayli gerçekçi ve oynanabilirlik çok basit. Sadece ekrandaki ikonun şekline dikkat edin yeter. Bulmacalar konusunda da söylemeyecek tek şey oldukça iyi hazırlanmış oldukları. En basitinden zoruna, hepsi de gayet akıllica ve



mantıklı hazırlanmış. Ne kuru bir oyun olmasını sağlayacak kadar basit ne de düz ve zorluktan bınlatacak kadar komplike ve karmaşık. Oyun alanı, siz ilerledikçe büyüyor ve genişliyor. Genel oynamış da lineer olmadılarından devamlı daha önce keşfettiğiniz

yerlere tekrar gidip kontrol etmeniz gereken çok durum olacak! Level halkı, Oyunun başının tam çözümünü özet şeklinde aşağıda bulabilirsiniz. (normalde incelemelerde böyle bilgiler olmaz, ama benim kıyam olsun size.) (Bu arada şiddetli öneri: bu gibi oyunları en iyi 2-3 arkadaşınızla birlikte sabahlayarak ve hiçbir açıklamayı kullanmadan oynarsanız en yüksek verimi alırsınız. Işıklar da kapalı olmak zorundadır.)

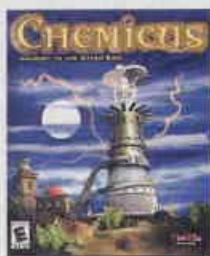
Sonuç itibariyle, Chemicus uzun zamandır düzgün bir macera oyunu arayanlar için biçilmiş kaftan olabilir. Hafif "kimya serpintisi" de dediğim gibi oyunu sıkıntılı bir ciddiyete sokmak yerine başarılı bir "atmosfer tamamlayıcı" işi görüyor.

Olaya en azından şöyle bakın, bir macera oyunu bitirdiğinizde aldiğiniz hazzı diğer bir çok oyun türüne göre daha doygundur.

Monkey Island komiktir, Faust üstündür, Dracula ürpertir, Chemicus gizler.

Ama hepsini çekici kılan ortak bir yanları vardır:

Merak ve drama. ☺



### Artılar

Grafikleri epik iyi ve detaylı. Müzikler ve ses efektleri de yerince tammin edici. Konusu fena değil, kullanım basit. Bulmacalar orantılı, oynama süresi yeterli. Biraz gizemli, biraz heyecanlı.

### Eksiler

Animasyonları yeterli değil. Inventory ve kaydetme şekli da iyice yapılmıştı. Alt yazısı eksik ve oyunun başlarında "ESC" tuşuna bastığınızda hiç bir şey sormadan Windows'a düşüyor.

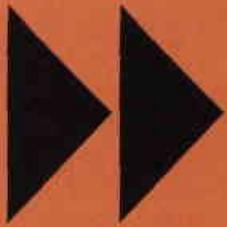
### Level Notu



### Oyunun Başlangıcı İçin Çözüm

Gidip en üst çekmeceden oyun boyunca ara ara size görüntülenen mesaj bırakın arkadaşınızın aletini alın ve izleyin. Aynı yerdeki notu okuyun. Sırasıyla alt sol, orta sağ, orta sol ve alt sol çekmeceleri açın. Daha sonrasında en üst çekmecesi bir daha açın ve oluşan kapıdan içeri girin. Kırmızı lahanaların olduğu yığından bir tane kırmızı lahanayı alın ve gizli laboratuvarın kapısından içeri alın. Tezgahın limonu alın ve odadan dışarı çıkararak laboratuvar kapısının hemen önüne gelin. Limonu 2 metal elektrodun üzerine koyarak akım elde edin. Laboratuvara geri dönün. Tezgahın sağındaki dolaptan kola şubesini, tezgahın üzerindeki raftan da hidroklorik asitle "lime potash" şubesini alın. Hemen masanın üzerindeki günlüğü okuyun. Lavabodan paslı anahtarları alın. Kola şubesini tezgahı boş barda döktükten sonra anahtarları da içine atarak pasın çözülmüşmesini sağlayın. Böylece tezgahın altındaki kasayı açabileceksiniz. İçindeki boş kağıdı ve kolyeyi alın. Boş kağıdı tezgahın üzerindeki ısıtıcıya koyn ve ısıtıcıyı çalıtırın. Kağıdı okuduğunuzda aradığınız rengin mavi, sayının

da 5 olduğunu göreceksiniz (Bunlar ortadaki makine için). Odağı gidin ve ayağı açarak oradaki şisenin içine kırmızı lahanayı koyup bir güzel haşlayın. Tencereden lahanayı alın ve elinizdeki 3 sıvıya odanın ortasındaki makinenin kapi tarafındaki kısmına boşaltarak ph seviyesini 7 yapın (ki mavi olsun). Sonra rasgele aletteki 5 tane tuş basın ve odadan çıkararak odanın yanındaki koridorun sonuna gidin. Orada oluşan kapayı elinizdeki kolye ucuyla açtığınızda kendinizi Chemicus'ta bulacaksınız. Merdivenlerin yanındaki paslanmış vanayı çevirin ve motorun çalışmasını sağlayın. Yukarı çıktıktan sonra tapınağın kapısının sol tarafındaki yerden içi dolu su bidonunu ve iletişim cihazını alın. Tapınaktan çıkış 2 ekran sonra sağdaki sepetteki limonu alın. Tapınağa geri dönün ve kapı kapanmadan kapının hemen sağ altındaki boşluğa limonu yerleştirin. Böylece oradaki vazoda limonataye sahip olacaksınız. Vazoya alın ve yandaki çeşmeye boşaltın. Oyunun geri kalan 25 saatlik oynamışında başarılar Level halkı



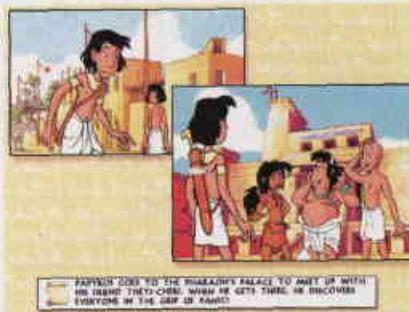
# kısa kısa

Orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk, Kısa Kısa topların atılması suretiyle takım içinde eşeklige yol açmaktadır. Bu sebeple mir mir mir...

Firat Akyıldız | firat@telecomtr.com.tr

## Papyrus

Yontma Fred Çakmaklaş çağlarının bir çağda, Bulmaca Tanrı Ra'nın kızı çalınmıştır. Bu çalınık kız sebebiyle, mutlu ve gamsız bir hayatı sahip olan Misir halkı paniğe sevk edilmiştir. Bu sebepten suretle de Burak'ın kafasının beşte ikisinin asal fonksiyonu kadar bir



Yapım: Digital Reality  
Dağıtım: Digital Reality  
Minimum Sistem: PII-300, 32 MB RAM,  
16 MB Ekran kartı



kafaya sahip olan bir Misirli, çalınık kızı aramaya koyulmuştur (vay açıortay vay). Daha sonra da.. Sanırım Papyrus olmuştur. Papyrus'da, bir arena içerisinde fit fit diye yarışarak yarışığınız yarışları kazanmaya çalışıyorsunuz. Yarışlarda; ok, mok, taş, sapan, sopa, piçak (yanlış yazıyorum) ve benzerik power-up'lar kullanarak rakiplerinizi safin dışında bırakabiliyorsunuz. Safin içine giremeyen bu rakipler, atlarınıza pitonk diye çelme takarak veya burunlarını karıştırıp kafanıza coyt diye tatak atarak pislik yapıyorlar. Sonra da, şey, Papyrus'ta bir de adventure mod'u bulunuyor ve bu mod'da oyunu Zagor (çizik zeytin romanı) gibi oynayabiliyorsunuz.



Bunların dışında Papyrus'te; şu, bu ve diğer işaret zamirleri bulunuyor. Bu zamirlerden şu'da şunu şunu yapabilip bu'da da bunu bunu yapabiliyorsunuz. Sonuçta, Papyrus için şu veya bu gibi bir oyun diyebilirim (Yaziya bak bet Tosunum ben tosun!).

## Gods and Generals

Mistir okurcu; Bu satırları yazdımım suda\*; Gods and Generals adında, Amerika Sivil Savaş zamanında geçen, iki oda bir salon, Berger manzaralı ve kat kaloriferli yeni bir oyunla karşı karşıyayım. Bu katalistik FPS'de tabancıyla ve yahut tramvayla karınıza çıkan ve iç açılarının toplamı 360'a denk gelen beşkenar yuvarlak adamları vurmaya çalışıyorsunuz. Bu sayede Gods and Generals canınızın yanaklarını sıktır 'O-

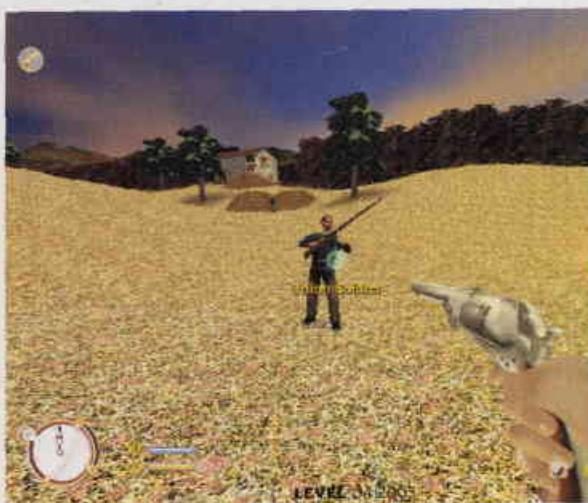
yili ne tombis' diyor. Bunun dışında... Oyundaki grafik kalitesine, bir adet ahşap masayı iki adet az pişmiş tavuğa saplamak ve de bu parçayı bir adet kerstenkeleyle birleştirmek suretiyle de ulaşabilirsiniz. Bu da, yuvarlak bir Gods and Generals CD'si veya kaseti almak zorunda olmadığınızı anlamına geliyor. Evde, bir yetişkininizi uyku hâpi kanaıyla etkisiz hale getirdikten sonra kenidi imkânlarınızla da bu oyunu yapabilir

Yapım: Activision  
Dağıtım: Activision Value  
Minimum Sistem: PII-400, 64 MB RAM,  
32 MB Ekran kartı



siniz. Fakat nadasa biraktığınız yetişkininiz bir anda uyanırsa ilk F-16'yla yurt dışına kaçmayı ihmal etmeyin. İhmal ederseniz sol dizinizin kalp kapaklısı sekteye uğrayabilir. Sekteye uğrarsa da mir mir mir...

\*Suda: Sularda



# 3 Stooges

Amiga'nın ve 55-SKZTRK serisi New York Portakal'larının efsane firması Cinemaware, 3 Stooges'in PC versiyonunu çıkartmış. Fırkk... Burnuma bir şey kaçı. Hemen kopartayım... Klomp! Kop-tu. Yazı yazıyorum... Çat çut pat! Yazdım.



Yapım: Cinemaware  
Dağıtım: Cinemaware  
Minimum Sistem: P166, 8 MB RAM,  
8 MB Ekran Kartı



3 Stooges, iki adet (sanırım yanlış saydım) koca kafalı adamı kontrol ettiğiniz bir Akinosan\* oyunu. Bu Mitsubishi oyununda, evi ipotek altında olan bir kadına ve onun kızlarına yardım etmek için 5000 yen (Japonya'da yetişen bir para birimi) toplamaya çalışıyorsunuz. Peki, bunu nasıl yapacaksınız. Soru İşaret. Değişik noktalama işaretleri. Uyku... Horz... Hi... Devam edeyim. Oyunda bu koca kafalı adamları kullanarak, diğer platformdan bir platforma atlaman sebebiyle ve hopidik topidik ziplamak suretiyle para kazanıyorsunuz. Kazandığınız bu paraları kadına ve kızlarına

vermeyerek barda yiyp karnınızı doyurabilip eşek olabiliyorsunuz. Olmadı, kazandığınız paraları ayakkap ve erzak ihtiyacı olan Karete Karetta Kapumbağaları'na verebilirsiniz. Bu geçersiz işlem sonrasında mesut olmanız işten bile değil.

\*Akinosan: Aksiyon

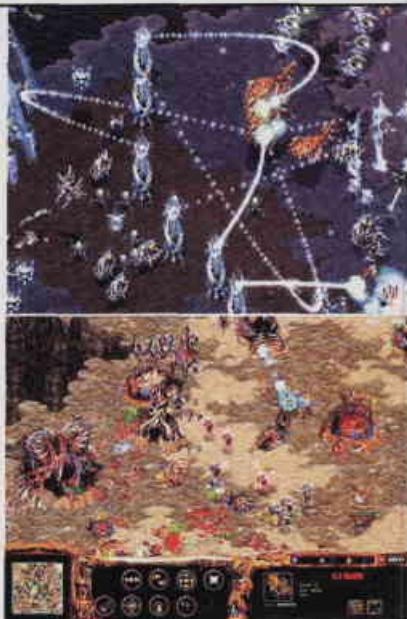
# Atrox

(Dup, dup, dup)\* Joymax adında bir zerzevatçı, yeni bir Command&Conquer gibi bir gerçekçi zamanlı strateji oyunu yapmış (Dup)\*. Bu oyununda; insan, mutant ve terliksi hayvan gibi birçok ırk seçebilme imkânına sahipsiniz. Oyunun oynanışı Command&Conquer serisinden hiç de farklı değil. Yapmanız gereken tek şey; mouse, klavye veya hukuk kale-

bodur kanalıyla birimlerinizi seçmek ve komut vermek. Bu komutlar arasında; kes sesini, konuşma, koşma, bateri ol, eşek, koca kafa ve Allah seni yesin gibi eklerler (eklerler) bulunuyor (Dup dup)\*. Bunların dışında yapacak bir şeyiniz olmadığı için oyun sırasında yemek yiyebiliyor ve serin kumlardan kızgın sulara yatacak geçiş yapabiliyorsunuz (Fit fit)\*. Atrox'un grafikleri

ise poligonların 2D Studio Paint'e saplanması suretiyle yapılmış. Bu sayede ortaya boy boy, tosun gibi grafikler çıkmış. Atrox'u, kedinizin kafasına network kablosu sokmak yoluyla multiplayer olarak da oynayabiliyorsunuz (That wasn't offside, was it?)\* \*Yazım sırasında Sinan tarafından inatla oynanan Pro Evolution Soccer 2'nin efektleri.

Yapım: Joymax  
Dağıtım: Interactive Ideas  
Minimum Sistem: PII-300, 32 MB RAM,  
16 MB Ekran Kartı

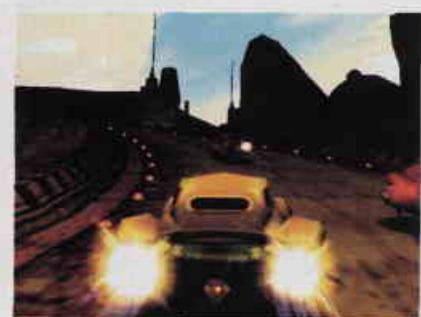


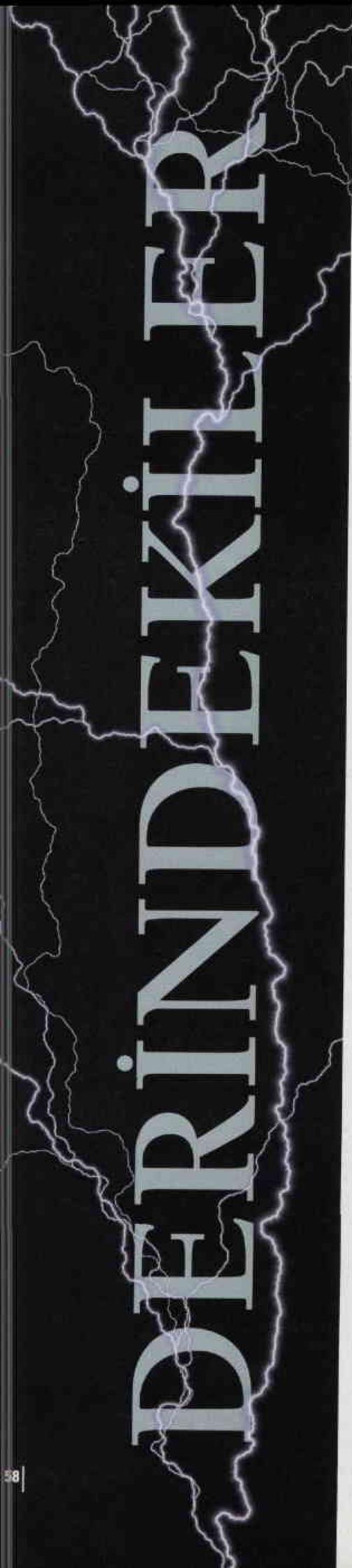
# Space Haste 2

Yarış oyunları ikiye ayrılır: Bir, yarış oyunu olan yarış oyunları. İki, yarış oyunları olan yarış oyunu. Bu iki parça da kendi içinde iki kanala ayrılmış delta olur. Bu deltaların kıvırcık ve sarı saçılı olanına Delton, kel olanınaya Deltanyos denir. Bu sonuca dayanarak (dayanayım), B noktasından saniyede 45 kilogram hızla yola çıkan Delton, aynı anda 213,01 metrekare hızla T noktasından yola çıkan Deltanyus ile kaç saniye içinde çarpışır? Bu çarpışmanın kişi kafasına çarpan Gayri Safi Milli Hasila'ya olan etkisi nedir? Arkadaşlarınızla tartışınız, gerekirse kavga ediniz, taş ve so-

pa gibi yaralayıcı etkiye sahip olan zerzevatlar kullanınız. Space Haste 2 ise fantastik bir yarış oyunudur. Hepsi bu... (-Hımm, hastada, psikosomatik tabanlı travma ve buna bağlı olarak beyin sol

lobunda kireçlenme tespit edilmiş olunup, hastanın Şizofrenikos Yaza-mama olduğuna karar verilmiştir - Pugh! Sensin pasta! Ben hasta değilim! Bakın nasıl da yazabiliyorumjjjjm!).





# Ö

yle oyunlar, öyle parçalar, öyle severek yaşanmış olan bazı şeyler vardır ki, bunlar bizim birer parçamız haline gelir. Yıllar geçtikçe, tecrübeler birlikte bazı şeyler olduklarıdan çok daha güzel hatırlanır. Aslında onları böyle hatırlamamızın sebebi artık çok daha tecrübeli, çok daha pişmiş ve olgunlaşmış olmamızdır. Geriye dönüp bakınca onların bize kattığı şeyleri görürüz. Zevklerimiz geçmişte yaptıklarımıza, etkilendiklerimize göre oluşur.

Bilgisayar oyunlarında da öyle oyunlar vardır ki bir dönem ortalığı kasıp kavurur kendi ilklerini gerçekleştirir. Herkesin sevdigi klasikler halini alır. Öyle oyunlar da vardır ki, sessiz sakin kendi halinde çıkar ve ortadan kaybolurlar. O zaman böyle nadide bir oyunu keşfeden az sayıda insandan biri sen bunu hazırlayı tamamen başkacıdır. Belki de başkacıları oyunun derinlerine inmemiş onu yeterince anlayamamıştır? İnsanları bile anlamadan geçip gidiyoruz, belli kriterlere göre yargılıyor hatta kendimizi koruma adı altında incitiyoruz. Oyunlar nedir ki?

Evde rafların derinliklerinde, anılarımın, çocukluğumuzun ve gençliğimizin bir yerlerinde bu oyunlar bizim göz ağrımızı olmuştu. Derindekiler, bizim içimizde yer edinmiş olanlar. Bizim gibi pek çok insanın derinliklerinde yer edinmiş olanlar...

Çoğunlukla herkesin paylaştığı klasik oyunlara rastlayacaksınız burada, bir kenarda unutulmuş, belki de hiç oynamamış ve bir pişmanlık olarak kalmış. Zaman zaman da keşfedilmemiş, es geçilmiş cevherlere. Bu ayki ilk oyun ülkemizde pek az kişinin tadına varıp kendini kaptırdığı Divine Divinity, diğeri ise artık bir kültür olan Full Throttle. Okurken de, anılarınıza dalarken de keyifli dakikalar dilerim.

## Divine Divinity

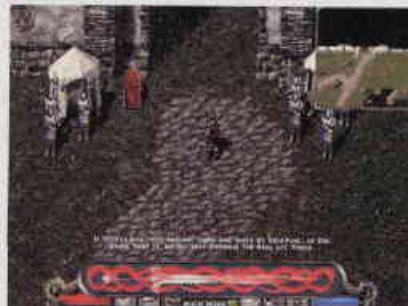
**D**ynaması zevkli ve manevi açıdan yararlı olduğu kadar, "bir solukta bitireyim" diye kastiğinizda çeşitli mutasyonlara yol açacak kadar uzun olduğu kanıtlanmıştır. En iyisi dikkatle okuduktan sonra oynamaya başlayın, ne de olsa biz önceden yazarlar üzerinde test ettik...

Adı biraz saçma olsa da, DD oynadığım en 'sürükleyici' RPG'lerden biri. Sizi öyle bir alıp konunun içine yerleştiriyor ki! Aslında konusu klasik ve maceralarımızda karşımıza çıkan olaylar da alıştığımız türden. Uzun vadede biraz da dikkatli bir oyuncusanz, zaten olayların nereye varacağını tahmin edebiliyorsunuz. Fakat beklemediğiniz anlarda bu klasik durumların arkasından öyle dumur şeyler ortaya çıkıyor ki! Oyun siz tam "ben biliyorum şimdi ne olacağın" derken şaşırtıcıyor.

Oyun boyunca çevreden oyun dünyası ile ilgili keşfettiklerimizin ardından kimi zaman dehşet espriler ve taşlamalar yer alıyor.

Aslında oyunun basit görünümünün ve kullanıcı arabiriminin altında korkunç bir etkileşim var. Objelerin hemen hepsi tanımlı ve hepsini sürükle bırak yöntemi ile oynatmak, birleştirmek, envantere atmak ve her taşıın alına bakmak mümkün. Mesela ben boş bir binayı kendime üş yapdım. Zamanla etraftan araklıdım

yataktır, çarşaptır, sandıkır derken, ga-yet görgüsüzce zengin bir biçimde deko-



re ettim. Sandıkları hazine doldurdum, etrafı tuzak. Öyle ki, Türk olduğumu bellİ edip, terkedilmiş evin kilerine birkaç çuval buğday ve saman bile attım! Malum, kitliği var, savaşı var... Tedbirli olmak la-zım.

Oyunun karakter geliştirme sistemi, yeteneklerdeki pek çok dengesizliği rağmen şu ana kadar oynadığım RPG'ler içerisinde en çok beğeniklerimden biri oldu. Karakterimizi yalnız başına, kendi-



ne yeten ve her şeyibecerebilen biri hâline getirebiliyoruz. Oyun çok yetenekli ve tam anlamıyla mükemmel bir kahraman olma imkanı ve tatmin veriyor. Zor savaşlar kadar zekâmızla çözüdüğümüz olaylar da cömertçe ödüllendiriliyor.

Bulduğumuz eşyalar Diablo 1'deki tatmin hissini veriyor. Çok güzel, yalnızca görevleri yerine getirerek bulabileceğimiz eşyalar mevcut.

Haritalar derseniz, oyun tek oyunculu bir devasa online oyun gibi. Haritalar birbirine bağlı ve sadece birini gezmek bile saatler alıyor. Çözülecek olay sayısı, düşman çeşitliliği ve oyuncu olmayan karakter sayısı da bu haritaları gayet zengin kılıyor. Ormanlar ve uzun yollar, yerdeki bir su birikintisinde yansımamız

çok güzel ve etkileyici, hele bir de güneş doğarken ve batıp gün geceye akarken.

Oyundaki en önemli atmosfer unsuru birer şaheser olan müzikleri. Sırf bu müzikler için bile oyun alınır. Zaten yanlış hatırlamıyorum bu müzikler bir kaç ödül almıştı.

Tabii oyunun sayısız güzelliklerini fark etmek için gidip sadece deliller gibi yaratık kesmekten biraz başınızı kaldırın. Divine Divinity otomatik pilota bağlayıp level atlama seven oyunculara göre değil. Her taşın altına bakıp oyunu en uç noktasına kadar kurcalamayı, oyun dünyası hakkında her bilgi kırtışını okumayı, oyunu 'keşfetmeye' sevenlere göre bir oyun. İşte bu yüzden de bu köşedeki yerini hak ediyor.

# Full Throttle

*Altında Tekerleklerim var ve  
Yanında Yoldaşlarım,  
Millerce Geride Yerde  
Kırık Bir Saat Bıraktım  
Ve İşte Yoldayım!*

Easy Rider'in felsefesi, geride alevler ve yanık asfalt bırakan canavar bir chopper. Mad Max tadında çöllerin içinde uzun ve bombos yollar. Full Throttle, Lucas Arts'ın yaptığı en sağlam, bir solukta bitirilen fakat oynayanı etkileyen ve bu anlamda en kalıcı macera oyunu. Benim için anlamı bambaşka, tam çözümünü ilk ezberlediğim macera oyunu. GÜlmeyin, benim hazırlık ve orta okul yıllarım çevremdeki herkese deliler gibi oyun anlatarak, bilgisayarın donanımı olsun, yazılımı olsun yardım ederek geçti.

Full Throttle bir nevi etkileşimli film. Görüntüleri bugün bile fena sayılmaz. Bizarlık kareli filan ama zaten çizgi film vari olduğundan gözü rahatsız etmiyor. Müzikleri derseniz, sesleri derseniz gümümüz oyunlarının yüzde doksanından çok daha iyi, tamamen oyuna has atmosferi mükemmelleştiren Rock & Roll parçalar. Eh böyle bir oyun için başka bir tür müzik zaten düşünülemezdi.

Fakat oyunun beni en çok şaşırtan yanı 1995 yapımı ve esasen MS-DOS oyunu olmasına rağmen Windows 98'de

hâlâ sorunsuz çalışıyor olması. Eski oyunlardan bu kadar sorunsuz çalışan bir oyun daha hatırlıyorum doğrusu.

Konusuna gelince, Polecats denilen motosiklet çetesinin lideri Ben olarak çetemizin ve bizim başımıza sarılan beladan kurtulmaya çalışıyoruz. Öyle ki, ülkeydeki tek motosiklet firması Corley'in kurucusu ve yönetici olmak Mr. Corley'in cinayeti bizim üstümüze yıkılmıştır. Corley'den ve motosikletlerden hazzetmeyen ortağı şirketin artık sadece Minivan üretmesini ve desteklemesini istiyor. Maceraya kafamıza odunu yiyp kendimizi çöpte bularak başlıyoruz ve ondan sonra olaylar kopuyor. Zaten tekrar ediyorum, Full Throttle bölüm bölüm geçen bir oyun değil tek bir bütün halinde akan bir 'macera'

Maureen isimli bir hatun, yolda çeteyle motosiklet üzerinde dövüşmek, barmen dövmek, kanyonlardan uçarak karşı tarafa geçmek gibi dur durak bilmeyen bir aksiyon var. Bulmacalar Lucas'ın macera oyunlarındaki bulmacalarla alışık olanlar için çocuk oyuncağı. Mesele anahtarlarını barmenden almak için burnundaki halkadan tutup tezgaha suratını yapıştırmak yeterli. Tabii bir de bunu yaparken adamımız Ben'in espri anlayışı adamı öldürüyor.

"Burnunda ne daha iyi dururdu biliyor musun?"



"Ne?"

"Tezgâh!"

ve Zbam!

Haliyle oyundan 'Full' lezzet alabilemek için iyi bir İngilizce gereklidir.

Full Throttle sonuç itibariyle benim tekrar tekrar kurup, oynayıp bitirdiğim derinde yer edilmiş bir macera. Bilgisayar oyunlarının bir sanat olarak sinemanın ötesine geçtiği anlardan biri. Oynadıkça rüzgârı saçlarınızda hissettiren nadide bir şaheser.

Gelecek aya yeniden görüşmek üzere, tabii bu arada siz de bana sevdığınız eski oyunlar hakkında mail ya da mektup atabilirsiniz.

Bu Aykı dalgıcımız Ali Güngör gal@level.com.tr



# GTA 3 Multiplayer

Bu mod yapımcıları imkansızı başarıyor yahu!

**Y**ahu oyun çıktı baktık oyun motorunda multiplayer için gerekli destek ve kod var neden multiplayeri yok diye bastım bende yaygarayı. Bu sırada yeni GTA hakkında bir iki bilgi sizdiriverdiler. Duyduk ki multiplayer'i olacak, hatta online bir GTA düşünülmüş. Her neye uzun lafın kısası kim bekleyecek o kadar derken becerikli ellerden çıkışmış bu ufak programcıyı bulduk.

Gerçi biraz problemlü sayılsın. Bir iki takla atmanız gerekiyor düzgün çalıştırılmanız için, bakalım ne tür taklalar lazımlı. Öncelikle GTA3'ün kurulu (e doğal olarak) ve düzgün çalışıyor olması gereklili (e bu da doğal olarak). Daha sonra Server olacak makinede GTA3 multiplayer'i çalıştırıyoruz. Karşımıza admin konsolu çıkmıyor. Burada bir sürü incik cincik ayarlar var. Bir çoğu multiplayer ile alakalı değil, ama yararlılar. Hileleri çalıştırabiliyor, haritanın neresinde baş-

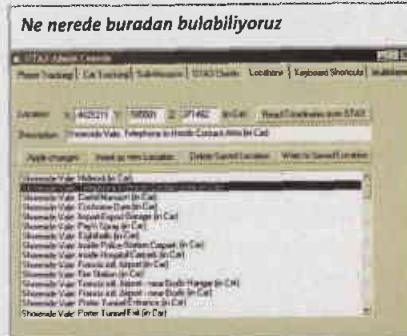
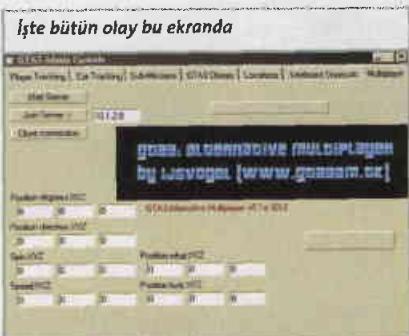
layacağınızı belirleyebiliyor, oyunda olacak silahlar ve daha birçok ayarı yapabiliyorsunuz. Bunların bir kısmı multiplayer oyunu da etkiliyor. Şu an GTA3 multiplayer modun iki ayrı sürümünü bulmak mümkün. 0.1 ve 0.2 sürümü arasında oldukça büyük farklar var gibi görünse de arabirim ve 0.1 versiyonundaki yukarıda bahsettiğim incik cincik bölümünün çıkarılmış olması dışında bir fark yok. Yeni versiyondan da bahsedeceğim kısaca.

## Yapmanız gerekenler

- 1- Her iki bilgisayarda GTA3MP'yi çalıştırıyoruz. Server olacak bilgisayarda Start Server'a tıklıyoruz. Client'ta ise Join Server seçeneğinin yanındaki kutuya Server'in IP Adresini yazıyoruz ve Join Server'a tıklıyoruz.
- 2- Her iki bilgisayarda da oyuna giriyoruz. Varsa Save Game'ini kullanabilir ya da yukarıdaki incik cincik bölümün-

den istediğiniz şeyleri karakterinize verebilirsiniz.

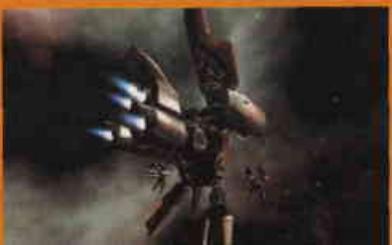
- 3- İki bilgisayar da oyuna girince server bilgisayardaki oyuncu herhangi bir arabaya binmeli. Sonra bu arabadan inip ikinci arabaya binmeli. Bunu yaptıktan sonra arabadan çıkmamalı.
- 4- İkinci arabada otururken, Client da aynı şeyleri yapmalı.
- 5- Daha sonra server ALT+F12 tuşlarını basın (sizde tuş farklı ise bilemem ta-



## kablodaki fısıltılar

### EVE-Online gecitti

CCP oyunu 6 hafta daha geciktirme karar verdi. Sebep olarak ise sunucuların optimize edileceğini gösterdi. Ama ne olursa olsun tüm dünyaya beraber Türk oyuncuları da 2 Mayıs tarihinde [www.avaturk.com](http://www.avaturk.com) adresinden edinebilirler. Yani bu haberi okuduktan bir ay sonra oyunu bilgisayarlarınıza kuruyor da olabilirsiniz.



### Uzak batıda yaratık avi

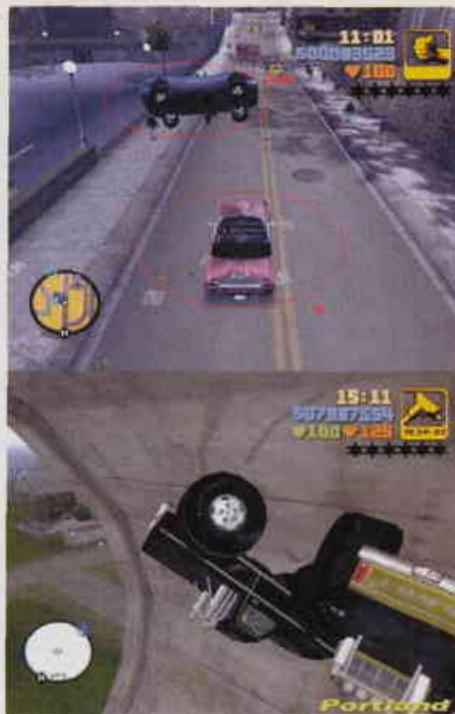
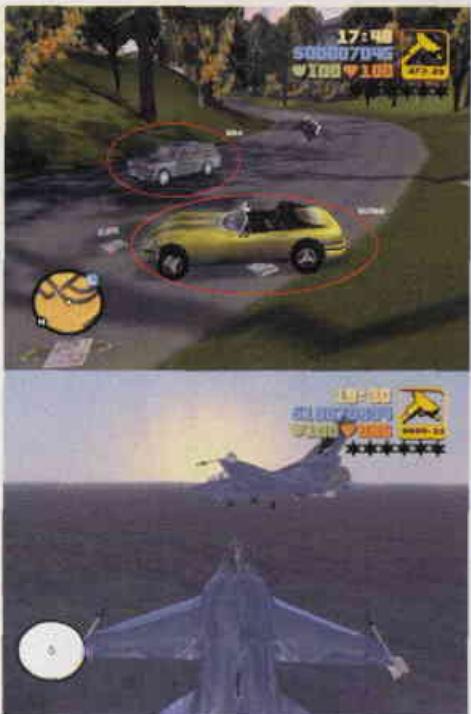
"Priest" diye bir çizgi roman dan esinlenerek yeni bir devasa online oyun yapılmıyor. Oyun bir gotik-korku oyunu olacak, manga tâdları taşıyacak ve uzak batıda geçecek. Uzak batıda geçince tabii ki emektaş altı patalarımızı elimize alacağız ama oyunun konusu gereği korku filmlerindeki yaratıkları da oynayabileceğiz. Bir yaratık olduğunu ise kendimize has silahlarımız olacak. Fakat bence oyunun en orijinal kısımlarından birisi bu silahların kendi vücut parçalarımız ol-

ması. Yani yeni bir silah aldığımızda örneğin kolumuzu çarpağın yerine bir başkasını takacağız. Böylece özelliklerimiz yanında karakterinizin görünüşü de değişecek.

Oyundaki PvP ise Templar adındaki insanlar ile Heretics adındaki yaratıklar arasında geçiyor. Çok farklı ve biraz karışık bir içeriği olan Priest bence çıktığında balon gibi hemen sönük. Fakat derye görmenden paçaları sıvamakta da fayda var. Siz en iyisi [www.gamepriest.com](http://www.gamepriest.com) adresine bir bakın.

Klavyesi olan Devasa Online yapıyor





bili, Keyboard Shortcuts bölümüne bakın Activate/Deactivate Multiplayer).

- 6-** Bunu yaptığınızda ilk araç diğer bilgisayarındaki oyuncunun kontrolüne geçmiş olmalı.
- 7-** Bir oyuncu hareket ederken diğer bilgisayardan kontrol edin aynı oyunda olsa olmadığınızı.

Yapmanız gerekenler bu kadar. Artık aynı oyundanız kırın birbirinizin kafasını.

### Menüler ne işe yarıyor peki?

Dediğim gibi bir save game'iniz yok ise ya da kafanıza göre doldurmak istiyorsanız garajınızı ve cephaneliğini bu menülerden yaratabilirsiniz.

**Player Tracking:** Polis tarafından aranıp aranmadığınızı, taşıdığınız silahları buradan ayarlıyorsunuz.

**Car Tracking:** Arabanızın çekişini, hızını, ağırlığını, yol tutuşunu buradan ayarlıyorsunuz. Ayrıca sığınaklarına istediğiniz araçları yerleştirmeniz de mümkün.

**Sub-Missions:** Oyundaki alt görevlerin ne kadarının tamamlandığını buradan belirleyebiliyoruz.

**GTA3Cheats:** Adı üstünde zaten fazla söylemeye gerek.

**Locations:** Liberty City'deki belli noktaların XYZ olarak koordinatlarını buradan öğrenebilir, başlangıç noktanızı buna göre belirleyebilirsiniz.

**Keyboard Shortcuts:** Oyun içinde kullanabileceğiniz kısayol tuşlarını buradan seçiyorsunuz. **Multiplayer:** Server başlatmak, oyuna bağlanmak gibi olayları buradan gerçekleştiriyorsunuz.

Yeni versiyonda ise göreceğiniz gibi araba içi ve diğer menüleri kaldırmışlar. Ancak oyun içi ve oyun dışı chat eklenmiş oyuna. Bunun yanında internet server'i açmanızı sağlayan ufak bir kutucuk koymuşlar. Net Serverları da IRC üzerinden arayabiliyorsunuz. Hepsi bu kadar, iki takla sonra GTA3 Multiplayer'da görüşmek üzere.

## Ayın Siteleri

### <http://enchantdmind.com>

Beyin jimnastiği yapmayı seviyorsanız bu siteye bir göz atın. Özellikle puzzle kısmının sizin bayağı oyalayacağını düşünüyoruz.

### [www.azizistanbul.com](http://www.azizistanbul.com)

Eski İstanbul ile ilgili bir sürü resim bulabileceğiniz bu site bugün yaşadığımız mekanların o zamanki hallerine dair bir çok resim barındırıyor. Kesinlikle bakmanız gereken bir arşiv sitesi.

### [www.serisonlu.com](http://www.serisonlu.com)

İndirimi alışıveriş yapmayı seviyorsanız herşeyin en ucuzunu bulabileceğiniz bu siteye göz atmanızda fayda var. Sitedeki çeşitlilik şartsız.

### <http://ekogs.sitemynet.com/ekogs>

Amatör ama hoş bir site. Özellikle özlü söz severlerin uğraması gereklidir. Site biraz dağınık olsada keyifli zaman geçirmek için ideal.

### [www.68online.com](http://www.68online.com)

Kürek sporuyla uğraşanlara hitap eden bir site olsada gerek tasarım gereksiz içerik açısından keyifli bir çalışma.

### [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

Oyunlarla ilgili sıkça sorulan sorulara verilen cevapları buradan okuyabilirsiniz. Bize de sorduğunuz bir çok sorunun cevabı bu sitede saklı.

### [www.turkchat24.com](http://www.turkchat24.com)

İçinde bir çok öğeyi toplamış bir site. Ufak oyunlardan sohbet odalarına ve canlı radyo yayınına kadar bir çok şekilde kullanmanız mümkün.

### [www.akampus.com](http://www.akampus.com)

Türkiye'de Üniversite öğrencilerinin buluşma noktası. Çok dinamik ve keyifli bir site. Aynı zamanda öğrencilere yardımcı olabilecek linklerde yer almaktadır. Mutlaka ziyaret edilmeli.

### [www.cmturkey.com](http://www.cmturkey.com)

Türkiyedeki tek resmi Championship Manager sitesi. Eğer bu oyunu seviyorsanız siteden haberdar olmamanız zaten düşünülemez.

# kablodaki fisiltilar

## Everquest genişlemekten patlayacak!

Sony Online Entertainment Everquest'e genişleme paketleri çıkartarak evreni genişletmeye devam ediyor.



Oyuna çıkan en son paket (5. paket oluyor) Legacy of Ykesha. Fakat bu kez paketi edinmek için CD'sini almak zorunda değilsiniz. Dilerseniz Internet üzerinden de indirebilirsiniz.

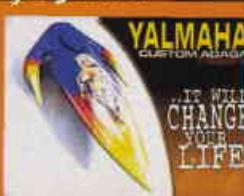
Bunun için 22 \$ ödemeniz gereklidir. Eğer CD versiyonunu isterseniz onu da <http://everquest.station.sony.com> adresinden edinebilirsiniz. Pakette her zamanki gibi yeni silahlar, eşyalar, büyüler, zırhlar, daha geniş bir banka kasası ve 6 yeni bölge geliyor. Bu bölgeler arasında yeraltı zindanlarından limanlara kadar bir çok bölge var. Fakat en önemli oyuncuların kullanabileceği yeni bir ırk, Froglok'da oyuna dahil oluyor. Froglok kurbağa benzeri bir ırk ve birçok artıyla sahip. Everquest ve tüm ek paketleri (Ykesha hariç) 20 Nisan'da Türkiye'ye geliyor haberiniz olsun.

## Funcom adımlarını çoğalttı

Anarchy Online'in yapımcı ve dağıtımçı firması olan Funcom AO için Shadowlands adlı bir genişleme paketi hazırlamaktadır.

Daha önce çıkan Notum Wars'dan sonra iki paket arasına

bir minik ekleme de yapmayı planlayan firma özellikle oyuncuların katkılarıyla hazırlanan kasaba ve bahçe gibi bir takım ekientileri Towns of Rubi-Ka adı altında oyuncularına sunacak. Bu ekientiliyi edinmek için ise bir ücret ödemeniz gereklidir. Daha sonra ekientiliyi bilgisayarınıza indirebileceksiniz (Burak'in bilgisayarının başından kalkmasını fırsat bilerek 60 karakter uzunluğunda bir yazı yazdım dedim, ama 60'dan fazla oldu - Firt).



# Mobil Oyunlar

Java'lasak da mı oynasak?

Sadece evde, monitör veya bilgisayar başında, oynamak zorunda değiliz oyunları. Cep telefonu, avuç içi bilgisayarlar ve mobil oyun cihazları gelişikçe daha da güzel oyunları beraberimizde taşıyabiliyoruz. GameWatch'dan Tetrislere, PS One'dan GB Advance'e kadar yıllardır bu imkanı veren pek çok cihaz vardı. Ama bana sorarsanız Mobil Oyun dediğimiz şey yeni başlıyor.

Şu an en güzel grafikli oyunlar Pocket PC platformundaki avuç içi bilgisayarlarda, en iyi oyun arşivine GB Advance sahip, N-Gage ise yıl sonunda çitätı daha da yükseltecek. Ama mobil oyun dünyasının asıl hakimi cep telefonları. Çünkü hemen hepimizin cebinde bir tane cep telefonu var. Bu gerçegin farkında olan oyun üreticileri yıllardır cep telefonunda bir oyun pazarı yaratılmak için çalışıyor ama cep telefonunun kısıtlı imkanları önlerini kesiyordu. Niha-yet geçen sene cep telefonlarında yaşanan gelişim işleri baya değiştirdi. San-kı bütün telefon

ürüticileri bir araya gelip, şu aletlere bir çeki düzen verelim de adam gibi oyun oynanabilisin dediler. Java desteği, daha fazla hafıza, renkli büyük ekranlar, çok sesli melodiler... Artık cep telefonları da Snake'den daha iyi oyunların oynanıldığı gerçek bir oyun platformu haline geldi.

Biz de artık zamanıdır deyip bir mobil oyun dünyasına daha fazla yer vermeye karar verdik. Bundan sonra tüm mobil platformlardaki oyunlara elden geldiğince yer vereceğiz ve ağırlık elden geldiğince cep

telefonu oyunlarında olacak. Ama cep telefonu oyunu diyinice Java öncesindeki-leri bir kenara koyuyoruz.

Artık pi-yasaya çıkan hemen her telefon Java des-teğine sahip ve geçmişinde fazla deşmenin anlamı yok. Sonuca

Java olmayan oyun-ların gelip gelebile-ceği yer görüldü ve bir yenilik bekleme-nin anlamı yok.

Java oyunlarını oynayabile-memizi sağlayan tek başına Ja-va teknolojisi değil. Çünkü Internet yani WAP bağlantısı olmadan bu oyunları cep telefonumuza yükleyemiyoruz. Artık hemen her yeni telefonda GPRS bağlantısı olduğu için bu da çok sorun değil. Ama siz siz olun yeni bir

telefon alırken Java ve GPRS desteği olduğundan emin olun.

## Türk Java Oyunları

Ülkemizde hem Java telefonlar hem de GPRS süratle yayınıyor. Bildiğim kadariyla tüm operatörler GPRS servisi sunuyor. Asıl güzel ülkemizde de Java oyunları geliştiriliyor. PC ve konsol oyunları tasarımda çok zayıf olmamıza karşı, Java oyunlarına zamanında ilgi gösterilmesi sevindirici. Şu an Java oyun tasarımda öncülüğü Başarı Üstlenmiş durumda. Daha önce hipir.com ile logo ve melodi konusunda çalışan ekip bugünlerde haril haril oyun tasarlıyor. Simdiden DNA, Snow+Speed ve Alabanda isminde üç oyunu bitirip piyasaya sundüler bile. Daha fazlası üzerinde de çalışılıyor. Oyunları için [www.mobiloyuncu.com](http://www.mobiloyuncu.com) adresinde bir sitede açtılar. Ayrıca Turkcell [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com) adresinde bir mobil oyun portalını hizmete sundu. Nokia, Sony Ericsson ve Siemens'de onları destekliyor.

Java oyunları basit gözükselerde geliştirilmeleri oldukça zehmetli. Oyunların her telefon için ayrı ayrı tasarılanması gerekiyor. Çünkü aynı oyunun, farklı boyutta ve renk desteğine sahip telefonlarda çalışması mümkün değil. Bu yüzden bir oyunu oynayabilmeniz için sizin telefonunuz için de tasarlanmış olması gerekiyor.

## Nasıl oynarız?

Şimdi biraz da sistem nasıl çalışıyor ona bakalım. Java oyunları oynayabilemek için öncelikle onları yüklemeniz gerekiyor. Eğer daha önce yapmadığınız öncelikle telefonunuzun WAP/GPRS ayarlarını yapmalısınız. Bunun için yukarıda verdiğim iki websitesine veya operatörünüzün sitesine bakabilirsiniz. Turkcell hatlı Nokia 7650, 7210, 6610 ve 3510i kullanıcıları 3377'ye "Gprs 7650" yazılı bir kısa mesaj atarak bu işi



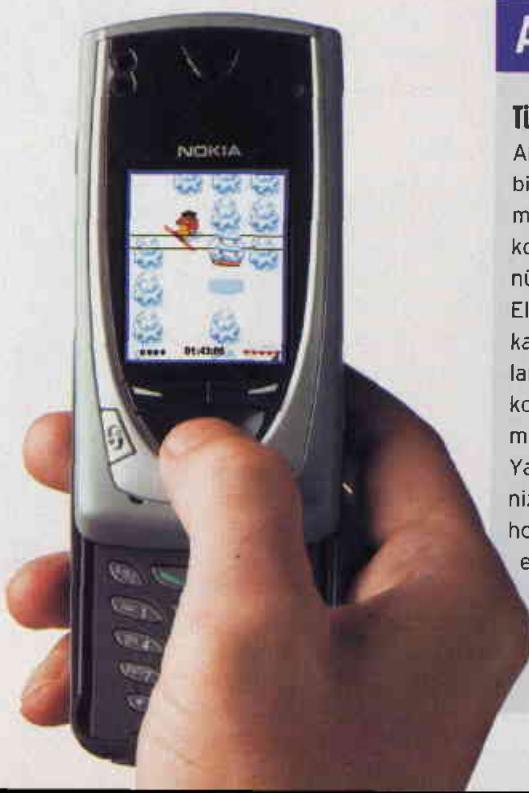
kolayca halledebilir.

Cep telefonumuzun WAP bağlantısı kurulduktan sonra wap.oyunparki.com adresine bağlanarak oyunlar hakkında kısa bilgiler alabilir ve oyunu indirebiliriz. Eğer imkanınız varsa önceden Internet'e girip oyunlarla ilgili bilgiyi buradan almanızı tavsiye ederim. Hem www.oyunparki.com indirebileceğiniz oyunlarla ilgili bilgileri içeriyor, www.mobilyuncu.com'da ise daha detaylı bilgiyi alabiliyorsunuz.

Oyunu indirmek için wap.oyunparki.com'da oyunu seçip sayfasındaki "indir" e giriyorsunuz. Telefonunuz sizden bir onay istiyor. Onayı verince önce yaklaşık 15 saniyede gelen 41k'lık bir paket çekiyorsunuz. Bu paketi çalıştırınca tekrar WAP'a bağlanıp sizin telefonuna özel ayarlamaları yapıyor. Hepsı bu kadar. Artık oyunu telefonla birlikte gelen diğer oyunlar gibi oynayabilirsiniz.

### Ne ödüyoruz?

Java oyunlarının kendileri gibi fiyatları da küçük. Oyun Parkı'nda oyun başına alınan ücret sadece 1.250.000 TL. Elbette oyunu indirdiğiniz sürece kullandığınız WAP servisi için de ücret ödüyorsunuz. Ancak GPRS oldukça ucuz ve toplamda bir oyun için en fazla bir kaç yüzbin ödersiniz. Üstelik oyunların Türk yapımı ve Türkçe olduğunu düşününce buna fazlasıyla değer.



## DNA

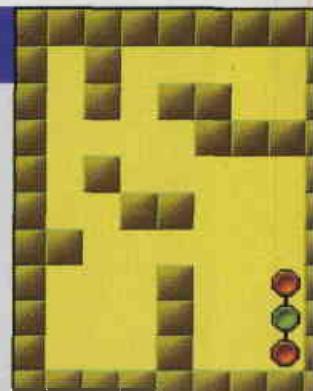
**Tür:** Bulmaca **Yapımcı:** Başarı **Bilgi için:** [www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Atomix diye bir oyun hatırlayan var mı? Size verilen atomları hareket ettirerek birleştirir, molekül yapardınız. Sayesinde bütün molekül yapılarını ezbere bilirdim ama sabah akşam oynamaktan Kimya'dan bütünlere kalındık her sene.

DNA'da bu oyuna çok benziyor. Farkı bu sefer DNA oluşturuyor olmamız. Gerçi DNA'ya benzemiyorlar ama kimin umurunda. Oyun ilk gördüğünüzde basitmiş gibi geliyor. Ama birleştirerek istediğiniz parçaların bir kere harekete başladı mı bir yerlere çarpmadan durmama gibi bir huyu var. Bu kötü huy ilk bölümde şaşırtır, ikinci bölümde üzüyor, üçüncü bölümde sonra iyice kafa patlatmadan DNA oluşturamamaya başlıyorsunuz. Amaç en az hareket ile istenilen şekli oluşturmak.

**Destekleyen Telefonlar:** Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800 / Siemens C55, M50

**Skor gönderme:** Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



## Snow+Speed

**Tür:** Kayak **Yapımcı:** Başarı **Bilgi için:** [www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Commodore zamanlarının kayak oyunlarını hatırlayan var mı? O zamanlar çok popülerdi spor oyunları içinde. Artık PC'ye kayak oyunu yapmıyorlar nedense. Ama cep telefonunuzda oynamaya şansınız var artık. Snow+Speed'de çığın bir skateboard'cu olan Kenan'ı oynuyoruz. Kız arkadaşı terk edince Kenan kendini dağlara vurur ve bir gün kaza sonucu dağ başından aşağı kaya kaya düşerken hayatın anlamını bulur. O andan sonra sadece kaymak için yaşar.

Oyunda önungüze çıkan engellerin sağından, solundan geçmek veya üzerinden atlama gibi opsiyonlarımız var. Ama ağaçların üzerinden atlamaya çalışmamın boşuna. O kadar da zıplayamıyor Kenan. Amaç çarpa çarpa 5 hakkımızı tüketip Kenan'ın tipini bozmadan pisti bitirmek. Oyunun grafikleri çok hoş, özellikle çarpması anındaki ÇAT efekti çarpıcı.

**Destekleyen Telefonlar:** Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800

**Skor gönderme:** Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



## Alabanda

**Tür:** Shooter **Yapımcı:** Başarı **Bilgi için:** [www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Alabanda oldukça zevkli bir shooter. Biz denizlere nam salmış bir Osmanlı kaptanız, yiğit leventlerimizle birlikte yelken açmış Akdenizde seyrü sefer ederken bir anda dört bir yanımızı korsanlar sarıyor. O da ne bu gençliğimizde kız kardeşiyle gönül eğlendirdiğimiz için bizden nefret eden Onedin değil mi? Elbette değil, bu bir Java oyunu ve shooter, bu oyunlarda hikayenin işine, olsa bile Onedin ne? Alabanda da farklı uzaklıklardan geçen korsan gemilerini vurmaya çalışıyoruz. Elbette korsan gemileri de bize ateş ediyor. Saşa sola hareket ederek onlardan kaçma留意. Sonuçta üç canımız var topu topu boşuna heba etmemeli. Yakındakİ gemileri vurmak pek zor değil. En kötü intimalle ikinci atışta indirirsiniz. Ama uzaktakileri isabet ettirmek biraz daha zor. İyi hazırlanmış oldukça hoş bir oyun Alabanda. Oyunda anlam veremediğim tek şey vurulduğumuzda ekranda kırılmış cam görüntüsü çıkması. Acaba eskiden gemicileri cam mı kaplıydı yoksa bu korsanlar gemiyi geçip telefon ekranını kıracak kadar sert mi şut çekiyor =).

**Destekleyen Telefonlar:** Nokia 7650, 7210, 6610, 3510i, 3410 / Sony Ericsson P800

**Skor gönderme:** Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



# Konsol Ustası



## SPLINTER CELL'E GERİ SAYIM

**Yapım:** Ubi Soft **Tür:** Aksiyon **Çıkış Tarihi:** Nisan 2003  
Büyük ihtimalle şu sıralar piyasada olan Splinter Cell hakkında son çarpıcı detaylar, oyunun çıkışmasına az bir süre kala açıkladı. Ubi Soft yayinallyla ekran görüntülerile oyundaki büyük bir gizliliği ortaya çıkarmış oldu. PS2'ye özel olan ve Xbox versiyonunda görülmeyen "Snowbound" isimli bölümde kahramanımız Sam Fisher, dondurucu soğuğa rağmen düşmanlarını alt etmeye çalışacak. Yılın en iyi aksiyonu ödüllünü almayı bekleyen Splinter Cell için artık beklememize bile gerek kalmadı.

Bombardıman altındaki sözcüklerin arasından, en son ve en çarpıcı konsol haberleriyle yine sizlerleyiz. Aslında sənrim bu bölüm daha önce bu sayfalarda görmemiştiniz. İki-üç saniye sonra anlayacağınız üzere, konsollar ve oyunlarıyla ilgili haberleri burada yayınlayacak ve beğeninize sunacağız. Aşağıdaki haberleri okumadan önce konsolların bu ay nelerle karşılaşışından bahsetmek istiyorum kısaca. PS2 bölümünde .hack/Infection Part 1 isimli RPG, hem japon anime sanatını sevenler, hem de online RPG heyecanı yaşamak isteyenler için bir numara. Aynı şekilde Hideo Kojima'nın MGS2'den sonraki en iyi oyunu Z.O.E.'nin devamı, Z.O.E.: 2nd Runner'ı da piyasada bulmak mümkün, Tenchu 3: Wrath of Heaven ve Breath of Fire: Dragon Quarter için de söylenecek az şey var, ikisi de kısaca çok iyi. Peki ya diğer konsollarda neler oluyor? Gamecube ve Xbox hala ülkemize yabancı iki konsol. Zaten oyun konusunda inanılmaz çıkışlara da imza atmış değiller. O yüzden şimdilik onları sadece haber bölümüm'e bırakıyoruz.

## H A B E R L E R

### MEDAL OF HONOR'DA GÜN DOĞUMU

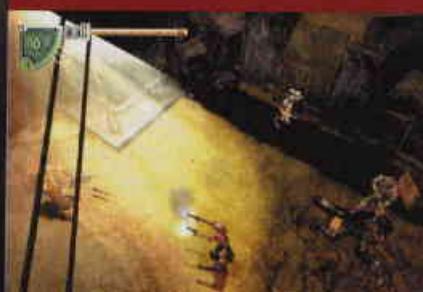
**Yapım:** Electronic Arts **Tür:** FPS **Çıkış Tarihi:** Sonbahar 2003  
Hem PC'lerde ve PS2'de, hem de yıllar önce PsOne'da büyük başarı yakalayan MoH: Rising Sun kod adlı yeni oyunuya, yeni nesil konsollara geliyor. MoH: Rising Sun hakkında verilen bilgilere ve ekran görüntülerine göre, 1941-1944 yılları arasında geçecek oyunda Pasifik kıyılarını arşınlayacak ve ünlü savaş sahnelerini yeniden yaşayacağız. Pearl Harbor'daki bombardımandan kurtulma, Filipin kıyılarında düşmanla çatışma gibi görevler barındıracak olan oyun, 2003'ün sonbaharında Xbox, Ga-

mecube ve PlayStation 2 sistemlerinde görülecek. Her oyunu daha da iyi giyen MoH serisinin bu oyunundan da herhangi bir şüphemiz yok.



### FALLOUT KONSOLLARDA

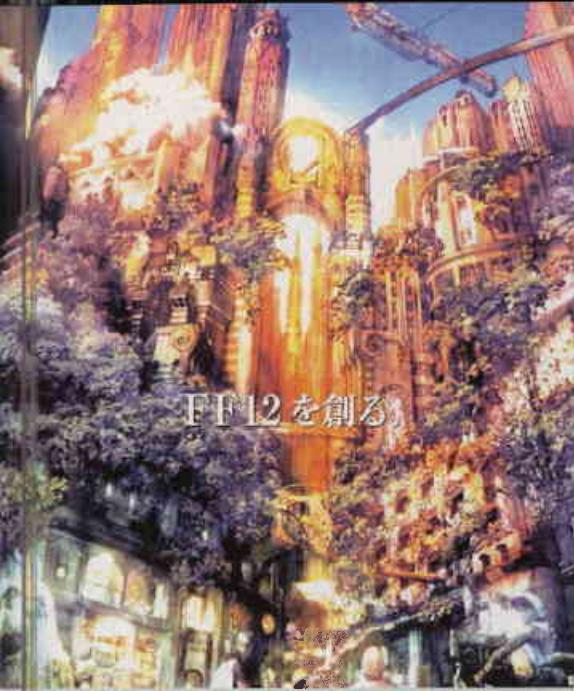
**Yapım:** Interplay **Tür:** RPG **Çıkış Tarihi:** 2003'ün 4. çeyreği  
RPG severlerin vazgeçilmezi Fallout, yeni versiyonıyla sadece konsollar için hazırlanıyor. Fallout: Brotherhood of Steel adındaki yeni oyunda insanların, değişime uğrayan yaratıklara karşı verdiği savaşa tanık olacaksınız. Üç değişik karakterden birini seçebilecek ve Fallout'un içine genişleyen dünyasına adım atacaksınız. Multiplayer desteği de sunacak oyunda 50 değişik silah kullanacak ve isterseniz bunları modifiye de edebileceksiniz. Eski Fallout'ların izometrik görüntüsünü tamamiyle yenilenmiş üç boyutlu ortama taşıyan Brotherhood of Steel, 2003'ün dördüncü çeyreğinde PS2 ve Xbox'ta görülecek.



### CASTLEVANIA'YA DEVAM...

**Yapım:** Konami **Tür:** Aksiyon **Çıkış Tarihi:** Belli Değil  
Konami'nin hit oyunu Castlevania, her nedense bir türü PS2 platformunda yerini alamamıştı. Uzun bir bekleyen sonra, Koji Igarashi tarafından yapılan bir açıklamaya göre yeni Castlevania oyunu yakında PS2'lerimizde boy gösterecek. Castlevania Symphony of the Night, Castlevania Harmony of Dissonance ve Castlevania Aria of Sorrow gibi nitelikli oyunlarına arkasındaki ekip tarafından hazırlanan yeni oyun hakkında daha fazla bilgiyi, Mayıs ayındaki E3 fuarda görmeyi bekliyoruz.





FF12を創る

## DAHA FAZLA FINAL FANTASY

Squaresoft Final Fantasy'den vazgeçeceğim değil; ben de bu seriyi anlatmaktan, FFX ve online olarak oynamaya FFXI'den sonra, yepyeni söylentiler ve gerçekler oyun dünyasına yansındı. FFXII logosuyla ve konsept çalışmalıyla resmen hazırlandığını kanıtlamış oldu. Oyun hakkında daha fazla bilgi elimizde olmasa da, başka bir haber bu

oyunu gölgede bırakmaya yetiyor. Squaresoft'un önemli isimlerinden Yoshinori Kitase, FFVII'nin devam oyunu, FFVII-2 için ekibinin istekli olduğunu, ama kesin bir karara varmadıklarını açıkladı. Final Fantasy serisini gidebildiği yere kadar sürdürmeye düşündüklerini belirten Kitase, daha kesin bir açıklama yapmaktan kaçındı. Bu durumda da ortada sadece bir söylenti kalmış oldu.



## LORD OF THE RINGS'DEN ÖNCESİ...

Yapım: Studio Sierra Tür: Macera/Platform

Çıkış Tarihi: Kış 2003

Dünya Lord of the Rings serisi ve oyunlarıyla oynanırken, Vivendi Universal ve Studio Sierra işbirliğiyle hazırlanan The Hobbit, çok yakında Gamecube sisteminde görülmek üzere hazırlanıyor. Daha çok, küçük oyunculara hitap edecek oyunda, hikaye ve kurgu orijinal esere bağlı kalacak; fakat oyun yapısını genişletmek için çeşitli eklentiler de oyunda görülecek. The Hobbit'in kahramanı Bilbo Baggins'i kontrol edecek ve çizgi film tarzı görüntüler eşliğinde ilerleyeceksiniz. Tolkien hayranlarına duyurulur.

## ACE COMBAT'A RAKİP GELİYOR

Yapım: Sega Tür: Simülasyon Çıkış Tarihi: Aralık 2003  
Sega dur durak bilmiyor. King of Route 66'ın ardından ayaklarınızı yerden kesecek bir oyun yine Sega'dan geliyor. Aero Elite Combat Academy isimli oyunda asıl amac, jetlerin ve helikopter-



lerin kullanımını enince ayrıntısına kadar öğrenmek. Bunun için geniş bir eğitim bölümü sunan Aero Elite'da tam 60 farklı hava aracının gökyüzünde nasıl ilerlediğini öğrenecek, akrobasi ve denge kurallarına kadar genişleyen bir alanın ayrıntılarına dalacaksınız. 12'değişik bölümde ilerleyecek oyunda hava şartları da her an değişecektir. Gündüz ve gece farklılıklar gökyüzüne yansıyacak ve siz de bu sırada yapay zeka açısından hayatı gelişmiş düşman uçaklarıyla karşılaşacaksınız. Aralık 2003'de PS2 sisteminde görülecek olan oyun için elimizde bulunan bilgiler şimdilik bu kadar.

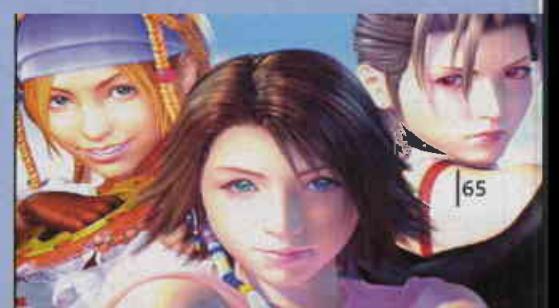


## FINAL FANTASY X-2 DETAYLARI

Yapım: Squaresoft Tür: RPG Çıkış Tarihi: Aralık 2003 (A.B.D)  
Her PS2 sahibinin ve RPG severin enince ayrıntısına kadar incelemesi gereken Final Fantasy X'un devamı, FFX-2 Japonya'da piyasalarda. Peki yeni oyunda neler değişti? FFX-2 ilk oyundan tanıdığımız Yuna'nın hikayesini izliyor. Sin'in Spira'dan yok olmasından sonra yeni sorunlarla karşılaşan FF dünyası bu sefer daha özgür bir oynanış sunuyor. Artık istedığınız yere harita yardımıyla gidebiliyor ve gittiğiniz yerlerde görevler alabiliyorsunuz. Yeni karakterlerden Yuna ile benzerliği hayli dikkat çeken Lenne ve

ismi belirsiz Tidus benzeri başka bir karakter Yuna'nın sürekli etrafında geziniyor. Yeni oyunda değişen en önemli konulardan biriyse kıyafet değişim özelliği. Eski FF'lerdeki "job" yani iş edinme özelliğile benzerlik gösteren bu konu yardımıyla, farklı karakterlere farklı giysilerle özellikler ekleyebileceksiniz. Konu FF oldumu, detayda sınır olamaz. FFX'un önemli özelliği, savaş sırasında karakter değiştirme özelliği yeni oyunda kaldırılmış. Grubunuz en fazla üç kişiyi barındırıyor ve değişim yapamaiyorsunuz. Birçok mini oyun ve oyunu bitirdikten

sonra tüm özelliklerinizle yeni bir oyuna başlama seçeneği "New Game+"ın yanında, yenilenmiş grafikleriyle de dikkat çeken FFX-2'nin İngilizce versiyonu, Amerika'da Kasım-Aralık aylarında görülecek. Bu zamana kadar bekleyebilir veya oyunun japoncasını bir şekilde anlamayı umut edebilirsiniz.





# GUILTY GEAR X2

2D Dövüş furyası sona erdi sanıyorsanız, çok yanılıyorsunuz...

Bilgi için: [www.sammy-zone.com](http://www.sammy-zone.com) Yapım: Arc System Works Dağıtım: Sammy Studios Tür: Dövüş Desteklenen: 2 oyuncu, Titreşim

Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

**Y**ılların eskitemediği ve her zaman popüler olan 2D dövüş oyunları, konsol sistemleri ve teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin yok olacağa benzemiyor. En son Dreamcast'te (hemen herkes ağlasın) görülen Street Fighter serisinin son elementlerinden sonra, PS2 için yeni bir 2D dövüş görmemişti. Şimdi gözlerinizi iyi açın; çünkü Guilty Gear tüm ihtişamıyla geri dönüyor.

## Suçluların ortasında

Oyunumuz gelecekte bir zamanda geçiyor olabilir. Belki de tamamen fantastik bir zamanda. Bu aslında bizi ilgilendirmiyor. Oyunun konusunu tam olarak anla-

var. Konu olmasa da olur.

Önceki Guilty Gear serisinden herhangi birine göz attıysanız, karşınızda oyunun çok daha iyisi olduğunu söyleyebilirim. İlk GG, efekt ve oynanış olarak zayıf olsa da, Dreamcast ve Arcade'de görülen GGX dövüş oyunları arasında hatırlı sayılır bir yere sahipti. GGX2 de bu oyunun büyük ölçüde genişletilmiş ve daha iyi hale getirilmiş versiyonu (Devil May Cry 2 gibi değil yanı).

Teknik detaylara girmeden önce, elinizdeki oyunun ne tür bir 2D dövüş olduğunu bakanım. GGX2 bir Street Fighter benzeri mi, King of Fighters kopyası mı, yoksa Marvel vs. Capcom gibi uçuk kaçış hareketleri mi barındırıyor? Aslında bu örneklerin hepsini karıştırırsak, ortaya

**Yazımı okumanıza gerek yok. Şu anda bu oyunu almış olmalısınız. Hemen!**

mak için öncelikle birkaç pembe dizi izlemiş ve BBC'nin sıkı bir takipçi olmak gereklidir. Konu bir önceki GG (Guilty Gear'ı kısalttık böyle oldu), yani GGX'in kaldığı yerden devam ediyor. GGX'te Dizzy adlı karakterin başına konan ödülüne peşinde olan bir takım kitle, ödülüne Jam'e gittiğini bilmemektedir ve yeni bir av başlar. Bu kısaltılmış hikayenin içinde toplam yedi karakter ve sayısız dedikodu da bulunuyor, ama bunlarla yazıyı boğacak değilim. Zaten önumüzde bir dövüş oyunu

çıkıp tür GGX2'yi anlatmaya yeter. Karakterler ne havada otuz tane ateş topu atıyor, ne de sadece birbirlerine tekme yumruk sallayarak saldırıyor. Yakin dövüşle, uzak menzilli atakların mükemmel bir karışımı hazırlanmış ve önumüze sunulmuş. Hatta oyunun içindeki taktiksel hareketler o kadar yoğun ki, birazdan detaylara inince neye uğradığınızı şaşracaksınız.

## Ayağınızı koyduğunuz yere dikkat!

Eski Street Fighter'cılar gelen atağı kesmeyi çok iyi bilirlerdi. Varolan iki-üç komboyu da gayet kolay ezberlerlerdi. SF 3: Third Strike'da bile (son 2D SF oyunu) durum bundan farklıydı. Bir atağı kesmenin binbir yolu, saldırmanın da üçbin yolu bulunuyor (rakamları boşverin). İlk önce ekranda görülen barlara göz atalım. Gözünüzün sürekli üstünde olacağı çizgi, enerji çizginiz olacak elbet-



▲ Overdrive, bu şekildeki aşmiş hareketlerdir.



▲ Bahsettiğim görüntü efektlerinin resime yansıyan kısmı.

te. Diğer önemli bar, gard çizgisi. SF Alph'a'dakının aksine, gard çizgisi ne kadar dolu olursa o kadar çok gardda durabiliyorsunuz demek olmuyor. Gard çizgisi siz hasar aldıça azalıyor ve gard aldıça artıyor. Eğer çok artarsa alındığınız hasar daha çok oluyor ve eğer bu çizgi bomboşsa, müthiş bir kombo bile size viz getiliyor. Tension çizgisi birçok hareketin çıkış kaynağı. Karakterlerin süper hareketlerini uygulamalarına, ani ölüm hareketlerini yapmalarına ve çeşitli hareket bloklama görüntülerine mekan hazırlıyor. Tension çizgisinin dolu olması,





avantajlı durumda olduğunuzun belirtisi. Her vuruş yaptığınızda veya hasar aldiğinizde artan Tension barının bir benzeri de Burst çizgisi. GGX2'ye ait olan bu yeni özellik de size iki olağan sağlıyor. Burst hareketini bir saldırıyı kesmek için kullanırsınız, o bir combo kırıcı olacak ve karşı atak şansınız doğacaktır. Eğer Burst'ü atak olarak kullanır ve hareketi tam olarak uygularsanız çok az bir hasar verecek, fakat Tension barınızın tamamıyla dolmasını sağlayacaksınız.

Çeşitli barların ne işe yarıdığını kısa bahsettim. Peki karakterlerin asıl hareketleri neler? Kare tuşyla yumruk, X ile tekme atıyor, Üçgen ile kesme ve Yuvarlak tuşyla da güçlü kesiş saldırısı gerçekleştiriyorsunuz. Havaya zipladıktan sonra yukarı tuşuna basarak ikinci bir ziplama yapabiliyor ve hatta bazı karakterlerle üç kez bile ziplayabiliyorsunuz. Havaada birkaç kez ziplamak erkeklik siğmaz diyorsanız, aşağı ve daha sonra yukarıya basarak yüksek bir ziplama gerçekleştirmek de elinizde. Peki ya iki kez ileri basarsanız ne oluyor? Dash hareketini keşfedin ve hızla ileri atılıyorsunuz.

Bitti sanmayın. Daha anlatacak çok hareket var, fakat yer sorunu da baki. Her karakter, Roman Cancel, False Roman Cancel, Stagger, Faultless Defense Cancel, Jump Cancel gibi, her adında isminden kendini belli eden "kesme" hareketleri yapabiliyor. Saldırı hareketleri ise, kesmeler kadar ihtişamlı sayılmaz. Kombolar, özel hareketler dışında bir önceki oyunda da görülen Dust saldırısı tek tuşla yapılabilir hale getirilmiş ve aynı işlevi sürdürüyor. Yapması çok uzun olan bu hareket, eğer oturaklı bir biçimde yerine getirilirse rakibinizi yüksek kılere fırlatıyor ve hava kombosuna açık hale getiriyor. Yeni oyundaki bir diğer yeni atak, hava yakalaması. Artık rakiplerini sadece yerdeken tutup fırlatmak zorunda değilsiniz ve her dövüş oyundaki gibi havada da fırlatabileceksiniz.

## Kes! Yeter!

Hareketleri anlataрак içinzizi yeterince baydırmam düşüncesindeyim. 2D bir dövüş oyundunda bu kadar detayın olacağını ben de tahmin etmiyordum. Hareketlerin yanında, GGX2 oyundaki modları açısından da hayli zengin. Story Mode, bir karakterin her detayı, hikaye ve konuya nasıl katkıda bulunduğu öğrenmek için iyi bir seçim. Belki oyundan ana modu da diyebiliriz. Arcade Mode konusunda yorum yapacak değilim.

Survival Mode, diğer dövüş oyunlarının aksine sadece dayanıklılığını test etmiyor. Oyundaki bir takım gizlilikleri açmanın tek yolu. Üstelik öünüze rastgele rakipler atılıp, sadece onları yenmenizden ötesini de barındırıyor. Zorlayıcı ve bir o kadar zevkli bir mod (sanki satıyoruz). M.O.M. Mode, gerçekten değişik bir oyun türü. Üstünüzde 20 değişik rakip yollanıyor ve rakip devirleri arasında enerjiniz tazeleniyor. Düşmanlarınıza vuruş tekniqinize göre ekranındaki madalya çizgisi artarak daha iyi madalyalara doğru yol açıyor. Yani amacınız bu düşmanları yenerek daha iyi madalyalara ulaşmak. Soul Calibur'dan bildiğimiz Mission Mode, yani görev modu da karşımızda. Tam 50 değişik görevi bitirmeye uğraşıyor ve görev sonlarında GGX2 resimleri elde ediyorsunuz. Tam koleksiyon işi. Bir de gizli olan Guilty Gear Mode bulunuyor. Bu modu açtığınızda oyun daha da hızlanıyor ve çeşitli hareketleri daha farklı şekillerde uygulayabiliyorsunuz.

## Kamaşan gözler...

Yıllar önce Guilty Gear'i oynadıktan sonra, atarı salonlarında GGX'i görünce beynim dönmüştü. O ana kadar hiçbir 2D dövüş oyundunda böyle efektlerle rastlamamıştım. Hatta bu görüntüler o kadar konuşulmuştu ki, Capcom bunun hemen ardından kendi oyunlarında da aynı yönde bir gelişmeye gitti.

Karakter modellemeleri bir numara. Her açıdan hem de. Çizim ve animasyon olarak mükemmel bir görüntü sunuyorlar. Tasarım olarak da büyük bir originallık görülüyor. Neredeyse her karakterin belli bir ruh halı ve kişiliği olduğunu görebiliyorsunuz -ki bir dövüş oyundunda bunları görmek çok da sıradan sayılmaz. Arka plan görüntüleri de en az karakterler kadar renkli. Her ne kadar eski GG'lerden neredeyse aynen aktarılmış olsalar da, gayet iyi görünüyorlar.

Bir de efektler var elbette. GG serisinde beni asıl sarsan bu yönü. Özellikle saldırı hareketlerinin karakterlere temasında görülen ışık efektleri, hiçbir 2D dövüş oyundunda göremeyeceğiniz kadar güzellik sunuyor. Aynı şekilde, Overdrive'lar ve özel hareketlerde de aynı parlaklığını izlemek mümkün.

PS2 için yapılmış en iyi 2D dövüş oyundan incelemesini okudunuz. Hepinize teşekkür ediyor ve bu oyunu şu anda almaya gittiğinizi düşünerek buradan ayrılıyorum. ☺



## Artılar

Mükemmel oynanış. İnanılmaz grafikler. 2D dövüş oyundan aramayacağınız kadar teknik hareket ve oyuncu modu.

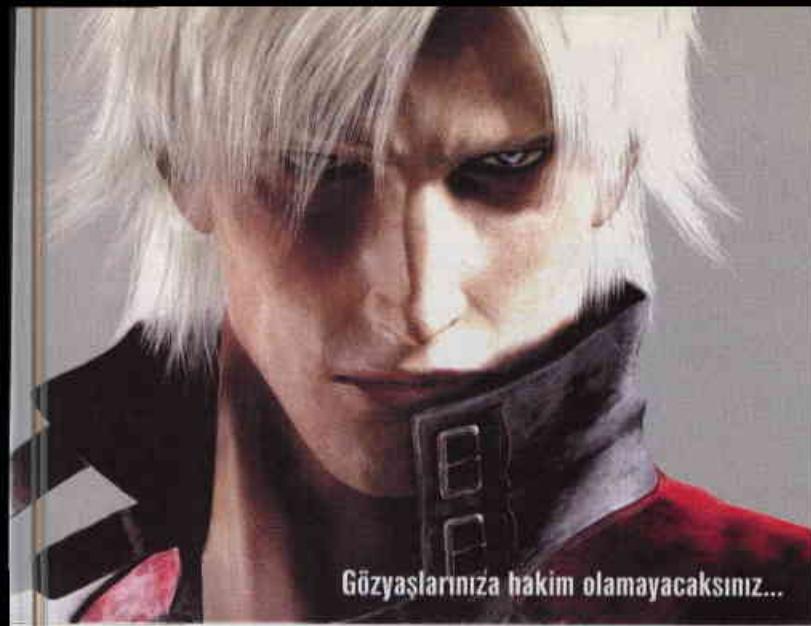
## Eksiler

Belki biraz profesyoneller için tasarlanmış.

## Level Notu



91



Gözyaşlarınıza hakim olamayacaksınız...

# DEVIL MAY CRY 2

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Entertainment Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**C**apcom firmasını bilenler, Street Fighter'ı da mutlaka duymuşlardır. Capcom ve 2 boyutlu dövüş oyuları yapışık ikiz gibidir zaten. Street Fighter'ı bilenlerse, Street Fighter 2, Street Fighter 2 EX ve bunun gibi bir dolu devam oyununu da bilir. Devam oyunlarını yapmaya bu kadar meraklı bir firma, elbette ki ünlü oyularını yalnız bırakmayı asla düşünmez.

Bundan bir süre önce PS2 için yapılmış en iyi aksiyon oyunu ünvanını elde eden Devil May Cry, yepyeni grafikler (yalan), çok daha iyi bir oynanış (gülelim), daha geniş ve daha çok aksiyon sunan mekanlarla (hiç gerek yoktu) geri döndü. Oyunun kutusunda sunduğu özellikler arasında yer alan bu maddeler, anladığınız gibi oyuna ne elle tutulur bir yenilik sunuyor, ne de daha çok eğlence ekliyor.

**Sparda'nın oğlu...**  
Bana birkaç ay önce sorsayıdınız, Devil May Cry 2'nin (kısaca DMC2 diyelim bundan sonra) vasat bir oyun olacağını asla düşünmediğimi söyleydim; fakat maalesef elimizde az daha zorlarsınız vasatın altına bile düşebilecek bir oyun bulunuyor.

Dünyanın şeytani güçler ve zebaniler tarafından istila edildiği bir zamanda insanlık yavaş yavaş yok olmaktadır. Bunun önüne geçilmesi gerekiyordu ve üstün özelliklere sahip olan Sparda isimli kişi, dünyayı kararlı güçlerden arındırmayı bir süreliğine olsa da başardı. Sparda'nın zamanından sonra, güçlerinin farında olmayan Dante, istemeden de olsa yeni Sparda rolünü üstlenmeyi kabul etti ve kötüülükle olan mücadele tekrar başlamış oldu.

DMC Dante'nin zebanilerle olan savaşını konu altıyordu. DMC 2 ise, Dante'nin dünyaya yeniden inen zebanilerle savaşmasına pencere açıyor. Yani nedir? Değişen bir şey yok. Kuşkusuz ki oyunu edindiğinizde ilk fark edeceğiniz, elinizde 2 DVD



Büyük bekleniler, büyük hayal kırıklıkları doğurur...

bulunacak olması. Oyunun ilk bölümünde Dante'yi kontol edecek, ikinci bölümünde ise Dante'nin yeni arkadaşı Lucia ile ilerleyeceksiniz. Üstelik iki karakterin senaryosu ve bölüm yapısı tamamıyla farklı.

Geçen bölümünden sonra Dante'de neler değişmiş hemen göz atalım. Dante artık daha atletik. İlk oyunda parayla (orb asılnda) aldığınız havada çift zıplama özelliği, oyuna ilk başladığınız andan iti-



▲ Metal kapımla olduklarına bakmayın. Zavallılar asına.



▲ Ateşli silahlarınızı havada kullanmaktan çekinmeyin.



▲ Bu boss da, her boss gibi kolayca ölebiliyor.

baren elinizin altında. Dante'nin yuvarlak tuşuna basılarak gerçekleştirdiği kaçış hareketleri de hayli güzel görünüyor. İlerleye atlama, geriye "backflip" ile kaçma, sağa ve sola au sem mao, yanı ellsiz parande ile gerçekleştirdiği kaçışlar hem görüntü açısından, hem de oynanışa katkı olarak gayet başarılı. Dante'nin uçuk hareketleri bunlarla sınırlı değil. Duvara yaklaştığınızda yön tuşlarına göre artistik hareketler gerçekleştirdiğini de fark etmeden geçemeyeceksiniz. Bir yaratık



sizi kovalarken duvardan koşup geriye atlama veya Trinity tarzı duvardan sekerek havada parandatma gibi çoskuulu hareketler oldukça kullanışız, fakat izlemezi bir o kadar da heyecan dolu.

### Elinde Rebellion...

Dante elbette ki ortalıkta sadece ziplayarak ve oraya buraya atlayarak dolaşmıyor. Elinin altında her zaman bulunan sadık kılıcı ve silahlarıyla yaratık avlamak asıl amacı. Akıcı bir görüntü ve eğlenceli bir savaş sistemi sunmak için, kılıç ve ateşi silahların beraber kullanılması amaç edilmiş. Bu demek oluyor ki, düşmanınızı kılıçla parçalara bölerken, onu havaya fırlatıp tabancalarınızla atış talimi de yapabiliyorsunuz. Üçgen tuşu ve yön tuşlarının beraber kullanımı değişik kılıç komboları sunuyor. Kare tuşu da ateş etmenize yarıyor. Eğer hedef belirlemek isterseniz R1 tuşunu kullanarak hedefinizi seçiyorsunuz. İlk oyun daki karşılaşmalar o kadar keyifliydi ki, oyunu bitirdikten hemen sonra yeniden başlama isteği doğuyordu içinde. Şimdi durum çok farklı oysa ki. Karşılaştığınız düşmanlar, size saldırmaktan acizler. Tasarımları rezalet. Kılıcınızla saldırınızda vurup vurmadığınızı anlayamıyzsunuz bile. Bu yüzden de savaşlar müthiş bir monotonlukta ilerliyor ve ilk üç bölümde sona hemen sıkılma belirtileri gösteriyorsunuz.

Oyun içinde ilerledikçe, eğer ilk oyuna göz attıysanız artık daha geniş mekanlarda yol alıñınızı farkedeceksiniz. Daha geniş mekan, daha özgür bir aksiyon sunacağına, oyuna sadece daha fazla sıkıntı eklemiş.

Upuzun yollarda sadece uyduruk bir güç orb'u almak için koşturmak gayet gereksiz bir gelişme.

Orb demişken, o konuya yönelim. Her öldürdüğünüz yaratıkta renklerde küreler düşecek. Kırmızı olanlar en yaygınlı. Bunlardan toplayabildiğiniz kadar toplamaya bakın, çünkü silahlarınızı güçlendirme, yeni item alma gibi işlemleri bunlarla gerçekleştireceksiniz. Yeşil küreler, ilk oyuna göre çok daha az görülmüyor. Enerjinizi



### Dünden bugüne Devil May Cry...

**Eskiden**, Dante daha hantaldi, ama yaptığı her hareketin bir anlamı vardı.

**Şimdi**, Dante yerinde duramayan yaramaz bir çocuk gibi. Hareketlerine anlam aramak yanlış.

**Eskiden**, Dante'nin silahları birbirinden kozmatikti. Sanki hepsinin bir ruhu vardı.

**Şimdi**, isimleri güzel olsa da, Dante'nin kılıçları hiçbir özellik sunmuyor. Çok sıkıcılar.

**Eskiden**, Savaşlığınız her yaratığın şeklini aklınızda

tutabilir ve "ne güzel tasarımlılar ya" şeklinde cümleler kurabiliyorduniz.

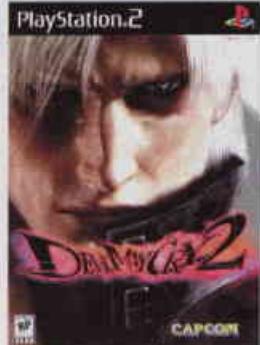
**Şimdi**, Rastgele kaplamaları, rastgele modellemeler üstüne oturmuşlar ve "ahın savaşın" diye önmüze sunuyorlar. Aferin.

**Eskiden**, Dar koridorlarda, ufak odalarda savaşır, ama müthiş bir zevk alırdınız bundan.

**Şimdi**, Futbol sahası büyülüüğünde mekanlarda yaratık arıyorsunuz. Ha gerek var mı? Yok tabii.

### Devil May Cry nasıl ortaya çıktı?

Capcom Entertainment Resident Evil serisini devam ettirmeye çalışırken, oyunun dördüncü versyonunu tasarlamaya başlamıştı. Grafik tasarım grubunun sunduğu görüntüler üstünde ilerlemeye başlayan Mikami ve ekibi, aniden dönüp baktıklarında ellerinde RE ile alakasız bir aksiyon oyunu olduğunu gördüler. RE'nin yaratıklarından daha uçuk ve ortamlarından daha gotik tasarımlara sahip olan bu oyunu bir köşeye itmediler ve üstüne giderek Devil May Cry adını verdiler.



### Artılar

Dante'nin yepyeni artistik hareketleri hoş gözüküyor. Lucia ile dönya imkanı, "2 DVD lik bir oyun aldım" deme heyecanı.

### Eksiler

Sıkıcıdan da öte oyun yapısı. Orijinallikten uzak silahlardan yaratık özelliklerini. Gereksiz büyülüükteki mekanlar ilk oyundan daha da kötüye gitmiş her konu.

### Level Notu



### Dünyanın tek umudu

Binbir sıkıntıyla oyunu bitirdikten sonra, sıra farklı bir senaryoyle Lucia ile oynamaya geliyor. Lucia enteresan bir şekilde Dante'den daha iyi kombo hareketleri sunuyor. Dante'nin aksine iki kısa kılıç taşıyan Lucia, Dante'yle neredeyse aynı hareketleri sunuyor.

Yine az yerim kaldı. Hemen görüntülere baklılm. Dante ve Lucia şık. Geriye kalan tüm modellemeler (boss'lar dahil) çok kötü. Bölüm tasarımları orijinal mi? Değil. Efektler ve renkler göz doldurmanın bir mil ötesinde. Gözleri geçtiğ, kulağa hitap eden bir şey var mı? Sadece müzikler için iyi diyebiliriz, o kadar. Siz siz olun, bu oyunu şiddetle istemeyin. Elinize bir şekilde ulaşırsa öylesine bakın. ☺



# SHINOBI

Sadece atkıdan oluşan bir oyun...

**E**skiden şimdiki Internet kafelein yerinde arcade salonları, 3000 mhz hızındaki işlemcilerin yerinde de boş bir arazi vardı. O zamanlar bizde en fazla Commodore olduğu için de arcade salonlarındaki oyular çok ilgimizi çekerdi. Şimdi, birçoğunuzun belki de beş saniye bile oynamayaçağı oyular için dakikalarca sıra beklerdik. Shinobi de oynamak için en çok sıra beklediğimiz oyular arasındaydı. Oyunun sonradan Commodore versiyonu yapıldı ve bu defa evlerimize kapandık. 2003 yılının Mart ayında Shinobi'nin PS2 versiyonu yapılınca da dışarı çıktı, top oynadık.

#### Kırmızı atkı...

Oyunun konusu pek ilginç sayılmaz. Tokyo, çok şiddetli bir depremden sonra yerle bir oluyor ve Hiruko, Oboro klanından geriye kalan her şeyi yok ediyor. Oboro klanının lideri Hotsuma da şehri yeniden eski, mesut,

bu geçersiz işlemin sıkıcı olmaması için, Hotsuma ile farklı farklı hareketler yapabilmenize olanak tanımlı. Kılıç sallamanın dışında, yapabileceğiniz hareketler arasında; zıplamak (Daire), çift zıplamak (Dairex2), duvarlarda koşmak ve hızla ileriye atılmak (Çarşı) bulunuyor. Bu hareketlerin dışında Üçgen tuşyla yıldız atabiliyor, Kare tuşuya lajılcınızı kullanabiliyor ve L2 tuşuya Ninjutsu adı verilen power-up'lardan istediğiniz birini kullanabiliyorsunuz (bu power-up'ları çok zor durumda kalmadan kullanmayın, ne de olsa etkileri çok fazla ve her zaman elinizde geçmiyor). Ok tuşlarıyla elinizdeki power-up'i değiştirebiliyorsunuz. Diğer power-up'lar arasında kılıç sallarken aynı anda lazer atmanızı sağlayan etkili şeyler de bulunuyor. Yine de bunlardan en etkilişi ateş saldırısı. Bunu kullandığınız zaman haritadaki her şey şeftali gibi ikiye ayrılp yok oluyor (ikiye ayrılma konusunu ayrıca açıklayacağım, şu parantezi de unutmadan kapatayım...).

**Overworks biraz daha zorlaşamış Shinobi'nin yeni versiyonunu sadece atkı olarak çıkartabilmiş.**

mutlu, meyva suyu haline getirmeye çalışıyor. Oyunda kontrol edeceğiniz karakter de Hotsuma.

Shinobi'nin yeni versiyonu oynanış olarak eskisinden çok da farklı değil. Her şey eski sadeliğinde devam ediyor. Tek kişilik oyunun dışında oynayabileceğiniz başka herhangi bir mod da yok.

Shinobi'de oyun boyunca yapmanız gereken tek şey, karşısına çıkan ninjaları veya yaratıkları katlama yerlerinden ikiye ayırmak. Bunun dışında kendinizi yormanız gereken başka hiçbir şey yok. Yapımcı Overworks, oyun boyunca gerçekleştireceğiniz

Enerji, power-up veya yıldız gibi işinize yarayacak şeyler, çevrede sabit bir şekilde sakin sakin dururken bulabiliyorsunuz. Bunu yanında, kırkıncı reklam panolarının veya kutuların içinden de çıkabiliyor. Onun için çevredeki her şeye saldırip kırın, parçalayın, reklam panolarının elektrik kablolarından mavisi olanını klomp diye çekin. Sonra...

Shinobi, en azından ilk yarım saat için eğlenceli bir oyun sayılabilir. Ne de olsa duvarlarda koşabiliyor, yıldız atabiliyor ve elinizdeki power-up'larla her yeri dağıtabiliyorsunuz, ancak, oyun her şeyle çok mo-



noton. Devamlı olarak aynı hareketleri yapmak sıkıcı oluyor. Bunu kılıçınızı kullanırken bile hissedebiliyorsunuz. Bir defa Kare tuşuna bastığınız zaman kılıçınızı normal bir şekilde savuruyorsunuz. Zaman kaybetmeden Kare tuşuna yeniden basarsanız, bu defa ara vermeden yeni ve daha farklı bir vuruş yapmış oluyorsunuz. Yani farklı vuruşlar yapmak için Kare tuşuna üst üste basmak zorundasınız. Bu şekilde de en fazla bir iki farklı şekilde vuruş yapabiliyorsunuz. Hem de tam anımlıyla kontrol edemediğiniz, otomatik olarak seçilen vuruşlar... Sonuçta, savaşırken bile kontrol sizin elinizde değil. Bu, oyunu monotonlaştran etkenlerden sadece biri.

Oyunun çizgisel olmasına neden olan bir diğer etkise ortamlar. Bu tip bir oyunda bir kapıdan geçtikten sonra diğer kapıda daha farklı şeylerin olmasını beklersiniz, ama Shinobi'de ilk bir saatte aynı binaların kafasında aynı tip adamları patlatmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde birkaç yeni ninja ve yeni yaratıklarla karşılaşuyorsunuz, fakat bu yenilik de yaklaşık olarak bir saat devam ettiği için oyun yeniden sıkıcı bir hâl almaya başlıyor.

Oyundaki kapıları, çevredeki koni şeklindeki konileri (bir şeye benzetemedim ki ya...) patlataarak açıyorsunuz. Bir kapayı geçtikten sonra diğer kapıya kadar olan arada, bu prizmaları (prizma daha iyi oldu) bulup kılıçınızı patlatmanız gerekiyor. Bu sistem, enerjinizin zamanla azaldığı ikinci bölümde gerilimli olabiliyor. Çünkü çevrede düşman yoksa, enerji toplamak için Carmageddon'daki gibi yaya ninjaları arıyorsunuz.

Yazının başında da belirttiğim gibi Shinobi'nin oynanışı arcade salonlarındaki Shinobi'ye ve diğer hack&slash oyunlarına çok benziyor. Hiç beklemediniz bir anda düşmanlar etrafınızı sarıyor ve onları öldürmeden ilerleyemiyorsunuz. Bu, her ne kadar eski tip oyunları hatırlatması açısından iyi olsa da, oyunda kendinizi serbest hissedememeye sebep oluyor. Shinobi'de ilginç sayılabilenek bir şey de var. Dedigim gibi, düşmanlar kademeli olarak ortaya çıkıyor. Her yeni grupta, ekranın sağında Japonca Çan

▼ R1 tuşuna basarak hedefe kilitlenebiliyorsunuz. Tamam, bu bir simulasyon oyunu değil, ama ne yapayım. Ben sadece bir resim altı yazıyorum. Zaten yeni yeni konuşmaya başladım.



Çin Çon anlamına gelen ve o anki düşman sayısını belirten işaretler çıkıyor. Düşmantarı öldürdükçe yuvarlak işaretler yanmaya başlıyor. Eğer çabuk olup grubun tamamını öldürebilirseniz araya bir sinematik giriyor ve öldürdüğünüz düşmanlar aynı anda ikiye ayrılıyor. Bu sırada da Hotsuma karakteristik bir duruş yapıyor (vay be). Tabii burada da oyunun genel sorunu ortaya çıkarıyor. Her defasında düşmanların aynı şekilde ortadan ikiye ayrılmışını izlemek hem canımızı sıkıyor hem de zaman kaybettiriyor. Ayrıca, bunun çok da gerekli olmadığını ve uygulamasının rezalət olduğunu belirtmeliyim. Öyle ki, sifir bu yüzden, biri ölçüyü zaman yere düşmüyorum ve siz grubun tamamını öldürdene kadar öylece bekliyor. Siz diğerlerini ödüresiniz de, o da arkadaşlarıyla birlikte topluca ortadan ikiye ayrılsın diye...

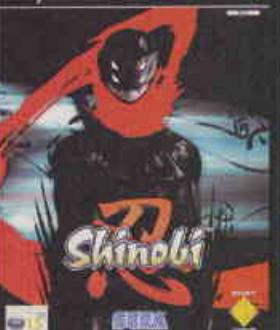
Oyunun animasyonları da, tahmin edebileceğiniz gibi oldukça eğlenceli (!). İstisnasız her düşmanın dikkatlice ortadan ikiye ayrılp beklemesi bir yana, bu animasyonun içrenç olması affedilir gibi değil. Grafiklerin de animasyonlardan çok fazla farkı yok. Ortamlarda kullanılan kaplamalar çok sık. Karakterlerin kaplamaları ve modellemeleri de tam bir facia. Grafik açısından en iyi şeysse Hotsuma'nın atkısı. Hatta En Başarılı Uygulama Oscar'ını da atkıya vereyim.

Eski denmiş gibi Shinobi'de yine bölüm sonu boss'lari yer alıyor. Boss'ların tasarımları ve doymamış ilginçlik oranıysa fena sayılmaz. Tabii boss'lara çok kolay ve hızlıca ulaşabilmeniz her şeyi mahvediyor. Yani oyun çok kolay.

### Atkı...

Sonuç itibarıyla, Overworks sayesinde Shinobi de harcanan klasikler arasındaki yerini almış. İlgi çekici veya oyunun devamlılığını sağlayıp en ufak bir şey yok. İyisi mi yazımı bitireyim, kaydedeyim, yedekler dizininin altına atayım, Sinan'a yollayım, Sinan da Didem'e yollasın...

PlayStation.2



### Artılar

Ara anımlı, Hotsuma'nın atkı.

### Eksiler

Herkese çok manzur bir oyuncu. Grafikler çok başarısız. Sezir ve müzeleri rabbet.

### Level Notu

59





Savaş yeniden başlıyor...

# EXTREME LEGENDS: DYNASTY WARRIORS3

Bilgi: www.koei-games.com Yapım: Omega Force Dağıtım: KOEI-THO Tür: Strateji-Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

**P**layStation 2'de strateji oyunu oynamak, zaman zaman, bir devenin dokuz metre onbeş santim ebatlarında bir baraj kurmasından daha zor olabilir. Sonuçta, elinizin altında hali hazırda bir klavye-mouse kombinasyonu yoktur. Bu da oynanışı imkânsızlaştırır. Dolayısıyla, FPS ve strateji oyunları için PlayStation 2 elverişli bir ortam değildir. <sup>1</sup> -Gelişim Haşet Ansiklopedisi, cilt 34, sayfa 5435, PlayStation 2'de strateji ve FPS.

Original'i oynamak için Dynasty Warriors 3 CD'sine sahip olmanız gerekiyor. Eğer bu CD'ye sahip değilseniz de mir mir...

Extreme Legends'teki mod'lар; Challenge, Vs., Free ve Musou. Challenge, oyundan tamamen ayrı bir mod. Burada sadece puan almaya dayalı ufak oyunlar oynuyorsunuz. Challenge'daki oyunlar; Speed Demon, Combo Mania ve Ironman. Speed Demon'da karşınıza çıkan düşmanları en hızlı şekilde alt ederek yolu tamamlamaya çalışıyorsunuz. Combo



Stratejiyle aksiyonun başarılı bir karışımı...  
Mutlaka denenmesi gereklİ...

PlayStation 2'deki kontrol zorluğu nedeniyle, bu platform için strateji oyunu yapmak isteyen firmalar farklı yollara başvuruyor. Bu yollardan en çok kullanılan ise stratejiyle aksiyonu bir arada toplamak. Dynasty Warriors da stratejiyle aksiyonun bir arada toplandığı, Iran Kedis'iyle Irak Endoplazmik Redikulum'unun kirasından oluşan bir oyun.

## Kayıp topraklarda savaş...

Sayı saymayı veya Bungie Jumping yapmasını biliyorsanız, başlıktı, Dynasty Warriors'un yanındaki sayıyı fark etmemişsinizdir. Dynasty Warriors, yıllardır devam eden ilginç bir seri. Extreme Legends: Dynasty Warriors 3 ise Dynasty Warriors 3 için bir eklenme. Yani, Dynasty Warriors'tan kopmadan oyuna yenilikler getiren yeni bir CD. Extreme Legends'i, original Dynasty Warriors 3 CD'si olmadan oynayabiliyorsunuz, ama bu ekleniyi orijinal CD'yle birlikte kullanabilme imkânına da sahipsiniz (DW3 Remix).

Bu, Dynasty Warriors 3'ü Extreme Legends'teki yeniliklerle oynamanızı sağlıyor. Bunun için her mod'a bir Extreme, bir de Original seçenekleri eklenmiş.

Mania'da ise sabit, size saldırmayan düşmanları değişik kombolarla öldürüyorsunuz. Tabii ki buradaki asıl amaç combo yapmak. Ne kadar çok combo yaparsanız o kadar çok puan kazanıyorsunuz. Ironman ise bu oyunların karışımından oluşan ayrı bir oyun.

Vs., ekranın ikiye ayrılarak arkadaşınızla veya dedenizle (zor olabilir, ama denemekte yarar var) savaştığınız bir mod. Bu mod'da her iki taraf da birimlerini hazırlayıp komutanını belirledikten sonra savaşa giriyor. İki kişilik oyun mod'u bu tarzdaki bir oyun için oldukça iyi kotarılmış. Free mod'unda ise, kazanma kaygısı olmaksızın, Kaygusuz Abdal gibi karşınıza çıkan her şeyle çat çut pat diye savaşıyorsunuz.

Oyunun asıl mod'uysa Musou. Musou'da, belirli bir hikâye doğrultusunda campaign'leri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu mod'da ara sinematiklere de yer verilmiş.

Extreme Legends'te seçebileceğiniz onlarca komutan ve bu komutanların herbiri ayrı bir senaryo bulunuyor. Komutanların yetenekleri de birbirinden tamamiyle farklı. Bu kadar çok karakter-



rin farklı farklı senaryolarla bir oyunda toplanması gerçekten de inanılmaz.

## Peki ya sonra...

Oydaki mod'lari açıkladım, yaptım ettim, ama şimdide kadar hiç Dynasty Warriors oynamadıysanız, hâlâ oyunun nasıl oynandığı hakkında en ufak bir bilginiz bile yok. O zaman toplanın kafama da anlatayım. Bir de Enter'a basıym ki paragraf olsun. Çat!

Extreme Legends aslında bir strateji oyunu. Komutanınızı ve adamlarınızı seçip savaşa katılıyorsunuz. Fakat oyunu



diğer strateji oyunlarından ayıran bir şey var: Adamlarınızla birlikte siz de savaşıyorsunuz. Bunun için ilk başta, yukarıda bahsettiğim komutanlardan istedığınız birisini seçiyorsunuz. Daha sonra birlüklerinize taktikler veriyorsunuz ve hemen savaşa başlıyorsunuz. Tabii ki, diğer strateji oyunlarındaki gibi ağır ve derin taktikler uygulamanız gerekmeyi. Zaten bu, oyunun sıkıcı olmasına neden olurdu. Extreme Legends'de birlüklerinizi yakından takip edebiliyor ve onlara; 'Saldırı', 'Savunmada kal' veya 'Korù' gibi basit taktikler verebiliyorsunuz. Bunların yanında, birlüklerinizin bir anda çok adam kaybetmesi moralerin bozulmasına sebep olabiliyor. Buna benzer bilgileri Start tuşuna bastığınızda karşısına çıkan ekranın takip edebiliyorsunuz. Aynı ekranda hangi birlükte kaç asker kaldığı gibi detaylı bilgiler de bulunuyor.

Adamlarınızın durumunu gelen raporlardan ve ekranın sağındaki haritadan devamlı olarak izleyebiliyorsunuz. Haritanın herhangi bir yerinde adamlarınıza bir saldırı yapılsa, o noktada dalgalanmalar oluşuyor ve siz de oraya yardıma gitmeliyiniz. Şuna emin olabilirsiniz: Oyunda sizin sorumluluğunuz (yani komutanın) çok fazla. Çünkü komutanlar oyundaki en güçlü askerler. Normal silahlarınızın yanında özel güçlerini kullanarak da bir anda onlara kişiyi öldürübilirsiniz. Tabii ki kendinize çok dikkat etmeniz gerekiyor. Zira siz öldüğünüz zaman oyun da bitiyor, ama normal aksiyon oyunlarında olduğu gibi çevreden enerji de toplayabiliyorsunuz. Bu da ölmeyi epey zorlaştırıyor. Ayrıca çevreden sadece enerji değil, yeni silahlar da bulabiliyorsunuz. Unutmadan... Birlüklerinizin moralinin bozulması ve karakterinizi geliştirebilmeniz, oyuna fazlaca RPG havası katmış.

## Eğlence?

Extreme Legends, basit taktikler verebilmeyenin dışında aksiyon ağırlıklı olarak ilerliyor. Oyunun aksiyon kısmında çok ilginç sayılmaz. Devamlı olarak haritanın bir ucundan bir diğer ucuna koşturup elinizdeki silahları veya özel güçleri kullanarak, değişik kombolarla düşmanları öldürüyorsunuz. Bu açıdan oyunu State of Emergency'ye benzetebilirim. Sonuçta, karşısına çıkan toplulukları öldürmekten başka bir şey yapmıyorsunuz. Çok fazla sayıda karakter alter-

natifine sahip olmanız ve karakterinizi geliştirebilmeniz oyunun sıkıcı olmasını az da olsa engelliyor, ancak bir yerden sonra, devamlı olarak aynı şeyleri yapmaktan sıkılabilirsiniz. Bunun için karakter geliştirme dışında herhangi bir yola başvurulmamış. Yine de, özellikle ortalığın karıştığı anlarda savaşa girmeyen çok eğlenceli olduğunu söyleyebilirim.

Dynasty Warriors 3 oynayanlar için Extreme Legends'teki yeniliklere de bir bakalım. Yeni eşyalar, yeni silahlar, yeni Challenge mod'lari, yeni bir zorluk derecesi ve iki kişilik oyun mod'lari (birlikte veya karşı karşıya), Extreme Legends'teki yenilikler arasında sayılabilir. Bu arada; Lu Bu, Diao Chan ve Meng Huo gibi karakterlerin yeni hikâyelerini de unutmamalı.

## Hım...

Extreme Legends grafik açısından oldukça kaliteli sayılır. Komutanların ve askerlerin tasarımları gerçekten de çok iyi. Animasyonların da oldukça yumuşak olması grafik açısından bir avantaj. Haritalar ise karakterler kadar detaylı olmasa da hiç fena sayılmaz. Toparlamak gerekirse: Grafiklerin ortalamayı rahatlıkla geçtiği kesin. Her şey bir yana, onlarca karakterin aynı anda bulunduğu anlarda bile herhangi bir yavaşlama olmuyor.

Sonuçta, Extreme Legends, Dynasty Warriors serisi ni sevenler için çok iyi bir ekleni. Bunun yanında

Dynasty Warriors'u ilk defa oynayacaklar için de aynı şey geçerli. Biraz strateji biraz da aksiyon arıyorsanız bu oyunu alabilirsiniz. ☺



## Artılar

Stratejiyle aksiyonlu ilgi ve başarıyı birleştiren kaliteli grafikler. Çok fazla karakter seçebilme olanaklı ve her karakterin ayrı bir senaryosunun olması. Yeni iki kişilik oyun modları.

## Eksiler

Aksiyon bir yerden sonra tıkamayı ve oyun kendisini tekrar etmeye bağılıyor.

## Level Notu





# AUTO MODELLISTA

Çizgi-film mi, çizgi-yarış mı?

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Tür: Yanlış Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

**B**ir PlayStation 2'niz varsa, Gran Turismo'dan başka bir yarış oyunu oynamanız kamuoyunu yanlıltır. Bu yanlığının nedeni PS2'deki en gerçekçi ve en iyi yarış oyununun Gran Turismo olmasıdır. Dolayısıyla diğer yarış oyunları çok fazla dikkate alınmaz. Hata (hatta), hemen hemen her Personal Computer sahibi de bir Gran Turismo'su olsun ister.

Gelelim Auto Modellista'ya... Auto Modellista, Gran Turismo'ya alternatif olabilecek yeni bir yarış oyunu. Pofduğun yastığımı kafasını koymuş güz diye uyumakta olan Auto Modellista'yı sıradan bir yarış oyunu sanabilirsiniz, ama değil. Hiçbir şey sandığınız gibi değil. Aslında şu anda tek kale yakartop oy-

nu yaptığı anlamına gelmiyor.

Auto Modellista'daki ebeveyn (anne, baba) mod sayısı iki: Garage Life ve Arcade. Garage Life, diğer yarış oyunlarındaki Career'e karşılık geliyor. Bu mod'da, ancak birinci olduğunuz zaman diğer tura geçebiliyorsunuz. Her turda, Japonya'dan alınmış (Shinjuku, Uwe Rokkou ve benzerleri) birden fazla yol bulunuyor. Diğer tura geçmek için bu yollardan herhangi birinde birincilik almanız yeterli oluyor.

Oyundaki Japon arabalarının tamamının lisansı alınmış. Bunların arasında; Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru, Daihatsu ve Suzuki gibi markalar yer almıyor. Bu arabaların her biri için ortalama yedi-sekiz model alternatifiniz bulunuyor. Mesela Honda



sun...) diğer yarış oyunlarından ayıran başlıca şey de bu. Arabanızın; rengini, desenini, tamponunu, farlarını ve daha, bunadığım için sayamadığım birçok şeyini değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca, arabanızın istediğiniz bir yerine istediğiniz bir etiketi de gülüp yapıştırabilirsiniz. Daha da, arabanızı yapıştıracağınız etiketi kendiniz bile çizebiliyorsunuz! Bunun için Paint benzeri ufak bir resim programı kullanıyorsunuz! (Burada bu noktalama işaretine gerek yoktu! Burada da yoktu! Burad...)

İşin asıl eğlenceli kısmı, bu etiketleri ve diğer şeyleri tur atladığınız zaman kazanıyorsunuz. Oyunun başında elinizde belirli sayıda malzeme bulunuyor ve sadece bu malzemeleri kullanabiliyor-

► **Arabanızı ve garajınızı her şeyle, istediğiniz gibi değiştirebilmeniz oyunun eğlenceli olmasını sağlıyor.**

nayıp ekler yiyorsunuz. Sonra da arta kalan eklerle yeni eklerler alacaksınız (korkarım ki Pro Evolution Soccer oynamaya ara vermem gerekiyor, yoksa turnuvalardan kazandığım eklerler sayesinde tosun olacağım).

## Vrommm!

Auto Modellista'nın grafikleri tamamıyla çizgi-film havasında yapılmış. Bugs Bunny veya Taz gibi çizgi-film karakterlerinin platform oyunlarında bu tarz grafiklerin kullanılmasına alıştık, ama bir yarış oyununda...

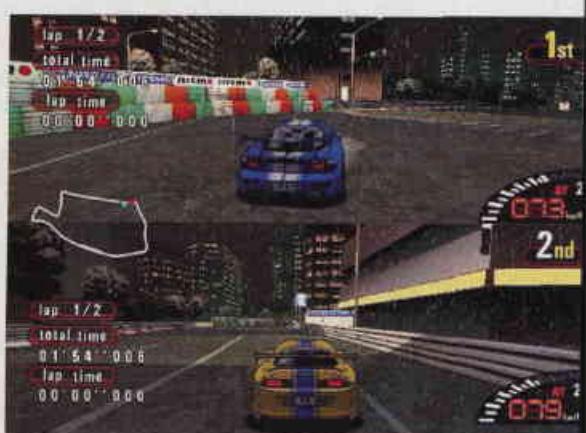
Yarışa başladığınızda oyunun gerçekçi olabileceğine pek ihtimal vermiyorsunuz, ancak birkaç Fahrenheit (ısı birimi) geçtikten sonra gerçekçi olmayan tek şeyin grafikler olduğunu anlıyorsunuz. Yani Auto Modellista aslında bir simulasyon. Tabii ki bu, Capcom'un çok gerçekçi ve kusursuz bir yarış oyu-

lucan CRX, Subaru için Impreza gibi... Arabaların tasarımlarının gerçeklikle aynı olduğunu da belirtiyim.

Oyunun arcade mod'u kendi içinde; Single Race, Time Attack ve Head to head gibi mod'lara ayrılmış. Head to head, yani iki kişilik oyun mod'u çok sıkıcı. Bu mod'u sıkıcı hale getiren şeyse yollar. Zaten tek kişilik oyununda da sorunlardan biri bu: Yolların monoton, yani basmakalıp olması. En azından çevrede çarpıp yıkabileceğiniz objeler bulunabiliyordu.

## Street Rod?

Auto Modellista'nın Garage Life mod'u gerçekten de çok dinamik ve eğlenceli geçiyor. Arabanızı devamlı olarak yenileyebildiğiniz veya değiştirebildiğiniz için bu mod'da her sıkılmıyor. Oyunu, grafikleri bir yana koyarsam (usu uslu dursun orada, oynasın, kus-





▲ VJ modunda yaptığınız yarışları edit'leyerek ufak klipler oluşturabilirsiniz.

sunuz, ama daha sonra yarışları kazandıkça; yeni lastikler, etiketler, hazır motor ayarı ve araba gibi birçok şey açılıyor. Mesela ilk turu geçtiğiniz zaman bir Subaru 360 ve yeni bir etiket kazanıyorsunuz.

Oyunda istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz tek şey sadece arabanız değil. Garajınızı da yeni malzemelerle veya posterlerle istediğiniz şekilde tasarılayabiliyorsunuz. Burada da mantık aynı: Yarışı kazan, gizli eşyaları aç, bakkaldan 3'te 1 oranında ekmeğin al, karşından karşıya geçerken dikkatli ol.

Auto Modellista'nın, arabanızı ve garajınızı değiştirebilmek açısından Amiga'daki Street Rod'a oldukça benzediğini farketmiş olmalısınız. Fakat Auto Modellista'da, Street Rod'daki gibi arabasına yarış veya para kazanma yok. Keşke olsaydı...

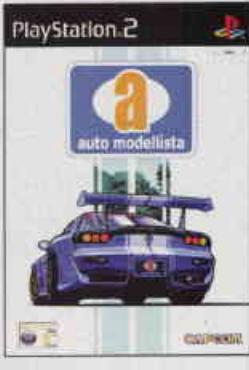
Elbette garajınızı sadece poster yapıştmak için kullanmıyorsunuz. Garajda, arabanızın; lastik, vites ve yol tutuş gibi ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Eğer bu işten anlayacak kadar usta değilseniz, Easy-tune'u kullanabilirsiniz. Easy-tune'da tek yapmanız gereken tam olarak ne istediğinize karar vermek. Arabanızın hızı olmasını istiyorsanız Maximum Speed'i seçin ve her şey otomatik olarak ayarlanınsın. Hava şartları da oynanışı direk olarak etkiliyor.

### Gerçekten de gerçekçi mi?

Auto Modellista'nın oynanışı gerçekten de çok basit ve biraz da tatsız. Arabaların tepkileri çok sert. Mesela, bariyerlere çarptığınız zaman arabanızın verdiği tepki genellikle durmak oluyor. Bunun dışında arabaların çok gerçekçi hareket etmediği bir gerçek. Oyun boyunca; yaylanması, savrulma ve benzeri bir tepkiye rastlamıyorsunuz. Bu da oynanışının gereğinden fazla kolay olmasına neden oluyor. Her şeye rağmen, fizik modellemesinin başarılı uygulanamaması oynanışı tamamıyla baltalamıyor. En azından, çok hızlı gitmek heyecan verici. Ayrıca vi-



▲ Cel-Shading son yıllarda çok tutulan bir grafik teknigi



### Artılar

İlginc grafikler. Arabanız ve garajınızda yeni parçalar-etiketler posterler alımlınez. Detayı eyar yapma olanağı. İş olağlığı (hmm).

### Eksiler

Arabalar zaman zaman sağlam hareket ediyor. Yol tutusu gerçekçi değil. İki kişilik oyuncu modu sıkıcı. Yollar monoton.



### Level Notu

rajlarda da hız kesmeniz gerekiyor (yani az da olsa gerçekçilik payı var). Aslına bakarsanız, oyunun sorunu, ne olursa olsun arabaların bir cm bile havaya kalkmamaları. Doğal olarak bir tane bile kaza olmuyor ve oyunu Lotus gibi oynamak zorunda kalırsınız.

Geleyim grafiklere... Yazının başında da belirttiğim gibi, grafikler tamamen çizgi-film havasında hazırlanmış. Capcom bu teknigue Artisooon adını veriyor.

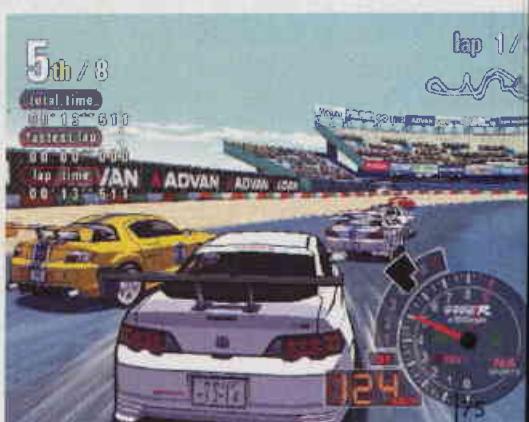
Beklenilenin aksine; yollar, arabalar ve çevredeki objeler 2D gibi durmuyor. Her şey tam anlayıla 3D. Çizgi-grafiklerin uygulanışı başarılı sayılabılır. Hızlandığınız zaman çıkan hız efektleri, bir yere vurdugunuzda çıkan kıvılcımlar ve arabaların tasarımları gayet iyi. Kendinizi gerçekten de bir çizgi-film izliyormuş gibi hissedebiliyorsunuz.

Sesler ve müzikler de oyunun havasına uygun. Oyun sırasında çalan müzikler arasında metal tarzda olanlar da var.

### Sonuçta?

Sonuçta, oynanış biraz daha tatlı olsaymış çok daha iyi bir oyun olabilirmiştir. Yine de şu haliyle de hiç fena bir oyun değil. Arabanızı ve garajınızı istediğiniz gibi değiştirebilmeniz oyunun devamlı dinamik kalmasını sağlıyor. Gran Turismo kadar gerçekçi olmasa da, Auto Modellista'nın kendine ait bir tarzı olduğu ve denenmesi gerektiği bir gerçek. Ben de turnuvadan kazandığım eklerleri deneyey... Gnamgnamgnamnam... ☺

▼ Rakiplerinizi sıkıştırmak işe yaramıyor. lyisi mi kaçın... Fit fit fit...



# X-MEN: NEXT DIMENSION

Bilgi için: www.activision.com Yapım: Paradox Development Dağıtım: Activision Tür: Dövüş Desteklenen: Analog Kontrol, Arcade Stick

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



## En sevdığınız X-Men karakteriyle dövüşme imkanı ve dahası...

**I**lk defa 1998 yılında gördüğümüz ve PsOne'larımızi şenlendiren X-Men: Mutant Academy serisinin devamı, şimdi de PS2'lerimizde. O zamandan (PsOne zamanı), bu zamana ne değişmiş hemen bakalım.

Next Dimension, üç boyutlu görünüm sunup, iki boyutlu bir dövüş sistemi kullanma kuralını sürdürüyor. Yani bir Tekken 4, bir Dead or Alive 3

yok karşımızda. Karakterler artık daha renkli ve daha çok sayıda. Tam 24 tane karakterimiz var. Üstelik her karakter dört değişik giysi arasından seçim de yapabiliyor (gizlilikleri açtığınız zaman).

Şu anda Türkiye'de de çizgi roman olarak gördüğümüz ve bundan bir süre önce hikayesi sunulan Sıfır Tolerans hikayesi ve Bastion, Next Dimension'in da konusunu oluşturmuyor. İyi ve kötü mutant'lar, mutant avcılara karşı birleşmiş durumda. Bastion'ın elindeyse istediği teknolojiyi yaratma gücüne sahip olan Forge bulunuyor.

Toplamda birçok modu bulunan oyun, Practice, Survival, Versus, Assets, Arcade ve Story şeklinde isimlendirilen

modlara bölünüyor. Story mode, asıl ilgileneceğiniz bölüm olacak. En azından başlangıç için. Hikayeyi takip ederek ilerlediğiniz bu mod, çeşitli bölgelere ayrılmış ve bu bölgelerde karakter değiştirmenize de izin verilmiş. Böylece oyunu tek karakterle bitirme modası son bulmuş.

Kombolar, süper hareketler, karşı ataklar, engellemeler ve bunun gibi dövüş sisteminin değişmezleri Next Dimension'da da bulunmakta. Yalnız tüm hareketler yine durağan. Tekken veya VF4'teki gibi akip gitmeyenler. Birkaç gün içerisinde hangi harekete nasıl tepki vermeniz gerektiğini çözüyor ve daha kompleks dövüş oyunlarına yönelme isteği doğuyor sizin.

Zayıf karakter modellimeleri ve göz almakta çok uzak olan efektler ve animasyonlar, zaten oyun yapısı olarak da vasatı geçemeyen Next Dimension'i kurtaramıyor ve oyunumuz unutulup gidecek oyular arasındaki yerini alıyor.

**SON SÖZ:** X-Men fanatikleri bile bu oyunu bir haftadan fazla oynamayacaktır. ☺

### Artılar

Birçok gizlilik, X-Men konu alması.

### Eksiler

Donuk oyun yapısı: Klasik olmaktan çok uzak grafikler.

### Level Notu



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

# REIGN OF FIRE

Bilgi için: www.bam4fun.com Yapım: Kuju Entertainment Dağıtım: BAM! Entertainment Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim



## Ejderhalarla insanların bitmeyen savaşında son nokta

**K**ötü filmlerin daha da kötü oyunları kervanına bir yenisini daha ekliyoruz. Aslında inceleyeceğimiz bu örnekte film mi daha kötü, yoksa oyun mu pek emin olmadım. Dünya gelişmiş uygarlığını sürdürürken, çağlar öncesinde uykuya yatan bir ejderhanın tekrar uyandırıp dehşet saçmasıyla birlikte, bildiğimiz uygarlık çöker ve yok olur. Artık insanlar eski yapıtlarda ve coğulukla yer altında yaşamak zorundadır. Tabii ejderhalarla da sürekli uğraşmalıdır.

Oyunumuza bir kolonide yaşayan insanlardan biri olarak başlıyoruz. Amacımız ejderhalarla savaşmak, fakat

aslında her bölümde farklı görevleriniz oluyor. 8 bölüm boyunca insanları ejderhalara karşı savunuyorsunuz. Bunu yaparken tank, itfaiye aracı,



buggy gibi araçlar da kullanabiliyorsunuz. Hatta ve hatta makinalı tüfek rampalarının ardına bile geçiyorsunuz. Ama sorun şurada ki, kontroller çok kötü. İstedığınız yöne gitmeye çalışırken bir yandan da

sılıahlınızı kontrol etmek oldukça sinir bozucu.

Çok da eğlenmeden geçeceğiniz bu sekiz bölümün ardından, bir sekiz bölüm daha çıkacak. Yalnız bu sefer her şey daha farklı, çünkü ejderhaları kontrol edeceksizez. Ejderha kontrol etmek her açıdan daha zevkli. Bir kere büyükler. İnsanları ateş topu atarak ya da alev püskürterek yok edebiliyorlar. Üstlerine sürülen araçları kaldırıp atabiliyorlar. Uçabiliyorlar. Daha ne istersiniz ki? İnsan görevlerinden daha az olsa da, yine sinir bozucu kısımlar göreceksiniz, ama ortaça dehşet saçarken bunu pek düşünmeyeceksiniz.

Geniş mekanları, ejderha-

ları oynama olanağı olmasa Reign of Fire beş para para etmez bir oyun olma kapasitesine sahip. Bence üstünde durmaya değmez.

**SON SÖZ:** Ejderhaların dünyayı nasıl cehenneme çevirdiğine tanık olmak için kötü bir fırsat. ☺

### Artılar

Ejderhan kontrol etme fırsatı.

### Eksiler

Grafikler kötü. Kontroller kötü. Film de kötüldü.

### Level Notu



LEVEL 04/2003

# RUN LIKE HELL

Bilgi için: [www.interplay.com](http://www.interplay.com) Yapım: Digital Mayhem Dağıtım: Interplay Tür: Aksiyon-Macera Desteklenen: Analog kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

## Evinizin yaratıklar tarafından istila edildiğini düşünün...

**C**ehennem gibi koşun. Ölümüne koşun ya da. Oyunun ismi bu, fakat oyunda ne koşuyorsunuz ne korkuyorsunuz ne de heye-canlıyıysınız. Sadece ateş edip, ilerliyorsunuz.

İnsanlığın teknolojik olarak çok ileri bir seviyeye geldiği ve birkaç uzay irkıyla karşılaşacağı zamanlarda, Nick Conner

ve nişanlısı Forseti Uzay İstasyonu'nda yaşamaktadır. Nick bir gün maden araştırmasına gider ve döndüğünde uzay istasyonunun pek de bırakıldığı gibi olmadığını görür, sınırları bozulur ve eline aldığı silahla, sorumlu uzaylıları bulmak üzere yola çıkar.

Bunan sonrası, Resident Evil'in uzaylı versiyonu. Nick eline aldığı shotgun, rifle, assault rifle, crossbow gibi silahlarla sürekli uzaylı yaratıkları öldürecek. Crossbow'un o devirlerde bile olması ne kadar şaşırtıcı değil mi (bu cümlenin parantez içinde olması gerekiyor)?

Run Like Hell kötü bir oyun aslında. Bunun nedenlerini sıralayayım hemen. Öncelikle, oyunda görüp göreceği-

niz yaratık çeşidi çok sınırlı ve bunları oyunun başında hemen görüyorsunuz. Oyunda Ölmeniz neredeyse imkansız. Enerji için gereken yiyecekleri çeşitli makinalardan buluyorsunuz ve bunlar da sebil gibi yayılmış ortaklığa (hızla iyileşmek için R3 tuşunu kullanın). Bulmaca adına bir şey yok satılır. Sadece kapıları açmak için şifreler buluyorsunuz ve oyunun asıl zor tarafı da bu şifreleri keşfetmeye çalışırken ortaya çıkar.

Oyunda amaçlanan korukturmak ve o sırada da eğlencenizi sağlamak. Maalesef oyunda ne korkuyorsunuz, ne de çok farklı bir oyun yapısı görüp heyecanlanıyoruz. Birkaç saatten sonra oyun yavaş yavaş sıkılmaya başlıyor ve so-



nunda Silent Hill oynamak üzere oyunu PS2'nizden çkartıyorsunuz.

SON SÖZ: Forseti Uzay İstasyonu'nda bir şeyle oluyor. Neler mi? Yana bakın. ☺

### Artılar

Karanlık oyun yapısı(?)

### Eksiler

Sıkıcı oyun yapısı. Küfü grafikler.

### Level Notu

55



Bilgi için: [www.scea.com](http://www.scea.com) Yapım: Killer Game Dağıtım: SCEA Tür: Yarış Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

## Biraz ondan, biraz bundan...

**Y**az tatillerinin zengin kitleye hitap eden bölümünde bolca görülen Jet Ski firtinası, konsollarda da görülmezse olmaz. Daha önce GameCube'da görülen Wave Race (PS2'de de var mıydı ki acaba?) büyük sükse yapınca, Sony de kendi oyununu çıkartma kararını aldı ve ortaya da Jet X20 çıktı.

Yine modlarımız var ve yine bu modlardan World Tour'u seçerek asıl oyuna başlıyoruz. Bir karakter ve aracını da seçtikten sonra kendinizi serin sulara atıyorsunuz ve yarış başlıyor. Bir yarışta başarılı olmak için sadece hızı olmanız yetmiyor. Hem hızı olmalı, hem de pistlerdeki rampaları kullanarak çeşitli "trick"ler yapmalısınız; yani artistik hareketler. Trick konusu neredeyse SSX'le aynı. Evet bir kayak oyunuyla. Eğer hem SSX'i, hem de Wave Race'yi oynadıysanız Jet X20 konusunda hiçbir sıkıntı yaşamayacaksınız.

World Tour'da iyi yarışarak yeni pistler, yeni hareketler açacaksınız ve finale kadar

da bu böyle sürüp gidecek. Oyunun iyi taraflarından bir tanesi, pistlerin gayet yeterli bir uzunlukta olması. Ne çok uzun, ne çok kısa. Ayrıca artistik hareketleri gerçekleştirmek de gayet kolay. Yapay zeka da fena değil. Peki ne kötü? Bir kere hareketleri gerçekleştirmek çok kolay olduğundan, keşfedebilecek bir konu kalmıyor. Yarış bittiğinde, çok iyi yarıştığını düşününüz bile, bir sonraki bölümde geçmemip şansı bilirsiniz.

Görüntüler şahane değil. Kötü de diyemeyiz. Yine ortada. Şu tüm kısa incelemeler boyunca ortada olan oyunları incelediğimi farkettim ve neden böyle olduğunu düşünmedim. Gerek yok çünkü Jet Ski



posteriyle boyanmış bir duvarınız veya özel bir hayranlığınız varsa bu aletlere, Jet X20'yu alın, yoksa es geçin.

SON SÖZ: Yaz aylarına yaklaşırken, serin suları bir de dijital ortamda görelim. ☺

### Artılar

Zevkli oynanış. İyi ayarlanmış yapay zeka

### Eksiler

Hareketleri yapmak çok kolay. Keşfedebilirsiniz.

### Level Notu

69



# Splinter Cell

Casusun el rehberi

Bu ay sizler için ağızınıza lâyık bir Splinter Cell stratejisi var. Gözünüze hemen çarparacı üzere bu yazida çok bol sayıda resim ve nispeten az yazı bulunuyor. Bu seferlik böyle bir şey denemek istedik çünkü bazen düz yazıyla yazılın stratejiler ol-

dukça sıkıcı olabiliyor (sîr okuması değil, yazması da :)). Elbette bu tarzi her oyunda kullanmamız pek mümkün değil ama sanırım Splinter Cell bu deneme için en uygun olan oyundu. Eğer hoşunuza gitmezse (veya giderse, niye hep olumsuz düşünüyorum

) bunu bana email yoluyla belirtebilirsiniz.

Splinter Cell ile ilgili ufak bir hatırlatma da yapmak istiyorum. Bu oyuna çok farklı tarzlarda oynamanız mümkün. İster her yeri ardiniza bir sürü leş bırakarak geçersiniz, isterseniz gizliliğe

önem verip zorunda kalma- dıkça silah kullanmazsınız. Ben tüm oyun boyunca ikinci tarzi benimsemeyi daha uygun bulduğum çünkü oyunun tadına ancak bu şekilde varlıyabiliyor. Adam vurmak isteyenler için Unreal 2 var nasıl olsa piyasada :)

## Bölüm 1 : Police Station

Bu bölümün başlarında NSA muhbiriyle buluşmanız gerekiyor. Ama ona ulaşmak için öncelikle alevler içerişindeki bir binadan geçmeniz gerekiyor. Burada kesinlikle çok yavaş hareket edin çünkü bir anda önünüzdeki zemin yıkılabilir veya yukarıdan kalaslar düşebilir. Burada ilerlemek için boruları ve ipleri de kullanmanız gerekecek.



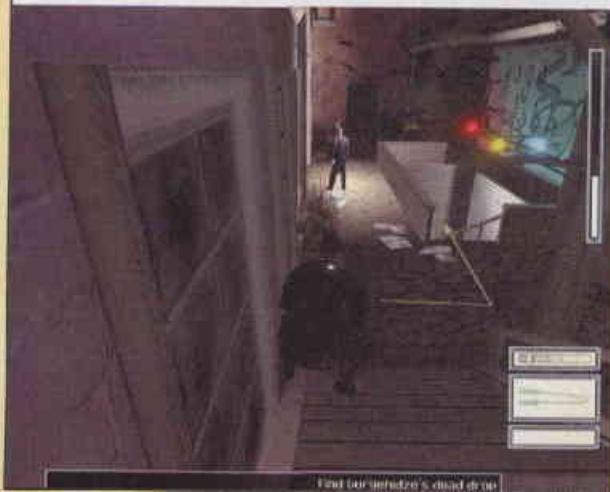
## Bölüm 1 : Police Station

Muhbirden aldığımız bilgiye göre Blaustein'in daire-sinde bir yererde aradığımız kara kutuyu bulacağiz. Bu-nun için koridordaki en son odaya girin ve duvardaki tabloyu yana kaydırın. Ortaya çıkan bilgisayarı kullandığınızda daireden çıkmak için gerekli kod olan 91772'yi öğreneceksiniz.



## Bölüm 1 : Police Station

Morevi Square'e doğru giderken iki polisin yolu ka-pattığını göreceksiniz. Çömelerek sessizce sağ taraftaki merdivenlerden aşağı inin ve merdivenlerin altına saklanın. Yerdeki kola kutusunu fırlatarak polislerin dikkatini çekin ve merdivenlerden indikleri anda ikisini de öldürün.



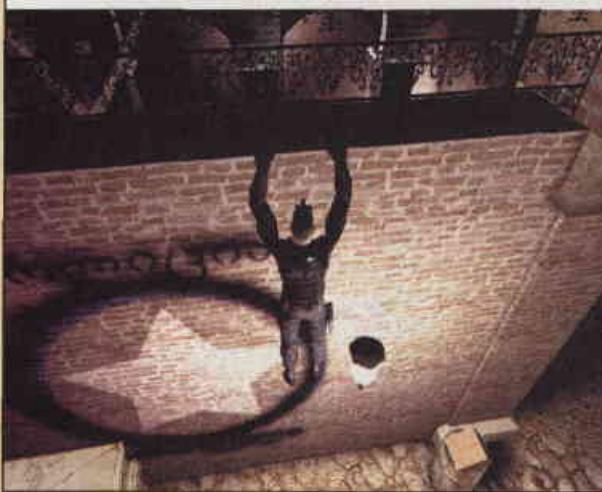
## Bölüm 1 : Police Station

Morevi Square'e ulaştığınızda etraftaki ışıklara çok dikkat edin. Alanın etrafındaki binalarda görevliler var ve dikkat etmezseniz sizi kolayca görebiliyorlar. Burada gitmeniz gereken yeri görmenz biraz zor olabilir çünkü oldukça karanlıkta kalmıyor. Çalılıkların arasında göreceğiniz delikten içeri çömelerek girin ve bilgisayardan gerekli bilgileri alın.



### Bölüm 1 : Police Station

Polis merkezine girmek için Split Jump hareketini kullanmanız lazım. Çöp kutusunun yanındayken ziplayın ve en üst noktaya ulaştığınızda ziplama tuşuna bir kez daha basın. Sam ayağıyla güç alıp kendini iterek duvarın kenarını tutabilecek. Yukarı çıkmak için biraz sola kaymanız gerekiyor.



### Bölüm 1 : Police Station

Kayıt odasına ulaşmak için polis merkezinin en üst katına çıkmalısınız. Burada karanlık bir odada çalışmaktadır iki polis göreceksiniz. İkisine de arkadan yaklaşıp bayıltın ve son kapıdan girin. Burada sessiz olmazsanız hemen alarm çalışmıyor. Polisi perdenin arasından nişan alarak vurun ve bilgisayarı kullanarak bölüm bitirin.



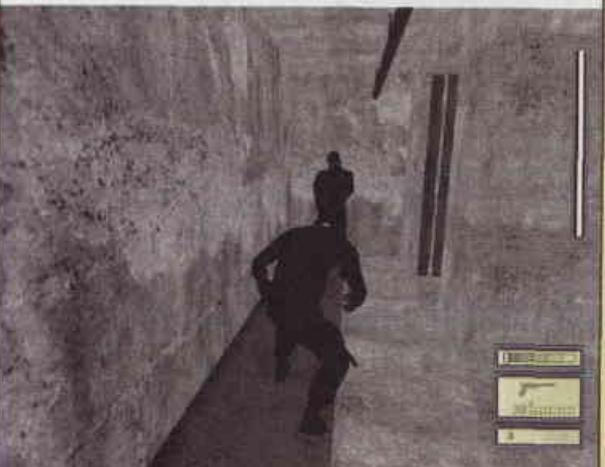
### Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Bölümün başına aşağıya nasıl ineceğinizi kestirememiş olabilirsiniz. Oyundaki özellikle çatılara ulaştığınızda kenarlardaki bacaları dikkat edin. Bu bacaları ipinizi bağlayarak aşağıya inebiliyorsunuz. Aşağıda bir açıklık (pencere, balkon vs.) gördüğünüzde ziplama tuşunu kullanarak sallanabilir ve içeri girebilirsınız.



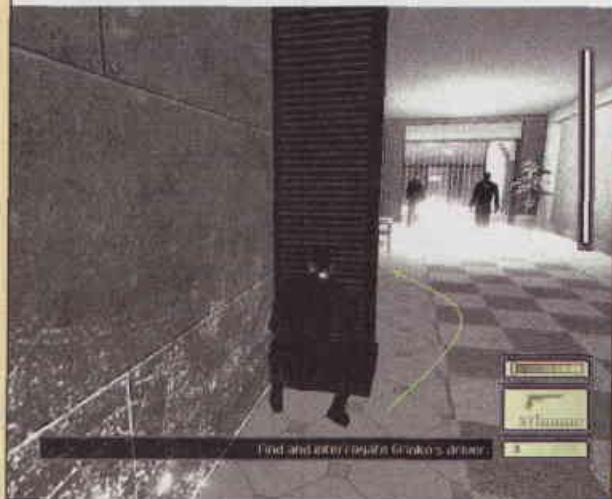
### Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Garaja indiğinizde ilk olarak hemen kapının yanında kamerayı vurun. Garajdaki diğer kamerayı vurmağa gerek yok, çünkü siz göremiyorsunuz. Aracın şoförü karanlık bir köşede çişiyle meşgul olduğundan arkasından rahatça yaklaşabilir ve soruya cekebilirsiniz. İşiniz bitince onu aynı karanlık köşede bırakın.



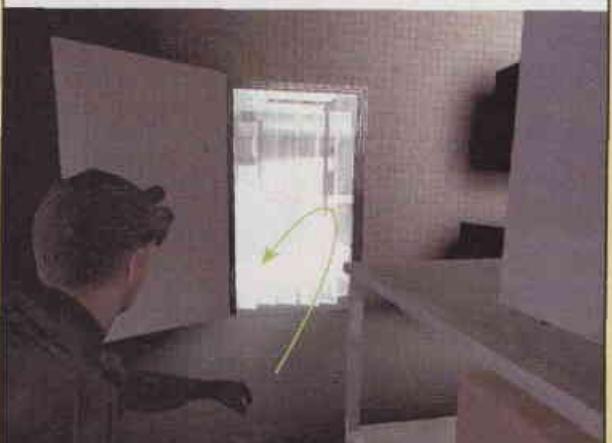
### Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Koridor çıkışlığınızda iki tane devriye göreceksiniz. Bunlardan biri sürekli arkası dönük duruyor. Sütunun arkasına saklanın ve diğer devriyenin sizin geçmesini bekleyin. Sizi geçince çömelir vaziyette sütunu geçin ve soldaki kapıdan içeri girerek merdivenleri inmeye başlayın.



### Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Mutfaga ulaşmanız için bayıltığınız tüm askerlerin karanlık yerlerde olması lazım, aksi halde açık pencereye doğru asılarak ilerlerken görevin başarısız olduğunu duyacaksınız. Mutfaga girince elinize şşe alın, askerin çıkışmasını bekleyin ve buzluğun bulunduğu odaya doğru fırlatın. Mutfaktaki aşçılar buzluğa doğru giderken masanın sağından ilerleyerek mutfaktan çılayın.



## Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Alt kattaki iki nöbetçiyi de bayıltıp karanlık yerlere çektiğten sonra bilgisayarı kullanarak dışarıdaki lazer sistemini kapatın. Mesajı aldıktan sonra arka tarafa saklanın ve albay bilgisayarın başına oturduktan sonra arkasından yaklaşıp onu esir alın. Albayı kapının yanındaki retina kontrolüne kadar sürükleyip kapıyı açmasını sağlayın. Sonra da bayıltıp saklayın.



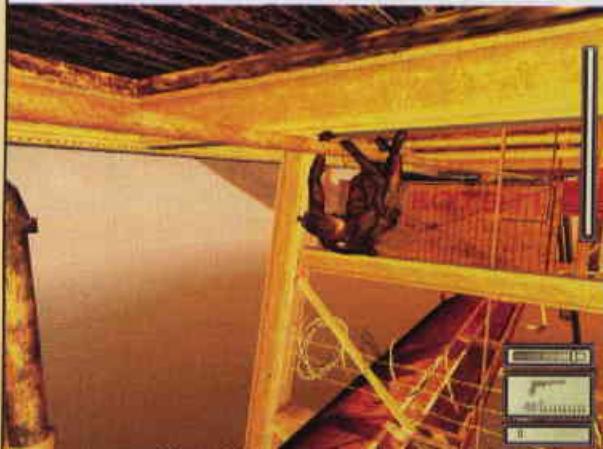
## Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Asansörle üst kata ulaştığınızda hemen sağ taraftaki kapı üzerinde Disposable Pick kullanarak içeri girin (acele etmezseniz devriye gezen asker sizi yakalıyor). Masanın üzerine çıkin ve kendinizi yukarıdaki hava boşluğuna çekin. Bu şekilde kilitli kapıların ardına geçmiş olacaksınız. Karşındaki kamerası vurun ve soldaki odaya girerek merdivenlerden çatıya çıkin.



## Bölüm 3 : Oil Refinery

Görevin başında eğitim kısmında öğrendiğimiz her şeyi uygulayacaksınız. Boruya asılıp geçtikten sonra sağ taraftaki tele tutunup kaymanız gerekecek. Tam platforma ulaşırken bir patlama olacak ve oradaki askerler ölecek. Platforma çıktıktan sonra sol tarafa gidip direğe tırmanacaksınız ve aşağıdaki büyük borunun üzerine atlayacaksınız.



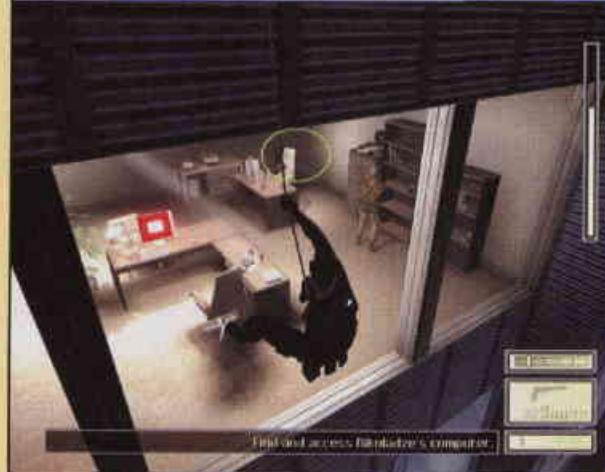
## Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Bahçeye çıktığınızda çok acele etmeniz gerekiyor. Hemen asansöre doğru koşun ve elinize lazer mikrofonu alın. Ateş tuşuna basarak (silah kullandığınız gibi) mikrofonu çalıştırın ve asansörün hareketi boyunca sürekli olarak üzerinde kalmasını sağlayın. Doğru yaptığınız konuşmaları duymaya başlayacaksınız ve asansör durunca doğru yaptığına dair onay alacaksınız.



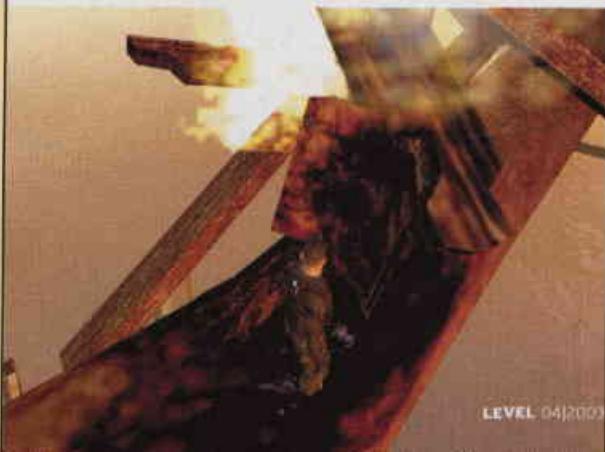
## Bölüm 2 : Georgian Defense Ministry

Çatıdan iple sarkın ve camın önüne durun. Silahınızı çekin ve içerisindeki nöbetçiyi öldürerek içeri girin. Bilgisayarı kullandıkten sonra hemen işiği kapatıp odanın sağ köşesindeki masanın arkasına saklanın (alternatif olarak camdan da aşağı sarkabilirisiniz). İçeri giren üç askerin çıkışını bekleyin ve tekrar bilgisayarı kullanarak transferi tamamlayın.



## Bölüm 3 : Oil Refinery

Boruda açılmış olan deliğe girin ve çömelin. Gece görüşünü açarak boru boyunca ilerleyin ve bu sırada telsiz mesajlarını dinleyin. Borunun sonunda ufak bir odaya ulaşacaksınız. Merdivenden yukarı çıkip kapağı açtığınızda teknisyeni ve onu koruyan askerleri göreceksiniz. Bunlar birlikteyken sakin dikkatlerini çekmeyin yoksa görev başarısız olur.



### Bölüm 3 : Oil Refinery

Sağ veya soldaki merdivenlerden tırmanarak üst platforma ulaşın. Teknisyenin korumalarından biri geride kalacak, onu vurabilirsiniz (yalnız kalan korumaları vurunca görev başarısız olmuyor). Sonra gri kutunun üzerine çıkin ve yukarıdaki boruya tutunun. Asılarak ilerlemeye başlayın ve teknisyenin geçtiği platformun üzerine geldiğinizde kendinizi aşağı bırakın.



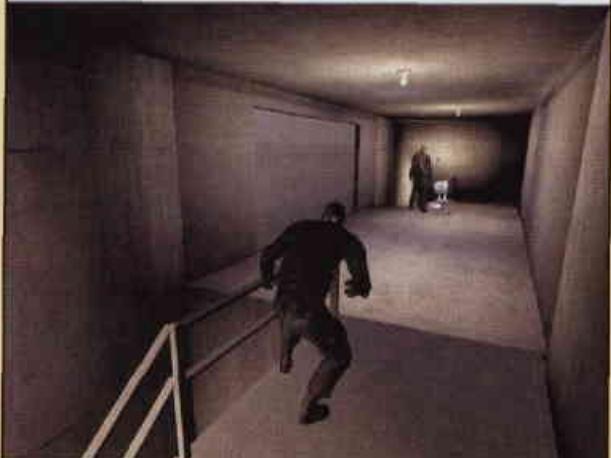
### Bölüm 3 : Oil Refinery

Teknisyeni takip ederken ayak seslerine çok dikkat etmelisiniz. Yoksa gözden kaçırıp etrafta dakikalarca onu aramak zorunda kalabilirsiniz (benim gibi). Yine de bu duruma düşenler için söyleyeyim, teknisyen bölüme başladığınız yere doğru kaçıyor. Onu suya yakın olan platformda çömelmiş olarak bulacaksınız. Sorguya çekin, bayıltın ve çantasını alın.



### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Merdivenlerin yukarıındaki nöbetçiyi etkisiz hale getirmek için zamanlamanızın çok iyi olması gereklidir. Merdivenler metal olduğundan en ufak bir ses yakalanmasına neden olabilir. Bu nöbetçiye yaklaştığınızda direkt bayıltmak yerine, onu yakalayarak geriye sürükleyin ve merdivenlerin orada bayıltın. Böylece aşağıdakiler sesini duymayacaktır.



### Bölüm 3 : Oil Refinery

Bundan sonra sürekli olarak teknisyeni takip edecek ve geride kalan korumaları temizleyeceksiniz. Teknisyenin girdiği kapılardan birini açamıyorsunuz. Dışarı çıktıktan ve sağdan ilerleyin. Bir patlama olacak ve camlardan biri kırılacak. Önündeki kutunun üzerine çıkip boruya asılarak kırılan camdan içeri girin. İçerideki askeri öldürüp takibe devam edin.



### Bölüm 4 : CIA Headquarters

CIA üssüne sızmak için havalandırma girişini kullanacaksınız. Ama vantilatörler çalışmadan önce yalnızca kilitli bir süreniz var. Sol taraftaki tel örgüden içeri girin ve tahta parmaklıklarının önüne tırmanın. Doğru açığı yakaladığınızda parmaklıklar kenara kaydırabilecek ve içeri girebileceksiniz. Tüm bu işlemleri süre dolmadan tamamlamanız gerekiyor.



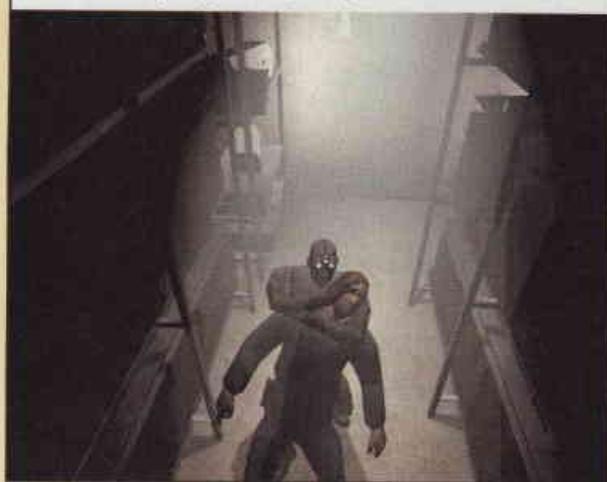
### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Karşılıklı odalarda camdan koridoru gözetleyen muhafizler bulunuyor. Bu odalardan birindeki muhafizi etkisiz hale getirdikten sonra sol taraftaki kapıyı maymunçuk kullanarak açın. İçeriden üç tane Sticky Shocker alacaksınız. Tüfeğinize kavuştuktan sonra bu sersemleticiler sayesinde askerlerden sessiz biçimde kurtulabilirsiniz.



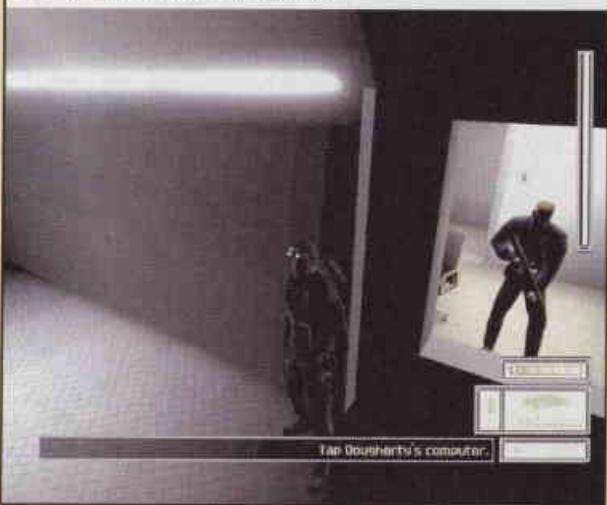
#### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Tüfeğinizi almadan önce iki sivilin dolaştığı depoyu sessiz biçimde geçmeniz gerekiyor. Burada en ufak bir ses yaparsanız sivillerden biri alarmı basacaktır. Eğer karşılaşacağınızı ilk sivili hemen bayıltmaya kalkarsanız diğer duyaracak ve yine alarmı çalıştıracaktır. İlk sivili bayıltmadan önce merdivenlere kadar sürükleyn. Bundan sonra diğer çocuk oyuncası olacak.



#### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Camdan bakan nöbetçiyle geçmek için ses çıkarmanız gerekiyor. Bunun için camın kenarında durun ve bir kez ziplayın. Nöbetçi sesi araştırmak için arkasındaki kapıya yönelecek. Kapıya geldiğinde camdan tırmanarak içeri girin ve nöbetçinin arkasından yaklaşarak dışarı çıkışına izin vermeden bayıltın.



#### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Dougherty'i bayılttıktan sonra çıkış noktasına kadar sırtınızda taşımanız gerekiyor. Bunu yaparken yola devriye gezen nöbetçileri tek tek etkisiz hale getirmeniz gerek. Bunun için bulduğunuz kuytu köşeleri kullanarak Dougherty'i bırakın ve nöbetçiden kurtulduktan sonra taşımaya devam edin. Çıkış noktasındaki son nöbetçiyi de bayılttıktan sonra Dougherty'i kamyonun önüne bırakın.

#### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Server odasına girmeden önce koridorun karşı tarafındaki nöbetçiden kurtulmanız gerekiyor. Bu nöbetçiye gizli gizli yaklaşmanın bir yolunu bulamadım; sizi ya duyuyor, ya da görür. Ona görünmeden server kısmına geçmek de mümkün değil. O yüzden iyi bir zamanlama yapıp sırtına Sticky Shocker kullanarak ateş edin. Bayıldıgında sırtınıza alıp karanlık bir köşeye bırakmayı unutmayın.



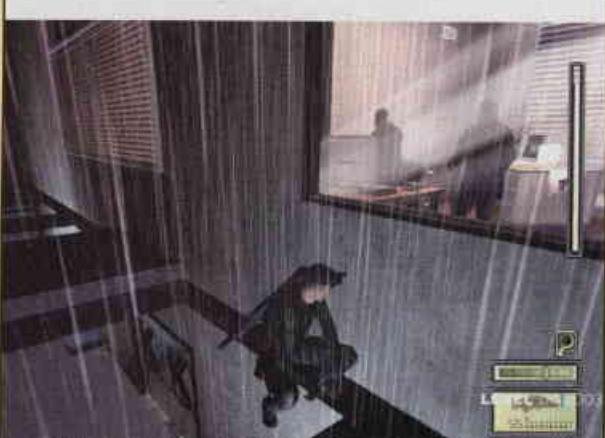
#### Bölüm 4 : CIA Headquarters

Koridorda en ufak bir hareketinizi yakalamaya hazır iki tane kamera var. Bunlar zırhlı olduğundan vurarak etkisiz hale getirmeniz mümkün değil. Elinize tüfeğinizi alıp durbününü kullanarak odadaki 9 lambayı da tek tek vurun. Bunu yaptıığınızda ortalık tamamen karanlığa bürünecek ve odanın karşı tarafındaki kapıya gidebileceksiniz.



#### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Kalinatek binasını girmek için garajda açık bulunan bir pencereden dışarı çıkmınız ve resimde gördüğünüz camlı alan'a gelmeniz gerekiyor. İsterseniz içerisindeki adamları tüfeğinizi kullanarak vurabilirsiniz, ama bunu yapmanız da camdan içeri giremiyorsunuz. Başka bir yol bulmamız lazımlı. Bu yüzden basmakta olduğunuz camların üzerinde ziplayın. Cam kırılacak ve içeri sizacaksınız.



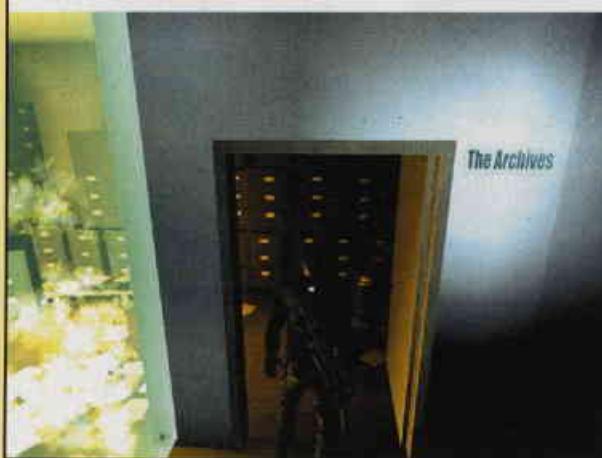
### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Korumalardan birinin üzerinden çıkan diskette duvar mayınları hakkında bilgi alacaksınız. Bunların en büyük özelliği yanlarına yavaşça yaklaşılmadığı taktirde aktif hale geçip patlamaları. Düşmanın yerlestirdiği bu mayınları onları öldürmek için kullanabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey onların dikkatini çekip üzereğin gelmelerini sağlamak (ya da iyi bir nişanla mayını vurup patlatmak).



### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Arşiv odasına ulaşmak için kısıtlı zamanınız var ve odanın bulunduğu koridorun her yeri duvar mayınlarıyla kaplı. Burada yavaş hareket ederek zaman kaybetmek istemeyeceksiniz, bu yüzden mayınlarla aranızdaki mesafeyi koruyun ve onları ateş ederek patlatın. Eğer uzak duramıyorsanız yanından koşarak geçin ve bir anda patlama menzilinden çıkmaya bakın.



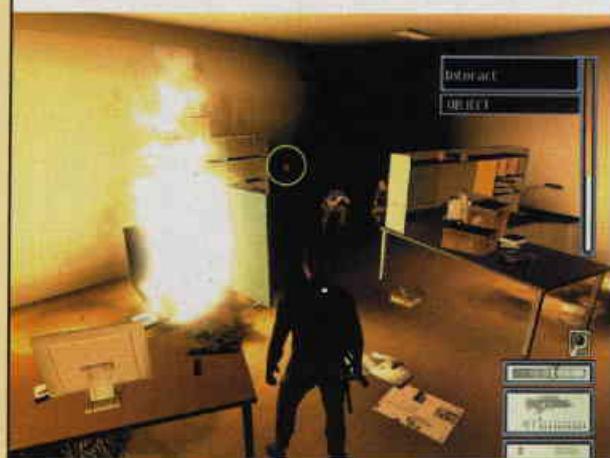
### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Cıkış yolunda birçok kişiyi öldürmeniz gerekiyor. Neredeysse girdiğiniz her odada Frag Grenade ve Medical Kit bulacağınızdan bu pek sorun olmayacak. Toplu halde duran askerleri öldürmek için Frag Grenade kullanın. Eğer askerler yolunuza kapatmışsa duvara önceden topladığınız mayınlardan birini yerleştirin ve gürültü yapın. Sesi araştırmak için gelecek askerler havaya uçacaktır.



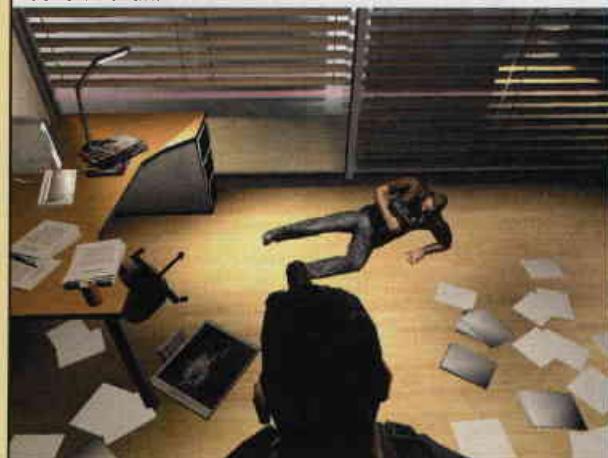
### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Çalışanlarla konuşmadan önce duvardaki mayını etkisiz hale getirmelisiniz. Bunun için mayının yanına çok yavaş hareket ederek gidin (tercihen çömelerek). Mayının yanına geldiğinizde ayağa kalkın ve üzerindeki ışık yeşile döndüğü anda etkisiz hale getirmeye çalışın. Eğer yanlış zamanda yaparsanız ışık yanıp sönmeye başlayacak ve hep birlikte havaya uçacaksınız.



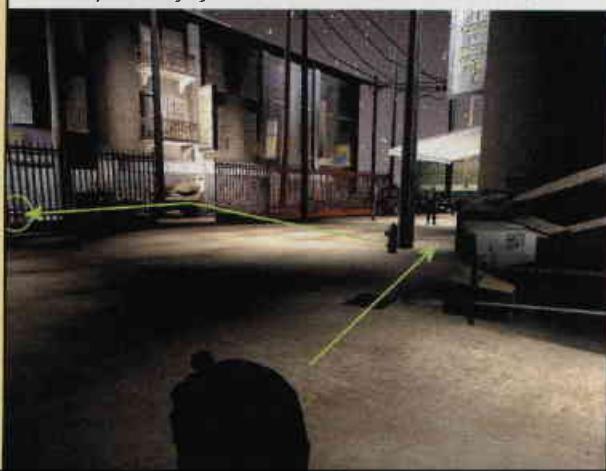
### Bölüm 5 : Kalinatek Building

Bulduğunuz programıyla konuşmak istediğinizde onun yaralı olduğunu göreceksiniz. Onu revire götürmek için sırtlanmadan önce koridora çıkışın ve revirin yanındaki korumayı öldürün. Artık programınızı revire götürebilirsiniz. Aradığınız kişi bu olmasa da size Ivan hakkında önemli bir bilgi verecektir. Ivan'ın saklandığı tuvalete vardığınızda hiç vakit kaybetmeden başındaki askeri vurun.



### Bölüm 6 : Chinese Embassy

Bölümün başında bayağı uzun bir süre merdivenleri, boruları ve ipleri kullanarak ilerleyeceksiniz.. Resimde gördüğünüz yere geldiğinizde acele etmeyin ve ilk olarak buradaki üç (veya birini önceden temizlediyseniz) iki askeri bayıltın. Unutmayın, birini vurursanız görev başarısız olur. Demir kapıdan geçip geriye dönerseniz yerde bir kanalizasyon deliği göreceksiniz. Hedefiniz orası.



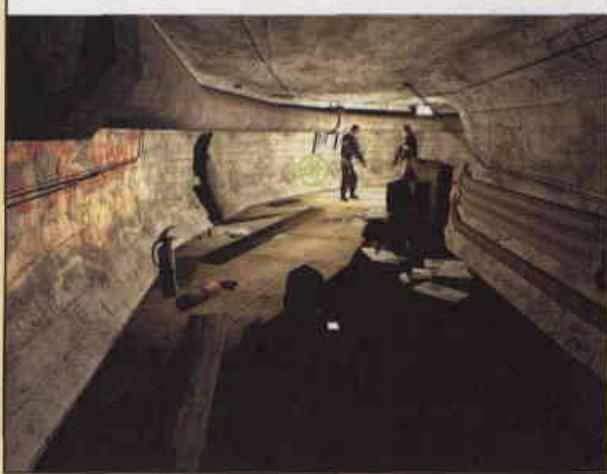
## Bölüm 5 : Kalinatek Building

Çıkış yolunda birçok kişiyi öldürmeniz gerekiyor. Neredeyse girdiğiniz her odada Frag Grenade ve Medical Kit bulacağınızdan bu pek sorun olmayacak. Toplu halde duran askerleri öldürmek için Frag Grenade kullanın. Eğer askerler yolunuzu kapatmışsa duvara önceden topladığınız mayınlardan birini yerleştirin ve gürültü yapın. Sesi araştırmak için gelecek askerler havaya uçacaktır.



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

Kanalızasyonda yolu kapayan iki asker göreceksiniz. Bunları vurma şansınız olmadığından yapabileceğiniz en mantrıklı şey uzaktan bayılmalarını sağlamaktır. Bu nün için Diversion Camera kullanabilirsiniz. Askerlerin yakınındaki duvara nişan alarak kameralı fırlatın ve biraz ses çıkarmasını sağlayın. Askerler yaklaşlığında gazi salın ve ikisinin de yere yiğilişini seyredin.



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

Konuşmayı lazer mikrofonla düzgün biçimde kaydetmeniz çok önemli. Bunun için konuşmanın başını kaçırmamanız gereklidir. Resimde görülen yerde durun (karanlık olması bizim açısından iyi ama dergide basılması açısından kötü) ve hemen lazer mikrofonu aktif hale getirin (Use Düğmesiyle). Ekranda çıkan hedefi pencerenin üzerine getirdiğinizde hedef kırmızı olacak ve kayıt başlayacaktır.



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

Bölümün başında bayağı uzun bir süre merdivenleri, boruları ve ipleri kullanarak ilerleyeceksiniz.. Resimde gördüğünüz yere geldiğinizde acele etmeyin ve ilk olarak buradaki üç (veya birini önceden temizlediyseniz) iki askeri bayıltın. Unutmayın, birini vurursanız görev başarısız olur. Demir kapıdan geçip geriye dönerseniz yerde bir kanalizasyon deliği göreceksiniz. Hedefiniz orası



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

Ajanla buluşup bilgileri aldıktan sonra yandaki izgaraaya çıkışın ve bacaya ipinizi bağlayarak aşağı inin. Biraz ilerleyince elçiliğe girmek için kamyondan faydalamanız gerektiğini söyleyen bir mesaj alacaksınız. Kamyon önenüzden geçince duvar dibinden çömelerek peşinden koşun. Kamyon nizamiyede duracak, siz de sessizce soldaki kulübüye girip nöbetçinin işini bitireceksiniz.



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

İlk kayıttan sonra hafif sağa kayın ve Feirong'un limuzine binmesini bekleyin. Limuzin hareket eder etmez mikrofonu çalıştırın ve limuzini takip edin. Limuzin kapısı geldiğinde duracak, mikrofon hedefini ön koltuğa doğru götürün. Hedefi yakaladığınızda kayıt başlayacak ve doğru yaptıysanız bundan sonra çıkış noktasına gitme görevini alacaksınız.



## Bölüm 6 : Chinese Embassy

Cıktı noktasına gitmek için karşısındaki duvardan atlamalısınız. Bunun için de elçiliğin önündeki askerleri etkisiz hale getirmelisiniz. Yine Diversion Camera kullanarak iyi bir zamanlamayla ikisini de bayıltabilirsiniz. Bayın askerlerin yanına gidin ve aynı işlemi sağ taraftaki kulübede gözcülük yapan asker için uygulayın. Böylece elçilikten rahatça çıkış yapabileceksiniz.



## Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Çatıdaki demir yerlerde yürümeye kalkarsanız çok fazla gürültü çıkarır ve çatıyi incelemek için iki asker buraya geliyor. Bu durumu avantaja çevirmek için taşın üzerinde biraz ilerleyin ve gürültü yaparak merdivenin altına inin. Hemen silahınızı çıkarıp basamakların arasında nişan alın. Böylece gelen iki askeri de ruhları bile duymadan öldürbilirsiniz. Cesetleri saklamayı unutmayın.



## Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Buzhaneye girdiğinizde etraftaki soğuk buharı yüzünden hiçbir şey göremeyeceksiniz. Burada gece görüş gözlüğünüz de hiçbir işe yaramıyor çünkü etraf çok aydınlatır. Termal gözlüğünüzü takarak yavaşça ilerleyin. Kapı girişlerindeki askerlere sessizce yaklaşın ve boğazlarına yapışıp geri çektiğten sonra bayıltın (ilk anda bayıltırsanız diğerleri durumu fark edecektir).



## Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Bölümün başında mayınlarla dolu bir bölgeden geçmeniz lazım. Mayınları görebilmek için termal gözlüklerinizi kullanın. Mayınların kapattığı yerleri zıplayarak geçemezsiniz, diğer yolları kullanmalı veya sandıklara tırmanmalısınız. Bu işe başlamadan önce balkonlardaki iki askeri öldürün, yoksa siz hemen görüyorsunuz. Ayrıca ışıklara da dikkat edin, sizi yakalarlarsa alarm çalışır.



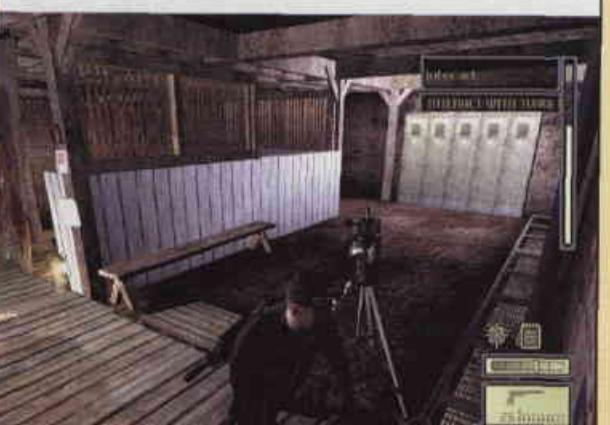
## Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Esir askerlere doğru giden grubu durdurmak için elinizdeki en iyi fırsat, onlara yukarıdan baktığınız zaman olacaktır. Aşağıda üç asker bulunuyor ve bunların ikisi birlikte duruyorlar. Duvara bir Diversion Camera atın ve gazi kullanarak ikisini de bayıltın. Deliğin karşı tarafına geçin ve üçüncü askeri de gördüğünüz anda vurun. Artık aşağısı tamamen güvenli.



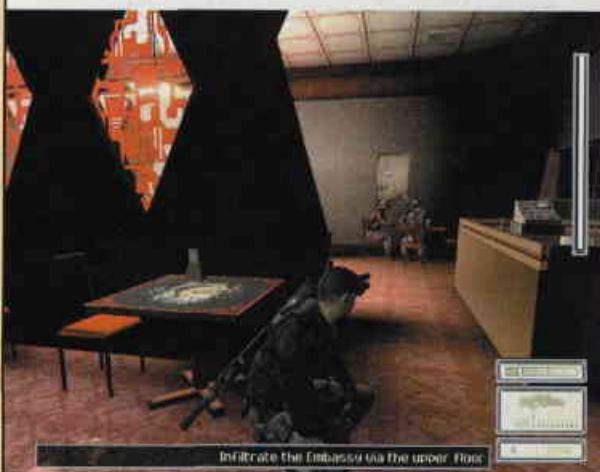
## Bölüm 7 : Mouke Tso Bo

Askerlerle ve Çin elçisiyle konuşuktan sonra acele ederek taretlerin yanına gidin ve bilgisayarı kullanarak IFF seçeneğini kaldırın (bu taret gördüğü her şeye ateş edecek). Hemen ilerideki bir tahtanın ardına saklanın ve askerleri öldürmek için gelen tüm askerlerin taretler tarafından delik deşik edilmesini seyredin. Size kalan tek düşman Grinko olacak, onu da öldürüp görevi bitirin.



### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Elçiliğe gitmek için Çin lokantasının içinden geçmelisiniz. Yemek yiye askerlere ve mutfaktaki aşçuya çok dikkat ederek mutfağın köşesindeki merdivenlerden yukarı çıksın. Karşı binadaki askere dikkat ederek tahtaların üzerrinden yürüyen ve ipten kayarak elçilik binasını ulaşın. Biraz ilerleyince tırmanabileceğiniz bir boru bulacaksınız. Havalanırma deliğinden ilerleyin ve içeri sizin.



### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Eğer şifreyi girecek kişiyi öldürürseniz görev başarısız olacaktır. O yüzden özellikle de kırmızı bereli askerleri öldürmeden önce bir süre takip edin. Bir kapayı açtıktan sonra rahatça vurabilirsiniz. Termal gözlüğünüzle tuş takımına baktığınızda dört tane parmak izi göreceksiniz. Bunlara en silekten başlayarak sırayla basmanız lazım (örneğin resimdeki şifre 1, 4, 3, 6).



### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Kamyonları vurma görevini aldiğinizda bunu başarmak için çok az zamanınız olacak, çünkü kamyonlar hareket etmek üzereler. Bunları durdurabilmek için yapabileceğiniz tek şey iyi bir nişanla iki kamyonun ortasında bulunan benzin deposuna ateş etmek. Eğer kamyonlar uzaklaşamamışsa havaya uçacaklar. Kaçmak için yerdeki kapağı kullanmalısınız.



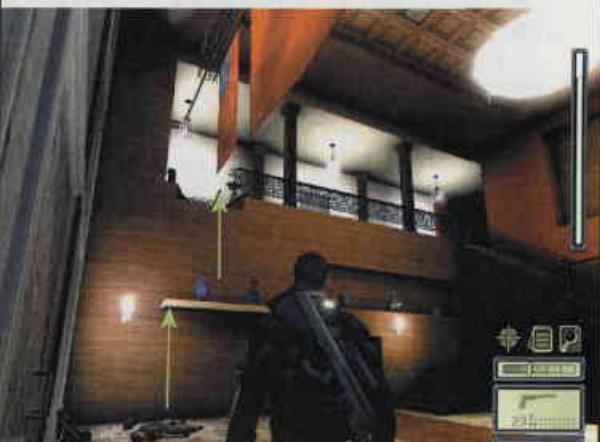
### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Burayı rahat geçmek için müthiş bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Merdivenler demir olduğundan çok yavaş ilerleyin ve içerisindeki asker sağa döndüğü anda ilerlemeye başlayın. Kapıda bekleyen askerin boğazına sarılıp merdivenlere doğru çekin. Bu sırada diğer görevli elinizde rehine olduğu için size ateş edemeyecek. Kılunuz askerin boğazındayken silahınızı çekin ve ikisini de temizce öldürün.



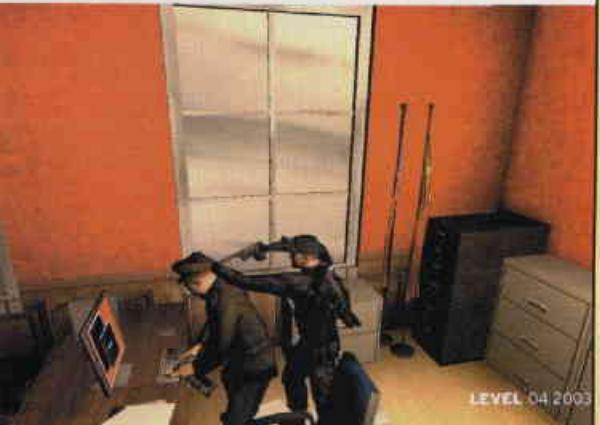
### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Taretleri kendi yararımıza kullanmayı geçen görevde öğrenmişistik. Önce rafa, ardından da üst kata tırmanın. Bilgisayarı kullanarak Disable IFF seçeneğini kaldırın ve beklemeye başlayın. Koridoru teftiş için gelen iki asker taret tarafından öldürülecek. Şimdi bayrakların asılı olduğu direğe tutunarak karşı balkona geçebilirsiniz (karşı tarafta da retina kontrolü için kırmızı bereli esir almanız gerekiyor).



### Bölüm 8 : Chinese Embassy II

Feirong'un odasına girdiğinizde çok dikkatli olmalısınız. Kendisi sarhoş olduğundan ve intihar etmek istediginden silahını çekip sağa sola ateş edecek. Bunalardan bir kaçi size isabet edebilir. Durduğun anda hemen yakalayıp sorguya çekmeli ve ardından bilgisayarı kullanmalısınız. Kaçış yolunda sakın acele etmeyin çünkü bir sürü yer havaya uçacak. Patlamaların yakınında olmanız gerek.



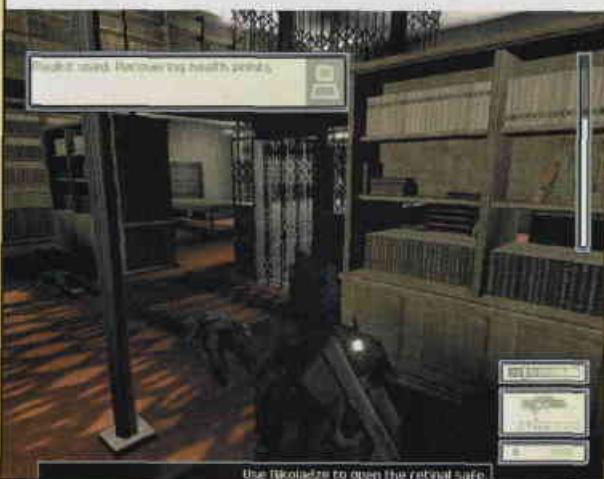
### Bölüm 9 : Georgian Palace

Bölümün başında çok zor bir kısım var. Atlama zamanlarını doğru yapmazsanız benim gibi en az on kere uçurumdan aşağı uçarsınız. Bahçeye ulaşınca ilk iş olarak kuledeki gözcüyü vurun. Bahçede dolaşan iki askerden biri kulenin dibine kadar gidiyor ve orası işığın ulaşmadığı tek yer. Dürbünü kullanarak askeri öldürün ve diğerine görünmeden sağ taraftaki labirente girin.



### Bölüm 9 : Georgian Palace

Asansörle kütüphaneye iner inmez bela sizi bekliyor. Gelen bir anonsla sizi öldürmekle görevlendirilmiş askerler içeri girecek. Asansörden indiğiniz anda hemen sol taraftaki kitaplığın arkasına saklanın ve öünüze gelen iki askeri vurun. Kitaplığın sol tarafından göz atarak diğer ikisinin yerlerini tespit edin ve gerekirse dürbün kullanarak onları da öldürün.



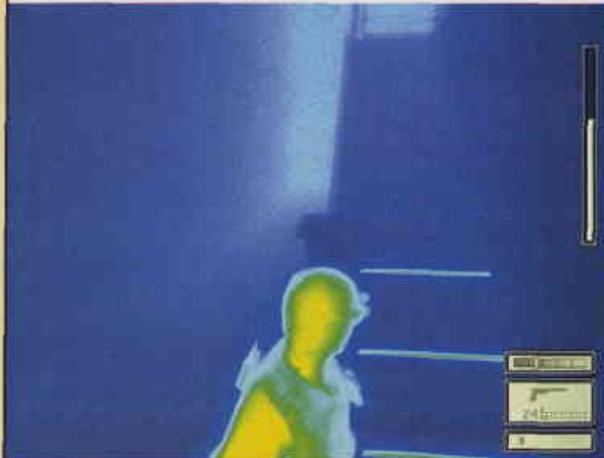
### Bölüm 9 : Georgian Palace

Nikoladze'yi öldürme görevini aldığınızda çok dikkatli olmalısınız çünkü onu vurmak için tek bir şansınız var. Kurşunu aldığınız yerden hafif sola kayın ve dürbünü açın. Buradan Nikoladze'nin kafasını az da olsa görebiliyorsunuz. Nefesinizi tutun ve dikkatli bir atışla onu öldürün. Hemen geri çekilin çünkü sağıdaki kapı açılacak ve bir asker gelecek. Bunu da arkasından yaklaşıp indirin ve içeri girin.



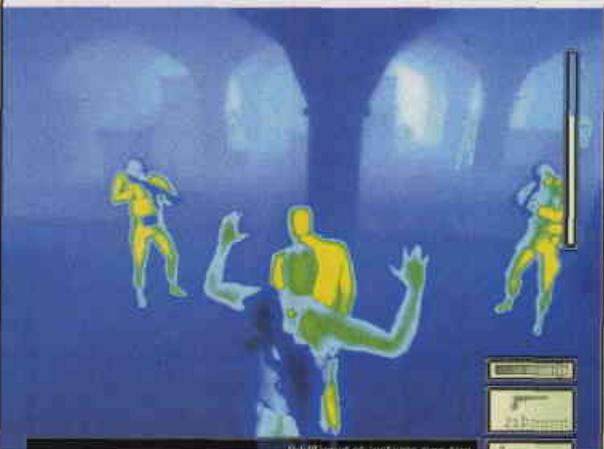
### Bölüm 9 : Georgian Palace

Birçok yerde deðdiðiniz anda alarmı çalıstan tuzaklar bulunuyor. Bu yüzden girdiðiniz her odada en az bir kez termal gözlük kullanarak bunları görmeye çalısin. Oda çok aydınlik değilse gece gözlüğü de bunları görmeniði saglayacaktır. İleride bunların açılıp kapananlarıyla karşılaşacaðsınız. Onları da kapandıklarından çömelerek veya ziplayarak geçebilirsiniz.



### Bölüm 9 : Georgian Palace

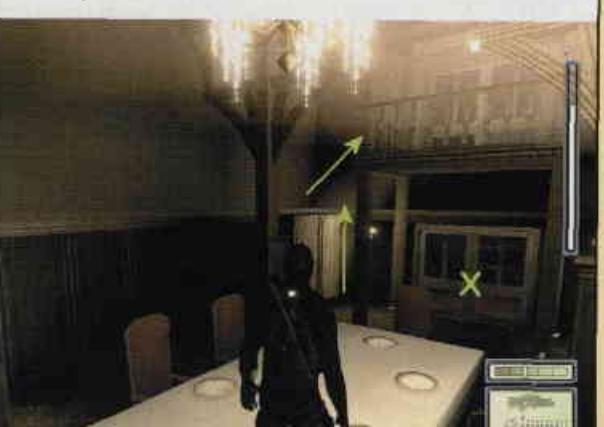
Bölümün en zor yerlerinden biri. Nikoladze gittiði zaman kesinlikle kipirdamayın, yoksa anında vurulursunuz. İster termal, ister gece dürbünü aktif hale getirin ve bekleyin. Bir süre sonra içerdeki tüm ışıklar sönecek. Tam bu anda öünüze sağda duran adamı kafasına tek kurşunla öldürün ve hemen soldaki kasaların arkasına saklanın. Kalan askerleri buradan daha rahat öldürebilirsiniz.



### Bölüm 9 : Georgian Palace

Yemek odasında kesinlikle acele etmeyin. Aşağıdaki kapayı açacak olursanız sizi öldürmek için bekleyen askerlerin olduğunu duyacaksınız. Bundan sonra ister sağ, ister soldaki kapayı açın; siper almış iki asker sizi öldürreceklerdir. Bu yüzden yemek odasındaki dolaptan balkona ziplayın ve sessizce pusu kurmuş askerlerin arkasına geçin. Onları öldürüp ana kapidan çıkış ve bu muhteşem oyunu bitirin.

**Eser Güven**



# hilekâr

**Yaptığımız ankette 100 kişiye  
'Hile yapıyor musunuz?' diye sorduk.  
100 kişiden 105'i "Hayır",  
-10'u "Evet", 0,009'u ise "..." yanıtını verdi.**

## Line of Sight: Vietnam

Oyun sırasında chat penceresini açmak için L'ye basın. Cheat mod'unu aktif hale getirmek için /cheat cheat yapın Enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki hilelerden birini konsol penceresine yazın ve Enter'a basın.  
Not: Kod'lari girmeden önce chat penceresindeki /tell yazınızı silin.

Sonuç	Kod
God mod, sınırsız cephe ve uçma mod'u.	/ac
God mod.	/godmode
Görünmezlik.	/invis
Uçma mod'u.	/fly
Sınırsız cephe.	/ammo
Düşmanın haritmasını görme.	/fovs
O anki görevi kazanma.	/winmission
O anki görevi kaybetme.	/losemission
Hitler mod'u.	/hitlermode



## American Conquest

**Savaş sisini kapatmak:** Enter'a basın ve 'supervizor' yazın.

**Tüm kaynaklar:** Enter'a basın ve 'money' yazın.

**Tüm birimler:** Enter'a basın ve 'qwe' yazın.

**Haritadaki tüm oyuncuları ve hayvanları kontrol etmek:** Enter'a basın ve 'playerx' yazın.



## Splinter Cell

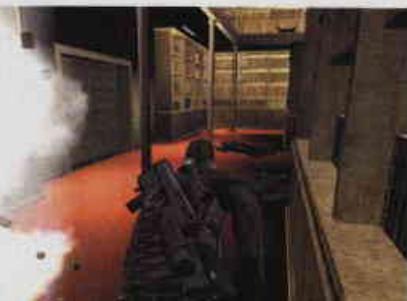
Demo versiyonunda konsolu açmak için Tab'a basın aşağıdaki kod'lardan herhangi birini girin. Tam versiyonda ise F2'ye bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Tam sağlık.	health
Görünmezlik.	invisible 1
Görünmezliği kapatır.	invisible 0
Tam cephe.	ammo
Uçma mod'u.	fly
Hayalet mod'u.	ghost
Uçma ve hayalet mod'u kapatır.	walk
Düşmanları dondurur.	playersonly
Düşmanları normal haline getirir.	playeronly 0
Düşman yok.	killpawns
God mod.	invincible 1
God mod'unu kapatır.	invincible 0
Gizlilik derecesini gösterir.	stealth
Belirtilen item'i verir (item isimleri aşağıda)	summon

## Item'lar...

Aşağıdakilerden istediğiniz birini 'summon' hilesiyle birlikte kullanın. Ters bir elki olursa vakit kaybetmeden doktorunuza başvurun. Başvurduğunuz doktorun kafası yanılırsa doktoru alıp bir başka doktora taşıyın. Sonra...

echelonningredient.ecamerajammer  
echelonningredient.echemflare  
echelonningredient.edisposablepick  
echelonningredient.ediversioncamera  
echelonningredient.ef2000  
echelonningredient.efflare  
echelonningredient.eraggrenade  
echelonningredient.elasermic  
echelonningredient.elockpick  
echelonningredient.emedkit  
echelonningredient.erappellingobject  
echelonningredient.eringsairfoilround  
echelonningredient.esmokegrenade  
echelonningredient.estickycamera  
echelonningredient.estickyshocker  
echelonningredient.ethermalgoogle  
echelonningredient.ewallmine  
echelonningredient.eammof2000  
echelonningredient.efn7  
echelonningredient.eammofn7  
echelonningredient.eopliccable



## Freelancer

Oyunu kolaylaştırmak: Freelancer dizininde yer alan 'PerfOptions.ini' dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın ve...

DIFFICULTY\_SCALE = 1.00

satırını,

DIFFICULTY\_SCALE = 0.00

şeklinde değiştirin.



## Brixout XP

- Cheat'leri açmak: Ana ekranda `sunnycheats` yazın.
- Tüm bölmeler: Ana ekranda `open all` yazın.
- Oyun sırasında aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
water	Water Ball'u açar.
acid	Acid Ball'u açar.
flash	Thunderbolt verir.
fire	Fire Ball'u açar.
gun	Laser'i açar.
magnet	Magnet'i açar.
ufo	UFO verir.
rocket	Rocket Launcher verir.
gotonext	Diğer bölüme geçirir.
addlife	Ekstra hak verir.
two	Çift top verir.
four	Dört top verir.

## Big Mutha Truckers

Hileleri aktif hale getirmek için...

Options'ın altındaki Cheat ekranına gidin ve 'CHEATINGMUTHATHRUCKER' yazın.

**Evil truck** Options'ın altındaki Cheat ekranına gidin ve 'Varley' yazın.



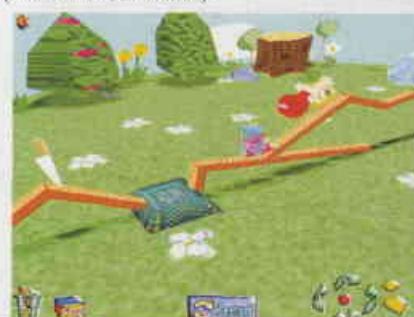
## Eternal War

stuffcmds parametresini kullanarak oyunu çalıştırın (C:\EternalWar\EternalWar.exe stuffcmds). Daha sonra konsolu açmak için é tuşuna basın ve kodları girin.

Kod	Sonuç
noclip	Hayalet mod'u.
impulse 255	Tüm silahlar ve cephaneleri.
impulse 9	Tüm silahlar.
god	God mod.
kill	Kendinizi öldürürsünüz.
fly	Ucus mod'u.
notarget	Hedefsiz mod.

## Chain Reaction

Her şeyi açmak için password yerine core yazın (Biraz kosa oldu ama olsun).



## Airport Tycoon 2

Oyun sırasında é tuşuna basıp konsolu açarak aşağıdaki kodları girin. Daha sonra hileleri aktif hale getirmek için Enter'a basın.

Kod	Sonuç
SetBudget	Seçiminiz için bir bütçe verir.
I Need Cash	100 milyon dolar verir.
MassDrop	Dev bir hava alanı verir.
ShowGame	Oyunu gösterir.
HideGame	Oyunu gizler.
DoEarthquake	Deprem.
DoTornado	Kasırga.
SetCash	Seçiminize nakit para verir.



## Sabrina The Teenage Witch Spellbound

**Çırın maske** Birinci bölümde (Trick or Treat), Sabrina'nın odasındaki canavar kostümündü maskenin üzerinde kullanın.

**Tommy Co. ceketi** İkinci bölümde (Clothes Make Mannequin), Sabrina'nın odasındaki dergiye tıklayın. Zaman Topu ve C3D iksirini ceketin üzerinde kullanın.

## Prisoner of War

Tüm Chapter'ları açmak için password yerine gerteng5 yazın.



## Ultra Vixen

Doğru parçayı kullanıp kullanmadığınızı anlamak için mouse'un sol tuşıyla skora tıklayın ve daha sonra X'e basın.



## 3D Pinball Space Cadet

**1. Ekstra top:** Ekstra top kazanmak için oyun sırasında '1max' yazın (Bu hile sadece Windows XP'de çalışır).

**2. Sınırsız top:** Tam ekranda oyun başladığında zaman 'bmax' yazın. Buradaki 'tam ekran' in anlamı gerçek tam ekran değil. 'Full Screen Game' moduna geçmek için F4'e basın. Hile ancak bu şevidde çalışır (Bu hile sadece Windows XP'de çalışır).

**3. Gravity Well'i aktif hale getirmek:** Oyun başında Gravity Well'i aktif hale getirmek için 'gmax' yazın (XP).

**4. Terfiyi tamamlamak:** Oyun sırasında 'imax' yazın (Bu hileyi yaparsanız puan kazanmayacaksınız).

## Master of Orion 3

**100 BC** Planet ekranına gidin ve Alt tuşunda basılı tutarak 'moolz' yazın.

**Tüm galaksiler** Oyun sırasında Alt tuşunda basılı tutarak 'galaxy' yazın.



## Real War

1. Göç: Oyunu F1 ile durdurun ve Ctrl, Sol ok ve F9 tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra S'e basın.

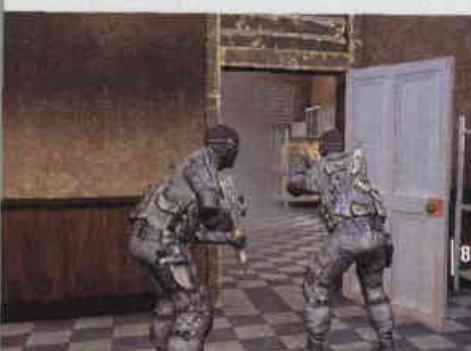
2. Savaş sisini kaldırmak: Oyun sırasında F1'e basıp Ctrl ve Sağ ok tuşuna aynı anda basın. Daha sonra Fye basın.



## Rainbow Six: Raven Shield

Aşağıdaki kodları konsol ekranında girin.

Kod	Sonuç
behindview <0 veya 1>	Third person kamerası.
ghost	Hayalet mod'u.
walk	Hayalet modunu kapatır.
fullammo	Tam cephe.
demoplay <dosya ismi>	Belirtilen demo'yú oynatır.
god	Yenilmezlik.
codteam	Takım için yenilmezlik.
qodhostage1	Rehineler için yenilmezlik.
qodhostage2	Rehineler için yenilmezliği kapatır.
toggleunlimitedpractice	Tüm görevleri update eder, oyun bitmez.
togglethreatinfo	Tehlikeleri gösterir.
disarmbombs	Tüm bombaları etkisiz hale getirir.
deactivateiodevice	Telefon ve laptop gibi iletişim araçlarını kapatır.
rescuehostage	Tüm rehineleri kurtarırlar.
disablemorality	Moral kurallarını kapatır.
calterro	Tüm teröristleri arar.
tsurrender	Görüş alanınızda tüm teröristler teslim olur.
tsprayfire	Teröristler siz qordüğün zaman hızla ateş eder.
rendspot	Teröristlerin nereden çıktılarını gösterir.
showfov	Tüm karakterlerin nerede olduğunu gösterir.
sqi	Oyun mod'ları.
rainbowskill	Rainbow Six'in multiplayer mod'u.



# hilekâr

## Tenchu 3: Wrath of Heaven

**Bamboo Forest** Sıcak suyun olduğu yere gidip eğilmeniz sağlığınızı artırır.

**Tesshu'yu açmak** Oyunu durdurun ve sırasıyla; Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Kare, Kare, Kare tuşlarına basın.

**Eşyaları artırmak** Item Selection ekranında R2 ve L2'ye aynı anda basılı tutarken sırasıyla; Kare, Kare, Kar, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ tuşlarına basın.

**Sağlığı yenilemek** Oyunu durdurun ve sırasıyla; Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Kare, Kare, Kare tuşlarını basın.

**Tüm karakterleri açmak** Giriş ekranında; L1, R2, L2, R1, Sağ, Sol, L3, R3 tuşlarına sırasıyla basın.

**Tüm ortamları açmak** Mission Selection ekranında; R3, L3, R2, L2, R1, L1'e sırasıyla basın.

**Tüm görevler** Mission Selection ekranında; L1, R1, L2, R2, Sağ, Kare, L3, R3'e basın.

**Bonus bölüm** Giriş ekranında; L1, Yukarı, R1, Aşağı, L2, Sağ, R2, Sol'a basın.

**Özel bölüm** Başlangıç ekranında; Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, X, X'e basın.



## Mister Mosquito

**Anne Sivrisinek** Karakter saçını ekranında L1'de basılı tutarken; Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Kare, Kare, R1, R1, R1 tuşlarına sırasıyla basın. Eğer bu işlemi doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

**Baba Sivrisinek** Karakter saçını ekranında L2'de basılı tutarken; Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Kare, Kare, R2, R2, R2 tuşlarına sırasıyla basın. Eğer bu işlemi doğru yaparsanız bir ses duyacaksınız.

## GameShark kodları

Hileler için gerekli olan kod	OE3C7DF21B53E59E EE886932BCB95112
Tüm renkler	CEA642D6BCA99A82
Ekstra tanklar	CEA6408EBCA99B93
Kalp	CEA563FEBCA99B97
Sağlık	CEA56CF2BCA99BAB
Hızlı emiş	CEA5639C8CA90D83
Ekstra kan	CEA6404ABC99B03



## Rumble Racing

**Circus Minimus yol** Password ekranında ZEAGLUKE yazın.

### Araba şifreleri

BSUIGASUM	Gamecus
NALDSHHSD	XXS Tomcat
OPSRТИСУС	Sporticus
AMHBRAAMH	Stinger
UBTCKSTOH	Buckshot
VTYANIYTT	Van Itty
HGIROLREL	High Roller
KCEROCTEC	Redneck Rocket
PTOATRTOI	Revolution
ABOGOBOGA	Road Trip
IAREXTIAR	Vortex

### GameShark kodları

Hileler için gerekli olan kod: ECBDF8101456E60A

Big Stunt	1CB3226817E9C70C 1CB8AA44417E9C70C
Akrobatik hareketler	1CB8AA44017E9C70C
EA Rookie Cup	4CB508FE1456E7A6
Pro Cup 1	4CB5080101456E7A6
Pro Cup 2	4CB50801A1456E7A6
Pro Cup 3	4CB50802C1456E7A6
EA Pro Cup	4CB508361456E7A6
Elite Cup 1	4CB508481456E7A6
Elite Cup 2	4CB508521456E7A6
Elite Cup 3	4CB508641456E7A6
Elite Cup 4	4CB508681456E7A6
EA Elite Cup	4CB508801456E7A6
EA Stunt Cup	4CB50B8A1456E7A6
Tüm arabalar	1CB508681355E6A6
1CB5086C1355E6A6	1CB508701355E6A6
1CB508741355E6A6	1CB508781355E6A6
1CB5087C1355E6A6	1CB508801355E6A6
1CB508841355E6A6	1CB508881355E6A6
1CB508941355E6A6	1CB508981355E6A6
1CB5089C1355E6A6	1CB508A01355E6A6
1CB508A41355E6A6	1CB508A81355E6A6
1CB508AC1355E6A6	1CB508B01355E6A6
1CB508B41355E6A6	1CB508B81355E6A6
1CB508B8C1355E6A6	4CB508041456E6A6
Tüm yollar	4CB508021456E6A6
1CB508D81355E6A6	1CB508DC1355E6A6
1CB508ED1355E6A6	1CB508DE1355E6A6



## WWE Crush Hour

**Kevin Nash** Main Menu veya Superstar ekranındayken L2, Kare, R2, Daire'ye basın.



## Metal Gear Solid 2: Substance (İpuçları)

### MGS1'deki Snake'le oynamak İçin...

Raider, Raiden (Ninja), X Raider, Snake, Pliskin ve Snake (tuxedo) ile görevlerin tamamını bitirin.

**VR görevlerinde MGS1'deki Snake'le oynamak İçin...** Snake'in, Pliskin'in ve Snake (tuxedo)'in tüm VR görevlerini tamamlayın.

**Boss Survival Mod** Oyunu tamamlayın (Tanker ve Plant).

**VR görevlerinde Ninja Raiden ile oynamak İçin...** Raiden'in VR görevlerinin %50'sini tamamlayın.

**VR görevlerinde Pliskin ile oynamak İçin...** Snake'in VR görevlerinin %50'sini tamamlayın.



## Conflict: Desert Storm

Kendi yeteneğiniz veya düşmanın yeteneğini artırmak. Main Menu'de; Kare, Kare, Daire, Daire, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2 tuşlarına sırasıyla basın.



# DOSYA KONUSU

## CeBIT 2003

En yeni teknolojiler,  
en yeni ürünler...



**sayfa 96**

### CeBIT 2003

Donanım sektöründeki en son yenilikler

#### Nokia 3300

Nokia'nın yeni telefonu MP3 çalarları meydan okuyor.

#### MSI Mega PC

Bu minik PC, kendinden büyük olanların yapamadığı özelliklere sahip.

#### Creative I-Trigue

Creative'in yeni hoparlörü gelecekteki çizgisini yansıtıyor.

#### Nokia N-Gage

Nokia'nın oyun konsolu N-Gage'e yakından baktık, ilk izlenimlerimiz burada

### incelemeler

#### Vantec Nexus Multi-function Panel

Hem PC'ne still katan hem de işlemci fanına hükmedin. Siz istedığınızda sesini kesmeyi bilsin.

#### Vantec Iceberg

Ekran kartınızı veya anakartınızı biraz havalandırmaya ne dersiniz? Iceberg ile çok kolay.

**sf 96**

#### Vantec EZ Swap

Sabit diskinizi koruma alın ve istediğiniz zaman sizinle birlikte dolaşmasını sağlayın.

**sf 98**

#### Vantec Stealth

Bugüne kadar gördüğümüz en iyi güç kaynağı! en sağlam sistemleri bile besleyecek güçte.

**sf 97**

### ez's zone

#### Xbox'ı Modifiye Etmek

Bir kaç küçük işlem ve takacagınız bir çiple Xbox'ı komple bir ev eğlence sistemine dönüştürebilirsiniz.

**sf 100**

### donanım pazarı

Bilgisayar pazarı şimdilerde benzemez.

Yanlış ürünü almak yıllarca süren baş ağrısına neden olabilir.

**sf 101**

#### teknik servis

Artık bütün okurlar maillerini ahirettan mı postalık, yoksa Jesuskane mi abartıyor, bu işlere TO ne diyor?

**sf 105**

**sf 105**

**sf 106**

**sf 107**

**sf 108**



ATI RADEON 9800



PHILIPS A3.610



NOKIA N-GAGE

## CeBIT'te Bozulan Donanımlar?

Bu ay Donanım bölümünü büyük oranda CeBIT'e ayırdık. Yourucu, sıkıcı ve anlamsız gözükebilir fuarlar bazen... Ama tüm yeni ürünleri, hatta yeni çıkacak olanları tek tek deneyip kurcalama şansını her zaman bulamazsınız. Biz de bu ay bu şansı kaçırmadık ve CeBIT'de ne kadar yeni ürün varsa hepsini kurca-

layıp sizin için anlattık. Fuar yetkililerine göre fuara katılan ziyaretçi sayısı %17 azalırken, standlarda bozulan donanım sayısı %63 oranında artmış. Valla benimle bir ilgisi, ben bozmadım hiç birini, elimi bile sürmedim, görmedim, gitmedim... ahhhgg... vurmayın ben bozmadım diyorum.

# CeBIT 2003

18.-24.3.2004

CeBIT

Get the spirit  
of tomorrow

En yeni teknolojiler, en yeni ürünler...

Bilgi Çin'de bile olsa, gidip getirmek gereğinin bilincinde olan ilim irfan derginiz Level, Bilişim Teknolojileri alanındaki son gelişmeleri size aktarabilme için CeBIT fuarındaydı. Almanya, Hannover'deki fuara sadece 3 saatlik bir uçuşla ulaşıldığını düşününce bunun basit bir iş olduğunu düşünebilirsiniz. Ama sırtta kilolarca press kit, standdan standa koşarken, ne bel fitiğine, ne de güzel stand hosteslerine alırdırmayan editörünüzün hakkını yemeyin. Bilgi aç-

lığınnen gazladıgı bu maratonu görebilseydiniz eminim ki gözleriniz yaşarırdı.

CeBIT 2003'de herkesin ilk farkettiği şey fuarın oldukça sönükk geçtiyi. Bilgisayar endüstrisinin uzun süredir içinde olduğu kriz hem fuara gelen ziyaretçilerin sayısında hem de standlarda kendini gösteriyordu. Ziyaretçi sayısı %17 oranında düşerken, katılan firma sayısı %11 oranında düştü.

Oyun sektörünün her geçen yıl büyüyen ve canlanan E3 fuarı ile karşılaşırınca CeBIT çok daha büyük ama isiz ve cansız bir görüntü veriyordu. Biye sorarsanız yeni MS Office sürümünün yeni Metal Gear Solid kadar ilgi görmemesi çok doğal. Ama IT sektöründeki lacivert takımlıların durumdan hoşnut olmadığını eminim. Fuarın en ilginç enstantanesi ikinci gün, güneş birden bire açınca fuarın Alman çögunağının standları boşaltıp yeşil çimlere yayılmıştı. Sanırım fuarın baharın ilk gününden daha ilginç bir şey bulamamışlardı.

## Philips iPronto

### ev kumandası

Philips'in WiFi (802.11b) kullanarak ürettiği diğer bir ürün akıllı evlerde her şeye hükmedecek olan bir uzaktan kumanda modülü. Kablosuz ağ ve Internet bağlantısına ek olarak iPronto her türlü IR ve RF bağlantılı cihazı kontrol edebiliyor. Mesela Ev Sinea-ması, güvenlik kameraları, klima vs.

6.4" dokunmatik ekrana sahip olan iPronto ile haberleri takip edip e-Posta'larınızı kontrol edebiliyorsunuz. Ayrıca üzerindeki hoparlörler sayesinde bilgisayarınızda MP3'leri dinleme şansınız da var. Geleceğin akıllı evlerine gittikçe yaklaşır gibiiz.

▼ iPronto ile kendini evde değil de Atılgan'ın köprüsünde sanmak olası.



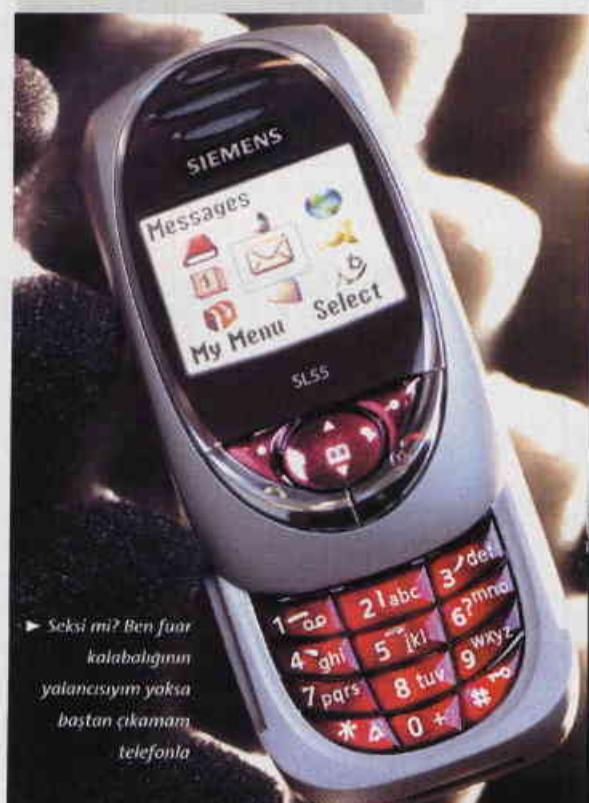
## GeForce FX 5600/5200

Hem Intel hem de AMD'nin elinde fuar da sergilenecek büyük bir bomba olmayınca meydan NVIDIA ve ATI çekişmesine kaldı. NVIDIA oldukça geçiken GeForce FX için renkli bir stand hazırlamıştı. Ancak ekran görüntülerini pek çok kez gördüğümüz peri ve troll demolarını denemek dışında yapılabilecek bir şey yoktu standda. Halbuki NVIDIA standını gördüğümde GeForce FX

## Siemens SL55

çok seksi!

CeBIT'in en çok ilgi çeken cep telefonlarından biri Siemens SL55 oldu. SL55 üç bant desteği, GPRS, Java, Polyphonic ses gibi pek çok son teknolojiyi desteklemesine karşın çok küçük ve sık bir telefon. Standart Siemens tasarımdan çok farklı olan ve açıkçası daha çok Nokia'lara benzeyen ürün sadece 8cm yüksekliğinde ve 4.5cm genişliğinde. Buna rağmen hiç de küçük olmayan renkli bir ekrana sahip. SL55'in çevirme tuşları aynı 7650 gibi aşağıya doğru kayan arka parça ile gizlenmiş.





ile Doom III oynayabilmek gibi bir umut kaplamıştım.

NVIDIA'nın asıl varlığı kendi standından çok ekran kartı üreticilerinin standlarında dayandırdı. Abit, Asus, MSI ve Leadtek standlarında anakart kadar ekran kartlarına da yer verilmişti. En çok ilgiyi yeni duyurulan, GeForce FX serisinin orta ve alt seviye üyeleri FX 5600 ve FX 5200 çekti. GeForce FX 5800 Ultra ile hız krallığını eline geçiremeyecek, geçirse bile kısa sürede geri kaptı.

### MSI Mega PC

## pc'den fazla pc'den küçük

CeBIT'in çığın ürünlerinden bir diğeri MSI'ın Mega PC'siydi. CD/MP3 çalar, DVD oynatıcı, TV ve bilgisayarı bir araya getiren bu ürün küçük ve sık tasarımla da çok başarılı. Bilgisayarı açmadan CD/MP3/DVD özelliklerini kullanabildiğiniz ürün bu özellikle diğer barebone sistemlerden ayrılmıyor. VIA'nın Mini-ITX formatında üretilen bu PC'ler yakın gelecekte müzik setleri ve DVD oynatıcıları şutlayıp evlerdeki tek eğlence cihazı haline gelirse şaşırılmamak lazım.



CPU, RAM ve sabit disk olmadan satılacak olan Mega PC'yi siz istediğiniz konfigürasyonda kurabileceksiniz. Ayrıca MSI ürün için kablosuz fare ve klavye, AM/FM anteni, 5.1 hoparlör gibi aksesuarlarda sunmayı planlıyor.

Turuncu renkli Mega PC SIS 651, yeşil Mega PC VIA KM400 çipsetine sahip olacak. Ayrıca TV fonksiyonları ve 6-in-1 flash kart okuyucu sadece Plus versiyonunda olacak.

racak olan NVIDIA umudunu özellikle

orta seviyeye bağlamış gibi. Dikkat çekici bir nokta pek çok standda GeForce FX Ultra'nın bulunmamasıydı. Görüştüğüm üreticilerin hemen hepsi GeForce FX'in geç kalmasına tepkiliydi. 5800 Ultra üretmeye pek de sıcak bakmadıklarını açıkça belli ederken, FX'lerin piyasaya çıkış tarihi konusunda hiç biri kesin konuşamıyordu. Sadece bir iki üretici Nisan başında inceleme için örnek modelerden yollayabileceklerini söyledi. Büyük ihtimalle üreticiler 5800 Ultra'yı kısıtlı sayıarda üretecek ve öncelikle piyasadan talep gelmesini bekleyecekler.

Ayrıca fuarda dikkatimi çeken bir şey de hemen hemen hiç bir ekran kartı üreticisinin NVIDIA'nın fan tasarımını uygulamamış olduğunu. 2 PCI slotu kaplaması ve korkunç gürültü çıkartması ile tepki toplayan GeForce FX için ekran kartı üreticileri daha etkili ve sessiz soğutmalar uygulamış. Daha önce OTES ile benzer bir egzos soğutma sistemi uygulamış olan ABIT bunlar içinde en çok dikkat çekeniydi. Bu konudaki tecrübesini kullanan ABIT, OTES III isimli bir sistem kullanmış. GeForce FX'i soğutabilecek kadar güçlü olan bu soğutma sistemi normal ekran kartı fanlarından çok daha gürültülü değil.

Ayrıca Leadtek ekran kartını bu sefer komple kaplayıp üzerine iki standart fan yerleştirmiş. Ne kadar sessiz veya etkili olduğunu bilmiyorum ama pek de iyi bir fi kırımı gibi gelmedi bana.

CeBIT'in en çok konuşulan dedikodusu ise NVIDIA'nın bir sonraki ekran kartı NV35'i çalışır halde gösterdi. Muh-

temelen NVIDIA tarafından yasaklı olduğu için kimse NV35'i gördüğünü açıkça söylemedi. Ancak söyletilere göre NV35 ile NVIDIA DDR-II'den DDR'a geri dönüyor ama buna karşın çok ciddi bir performans (%70) artışı sağlıyor. Yine söyletilere göre GeForce FX Ultra'da bulunan soğutma sistemine sahip olacak olan NV35 yine 2 PCI slotu kaplayacak. NV35'in sonbahardan önce piyasaya çıkma şansı yok ve bu yüzden

### Plextor PX-504A DVD+RW

## Artıların hanesine bir ekle

CD yazıcıları konusunda en prestijli markalardan Plextor geç de olsa DVD yazıcı piyasasına girdi. Tercihini DVD+RW cephesinden yana kullanan Plextor'un PX-504A modeli 4X DVD, 16X CD yazabiliyor.



uzun süre duya-  
cağımız benzer bilgiler söyleşiden öte-  
ye gidemeyecek.

### Radeon 9600/9200

ATI da kendi standından çok üreticilerinin standlarında boy gösterdi. ATI çip-



### HP PSC 2210

## hepsi bir arada

HP ev kullanıcılarına yönelik PSC 2210 ile çok fonksiyonlu, kullanım kolaylığı ile birleşti. Sadece 17cm yüksekliğinde ve 26cm derinliğinde olan PSC 2210 yazıcı, tarayıcı, fotokopi ve fax özelliklerine sahip. Bu dört özelliğe birden sahip en ufak ürün PSC 2210. Ayrıca cihazın üzerindeki dijital kameralı portu sayesinde dijital kameralarınızı direkt olarak bağlayarak resimlerinizi PC kullanmadan basabiliyorsunuz.





▲ Çok da kalabalık değil ha?

## Philips Streamium MC-i250 internette bir müzik seti

CeBIT'in en beklenmedik ürünlerinden biri Philips'in kablosuz ağ ve Internet bağlantılı müzik seti Streamium'du. Internet üzerindeki binlerce radyo kanalını ve bilgisayarınızın hard-diskindeki MP3'leri dinleyebilmenizi sağlayan Streamium'u kablosuz ağ bağlantısı WiFi (802.11b) ile bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Ayrıca cihazın üzerinde RJ45 ethernet bağlantısı da var. Yani Cat5 tipi standart network kablosu ile bilgisayarınıza veya İnternete bağlanabiliyor.

100 Watt RMS ses gücüne sahip olan Streamium elbette her türlü müzik ve MP3 CD'sini çalma, 40 hafızalı radyo gibi standart müzik seti özelliklerine de sahip.



▲ İlk defa bir müzik seti İnternet radyolarını çalabiliyor

seti ile ekran kartı üreten firmaların (özellikle Gigabyte, HIS ve Powercolor) standları birinci elden ATI elemanlarına donatılmıştı. Bu standlarda bizi bekleyen sürpriz Radeon 9600 ve 9200 oldu. Aynı NVIDIA gibi ATI'da orta ve düşük seviye çiplerini CeBIT'e yetiştirmiştir. Hatta Radeon 9200'ü çalışır halde görme şansınız oldu. Bu iki modelle ATI yeni Radeon serisini tamamlamış olacak.

CeBIT'te en çok görmeyi istedigimiz ürün elbette Radeon 9800'dü. Ve beklenmemiz boş çıkmadı, ATI çip-setli kartları üretilen tüm üreticilerin standında Radeon 9800 vardı. Ne yazık ki üreticiler yeni kartlarını vit-

rinde sergilemekle yetindi ve çalışan bir tane görmek kismet olmadı. Konuştuğum üreticiler Nisan ayı ortalarında inceleme için basına ilk modelleri yollamaya başlayacaklarını ve Mayıs ayında Radeon 9800'ün piyasaya çıkış-

## Nokia 3300 cebimde şarkılar

Tasarım olarak N-Gage'e çok benzeyen 3300 ile Nokia MP3 çalar ve telefonu tekrar bir araya getiriyor. Bu yeni modeli ilk gördüğünüzde N-Gage'in oyular için düşünülen tasarılanan yapısının neden 3300'a da uygulandığı sorusu gelebilir akılınız. Bunun sebebi 3300'in sadece müzik dinlemek için değil aynı zamanda Java oyunlarını daha rahat oynamak için tasarlanmış olması. Elbette N-Gage oyunları gibi gelişmiş değil Java oyunları. Ama piyasaya çıktıktı zaman 3300'ün Java oyun oynamak için ideal telefon olacağının kesin.

Daha önce 5510 modeli ile MP3 çalar özelliğine yer veren Nokia bu sefer özellikle ses kalitesi üzerine yoğunlaşmış. 3300'un ses kalitesi bugüne kadar denedığım MP3 çalarlar içinde en iyilerinden biri. 3300 ile yüksek volümde ve sağlam bass'ları müzik dinlemek mümkün. Fuar alanı oldukça gürültülü olmasına rağmen 3300'ü denerken dış dünyadan gelen seslerin tamamen kaybolduğunu, müzikte ciddi bir kayıp söz konusu olmadığını farkettim. 3300 özellikle şehrin gürültüsünden uzaklaşmak için mükemmel bir seçenek olacak. 3300 ile MP3 ve AAC formattarında müzik dinlenmenin yanı sıra radyo da dinleyebiliyorsunuz. Ayrıca telefonun üzerinde bir de dış hoparlör var. Sessiz bir ortamda bulunuyorsanız MP3'leri ku-



laklı kullanmadan da dinlemek mümkün. Ayrıca 3300, GSM pazannda True Tones desteğine sahip olan ilk telefon. True Tones müzik kalitesinde zil tonları kullanabilmenizi sağlıyor. Dış hoparlörlerin bir üründe bu çok da şaşırtıcı değil.

128x128 pixel çözünürlükte renkli ekrana sahip olan 3300, 64MB kapasiteli MMC hafıza kartına sahip.

bileceğini söyledi. Bu durumda Radeon 9800 ile GeForce FX'in piyasaya çıkışları arasında yaklaşık iki haftalık bir fark olacağını düşünebiliriz.

Radeon 9800 üreticilerinden aldığı bilgiye göre 9700 ile 9800 arasındaki

## Creative CD-MP3 Slim 600

### creative de cd'li

Creative CD MP3 çalar piyasasına da girdi nihayet. Yeni modeli CD-MP3 Slim 600 her türlü CD'yi okuyabiliyor ve 960sn şok korumasına sahip. MP3 ve WMA formatlarını destekleyen ürün, şarj edilebilir pil ve LCD ekranlı uzaktan kumandaya sahip.

da yaklaşık %20'lük bir performans farkı var. Bu bilgi üreticilerin testlerine dayandığı ve hem kart hem de sürücüler beta aşamasında olduğu için çok güvenilir değil elbette. Ayrıca Powercolor firmasından bir yetkili Radeon 9800'ün overclock'a müsait olduğunu ve daha düşük erişim süreli RAM'ler ve daha iyi bir soğutma kullanarak standart spesifikasyondan daha hızlı Radeon 9800 üreteceklerini söyledi.

### S3 ve SiS

Ekran kartı piyasasının daha sessiz iki tarafı S3 (VIA) ve SiS'de yeni modellerini CeBIT'de tanıtmaya çalışıyordu. VIA'nın standında S3'ün Delta Chrome'unu görünce çok sevindim. Çünkü hem DirectX 9.0 uyumlu hem de çok hesaplı bir kart olmasını bekliyorum. Ama koca bir Delta Chrome logosunun kapladığı monitörün bağlı olduğu PC'de Delta Chrome falan olmadığı ve ekranın sadece bir Power Point prez-

### Samsung Scurry

### acele kontrol

Fuanın futuristik ürünlerde dolu olması gereken "future parc" bölümü yaratıcılıktan uzak sıkıcı ürünlerle doluyken Samsung standında bizi bekleyen bir sürpriz vardı. Scurry ismindeki bu prototip cihazın amacı sadece el hareketleri ile bilgisayar veya başka bir cihazı kullanabilmek. Sadece elininin hareketi dğil ses ve görüntü algılama yeteneği olan Scurry ile cep bilgisayardan, sanal gerçeklik sistemlerine kadar her türlü cihazı yönetmek mümkün olabilecek. Buna bir de hologram ekledik mi

alin size Jhonny Mnemonic.



▼ LCD ekranın aynısı kumanın üzerinde de var.

## Archos ARCDisk

### İçi dolu turşucuk

Taşınabilir video oynatıcı ile bizi mest eden Archos, ARCDisk ile şaşırttı. Sadece 75gr ağırlığında bu taşınabilir diskin her bir kenarı 8cm genişliğinde. Bu küçük boyuna rağmen ARCDisk 40GB kapasiteye sahip. USB 2.0 ile PC'ye bağlanan ürün cebinde bol data ile gezmek isteyenler için.



tasyonu olduğunu öğrenin ce yıkıldım. Tamam, çalışmasın ama kartı görelim bari... O da yok. Kisacısı Delta Chrome'un sonbahardan önce şansı yok. Üstelik standaki herkese sormama rağmen Delta Chrome sadece anakarta entegre mi olacak, ayrı kart olarak piyasaya çıkacak mı öğrenemedim. Muhtemelen VIA da bunu bilmiyor.

Ekran kartı piyasasına hep en düşük performanslı grafik çiplerini üretmeyi başaran SiS standında Xabre serisinin son üyeleri vardı. Bu seride Xabre 600 dışında herhangi bir kartın 3D oyun oynatabileceğinden şüpheliyim. O kart da GeForce4 MX 440'dan daha ucuz değil. Ancak SiS, Xabre 2 isminde DirectX 9.0 destekli yeni bir grafik çipi üzerinde çalışıyor. Bu çözümü de sonbahardan önce görme şansımız yok.

### Intel ve AMD

Mikro işlemci biraderler AMD ve Intel'in cephesinde çok fazla bir yenilik olmadığını söylemiştim. Her iki firma CeBIT'te dizüstü bilgisayarlar için geliştirdikleri yeni çözümler ile kışkırtmayı tercih etti ve bu mücadeleyi Intel kazanmış gibi gözüküyor. Intel'in CeBIT'te duyurduğu Centrino mimarisini yepen bir işlemci olan Pentium M, i855 serisi çip-set, Intel PRO / Wireless 2100 ağı bağlantısından oluşuyor.

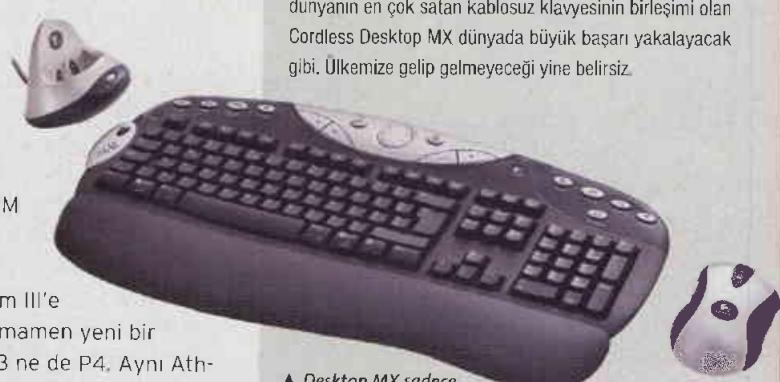
Yeni Pentium M İşlemcisi mimari olarak Pentium 4'den çok Pentium III'e yakın. Ama bu tamamen yeni bir işlemci yani ne P3 ne de P4. Aynı Athlon XP işlemcilerde olduğu gibi Pentium M işlemcisi de aynı saat hızındaki Pentium 4'den çok daha fazla performans

veriyor. 1.3GHz ile 1.6GHz arasındaki hızlarda üretilen Pentium M'ler hemen kendilerinden 1GHz daha hızlı olan Pentium 4'lerle aynı performansı veriyor. Bu yeni çipset ve işlemci birlikte sayesinde dizüstü sistemlerin enerji tüketimi hiç olmadığı kadar düşüyor ve kullanım süresi ilk defa 5 saatin üzerine çıkıyor. Ayrıca Wireless 2100 bağlantısı (802.11b) ile havaalanları, oteller gibi yerlere yerleştirilen Hot Spot'larda dizüstü bilgisayarlarınızdan Internet'e bağlanabiliyorsunuz. Hannover'de uçarken bu Hot Spot'lardan Atatürk

## Logitech Cordless Desktop MX

### ay üssü mx'den pc'ye

Logitech geçen senenin tersine CeBIT'te pek fazla yeni ürün tanımadı. Daha çok eski ürünlerin versiyonları ile yetindi. Bunlardan biri Cordless Gamepad'ın Xbox versiyonu diğeri ise MX serisinin ilk komple masaüstü çözümüdür. Geçen sene piyasaya çıkan ve dünyada çok popüler olan MX serisinin en üst seviyesi MX 700 ile halen dünyanın en çok satan kablosuz klavyesinin birleşimi olan Cordless Desktop MX dünyada büyük başarı yakalayacak gibi. Ülkemize gelip gelmeyeceği yine belirsiz.



▲ Desktop MX sadece performans değil görüntü olarak da çok iyi



## Reebok CyberRider

### bas pedala



Bugüne kadar pek çok oyun kontrol cihazı gördüm ama sağlığı iyi gelen, üstün form tuturunu ilk defa görürüm. Reebok'ın bu form tutma bisikleti aynı zamanda PC ve Playstation 1 ve 2 uyumlu bir direksiyon gibi çalışıyor. Aslında çok basit ve iyi bir düşünce. CyberRider'i USB'den

bağlayıp, Burnout veya Need For Speed gibi bir oyunu açıyzorsunuz, siz pedala asıldıkça oyunda arabanız hızlanıyor, gidin sağa sola çevirdikçe arabanız sağa sola dönüyor. Böylece oyun oynarken form tutuyorsunuz. Fiyatını ve sizin ihtiyacınız var mı bilmiyorum ama itiraf etmek gereklse her Level editöründe bir tane gerekiyor bundan.

Havaalanında da olduğunu görmüştüm.

AMD'nin CeBIT'teki en büyük kozu yeni Opteron işlemcisidir. AMD'nin 64-Bit'lik ilk işlemcisi ne yazık ki sadece sunucu ve iş istasyonları için. Masaüstü sistemlerde kullanılacak, oyun performansımıza performans katacak olan Clawhammer çekirdekli Athlon 64 işlemcisi için hala Eylül ayını beklemek zorundayız.

### Anakartlar ve Üreticileri

CeBIT'de ekran kartı kadar hareketli olan diğer bir pazar da anakartlardı. Athlon XP'ler için VIA'nın KT400A, Pentium 4'ler için de yeni Canterwood ve Springdale çipsetleri bütün anakart

## Philips PSC805 Aurilium / A3.610

### dışarıdan sesler

CeBIT'i oldukça bereketli geçiren Philips, PC için geliştirdiği yeni ses ürünlerini de tanıttı. Bunlardan ilki Creative Extigy'ye benzeyen harici ses kartı PSC805 Aurilium. Extigy gibi 24-bit olan Aurilium gerek giriş/çıkış bağlantıları gerekse diğer özellikler olarak Extigy kadar gelişmiş değil. Muhtemelen daha ucuz bir çözüm olarak karşımıza çıkacaktır.

Philips'in PC için geliştirdiği diğer iki yeni ürünü flat panel hoparlörleri. İki hoparlörden ilki A3.610, 100 Watt RMS subwoofer ve 5 adet 20 Watt RMS yan



► Performanslarından emin değilim ama şıklık olarak Philips yine her zamanki gibi başarılı

hoparlörden oluşuyor. A3.610 piyasadaki sayılı flat 5.1 hoparlörlerden. Diğer model A3.310 ise 2,1 formunda ve toplam 32 Watt gücünde.

üreticilerinin raflarını doldurmuştu.

KT400'ün uyumsuzluk sorunlarını gideren KT400A sayesinde VIA tekrar Athlon XP çipsetleri pazarında yükselişe geçecek gibi gözüüyor. Çünkü özellikle Radeon uyumsuzluğu yüzünden nForce2'lere pazar payı kaptırmışlardı. 800MHz BUS hızına sahip yeni Pentium 4 çipsetleri Canterwood ve Springdale'de gördüğüm kadariyla tamamlandı ve planlandığı gibi Nisan - Mayıs aylarında piyasaya çıkacak. Elbette piyasaya çıktığında en popüler çipset olacaklar. Böylece Intel diğer çipset üreticilerini Pentium 4 pazarından çıkarmış olacak. Zaten VIA'nın yeni bir Pentium 4 çözümü tanıtmıyor olması da bunun bir göstergesi.

Bu yeni çipsetler benim için ne denli heyecan verici olsa da CeBIT'te herkesin gözü VIA'nın EPIA platformu Mini-ITX çipsetleri, bu formatta üretilmiş anakartlar ve bilgisayarlar üzerindeydi. PC'nin ebatlarını ve gürültüsünü minimuma indiren bu teknoloji sayesinde performanstan çok büyük bir ödünlü vermeden oldukça sık, hesaplı ve küçük PC'ler üretilebiliyor. Bu PC'ler daha çok evlerde eğlencenin odağı (oyun, müzik, DVD), ofislerde ise zarafet göstergesi işlevi görüyor. Özellikle MSI, Shuttle, Gigabyte ve Soltek standları bu mini PC'ler ile doluydu. Bunların en çarpıcı olanı MSI'nın Mega PC'siydi. Ayrıca bu konuda uzun süredir çalışan Shuttle'in standında da ilginç kasa tasarımları

## Batman Flash MP3

### değiş tokuş kapak



▲ Kapak tasarımları çok hoş değil mi?

Daha önce 8cm CD'ler için geliştirilen MP3 çalar ile iyi bir iş çıkaran Freecom bu sefer Smart Media kullanan bir MP3 çalar piyasaya sürdü. Flash MP3 küçük ama sık tasarımı ile benzerleri içinden sıyrılmıyor. Ayrıca ilk defa değişim - tokuş kapak özelliğini bir MP3 çalar uygulamışlar. Tarz sahibi MP3 çalar arayanlara duyurulur.

## Creative I-Trigue

### creative daha sık

Creative, CeBIT'de yeni hoparlörlerini tanıttı. I-Trigue isimli bu 2.1 hoparlör az yer kaplaması, sık tasarımı ve TravelMate'de ki drive tipinin kullanılmış olması ile dikkat çekiyor. 9 Watt gücündeki yan hoparlörler ve 25 Watt gücündeki subwoofer'in ses kalitesi çok iyi. Bu hoparlörün diğer bir özelliği Creative'in yeni hoparlör serisinin ilk üyesi olması. Creative yetkililerinden aldığımız bilgiye göre bundan sonra yeni hoparlörlerinde Creative bu sık ve ince tasarımını kullanacak.

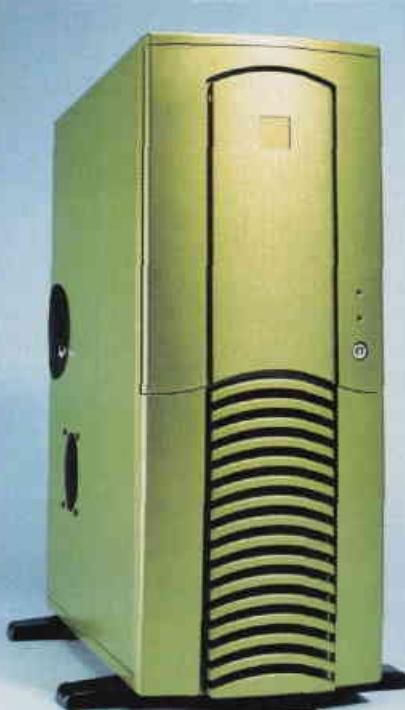


## Chieftec PC Kasaları

### kasaların şahı

CeBIT'teki diğer bir sürpriz dünyanın bir numaralı oyun PC'si Alienware'de de kullanılan Chieftec PC kasalarıydı. İlk gördüğünüz anda siz çarpan tasarımları ve gelişmiş özellikleriyle, "hayalindeki kasa" tanımlamasına tam olarak uyuyor bu kasalar. Tüm fanları ve sürücü yuvaları kolay takip çıkarma için geçmeli sistemle donatılmış, yan kapağın üzerinde ekran kartını soğutmak için ek fan konmuş, ve güvenlik sistemi sayesinde kitlediğinizde kimse nın açıp kurcalayamadığı kasalar bunlar.

Dragon ve Matrix isimli iki ayrı serisi var Chieftec'lerin ve açıkçası içinden birini seçebilmek pek de mümkün gözükmüyor.



▲ İşte ben cezbedici, baştan çıkarıcı, seksi diye buna derim. Boşuna Alienware'de kullanıyorlar.

## Nokia N-Gage

### cebimde oyunlar

Nokia, cep telefonundan öte bir oyun konsolu olan yeni modeli için standında oldukça geniş bir yer ayrılmıştı. Böylece berde ilk defa N-Gage'i birebir deneme şansına sahip oldum. İlk bakışta Game Boy Advance'e oldukça benzeyen N-Gage, farklı olduğunu elime alır almas hissetti.

Ne yazık ki ilk farkettigim GBA kadar rahat olmadı. 4 yönlü D-Pad ıfak ve tuşları bir gamepad'den çok cep telefonu tuşları olduğu için bastığınızı yeteneğince hissedemiyorsunuz. Sağ tarafta bulunan A ve B tuşları da diğer tuşların arasında kaldığı için biraz rahatsız. Elbette bir süre oynadıktan sonra alıştısunuz. Umarım bir sonraki modelde Nokia, N-Gage'in üzerine iri ve plastik tuşlar koyar. Oyun oynamak için cep telefonu alacak olanlar adına, rahat oynamayı, güzel görüntüye tercih edeceğimize garanti veririm.

N-Gage ile ilgili en büyük merakım elbette oyunlarıydı. Sonuçta onu GBA'dan iyi veya kötü yapacak olan oyunları. CeBIT'te halen geliştirme sahafasında olan 3 N-Gage oyunu vardı. Adını da hatırlamadığım ilk oyun bir platformdu ve basit bir GBA oyununa benzıyordu. Bir miktar oynasam da itiraf edeyim oyuna pek bakmadım. Çünkü hemen yanında birisi meşhur PC klasisi Pandemonium'un N-Gage versiyonunu oynuyordu ve gözüm oradaydı. Yanındaki arkadaş (sanırım Japon'du) nedense birden bire dengesini kaybetti. O düşüp kafasını standın kenarına vuruncaya (!) elimi deki N-Gage'i atıp Pandemonium'u olan havada yakaladım.

Zamanında kaçırmış olanlar için hatırlatalım. Pandemonium, PC tarihinin gelmiş geçmiş en iyi platform oyunudur (itirazı olanlarla bire bir görüşelim). 1996'da piyasaya çıktıığında 3D grafikleri, estetik anlayışla birleştirmemi başarabilen ilk oyunlardan biriydi. Pandemonium'un N-Gage versiyonu şartsız sekilde PC versiyonu ile birebir aynıydı. Hem grafik hem de oynanış olarak hiç bir eksik yok. Öyle ki oyun N-Gage için yeniden programlanmıştır çok port edilmişse benzeyordu. GBA'da asla göremeyece-



ğımız grafiklere hayran hayran dalıp Jester'i karpuların üzerinden zıplatırken gözüm bu sefer diğer taraftaki N-Gage'e takıldı. Bu Tomb Raider miydi yoksa hepsi bir rüya mıydı?

Pandemonium gibi sadece yazılım ile 3D desteğine sahip olan ve 1996'da piyasaya çıktıktan sonra kimseye hatırlatmama gerek yok sanırım. Sevin seymen hepini bir kere olsun oynamıştır. Şaşkıncı şekilde Tomb Raider'da PC versiyonundan farksız görüyordu. Bu oyunların günümüz PC oyunlarına göre çok basit olduğunu düşünübilirsiniz. Bugün oynamaya kalksa piksel piksel grafikler göze batar. Ama oyunu monitörümüzden kat kat küçük telefon ekranında oynadığınız zaman ne piksel ne de başka bir grafik hatası göze çarpıyor. Bu çözünürlükte No One Lives Forever ile Tomb Raider arasında detay bolluğu dışında bir grafik kalite farkı yakalamak mümkün değil.

Nokia'nın bir cep telefonuna süzgirdiği oyun konsolu ile 7 sene öncesinin PC'lerinin gücünü yakalamış olması çarpıcı. Elbette bu aynı zamanda ilk dönem Playstation oyunlarının da birebir N-Gage'e geçebileceğini anlamına geliyor ki bu muhteşem bir hazine anlamına gelir. Düşünsenize PC ve PSX'de zamanında kaçırdığımız oyunları N-Gage ile yakalayabiliriz. Meşela ben Crusader: No Regret'i oynamayı çok istedim. Şu an N-Gage için geliştirildiği açıklanan 15 oyun var. Elbette bu GBA'nın piyasaya çıktıktan 500 oyunu ile karşılaşılıncaya oldukça zayıf. Ama Sonbaharda N-Gage piyasaya çıkana kadar bu sayının hızla artacağını umuyoruz.

Ama N-Gage'de beni rahatsız eden bir nokta daha vardı. Bu da oyunların yükleniği MMC kartının telefonun içine aynı SIM kart gibi derinlere yerleştirilmesi olması. Bu yüzden oyun değiştirmek için telefonu açıp pil çikarmanız gerekiyor. Bu hoş değil. GBA'nın kartuş takip çıkarma kolaylığı ile karşılaştırılınca hele.

N-Gage'in bir iki sorunu dışında beni fazlaıyla cezbedtiğini söyleyebilirim. Özellikle grafik kalitesi çarpıcı. Ayrıca GBA'dan oldukça farklı olması da çok hoş. Nintendo yıllarda Game Boy'u elden geldiğinde 14 yaş altı seviyeye çekmeye çalışıp durur. Pokemon türevi bir dolu gereksiz oyunla doldurur. Buna karşın N-Gage daha geniş bir yelpazeye ve özellikle de daha ileri yaş seviyelerine hitap edebilecek gibi. Heyecanla sene sonunu bekliyoruz.



## **Logitech Playstation 2 Optical Mouse**

ps2'da da fare var artık

Nihayet Playstation 2 için bir fare üretildi. Logitech'in USB'den bağlanan Playstation 2 Optical Mouse'u, optik olması sayesinde hemen her türlü yüzeyde çalışıyor. Age of Empires gibi strateji ve



► PS 2 Optical Mouse'un götürüşü konsolun çizgilerine uygun

vardı. Mesela tamamen Lara Croft resimleriyle kaplı Tomb Raider kasası oyunun fanlarını cezbedebilecek güzellikteydi. Gigabyte ise dışarıdan PlayStation 2'ye çok benzeyen bir sistem üretmişti. Pentium 4 işlemcili ve oldukça güçlü bu sistem, ebat olarak PlayStation 2'den daha da ufaktı üstelik. PlayStation ilk çıktığında "PC'den daha iyi, üstelik ufacık" derken şimdi aynı sözü tersten sarfetmek durumundayız. Hayatın cilveleri iste.

Çoğu anakart üreticisinde yine de anakartlar adına fazla söylenecek bir şey yoktu. Yeni çipsetlerle standart yeni anakartlar. Buna istisna olanları sayalım. Gigabyte dual power isimli gelişmiş güç kontrol sistemini ön plana çıkarıyordu. Halen benzer bir teknolojiyi kullanan başka bir anakart üreticisi yok. Abit ürün stratejisinde değişiklikle gitmiş. Artık çok fazla model üretmeyecekler. Her çipsetin bir standart bir de Abit Engineered modeli olacak. Onlar da anakart model bolluğuundan bunalmış bizim gibi. Ayrıca tüm anakartlarında yeni bir çipset fanına geçmişler ki görmeye değer. Yani overclock için en iyi anakart olma özelliğine devam ediyorlar. Zaten standlarında Abit anakart

ve su soğutma ile 4Ghz'in üzerinde çalışan bir sistem gösteriyorlardı.

### **Archos Video AV340**

cebitde filmler

Archos diye bir çığın firma var. Urettığı ilk Jukebox'lara bakıp içimden "olmamış" dediğimi hatırlıyorum. Ama aradan 1-2 sene geçti ve şimdi Archos'un ürünlerine bakarken "Vay albızlar alsin canınızı" diye haykırmamak için zor tutuyorum kendi-mi. Archos'Un son ürünü Video 340 dünyanın taşı-nabili MP4 destekli ilk video jukebox'ı. 320x240 çözünürlükte 3.8"lik oldukça geniş bir ekranı var AV340'in. Kaiteli ekran ürünün hemen hemen tüm arka yüzeyini kaplıyor. Ve bu ekranдан keyifle film izleyebilirsiniz.

AV340'ın 40GB'lık sabit diskine MP3 formatında müzik, JPEG formatında resim ve MP4 formatında videoları bilgisayarınızdan USB 2.0 veriyolu ile kolayca kopyalıyorsunuz. Daha sonra bu medyaalar isterseniz AV340'ın üzerinde isterseniz TV çıkışi veya hoparlör çıkışı kullanarak izliyorsunuz. Video olarak MP4 desteği olduğu için AV340 DivX ve XviD gibi formatta da destekliyor. 640x368 çözünürlüğü geçmemesi şartıyla (25k/s) bu formatlardaki bütün Videoları oynatabiliyor.

Üstelik AV340'ın yanına takılan bir kamera modülü ile cihaz video/fotoğraf kamerasına dönüşüyor. 3.3 Megapixel çözünürlükte resim çeken bu modül sayesinde 40GB'lık hafızaya binlerce resim sişirilebilivorusunuz.



### **Creative MuVo 128MB**

64mb dahan

Creative hem harici flash disk hem MP3 player özelliğine sahip olan MuVo'nun 128MB'lık yeni versiyonunu CeBIT'te tanıttı. Kapasitesinin artması dışında üründe herhangi bir değişiklik yok. Ama bu sene bitmeden MuVo'nun LCD ekranlı bir versiyonunu göreceğimiz kulağımıza geldi.

► Yeni MuVO daha fazla kapasiteli, dijital ekranlı ise yolda

AOpen standı ise her zamanki gibi çılgınlıklarla doluydu. Lamba transistörlü entegre ses kartı, bilgisayarı açmadan CD ve Radyo çalmak, bir sorun olusunca bunu size İngilizce olarak söyleyen akıllı anakart...

Oyunlar, Konsollar

Hem heyecan verici hem de sıkıcı olan donanım dünyasındaki gelişmeler bular. Ne yazık ki oyunlar üzerine çok fazla bir gelişme yoktu CeBIT'de. Ah, evet her köşede PC'lerinin ne denli güçlü olduğunu göstermeye çalışan firmalar çeşit çeşit oyunlar oynatıyordu. Bu açıdan CeBIT'in Compex'ten farkı yoktu. Ama gerçekten oyunlar adına göze çarpan sadece iki stand vardı: Nokia ve Microsoft. Nokia N-Gage'i tanıtıyordu stanında. Xbox ise online oyun servisi Xbox Live'ın Avrupa duyurusunu yaptı. Ama bunlar çok da yeni gelişmeler değildi. Oyun çevre birimlerinde de Reebok CyberRider ve bir iki yeni Logitech ürünü dışında bir hareket yoktu.

Mobilgiller

CeBIT'te en haraketli standlar cep telefonu standlarıydı. Hemen her telefon Üreticisi yeni bir model duyurdu. Nokia'nın detaylı olarak işlediğimiz N-Gage ve 3300'üne ek olarak daha çok iş adamlarına uyan 6220 modeli vardı. Ericsson 3G telefonu Z1010 ve akıllı telefon P800'ü tanıttı. En çok yeni model Siemens'deydi. M55, A55, SL55 ve SX1 modellerinin yanı sıra bir kaç ilginç teknoloji demosu vardı standlarında. Özellikle gençler için uygun olabilecek M55 ve çok sık SL55 dışındaki iki model pek hoşuma gitmedi. Özellikle akıllı telefon sınıfından SX1 garip tasarımlı ile itici gözüküyordu. Ancak teknoloji de-

## Sony Ericsson P800

### pek bir akıllı

CeBIT'te tanıtılan yeni cep telefonları içinde en çok ilgi görenlerden biri Sony Ericsson'un yeni akıllı telefonu P800'dü. Cep telefonu, avuç içi bilgisayar, dijital kamera, video oynatıcı ve müzik çalar özelliklerini birleştiren P800, dev ekranı ile ilginç tasarımları ile gözde çarpıyordu. Ön yüzeyi tamamen ekran ile kaplı olanın P800'ün çevirme tuşları çok ince kapagının üzerinde. 40mm x 61mm ebatlarda olan ekranın çözünürlüğü 208 x 320 piksel çözünürlüğündedir. Telefonun diğer bir özelliği, şebeke bağlantısı kesilerek uçaklarda da güvenle kullanılabilmesi.

► P800 avuç içi bilgisayara en yakın olan cep telefonu



moları çok ilginçti. Bunlardan biri anahtarlık boyutunda ve üzerinde hiç tuş olmayan bir cep telefonuydu. Üzerinde sadece ekran olan bu telefonda numaraları telefonun üzerinde parmağınızla havada şekiller çizerken çeviriye sunuyor. Telefon parmak hareketlerini algılayıp gerekli fonksiyonları yerine getiriyor.

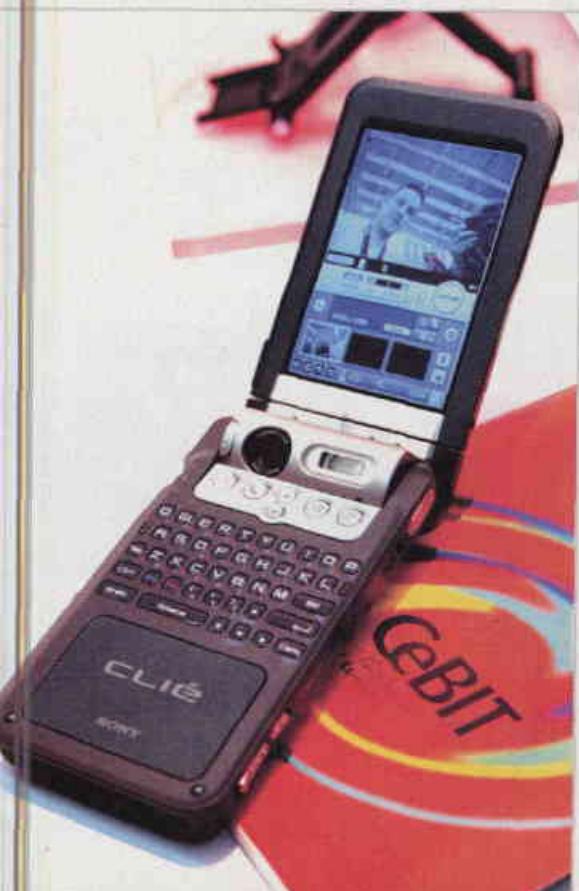
CeBIT'te en çok sükse yapan telefon markalarından biri de Samsung'du. Matrix'e sponsor olan Samsung dört

bir yanı Matrix afişleri ile donatmıştı. Hatta bir Matrix telefonu bile üretmişlerdi. Ancak Samsung'un en ilgi çekici telefonu kuşkusuz P400'dü. Kendi eksemindede dönüp katlanabilen bu kamera telefonu ile resim çekmek pek çok rakinbine göre daha kolay. Ayrıca S300 modeli ile Samsung ilk defa iki ayrı renkli LCD ekrana sahip telefonu üretmiş oldu. S300'ün iç LCD ekranı 65.000 renk destekleyerek bu konuda da bir rekor kırmış. Samsung'daki diğer bir yenilik ise ilk defa bir akıllı telefonda (SGH-i500) Palm OS 5.2 kullanmasıydı.

Avcu içi bilgisayarlarda da oldukça ilginç gelişmeler vardı. Bunlardan en göze çarpanı Sony'nin yeni Clié NZ90'ydı. Daha önceki kameralı modeli geliştiren Sony, Clié NZ90'in üzerine 2 Mega Pixel'lik (1600x1200) oldukça gelişmiş bir dijital kamera yerleştirmiştir.

### Eve Dönüş

CeBIT'de görüp duyduklarımız bunlardan ibaret. Gördüğüm tüm yeni teknolojiler ve ürünlere rağmen tatmin olduğumu söylemem zor. Dünyanın en büyük IT fuarından dönerken insan yeniliklerle sarsılmış, bilgisayarların geleceğine dair vizyonu değişmiş olmayı bekliyor. Ama ya sektördeki durgunluk ya da geldiğimiz noktada artık devrim yaratacak yeniliklere yer kalmadığından tek gördüğüm bilgisayar teknolojilerinin genel gidişatına devam ettiyi.



## Asus Moses Serisi

### yeni kasalar

Yillardır T-10 ve A-10 modelleri ile kasa piyasasında takdir edilen Asus CeBIT'de yeni kasa modelleri ile karşımıza çıktı. İki beyaz iki siyah modelde sahip olan serinin en önemli özelliği çok sık olması. Hele A-10'un şeiksizliği düşünürlüğünde.



► Asus'un yeni kasaları çok sık ve sade

## Teac PowerMax 1800

### teac yeniden

Uzun süredir yeni bir hoparlör modeli sunamayan Teac, CeBIT'de yeni modellerini tanıttı. Şeklen banana biraz itici gelse de toplam 90 Watt ses gücü ile PowerMax 1800 piyasanın orta seviyesinde kendine sağlam bir yer bulabilir gibi gözüküyor.



## Philips DMVC2000

### mini mini

Philips'in CeBIT'de tanıttığı diğer bir ürün pratik ve şık bir kamera olan DMVC2000'dü. Avrupa'da 219 TL fiyatla satılacak olan ürün 2 Mega Pixel çözünürlükte resim çekebiliyor ve 16MB hafızaya sahip. Hem kaliteli, hem de basit-küçük-sevimli-hesaplı bir çözüm görmek güzel.



▲ Dijital kamera dediğiniz böyle biraz ele avucu sağlam, açık hoş gözükmeli lazım.

# VANTEC NEXUS MULTI-FUNCTION PANEL

Fiyatı 55\$ +KDV

İthalat DijitalCenter

[www.dijitalcenter.com.tr](http://www.dijitalcenter.com.tr)

**level hit**



## VANTEC ICEBERQ

Fiyatı 13\$ +KDV

İthalat DijitalCenter

[www.dijitalcenter.com.tr](http://www.dijitalcenter.com.tr)

Diyelim ki üzerinde fan olmayan bir ekran kartı veya anakartınız var. Overclock etmek istiyorsunuz ama iyi soğutulmadığı için pek şansınız yok. Oldukça ucuz olan Iceberg'i kullanarak bu dertten kurtulabilirsiniz. Bir fan, iki pasif soğutucu, bunları monte etmemek için gerekli her tür solüs-

Sıkıcı donanım pazarımız renklendi yine. Geçtiğimiz aylarda Belkin girince piyasaya çocukların gibi sevinmiştim. Vantec'in gelmesine de o denli sevindim diyebilirim. Baştan çıkarıcı güzellikte güç kaynakları, soğutucular, fanlar, IDE kabloları meraklılarını bekliyor. Ama Vantec'in en cezbedici ürünü Nexus Multi-function Panel.

Nexus'un aslında iki modeli var. Nexus Fan Controller sadece fan hızınızı ayarlamayı sağlayan bir cihaz. İncelediğimiz Nexus Multi-function Panel ile hem CPU fan hızınızı kontrol ediyor, hem sistem isılarını takip etmenizi sağlıyor hem de ön panelde USB 2.0 ve Firewire bağlantısı sağlıyor.

5.25"lik CD sürücü yuvasına taktığınız Nexus'un arka tarafında ısı algılayıcılarını bağladığınız 3

nokta, USB ve Firewire bağlantıları, ve fan bağlantısı var. Isı algılayıcılarından birini işlemci ile fan arasına, birini HDD'inin alt yüzeyine birini de kasanın iç kısmına yerleştiriyorsunuz. Kutudan bunları takabilmeniz için özel bantlar çıkıyor. USB ve Firewire bağlantısını yaptıgınız kablolar kasanın boş bir PCI boşluğundan çırpın anakartın üzerindeki yuvalara bağlanıyor. Böylece her anakart ile uyumlu olabiliyor. Nexus'un USB 2.0 ve Firewire bağlantılarını kullanabilmek için anakartınızda bu bağlantıların olması gerekiyor. İşlemci fanını Nexus'a bağlamak için önce anakarttaki CPU Fan yuvasını kutudan çıkan bir kablo ile Nexus'a bağlıyorsunuz, daha sonra CPU fanını Nexus'a bağlıyorsunuz. Bu bağlantıları yapıp Nexus'u 5.25" yuvasına sabitleyince işlem bitiyor.

Nexus'un ön panelinde ilk göze çarpan geri ışığı olan LCD ekran. Bu ekranın sol tarafında CPU, HDD ve kasa sıcaklıklarını takip ediyorsunuz, sağ tarafında ise CPU fanının dönüş hızını görüyorsunuz. Panelin ortasındaki büyük daire düğme ise CPU fan hızını ayarlıyor. Panelin sağında ise USB ve Firewire portları var.

### Fanı Frenlemek

CPU fanının hızı ile oynamada ki amaç işlemciyi çok zorlamadığı-

mız, dolayısıyla fazla isınmadığı zamanlarda fanı yavaşlatarak gürültüsünden kurtulmak. Hem Athlon XP hem de Pentium 4 işlemciler çok büyük fanlar kullandığı için aşırı gürültüye sebep oluyor. Benim Athlon XP 2400+ için kullandığım Zalman fan normalden çok büyük olduğu için zaten düşük bir hızda dönüyor ve çok gürültü çıkmıyor. Buna rağmen yavaşlatıldığında fanın sesi daha da azalıyor. Fan standart hızı 2700rpm'de iken işlemcinin ıısı 40 derece. Şu an yazı yazdığım için işlemci zorlanmıyor. Nexus ile hızı 1900rpm'e kadar düşürüorum ve sıcaklık sadece 43 dereceye kadar yükseliyor. Ancak oyun oynarken ısı 46 dereceye kadar yükseliyor ve 1900rpm'e almak ısıyı 50 derecenin üzerine alıyor. Daha yüksek hızda çalışan fanlarda bu farklar daha da büyük oluyor. Ayrıca oda sıcaklığının etkisi var.

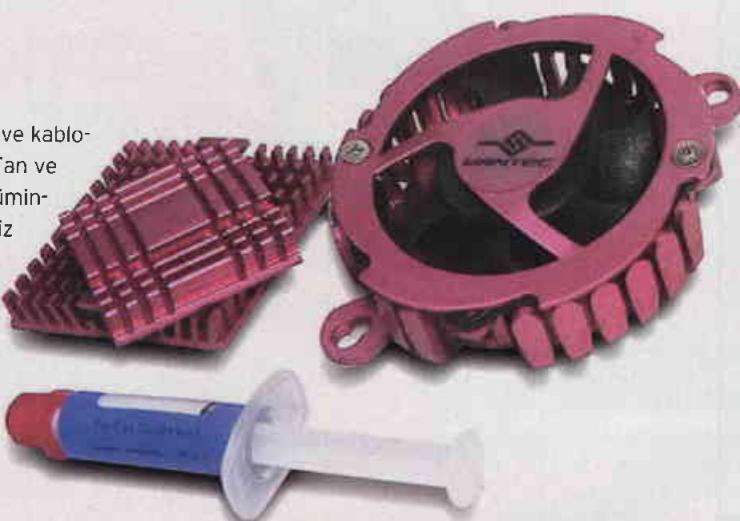
Fan hızını kontrol edebilmemiz, sistem isılarını gözlemlileyebilmemiz ve ek portlar, hepsi oldukça işe yarayan şeyler. Diğer yan dan Nexus kasanızın görünüşünü de bir anda değiştiriyor ki bence onu en çekici yapan özelliklerinden biri bu.

**ARTILAR:** Güzel görünüm

Sistem ısı ve fanını kontrol özelliği

**EKSİLER:** Yok

yon, yapıştırıcı ve kablolardan oluşuyor. Fan ve soğutucular alüminyum. Bu eksiksiz takımı hemen her anakart veya ekran kartında kulanmak mümkün.



**ARTILAR:** Her karta uygun

**EKSİLER:** Yok

# VANTEC EZ SWAP

Vantec bütün yeni ürünlerini inceliyoruz bu ay. Sıradaki ürünümüz Ez Swap sabit disk çekmecesi. Ama bugüne kadar görmeye alıştığımız çekmecelerden çok daha farklı bir çekmecede. Çünkü sadece sabit diskinizin taşınabilir olmasını sağlıyor aynı zamanda pek çok açıdan onu koruyor. EZ Swap'ın koruyucu özelliklerinin ilki sabit diskinizi soğutması. Tamamen alüminyum kasaya sahip olan EZ Swap, üzerindeki fan ile soğutmayı sağlıyor. Üstelik üzerindeki LCD ekranından disk sıcaklığı ve fanın durumunu görebiliyorsunuz. Sabit diskinizde bir sorun olduğunda bunu hem LCD ekranından görü-

yorsunuz hem de EZ Swap siz sesli olarak uyarıyor.

EZ Swap güzel bir özelliği üzerindeki kilit. Bu kilit sadece çekmecenin çıkarılmasını engellemiyor aynı zamanda HDD'deki verilere erişimi de engelleyebiliyor. Anahtarın ilk konumunda çekmecə yerinden oynamıyor ve disk çalışıyor. İkinci konumda hem disk çalışmıyor hem de çekmecə çıkarılamıyor. Üçüncü konumda ise disk çalışmıyor ve çekmecə çırıltırılıyor. Böylece kazara çalışır durumda sabit diskinizi söküme riski de ortadan kaldırıyor.

EZ Swap'ın diğer bir güzel özelliği özel bir mandal sistemi-



Fiyat 67.2\$ +KDV  
İthalat DijitalCenter  
[www.dijitalcenter.com.tr](http://www.dijitalcenter.com.tr)



level hit

**ARTILAR:** Tam güvenlik, LCD ekran  
**YÜKSEK ÜRETİM KALITESİ, UYGUN FİYAT**  
**EKSİLER:** Yok

# VANTEC STEALTH

Bu ayki Vantec serimizin üçüncü ürünü Sthelath güç kaynağı. Kalitesiz güç kaynakları donanım sektörümüzün kanyanın bir yarısı, 5-10\$ daha ucuz olduğu için daha çok satan güç kaynakları yüzünden her yıl binlerce bilgisayar bozuluyor.

Güç kaynağında dikkat edilmesi gereken iki nokta var. Birinci çoğu güç kaynağı üzerinde yazan Watt değeri kadar güç sağlayamıyor. İkincisi güç kaynakları çok isınan cihazlar ve düzgün soğutma sistemleri yoksa çok kısa sürede yanıyorlar.

Vantec'in kalitesini konuşturduğu bu güç kaynağı 420W, 470W ve 520W'lık üç ayrı model olarak piyasaya sürülmüş. Her model aşırı yüklenme durumunda sabit değerinin 100W fazlasını 60 saniye için kaldırabilecek. Güç değerleri dışında ise üç modelde tüm özellikleri aynı.

Stealth'in üzerinde üç adet 8cm çaplı, çift toplu fan var. Toplu fanlar çok daha yüksek performanslı ve uzun ömürlü oluyor. Güç kaynağının kasası alüminyumdan. Hem sağlam hem de hafif olan alüminyum

Stealth'in soğutulmasını da kolaylaştırıyor. Üzerindeki üç fan ve alüminyum kasayı göz önüne alınca onun en serin güç kaynağı olduğunu söylemek mümkün.

Stealth'in anakarta bağlanan ana güç kablosu özel bir file ile kaplanmış ve böylece kablo karmaşası azaltılmış. Ama yine de Stealth ile kablo karmaşası yaşamamak elde değil. Çünkü ciddi bir kablo bolluğu söz konusu. Ama bundan yakınlık haksızlık olur çünkü Stealth ile 9 ayrı IDE sürücüsünü ayrı ayrı ve hepsinin iyi şekilde beslendiğinden emin olarak bağlayabiliyoruz. Ayrıca kabloların hepsi yeterli uzunluktadır.

Stealth'in ürüne ismini veren asıl önemli özelliği ise otomatik olarak fan hızını ayarlayarak gereksiz gürültüyü engellemesi. Stealth'in arkasında yer alan bir düğme ile fan kontrolünü üç ayrı ayara getirebilirsiniz. Auto'da fanlar güç kaynağının isisine göre otomatik olarak hızlanıp yavaşlıyor. Low'da sabit bir düşük seviyede, High'da ise maksimum seviyede çalışıyor.

Ben Auto seçeneğini tercih ediyorum, çünkü sistem güç kaynağını çok fazla zorlamadığı için bu seçenekte Low'dan bile daha yavaş ve sessiz çalışıyor. Bu noktada Athlon 2400+, Radeon 9700, 3 adet 7200rpm sabit disk, DVD sürücü, DVD yazıcı ve bilimium ivir zıvır dolu sistemin 470W'lık Stealth'i zorlayamadığının altını çizmeye faydalı.

Uzun sözün kısası Stealth en iyisini isteyenler için. Ama bu idealı yakalamanın fiyatı 176\$ ki Stealth'i kasaya mı taksak salondaki vitrine mi koysak karar vermeniz zor olsak.



Fiyat 176\$ +KDV  
İthalat DijitalCenter  
[www.dijitalcenter.com.tr](http://www.dijitalcenter.com.tr)

**ARTILAR:** 3 güçlü fan, Otomatik fan hız kontrolu, Alüminyum kasa  
**FAZIÖSÜYLA YETERLİ ÇIKIŞLAR**  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat

## Oyun konsolunu iyice bir siksak acaba bir bilgisayar bir DivX oynatıcı çıkarabilir miyiz?

# Xbox'ı açalım, içine de bade koyalım

Xbox a takılan bir chip sayesinde DivX, XviD filmleri izleyebiliyor, MP3 dinleyebiliyor, hatta DVD'leri de izleyebiliyor. Yaşasın!!! Bu çipi makinenize takmanız yasadışı değil. Makine sizin makineniz ne isterseniz yaparsınız. Ama bu çipi kullanarak kopya oyun oynarsanız suç işlemi oluyorsunuz, Xbox Live'a kopya oyunla girerseniz bir daha Xbox'ınızla online herhangi bir şey yapamayorsunuz, garantinizi kaybediyorsunuz... Kopya oynamayın!

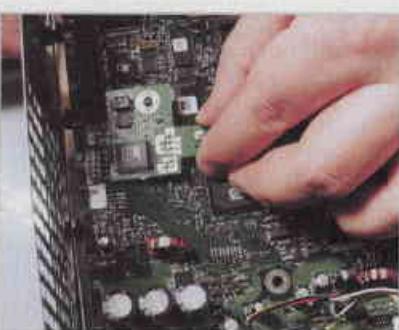
### Bakalım bunu nasıl yapıyormuşuz

1- Xbox'ımızı alıp önce elektrik ile bağlantısını kesiyoruz. (Kabloyu çıkartın, yeter sapıtmayı) Ancak parmaklarınızın dikkat edin. Aleti fişten çekseniz bile güç kaynağı hala çarpabilir. Öldürmez ama can yakar, gerilmeyin boşuna. Daha sonra Xbox'ın üstündeki çıkartmaları nazikçe söküyorum. Zarar vermeniz durumunda garanti falan kalmaz aman dikkat. Sonra toplam 6 adet olan vidayı söküyorum. Üst kapağı nazikçealdıktan sonra iç yüzü ile karşı karşıyayız küçük bir servet olan aletimizin. Daha sonra sırası ile sabit disk ve DVD'yi söküyorum. Bunları toplam da 3 vida tutuyor, zaten sorun değiller. Nazik olmaya bakın tabii. Amaç anakartımıza ulaşmak ki bu parçaları sökünce karşımızda kendisi.

2- Çipimizin adı çok karizma, Matrix Mod Chip. Çipimiz çalışması için Evox Bios'a ihtiyacımız var. Bunu Internetten "evoxD6.bin" olarak aratıp bulmamız mümkün. Çip yurtdışında satılıyor. Ve satıldığı için yasal bazı sorunlar yaşanmaması için Evox yüklenmemiş olarak geliyor. Dosyayı bulup download ettikten sonra çipimizi Paralel Port kullanarak PC mize takıyoruz. Çipin üstünde ki DIP Switch'ler "programming module /on" konumunda olmalı. Daha sonra Evox Bios'u çipimize kuruyoruz. Kurulum için WinLPC adlı flash programını kullanıyoruz. Internetten bulmak gayet kolay onuda.

3- Çipi bioslandırdıktan sonra tekrar Xbox'ımıza dönüyoruz. Chip'i takacağ-

mız yer hemen IDE bağlantısının arkasında kalıyor. Zaten buradaki vidayı görecəksiniz hemen. Bu vidayı da söküyorum.



Açılan boşlukta çipin gireceği yeri görecəksiniz. Resimlerde daha bir anlaşılır bzk. Daha sonra aynı yerden vidalıyorum. Çip arada kalınca vida kısa kalacaktır, daha uzunundan ediniverin.

4- Çipi taktiktan sonra her şeyi bir araya getirmeden bir test etmemiz lazım tabii. Başta çektiğimiz fısı geri takalım ve sisteme elektrik verelim. Yalnız kesinlikle çalıştırın Xbox'ı. Sisteme elektrik verdiğinizde çipin Üstündeki LED yeşil yanıyorsa sorunuz yok. Eğer kırmızı yanıyorsa yerine tam oturmamış. O deşistiğinizde vida ile biraz oynamanız gerekecek. LED yeşile dönüşünce çipin Üstündeki switchleri ilk konumuna getiriy-

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

ruz. 1 numaralı switch "off", 2 numaralı switch "on" olacak. Bunu da hallettikten sonra söktüğümüz parçaları tekrar monte edip Xbox'ımızı ilk haline getirebiliriz. 5- Bundan sonrası yazılımla çözülecek. Çipi takmış olsak bile sistem HDD den boot oluyor. Ve şu durumda çip işlevsiz. EvolutionX'e (ne kadar karizmatik her şey) ulaşabilmek için kendi boot CD'mizi yapmamız gerekiyor. Burada amaç evox.ini ve default.xbe dosyalarının içeriği ile oynamak azıcık. Böylece sistem, açılış için çipimizi kullanabilecek. Burada çok fazla teknik ayrıntıya girmeyeceğim ama şunu söylemeliyim total olarak yapacağımız bir CD yazmaktan öte değil. Adamlar yapmış hazırlamış zaten. Nerede peki, aha buralarda bir yerde, www.xboxscene.com, www.orlogix.com, www.xboxhackz.com. Dikkat etmeniz gereken bir nokta yazacağınız CD'nin CD-RW olmasına dikkat edin. Diğer CD'leri X-Box okuyamayacaktır.

6- Bu son artık bitti bitecek. Bütün bunları sorunsuzca geçtiğimizi var sayarsak geriye kalan gerekli programları kurmak olacak. Xbox ile PC arasında network bağlantısını sağlamamız gerekiyor. Bu bir sorun değil Cross Kablo ile yapılan bağlantı iki sistemde arasında görecektir. Xbox'a veri transferi yapabilmek için bir FTP programına ihtiyacımız var. Herhangi biri olsa da ben çok kullandığım Windows Commander'ı tercih edin derim. Bağlantı ismi bölümümne xbox@192.168.0.3 (ip farklı olabilir), şifre bölümümne de evox.ini dosyasında yazan şifreyi girip bağlantımızı tamamlamış olacağız. Zaten bunu da yaptığımızda Windows Commander'da Xbox'in HDD'si hemen belirecek. Daha sonra dosya transferini gerçekleştirebiliriz. E ne transfer edeceğiz derseniz Windows Media Player'in 2.2 versiyonunu çekip atıbilsiniz mesela.

Her neyse, uzun lafin kısası bunu da perişan etmişler. Koca bilgisayar film seyretmek için salona taşı, TV-Out'la uğraşmak vs.. yerine zaten TV ye bağlı ve gayette sık olan cihazda DivX filmleri seyretmek oldukça hoş tabi ki.

# Donanım Pazarı

Savaşla birlikte donanım fiyatları da etkilendi malesef. Bu ay hemen hiç bir ürünün fiyatı düşmezken birçoğunun fiyatında ufak artışlar oldu. Eğer savaş uzarsa uzun vadede fiyatlar daha da artabilir. Buna Doların Türk Lirası karşısındaki yükselişini de eklerseniz durum hiç de iç açıcı gözüküyor. Şu aralar bilgisayar parçalarına donanım yapmak için çok da iyi zamanlar değil gibi

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

<a href="http://www.arena.com.tr">www.arena.com.tr</a>	<a href="http://www.eksenbilgisayar.com">www.eksenbilgisayar.com</a>
<a href="http://www.bogazici.com.tr">www.bogazici.com.tr</a>	<a href="http://www.estore.com">www.estore.com</a>
<a href="http://www.dijitalcenter.com">www.dijitalcenter.com</a>	<a href="http://www.kangurum.com">www.kangurum.com</a>
<a href="http://www.hepsiburada.com">www.hepsiburada.com</a>	<a href="http://www.mavidonanim.com">www.mavidonanim.com</a>
<a href="http://www.hizlisistem.com">www.hizlisistem.com</a>	<a href="http://www.pcgold.com.tr">www.pcgold.com.tr</a>

	Ekonominik		Ideal		Süper	
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+Box	<b>85\$</b>	AMD Athlonxp 2000+Box	<b>99\$</b>	Pentium 4 3.06 GHz	<b>669\$</b>
<b>Anakart</b>	MSI KT4V (6712)	<b>82\$</b>	Abit NF7 (nForce2)	<b>111\$</b>	Gigabyte 8INXP	<b>251\$</b>
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-333 Spectec	<b>33\$</b>	256MB DDR-333 Kingston	<b>47\$</b>	512MB DDR-333 Kingston	<b>81\$</b>
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda 4 40GB	<b>78\$</b>	Seagate Baracuda 4 60GB	<b>95\$</b>	Seagate Baracuda 5 120GB	<b>149\$</b>
<b>Ekran Kartı</b>	Abit GeForce 4 MX440	<b>77\$</b>	HIS Radeon 9500 Pro	<b>245\$</b>	ATI Radeon 9700 Pro	<b>359\$</b>
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17"	<b>145\$</b>	Samsung 757MB 17"	<b>242\$</b>	Sony G520 21"	<b>889\$</b>
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	<b>50\$</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	<b>57\$</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	<b>57\$</b>
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	<b>35\$</b>	Sound Blaster Audigy DE	<b>75\$</b>	Sound Blaster Audigy2 Platinum	<b>204\$</b>
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	<b>33\$</b>	APACHE 56k V90 USB	<b>55\$</b>	APACHE 56k V90 USB	<b>55\$</b>
<b>Kasa</b>	Aopen QF 45A	<b>58\$</b>	Elan Vital T-10	<b>80\$</b>	Titanium Area-51	<b>175\$</b>
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2	<b>14\$</b>	MS Multimedya Blue	<b>20\$</b>	Wr. Opt. Desktop	<b>54\$</b>
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0	<b>22\$</b>	MS Intelli Explorer 3.0	<b>22\$</b>	MS Intelli Explorer 3.0	<b>22\$</b>
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS INSPIRE 4400	<b>59\$</b>	Creative INSPIRE 5300	<b>115\$</b>	Creative INSPIRE 6600	<b>119\$</b>
<b>CD-RW Sürücü</b>	Samsung 40/12/40	<b>52\$</b>	Yamaha 44/24/44 T@2	<b>65\$</b>	Pioneer DVR A05	<b>330\$</b>
<b>Floppy</b>		<b>10\$</b>				<b>10\$</b>
<b>Toplam</b>		<b>833\$</b>		<b>1338\$</b>		<b>3424\$</b>

Not: Fiyatlar KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilişken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



## Aynı Fırsatı Arena Hazır PC

Geçtiğimiz ay Bit Pazarını tanıttığımız Arena'nın komple sistemler sattığı hazır PC servisi yenilenmiş. Artık buradan kendiniz konfigürasyon oluşturarak Internet'ten siparişle bilgisayar alabiliyorsunuz. Gerçi parça çeşitliliği çok fazla değil ama belli markalarda ısrarcı değilseniz istediğiniz PC'yi kolayca oluşturabiliyorsunuz.

## Aynı Flaş Ürünü Thermaltake Kasa İçi Neon

Bu ayın flaş ürünü de Thermaltake'den. 19\$'a satılan bu sık neon ışıklarını kasanıza yerleştirerek hem görünümünü değiştirebilir, hem de aydınlanan kasanın içinde donanımlarınızı daha rahat kurcalayabilirsiniz. Hele kasanın yanına bir de pencere açısanız geceleri muhteşem gözüküyor.



# TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Ahiretten Donanım Sorusu bolluğu yaşadım bu ay. Dikkatimi çeken bu tür mektupların büyük bir kısmının kasten yazıldığıydı. Kınıyorum bu arkadaşları. Bu tür mektupları kesinlikle göremeyeceksiniz burada, kusura bakmayın. Zaten sakatlandım maşa, belim boynum haşat bir de gülerken sakatlanacağım tam olacak. Neyse buyrun hazırladık, yazdırın afiyet şeker olsun...

## AMD Korkusu

Merhaba Jesuskane, size donanımla ilgili bir kaç sorum olacak.

1- Ben P4 2.0 CPU, Intel anakart, 256MB RD-RAM, TNT2 M64 sisteme sahibim. Bu günlerde ATI Radeon 9500 PRO almayı düşünüyorum. Bir uyuşmazlık yaşar mıymış? Yoksa GeForce'dan şamatmamalı mıymış?

2- Sence RD-RAM'ler fazla mı abartılı, yoksa DDR mi almak daha mantıklı?

3- Intel sence 400MHz FSB'li RD-RAM'lı AGP 8X bir anakart çıkartır mı?

4- Donanım Pazarındaki listelerde AMD hakim. AMD işlemciler oyunlarda problem çaktırmış. Bu ne kadar doğru? AMD korkumu yenmem lazımda lütfen yardımcı olun.

5- Bu arada Level CD'sindeki DivX codecleri benim bilgisayarda kilitlenmelere ve özel durumlara sebep oluyor. Bu nedenidir?

Ümarım sorulara kızmazsınız ve cevaplarınız, şimdiden teşekkür ederim. Dergi süper gidiyor, başarılarınızın devamını dilerim. Aman kendinize iyi bakım. Siz bize lazımsınız.

Aydın Gör

Merhaba Aydın, sana donanımla ilgili bir kaç cevabım olacak.

1- Radeon - Intel ikilisi gayet uyumlu, bir sorun yaşamazsin.

2- Benim fikrimin ne olduğu çok önemli değil ama şu andaki en mantıklı tercih DDR-RAM. RD-RAM pek tutunmadı zaten, PC'leri salladılar başka pazarlarda

koşuyorlar artık.

3- Bak şimdi bu soruya kızırmam ama. Demin dediğim gibi benim ne düşündüğümün ne önemi var canım. www.intel.com adresine girip böyle bir anakartı var mı bakıyorsun. Ama bu kadar basit şeyleri de bizden beklemeyin.

4- AMD sistemler gayet başarılı. Level ofisindeki tüm bilgisayarlar Athlon işlemcili. Radeon'larla olan uyumsuzluğu dışında biz ciddi bir probleme karşılaşmadık. Ama iyi bir anakart ve fan kullanmanın şart. Korkma sen AMD koç gibi maşallah koç.

5- İşletim sistemini de yazsaymışsını keşke. Sen DivX ile alakalı ne varsa kaldır bilgisayarından bir daha kur sonra. O codeclerin bir sorun çıkartmaması lazımdır.

Çok kızdım sorulara, köpürüyorum sinnen burada :). Ben teşekkür ederim sizleri sizler var ettiniz.

## Krofesör Koçent Toktur

### Ying-Yang ile soru cevap

Salam Jesuskane,

Zpiker: Direkt sorulara geçelim isterseniz. Sisteminiz nedir?

Dohtur: Ondan bundan, Pencere XP, Kapı Doğrama, kredi kartı 8500, bir dolu bellek-i umumiyyeyi böyük pörcük, vizyon-u ekran, 256 kisa Winston.

Zpiker: Hemen çevirelim. Doktor eski İbranice konuşur da.

Alakasız biri: İbranice zaten eski.

Zpiker: Bu daha da eskisi. Hem sen karişma bakım. Doktorumuzun sistemi şöyle, Windows XP, Epox nForce 2 Anakart, Radeon 8500, Creative Modem, 60GB Hsabit disk, 52X LG CD-OM, 256MB Kingstan bellek. Sorununuz nedir Doktor Bey?

Dohtur: Kapan olm ihh, Kapan olm ii ihhh. Evvel zaman olaki is-mail to isakane re-is-mail but iihhh. Men akıl-i zarar.

Zpiker: Doktorumuzun bilgisayarı kapatmamakta direniyormuş. Windows kapına "Ayarlarımız Kaydediliyor" kısmında

takılıp kalmıştı. Daha önce Jesuskane'e mail yalamış cevapta almış fakat işin içinde çıkmamış. Çıldırmak üzereymiş. Peki Doktor bey Jesuskane'nin dediklerini yaptınız mı?

Dohtur: Kartı eternet sankim böle kasım kasım kastır ama yoktur. GETLANOLM3 kapaklı dosya 000 Allah'a şükür Winamının güzel. El imdat, El şükran.

Zpiker: Jesuskane "Eğer eternet kartın varsa XP kendini Server sanıp her açılış ve kapanışta log on/off oluyor kasar" demiş ama doktorumuzun Ethernet kartı yokmuş. GTA3 ile Winamp dinlerken ki sorununu Jesuskane'nin yardım ile halletmiş, bunun için teşekkür ediyor. Lütfen yardım diyor. Şimdi de teşekkür ediyor.

(Valla sabahın başında, altısında mail okumak nasıldır bilirim. Ağzındaki acı kahve ile birbirine gitmiş nikotin tadi, üstüne bir de bütün gün stresi offff. Bana böyle tebessüm ettiren maillar gelince biraz şevk geliyor. İnşallah amacına ulaşmıştır. Biraz uzun oldu ama başımıza ne geliyorsa okumamaktan geliyor zaten.) Alakasız biri: Edebiyat parçalama lan git te yat. Adam zaten günde Planescape Tournament'u bitirecek kadar mail okuyor...

Ejder G

Selamlar Ejder. Dur ben sana neler edeceğim şimdidi.

Ying ve Yang gelin buraya. Kaldırın arkadaşı. Bırakın sertçe şimdidi. Yok olmadı kaldırdın, sarsın iyice, sarsın sarsın, hah şimdidi bırakın. Rahatladiysan donanım sorununa da yardımcı olalım hemen.

Zpiker: Alakasız biri toz olun sizde, naş naş.

Güzel atraksiyona girmişsin de ne bu hakkaten ya sabahın bu saatinde. Toplanmanızın tepeme. XP kendini her zaman server sanıyor. Illa Ethernet olmasına gerek yok yani. Sen o mektubu da İbranice sanıp öyle okudun sanırım, her neyse. Ethernet kartın varsa ekstradan kasilir sistemin. Sen bilgisayarını kapatırken XP bütün uygulamaları tek tek kapatıyor. Ayarlarınızı kaydediliyor dediği bölümde olan biten bu. Uygulamalardan biri "İh kapanmam ben" diyor sap gibi kalyor sisteminde öyle. Eğer "Bunun dışında bir problemim yok bilgi-

## Bunu biliyor muydunuz?

Gecigimiz ay için de 600 den fazla Ahiretten Donanım Sorusu olabilecek mail geldiğini ve bunların sırf yayımlansın diye kasten yazdığını bilmiyordunuz tabii. Bize yedik hemen hah!

sayarımda" diyorsan, bende diyorum ki sana Dohtorcum sorununuz yazılım sorundur. Kurduğunuz programlardan biri kapanmamakta direnmektedir. Sisteminizi kapatmadan önce Ctrl+Alt+Del üçlüğünü kullanarak Task Manager denen zimbirtiyi açınız. Burada o an çalışan programları (Yanında "system" yazmayanlar). Aha dur açık olsun yanında senin kullanıcı adının yazılı olan şeylemisi denkiler) tek tek kapat. Bunu kaptıktan sonra Task Manager'da kapat. E hazır elin değişken ve benim elimde kapat yazmaya alışmışken bilgisayarını da kapat. Göreceksize ki "Ayarlarınız kaydediliyor" demekle kalmayıp ayarlarınızı kaydedecek ve akabinde bilgisayarınız kapanacak (aha on tane oldu). Gerisi size kalacak Dohtorcum. Deneme yanılma ile hangi uygulamanın sistemin kapanmasına engel olduğunu bulup icabına bakacaksınız. Ohh işte bu kadar. Şevk'olayı biraz saliantida ama Cenk/Erdem den iyidir. O yüzden sorun yok. Hadi kal sağlıcakla.

## 60 FPS

Benim size Counter-Strike hakkında bir sorum olacak. Level'in Şubat sayısını okuduktan sonra bu soruyu sorabilecek en uygun kişinin siz olduğunu düşündüm. Neyse soruma geçiyorum. Bende 64MB GeForce2 MX 400 var. Arkadaşım da aynı kart var, markası Asus. İkincim de Counter'ı 1024x768 de 60fps ile oynuyoruz. Konsola "fps\_max 100" yazdım ama faydası olmadı. Mesela bizim buradaki internet cafede 32 MB GeForce2 var ve FPS 99 dan aşağı inmiyor. Allah Allah dedik ve size bir soralım istedik. Yardımcı olursanız sevinirim.

Oncu & Caner

Selamlar Yapışik CS kardeşleri, Hemen, hızlıca cevap verelim size. Masaüstüne sağı tikliyorsun. Menüden özellikler, Ayarlar, Gelişmiş, GeForce blabası, OpenGL Ayarları, "Dikey Zaman Uyumu"nu bulup her zaman kapaklı olarak değiştiriyoysun. Tataaaaaa'bu kadar. Hadi yapış yapış CS ye...

Der ve gider Jesuskane, ama bakın bu ayda sayfanın burasını yazmayı unutur. Ha-

## Sistem Güvenliği ve Upgrade önerileri

*Upgrade ve sistem güvenliği ile bir dolu soru gelip duruyor. Biz de ülke olarak içinde bulunduğuuz durumu göz önüne alarak tercihlerimizi gözden geçirelim dedik.*



**Patriot Defense Systems:** Sistem güvenliğini öncelikle tutanlar için birbir. Sisteme dışarıdan gelebilecek tehditlerin onceden saptayıp zırplar ve kafa atar. Arasında iskalağı da olur.



**Gas Mask:** Sistemi farklı görünüş isteyenler için oldukça eski ama bir o kadar da güncel bir ürün. Bilgisayar kasasına entegre ederek kasanın gözlerden etkilenmesini engeller ve ses yalıtımı katkıda bulunuyorsunuz. Unutmayın izolasyon her şeydir. Kullanıcıya da uygulanması tavsiye edilir.



**Scud B:** Bilgisayarınıza virus ve nuke yollanmasını çaydırıcı yoldan engellediği rivayet edilir. Ama aslında "al güüm ver güüm" yöntemi ile karşılıklı olarak başkalarıyla bilgisayarlarınızın canına okumanızı sağlar.



**Voltron:** Dünyadaki bütün sorunlara biz mi cebellesicez. Gelsin Voltron, hem dünyaya barış ve huzur getirsin hem de bilgisayarlarınıza göz kulak olsun. Çocukkenin başına mi bağlandı bizi o o kadar, nerede sevgilerimizin karşılığı.

## Ahiretten Donanım Sorusu

*Bu ayki kurbanımız pekte kurban değil aslında. Gayet temiz ve saf bir şekilde soruyor Furkan arkadaşımız sorusunu. Ha neden bu kutuya girdi, anlayacaksınız okuyunca. Sırf bu köşeye oynayan ve bu şekilde mail atan arkadaşları da eşefle kınıyorum.*

*Herkese Selam,  
Sana bir soru soracağım. Benim bilgisayarım P4 1600, 256MB RAM (ram hakkında fazla bilgi yok), GeForce2 MX 400. Benim anlayamadığım şu, bu sistem eski mi? Yoksa Generals mi çok güç istiyor. Cevap verirsen sevinirim! Dergide yayınlarsan daha çok sevinirim.*

Furkan

## Son

Furkan'ın saflığı temizliği kurtaramadı onu kutudan. Ama en azından gayet açık şekilde sormuş sorusunu. her şeyin doğası güzel arkadaşlar civrımın ya.



# ne izliyoruz nedinliyoruz

## ► 3Dile devam

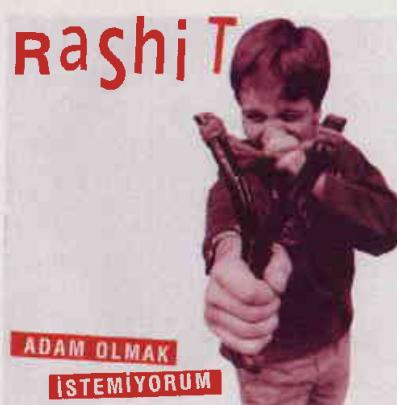
Bayağıdır bir albüm hakkında yazmamıştım. Belki de kayda değer bir şeyler pek sık çıkmadığındandır. Örneğin Massive Attack'in uzun bir aradan sonra çıkardığı '100th Window' gibi. Massive Attack tarz olarak tanıdığım en özgün gruplardan biri. Onları Protection ile tanıyorum, Mezzanine ile bağıma basmıştım. 100th Window içinse daha duygularım yeni şekillenmekte. Çünkü bu albüm diğerlerinden oldukça farklı. Öncelikle üçlü ittifak dağılmış durumda; ne Mushroom, ne de Daddy G albümde yer almıyor. Böyle olunca da meydan Robert Del Naja, namı diğer 3D'ye kalmış. Kadrodaki diğer bir değişiklik ise vokallerde 3D'ye Si-nead O'Connor takviyesi; eşlik ettiği parçalar hemen kendini farkettiriyor (what your soul sings gibi). Ayrıca sound olarak da Mezzanine'daki bilincaltı karanlığından, karamsar bir karanlığa geçiş var. Bunun tek sebebi ise "Savaşa Hayır!"



duruşları. Zaten grubun web sitesine ([massiveattack.com](http://massiveattack.com)) bakacak olursanız interaktif bir savaş karşıtı kampanyayla karşılaşacaksınız. 100th Window, dokuz parçadan oluşmakta. Son parçanın kuyruğuna takılan bonus track ise Blade II filminin müziklerindeki 'I Against I' parçasının enstrümantal hali. 100th Window belki karanlık bir albüm ama barındırdığı farklı seslerle işi bulmak adına elinden geleni yapıyor.

## ► İkifarklıses

Bu ay takıldığım diğer gruplar ise yerli Replikas ve Rashit. Tarz olarak oldukça farklılar ama ikisi de kendi kulvarlarında başı çekiyor. 'Dadaruhı', Replikas'ın ikinci albümü. Sound olarak biraz nekropsiyi hatırlatıyor ama o kadar sert değil. Sample kullanımları gayet başarılı; gitar tonları da öyle. Ortaya oldukça ritmik ve melodik bir albüm olmuş. Genel olarak sanki bir tekke ambansı yakalanmış ama zikr etmekten uzak bir şekilde. 'Adam Olmak İstemiyorum' da Rashit'in ikinci albümü. Sound anlamında olgunlaşmakla beraber, grup hala Punk söyle-



**ADAM OLMAK  
İSTEMİYORUM**

mine sonuna kadar sadık. Yine her şeye karşı ve lafını esirgemeyen parçalar yapmışlar. Birilerinin dokuz köyden kovulmak pahasına sansürsüz sözler yazıp, açık seçik beyanlarda bulunmasına pek rastlanmamıştır.

## ► Simdionların zamanı

İlk Superman boy gösterdi beyaz perdede. Green Box içinde güzelce süzülürken attan düşüp tekerlekli sandalyeye mahkum oldu. Arkasından Hollywood'un dahi çocuğu Tim Burton'ın Batman'ı bayrağı devraldı. O da Superman gibi dört filmlük bir kontrata imza attı. Ama artık bu iki DC Comics kahramanının parlak günleri geride kaldı. Şimdi Marvel kahramanlarının borusu ötüyor ve gişelere bakılırsa önumüzdeki beş yıl sinemaları parseleyeceklər gibi. X-Men ile başlayan Marvel akımı, Spider Man ile devam etti. Herhalde kimse Bryan Singer'in 'Olağan Şüpheliler'den sonra X-Men gibi bir süper kahraman filmi çekenin tahmin etmiyor. Filmin sessiz sedasız bir şekilde vizyonaya girip gişede bekentilerin çok üzünlərinde bir başarı elde etmesi de tam bir

# haberiniz var mı? haberin

## ► HEM KISA HEM UZUN

Nisan ayı festivaller bakımından öyle bir reketki ki kısası uzunu derken, sinemaseverler matineler arasında koşturmakta perişan olurlar; bilet parası da kabası. Bu sene de durum pek farklı değil. Önce Hilmi Etikan'ın olağanüstü çabalarıyla düzenlenen ve hala ücretsiz olan Kısa Film Festi-

valı (3-9 Nisan) ve hemen arkasından da 200'e yakın filmiyle İstanbul Film Festivali (12-27 Nisan). Artyntiller için [kisafilm.com](http://kisafilm.com) ve [istfest.org](http://istfest.org) adreslerine bakılmalı. Bahar, Beyoğlu ve festivaliyle emin olun daha güzel...

## ► ÇAL-OYNA

Yeni bir mekan. Adı 'We Play'. Clubber ortamı gibi gözükse de takılanlar elektronik müzikten anlayan ve uğraşan tipler. Küçük bir yer ama bunalmıyor. Sade bir dekorasyon ve projeksiyon sistemi var. Albüm tanıtımı ve doğumgünüleri için ideal gözükmüş. Adres: İstiklal' e in, Vakıf'ın karşısından gir, ilk sola dön, sağ kolda (veya eski Zurich).



## ► UÇTU, UÇTU OSIRIS UÇTU...

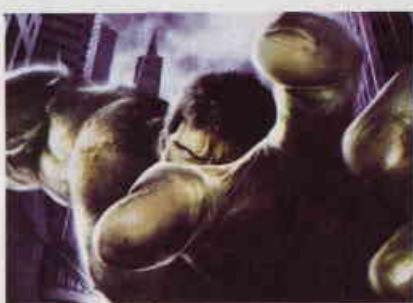
Geçen ay bahsettiğim ve LeVeL Mart cd'siyle ilk bölüm verilen Animatrix serisi tam gaz devam ediyor. Matrix evrenine çok daha yakın bir çizgi olan "Program" adındaki ikinci bölüm artık indirilebilir durumda. Esas haber ise Animatrix'in en önemli bölümlerinden biri olduğu söyle-



# ne okuyoruz ne yapıyoruz

sürpriz oldu. Evil Dead serisinin yaratıcısı Sam Raimi de Örümcek Adam'ı sine-maya transfer ederek Marvel firtinasını şiddetlendirdi. Salonların dolup taşığını gören yapımcılar, her iki filmde de devamının çekilmesine karar verdi. X-Men 2, yeni mutant kahramanları ve sık efektle-riyle pek yakında gösterime giriyor.

Amazing Spider Man ise çekim aşama-sında; Yeşil Cin'den sonra bu sefer Örümcek Adam ezeli düşmanı Dr. Octo-



pus ile karşılaşacak.

Marvel aleminde sinemaya açılan bu kapıdan X-Men ve Spider Man dışında Daredevil ve Yeşil Dev 'Hulk' da geçmek üzere (hatta Ironman de bekleyen projeler arasında). Daredevil, sadece misafir kahraman olarak ülkemizde basılan Marvel çizgi romanlarında boy gösterdiği için onu pek yakından tanımiyoruz. Aynı şekilde Hulk da öyle ama ona biraz daha aşınayı sanırı. Daredevil, Marvel kahramanları arasında herhalde en içine kapanık ve kör olanı. Tabir yerindeyse o bir 'kör dövüşçü'. Gözlerinin radyoaktiviteye maruz kalması sonucu kör olan ama diğer duyuları inanılmaz bir şekilde gelişen Matt Murdock, babasının mafya

tarafından harcanmasıyla da süper kahramanlığı adım atar. Zaten süper kahramanlığın raconu böyledir. Önce süper güçler kazanır, sonra acı bir travma sonucu süper kahraman olursunuz. Gündüzleri avukatlık yapan Matt Murdock, geceleri Daredevil kimliğine bürünerek kanunların çaresiz kaldığı New York sokaklarında bekçilik yapar. Hulk içinse durum biraz daha farklı. Öncelikle çift kişilik taşıma sorumluluğundan yoksun bir kahraman; daha çok 'yığının malı meydanda' şeklinde takılmaktır. Dr. Bruce Banner'in askeri amaçlı bir nükleer deneme sırasında gamma ışınlarına maruz kalmasıyla ortaya çıkıyor Hulk. Kanındaki adrenalin seviyesi her tavana vurduğunda Hulk'a dönüşen Bruce Banner, ordunun insanlık dışı deneylerine karşı mücadele veren bir kahraman ve belki de bu yönyle Marvel kahramanları arasında çevreye en duyarlı olanı.

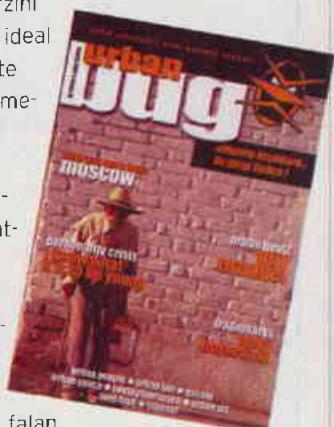
İlginc olan her iki film için de seçilen yönetmenler. Daredevil, Mark Steven Johnson'ın ikinci uzun metrajı. Normal şartlarda bir çizgi roman uyarılması çekilişken, yapımcılar filmin maliyetini garantilemek adına sağlam bir aksiyon yönetmeniyle çalışmayı tercih eder. Ama X-Men ve Spider Man'ın gişede yakaladığı başarıdan sonra "süper kahramanı iyi tanıyan, hevesli bir yönetmenle çalışma" formülünün tuttuğunu görüp, aynen devam edelim demişler. Hulk'ın yönetmeni Ang Lee ise 'Kaplan ve Ejderha'dan hatırlayacağımız üzere aksiyon konusunda deneyimli bir yönetmen. Ama "Uzakdoğu kökenli biri, modern Amerikan mitolojisini ne kadar yakından tanıyalabilir?"

diye bir soru gelebilir akıllara. Hiç endişeniz olmasın çünkü Ang Lee hikaye anlatımı ve karakter analizinde ustalığı ispatlamış bir yönetmen. Tabii en iyisi kendi gözlerimizle görmek. Daredevil gösterime girdi, Hulk ise pek yakında...

## ► AYLIK BÖCÜK REHBERİ

Dergicik tarifini 'aylık alternatif kent kültür rehberi' diye yapıyor ve hemen arkasından da 'aldanma başlıklarla, bu dergi Türkçe!' diye uyarıyor (herhalde İngilizce kelimelerle dolu olduğundan). Urban Bug, aynı adlı organizasyonun çatıldığı ücretsiz bir kent rehberi. Konseptini elektronik müzik ve club kültürü üstüne oturtmuş olan bu aylık dergi, özellikle 'clubber' yaşam tarzını benimseyenler için ideal bir içeriye sahip. Öte yandan bu kültürü merak edenler, 'ya bu adamlar ne yer, ne iç'er' diyenler de Urban Bug'a bir göz atmalı. Dergicik her şeyden az biraz bahsediyor. Yeni çıkan albümler, gösterimdeki filmler, gidilecek mekanlar, falan filan. Özellikle 'twentyfourseven' dünyanın dört bir yanındaki metropollerden 'ortamlar' göstermesiyle dikkat çeken bir bölüm. İçeriği gibi trendy bir görsel tarza sahip Urban Bug hoş ama boş bir dergi; tabii ilginç bazı köşelerin de hakkı yememek gerek.

Güven Çatak  
guven@level.com.tr



# z var mı? haberiniz var mı?

nen "Osiris'in Son Uçuşu", 18 Nisan'da vizyona girecek, en son Stephen King uyarlaması "Düş Kapısı"nın önden gösterilecek. Kısaca, ısvâncıların gemisi Osiris'in mürettebatı, dünyanın en ücra köşesinde kalan son insan yerleşimine saldırmak için hazır bekleyen bir gözcü ordunun varlığını keşfeder. Çok geç olmadan, mutlak yokoluşlarını göze alarak diğerlerini uyarmalıdır...

Film öncesi gösterimler Osiris ile başlıyor. Stephen King hayranları için hoş bir sürpriz olacak.

## ► Gösterimler Başlıyor !!!

Bahar dönemiyle beraber Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi de film

gösterimlerine başlıyor. Görsel İletişim Tasarımı ve Sinema-TV öğrencilerinin kurduğu "Unifoto" video ve fotoğraf grubu tarafından düzenlenen gösterimlerdeki filmler çeşitli temalar altında toplanmış durumda. Örneğin ilk tema, Paranoid Android başlıklı altında toplanan ve sinemada paranoيا, şizofreni



ve bilinçaltı kurcalayan filmlerden oluşmaktadır (Donnie Darko, Jacob's Ladder gibi). War VS. War (savaş karşıtı savaş filmleri), Cut-Copy-Paste (sinemada kurgu), Thrashing the Academy (B filmleri) ve Horror Sushi (Japon korku sineması) diğer temalardan sadece birkaçı. Amaç olabildiğince fazla yönetmen ve tarz tanıtmak. Gösterimler, Bahçelievler Kampüsü'nde, Salı ve Perşembe günleri saat 17.30'da ücretsiz bir şekilde gerçekleştirilecektir. Biliyorum, festivalerin yoğun olduğu günlerdeyiz ama yine de bu özenli organizasyona dikkat.



Yine geldi Nisan, Mayıs ayları, gevşeyecek gönül yayları : Çaylara çiçeklerle serilip türlü çeşit hayallerle süslenen bünyeler... Tabii aklımızda fikrimizde hep müzik olacak değil mi arkadaşlar. Ne demiş Konfıçyus: "iki çeşit insan vardır: Müzik dinleyenter ve dinlemeyenler". Eğer radyolar bana yeter, MTV de var gerisini tanımadım diyorsanız yukarıdaki teze göre ikinci sınıfıksı insanları darsınız! Ama müzik dinlerim, dinlediğimi merak ederim, gorcan abimiz bize yeni yeni şeyler yazsın, çizsin diyorsanız okumaya devam edin diyorum :)

Bu ay beton gibi sert albümlerle işgal etti! Level'in sayfalarını, Konser yazısı yüzünden de Tozlu Vitrin'imize el atmadık ama önumüzdeki ayı depresiflik ayı ilan edip; Katatonia, Opeth ve Anathema gibi gruplara ayırmaya çalışacağım: Başlayın bakalım okumaya ben de başlayayım koşmaya/koşturptomaya. Gol! Gol! Gol!

### Alt Kemancı Hardcore & Metal Konseri

Yngwie Malmsteen ve Paradise Lost konserlerini beklerken araya bir de Alt Kemancı'da yapılan ufak çaplı bir konseri ekledik. Çeşitli sebeplerden ötürü grubu dağıtmaya karar alan ve bu kadro toplanmadıkça müzik yapmama karar alan, fakat Pedro Loco'nun (Emre) geçici olarak Almanya'dan dönmesi ile birlikte tekrardan toplanan Radical Noise'un kuruluşundan da 10. yıldönümü nedeniyle olduğunu sandığım konserde konuk Alman grup Yakopsae, Antisilence, Kranch ve -eski adıyla Polarized- ISM (Is It So Mellow) yer aldı. (Oeeah cümleye bak bil paragraf!) Bu kadar grup olunca tabii ortamda bir kaos beklenir :). Fakat sandığmdan daha rahat ve düzenli bir konser gördüm. Sevirciler de böyle ufak çaplı bir organizasyonu idare edecek şekildeydi. 18 yaş sınırı olmasına rağmen ortamı boş göstermeyecek kadar se-

yirci vardı...

Gruplara gelince... Özellikle ISM yanı eski Polarized sadece ismini değil müziğini de oldukça değiştirmiş. Eskiden melodik Black Metal yapan grup konserdeki çalduğu 4 şarkıyla yeni tarzlarının yeni metal akımına kapıldılarını beli ediyordu. Yeni vokalist ile clean vokale geçen grup daha groovy ve aksak riff'lere yer vermiş parçalarında, Özellikle kendilerinin "arabesk Sepultra" dedikleri Türkçe sözü şarkıları benim çok hoşuma gitti. Yatkınca çıkacak olan albümlerini de edinmek hoş olacak...

Aslında pek de alışık olmadığı tarzda grupların yer aldığı konserde ilk defa dinlediğim gruplardan biri de Kranch'lı. Punk ile Hardcore arası müzik yapan grup seyirci oldukça coşturdu ve sözleri ve müziği pek anlamasak da konserde ufak çaplı bir heyecan kattılar. Daha sonra çıkan Alman grup Yakopsae yarım saat sound check yapmasına ve bir türlü ses düzenini beğenememesine rağmen parçalarını çalışmaya başlar başlamaz neye uğradığımızı şaşırındı. 3 kişiden oluşan bir grubun bu kadar gürültü yapacağına inanamadım herhalde. Grind Core'a benzeyen tarzlarıyla o kadar hızlı ve serttiler ki seyirci daha ilk gitar riff'inde çığın gibi poga yapmaya başladı. Şunu da söylemeliyim ki pogo seven biri değilim. Müziği dinlemek yerine dayak yemek ve yorulmak biraz saçma geliyor. Tabii sevene de karışmamı uzaktan bakanım :). Pek ayrı edemediğim birkaç şarkıcı çalan grub son parçalarında Radical Noise'dan Kerem'i sahneye çağrırdılar ve onunla birlikte çaldılar.

Neyse, bu badireyi de atlattıktan sonra Antisilece sahneye çıktı. Seyircinin oldukça ilgisini ve sevgisini kazanan grubun sahne performansı da oldukça iyi idi. Seyirciyle iletişimleri gayet iyi idi ve izleyenler de müzikerlerine katılarak onları desteklediler. Son olarak dağılmış olmalarına rağmen bu konser için yeniden bir araya gelen Radical Noise sahne aldı. Konsere bi-



Konserin sonlarına doğru kurulduğu kadrosuya sahne alan Radical Noise'da vokalleri de Emre yaptı.



Tüm konser boyunca seyirci en çok Radical Noise'da coştu. Bakınız yukarıdaki arkadaş nasıl da coşuyor.

raz da dalgayı karışık Manowar eşliğinde giren grup ile artık ben de ağır abiliğini bırakıp eğlenip coşmalyım diye düşündüm. İlk iki üç parça bir coştum bir coştum ki, pogoya katıldım, dayağımı yedim, kanter içinde kaldım sonra efendi gibi döndüm yerime oturdum :). Tabii 6 ayda bir konser'e gidersek böyle olur. Demek ki neymış konserlerden önce kondisyon amaçlı çalışmalar yapmak gerekiyormuş :p

Radical Noise'dan biraz daha bahsetmek gerekirse: Vokalist Kerem, parça aralarında Türkiye'ye ekstre müziği getiren Asafated, Turmoil ve Deathroom başta olmak üzere bir çok gruba ve fanzinlere teşekkür etti. Daha sonra grubun kurulduğu ilk orijinal kadrosundan Sinan ve Serdar sahneye çıktı. Eski şarkılarından çaldılar ve bu şarkılarında sahnenin önü iyice karıştı! Konserin sonunda sahneye hemen hemen herkes çıktı ve PlanB albümlerinden "Bundan Yer misin" söylediler ve konsere son noktayı koydular. Ne diyelim insanlar oldukça susamış sanırım bu tür etkinliklere...



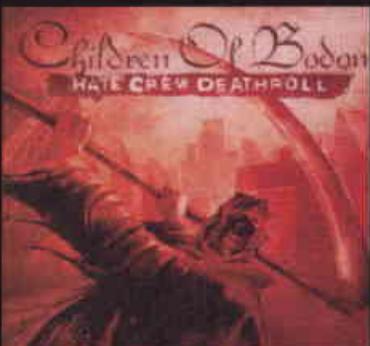
Yakopsae



## Children of Bodom Hate Crew Deathroll

İşte yeni neslin seçimi Children of Bodom! Klavyeyi gitar gibi kullanan gruplara isınmadım bir türlü. Stratovirus, Nightwish gibi fazla Power etkileri gösteren grupları örnek verebilirim. Tabii ortamda çalınca rahatsız olup, gerilmem de yine de bir adaya gitsem yanıma almayacaklardandır :) Ama ortama baya sıkı giren Children of Bodom, özellikle Türkiye'de de sevilen bir grup. Özellikle gençler ve bu tarz müzikiye yeni tanışanlar baya bir tuttular grubu...

Album eski COB albümlerinden farklı değil. Yine teknik ve hızlılar. Makina gibi davullar, muting'li gitarlar... (Belki de bu yüzden rühsuz geliyor bu tarz ban) Neysse sevenler sever diyorum ve lafi fazla uzatmıyorum. Albümü adını veren Hate Crew Deathroll bence albümün en sağlam parçası. Sonrağıma Chokehold ve Angels Don't Kill -daha bir farklı geldiler bana- hoşuma giden diğer parçalar.



Albümden bir de sürpriz parça var. Slayer'in -gecen ay yazdım- South of Heaven albümünden Silent Scream'i coverlamışlar, fena da olmamış.

## Machine Head Hellalive

Aslında size her şeyi dinleyin, seçici olun ama yine de tüm tarzlara açık olun diyor. Bir abi, bilemedin amca-oğlu tavsiyesi yapıyorum ama al işte, kendim de ilk defa dinliyorum Machine Head'i. Albümü dinlemeye başladım ama sadece siz kadim okuyucu çocukların için tanıtacaktım. Ama o da ne, birden "I fuckin' love it" moduna girdim. Bir groove, bir brutal, bir o kadar da duygusal ki sevgili okurum; oy ki ne oy, vah ki ne vah ki dinlememişim zamanında. Hemmen edineceğim eski albümlerini elemanları!

Yine tırı viriyle doldurdum bir paragrafı ama yettim, geldim albümü tanıtmaya. Şimdi söyle ki adından da anlaşılacağı gibi bir konser albümü Hellalive. Londra performansında kaydedil-

mış konser 14 parçadan oluşuyor ve tamı tamına 77 dakika. Grup tüm albümlerinden parçalara yer vermiş ve ciddi bir performans/kalite söz konusu. Öyle saplama konser kaydı da değil ve gitar vokaldeki Robert Flynn'in seyirciyle iletişim çok iyi. Susmuyor eleman bir türlü, giriyor seyircinin arasına...

Konserde son albümlerinden Bulldozer ile başlayan grup tempoyu düşürmeyeip The Blood, The Sweat, The Tear ile devam ediyor. Benim en etkilendiğim parça ise Robert Flynn'in hikayesini de anıttığı Crashing Around You. Hikayeye dikkat diyorum! Himm rim rim... Bir konser albümünde ne önemlidir? Performans mı? O zaman Old, Take My Scars, From This Day ve Nothing Left'e zoom diyorum. Tabii konserin son şarkısı son albümlerinden Supercharger da kayda değer güzellikte. Bu şarkidan sonra da Robert Flynn bombayı patlatıyor. Seyirciye teşekkür ederken bunun kaydedildiğini ve hepşinin meşhur olduğunu açıklıyor. Ne mutlu ne mutlu...

## Marduk World Funeral

Black Metal'in sağlam olduğu kadar üretenler olan gruplarından Marduk yeni albümüyle bomba gibi çıktı karşımıza. Müziklerini pek değiştirmeseler de her albümde biraz daha olgunlaşan grup -esek herifler hala makaj yapıyorlar o ayrı- bu son albümlerinde de tarzını korumış. Piyasada Black Metal adına yüzlerce birbirinin kopası grub varken nasıl ayırt edeceğiz, ara- larından hangilerini seçeceğiz. Emperor (en sevdigim BM grubudur) gibi çok farklı gruplar dışında hemen hemen hepsi birbirini tekrarıyorlar. Şartsız ben de bunlardan en parlayanını seçip dinliyorum. Açıkçası çok çok farklı olmadıkça yeni Black Metal gruplarına da pek sans vermiyorum. Zaten en az 50 grup dinlesen. Bunların da ortalaması 5 albümleri olsa... Al ana 250 albüm. Hangi birini dinlemeye sıra gelecek!

Yukarıda söylediğim gibi Marduk yine aynı Marduk. Bu albüm de pure, sağlam, gümbür gümbür... Sayko bir introyla açılış yapılan albüm daha sonra hız sınırlarını zorluyor. Bleached Bones, World Funeral ve Hearse süper öte hızlı ve çok sağlam şarkılar. Buntara dikkat diyorum. Albümde To The Deaths Head True, Castrum Doloris ve Bloodletting gibi ağır şarkılar da bulunuyor. ☺

## nereloloyor

► *Metallica* en sonunda eli yüzü düzgün bir basçı bulabilmış. 1993'te 'Nowhere Else To Roam' turnesinde hardcore metal grubu *Suicidal Tendencies*'n basçısı *Rob Trujillo* ile tanışan grup o zamanda çok etkilendiklerini söyledikleri basçıyı *Metallica* ailesine katmışlar sonunda. En son *Ozzy Osbourne* ile çalan *Trujillo* artık *Metallica* resmi üyesiyim... *Jason Newsted* de *Ozzy Osbourne* için turnelerde bas çalacakmış...

► *Dream Theater* davulcusu *Mike Portnoy*, *Matt Bissonette* ve *Neal Morse* ile *Yellow Matter Custard* adında *Beatles* tribute grubu için bir araya gelmişler...

► *Testament* davulcusu *Jon Allen*'n ailesel problemleri yüzünden katılmayacağı Avrupa Turnesine sıkı bir *Testament* fanı olan *Borknagar* Davulcusu *Asgeir Mickelson* katılacakmış...

► *Hellhammer*-*Von Blomberg*- artık *Kovenant* için baget sallamayacakmış. Karşılıklı anlaşmalarak yollarını ayıran elemanlar şimdiden yeni eleman arayışına girmiştir...

► *Washington's Greenwood Memorial Park Cemetery*'ye birebir boyutta bronz Jimi Hendrix heykeli dikmişler...

► *Ronnie James Dio*, tüm kariyeri boyunca söylediğisi *Elf*, *Black Sabbath*, *Rainbow* ve *DIO* gruplarının parçalarından oluşan bir antoloji çıkarıyor mu...

► *Mercyful Fate* eski gitaristi *Michael Denner*, yine *Mercyful Fate*'ten gitarist *Hank Sherman*, basist *Al Patino*, *King Diamond* davulcusu *Bjarne Holm* ve *Ironfire* vokalisti *Martin Steene* ile *Force of Evil* adlı grubu kurmuş.

► *Ulver*'in yeni albümü *Tyckantropen Themes* tahmin edeceğiniz gibi metalle yakından uzaktan alaklı değil. Darkwave/ambient tarzında ve vokalsız bir albüm. Bu sayfalarda açıklamasını yazmak istedim ama metalci adamı bozar.:)

► *Göteborg*'da *Fredman* stüdyosunda yeni albümleri için kayda giren *Dimmu Borgir* büyük bir orkestrayla da çalışmaya düşünüyor.

► *Samael* gitar vokali *Vorph* kaval kemiginini kırış, 11 tane vidayla tutturulan kırkı bille Avrupa turnesini engellemediği ama...

► *Helloween* davulcusu *Stefan Schwarzmann*, yeni *Motörhead* ve *King Diamond*'da da çalan *Mikkey Dee*'ye bırakmış.

► *Duymayan* kaldı mı bilmiyorum ama *Mayhem*'in Norveç *Bergen* konserinde vokalist *Maniac*'in tuttuğu bıçakın ucundan fırlayan koyun kafası *Per Kristian Hagen* adlı seyircinin kafasını kırış, *Hagen*'in aktığı dava sonuçlanırsa 6 aya kadar cezası varmış... Burada eklemeden duramayacağım: Sevgili arkadaşım senin ne işin var *Mayhem* konserinde en öndel Madem tırı viri yapıcı arkalarдан izlesene çocuğum :)

## Playlist:

1. Megadeth - Family Tree
2. Silverchair - Suicidal Dream
3. Death - Flesh and the Power It Holds
4. Fantomas - Godfather
5. Opeth - Closure

## Rivayetler:

► Meinboné'lu Elric (Moorcock tür-  
tadın bu ünlü kahramanı hakkında  
daha fazla bilgi için Arkabahçe'den  
çikan kitapları okuyabilirsiniz) güm-  
üş perdeye geliyor! Universal Pic-  
tures ve Depth of Field birliktelığı  
le opsiyon'a alınan Üçlemeye, Elric efsanesinin onbir kitabı kapsaya-  
cak. Onbir farklı kitapta yuku bulan  
olayları nasıl üç filme süzürecekleri  
ise şimdilik bir muamma.

► Star Wars: Clone Wars Animat-  
rik, daha şimdiden ortağı tutuştu-  
runca; Lucasfilm de benzer bir uygulamayı hazırlamaya karar ver-  
miş. 20 adet kısa animasyon, hepsi  
de ünlü Klon Savaşları esnasında  
geçiyor, bilindik SW karakterlerinin  
yanı sıra yepyeni yüzler sunuyor.  
Oldukça heyecanlandıracı değil mi?  
Şimdilik sadece Amerikan televizyonları için hazırlanan bu anime'le  
re bizim nasıl ulaşacağımız bir soru  
şartı.

► ÇR aleminin devleri Spidey'in  
başarısıyla bir bir gümüş perdeye  
adım atıyor. DC Vertigo'nun Korku-  
Ökült Tarzı ÇR'ı Hellblazer'da Ke-  
anu Reeves'in rol alacağı söyleti-  
leri gezinmekte. Yine Amazing Spi-  
der-Man'ın kötüsü Doc Ock'u Al-  
red Molina canlandıracak, LOTR ile  
paraya boğulan New Line, bu para-  
ları saçacak yer buldu. Iron Man.  
2005'e kadar yolu var. Ve Catwo-  
man, Vidocq'un sükse yapan yü-  
netmeni Pifof, kedi kızın başında.

► Animatrix 2 - Program'ı adres-  
ten izlenebilir: [http://www.intothematrix.com/r1\\_cmp/animatrix\\_si-  
te\\_program.html](http://www.intothematrix.com/r1_cmp/animatrix_si-<br/>te_program.html). (Veya bir adet  
Herkes İçin Bilgisayar dergisi Nisan  
sayısında bulabilirsiniz, yine Türkçe  
altyazısı ile birlikte-blx).

► Ed Greenwood WoC ile 5 roman-  
lık anlaşmaya vardı. Bunlardan biri;  
Elminster'i Merlin konseptinden  
kurtarıp gerçek bir karaktere dö-  
nüştürecek olan "Elminster's  
Daughter", bir diğeri Elaine Cun-  
ningham ile ortak yazacağı ve Wa-  
terdeep etrafında gelişen bir eser,  
kalan üç ise Myth Drannor Şöval-  
yeleri'ni konu alan bir Üçleme.

# PLAY ALPE

"fithos lusec wecos vinosec"

## Tekrar keşfedildi sanki fantastik dünyalar.

**E**lbette bunun için Tolkien ve PJ'e, o muhteşem Üçlemeye emeği geçmiş herkese sayısız teşekkür etmemiz farz. LOTR'un gezenin dört bir yanındaki başarısından ağızları sulanan yapımcılar, bir bir fantastik destanları listelerine almaya başladılar. Bakınız Dragonlance, bakınız Dark Elf, bakınız Elric.

Sinemanın büyüsü, varolmayan şeyleri varmış gibi gösterebilmesinde yatar. Olması gerekenleri oldurabildiği için sinema milyonlarca insanı mıknatıs gibi çekmektedir. Kaçımız Ariakas'ın önünde eğilmiş, yaşamını bir amaç için feda etmeye hazır Tanis'in, kaçımız günüşiğine yeni doğan bir bebeğin gözüyle bakan Drizzt'in, kaçımız kaderinin aksi yönüne inadına yürüyen albinonun, o sıhırı gümüş perdede görünmesini istemeyiz? Bilirim, bazı sihirler bize özel olsun istenir. Emin olun, kim nasıl filmler çekerse çexsin, o kitapların yaşamınızı değiştirdiği anılar hep size ait kalacak. Raistlin hep hayallerinizdeki Raistlin, Zaknafein hep aynı Zaknafein olacak.

Ama düşünmenin, hayal kurmanın, olmadığı idda edilen (!) bir masalın peşinden gidebilecek cesaretin ve yaratıcılığın günah, ayıp olmadığını yine milyonlarca insan anlayacak, anlamaları gereklidir.

Punk'lara kıl olan yurdum insanların, Dünya kupasından sonra Ümit Davala saçıyla sokşa çıkmazı gibi, belki özenti, belki trendy zihniyetle, belki cahil olacak çoğu. Tüketip atacaklar, evet Drizzt Sa-  
vaş Zırhı oyuncakları, evet Caramon'lu çanta, evet Elric yastık kılıfları olacak.

Ama bir yerlerde daima, küçük çocuklar olacak, o karanlık salonda huşu içinde yaşadığı dünyadan başka gerçeklikleri keşfedecek olan çocuklar. Bir başka ben olacak, bir başka sen olacak, bir başka biz olacak olan çocuklar.

Ufkun ötesini hayal edebilecek olan çocuklar.

### Lorien Ormanları'ndan Eldor:

Salam Arkadaş,

Ben Lorien ormanlarından Eldor the Bladedancer. Kara derili fakat aydınlık ruhlu kuzenim Drizzt Do'Urden'in kitaplarından geçen palalar hangi silahlارın ortak dilde ismi ne idi? 'Forgotten Realms' ki-

tabında scimitar yazıyor fakat bütün kitap resimlerinde her zaman elinde falchion oluyor. Yalnız bu sefer de belindeki kınlar falchion gibi bir silahı alamayacak kadar inceler. Siz benden daha bilgiliiniz atam.

Eldor the Bladedancer

**N:** Scimitar'ın şekline Wizards kendi bünyesinde bir türlü karar veremedi. Homeland'in kapağında Drizzt'i geniş ağızlı pala kullanırken görüyoruz ancak 3E'de Drizzt'in elinde ince ağızlı palalar beliriyor. Açıyoruz 3rd Ed. Player's Handbook'umuzu ve sayfa 103'de silah eskizlerine rastlıyoruz. Haklısan, baba ya-  
digarı koca ağızlı "scimitar", "Falchion" a dönüştürmiş.



Böyle şeyler arada oluyor maalesef. Özellikle roman kahramanı bir yandan oyunlarda da karşılaşılan bir karakterse. Yine de fazla büyütmemek lazım, çizimleri yapan sanatçılarla yazarın zihindeki kiler, hatta okuyucuların aklında oluşuyorlar, kimi zaman oldukça zıt olabiliyor.

### İstanbul'dan Onur İLLİ:

Öncelikle Ali abi bu köşeyi yazdığını (özellikle bu şekilde yazdığını) için sana teşekkür etmek istiyorum. Zaten Türkiye'de FRP ile ilgilenen bir avuç insanın sorularına cevap verip hepimizi desteklediğin ise ayrı bir olay. Mailim çok uzun olacak gibi görünüyor ama (yayınlamayıverirsın ne olacak) gerçekten içimi dökmem lazım.

Sorularım şunlar;

**1** Ocak ayında DragonLance ile bir aşıklamada bulundun en tanınan karakter Tanis Yarı-elf diye, bu da ne demek kimse Raistlin'in eline su dökmez, tavırları, gücü ve şöhreti konusunda. Bilmiyorum ama içimden senin beyaz cüppen giydiğine dair kuşkular uyandı yanı niye insanlar Raistlini sevmey anlamiyorum valla.

**2** Anlamış olduğun gibi hasta bir Dragonlance'ciyim ve acemi de olsak (sizin gibi olmak için daha çok vaaaarrrrrrr!) GM'lik yapıyorum şu an arkadaşlarla çoktan D&D Türkçe'sini yedik ama israrla DL'in Türkçe'sini bekliyoruz. Bilmem çıkar mı, bu konuda beni bir aydınlat-san?

**3** Drow Drizzt Do'urden'i (yanlış mı yazdım?) sever misin?

**4** Trailer Project'i yapan abilerime ablalarına saygılar ellerinize sağlık ben de bir ara gelip katılmayı düşündüm fakat LGS filan vardı olmadı... (ama Flint'i hakketten yapamamamışınız) Bir de ben de o sipariş ettiğiniz lenslerden alacağım. Nereden sipariş edebilirim, hani o Raistlin'in gözlerinde olanlardan.

**5** Ben çok güzel resim yaparım, özellikle FRP ile ilgili Sturm'un bir resmini çizmişim manyak oldu hani, gerekli donanım yok yollayamadık kusura kalma.

**6** BG2'yi oynadın mı? (manyak oyun ben hem oynadım hem bitirdim ama Throne of Bhaal'dan sonra çıkmıyor Bir şeyden haberin var mı?

**7** Son bir şey ve bu da bütün arkadaşımın katılacağı bir şemdir saniyorum. Türkiye'de FRP'yle uğraşan ve oynayan tüm insanlara neden deli gözüyle bakılıyor? Bence bu dünyanın sorunlarından kaçmak için çok iyi bir yöntem

Onur / STURM BRIGHBLADE İSTANBUL

'MAY THE PALADINE SMILE UPON US'

**N:** Güzel sözler için teşekkürler Onur. İşte cevaplarınız:

**1** Çünkü Tanis Dragonlance'in vücut bulmuş halidir. İyi ile kötüün arasındaki denge gibi o da kendi içinde bir denge yakalamaya çalışır. İki irk tarafından dışlanırken dünyayı kurtaracak grubu onderlik eder. Bize benzer, çelişkileri ve arzuları bizim gibidir. Sen, gerçek hayatı bir Raistlin olamazsan - olmak da istemezin inan bana - ama her zaman bir Tanis olabilirsin.

#### Jukebox:

- 50 Cent - In the Club
- Eminem - 8 Mile Freestyle Battles
- Alfonse Brown - Le Frunk
- 2Pac - Ratha Be Ya N.I.G.G.A.
- Cypress Hill - Dr. Green thumb

Raistlin'in sevilmemesine gelince. Güçlü, kudretli ve anti-kahraman karizmasına sahip bir karakter olduğu doğrudur. Ama sevilmemesi gereken biridir o aynı zamanda. Saplaklı, bencil, kötü, korkaktır. Örnek alınacak, ikon haline getirecek biri değildir. Onu karşısına hedef olarak koyan bir çocuk hayattan soyulanmasına sevinir, dünyayı kendisine karşı olmakla suçlar, bencil ve zayıf olur. Acımasızlık ve cahilliklerle mücadele edeceğinin yerde ya kendini ya da günü kurtarır. Bu çağda çok ihtiyacımız olan dürüstlük, umut ve iyilik onun becerilerinden olmayacağından kanımcı.

**2** Dragonlance Setting için birkaç ay daha beklemen gerekiyor. Bu yaz ayları itibarı ile mühim dekor kitabı raflardaki yerini almış olacak büyük ihtimalle.

**3** Tabii, Drizzt en sevdigim karakterlerden biridir.

**4** Bence bu iyi dileklerini Alicant'a da yollamalısın. director@trailerproject.net adresinden ona ulaşabilirsin, böylece Raistlin'in lenslerini nereden isteyebileceğini de detaylarıyla öğrenmiş olursun. Bildiğim kadariyla lensler başlarını oldukça ağırlıtmıştı.

**5** Canın sağolsun.

**6** BG3 elbet yapılır. O serinin üclemesini okuduğumu hatırlıyorum. Çok satmış bir oyun serisi BG aynı zamanda. Tek şüphe, Neverwinter Nights'in daha uygun sistemi varken eski motora dönüş yapıp yapmayıcağı. Bu sorunun cevabı için de bir süre daha beklemen gerekecektir.

**7** Bu konuda hiçbir şey söylemem gereklidir. Artık okunmamanın arefesindeki gazetelerin ve çirük medya birikintilerinin, bazı kesimlerin cehaleti ve önyargılarının sırtından para kazanma çabasıdır bu. Etrafımızdakilere gerçekleri göstermekte ve oyunun kazandırdığı erdemleri sergilemekte yarar var. E haliyle Raistlin'den etkilenmek, onu feyz almak yerine Sturm ve Tanis'i örnek olarak kabul etmek iyi bir başlangıç olabilir ;)

Yeni bir yaz ufkta göründü. Yepyeni maceralar, onları yakalayabilecek kadar cesur olanları bekliyor olacak orallarda bir yererde. Kimimiz yaptığı seçimlerin sonuçlarına da cesurca katlanacak, gölgeler onlar için bir yankı olarak kalacak. Kimilerimiz ise, bu gölgeler tarafından sonsuza kadar rahatsız edilecek.

Eminim ki Hayalet okuyucuları, hayatlarındaki sorunları yüzleşmekte gösterecekleri başarıyı, geçmişin gölgelerileyde yüzleşmekte de gösterecekler.

Sağıcakla kalın ef'em... Mojo, kapıyı göster misafirlerimize...

#### Türkçe'de Diablo ve Ultima Keyfi

Son zamanlarda gözlerimizi pörtlettmeye aday bir yağış oldu. Oyuncuların gözüne ilk çarpan Diablo ve Ultima serileri tabiki bizden kaçamadı.

Peki ülkemizin henüz yeni tanıdığı oyun kitap serileri nedir?

Bu seriler oyun firmalarının da içinde kendini kabul ettirmiş yazarlara hazırlattığı kitaplardır. Serilerin olayların geçtiği dünya ve atmosferi ve birkaç ortak isim dışında oyunla alakası yoktur. Tabii bunlar Blizzard gibi her admında ustalıkla çalışan Richard A. Knaak gibi kendilerini kabul ettirmiş best-seller yazarlara hazırlatılınca ve da Ultima gibi en çok satan e-booklardan biri olması lütfen merak eder.

#### Ultima: Teknokrat Savaşı

Austen Andrews



Ultima yenir mi diyenler: buyrun kapımızı şu tarafta. Roman'da olaylar büyüdü Afet sonrası dönemde Sosaria'da geçiyor. Yeniden yapılanırken eluan kaos herşeyi değiştirecek yıldır kopuk olan irrklärin yolları birleşmiş ve böylece düşmanlıklara perde çekme zamanı gelmiştir.

Eser gururlu ve asıl şovalye Gabriel Montenegro'nun hırsına yenik düşmesiyle gelişen olaylar içerisinde geçiyor.

Sözün Özü: Tamam, şu an piyasadaki en çekici kitap değil; ama oyun dünyası kadar teknoloji büyümüş çarpışmalarını enteresan bulanlara kesinlikle önerilebileceğiin değişik bir tad.

#### Diablo: Bartuc'un Mirası

Richard Knaak



Diablo: Legacy of Blood'i elime ilk alışım dün gibi aklımda. Bestseller'lara imza atmış Ejderha Mizrağı yazarı Knaak'ın kitabı elime geçtiğinde kafamda soru işaretleri vardır; sadece efsanenin adından faydalanan bir kağıt yığını mı yoksa beni o dünyaya sürükleyecek bir town portal mı? İki yıl sonra bugün türkçe Bartuc'un Mirası elimde.

Kitap arkadaşlarıyla beraber büyülü eşyalar ararken Norrec Vizharan'ın gelmiş geçmiş en büyük büyütülerden Bartuc'un lanetli zırhını bulmasıyla başlayan olayları anlatıyor.

Özün Sözü: Çekici ve eğlenceli bir kitap. Yerinizde olsam Norrec'e bir şans verirdim.

1984



*Birinin cenneti,  
bir diğerinin cehennemidir.*

- Hacı?
- Nedir?
- Ya bu bilgisayarlar, oyunlar felan iyi hoş ta...
- Eeee?
- Çok ciddi psikolojik sorumlular yol açabiliyorlarmış bunlar?
- Yapma yav?
- Valla!
- Ne gibi?
- O-hoooo, abi kişilik bölünmesinden şizofreniye kadar bir sürü şeye yol açabılmış oyun oynamak!
- Bizim durumumuzdaki gibi mi yani?
- Eööö, ne var bizim durumumuzda abi?
- Oğlum sen benim bilinçaltımdan duyduğum bir sesten başka nesin?
- Hmmmm, doğru tabii de...
- Siz ben oyun oynamazken de buradayınız. Nasıl olacak bu işler?
- Abi sen şimdi seni toplumun delirliği ni mi söylüyorsun yani?
- Toplumu iyim, size birşey olmasın be gülüm! Hadi git bir fincan kahve yap, canımı sıkma benim!
- Sade ve tek şekerdi di mi abi?
- Öğrenemedin mi huyumu ki halen israrla soruyorsun?
- Tamam abi...
- ...
- Abi gene savaş çıktı yaaa!
- Oğlum bitmez bu gezegenin poku püsürü, bırak sen şimdi onları da, kafam durdu, gel bir ilham ver. Yazilar bitmeyecek böyle giderse.
- Abi bak gene çolügen çocuğun üzerinde bomba yağıdırıyor şerefsizler yaaa!
- Ne yapayım yani, oraya gidip düşen bombalarla havada röveşata mı çekeyim? Nedir istediğiin anlamadım ki?
- Yaaa tepki verelim hacı, bişii yapalim!
- Ulan hem kıçındaki dona' kadar elin adamından satın al, kendin bir halt üretme, sonra da tepki verelim! O bombaların parası senin cebinden çıktı sssssalak! Çok dinlerler sanki seni de! Adam kendi halkını dinlemiyor, sinire

## BİLİNÇALTI MUHABBETLERİ

Müsait bir yerde ineceğim var!

vermiş kendini imparator olacağım diyen, kralını tanımadım diyen! Töööbeee...

- E nerede demokrasi, nerede insan hakları?
- Lan sen hâlâ orada misin? Hay keriz yaaa!
- Hepsi yalan mıydı yani? Ühü...
- Oğlum diğer her kavram gibi onlar da yozlaştırılmaya müsaittir, önce bunu bir anla da sen. Bak, adam bir Tanrı adına diyor, bir demokrasi için diyor,



bir petrol kuyusunu yakarı acımadam topuna sıkırmıştı. Daha ne desin?

- Aslında bunları arenaya koyup kaptıracaksın, ikisi birbirini gebertirken çokluğunu ta locadan çekirdek çitletecek.
- Hangi birini? Bunlardan iki tane yok ki, eline azıcık yetki verilen her insan evladı deliriyor canına yandığının gezeninde! Buna arena mı yetişim?
- ...

- Hişşş, baba bi kalksana...

- Ne var gene, iki dakika uyutmadınız be! Biriniz gidiyor biriniz geliyor, gene ne var?

- Now I was wondering something, you know those new graphics cards will have...

- ULAN! Türkçe konuşsana hayvan he rif! Biraz evvel gelen Rusça, bir önceki de Arapça konuşuyordu zaten, bir hala anlamadım. Ne biçim kişilik bölünmesi olan bu, delirecem ya!

- Abi çok afedersin, bazen dalıp gidiyorum öyle. Ve fakat bana sorarsan sen çoktan delirmişsin.

- Bunu söylemek için mi kaldırdın beni uykumdan?

- Yok, aslında canım Counter çekti, gel yarı saat oynayalım diyecektim.
- Baba hazır kalkmışken bana da bir fincan kahveyle bir sigara getirsenize?
- Nooluyo yaa, iki dakika uyutmadınız be kardeşim!
- Hah, başladıklar gene toplanmaya, ışığı gören geliyor canına yanayımlı! Ben dışarı çıkyorum, ne halt ederseniz edin!
- Aaaa, nereye yaaa? Hani Counter fe lan? Anaaa, kaçtı gitti herif!
- Boşverin gitsin deve, biz kendi kendimize takılırlız. Ehue.
- ...

- Yaaa, işte böyle doktorcum, bir üç beş filan derken, resmen bilinçaltımda küçük bir kasaba oluştu. Aman bana bir çare!

- Valla sizin olayınız bambaşka olmuş, Freud görse küçük dilini yutardı herhalde. Ama hıyarlık biraz da sende be güzel kardeşim, niye daha önce gelmedi? Bak hamamböceği sürüsü gibi üremişler, sarımsılar dört bir yanı. Ben şimdî hangiyle uğraşayım?

- Doktor ne biçim konuşuyorsun ya?

- Nasıl konuşacağımı sana mı soracağım eşek! Senelerce saçımı kadavı ettim kol gibi kitapları okurken, niye? Sırf senin gibi delillerle uğraşmak için! Bana bak, Hipokrat filan dinlemem, kafayı koyar yiğarılmış seni oracişa! Manyak!

- Ben deli diilim utan! DİİLİM!

- Delisin oğlum sen, hem de zirdelisin! Manyakın sen! İflah olmazsun sen, hıyarın, piskopatın tekisin! Seni var ya, seni bir hücreye kitleyip anahtarları denize atmak lazımlı!

- DİİLİM ULAN! Ha? Dur bi dakka! Sen! Sen de onlardan birisin! Oyuna geldim, kumpasa sardılar beni, dört yanım entrika oldu! HÜLEAN!

- Niňahahahahaaaa! Keriz iki saattir doktor tezgahındayım diye anlatıp duruyorsun, halbuki evden bile çıkmadın! Nasıl, nefis olmuş di mi halişünasyon? Muahahahaaaa!

- Allah belanızı verecek oğlum! Ühü...



# KÖPRÜDEN ÖNCE SON ÇIKIŞ

**Kollarını açmış iki yana, öylece duruyordu yaşlı adam**

"Çekilsene be yolun ortasından!" Yaşlı adamın çatlamış dudaklarının kenarından aşağıya süzülüdü göz yaşıları. Hıçkırıklar içindeydi. Kollarını açmış, öylece köprünün girişinde duruyor, hemen önündeki otobüsün ve ardından gelen yüzlerce aracın karşıya geçmesini önlüyordu. Ağlıyordu...

**"başaramadık... yine başaramadık..."**

Yüzlerce aracın korna sesleri, sürücülerin küfürlerine karşıyordu. Her sabah, zaten sevmediği ama mahkum oldukları işlerine gidebilmek

için çektileri bin türlü eziyet yetmiyor muş gibi bu bunak herif de nereden çıktı? Otobüs şoförü sabrıñın son demlerindeyken, dikiz aynasından koşarak yaklaşan polisi görünce aşağı inmekten vazgeçti. Kafayı çıkartıp bağırmakla yetindi.

"Manyak misin nesin sen?! Sabah sabah canına mı susadın be!"

**"başaramadık şoför evladım... kaybettik yine!"**

"Haydaaa, çattık ha, iyi mi?"

Grinin her tonundaydı uzun saçları yaşlı adının. Altında, giyilmekten parçalanmış yeşil, kadife bir pantolon vardı. Üstünde ise hiçbir şey yoktu. Yüzündeki çatlaklar sanki dünyanın en yüksek dağlarındaki tüm rüzgârları yemiş izlenimi veriyor; gözlerindeki pırıltı, kimsenin sahib olmadığı bir bilginin sahibi olmanın ama hiçbir şey yapamamanın verdiği sonsuz hüznü yansıtıyordu.

Polis neredeyse linç edilmek üzere olan adının yanına geldi, nefes nefese...

"Deli misin be amca! Öldürecekler seni, gel şöyle kenara"

Yaşlı adam kafasını polise çevirdi, yavaşça. Çok sonraları, uzun karanlıklar boyunca, o an, o gözlerde gördüğü şeyin ne olduğunu hatırlamaya çalıştı polis. Başaramadı...

"Nen' var amca?"

**"başaramadık çocuğum, ah yine... başaramadık! Ama korkma, belki bir dahakine... İnşallah bir dahakine!"**

"Ne diyorsun amca? Başaramadığın ne, trafikten ne istiyorsun hem? Gel hele, şöyle kenara gel. Direnme ama! Gelsene!!!"

**"Dur evlat, az bir zamanım kaldı zaten... Burada durmam gerektiğinden 1 saniye fazla durmam, merak etme... ah başaramadık, Allah'im!"**

"Çeksene şu adamı kenara be! Ne beceriksizmişsin!"

**Yazılı olmayan tarih, kaçınıcı nesilden sonra mitolojiye dönüsür?**

"Ne yapayım hanımfendi? Ateş mi edeyim, döveyim mi? Yaşı bir adamcağız işte..."

**...başaramadık...**

"İşe geç kalan sen değilsin tabii, nasıl çekersen çek, çabuk aç şu trafiği!"

"EEEH! Emir kulunuz mu var sizin bura-da be?!"

**...her şey...**

"Başkalarına gelince şiddet kullanmak kolay tabii, hak etsene maaşını şimdii!"

"Ben şimdi senin..."

**...yeniden...**

**...başlıyor...**

O an, gördükleri en yüksek ışık ve desibelden kör ve sağır oldular. Köprünün diğer ucundaki kara parçasını yutan bir anlık ışık ve sıcak seli, şehrin diğer yarısından bir anlık yükselen milyon çığlığıyla birlikte patladı, sonra sustu ve sonra kendi çığlayışında devam etti. Her daim ayakta kalacağı zannedilen beton kuleler eriyip küller okyanusunda yok oldu. İnsanlar her daim efendisi olduğunu zannettikleri icatlarından birisinin ucunda, küller okyanusunda yok oldu. Yaşam, başladığı gibi bir anda sona erdi.

Köprünün diğer ucundakiler ise çığlıklar içinde neler olduğunu anlamadan kör, sağır, etraflarında tutunabilecekleri herhangi bir şeye tutunurken, ölüm, insan yapımı bir güneş gibi her şeyi yutarak diğer yakayı kavurdu.

Giderek etkisini kaybeden şok dalgaları köprüye ulaşıyordu şimdii. Yaşlı adama ulaştığında, savrularak önündeki otobüse çarptı, yavaşça aşağı düştü, dizlerinin üstüne, sonra sırtının. Kolları açık, hâlâ, ışılıtı gözlerinden yaşlar süzülüyordu. Çığlıklar içindeki sessizlikte, görmeyen gözlerle gökyüzüne bakarak fisildadı.

**"yine başaramadık...belki bir dahakine...belki..."** ☺





**Çıldırmış bir dünyada yaşıyoruz. Bu yüzden kimseyi suçlamak kolay değil.**

Bu coğrafyanın çocuklarıyız. Ne gizemli olacak kadar doğuda, ne de uygar olacak kadar batıda görüldüğü için ortadoğu denilen topraklarda yaşıyoruz. Denizin tuzu, dağın rüzgarı ve çölün kumuya sertleşen yüzlerin diyarı. Uğruna en çok savaşan ve hep bir şeylerin uğruna ölmek zorunda kalan insanların toprağı. Bu dünyadan en karmaşık, en sorunlu yeri. Medeniyetin doğduğu ve bu gidişle medeniyetin son bulacağı topraklar. Düşünmeden edemiyorum. Atalarımız güzel Anadolu topraklarına yerleşmek yerine, İskandinavya'nın soğuk ve cansız fiyortlarına gitselerdi... Bugün huzur içinde yaşıyor olur muyduk?

Çoğumuz huzur içinde olurdu elbet. Bugün Norveçli'lerin çoğunu, haber bülteninden haber bültenine bir savaşın varlığını hatırlayarak, huzur içinde yaşadığı gibi. Yani başımızda kıyamet koparken umursamadan ve huzur içinde yaşayanlar yok mu sanki? Kaçımızın umrunدا savaşın ve ölümün kol gezdiği. Irak savaşı, televiyonda ahkam kesmeyi pek seven bir grup patavatsız için, kaçırlımsız bir 26 Milyar dolardan ibaret değil mi?

Bu coğrafyanın çocuklarıyız... Evet, hiç de kolay değil yaşamız. Ama unutmayın ki bu coğrafyanın şanslı çocuklarıyız biz. Daha hiç birimiz kimyasal silahla tanışmadı, İsrail işgalî veya canlı bomba tehditi ile yaşamadık, yıllar süren ambargolarda ilaca hasret kalmadık. Biz daha Ortadoğulu olmak nasıl biracidir pek tatmadık. Ve umarım asla tatmayız.

#### Dayanışma ve Ölüm

Ama eminim ki şu an İskandinavya'da yaşasaydık da bir coğumuz dünyanın gelmiş geçmiş saçma savaşından ve onun sorumlularından hala nefret ediyor ve belki de onları durdurmak için bir şey-



# ORTADOĞU

Dünya haritasının yanık ucu...

ler yapıyor olurduk. Hatta belki orada yaşasaydık bu denli kaderci ve tepkisiz olmazdı. Burnumuzun dibinde yaşanan ve görmezden geldiğimiz acılarla ses çıkarırdık. Daha cesur ve idealist olabilirdik, Rachel Corrie gibi.

Son yüzyılın en adice cinayetine kurban gitti Rachel. Filistinliler için bir şeyle yapabilmekti tek derdi. Artık sonu hiç gelmeyecekmiş gibi görünen İsrail işgalinde, çaresiz kalmış, bu yorgun insanlarla yardımcı olabilmek umuduyla Amerika'dan kalkıp gelmişti. Onlarla birlikte yaşadı. İsrail askerleri su kuyularını imha etmesin diye canlı kalkanlık yaptı. Geçen ay bir Filistinli'nin evinin yıkılmasını önlemeye çalışırken, henüz 23 yaşında, İsrail ordusunun bir buldozeri tarafından ezilerek öldürdü. Bir kaza değildi bu. Çünkü üzerinde fosforlu kocaman kırmızı bir ceket vardı Rachel'in ve elindeki megafonla buldozerin şöförüne bağıryordu. Onu görmemesi, duymaması imkansızdı. Kasılıt bir cinayetti bu. Bir Amerikan kızı, bir Filistinli'nin evini korumak isterken, İsraili bir askerin üzerine sürdürdü, Amerikan çeliğinin altında kalarak öldü. Kötülüklük dönüp dolaşıp kendini bulur derler, kendi kökünü bulsa bile kötülük yine de masulları, iyileri vuruyor.

#### Propaganda ve Yaşam

Şimdi işi gücü bırakmış canlı yayında savaş izliyorum. Günlerdir Amerikalı savaş esirleri TV'ye çıktı diye kıyaleti koparıyor Amerika. Ama İsrail ordusunun ezerdekilere olduğu vatandaşından bahsettiklerini duyamıyorum. İzinsiz Kuzey Irak'a

girmemizin hata olacağını söylüyor, ama kendisinin nereden izin aldığından bahsetmiyor. Dünya işlerine geldiği gibi dönüyor. Utanmadan hala işgal ettikleri bir ülkeye özgürlük getirdiklerinden bahsediyorlar. Oysa yaşamını barış için, acı çeken insanlar için ortaya koyan bu kızın söyleşikleri duyulmuyor.

"İki haftadır Filistin'deyim ve hala gördüklerimi anlatacak kelime bulmakta

zorlanıyorum. En çok da Amerika'ya mektup yazmak için oturduğumda zorlaşıyor burada olup bitenleri anlamak. Buradaki çocukların kaç tanesi daha önce duvarlarında tank mermilerinin delikleri ve tepelerinde sürekli onları gözetleyen işgalci bir ordu olmadan yaşadı bilemediğim. Emin olmasam da, sanırım bu çocukların en küçüğü bile dünyanın her yerinde yaşamın böyle olmadığını farkında. Ben buraya gelmeden iki gün önce bir İsrail tankı sekiz yaşında bir çocuğu vurup öldürmüştü. Çocukların çoğu onun



adını -Ali- söyleyip duruyorlar bana ve duvarlardaki posterlerini gösteriyorlar. Bir de çocukların benim kısıtlı Arapça'ma pratik yaptırmaya da bayılıyorlar. "Kaif Sharon?", "Kaif Bush?" diye sorup ben "Bush Majnoon", "Sharon Majnoon" diyince gülüşüyorlar (Sharon Nasıl? Bush Nasıl? / Bush deli. Sharon deli). Elbette tam olarak inandığım şey bu değil. Sonra İngilizcesi olan bazı yetişkinler beni uyarıyor: "Bush mish Majnoon"... Bush bir iş adamı. Bugün "Bush bir alet" demeyi öğrenmeye çabaladım ama doğru çevirebildiğimi sanmıyorum (Bush is a tool / Aynı zamanda başkasına alet olan kişi anlamına da geliyor). Ne olursa olsun, burada dünya güç dengelerinin nasıl işlediğini, benim bir iki sene önce bildiğimden daha iyi bilen sekiz yaşında çocuklar var."

Sorular kafamın içinde dolanıp duruyor. İsrail dozerlerinin ne işi var Filistin'de, Rachel neden öldü ve tankın içindeki bir asker çocuklara neden ateş açar? Elimdeyse tek bir cevap var. Bir gün gelecekte İsrail'de bile, Sharon'un ismi Hitler'le birlikte anılacak, ama Rachel Corrie'nin adı Schindler adının bugün gördüğü gibi sonsuza dek saygı görecektir.



# UYGARLIĞIN HİLECİLERİ

Güç budalaları için Civilization rehberi...

Oyun Civilization. Tarih İ.O. 4000. Bir tek Settler'dan ve birkaç dönmüş topraktan başka hiçbir şeyim yok. İlk şehrimi kuruyorum. Ama gözüm henüz göremedigim diğer topraklarda. Burayı bir fırsatlar ülkesi yapmaya kararlıyım. İyi niyetli bir başlangıç bu ama niye se sadece dolaşip haritayı açacak bir "explorer" yerine "warrior" üretmeyi tercih ediyorum. İçten içe, savunmasız bir şehir bulup orayı işgal etmeyi umuyorum belki de. Bir yandan da bilime yatırım yapmaya başlıyorum. Gelecekte başımı ağırtacak sorunları rahatça savuşturmak için önce ekonomiyi doğrultmam lazım.

Savaşçı birimin dolaştıkça, çevrede benim yerleştiğim bölgeden çok daha zengin topraklar olduğunu fark ediyorum. Hayıflanıyorum. Oralara da göndermeliyim halkımı, yerleşinler. Hepsini bilmem olmalı, hepsi... Şehirlerimin sayısı arttıkça hükümettiğim alan da büyüyor, üretebildiğim birim sayısı da, param da. Artık bir değil birkaç savaşım dolaşıyor dünyayı. Arada bir karşıma köyler çıkıyor, yağmıyorum. Orada da yaşayan birileri var, kabileler falan, ama oyunun kuralı bu, ne yapamı...

Ülkedeki yönetim biçimimi şimdilik monarşi olduğu için halkın son derece uysal. Yavaş yavaş ama kararlı bir biçimde silahlanıyorum, askerlerim gelişmeye ve dolaşmaya devam ediyor. Gerektiğinde ufak çaplı çatışmalara bile giriyo, bazıları ölüyor. Önemi yok, çünkü dediğim gibi halk umursamıyor. Yemekleri ve tapanıkları olduğu sürece mutlu. Gemi üretmeye bile başladım. Gemilere biraz sivil, biraz asker doldurup deniz aşırı topraklara gönderiyorum. İmparatorlugu büyüyor. Komşu ülkeler de ayağıma dolaşmasa ne kadar güzel olacak... Sınırlarım genişledikçe daha fazla ülkeyle muhatap olmak zorundayım. Onların küçük, az gelişmiş medeniyetleri umrumda değil aslında ama şimdi savaşa giremem. Bir an önce hepsini susturacak diplomatik güçe kavuşmam gereklidir.

## Casuslar

Birkaç tane "spy" saldım ortaliga. Askeri ya da teknolojik gücünü tehlikeli bulduğum memleketlere gönderiyorum. Halkı kıskırtmak, su kaynaklarını zehirlemek

ya da teknoloji çalmak gibi ulvi görevleri var. Savaşla ya da diplomasıyla kıyaslanlığında hiçbir şey vermeden istediklerimi almak için gayet pratik bir yöntem. Bu ajanların bazıları tutuklanıp kalıyor oralarda ama ilden ne gelir, kendi beceriksizlikleri.

Demokrasi denen şeyi keşfettim ve her şey allak bullak oldu! Evet artık daha zenginim, bilimde ve kültürde çok daha hızlı ilerliyorum. Bütün dünyanın gözü bende. Ama eğitim ve gelir düzeyi yükseldikçe bu halka bir şeyler oluyor. Rahat mı batıyor nedir, buluttan nem kapıp ayaklanıyorlar. Vergileri yüksek buluyorlar, çalışma saatlerini beğenmiyorlar, dışarda asker bulundurmama kızıyorlar, diğer devletlere rest çekince hükümeti deviriyorlar... Şimdilik her şehrde birer "entertainer" koydum, idare ediyor ama nereye kadar, belli değil.

## BM

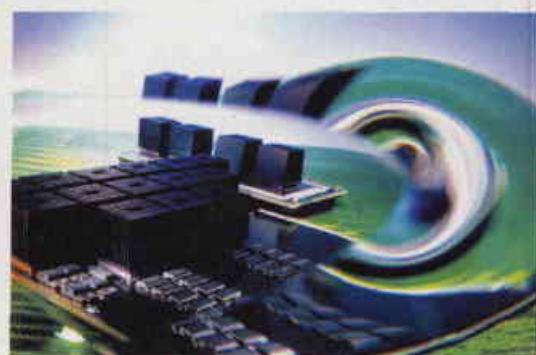
"United Nations". Sihirli bir formülümsüz meğerse bu. Bütün dünyada artık ben ne dersem o oluyor. Kimse bana savaş ilan edemez, istedığım ülkenin boynunu kırabilirim, hem de ellerimi bile kirletmeden. Dünyadaki diğer ülkeleri birbirine düşürüp hem paralarının hem ordularının hem de teknolojik güçlerinin yavaş yavaş eriyişini izliyorum. Onlar birbirlerini yerken ben bilimsel araştırmala devam ediyorum. Örneğin "Manhattan Project". Diğer devletlere sattığım silah teknolojileri, böylesi bir nükleer güç karşısında nedir ki? Tümü de solda sıfır. Bu atom bombası işine ülkem güvenliğini korumak için, "düşmanlarım bulmadan ben bulmaliyım" mecburiyetiyle girdim ama şimdiböylesi bir silaha sahip olmanın önemini daha iyi anlıyorum. Peki ya diğerleri de bu teknolojinin sırrını çözerse? Karşında dizleri titriyor ama kuyumu kazmak için fırsat kolladıklarını da biliyorum. Paranoyak değilim, gerçek bu. Eğer nükleer silahlarla ilgili bilgilerimi çalarlarsa oyun anlamsızca biter. Biraz daha ajan üretmek lazım, bakalım dost ülkelerde neler olup bitiyor...

## Kaçış

Bir yandan uzayda çalışmalarım sürüyor, bir yandan sağlık, eğitim, ekonomi gibi

Hmm, şu yukarıdaki "cheat" tuşunu kullandım mı?

tüm dünyayı ilgilendirecek konulardaki gelişmeleri tekelimde tutuyorum. Ama artık bu sınırlar bana yetmiyor, az gelişmiş ülkelerde onların ihtiyacının çok üstünde bazı doğal zenginlikler var. Buralardan istedığım gibi faydalananamıyorum. Ayrıca uzak kıtalardaki ülkeler üzerindeki hakimiyetim yeterince güçlü değil. Bunlar kendi aralarında paktlar oluşturuyor, bana karşı işbirliği yapıyor. Nefesimi enselerinde hisseseler yapamazlar böyle. Oralarda üsler kurmaya kalktıǵımda da çok bilmiş siviller ayaklanıyor. Bu böyle gitmeyecek. Gidip o ülkelerden birini almak lazım ki varlığım kabul görünsün, gücüme güç katayım. Müttefikler-



den birinin topraklarına asker yığarak başlayabiliyorum işe ama sivilleri nasıl susturacağım?

Orduyu petrol için gönderdim ama bedeli ağır olacak gibi. Dünyada hiç dosya kalmadı. Bütün ülkelerle ilişkilerim bozuk. Evet çok güçlüyüm ve onların baskınlarının bir anlamı yok ama diploması gücüm çok zayıf artık. Özellikle ayaklanmaları bastırmak neredeyse imkansız hale geldi. Her turn bütün şehirleri dolaşıp dil dökmemeye rağmen bir sonraki turn tekrar ayaklanıyorlar. Bu kadar asker yiğidiktan sonra geri dönmem de mümkün değil. Tam kazanmak üzereyken oyun düğümlendi. Hmm, şu yukarıdaki "cheat" tuşunu kullandım mı? E tabii, hile yapmak serbest olmasa niye öyle bir seçenek koysunlar ki... Sadece bir tek ülkeyi almak için yapacağım. Sonra nasılsa ben bile unuturum. Hadi bakalım, oyuna devam.

# inbox&outbox

**Yeni bir ay, yeni bir sayı, hayat nasıl da geçip gidiyor değil mi? Öyle ya da değil, işte sizden gelenler, yazıyoruz bunları bir kenara ha!**



## YENİ SİSTEM, ESKİ PROBLEM

Salam sevgili Level, İlk başta söyleyeceğim, derginizin ilk sayısından itibaren takip ediyorum. Hani şu Red Alert'lı sayısından, İlk sayımı biraz CD ağırlıklı bulmuştum açıkçası. İncelemeler bir sayfa falandı. Ama yıllar geçtikçe tecrübeyle doğru orantılı olarak da Türk standartlarına uygun bir dergi oldu Level. Bilirim, yabancı dergilerde bir oyun hakkında topu topu bir sayfa bir yazı vardır. Onunda çoğu resimle kaplıdır. Aslında bakarsanız Level'i izleyen gizli okurlarınızdanım. Size sessizliğimi bozduracak şey ise sınırlarımı çok bozan bir sorun. Bilirsiniz ki Max Payne bir klasiktir. Bundan önce P2 400, Voodoo kartımla bir salyangoz gibi çalışırıdı. Ben de azim ettim, sağdan soldan çarptım, sistemi yeniledim. P4 2.4, ATI Radeon 9700 pro, 512 Mb ram. Ses kartım SB Live Value, sürücülerini ise kaybettigimden ilk yüklenken internette bulduğum sürücülerini yükledim. Anlayacağınız kasada en eski şey bu ses kartı oldu. Haddiski (haddini bilmesi gerektiğinden haddiski) bile değiştirdim yanı. Şimdi böyle canavar bir alet yapmışsınız, diyorsunuz ki Max Payne'yi tadiyla oynarsınız. Oyunu kuruyorum, ana menüye geliyorum. Ne zaman Tutorial'ı veya New game'ı seçsem, Loading ekranından bir kaç saniye sonra Windows'a geri dönüyor. Grafik kartının en güncel sürücülerini yükledim. Yine olmadı. Aynı sorun Giants'da da var. (bu sırada söyleyeceğim, çokok eski bir bilgisayar oyuncusu yurdur. İki yaşında abime bir Comodore 64 almış (bu da 1985 yılına denk geliyor galiba), ben üç yaşından itibaren oynamaya başlamışım. Resimlerim bile var!) Giants'da ana menüye bile girmiyorum. Büyük ihtimal oyun motorundan kaynaklıyor. Bilirsiniz ki Giants'in ana menüsü oyunun geçtiği adıyla süslü. Acaba ne yapabilirim? Tamam, Unreal Tournament 2003'ü en yüksek detayla süper FPS oraniyla oynuyorum ama Max Payne'yi oynayamamışsam ne değeri kal-

di? Başka bir şüphem, acaba sorun Win XP'de mi? Mesela Age Of Empires II'yi de XP'ye yükleyince çalışmıyor. Hata mesajı veriyor. Bana yardımcı olabilirseniz çok sevineceğim. Bu sırada Tuğbek Abi'yi neredeyse piyasadaki pek çok oyun dergisinde gördüm (ise yarayanlardan bahsediyorum:) Kendisi herhalde oyular üzerine bir doktora yapsa yeridir. Bilgisayar oyunu oynamakta bir iştir aslında. Mantık ve çözüm isteyen problemleri çözebilmek. Her kafanın yapacağı iş değil.

İyi çalışmalar dilerim

GÜRKAN ERASLAN

Salam Aslan,

Sistem özelliklerine bakılırsa kimi çarptıysan sağlam çarpmışın, ama güzel sistem olmuş, güle güle kullan. Eski oyunları çalışmama sorunsalına gelince, yeni işletim sistemi, yeni donanım, yeni sürücüler, problemin gerçekten de nerede olduğunu kim bileyebilir ki? Belki hepsi birden gıcıklık yapıyor, uğraşacak-

## Sistem özelliklerine bakılırsa kimi çarptıysan sağlam çarpmışın, ama güzel sistem olmuş

sın biraz. XP iyi hoş ama sık sık güncellenmen lazım, özellikle sürücülere dikkat et. Mesela ekran kartın için kendi üretici firmasının çıkardığı, XP sürücülerini kur. O olmazsa Nvidia'nın Detonator sürücülerini. Sorunsuz PC gördün mü sen? Ben görmedim.

Bu arada Tuğbek koalasına yağ çekmeye çalışman da gözümden kaçmadı değil, ıskaladım sanma! Adam zaten PC Gamer ile başladı editörlük hayatına, oradan da Level'a geldi. Eeee? Piyasadaki tüm dergilerden kastın ne ki durum böyle olunca? Heh, hadi neyse, senin de-

diğin gibi olsun. Kendine canın nasıl isterde öyle bak, onu da ben söyleyecek değilim ya?



## R.I.P. WESTWOOD

Salam Berker Abi.

Bu dergiyi çok seviyorum tabii ki sizleri de. Benim anlamadığım bir şey var kopya oyular verilen tarihten bir kaç ay önce çıktı. Neyse bunlar da diğer sorularım;

1- EA Westwood'u gerçekten kapatıyor mu?

2- Doom 3 X-Box'a çıkacak mı?

3- Sizler Postal 2 diye bir oyundan bahsettiniz ve aralıkta çıkacaktır ne oldu iptal mi edildi?

4- Kasım ayındaki Level sayınızda Metal Gear Solid 2: Substance'nin sadece X-Box'a çıkışını söylediğiniz ama bu ay çıkış tarihi verdiniz bu nasıl oluyor?

5- Ve de Duke Nukem Forever artık çıkmasa da olur çünkü ne de olsa hayal kırıklığı yaratacak bu ayki sayınızda yazdığınız 3D Realms'in yaptığı açıklamada çok hata yaptıklarını söylüyorlar bence bu oyundan bizlere hayır gelmez o kadar bekledikten sonra.

SAYIN TARLACI

Merhaba Tarlacı,

Bu arada, adın gerçekten "Sayın Tarlacı" olabilir mi? Mektupta bu isim vardı, ben de direk koydum, takma isim felan mı bilemiyorum tabii, ama bir yanlışlık olmuşsa şimdiden kusura bakma yani. Neyse, o kopya oyunun önce çıkma olayı şundan kaynaklanıyor. Bir oyun ya son Beta aşamasında yapımcı firmanın içinden biri, ya da basına gittiğinde fabrikadan bir eleman tarafından korsanlara sızdırılıyor. Çoğu zaman sizmalar fabrikadan kaynaklanabiliyor. Tabii baskiya giden oyunun hazırlanıp, kutulanıp,

kontrol edilip, piyasaya sürülmlesi bir ay tuttuğundan, o zamana kadar korsanlar oyunu yaymış oluyorlar. Olay budur ya ni, gelelim diğer sorularına;

Electronic Arts gerçekten de Westwood'u HAM yaptı. Ama bununla da kalmayarak cidden büyük bir terbiyesizlik örneği sergilediler ve Westwood'un 2 yıllık emeği olan Generals'in Credits ekranına "Westwood'un Command & Conquer serisinden esinlenerek yapılmıştır!" yazdırılar, dikkatle bakarsan görürsün. Yani Westwood gibi bir firmayı tarihe gömmekle kalmayıp, ardından bir de adamların o kadar emeğinin üstüne tüy diktiler. Eh, "vahşi kapitalizm" böyle bir şey oluyor işte.

Evet, DOOM 3'ün XBox sürümü de olacak deniyor, ama doğrusu nasıl olacak, ben bileyorum. XBox güçlü bir konsoldur, iyidir, hoştur amma, o oyunu hiçbir grafik değişiklik olmadan kaldırır mı, şüpheliyim.

Postal 2 bildiğim kadarıyla bahara sarktı, ayrıca biz ilk bakış yaptığımızdan beri içerikte bir miktar değişme de oldu.

O eşşekliği Sinan efendi yaptı, niye yaptı, nasıl yaptı bilemem, ben karışmam (şu yüzden yaptım Madd efendi, izlediğim Microsoft'un MGS2:S için hazırladığı bir TV reklamının üzerinde eşşek kadar "FOR XBox ONLY!" yazıyordu. Canım benim! Eşşek ha! Gel utan buraya!!! - bñx). Ama Substance PC, X-BOX ve PS2 için aynı zamanda çıkarılacak, ben bunu bilirim, bunu söylerim. İnanmazsan bekle gör.

Valla Duke çıkar mı, çıkmaz mı, orası tamamen kayıp. Yapımıçı firma olacak sıparalar ne bir bilgi veriyorlar, ne de inkar ediyorlar. Bu da başka türlü bir pazarlama stratejisidir, ama bana sorarsan adamlar artık kendileri de Forever projesini pek ciddiye alamıyorlar.

### **TIK TIK...**

- Herkese selam, Size 3 sorum var:
- 1.Geforce4 MX440, DirectX 9'u destekliyor mu?
  - 2.MOH:Spearhead, MOH:Allied Assault'un demosu üzerine yüklenebiliyor mu?
  - 3.Cözünürlük değiştirirken iki kere tık sesi geliyor. Bunun kaynağı nedir? Şimdi teşekkürler, size iyi çalışmalar.

ONUR TÜTÜNCÜ

Merhaba Onur,  
Sana 3 cevabımız var, oku bak;

GeForce serisinin hiçbir kartı DirectX 9'u desteklemiyor. Tabii bu Directx 9 kullanan oyunları çalıştırırlar demek değil, ama pek çok özel komutu kullanmayacakları ve arada bir killik yaratacakları kesin. Sadece GeForce FX, yani serinin son işlemcisi DirectX 9 destekliyor, o işlemciyi kullanan kartlar ise ben bu satırları yazarken daha piyasaya çıkarmamışlardı. Bu arada unutmadan, Radeon 9500 ve 9700 serileri DirectX 9'u tam destekliyor, ayrıca GeForce FX'in içereceği söylenen tüm teknolojileri de içeriyorlar. Akında bulunsun yani.

Bu soruyu ciddi ciddi soruyor musun, yoksa benimle kafa mı buluyorsun? Ek görev paketinin beleş demo üzerine kurulduğu nerede görülmüş, var mı dünya tarihinde böyle bir olay? Yapma gözünü severim!

O sesler bazı markaların monitorlerinde olan bir olay, ama sandığın gibi bir problem değil, monitörün tasarımıyla ilgili bir yan etki. O sesi gidermek için yapabileceğin bir şey yok, ama zaten bu bir problem olmadığından bir şey yapmana da gerek yok. Yani için rahat olsun. Bir şey değil, sana da iyi oyunlar.

### **NOT ENOUGH MEMORY**

Sevgili Level editörleri,  
Derginiz 9-99'dan beri takip ediyorum sizlere bir sorum olacak, benim sistem P4 1.8 256 ram GF4 MX 440 Battlefield 1942'yi en düşük grafik ayarlarında bile takılma yapıyor, acaba neden? Bu arada işletim sistemi WIN XP PRO. Derginizin Underground bölümünü ilgiyle takip ediyorum. Ve sizden eskisi gibi poster vermenizi istiyorum ve son birşey ben hayatın 21. levelindeyim bu oyunun full para hilesini yazarsanız sevinirim.  
En güzel günler ve en güzel kızlar sizinle olsun.

Volkan ERHAN

Sevgili Volkan,  
Win XP Pro kurulu bir sistemi 256 MB RAM ile çalıştırarak zaten şansını yeteneğin zorlamış olmuyor musun, kalkıp üstüne bir de Battle field 1942 kasmanın ne anlama ola ki? Evet, doğru anladın, falında RAM modülü çıktı. Aslında senin o sistemle gönül rahatlığı ile oyun oynayabilmek için şöyleden 512MB Ram lazımdır. Şimdi bana "OHAL!" deme, çünkü Win XP'yi ben kodlamadım. Home Edition bile kendini götüremek için en az 256MB RAM istiyor, Pro ise iki katına ihtiyaç du-

yuyor. Sen makinene en azından bir 256MB RAM daha takarsan performansını doğrudan ikiye katlayacaksın, çünkü onun dışında kalan parçalar hayli yeterli. Para hilesine gelince, ben LEVEL 32 oldum da n'oldu ki? Halen sürüngeni oyuyoruz.

Acaba başlarken karakter yaratma ekranında Lizardman mi seçseydim? Bak şimdi, benim de kafam iyice karıştı. Tüh!

### **SELAMLAR DINAZORLAR!**

Selam Berker abi; Başlığında belirttiğim üzere ben de bu konu üzerine bir şeyler yazmak istedim. Ben daha yeni yetme bir PC kullanıcısıyım. Bilgisayar oyunlarını adam akıllı oynamaya başlayalı çok olmadı (adam akıllı diyorum çünkü zamanında FIFA'dan başka oyun bilmezdi.) Bu yaş konusuna gelince ben 15 yaşındayım fakat nedense ben de okulda aynı muameleyi görüyorum. Bana hala bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığımı soruyorlar?!? Bu ne demek ki? Bilgisayar oyununun yasi OLMAZ!!!! Allah izin verirse hayatımın sonuna kadar oynayacağım. Zaten okulda LEVEL alıp çok çeşitli oyun oynayan çok az yada söyleyen çok az oyuncu var. Belki de popüler veletlerin laflarından korkuyorlar. Neyse konudan daha fazla sapmadan, şunu söyleyeyim ki, bu muameleyi

## **Acaba başlarken karakter yaratma ekranından Lizardman mi seçseydim?**

bir tek yaşı ilerlemişler görmüyor zaten farkındaysınız eleştirenen bizim irktan çok daha kötü durumda. Büyük bir ihtimalle de kendi eksigini kapatmaya çalışıp daha çok anlaşıllır kılıyorlar. Zaten her eleştiri alan bu canım oyunlardan vazgeçseydi, bu piyasa çökerdi.

CANSIN EMİNOĞLU

Merhaba Cansin,

Öncelikle şu "ortamın popülerleri" olma olayına kafam hiç basmıyorum, altını çizeyim. Ne ortaokulda, ne lisede, ne de üniversitede öyle popülerlik peşinde koşan bir adam değildim, popüler felan olmadım, umurumda da değildi. Herkes ipe

sapa gelmez konularda idrar yarışına girmekle zaman tüketirken ben işime gücüme bakar, yapılması gerektiğini düşündüğüm şeyleri yapardım. Halen de öyleyimdir, bakma dergi editörü felan oldum, bir sayfanın köşesinde bir resmim basılıyor felan ama, ben her zaman ki gibi kendi dünyasında takılan bir adamım. Bazen sağıdan soldan "LEVEL editörlerinin bir tarafı kalkmış!" felan diye laflar duyuyorum, o zaman da bunları diyenlere "bir tarafımla" gülüyorum. Sanki heriflerle çok eski kankaydım da, sonrasında yolda görünce selam vermez olmuşum, olaya bak. Muahahaha! En samimi kankamlı bile enseye tokat olmam, hiç tanımadığım adamları mı olacağım? Ama işte bizim millet samimiyet ve yavşama arasındaki kalın çizgiyi göremiyor nedense.

Zaten o dediğin diğer sorun da buradan çıkıyor ya! "Aaaaa, sen hala bilgisa-

## Oturup düşünen adam verdiğim cevapların yanlış olmadığını görür. Düşünmeyen adama da ben ne yapayım?

yarla mı oynuyorsuuuuunnnn? Ayyyy, ne ayuuupppp!" Sana ne?! Sonuçta kendime ait birşeyle, kendime ait bir zamanda, kendime ait bir köşede oynuyorum!

### PASKALYA ÇÖREĞİ

Selam Berker ve diğer Level çalışanları, Size sormak istediğim birkaç soru var umarım cevaplarsınız.

1- 4 yaşından beri bilgisayar oynuyorum yani 12 (dinazor olamasak ta mikrobiyolojik canlıyız) seneden beri. Artık üretim yapmam gerektiğine karar verdim. 2 boyutlu bir platform yapmayı düşünüyorum, aslında animasyonlar sesler falan hazır bir tek iş kod yazmaya kaldi. Ben Pascal biliyorum acaba oyunu mu Pascal'la yapabilir miyim? Bir de writeln, while gibi kodlarla nasıl oyun yapılabılır ki?

2- Benim makina 128RD ram ve 64mb Geforce2 sence ilk önce hangisini değiştireyim?

3- Siz hep oyun yapmak isteyen gençlerin söz dinlememesinden yakınıyorsunuz ama sadece onlara oyun yapmak zordur

boşuna heveslenmeyein yapamazsınız gibi şeyler söyleyorsunuz, böyle telkinerde bulunmak yerine neden onlara C++ gibi programlar hakkında bilgi vermeyorsunuz? Oyun nasıl yapılır yazısı oyun yapma konusunda bence bizi detaylı bir şekilde bilgilendirdi sadece Half Life gibi oyunları yapan adamları ve görevlerini öğrendik.

Sorularım bu kadar şimdiden teşekkür ederim.

METİN ÜNAL

Merhaba Metin,

Şimdi kaç senedir bilgisayarla oynadığın beni pek ilgilendirmez de, iş üretme gelince orası farklı bir konu. Sen diye sun ki, animasyonlar felan tamam, iş program kodunu yazmaya kaldı. Nassı yani??? Ana program kodunu yazmanın animasyonları nasıl hazırlamış olabilirsin? O animasyonları neyle hazırladığın önemli değil, önemli olan onları ana program koduna nasıl entegre edeceğin. Bakalım senin yazacağın kod onları çalıştırabilecek mi, o sesleri çalabilecek mi? Sen işe en ters tarafından başlamışsun. Ayrıca Pascal biliyorum diye sun ama, daha o dili kullanarak ne yapıp yapamayacağını bilemiyorsun, o halde o dili bildiğini nasıl iddia edebilirsin? Tabii bunlar sana ukalaca cevaplar gibi gelebilir, ama oturup bir düşün bakalım, gerçekleri mi söyleyorum, yoksa ezmeye mi çalışıyorum? Bir lisana hakim olan adam kimseye kalkıp onunla ne yapabileceğini sormaz, hele de benim gibi programcılığa teşet geçmiş bir amatöre hiç sormaz! Yani yemen gereken daha bin fırın ekmek var. O yüzden eğer akıllı bir adam san, bu cevabı sınırlenmekte vakit kaybetmez, derhal kaynak toplayıp programcılık bilgini manyaklar gibi geliştirmeye başlarsın.

Sistem güncellerken öncelik her zaman için ana hafızaya verilir, bunu unutma. Ana sistem kaynakları 128 RAM kullanırken ekran kartın ne olsa hikaye, bir noktada kasılıp kalacaktır.

C++ nasıl bir programlama dilidir, nasıl bir kabustur, hiç haberin var mı? Bu konu üzerine yazılmış milyonlarca sayfalık veri ve örnek kaynak kodu var, sen "dergide Öğretin" diye sunsun. Kusura bakma ama olmamaya niyet, başka hiçbir şey değil! Will Wright, Peter Molyneux, John Carmack gibi adamlar oyun dergilerine "Bize C++ öğretin, noolur?" diye mektup atarak oldukları yere gelmediler.

Bak, hepsinin gözünün feri kaçmış yıllar yılı ekran başında kod yazmaktan, hepsi hafif çapraz, hafif deli bakıyor. Öte yan dan yurdum genci ne yapıyor? Bize mektup yazıp CD'de bedava Quake 3 motoru istiyor! Yani ona göre. Bana mektup atıp yakınacağımıza, basın bilgisayarın düğmesine, açın kitapları, başlayın deliler gibi çalışmaya. Elinizin altında hiçbir şey olmasa bile Internet gibi man yak bir kaynak var, eskilerin elinde bu da yoktu! Ama siz diyorsanız ki "Yok, ben bedel ödemeden herşeye sahip olmak istiyorum!", o zaman daha çok beklersiniz.

Kusura bakma, biraz patlar gibi bir cevap dizisi oldu bu ama, doğrusu burma kadar da geldi yani. Ama oturup düşünen adam verdiğim cevapların yanlış olmadığını görür. Düşünmeyen adama da zaten ben daha ne yapayım? Elimden gelen budur.

### GEZGİN BULUT

Selamlar olsun Level camiasının tüm yaşayan canlılarına, Ben direk çocuğu gibi size (kabaca) yıklama yağlama yapmadan sorumu sorup Sim City 4'e geri döneceğim. Benim sistem: P4 1.6, (Asus), 256 ram, 32MB TNT ekran kartı, benim bu sisteme Sim City 4 kasıyor normal midir? Şehir detayı yüksekte kaldırıyor. Aşağı yukarı 100 milyon civarı ekran kartı almak istiyorum. Ne olabilir? Geforce4 MX 440 64MB mı? Aynı fiyat civarında daha iyisi bulunur mu?

Sorularım bu kadar. Bu arada sizi 6-7 aydır alıyorum. Bir kere başka bir dergi alayım dedim. Verdiğim paraya bin pişman oldum. Sizin esprileriniz başka hiçbir yerde yok. Yerli Bulut

Merhaba Bulut,

Madem acelen var, o vakit soruna seri cevap vereyim. Senin iki şeye ihtiyacın var, biri en az 256 MB RAM, diğeri de eli yüzü düzgün bir ekran kartı. Ancak senin durumunda ekran kartı biraz daha öncelikli tabii, çünkü elindeki TNT müze lik bir parça. Ne var ki ben şahsen GeForce 4 MX 440 tavsiye etmiyorum. Neden? Çünkü bu kartın adı GeForce 4 olسا bile, içindeki teknoloji Geforce 2'den daha üstün değil, sadece genel olarak sürat birazlık daha fazla. Sana onun yerine bulabilirsen bir GeForce 3 Ti-500 almanız öneririm. Bu kart GeForce 4 MX 440'a havada karada beş basar, hem fiyatı da artık hayli düşmüştür. Ama tabii

bulabilir misin, orası başka, ancak bulursan sakın kaçırma derim. Haydi kal sağlıca, iyi oyunlar.

## UZAY FATİHLERİ

Selam,  
90'ların başlarında 386'larda ya da Amiga'da oynadığımız Elite, Elite 2 Frontier vardı. Sonra 99 gibi X: Beyond Frontier ve son olarak X-Tension. Bu oyular Türkiye'de tek oynayan ben miyim yada oyun dergileri X-Tension hakkında yazı yazmamakta diretiyor mu bilmiyorum, ama bu oyuncun yeni versiyonunu incelesmeniz sevineceğim. Bu oyundan bugüne kadar kime bahsetsem "o da ne?" diyor zaten. Sizin bir bilginiz var mı?

TAHSİN GÖRGÜLÜ

Merhaba Tahsin,  
Buralarda uzay simleri, özellikle de geniş bir evren ve ticaret imkanı sağlayan türlerini sevmeyen kimse yoktur herhalde. Ancak bu konuda çok sık yazı çıkmıyor bunun sorumlusu oyun yapımcılarıdır. Bu tür oyuların yapılması zaman alıyor, Üstelik öyle çok inanılmaz bir pazar payına da sahip sayılmazlar. Ama X-Beyond The Frontier ve benzeri oyulara biz her zaman sayfalarımızda yer verdik. Mesela bak Freelancer çıktı, oynadın mı? Kesinlikle oyna derim yanı. Ayrıca sana iyi haberler vereyim, başta X2 ve Elite 4 olmak üzere bu türden pek çok oyun yapılıyor. Elite 4 ilk oyunu yapan kişi olan efsanevi isim David Braben amca tarafından yapılıyor üstelik! Uzun lafin kısası senin ve benim gibi uzay tacirlerini mutlu günler bekliyor!

## EX-BOX

Selam millet,  
Umarım hepiniz iyisindir. Geçen gün eski Level sayılarını karıştırıyorum da, X-Box oyun incelemeleri, X-Box'la ilgili haberler filan gözüme çarpı ama nedense aylardır bu güzeli konsolla ilgili doğru dürüst bir haber çıkmadı. Halbuki makineleri de geçen yaz düzenlediğiniz "Türkiye'nin ilk oyun fuarında" sergilemiştiniz, 2002 Kasım'da çıkacak piyasaya filan diyorunuz. Ama ortalıkta ne oyun ne makine var. Uzun lafin kısası oldu bu X-Box'a yoksa Türkiye'ye getirmekten vaz mı geçti Bill amca? Hadi hepinize iyi günler.

MUAMMER BEKDİMİR

Merhaba Muammer,  
Evet, ilk adı geçmeye başladığı za-

man Microsoft'un Türkiye sorumlusu elemanlarla anlaşıp makine ve oyun olayı garantilemiş, inceden X-Box olayına girmiştik. Hatta senin de doğru hatırladığın üzere o konsolları fuara bile getirmiş, böylece standımızı ziyaret edenlerin ilgisine de sunmuştuk. Sonra bir gün Microsoft'tan apar topar X-Box'ları geri istediler, olay orada kaldı. Doğru tahmin ettiğin üzere X-Box ülkemizde satışa sunulmayacak, en azından şimdilik durum böyle görünüyor. Bunun birkaç sebebi var tabii. İlk sebep X-Box'un dünyada PS2 ve Game Cube karşısında tutunmamış olması. Özellikle Asya pazarında resmen yenilgiye uğradı Microsoft, ama durum Amerika ve Avrupa'da da çok da-

lıama yol açacak biçimde hareket ediyor? (bunu bilmesine rağmen)

3- Ve bizim yöneticiler Amerika'nın bizi de beraberinde götürmesine nasıl izin veriyor?

4- Ve onca usulsüzlüğe karşın siz nasıl ayakta kalmışsınız ve sizin dışınızda olan sizin gibi insanlar niye aşağılarda kalmaya mahkum?

Ben kahrolası bir atom bombası yüzünden dünyayı hamam böceklerine bırakmak istemiyorum!!!!!!!

EMRE GÜNDÜZ

Merhaba Emre,

Sen rahatlamak için bize mail atıyorsun ama bu arada bizi stresten strese soktuğunun farkında mısın peki? Verdiniz negatif, verdiniz negatif, ülser ettiniz sonunda bizi bea! Muahaha, şaka şaka, darılma hemen, gel buraya. Aha bak sorularının cevapları:

Çünkü yapmak istemiyorsun, bu kadar basit. O yollardan 20 sene evvel geçmiş bir insan olarak seni suçlayamam da yani. Şuna bak, "LGS", adında bile hayır yok, insana "AIDS" gibi tedavisi olmayan bir hastalığı hatırlatıyor. PÖH!

Amerika'nın ya da başka herhangi bir ülkenin dünyayı düşündüğünü kim söyledi ki sana? Adamlar kendi halklarını bile düşünmüyorkar, seni neden düşünürsün? Amerika öyle Hollywood filmlerinde gibi işil işil, gökte meleklerin uchuğu, içinde şerbet ırmaklarının aktığı bir yer değil ki. Aksine bazı bölgelerinde bolca zebani bile bulunabiliyor. Nihaha-haha!

Bu soruna ben de başka bir soruya karşılık vereyim de biraz düşün, taşın, kaşın. Peki biz neden her seçimde kalkıp bunlara oy veriyoruz? Hadi bakalım, sen buna cevap ver de göreyim!

Bizim ayakta kalmamızdan kastın ne ola, anladmadım. Şahsen ben kendimi zor götürüyorum, bu memleketteki her insan gibi yaşıdan pek fazla umudum da yok hanı. Nasıl olsun ki? Neyse, ama hamam böceklerine olan düşmanlığını anlayamadım, onlar da bu gezegenin vatandaşları. Üstelik insanların da daha eskiler. Tahminen 400 milyon yıldır buradalar, bizden sonra da olmamaları için hiçbir sebep yok.

Oooo, bu ayın mektupları da bitmiiiişş. Ne gadder gozel, derhal gidip uyuyayimmzzzz.....Horrrrrzzzz....

## Bundan sonra Doom 3 çalışır mı tümcesini içeren mektupların yazarlarının tümü itinayla imha edilecektir

ha iç açıcı olmadı. Tabii aslında bu biraz da bekleniyordu, Sony ve Nintendo gibi sağlam rakiplerin karşısına çıkacaksanız, çok sağlam oyularınızın ve rekabet edebilecek fiyatlarınızın olması gereklidir. Microsoft her iki konuda da çuvalladı, ama toparlanmaya çalışıyor. İlkinci sebep ise zaten tüm dünyada patlamış bir konsolun, Türkiye gibi bir korsanlık cennetinde piyasaya sürülmüşen Microsoft'a bir şey kazandırmayacak olduğu gerçeği. Dışarıda bile insanlar haldir haldir X-Box'ı kesip bicserken, içine envai çeşit modifikasiyon yaparken, Türkiye'de neler olacağını kestirmek pek güç olmasa gerek. Sen olsan göz göre hayvanlar gibi zarar edeceğin bir pazara girer misin? Ben girmezdim. Microsoft da girmedim nitekim. Olay bu kadar basit.

## FALLOUT

Selam Level,  
Hepinize iyi çalışmalar. Size bu maili rahatlamak için atıyorum.

- 1- Neden ben LGS'ye hazırlanmam gerekiyor kendimi bilgisayardan soyutlayamıyorum?
- 2- Peki güya dünyayı düşünen Amerika neden 3. Dünya Savaşına ya da sadece Irak ve bölge insanını ilgilendiren bir kat-

# ayın demoları

## Blitzkrieg

İlk olarak Xbox için piyasaya çıkan Enclave, yakında PC için de hazır olacak. Light veya Dark tarafından toplam 12 savaşçıdan birini yöneteceksiniz. Ayrıca, Multiplayer seçenekleri de oldukça sağlam olacak. Demodaki Light Campaign bölümünü bitirirseniz, Dark Campaign'den de bir bölüm açılacaktır.



## Championship Manager 4

Açıklama yapmaya gerek var mı bilemiyorum. Tüm dünyada en yaygın şekilde oynanan, tüm zamanların en iyi spor simulasyonu. Bu demo, 19 Mart'ta piyasaya sürülen yeni versiyondur. Dikkat: Demo arabirimden kurulmazsa, CD sürücünüzden Demos\Championship Manager 4\Setup.exe dosyasını çalıştırınız.



## Mission Risk 2

Gizli Hedef oynamadınız mı hiç? Eğer oynamadıysanız, Mission Risk başlamanız için en iyi sebep. Tek başınıza bilgisayara karşı oynayabilirsiniz, ama esas zevki arkadaşlarınıza karşı ağ veya internet üzerinden oynarken yaşıyorsunuz.



## Tropico 2: Pirate Cove

Tropico bizlere küçük bir muz cumhuriyetini yönetmenin bile pek o kadar kolay olmadığını gösterdi. Peki ya aynı şeyi 300 yıl önce, corsan yatağı olan bir adada denemeye kalkarsak ne olur? Bol macera, rom ve ganime dolu bir oyun!



## Freelancer

Uzun zamanır beklenen epik uzay macerası en sonunda piyasaya çıktı, bir fikir edinmek isteyenler bu demoya göz atabilirler.



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ  
**LEVEL**  
**NİSAN 2003**



## FREELANCER

VİDEO BURADA  
COMPUTER ATTICS



**LEVEL 04/2003**

**AYIN DEMOSU: Freelancer**



**NİSAN 2003**

**FREELANCER**

**LEVEL**

Bu CD Kapağı sırtnı işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

# ayın demoları

## Soldat



Yakın gelecekte büyük devletler için küçük ama önemli savaşlar yapan paralı askerlerin hikayesini anlatıyor bu taktik takım FPS türündeki oyun.

## I was an Atomic Mutant



Devasa bir yaratığın, şehirleri birbirine katmasını, B-Movie tadında bir anlatımla yaşayın. Etraftaki herşeyi alıp fırlatabilirsiniz ve yeterli düzeyde yıkım gerçekleştirmeye çalışıyorsunuz.

## Chicken Shoot



Moorhuhn adlı zaman katilinin yapımçılarından, çok daha karmaşık, çok daha bağımlılık yapıcı bir oyun. Zavallı tavuklara acımayın!

## oyunlar

Demolar kısmından, CD'de bulunan 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 oyun ne zaman piyasaya çıktılığını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonunu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünden bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmemiz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulan ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna bırakarak 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 oyunları çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamıştır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışın.

## videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldıklarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazi videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazi videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilir Media Player'a entegre edilir.



## OYUN DEMOLARI

- Modular \ Mods \**
- Enter the Matrix ..... EnterTheMatrix.avi
- Everquest 2 ..... Everquest2.wmv
- Lucasarts Collection ..... LucasartsCollection.avi

## PROGRAMLAR

- Ad-Aware Standard v6.0
- DVDBot v0.91a
- eMule v0.26d
- Opera v7.01
- PsychicMP3 v2.0

## VIDEOLAR

- Enter the Matrix
- Lucasarts E3 Collection
- Everquest 2

## VIDEOLAR

- NFS HP2 v2.42
- NHL 2003 En yeni oyuncu kadrosu.
- Simcity 4 v1.1
- Unreal 2 EAX
- Warcraft 3 v1.05
- Splinter Cell 1.1

## SÜRÜCÜLER

- ATI Catalyst 3.1
- DivX 5.03
- DivX 3.11
- nVidia Detonators 41.09
- VIA 4in1 4.45v

NOT: LEVEL CD ile ligili her türlü sorununuzu [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderiniz.

# MÜEBBET MUHABBET

## KAMU FLASH



Cenk Bey ve kız kardeşi.  
Aile albümünden...

- Cenk Bey?
- Bana mı dediniz?
- Bu siz misiniz?
- Yok o çiçek açan bir kaktüs çeşidi.
- Peki ya bu siz misiniz?
- Hayır Erdem Bey kör müsunüz?
- Yooo!
- O benim en sevdiğim lacivert basket potam.
- Hmm! O halde bu resimde siz yoksunuz.
- Saçmalamayın Erdem Bey, işte bakın gözünüzü önünde duruyorum hemi de size el sallıyorum yani ooooooooh!
- Bu mu sizsiniz yani.
- Bittabi bilakis.
- Ben onu sizin yatağınızın metal ayağına benzettimdi.
- Değil.
- Biraz tuhaf çekmişsiniz esasen.
- Kışkançsınız harbiden.
- Peki bu resmin çekildiği garip mekan neresi?
- Sizin eviniz Erdem Bey.
- Ciddi olamazsınız. O halde ben neden yokum?
- Varsınız!
- Saçmalamıyor, nerde?

- İşte hemen şu duvarda asılı bulunan satırların arasında.
- Aaaaa! Evet satır aralarına gizlenmişim adeta.
- Sağolun.
- Rica ederim. Gerçekten harika çıkmışım.
- Atiyorsunuz.
- Kışkanmayın; bakın da kendi gözlerinizle görün.
- Ay midem bulandı.
- Çekememezliğin lüzummatı yok Cenk Bey.
- Haydaaa! Akşamleyin kemirdiğiniz ütü sapıdan olmasın?
- Yok canım onu her akşam kemiriyorum hiç böyle olmamıştim.
- Bakkala camdan sarkıtlığınız sepetin ipini emmeniz dokunmuş olabilir mi?
- Sanmıyorum.
- Neyse canım alın bir parça bardak allığı yalanın birşeycisiniz kalmaz.
- Verin bakiim!
- Buyrun.
- Mmmh! Haklıymışınız işe yarayacak galiba. Biraz daha iyiyim.
- Sizde kalabilir Cenk Bey.
- Sağolun.
- Rica ederim canım ne demek.
- Vallahi iyi ki varsınız Erdem Bey.
- Lafı olmaz, ayıpsınız.

## YENİ BİR OYUN ÖĞRENELİM; ZİRA CAHİLLİK SAÇMADIR

- Aaaaaaaaaaaa oyun buldum Cenk Bey.
- Hayır Erdem Bey o buldum dediğiniz oyunu ben oynuyorum şu anda.
- Biliyorum. Ben de onun için diyorum ya.
- Ama siz bulamazsınız ki ben zaten oynuyorum işte hali hazırda.
- Olsun!
- Erdem Bey sınırlendirmeyin beni de oturun şöyle yapmacıma.
- Yoksa!
- Evet size bu oyunu öğreteceğim.
- Aman Tanrırm.
- Tamam zıtlamayı hemen.
- Ama böyle bir olaya nasıl kayıtsız kalabilirim ki Cenk Bey. Siz..
- Evet ben?
- Siz! Bana şimdije kadar hiçbir oyunu koklatmamış olan gaddar yaşam formu....
- Ağlamadan konuşun anlamıyorum ne dediğinizi.
- Bana ilk kez bir oyun öğretmeyi teklif ediyorsunuz hı?
- Öğretmeyi deneyeceğim diyelim istersiniz Erdem bey!
- Nasıl söylerseniz söyleyin Cenk Bey. Ama ben de şunu söylemeliyim ki bu söyleminiz karşısında hem çok şaşırıldım hemi de kırıldım.
- Yani deneyeceğim dedim diye mi kırıldınız?

Bu oyun başlamaz. Başlasa da bitmez. Ama bence başlamaz.

The advertisement for EA Sports Total Club Manager 2003 shows a soccer player in mid-air performing a bicycle kick. The EA Sports logo is at the top right. On the right side, there's a vertical menu with options like "Start New Game", "Load Game", "High Score List", "View Statistics", "Create", and "Quit to Windows". The main title "TOTAL CLUB MANAGER 2003" is prominently displayed in the center.

- Niye kırıldığımı tam olarak hatırlamıyorum.  
 - Siz hastasınız Erdem Bey.  
 - İşinize gelmedi değil mi?  
 - Nasıl yani? Dinleyecek misiniz yoksa meyilli olduğum gibi vaz geçiyim mi öğretmekten. Yine sinirleniyorum yani kısaca.  
 - Peki hadi dinleyeyim bağıri.  
 - Bakın bu oyunun adı Total Club Manager 2003.  
 - Emekli menajerler kıraathanesi mi yani Türkçesi?  
 - Bi nevi.  
 - Amaç ne?  
 - Diğer tüm oyunlarda olduğu gibi hoşça vakit geçirmek.  
 - Hmm. Buraya kadar çok iyi anladım. Yalnız anlatmaya en baştan başlarsanız çok sevinirim. Daha iyi anlamam için yani anladınız mı?  
 - Sanırım yavaş yavaş kavıyorum. En baştan anlatmamı istediğiniz öyle değil mi?  
 - Hihi!  
 - Şimdi oyunu bilgisayarımızın ekranına vura vura tanıtmağa çalışıyoruz.  
 - Pekiiii ya başarılı olamazsak?  
 - Genelde başarıyoruz ama bazı kitirpiyoz bilgisayarlarda oyun cd'sini Cd rom'a koyarak yüklemeniz felan gerekebiliyor.  
 - Fısl! Benim bilgisayarım en son model Cenk Bey, bu yönteme gerek kalacağını sanmam.  
 - Bravo!  
 - Sonra?  
 - Oyunun ikonuna tuşlayarak başlatmaya çalışıyoruz.  
 - Aaaa gerçekten de çok zevkli. Söylediğiniz gibi gayet hoşça vakit geçirebiliyor insan.  
 - Teşekkür ederim.  
 - Mühim değil.  
 - Sonra oyun hafiften başlıyor.  
 - Hmm! Burayı tam anlayamadım.  
 - Tahmin etmiştim. Burada herkes takılıyor. Aslında çok basit.  
 - Biraz açıklarsanız anlayabileceğim sanki.  
 - Bakın şimdi.... Gördünüz mü?  
 - Aaaaa! Yoksa?

- Eveeet oyun başladı!!!....  
 - Gerçekten de basılmış.  
 - Şimdi önce kendinize bir lig seçiyorsunuz.  
 - Lig!  
 - Hı hı lig!  
 - Lig?  
 - Yani herhangi bir ülkenin futbol takımlarıyla düzenlediği müsabakalar gürühu.  
 - Şimdi anladım.  
 - Çok iyi gidiyorsunuz Erdem Bey. Ne kadar anlayış sahibisiniz.  
 - Övünmeyeşim şimdí akşam vakti.  
 - Mesela biz Türkiye'yi seçelim ve Süper Ligimize girelim.  
 - Gerçekten de süper bir lig seçtiniz. Sanırım bu oyunu sizden daha iyi bilen biri daha yoktur Cenk Bey.  
 - Hiç mümkün mü Erdem Bey.  
 - Değil tabi.  
 - Şimdi hangi takımı yöneteceğimizi seçelim.  
 - Ben seçtim ama size söylemem Cenk Bey.  
 - Söyledebilirsiniz, saklananız gerekmiyor Erdem Bey, öyle bir oyun değil bu.  
 - Ha ha! Beni kandırarak ağızmdan laf almaya çalıştığını da hemen anlayabildim Cenk Bey.  
 - Fakat yanlış anladınız öyle bir niyetim yok. Söleyin hangi takımı çalıştırıralım.  
 - Söylemem ki hi hi hi!  
 - Haydaaa söylemezseniz oynamağınız Erdem Bey, saçmalamayın da söyleyin hadi.  
 - Yeg yeeee! Size kanmayacağım.  
 - Tamam anlatmıyorum. Zaten ben de kabahat ki size birşeyler öğretmek için vakit harcıyorum burada.  
 - Blöfünüzü gördüm Cenk Bey. Ben den hiçbir şey öğrenemeyeceksiniz.  
 - Siz gerçekten sıyrırmışsınız.  
 - Ben kazandım işte! Yendim, yendim, yendim de yendim!.....



*Cenk Bey'in lacivert anlayışı ve canından çok sevdığı potası.*

## IMPOSSIBLE CREATURES

- Hüop  
 - Pardon çarptım  
 - Tamam hadi geç devam et.  
 - Saolun memur bey ama devam etmeden önce birşey soracaktım  
 - Hadi çabuk sor tıkama trafiği  
 - Bu impossible creatures diye bi oyun var ya orda 8. Level'da benim makina takılıyo.  
 - Banane  
 - Terbiyesiz memur  
 - Anlaşıldı ehliyet ruhsat ve bakalım sen.  
 - Yegyee benim onlar  
 - Şu ekip otosunun yanına çek o zaman.  
 - Ehliyetle ruhsatı mı?  
 - İn arabadan  
 - Dikkat ederseniz komutlarınıza uymuyorum, mavi ekran çıkardım herhalde.  
 - Çık çabuk ordan  
 - Al işte bozuldum, çalışmıyorum.  
 - Bak içeri atarım seni, motoru durdur ve arabadan in.  
 - Benim karakolun yanında tanıdıklılarım var Level dergisinde. Kovdurlular seni.  
 - Yaa yürü git hemşerim, hadi sağdan yavaş, bela misin nesin yahu.  
 - Impossible Creatures ne olacak? O kadar da başlık atmıştık.  
 - Hemşerim sen normal birine benzeyorsun söyle şu arkadaşına basıp gitsin.  
 - Ben kendisini tanımiyorum. Bu arabaya yanlışlıkla otobüs diye bindim. O ikisini hep karıştırıyorum.  
 - Komiserim bu arabada iki manyak var.  
 - Hangileri?  
 - Komiserim arabada zaten iki kişi var.  
 - Nerenden biliyosun aradın mı arabayı bagajı magajı?  
 - İnin arabadan arama yapacağız.  
 - Arama emriniz var mı?  
 - Ya da araba emriniz?  
 - Sadece gidin, tamam mı?  
 - Ne olacak bizim impossible creatures peki?

# LnEeVxEtL

## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Metal Gear ve Solid 3 küçük ayı yavrusuudur. Bir gün orman- da yürüken bir casus görürler. Metal "Gelin şu casusu yiyeliim" der. Gear ise temkinli ve ağızlıdır. Şöyle dile gelir "Evine kadar takip edelim ailesini de yeriz". Solid onlara ters ters bakar ve cepinden çıkardığı sustur- ganlı tabancayla ikisini de öldürür. Telsizle "iş tamam" der ve gidip casustan balıklarını alır.



## WARRIOR KINGS: BATTLES

Hep savaş hep dövüş hep vurdum kirdi. Yok mu şöyle histerle ilgili bir RTS? Kalp şeklinde ana binamızı yapalım, sonra Eros ye- tiştiren bir barracks inşa edip okçu zibidi Erosları mahalleye salalımlı. İlk etapta sadece aşık eden oklar, up-

radeler sayesinde kurbanlarını farklı hıstere gark etsin. Bizlere ham düğü sağlayan hırlılara büyük evler yapalım kasaba halkı onları orada zi- yaret etsin. Olsun; yanı farklı birşeyler ol- sun. Karşıma da bırdaha böyle oyunlarla çıkmalarını yoksa Sinan'ı boğarım.

## INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indiana, Jones, Emperor ve Tomb 4 küçük ayı yavrusuudur. Or- manda gezerlerken çok ilginç birşey görürler. Bir elma bahçesinde Fırat adında bir baykuş, Sinan adında bir rakunun saldırısına uğ- ramaktadır. Baykuş Fırat 360 derece döndürebildiği kafası- ni hızla çevirerek helikopter kibin uçmaya çalışmaktadır. Indiana ve Jones kamçılarını çıkardıkları gibi yer misin yemez misin bir ona bir ona şık şık girişir- ler. Geri kalanını neden oynayıp görmüyoruz hi?

## VIETCONG

Kingcong ölmüştür. Kardeşleri Pitcong, Ratcong ve Vietcong bir intikam planı yaparlar. Şempanze kılığına girerek Level dergisine gi- derler ve Tuğbek'i balık olduklarına ikna eder- ler. Tuğbek zebra kılığına girerek Sinan'ı onlara yardım etme konusunda ikna eder. Hep birlikte mi- dilli kılığına giren ekip Fırat'ı sehpə olduklarına ikna ederler ve onu Cenk'le Erdem'in fotoğrafını çekmesi için görevlendirirler. Fırat ardıç kuşu kılığına girerek Cenk'le Erdem'i sincap olduğuna dair ikna etmeye çalışır. Cenk'le Erdem Fırat'a neden vakitlice sincap kılığına girmedigini sorarlar. Fırat'ın kafası ka- rişmıştır.

## RAYMAN 3

İsminden dahi meymenet olmayan bu oyunu next levela koyan zihniyeti kınıyorum. Hot tv'de Hap Level adlı; an- cak yanında suyla izlenebilen programı ya- pan iki mundar kişilik oynar ancak bu oyunu. Sonra da aa bura- sı nasıl, bu ne şeklärin- de çözümüne ba- karlar. Çürütmüş bu toplum.



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin. sgokhun@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol, sakko@level.com.tr (sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazıcı İşleri Burak Akmenek, burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız, fırat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, galı@level.com.tr

Batu Hergünel, batuher@level.com.tr

Can Kori, can@level.com.tr

Cenk&Erdem, cenknerdem@level.com.tr

Emin Barış, emin@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gokern@level.com.tr

Gökhane Habiboglu, gokhab@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Jesuskane, jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Serpil UluTÜRK, serpil@level.com.tr

Tuna Sıntuna, tuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çıl

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayımcılık Gökhane Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

## VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gürkan Bayraktar, gurcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Ayşe Kına, ayse@vogel.com.tr

Renk Ayrımı- Film ve Baskı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283 84 38

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

## VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:

Mevlütt Pehlivan Cad. Vefa

Bayır Sok. Gayrettepe İş

Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Tel: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:

<http://abone.vogel.com.tr>

Yazıcı İşleri Faks: (212) 238 73 26