

**PIRATES OF THE
CARIBBEAN**Eskinin mükemmel oyunu Pirates'a
olan benzerliği ile dikkat çekiyor!**WARCRAFT 3:
FROZEN THRONE**Warcraft 3'ten daha mı iyi? Göreceğiz...
Tam çözümü içerisinde!

TAM ÇÖZÜM VE İNCELEME

**"GERİ
DÖNDÜM
İŞTE!"**Yillardır beklediğimiz yeni
Tomb Raider en sonunda
bizimle. PC ve Playstation 2
için tam çözüm ve incelemesi
îçeride.**11 dakikalık müthiş
Metal Gear Solid 3
videosu CD'de!****İKİ YENİ
METAL GEAR
GELİYOR!**Snake Eater ve Twin Snakes'i
gözden geçirdik

İlk Bakış: Starcraft Ghost, Halo, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Solid:
Twin Snakes, Max Payne 2, FIFA 2004 **İnceleme:** Star Trek: Elite Force 2,
Midnight Club 2, Chaser, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, Def Jam Vendetta
Tam Çözüm: Tomb Raider: Angel of Darkness, Warcraft 3: Frozen Throne

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.

08



9 771301 213116

Forum Online

En sonunda beklediğimiz an geldi!

Neden web sitemizde bir forum bölümü yok? Açıkçası web sitesi açıldığından beri en çok aldığımız eleştiri içerikli sorudu bu. Karşılığında verdiğişimiz cevap hep basit olmuştu: "Forumların içeriğini kontrol edecek zamanımız yok."

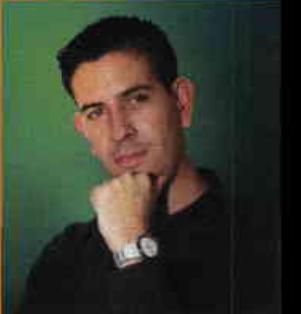
Lakin son birkaç ayda "hadi biz de bir silkinip kendimize gelelim" dedik. Aylık 2.690.000 hit alan bir web sitesi olarak Level Online'da okuyucuların bir araya gelip sohbet edecekleri, birbirlerinin sorunlarına çözüm üretecekleri ve geç kaldığımız zaman bizi linç edecekleri bir forum bölümü yapılmalıydı artık!

Neyse ki sevgili webmaster'ımız Selçuk The SisL da aynı şeyleri düşünmüştür, web sitesindeki en meşakkatli gelişmeyi en başta yapmaya karar vermiş. Level Online'daki forumlar siz bu yazıyı okudunuz sırada açılmış ve muhtemelen şimdiden

binlerce okuyucu ile kayníyor olacak. Bu da bizlerden size minik bir yaz sürprizi olsun ;) (www.level.com.tr/forum)

Yaz sonu dedim de, bizi ziyarete gelirken sürekli yiyecek bir şeyler getiren okuyucularımıza teşekkür etmeliyim. "Heheey, Level ofisine gidiyorum, kimbilir nasıl eğleneceğim" hayaliyle yola çıkan bu sevgili okuyucular, aslında ne kadar kös, ne kadar küfürbaz, ne kadar "nereye kaçsak yaw" zihniyetinde insanlar olduğumuzu görünce... Bir hafta sonra yeniden gelmek istiyorlar. Bizde mi bir tuhaflik var, bilemiyorum... (çek şu baltanı, monitörü göremiyorum Maddl!)

Sizleri forumlarımızda görmek istiyoruz, ama sakın seviyeyi düşürenlerle tartışmaya girmeyin... Görenler aranızdaki farkı anlamayabilir :)



Sinan Akkol



Kendime díyalog...

- Oy beynim ve de klavye tutan ellerim!
- Yaaa, yaaa, zor işmi değil mi bir ayda iki dergi hazırlamak?
- Sen ne diyorsun, şu sözde kendi kendime konuştuğum iki satırın noktasını koymuşum gibi tatil coşuyorum, aman, koşuyorum.
- Ne tarafa yolculuk?
- Kağıt, dergi, matbaa, Tuğbek, ofis, basın kanunu, TV, Takiwa ve daha onbinlerce şeyin olmayacağı umuduğum bir yere.
- Selametle git o vakıt.

ilk bakış

Bağlanmaktan hoşlanmayan tiplerden misiniz?

Rifrunner

KÖTÜLÜK İLE NASIL gerekiyorsa öyle savaşan, ilahi güçlerin bir şampiyonunuz. Güçlü bir ölüm büyüğü ile çarpışırken bir iblis sizi kendi boyutuna sürüklüyor. İşin en pis yanı da orada, esprî anlayışına pek yorumda bulunamayacağınız iblislerin, sizi düşmanınız olan ölüm şövalyesi ile birbirinize bağlaması. Haliyle ne siz, ne de ölüm şövalyesi bu durumdan pek memnun değilsiniz. Ne siz onu isteyip öldürebiliyorsunuz ne de o sizi, cidden sinir bozucu bir durum. Geriye yapılacak tek bir şey kılıyor, hapsolduğunuz boyuttan ve bağıdan kurtulmak için boyutlar arası seyahatin sırlarını çözmeye çalışmak, bir Rifrunner olmak...

Divine Divinity bittiğinde öylece kalmıştım. "Eee şimdi ne yapıcam?" diye. Oyun öyle dolu dolu, öyle eğlenceli bir oyundu ki kısa sürede günük hayatımı ele geçirmiş ve çok uzun süre bırakmamıştı. Ne yazık ki bittikten sonra da bırakmamıştı. Neyse ki, beklenmedik bir

şekilde dünya başında başarılı olup ödüle boğulan DD' nin yapımcısı Larian stüdyoları da bu evrenin bir uzantısı olan Rifrunner' i yapmaya başlamış. Level da hemen mail denilen faideli yaratık sayesinde neler olacak neler olmacak bizzat yapımcılarından öğrendi.

Divine Divinity

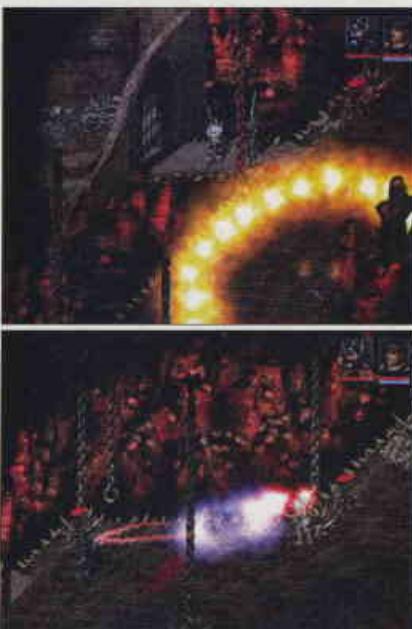
Rifrunner daha ve daha fazla Divine Divinity demek. DD'yi ülkemizde çok az kişi keşfettiği için geçen aylarda Derindikiler köşesinde oyunu kısaca açıklamıştım fakat şimdi Rifrunner' i anlatabilmek için yine kısaca ondan bahsetmemeliyim. Warhammer dünyasındaki orc ordularını, chaos tanrılarını alın, bütün fantastik diyalardan her çeşit questi, ilk Diablo'daki gibi tatmin hissi veren ve kendine has ama Diablo 2'deki kadar çeşitli hazineleri de alın. Bütün bunları basit, oldukça esnek ve büyük ölçüde Diablo 1'deki karakter geliştirme sistemi ile masif multiplayerlarda kullanılacağıınız, ücretsiz bucaksız ve de hiç ara yükleme olmayan dev bir haritaya yayın. İşte Divine Divinity! Gündüz geceye karışırken enfes müzikler eşliğinde bitmeyen bir macera.

En önemlisi de programcıların sapık esprî anlayışı. Sapık dediyeğin belden aşağı değil uçuk ve de şaşırtıcı bir esprî anlayışı. Oyunuda yaptığı genelde düşmanları haklamak da olsa oyunun Diablo 2 gibi kendini tekrar etmesini önleyen bir hava. Sizi öldürmeye gönderdikleri Lotr'daki Nazgûl'den bozma ejderha binicisinin kendi kendine homurdanması, sihirli idoller ile bir kurbağa, bir tavşana dönüşebilmek gibi ummadığınız küçük şeyler. Yeni eşyalar arasında bunlardan çok daha ilginçleri de olacakmış.

Çıkış Tarihi: 2003'ün 4. çeyreğinde
Tür: FRP
Sistem: PC
Yapım: Larian Studios
Web: www.larian.com

Daha çok ve daha çok

Rifrunner DD evreninin uzantısı olduğu için genelde benzer. En büyük değişiklikler DD'ye gelen olumlu ve olumsuz eleştirmiler yönünde yapılarak güçlü yönleri da da güçlendirilmiş, eksik yanları ise dü-



zelttilmiş. Mesela karakter geliştirme sisteminin serbestliği korunurken yeteneklerin dengelenmesine çalışılmış. Bazı yetenekler olmadığında oyunda ilerlemek neredeyse imkansızken bazıları neredeyse hiçbir işe yaramıyordu. Eşyalar yine dengeli fakat ticaret sistemi biraz daha dengelenmiş, eskisi kadar kazıklanmıyoruz. Arabirim zaten gayet güzel çalışıyordu fakat artık arabirime alışmayı biraz daha kolaylaşmışlar. Eskiden olduğu gibi çevredeki neredeyse her şey ile etkileşime girmek, bütün eşyaları yerinden oynatmak mümkün. Ayrıca sadece iksirleri karıştırılmakla kalmayıp pek çok eşyayı birlestirebiliyor ya da bir arada kullan-





biliyoruz.

Hey gidi "Infinity" hey!

Rifrunner'da DD'de kullanılan oyun motoru kullanılmış. Bu çok yerinde bir karar. Çünkü sil baştan bir oyun motorunun yapılması demek yıllar süren insan emeği ve yiğinla para demek. Ayrica yapılan oyun motorunun hatalarının bulunup ayıklanması da ayrı bir vakit ve zaman kaybı. Bu yüzden zaten DD'nin yeni ve yetenekli olan oyun motoru Rifrunner'da Larian'ın yapmayı istediklerini karşılayabildiği için değiştirilmemiş. Zaten DD ile bu motorun kullanımına alışıkları için programcılar çok daha hızlı ve verimli çalışabiliyor. Hata ayıklamak yerine de grafikleri güçlendiriyorlar. Zaten sağlam bir RPG serisinde, mesela Baldur's Gate'de Infinity her oyunda çok daha yetenekli hale geldi. Artık Black Isle onunla oyun yapmama kararı alıysa da fanatikleri modlar ile onu yaşıyor. DD motoru henüz kariyerinin başında fakat onun da sonu Infinit

nity gibi güzel olacak.

Savaş alanları

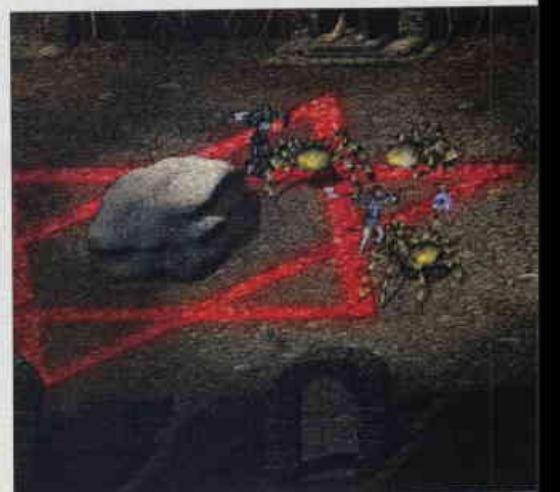
Ayrıca yepyeni ve ömre bedel uzunlukta bir ana hikaye. Sayısız yan macera ve bulmaca. Keşfedip derinlerine indikçe bizi yepyeni eşyalar ve daha fazla macera, özel yetenekler, tecrübe ile ödüllendirip eğlendiren oynanış. Bu oynanışın yanı sıra yine klasik bulmacaların şarttan, eglendiren değişik çözümleri. Yeni bir reputasyon sistemi. Grup taki herkes üzerinde tam kontrol. Çok daha güçlü büyüler, sürüyle zindan, harita. Yeni bir dövüş sistemi, sihirli eşya çığırılığı. Yalnız tek bir soru şimdilik cevapsız, oyunun müziklerini DD'nin efsanevi müzisyelerini yapan Rus sanatçı mı besteyecek?

Fakat belki de oyunun en önemli noktası sınırsız oyun tecrübesi vadeden Battlefields. Burası iblislerin hükmünde devamlı olarak değişen rasgele mace-

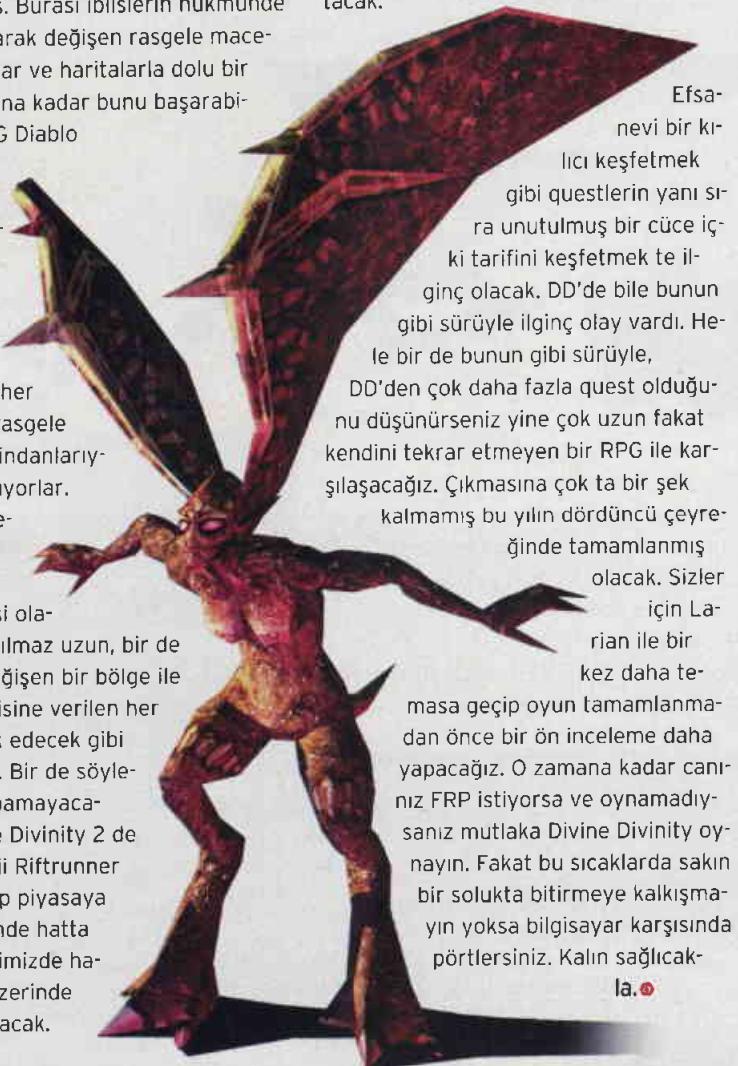
ralar, eşyalar ve haritalarla dolu bir bölge. Şu ana kadar bunu başarıyla len tek RPG Diablo olmuştu

zaten. Larian'dakiler anladığım kadriyla Diablo 1'deki serbestliği ve her seferinde rasgele yaratılan zindanlarıyla örnek alıyorlar.

Zaten önce- den hazır- lanmış oyun süresi ola- rak ta inanılmaz uzun, bir de devamlı değişen bir bölge ile oyun kendisine verilen her kuruşu hak edecek gibi görünüyor. Bir de söylemeden yapamayacağım, Divine Divinity 2 de yolda! Tabii Rifrunner tamamlanıp piyasaya sürüldüğünde hatta biz bitirdiğimizde ha- la Larian üzerinde çalışiyor olacak.



DD'nin oyun motorunu kullanması sayesinde bütün vaktini ve enerjisini 'oyun' yapmaya veren Larian yine bizi garip fakat eğlenceli maceralar ile şaşratacak.



Efsanevi bir kılıcı keşfetmek gibi questlerin yanı sıra unutulmuş bir cüce içki tarifini keşfetmek te ilginç olacak. DD'de bile bunun gibi sürüyle ilginç olay vardı. Hele bir de bunun gibi sürüyle, DD'den çok daha fazla quest olduğunu düşünürseniz yine çok uzun fakat kendini tekrar etmeyen bir RPG ile karşılaşacağız. Çıkmasına çok ta bir şekilde kalmamış bu yılın dördüncü çeyreğinde tamamlanmış olacak. Sizler içün Larian ile bir kez daha temas geçip oyun tamamlanmadan önce bir ön inceleme daha yapacağız. O zamana kadar canınız FRP istiyorsa ve oynamadıysanız mutlaka Divine Divinity oynayın. Fakat bu sıcaklarda sakın bir solukta bitirmeye kalkmayın yoksa bilgisayar karşısında pörtlersiniz. Kalın sağlıcak-

la.®

Ya gerçek olduğunu sandığınız şeyler gerçek değilse...

Beyond Good & Evil

E3 FUARINDA ilgi çeken ve bir-iki defa da haberini yayınladığımız Project BG&E'yi hatırlıyor olmalısınız. Beyond Good & Evil, Project BG&E'nin açılımı. Project BG&E'nin daha yaygın olarak kullanılan ismi bu. Uzun zamandır geliştirilme aşamasında olan Beyond Good & Evil, Rayman'ın yaratıcısı Michel Ancel'in belki de en ilginç oyunu.

Bayana yer açın...

Beyond Good & Evil (BG&E) ilk başta konusuyla dikkat çekiyor; Hyllis adında bir gezegen mistik ve gizemli yaratıkların saldırısına uğramıştır. Jade adında bir Hyllis'li, gezegenini bu yaratıklara karşı savunur ve sonunda onları uzaklaştırmayı başarır (buraya kadarki konu çok klasik, ama asıl olaylar bundan sonra başlıyor). Gezegen kurtarıldıktan sonra IRIS adında isyankâr bir grup, Jade'ı, bu olanların normal olmadığına

BG&E ile birlikte oylulara yeni bir bayan kahraman daha ekleniyor: Jade. Hyllis gezegeninde geçen oyun Tomb Raider gibi third-person kamerasıyla oynanacak.

BG&E'de aksiyonla adventure aynı potoda eritiyor. Oyunda sıkça kullanacağınız bir hovercraft'ınız olacak ve bunu geliştirebileceksiniz (standart bir silahlı başlayıp daha sonra geminize yenisilahlar ekleyebileceksiniz).

Oyunun neredeyse yarısına yakın bir kısmında aracınızı kullanacaksınız, ama Michel Ancel'in oyunu 'araç merkezi' tasarlamıyor. Aracınızdan indiğiniz zaman beklemedeniz ve şimdiden kadar pek rastlamadığınız bir oyunla karşılaşacaksınız. Peki bu nasıl olacak?

BG&E'nin geçtiği Hyllis, ilginç yaratıkların yaşadığı,amba etkileyici bir gezegen. Elinizde, olağan silahların dışında bir de fotoğraf makinesi olacak.

Çıkış Tarihi: 21 Kasım 2003
Sistem: PC, PS2, XBOX, GC
Tür: Aksiyon
Yapım/Dağıtım: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.com



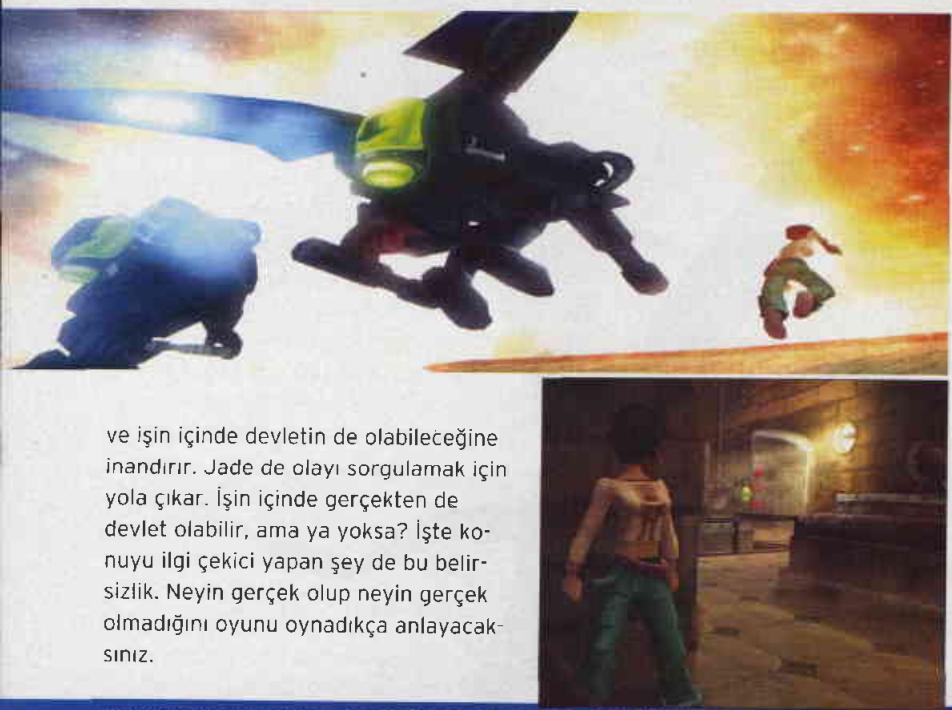
Bu fotoğraf makinesiyle çevredeki yaratlıkların fotoğrafını çekeceksiniz. Tabii bunun bir amacı var: Para kazanmak. Eğer hayvanları veya yaratıkları iyi bir zamanlamayla yakalayıp orantılı bir fotoğraf makinenizi de geliştirebilecek olmanız. Mesela makinenizin ilk upgrade'i çok pahalı bir zoom lensi. Yani bir nevi sniper...

BG&E'de para kazanmak için birçok mini oyun da oynabileceksiniz. Buların arasında 'Hava Hokeyi' bile var. Yani havada bir hokey maçı yapacaksınız! Bunun yanında hovercraft'ınızla da birkaç mini oyun oynayacaksınız,

Oyun, oynanış olarak aksiyon ağırlıklımasına rağmen zaman zaman MGS'deki gizlenmenizi de gerektirecek. Ayrıca BG&E'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Firma ışıklandırma efektleri ve karakter animasyonları konusunda oldukça iddialı.

Geri sayım...

Anlaşılan Michel Ancel yine eğlenceli bir oyunla geliyor. Nereden bakarsanız bakın, Beyond Good & Evil ilgi çekici, farklı bir oyun. Hayal kırıklığına uğrayacağımızı sanmıyoruz...



ve işin içinde devletin de olabileceğine inanır. Jade de olayı sorgulamak için yola çıkar. İşin içinde gerçekten de devlet olabilir, ama ya yoksa? İşte konuyu ilgi çekici yapan şey de bu belirsizlik. Neyin gerçek olup neyin gerçek olmadığını oyunu oynadıkça anlayacaksınız.

PRO EVOLUTION SOCCER 3 PC'YE GELİYOR!!!

... Ve sonunda istedigimiz oldu: Şu anda piyasadaki en iyi futbol oyunu olan Pro Evolution Soccer 2'nin devamı Pro Evolution Soccer 3, PS2 ile birlikte PC'ye de geliyor. Oyunun PS2 versiyonuyla hem hemen aynı olacağı belirtiliyor. Yeni oyunu birlikte PES neredeyse tamamen değiştirdi. Oyunu yeni mod'lар ekleniyor ve Master League mod'u geliştirmeye; Artık Master League'te tam dört

lig yer alacak. Ayrıca lig sırasında Training mod'unda topladığınız puanları yemi eşyalar alabileceksiniz. PES3'teki dikkat çekici yeniliklerden bir diğeri ise, ıslansı takımlar ve futbolcular. Artık Portekiz yerine Portakal (I) gibi saçma isimlerle karşılaşmamayacız. Bunların dışında, oyunda bu kez yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Daha akıcı futbolcu animasyonları, daha de-

taylı grafikler ve yeni stadyum efektleri bizi bekliyor. Yapay zeka da geliştiriliyor. PES3'te hakemler pozisyonları avantajla bırakabilecek. Tabii ki futbolcular da eskisinden daha gerçekçi devranecek. Evet, şimdilik elimizdeki bilgiler bunlar. Oyun 14 Kasım 2003'te PS2 için, 31 Ekim 2003 ile ise PC için piyasada olacak. FIFA mı? O da neymis...



Acıların çocuğunun geri dönüşü

Max Payne 2

SADECE BEŞ SAATTE bitirebilen bir oyunun bu kadar çok ses getirmesinin sebebi ne olabilir? Birincisi, Max Payne'nin senaryosu çok etkileyiciydi. İkincisi, şey, Max Payne yapılmaya başlandığında biz daha çok çocuktuk, hatta doğmamıştık, hatta ve hatta Endoplazmik Redikulum'duk.

Bu kadar etkili bir oyunun devamının yapılmasını bekliyoruz. Zaten yapılıyor da... Ama bu defa bir fark var: Oyunu Rockstar Games geliştirmiyor.

Max Payne 2 duyuru olduğu zaman ilk başta ismiyle dikkat çekti: The Fall of Max Payne. Bu, kaçınılmaz olarak akımıza 'Acaba Max Payne 2'de Max ölecek mi?' sorusunu akımıza getirdi. Ne var ki, Rockstar Games buna çok ilginç bir açıklama getiriyor: 'Max Payne 2, New York'ta ve sonbaharda (İngilizce'de fall) geçtiği için böyle bir isim seçmeye karar verdik'. Yine de bu açıklama bize pek inandırıcı gelmedi. Yanılmıyor sak Rockstar Games'in akında bir şeyler var ve bunu açıklayıp oyunun tadını kaçırmak istemiyor.



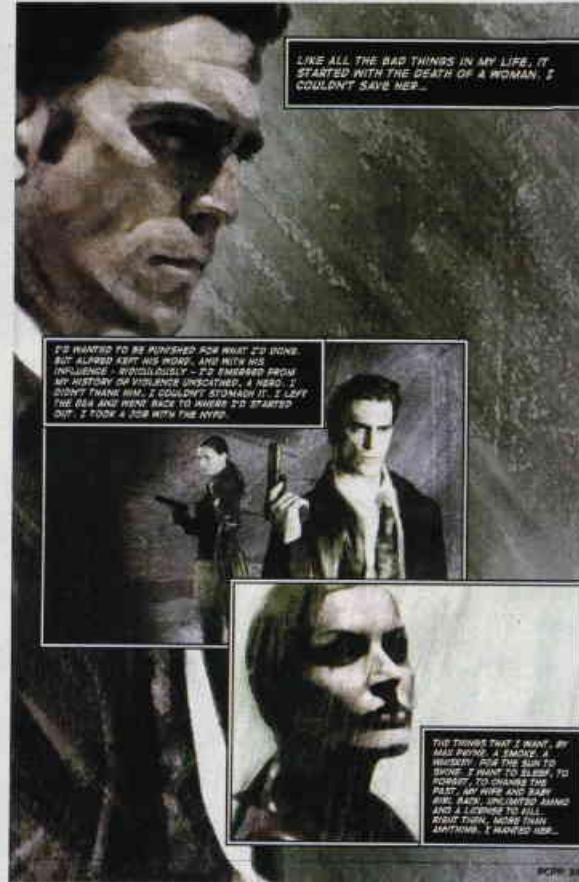
Oyunun senaryosunu yine Sam Lake yazmış, ama bu defa senaryo ilk oyundakinin üç katılmış. Dolayısıyla The Fall of Max Payne ilk oyun gibi beş saatte bitirilebilecek gibi görünmüyör. Bu arada bir de not: Yeni oyunda ilk Max Payne'de hayatı kalmayı başaran karakterlerin tamamı olacak.

Yapımcılar Max Payne 2'nin konusunu 'Bu bir aşk hikâyesi' diye özetliyorlar. Max oyunda Mona Sax adında biriyle birlikte olacak. İlk oyunda Max'in kaybedecek hiçbir şeyi yoktu, ama artık var.

Biraz da teknik detaylardan bahsedelim. Max Payne 2'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Yeni grafik motoru eskisine oranla çok daha kullanışlı ve pratik. Firma ilk oyunun yaklaşık beş yıldır tamamlamasını da 'Açıkçası, eski grafik motoru kullanışızdı, pratik değildi' diyerek açıklıyor.

Oyunda bu defa Havok2 fizik motörü kullanılıyor. Bu da daha gerçekçi fizik modellemelerini beraberinde getirecek. Ayrıca karakterler konuşurken duydular da yine gerçekçi bir şekilde hareket edecek. Bunların dışında grafiklerin detayı artırılıyor ve yeni efektler ekleniyor. Bullet Time da geliştiriliyor.

Çıkış Tarihi: Kasım 2003
Sistem: PC, XBOX
Tür: Aksiyon
Yapım/Dağıtım: Rockstar Games/3D Realms
Web: www.maxpayne2.com



İlk oyun gibi, Max Payne 2'de de multiplayer desteği olmayacağı. Oyun tamamen tek kişilik oyunları için hazırlanıyor.

Aslında bu ay Max Payne 2 için çok daha kapsamlı ve uzun bir yazı hazırlayacaktık, ancak elimize çok fazla bilgi geçmemince, daha kısa bir yazı yazmak zorunda kaldık. Yine de meraklımız biraz olsun azalmıştır. Oyunun resmi web sitesine www.maxpayne2.com adresinden ulaşabilirsiniz.



UNREAL 2 MULTIPLAYER

Unreal 2 için bir multiplayer ekibi geliyor. Bedava olarak download edilebilecek olan ekibi sayesinde Unreal 2'yi multiplayer olarak oynamaya başlayabilirsiniz.

Piyasada Unreal Tournament 2003 varken Unreal 2'yi multiplayer olarak oynamak bize mantıksız geldi ama neyse... Belki farklı bir şeyler yaparıyor.

NOLF 2 DEVAM EDİYOR...

Vivendi Universal, No One Lives Forever 2 için Kasım ayında bir devam oyunu çıkartacak. Contract J.A.C.K. (Just Another Contract Killer) adındaki yeni oyunda bu defa Kate Archer yerine Jack adında yeni bir ajans kontrol edeceğiniz. Oyunu amacınızsa İtalyan bir suç organizasyonunu durdurmak.

Contract J.A.C.K'te online oyuncular için de birkaç mod (doomsday, demolition vs.) bulunacak. Monolith, yeni oyunda aksiyon severlerin beklediklerinden daha fazlasını bulacaklarını iddia ediyor. Bakalım...



GTA VE LEMMINGS'IN YARATICISI NEREDE?

Grand Theft Auto ve Lemmings'in yaratıcısı Dave Jones, Psygnosis'de çalışan Ian Hetherington ve eski Nintendo menajeri Tony Hammar'la birlikte Real Time Worlds adında yeni bir oyun firması kurdu. Firmaların şimdilik yapım aşamasında olan iki yeni oyun var, ancak Real Time Worlds bu oyuncular hakkında hiçbir bilgi vermiyor, her şey saklı tutuyor. Real Time Worlds'un resmi web sitesine www.realtimeworlds.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Yoksa bu kez gerçekten 'yeni' mi?

FIFA 2004

FIFA SERİSİ 2004'le devam ediyor... Biliyorum, FIFA'nın yeni bir versiyonu için eskisi kadar heyecanlanmıyoruz. EA Sports da geçmişte çok hata yaptı, oynanışı her zaman arka plana attı, Career mod'una gerek duymadı, ama artık barışın. FIFA 2004 çok farklı olacak,miş.

Kariyer...

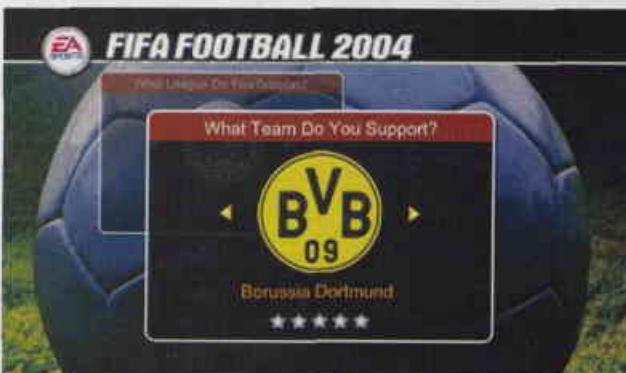
İhanmak zor ama, FIFA 2004'e, aynı Sensible Soccer'da olduğu gibi bir Career, yani kariyer mod'u ekleniyor. Kuşkusuz, bu yenilik oyuna çok şey katacak.

Career mod'unda bir takımı alt sıralardan veya alt liglerden alıp yukarılara taşıyabileceksiniz. FIFA'nın diğer serilerinde olduğu gibi bir se-

zon bittiğinde oyun sona ermeyecek ve yeni sezonda oyuna devam edeceksiniz. Kaçınılmaz olarak, bu mod'la birlikte oyuna menajerlik unsurları da ekleniyor. FIFA 2004'te; takımınızın gelir-giderlerini kontrol edecek, yeni oyuncular transfer edebilecek ve oyuncularınıza antreman yaptırabileceksiniz (antremanda değişik taktikler de uygulayabileceksiniz). Bunların yanında Sensible Soccer'daki gibi iş teklifleri alacak ve diğer takımlara transfer olabileceksiniz.

Career mod'unun kaç yıl devam edeceğini hakkında şimdilik elimizde bir bilgi yok, ancak bunun mutlaka bir sınırı olacağını biliyoruz (en az 30 yıl olsa iyi olur).

Çıkış Tarihi: 14 Kasım 2003
Tür: Spor
Sistem: PC, PS2, Xbox, GameCube
Yapım/Dağıtım: EA Sports / Electronic Arts
Web: www.casports.com



YENİ BİR TOMB RAIDER DAHA MI???

Aldığımız duyumlara göre, Angel of Darkness'tan sonra yeni bir Tomb Raider oyunu daha geliyor. Hatta oyunun bölüm tasarımlarının ve çizimlerin neredeyse tamamı bitmiş. İsmi sindirim belirti olma-

yan yeni Tomb Raider oyunu ilk Tomb Raider'ı oldukça hatırlatıyor. Hatta Core Design "Dirazoların geri getireceğiz" ble diyor. Bakalım daha ne olacak. Doyamadılar Lara'yal

Elde var bir. Career mod'u yapılması gereken bir yenilikti. FIFA serisindeki ikinci sorun ise oynanış. EA Sports her zamanki gibi oynanışın geliştirildiğini, daha gerçekçi bir hâl aldığınu ve eskisinden çok daha kompleks olacağını iddia ediyor. Bunların dışında topun fizik modellemesi de geliştiriliyor muş. Eğer EA Sports bunu yapabilirse, FIFA serisindeki anlamsızca ve balon gibi hareket eden toptan kurtulacağız. Ayrıca topu kontrol etmek de eskisinden daha kolay olacakmış.

Yapay zekâda da bazı değişiklikler var. Bilgisayar bu defa daha akıllı taktikler uygulayacak ve eski FIFA oyunlarındaki gibi, topu kendi sahanızdan alıp rakip kaleye kadar rahatça gidemeyeceksiniz. Tabii ben EA Sports'un yalancısı ve malî danışmanıyım. Oyunu oynamadan bir yorum yapmak istemiyorum.

Oyundaki ilginç yeniliklerden biri de moral seviyesi. Yeni oyunda futbolcuların moralleri bozulabilecek. Bu da futbolcuların oyunlarını ve takıma katkısını etkileyeyecek.

Ha, grafiklerden de bahsedelim. Alışık olduğumuz gibi FIFA 2004'te de hoş grafiklerle ve akıcı animasyonlarla karşılaşacağız. Ama grafiklerin nasıl olduğu bizi ilgilendirmiyor. Pro Evolution Soccer'daki gibi gerçekçi bir oynanış istiyoruz!

Biraz da sayılarından bahsedelim... 20000 lisanslı oyuncu, 700 takım ve 16 lig. Ligler arasında Türkiye'nin olup olmayacağıysa şimdilik belli değil. Umarız olur...

Eski spikerlerimiz de daha fazla kelime ve 'Oo... Good...' gibi yeni kritikleriyle karşımızda olacak. Seyirciler de aynı şekilde... Zaten ses konusunda ne kadar değişiklik yapılabilir ki...

Bitti...

Career mod'u ve oynanışın daha gerçekçi olacağı vaatleri FIFA'yı merak etmemizi sağlıyor. EA Sports, Pro Evolution Soccer'in PC versiyonu olmadığı için çok şanslı, ama ISS 3 de FIFA 2003'ten daha iyi bir oyun. Şimdi EA Sports, ISS 3'ten daha iyi bir oyun yapmak zorunda. Eh, yeteneğim de var. Neden olmasın?

Heyecanlı turnuva'da WCG şampiyonu üç kağıt yaparken yakalandı!!!

UT 2003 ve CPL Elemesi Birincileri Belli Oldu

5 TEMMUZ'DA İstanbul

Swiss Otel yeni bir turnuvanın heyecanına sahne oldu. Intel, Samsung ve Casper'in sponsorluğunda yapılan iki ayrı turnuva Road to WCG UT-2003 turnuvası ve CPL Summer 2003 İstanbul elemesi gerçekleşti.

Yurt çapında 31 noktada elemeleri yapılan Unreal Tournament 2003 turnuvasında 48 finalist sıkı bir mücadele içindeydi. Ancak turnu-

vanın favorisi İstanbul'dan Serdar 'Squee' Demir birinciliği hiç zorlanmadan yakaladı. Yine İstanbul'dan Emre 'Blaze' Ekinci ikinci olurken, Kayseri'den nadir Çağlar Üçüncü oldu.

CPL Summer 2003 turnuvası ise daha heyecanlı ve olaylı geçti. Rusya'dan geçen senenin WCG birincisi M19 ve Almanya'dan e2sports'un katıldığı turnuvanın birincilik ödülü Summer

2003'e katılmak olduğu için çok sıkı bir mücadele yaşandı.

İlk turlarda üst üste Vendetta'nın M19'u Deve Gücü Tazı Hızı'nın ise e2sports'u yenmesi ile Swiss Otel tam bir şenlik havasına büründü. vndtt ve DgTh bu başarıları ile kazananlar grubu finaline kaldılar. Bu arada WoL'ü yenen M19'un bir sonraki turdaki e2sports maçından önce yasak konsol komutlarını

uyguladığı saptandı. Bu yüzden WoL maçında hükmen malup sayılan M19 turnuva-dan elenmiş oldu.

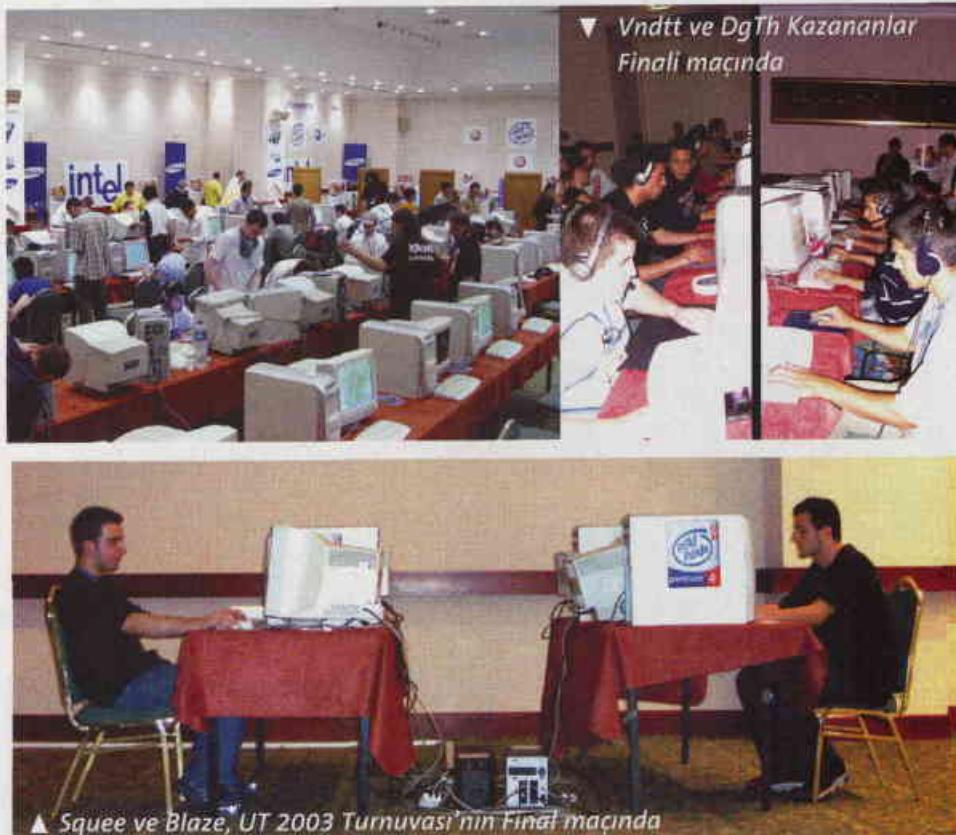
Kazananlar grubu finalinde çok heyecanlı bir maçın ardından vndtt'yi yenen DgTh finale kalırken, vndtt yaklaşık bir yıldır ilk malibiyetini alıyordu. İlerleyen turlarda e2sports önce WoL, ardından vndtt'yi yenerek finaldeki ikinci takım oluyordu.

Final

Final maçında ilk önce DgTh'in seçtiği de_dust2, daha sonra da e2sports'un seçtiği de_clan1_mill haritası oynandı. Beklenenin aksine kendi seçtiği haritada rakibi ne üstünlük sağlayamayan DgTh, rakibinin seçtiği haritada daha zayıf bir oyun çırkınlarda turnuvanın birincisi e2sports oluyordu.

e2sports dergimiz piyasaya çıktığu günlerde Dallas'da dünya birinciliği için mücadele ediyor olacak. Takıma bol şanslar diliyoruz. Bu arada yurt içindeki ilk uluslararası mücadelelerinde büyük başarı kazanan takımlarımıza tebrikler.

Unutmadan bir not. World Cyber Games kayıtları 15 Ağustos'a kadar uzatıldı. Hala kayıt olmayanlar acele etsin.



ADVENT RISING

GlyphX Games diye yeni bir firmadan Advent Rising adında iddialı bir oyun geliyor. Third-person kamerasından oynamacağın Advent Rising tam bir action-adventure. Konu ise...

Eski ve çok güclü bir kük evreni ele geçirip eğlenceli gezegene yayılmıştır. Seekers adında bir grup da bu sırülenti-yi arastırıp olayın gerçek olduğunu anlar. Çok geçmeden de savaş başlar... Kısacası; buna söylemek utanç verici (I)

ama, evreni kurtarmaya çalışacağız.

Oyunda kontrol edeceğimiz karakterin ismi Wyeth. Diğer akşiyon oyunlarının aksine karakterinizi oyun sırasında değiştiremeyeceksiniz. Mesela ilerleyen bölümde telekinetic güçler kestedeceksiniz. Bütün dışında Advent Rising daha çok bir bilim-kurgu filmi havasında hazırlıyor.

Advent Rising 2004'in Mart ayında piyasada olacak.

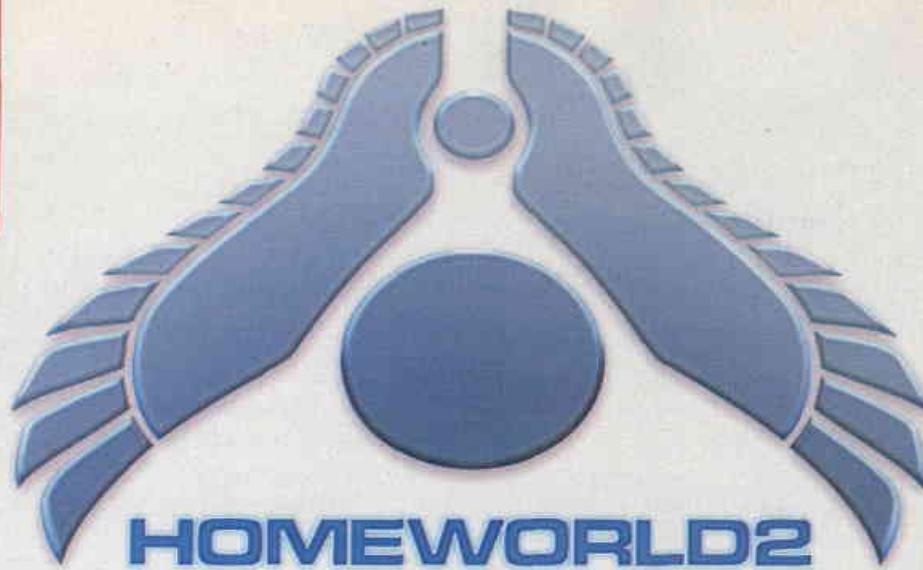


CIVILIZATION III: CONQUESTS

Civilization III: Conquests ile devam ediyor. Oyunun yeni versiyonunda Civilization III'ta olmayan sezik yeni uygarlık bulunacak. Bunun yanı sıra; düşmanların duvarlarını yıkmanız sağlanacak olan Trebuchet gibi yeni birkaç silah da oyuna ekleniyor. Ayrıca volkan gibi felaketlerden de kendınızı korumanız gerekecek.

Oyunda grafik açısından da bazı yenilikler olacak. Artık düşmanı bombardıman sonrası geride kraterler kalacak. Conquests'in çıkış tarihi ise Ekim 2003 olarak açıklandı.





Cıkış Tarihi: 2003'ün 2. çeyreği
 Tür: Gerçek zamanlı Strateji
 Sistem: PC
 Yapım/Dağıtım: Relic Entertainment/Vivendi
 Web: www.homeworld2.com

Eve dönmemi bașardık, peki ya şimdî?

UZAYIN DERİNLİKLERİnde bir çöl gezegeninden kalkmıştı ana gemi. Antik bir kayanın üzerine kazılı bir yıldız haritası bir zamanlar terk etmek zorunda kaldıkları evlerini gösteriyordu. İşte böyle Homeworld'de uzaklardaki evimize ulaşmak için destansı bir yolculuğa çıkmıştık. Diğer gemileri dev hangarlarında taşıyan, içinde fabrikaları, laboratuarları ve uykuda varmayı bekleyen yüz binlerce insan ile biz ana gemiyi yönetiyorduk.

bunlar da uzun zaman önce insanırkından mı kopup buraya yerleşmişler sorusu insanın aklını kurcalıyordu.

Üzerinde özenle durulup emek harcanmış senaryosu ve olayların zengin arka planı gibi bu oyunu büyük bir başarı yapan pek çok unsur vardı. Görsel ve grafik zenginliğinin etkileyiciliğinin yanı sıra esas oyun zevki uzayda üç boyutlu stratejiler uygulayabilmekteydi. Dev ana gemimiz, kruvazörler, korvetler, destek

sonra sıkabiliyordu.

Homeworld 2, ilk oyundaki arayışın nihayetinde, bir zamanlar irklarının ilk doğduğu(?) yer olan ana gezegenlerine virmayı başaran Hiigarianlar için tatsız bir sürpriz hazırlıyor. Gezegenlerini geri aldıklarında karşılarında yeni bir düşman bulurlar! Bütün bir yolculuk boşunaymiş yoksa?

Relic' ten Dan Irish, Homeworld ile evlerini bulan Hiigaranların Homeworld 2' de kaderlerini aradıklarını söylüyor. Galaksinin en eski yerlerinden birinde karşılarında yeni düşmanları ile mücadele edip bir yandan da daha ilk başta evlerini niye terk etmek zorunda kaldıklarını araştırıyorlar.

Devasa Uzay Savaşları

Homeworld 2' de çok daha gelişmiş bir grafik motoru kullanılıyor. Atmosfer olarak Hegemonia, Homeworld' u aşmıştır. Şimdi haliyle Homeworld 2' nin de onu ve gelebilecek başka rakipleri aşması



Uzaya yıldız sistemleri arasında atlama yaparak, maden kuşaklarında bize gereken değerli mineralerleri toplayarak gidiyorduk. İşin güzeli uzaydaki çeşitli uzayırlı irklar idi. Kimisi hoş görünlü ticaret ve bilimle ilgileniyor kimisi uzaktan tehlaklı miyiz diye bizi gözetliyor. İlk oyunun unutulmayanlarından biri de astroid tarlasını kutsal sayıp fanatikçe orayı koruyan garip bir dinin mensuplarıydı. Acaba

gemileri ve onlarca küçük ateş yağıdırın savaşçıdan oluşan filolar birbirine girdiğinde haşmetli bir manzara oluşuyordu.

Oyundaki her görev önceden hikaye tahtasında belirlenmişti ve görevden görev gittikçe keşfediyor öğreniyor ve mevraklanıyordu. Pek çok sürpriz ve değişiklik vardı. Fakat bunlara rağmen çizgisel oynanışı ve olayların belirli şekilde akması kimilerini oyunun bir yerinden

gerekiyor. Yapımcıları zorlayan ilkinden çok daha büyük tasarılanan dev gemilerde kaplamalar ve yapmak istedikleri grafikleri için gerekli olan hafıza limitleri olmuş. Fakat dediğim gibi oyun motorunu sağlam bir şekilde modifiye ederek bunu aşmayı başarmışlar. Kullanacağımız gemiler 45 metre ile 8 kilometre arasında değişiyor. Eskisinden kat kat büyük gemilerin yanı sıra antik irklärin

kalıntıları da mevcut. Bu kalıntılarından bazıları bizim ana gemi gibi devasa gemilerin yanında çuce gibi kalacağı türden gemiler. Uzayda gerçekten de büyük birer alan kapladıkları gibi içlerinde keşfedilmeyi bekleyen sırlar ve tehlikeler saklıyorlar. Uzayda gemiler birbirlerine işin yağıdırıyor, korkunç bir karmaşa ve hareketlilik var. Savaşçılar büyük gemilerin üzerinden geçerken motor ışıkları yüzeyi aydınlatıyor. Gerçek ışıklandırma ile kaynakların ve gemilerin konumlarına göre birbirlerine gölgeleri düşüyor. Pixel gölgelendirme teknikleri sayesinde iniş pitleri, hangarlar ve uzay gemilerinin motorları gibi bölgeler eskiden çok daha gerçekçi gözüküyor. Gemilerin üzerindeki hasar modellemeleri de bakınca geminin durumunu kesin bir şekilde anlamamızı sağlıyorlar. İşlemci ile ilgili yapılan ayarlar sayesinde esas yük ekran kartına binecek böyledice yapay zeka ve ekstralara yer açılacak. Bump mapping takviyeli haritalar ve astroid bölgelerinde sağlam bir atmosfer vaat ediyorlar.

Özellikle ilk oyunda olduğu gibi ister en küçük savaşçıyı enince detayıyla görünçeye kadar yakınlaştırabilecek isterek filolarımıza uzaktan kumanda edebileceğiz. Zaaten rahat olan oynana-



görünen bir formasyonu tepeden ve alttan gelen sürpriz saldırılarla bıçmek mümkün.

Oynamış ile ilgili büyük değişiklikler genel büyük gemileri savunma ve saldırı görevlerinin yanı sıra küçük gemilerde de yapılan görevler olması. Mesela terk edilmiş bir maden istasyonunu bir savaşçı indirip incelemek gibi. Ayrıca eskiden olduğu gibi her görevde sağ kalan ünitelerimiz bizimle birlikte sonraki görevde geçiyoruz. Üstelik üniteler daha sağlam yapıldığından artık kaynak kontrolü ilkindeki kadar zor değil. Tabii yine astroidleri bitene kadar sömürmeye fayda var. Bazen de görevde göre destek kuvvet gelebiliyor, kimi görevlerde hayat kurtarıcı bir özellik.

Kendi Evreninizi Yaratın

Oyun bütün yeniliklerine ilaveten artık bütün büyük ve tutulan oyunları yapmaya başladığı gibi yanında oyuna ilaveler yapmanızı sağlayacak araçlarla geliyor. Beğenilen ekler oyunun sitesinden isteyenler tarafından indirilip kurulabilecek. Oyunculara bol çeşit sunulurken ekleri yapanlar arasından yetenekliler kendilerine yeni imkanlar bulabilecek.

Homeworld 2 için sürüyle yeni ön çalışma yapılmış, yepyeni ve oyunun destansı havasına uygun müzikler hazırlanmış. Yani yine sağlam bir oyun geliyor ve üzerinde bu kadar uğraşıldıktan sonra, hele ilkinin başarısından sonra Homeworld 2' nin başarısız olacağını hiç sanmıyorum.

bilirlik konusunda da gelişmeler var. Karma filoları ayarlarken ince ayar yapıp sonra grup olarak belirli formasyonlarda savaşa sokacağiz. Onlar da her bir ünite grup stratejisine elinden geldiğince sadık fakat kendi başına çarpışmaya, it dalaşı yapmaya başlayacak. Amaç hızlı saldırı grupları kurup bunları kullanarak düşmanın üretim ve desteği bir an evvel yıkmak. Böylece bize çok daha geniş stratejik seçenekler açılırken biz önceden ayarladığımız grupları ugraşmak zorunda kalmayacağız.

Büyük gemiler her zaman olduğu gibi ana ateş gücü. Fakat yapımcılar sifir büyük gemilerden kurulu bir gücün de düşman hatlarını yara yara ilerleyemeyeceğini söylüyor. Ya da sifir küçük ve

sayı üstünlüğüne dayanan bir gücün yenilmez olmayacağı. Ana atış gücü yine büyük gemiler ama bunun yerine, bir uç noktaya yüklenmektense riskleri dağıtıp gerçek ordularda olduğu gibi karma bir filo kurmak avantajlı olacak. Çünkü artık her tipteki geminin filoda özel bir görevi var. Büyük gemilerin yanında eskortları olacak onların çevresinde küçük savaşçılar. Ana gemileri savaşçılar rahatsız ederken ana atış gücünü rahat çalışabilecek. Ayrıca küçük savaşçı gemilerini öncü izci olarak kullanırsınız da avantaj kazanacaksınız. Tabii klasik Homeworld özelliklerini unutmamak, stratejilerimizi ve taktiklerimizi çizerken üç boyutlu uzaya göre düşünümlüyor. Tepeden geçilemez gibi

Bu aralar gizli saklı işlerle uğraşmak çok moda!

Starcraft Ghost

BİLGİSAYAR OYUNLARINDA bir "stealth" modasıdır sürüp gidiyor bir müddettir. Mesela Splinter Cell olsun, Hitman 2 olsun etrafta kuntiz kuntiz dolaştığınız, casusluk ettiğiniz oyunlara iyi birer örnek. Tabii gizlilik gerektiren oyuların hepsi o kadar başarılı olamıyor, bunun esas sebebi de çoğu zaman gerekli unsurların oyuna sonradan eklenmesi. Mesela Soldier of Fortune 2 oynarken sessizce geçmeniz gerektiren bölümleri insanı biktiracak kadar yapay ve zorluydu. Eh, sıradan bir FPS'ye sonradan bu kadar karmaşık öğeler ekleyince sonuç tabii pek iyi olmuyor. Saçlam bir "stealth" oyunu yapabilmek için projeyi temelden buna uygun hazırlamak gereklidir. İşte Blizzard ve Nihilistic'in Ghost ile sergiledikleri tam da böyle bir yaklaşım.

Tabii şu ana dek mutlaka Ghost hakkında birşeyler duymuş, okumuşsunuzdur. Ve şüphesiz bu oyuna ilgili kafanızda oluşan fikir de katıksız bir aksiyon oyunu olacağı yönündedir. Ne de olsa bu bir konsol oyunu ve şu ana dek çıkan oyun içi video görüntüleri de kesintisiz aksiyon doluydu. Ama durum sandığınız gibi değil. Ghost çoğu insanın düşündüğünün aksine basit bir aksiyon oyunundan çok daha öte bir yapıp olacak gibi görünüyor.

Nova...

Öncelikle şunu belirtiyim ki, Ghost öncelikli olarak piyasadaki yeni nesil oyun konsolları için tasarlanıyor ve şu gün itibarıyle PC'ye port edilmesi için herhangi bir plan yok. Yani bu oyunu sadece Nintendo Game Cube, Microsoft X-Box ve Sony Playstation 2 marka konsolu olanlar oynayabilecek. Peki neden böyle? Büyük ihtimalle Blizzard konsol pazarın-



dan şöyle

büyük bir parçayı ham yapıp yıllık bilancosunu büyütmek istiyor. Eh, ne de olsa bu hiç küçük bir pazar sayılmaz. Tabii aynı oyunu birbirinden neredeyse tamamen farklı üç oyun konsolu için hazırlamak hiç kücümsenecek bir proje değil. Herhalde Blizzard yönetimi buna bir de PC'yi ekleyerek süreci daha da uzatmak istemedi.

Çıkış Tarihi: Belli değil
Sistem: PS 2, XBox, GC
Yapım/ Dağıtım: Blizzard/Vivendi
Tür: Aksiyon
Web: <http://www.blizzard.com/ghost/>

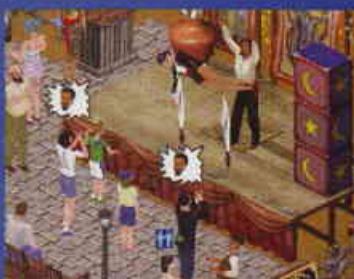
COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR

Command & Conquer Generals'ın bir ekleni yolda... Zero Hour'da bu defa modern dünyanın kontrolünü ele geçirmek için savaşacaksınız. Ekleni tam 10 şovden oluşuyor. Bunlardan biri Akdenizdeki Amerikan filosunu patlatmak. Oyunındaki yeni Generals Challenge mod'unda dokuz ayrı birlikten birini seçerek, yapay zekânın kontrol ettiği dokuz generale karşı savaşacaksınız. Oyunda yağmur ve kar gibi hava efektleri de olacak. Ayrıca grafiklerde çok az da olsa bir gelişme var. Unutmadan sən da yazılım: Zero Hour'u satın almak için Command & Conquer Generals CD'sine ihtiyacınız olacak.



THE SIMS MAKIN' MAGIC

Sapıracaksınız ama yazmak zorundayım. The Sims'e bir ekleni paketi daha geliyor! E? Heyecanlanmadınız?.. Neyse... Bu defa yan ekleni paketinin teması "büy". Oyunda birçok alanda büyütü kullanabileceksiniz, sığırbaşlık yapabileceksiniz vs.. Mesela aşk hayatınızı güçlendirmek için билde büyütü yapabileceksiniz. Buntan dışında alışık olduğumuz gibi yeni eşyalar ve yeni mekânları bizleri bekliyor. Daha doğrusu sizleri... Biz oynamayacağz! Hah! Verdik lepkimizi!





yetenekli bir savaşçı sınıfı olan Ghost birimlerini sinsi, ele geçmesi zor casuslara dönüştürme fikri yatmaktadır.

Şüphesiz StarCraft evrenindeki en karizmatik, en sağlam birimlerden biridir Ghost. Ancak bu defa olaylar tamamen bu birimin, daha doğrusu Nova adındaki normalden de daha yetenekli bir Ghost'un etrafında dönüyor. Haliyle bu birimin yetenekleri ve gücü bu oyunda çok daha ayrıntılı biçimde işleniyor. Nova herseyden önce aşırı atletik bir hatun kişi, eğer elini ya da ayağını koyabileceği herhangi bir yer bulabilirse, tırmanamayaçağı pek az yer var. Tabii çoğu insanın aklına Tomb Raider gelebilir, ama bu oyunda bir yıldızın tırmanmak amaç değil, araç olarak kullanılıyor. Mesela Nova bir ağaçta tırmandığında kendini baş aşağı sarkıtıp altından geçmekte olan muhafizin kafasına durbülü tüfekle atış yapabiliyor. Tabii tüm yapabildiği bundan ibaret değil, ama bir fikir vermesi açısından iyi bir örnek. Ayrıca atlayıp sıçrarken Nova pek çok ayarlamayı otomatik olarak yapacağından sık sık biryerlerden uçmak pek mümkün olmayacak. Yapımcılar burada akrobاسının ön plana çıkışmasını ve oyunun kötü bir platform oyununa dönmesini istemediklerini açıkça belirtiyorlar. Oyunda akrobasiye başvurmak çoğunlukla oyuncunun inisiyatifinde olacak ve yapıldığında da stratejik bir avantaj kazandıracak.

Yamato...

Nova standard olarak C-10 Canister Rifle, termal görüş sağlayan başlık ve sınırlı bir kamuflaj yeteneği kazandıran zırhlı üniformasına sahip olacak. Ancak bunun dışında pek çok alet edevatı kullanma fırsatı da bulacaksınız. StarCraft oynarken Ghost birimlerini en çok ne amaçla kullanırdınız, hatırlıyor musunuz? Görünmez olabildikleri için bunlarla keşif yapmak ve düşmanın dibine girip Nuke atabilmek mümkündü, değil mi? Nova bunlardan daha fazlasını yapabilecek. Tam 8 farklı çeşit saldırıyı düşmana yönlendirme yeteneği mevcut, bunların ara-



sında biyolojik canlıları öldüren Irradiate seçeneğinden tutun da, Nuke'ye kadar hemen her bildik saldırısı mevcut. Tabii bunlar görevi bağlı olarak kullanılabilir olacaklar, ne de olsa Yamato atışı yapabilmek için etrafta bir Battlecruiser olması lazım, o da yer altı tünellerine giremez. Ama Nova bu saldırular olmadan da kolay bir av değil.

Nova herseyden önce basit ama etkili bir psionik saldırısı ile Terran ya da Protoss askerlerini kısa bir süre için saf dışı bırakabiliyor. C-10 dışında çeşitli silahları da taşıyabilen Nova, ayrıca etraftaki silah taretlerinden de faydalana bilicek. Tabii bir de araç kullanma mevzusu var. Her ne kadar henüz bunun kesin detayları açıklanmamış olsa da, oyun içinde çeşitli StarCraft araçlarını kullanabileceğimiz bölümlerin olacağı açıkça biliniyor.

Zeki kız...

Ghost'u benzerlerinden ayıran en büyük özelliği ise "gizlilik" unsuru getirdiği yaklaşım olacak gibi görünüyor. Öncelikle burada çoğu oyundaki gibi düşmanı alarma geçirmek oyunun sonu olmayacağı. Zaten düşmanlar da en ufak hatalarda alarma geçmiyorlar. Aksine duydukları sesler ya da gözlerine çarpan sıra dışı şeyler onların gitmekçe daha uyruk davranışmasına sebep oluyor. Mesela bir bölgede devriye gezen Protoss muhafizleri etrafta birilerinin olduğundan şüphelenirlerse ilk olarak enerji kalkanlarını açıyor ve daha dikkatli davranışya başlıyorlar. Oyunda karşınıza çıkacak herkesin zekası ve hareket tarzi kendine göre ayarlanıyor.

Oyunu benim gözümde daha da üst bir seviyeye taşıyan unsur ise, tabii eğer vaad edildiği gibi yapılabilsse, oyunun sahibi olacağı söylenen taktik esneklik. Burası StarCraft dünyası ve herşeyin ötesinde devamlı süregelen savaşlara, amansız çarpışmalara sık sık rastlamak mümkün. Ve siz bir Ghost olarak kendinizi tüm bunların ortasında bulacak, çoğu zaman amaçlarınız ulaşmak için ce-

henneden geçmek zorunda kalacaksınız. En azından söylenen bu. Tabii bunu yapabilmek için her adımda elinizde farklı seçenekler olacak. Bir düşman grubun etrafından gizlice süzülmek kadar onlara kafadan dalmak ya da tepeлерine bir Nuke çakmak ta mümkün olacak. Hangisini tercih edeceğiniz biraz da size bağlı, bölüm tasarımları her adımda size en azından birkaç farklı seçenek sunacak biçimde hazırlanıyor. Böylece bir bölümde takılıp kalmak gibi sorunlarla boşumadan oyun oynayabileceğiz.

Ve tabii grafiklerden bahsetmeden bu yazılımı bitirmek olmaz. Her ne kadar konsollar şu gün itibariyle artık PC'lerin gerisinde kalmaya başlamış olsalar da,



yne de henüz antika olmuş deiller. Ghost grafik açıdan çok sağlam görünüyor, özellikle ileri teknoloji bir televizyona sahipseniz oyun dünyası rahatlıkla çenenizi düşürebilecek denli detaylı hazırlanıyor. Ancak tabii ki son kararımızı vermeden önce oyunu şahsen oynamamız gerekecek. Ve fakat eğer Blizzard bir noktada batırmazsa, bu oyun konsol pazarının "hit"lerinden biri olabilir gibi görünüyor. StarCraft dünyasında geçen bir Splinter Cell, buna kim hayır diyebilir ki?

Bekledim de gelmedin...

Halo: Combat Evolved

YILLAR ÖNCE ilk ekran görüntülerini gördüğümüzde çenemiz yere düşmüştü. Çok iyi hatırlarım, elimdeki gariban Voodoo ekran kartına bakıp bakıp bu kartla Halo nasıl çalışacak diye derin derin düşünmüştüm. Hakkını yememek lazımlı, o gariban dediğim kartla haldır Unreal oynuyordum, ama Halo her açıdan çok daha üstün bir oyun olacak gibi görünüyor. O güne dek görülmüş genişlikte açık alanlar vardı bir defa, sonra her türden aracı kullan-

zaman içinde ekran kartlarını yenilemek zorunda kaldık, orası başka.

Sonra ne mi oldu? HALO tabii ki X-BOX için çıktı ve zamanın en iyi oyunlarından biri oldu. Aslına bakarsanız X-BOX için çıkarılmış belki en iyi oyun da Halo idi, sır bunun için insanlar o konsołu aldılar. Ancak X-BOX kesinlikle Microsoft'un beklediği patlamayı yapamadı, hatta pek çok ülkede gümledi. Aslında zaten Halo'nun er ya da geç PC için adapte edilmesi bekleniyordu. An-

Çıkış Tarihi:Bellİ değil
Tür:FPS
Sistem:PC
Yapım/Dağıtım:Gearbox/Microsoft
Web: <http://www.microsoft.com/games/halo/>

Software üstlenmiş durumda. Eh bu adamların oyun yapımı hakkında pek bilgisiz oldukları söylenemez, değil mi?

Bungie Jump...

Doğrusu oyunun port edilmesi işinin Gearbox'a verilmesine Bungie çalışanları nasıl bir tepki vermişir merak etmiyor değilim. Ne de olsa HALO onlarla eseri, yıllarca üzerinde çalışılar. Ama zaten HALO 2'nin yapılmakta olduğunu düşünürsek, Bungie programcılarının o kadar da fazla boş vakitleri olmadığını görürüz. Neyse, Bungie HALO 2'yi X-BOX için yapadursun, biz dönenlim Gearbox'ın HALO ile ne halt etmekte olduğuna. Konuya bilmeyenler için hatırlatalım, HALO 2552 yılında, yani hayli uzak bir gelecekte geçen olayları konu alıyordu. İnsanlar inceden başka yıldız sistemlerini kolonize etmeye başlamışlardır. Bu çalışmalarla en önemli rolü de Reach kolonisi oynamaktadır. Burası yıldız gemilerinin üretildiği doklara ev sahipliği etmekte, aynı zamanda en yeni teknolojilerin araştırıldığı laboratuarları da bünyesinde barındırmaktadır.

Reach'ten daha ötede pek çok koloni kurulmaktadır şüphesiz, ancak bugün bunlardan en önemlisi olan Harvest ile bağlantı kopuverir. Neler olduğunu anlamak için gönderilen filodan ise geriye sadece bir tek gemi döner. O da neredeyse dağılmak üzeredir. Mürettebatın verdiği haberler iç açıcı değildir, yabancı bir irka ait bir savaş gemisi ile karşılaşmışlardır ve sonuçlar da hayli kötü olmuştur. Bu insanoğlunun yabancı bir türle ilk karşılaşması olarak kayıtlara geçer. Ama son karşılaşma olmayacağındır. Çünkü bu yabancı uygarlık son derece sıkı dinsel dogmalarla yönetilen Covenant'tır. Ve liderleri in-



ma muhabbeti dönüyordu ortamda. Bunlar o güne dek pek görmeye alışmadığımız yeniliklerdi. Ve doğrusu ben ekran kartımın onu çalıştırılmayacağından neredeyse emindim. Neyse ki Microsoft beni ve milyonlarca PC kullanıcıyı bu dertten kurtardı. Daha yapım aşamasındaki Halo'yı sadece X-BOX için çıkarttı ve bu oyunun PC için yapılmayağını açıkladı. Biz PC kullanıcıları da ağızımız açık kalakaldık. Tabii yine

cak belki konsol satışlarının da düşük çıkışının etkisiyle, Microsoft bu oyunun PC için port edilmesini ön plana çıkardı. Ve burada basit bir port etme işleminden bahsetmiyoruz. Yani çoğu zaman rastlanan yarı yamalak arabirimler, sorunlu program kodları gibi problemlerle dolu bir PC sürümyle uğraşmak zorunda kalmayacağız, en azından yapımcı Gearbox böyle söylüyor. Evet, oyunun port edilmesi işini Gearbox

JUSTIN TIMBERLAKE & POSTAL 2

Şimdi dileyecəksiniz ki, "Justin Timberlake'in Postal 2'yle ne gibi bir ılgı olabilir?" Aslında haber ilk okuduğumuzda biz de biraz şaşırık. Bakın... Pop şarkıcısı Justin Timberlake yeni klipinde Postal 2'den görüntüler kullanacak! İşin garibliği, klip çekilecek olan şarkı bir aşk şarkısı Where is the Love. Ama Postal 2'nin yaratıcı Whiptail Interactive 'Postal 2'deki karakter de sevgisini farklı yollarla gösteriyordu' diyor. E haklılar...

AMERICA II

Alman geliştirici DataBecker, America: No Peace Beyond The Line'in devamı için çalışıyor. Oyunda yine Vahşi Batı/Ukan savası konu alınıyor. America bu defa tamamıyla 3D olarak tasarlanıyor. Yeni bir grafik motorunun kullanılacağı America II, 3D olmasına rağmen eski sistemden çok fazla zorlamayacak. Oyunda iki temel yenilik bulunuyor. Birinden ilki çalışma sisteminde. Yeni oyun-

da, altın, silah ve at çalmak eskisinden çok daha basit olacak. İkinci yenilikse RPG unsurlarıın artırılması. America II'de bir teknoloji açıcası olacak ve oyundaki her şeyi upgrade edebileceksiniz.

Bunların yanında savaş sisteminde de değişiklikler yapılıyor. Oyun eskisinden çok daha fazla taktik ve savaş ağırlıklı olacakmış. Bekliyoruz...



san denen canlı türünün varolmasının bile kendi inançlarına ve tanrılarına karşı affedilmez bir küfür olduğuna karar vermişlerdir. Böylece insanları galaksiden silmek için kutsal bir sefere başlarlar. Hayli tanık geliyor, değil mi?

SPARTAN-II

İnsanlar Covenant ile başa çıkılmak için Spartan-2 projesini devreye sokalar. Bu proje siber netik yöntemlerle güçlendirilmiş süper askerler yaratmaya yönelik ve hayli de başarılı olur. Ne var ki projenin geliştirildiği Reach kolonisi Covenant filosunca basılır ve yok edilir. Düşman artık dünyaya çok yakındır. Kolonideki kıyıdan kaçabilecek tek gemi olan Pillar of Autumn hedef saptırmak için uzayda rasgele bir sıçrayış yapar ve çok alakasız bir bölgeye ulaşır. Burada ise inanılmaz bir keşif yaparlar. Geminin vardığı sistemde hala şeikhinde dev bir yapay gezegen var-

bu portu yaparken Halo'nun orijinal yapay zeka kodlarından aynen faydalıyor. Bu oyun şimdiye dek yapılmış oyunlar içinde en sağlam yapay zekaya sahip olanlardan biriydi. Öyle ki düşmanlar gerçekten takım çalışması sergiliyor, siz avlamak için gereken herşeyi yapıyorlardı. PC versiyonu da aynı biçimde tasarlanıyor.

Game Pad?

Halo konsol oyunları arasında game pad ile rahatlıkla oynanabilen nadir oyunlardan biri olarak isim yaptı. Oyunun bir FPS olduğu ve genel kural olarak konsol FPS'lerini game pad ile oynamanın tam bir vicdan azabı sayılığını düşünürseniz, bunun aslında ne denli büyük bir başarı olduğunu anlaysınız. Fakat tabii ki biz PC kullanıcıları için bu bir problem değil, çünkü Halo'nun PC versiyonu mouse ve klavyelerimize en geniş desteği sağlayacak biçimde tasarlanıyor. Yani Covenant ile kipaşır-



dır. Üstelik bu gezegen Covenant için son derece önemli bir dinsel mekandır. Mürettebat gemide kalan son Spartan-2 askerinin de yardımlarıyla HALO adlı bu yapay gezegeni keşfetmeye koyulurlar, ümitleri Covenant'in bir zayıf noktasını bulabilmektedir. Tabii "Master Chief" kod adlı Spartan-2 askerini sizin canlandırdığınızı söylememeye bilmem gerek var mı?

Halo'nun PC versiyonu görev sayısı ve yapısı açısından konsol sürümünün tamamen aynı olacak biçimde hazırlanıyor, yani eksik yok. Görevler sizin kimi zaman Halo üzerindeki geniş arazilerde çeşitli araçlarla savaşmanızı, kimi zaman da Covenant uzay gemilerine dek değişen pek çok kapalı mekanda düşmanla köşe kapmaca oynamanızı gerektiriyor. Ve emin olun ki Gearbox

ken X-BOX sahiplerinden çok daha avantajlı bir durumda olacağız, özellikle de durbünlü tüfek gibi silahları kullanıken!

Ama tabii tek değişiklik sadece kontrol cihazlarına sağlanan ek destekle sınırlı değil. Halo aynı zamanda modern bir PC'nin grafik kapasitesinden sonuna dek faydalananabilecek biçimde de optimize ediliyor. Modellemeler ve genel mimari yapı biraz daha elden geçiriliyor, ancak bu unsurlar zaten konsol versiyonunda da hiç yabana atılır cinsten değildi. Buradaki esas yenilik grafik çözünürlüğün 1600x1200 düzeyine dek çıkabiliyor olmasında yatıyor. Konsol versiyonu sadece 640x480 çözünürlükle kısıtlıydı, üstelik yeni nesil ekran kartları pek çok farklı yeteneğe de sahipler ve Halo bunalardan da rahatlıkla faydalabilecek.

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Dungeon Siege'de bir ekleniyor. Ekleniyi, Enemy Territory ve Star Trek: Armada 2 gibi oyunları da geliştiren Mad Doc grubu hazırlıyor.

Legends of Aranna'da yeni büyüler ve Clockwork-Doppelpanthers gibi yeni yaratıklarla savaşmak için yeni silahlara olacak. Bir de, hazırlıksız konuyacak olan yeni hayvanlar...

Mad Doc, Legends of Aranna'yı ilk oyunun konsepti üzerine kuruyor, ama bu kez yeni bir hikâyeyle karşımıza çıkmak. Bu da Dungeon Siege sevenlerin hayal kırıklığına ugramasını engelleyecektir.

Son olarak: Oyunda yan-dev gibi seçilebilir yeni karakterler olacak: Legends of Aranna Kasım ayında piyasada...



FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

3D'dan kanlı bir aksiyon oyunu geliyor: Four Horsemen of the Apocalypse, içerdiği şiddette en az Postal 2 kadar tepki çekebilir.

Oyunda Abaddon adında, dünyaya gonderten bir melegi kontrol edeceksiniz. Dünyadaki göreviniz, atılığa karşı olan savaşçıda size yardım edecek üç ölümlü hulk ve onlarla birlikte dünyayı şeytanlardan kurtarmak.

Dünyanın Abaddon'a beraber diğer karakterleri de kontrol edeceksiniz. Aynı bir RPG oyununda olduğu gibi her karakterin farklı bir yeteneği olacak. Mesela Jimmy seytanları algıyalabilecek ve Jesse arkadaşının iyileştirilebilir.

Four Horsemen of the Apocalypse, Devil May Cry benzeri bir aksiyon oyunu olacak. Oyunda kılıç ve benzeri silahlar kullanılacaksiniz. Yapabileceğiniz hareketler arasında yaratıkların katmasını uğurmak da olacak.

SAFARI JOE

Titus su sıralarda Safari Joe adında yeni bir oyun için çalışıyor. Tarzan, The Valley of Gwangi ve Simbad gibi filmlerden esinlenerek yapımına basılan oyununda Safari Joe adında bir karakteri kontrol edeceksiniz. Safari Joe, insanbilimci Livingwood tarafından kayıp uyanıkları araştırması için kiralanan biri.

Safari Joe'ya Kate ve Mohammed adında iki kişi daha eşlik ediyor. Dünyanın birkaç noktasında Safari Joe'nun dışında bu iki karakteri de kontrol edebileceksiniz.

Afrika'da, 1900 yılında geçen oyun Tomb Raider'i oldukça hatırlatabilir. Oyun aksiyon ağırlıklı olacak, ancak zaman zaman sıkıcı olmayan ulak bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

Titus Safari Joe'yu 2004 yılının başında piyasaya çıkartmayı planlıyor.



Ve tabii Multiplayer oyun desteğini de unutmayalım. Halo PC'lerin sağladığı multiplayer oyun seçeneklerinden sonuna dek faydalananacak. Oyunun aynı anda 32 kişiye kadar destek vermesi bekleniyor ve tabii ki bunun için tamamen yeni haritalar tasarlanıyor. Ayrıca PC sürümünde eklenmesi beklenen bazı yeni silah ve araçları da multiplayer oyunlarında kullanabileceğiz. Ayrıca oyuncuların yeni

haritalar yapmasına izin verecek bir mod pakedinden de bahsediliyor, ancak bu kesinlik kazanmış değil.

Sonuç olarak uzun yıllar süren bir bekleyişten sonra, Halo alt olduğu yere, PC'ye geri dönuyor. Ve anlaşılan bunu yaparken bizleri pek hayalkırıklığına da uğratmayacak. Şimdi umalımlı ki Halo 2 için de yine senelerce beklememiz gerekmese, hayatı can sıkıcı oluyor çünkü!



yükleniyor...

Theft III'ün, Max Payne 2'nin, Silent Hill 3'ün ve Condition Zero'nun çıkış tarihleri açıklandı. Daha ne olsun...

1914: Great War	Strateji	1-Ağustos-2003	
Advent Rising	Aksiyon	23-Mart-2004	Yenil.
Beyond Good & Evil	Aksiyon	21-Kasım-2003	Yenil.
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	
Breed	FPS	23-Eylül-2003	
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003	
Command & Conquer Generals: Zero Hour	Strateji	Belli Değil	Yenil.
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	23-Eylül-2003	
Conflict: Desert Storm II	Aksiyon	Belli Değil	
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	22-Ağustos-2003	Yenil.
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003	Yenil.
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
FIFA 2004	Spor	14-Kasım-2003	
Gothic III	RPG	Belli Değil	
Halo	FPS	Belli Değil	
Half-Life 2	FPS	30-Eylül-2003	
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	Belli Değil	
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Homeworld 2	Strateji	12-Eylül-2003	
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003	
Max Payne 2	Aksiyon	31-Ekim-2003	Yenil.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Oca-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	14-Kasım-2003	
Pro Evolution Soccer 3	Spor	31-Ekim-2003	Yenil.
Rifrunner	RPG	25-Kasım-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Silent Hill 3	Aksiyon	31-Ekim-2003	
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003	
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	28-Kasım-2003	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003	
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003	
XIII	FPS	23-Eylül-2003	

Baskını Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► Daha önce çıkmayacağı duyurulduğu halde Spellbound, Desperados 2'nin yapımı sürediğini resmen açıkladı. Commandos benzeri oyunlar içinde en başarılı olanlardan birisiydi Desperados ve yenisinin çıkış tarihi biraz uzak: Kasım 2004. Detaylı bilgiler elimize ulaşlığı an dergimizde bulacaksınız.

► XBox'in en başarılı (ve seksi) spor oyunlarından birisi olan Outlaw Golf, PC için hazırlanıyor. Birbirinden güzel (ve az gıyimli) kızlarıyla, diğer golf oyunlarından farklı bir tad veren oynamışsa sahip olan Outlaw Golf'un fizik motorunun da çok iyi olduğu söyleniyor. Bu kızları gördükten sonra, ona ne suphe :)

► Kimmerya'lı Conan geri dönüyor! Gözü pek savaşçının yeni maceralarını oyun haline getiren sənət ekip, Chaser'in yapımından olan Cauldron. Aksiyon ve Role Playing karışımı olan Conan çok yakında, 28 Kasım'da piyasalarda olacak.

► Ünlü Joan of Arc sonunda PC'lere oyun olarak hazırlanıyor. İngiltere ve Fransa arasındaki savaşlarda hem birey olarak, hem de orduları yöneterek savaşacağınız Joan of Arc: Wars & Warriors, bir aksiyon ve strateji oyunu karışımı.

► Birkaç aydır bir rivayet dolanıyor ortalıkta, Özellikle Interplay'in forumlarına yazı yazan Black Isle çalışanları tarafından sinsi körüklenen bir rivayet. Black Isle içinde yeni bir oyun projesinin, kod adı Van Buren Project olan çok önemli bir devam oyununun yapım aşamasında olduğunu söyleniyor. Ve güvenilir bir Black Isle çalışanından alınan bilgi ile bu devam oyununun Planescape Torment 2, Icewind Dale 3 veya Baldur's Gate 3 olmadığı doğrulandığına göre, geriye tek bir isim kalmıyor:

Fallout 3...

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Efsanenin en ince detaylarını çıkışından bir yıl önce açıklıyoruz!!!

1987 yılında MSX' de çıkan Metal Gear ile ilk macerasına başlayan serinin dokuzuncu oyunu, MGS3: Snake Eater ile ilgili detaylar açıktır.

Öncelikle oyunun tamamen yeni bir motor kullandığını belirtelim. Kojima'ya göre aynı platformda (PS2) MGS2' den çok daha kaliteli bir oyun yapabilmeyen tek yolu bulmuş. Yeni oyun, bir öncekine tamamen zıt bir atmosferde geçiyor. Steril çelik duvarların yerini dev bir orman almış. Bu kez amaç, cehennem gibi bir ormanda düşmanlarla olduğu kadar, zorlu doğal şartlarla da savaşarak hayatı kalabilmek. Snake bu ormanlık bölgede kamuflaj giyip, yüzünü boyayıp, kafasına bant takınca ister istemez Vietnam ve Rambo gibi bir hava olmuş. Fakat bizim Rambo'nun suratı pek bir kaleci Rüştü' ye benzemiyor da değil hani.

Solid Rüştü Rambo!

Peki nereden çıktı şimdi bu orman? Kojima' ya göre, önceki oyunlarda olduğu gibi üslere sızmak gerçekte hiç de o kadar kolay değil. Normalde onlarca mil uzakta bırakılan askerler, hedefe kendi

imkanları ile gitmek zorunda kalırlar. İşte önceki oyunlarda attadıkları bu durumu, MGS3 için başlangıç kabul etmişler. Olay şu ki, bu kez Snake üssé birkaç yüz mil uzakta bırakılıyor ve zorlu bir ormandan geçerek hedefe ulaşmaya çalışıyor. Tabi inişte paraşütün azizliğine uğrayıp sürüklüyor ve bazı eşyalarını da kaybedip çaresiz kalmıyor.

Aslında bu "orman" biraz da Kojima'nın en büyük hayalinden çıkmış. Bu günde kadar kimsenin gerçekten ormana benzeyen bir orman yaratmayı başaramadığını düşünen amca, kendisinin bu işi başardığı konusunda epey iddialı. Tabi bu orman pek de arkadaş canlısı olmamış. Snake' in kamuflajını çok iyi kullanması, ayak izlerini silmesi ve daima ulyanık olması gerekiyor. Burada amaç sadece düşmanı yenmek değil, aynı zamanda hayatı ve tok kalabilmek. Snake açıldığından böcek, balık ve kara hayvanlarını avlamak zorunda kalıyor; kamuflajını iyi kullanırsa normalde avlayamayacağı hayvanları bile avlayabiliyor. Her yiyecek ona farklı şeyler kazandırıyor. Örneğin bazlarında daha fazla protein veya ekstra güçler varken, tatları

kötü olabiliyor. Aynı tür yiyecekler tüketildikçe, verdikleri enerji de azalıyor. Fazla bekletilen yiyecekler zamanla bozulabiliyor. Snake beslenmediği zamanlarda ise kötü etkiler ortaya çıkıyor, örneğin ateş ederken elleri titriyor. İşte oyuna adını veren yemek mevzusu böyle (snake eater=yılan yiyci).

Kojima' dan babam çırksa yerim!

Bu orman Snake için bile fazla zorlu. Kahramanımız açımanın yanı sıra hastalanıyor, ısırlıyor ve yüksek bir yerden düşerse kemikini kırabiliyor. Kemik kırımı gerçeklik açısından iyi de, bir kırık kaç ayda iyileşir be Hideo Amca? Oyunun üçte ikisi ormanda geçiyor, geri kalan kısmında ise ufak düşman barakaları ve büyük bir ihtimalle de sonunda büyük bir üs var. Binalarda malzeme ve daha lezzetli yiyecekler bulabiliyorsunuz. Kapalı mekanlarda oynanış da eski oyunlardakine benzer hal alıyor.

Orman yolculuğu lineer değil, bol bol kaybolabilirsiniz. Bir kere böyle bir yerde gereksiz ve yapımı zor olduğundan, bu oyunda düşmanın yerini ve görüş alanını gösteren "radar" yok (evet ke-

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Kasım 2004
Sistem: Playstation 2
Yapım/Dağıtım: Ion Storm / Eidos Interactive
Web: www.konamijpn.com





sin). Bunun yerine Snake' in yeni yol arkadaşı "kamuflaj metre" olacak. Radar olmayınca da şüpheli bekleyişler, böylece de tansiyon tavanda olacak. Yeni yapay zeka öncesine göre epey farklı çalışıyor. Düşman askerleri de ormanda desteksiz oldukları için dört ila sekiz kişilik takımlar halinde geziyorlar. Üstelik

ve çekice bakılırsa oyun Rusya'da geçecek gibi görünüyor. Ormanımızda tepler, çukurlar, asma köprü gibi daha önceli oyumlarda sakınılan yapıların yanı sıra, aslında bir ormanda pek de rastlanmayacak timsah gibi keyif verici küçük sürprizler de var. Bir de benim gibi Raiden sewmeyenlere iyi haber, oyunu

görünüyor. Snake ağaçlara tırmanabiliyor, dallardan dallara atlayabiliyor, hatta tek eliyle ağaçın dalından sarkarken diğeri ile ateş bile edebiliyor. Saklanmak için köşelerden sarkabiliyor, kütükleri kullanabiliyor ve kamuflaj değiştirebiliyor. Yakın dövüş ve gizli öldürme hareketleri de yenilenen Snake, ağaçtan düşmanın üzerine atlayıp bacaklılarıyla adamın boynunu kırabiliyor. Bir den sudan çıķıp düşmanını gafil avlayabildiği gibi suyun içindeyken de ateş edebiliyor. Snake' in sürünerken deydiği her otun ayrı ayrı eğilmesi ve özellikle de yanın ağaçların altındaki duruşu görmeye değer.

Oyun olağanüstü oynanışı, senaryosu ve grafiklerinin yanı sıra 5.1 ses sistemini de destekleyecek. Gelin bu harika ormanın atmosferini nasıl yaşayacağımızı siz tahmin edin. PlayStation2 ile Internet' e bağlanabilenler için oyuna her ay kıyafet gibi yeni dosyalar indirilebilecek. Online oynanabilirlik ile ilgili bir açıklama ise henüz yapılmadı. Bu arada benim tahminimce oyundaki en büyük bomba "Big Boss" olacak. Tabi

Hideo Kojima' nin ne surprizler yapabileceğini önceden tahmin edebilmek çok zor, bekleyip göreceğiz.

Şimdilik harika görünnen bu oyun Kasım 2004 tarihinde PS2 formatında satışa sunulacak. PC' ye çıķıp çıkmayaceği konusunda hiç bir bilgi verilmiyor. Bye&Smile... ☺

Gerçekten çok sık bir orman hazırladıkları ortada. Anlatılanlara ve görülenlere bakılırsa bu en güzel Metal Gear oyunu olacak.

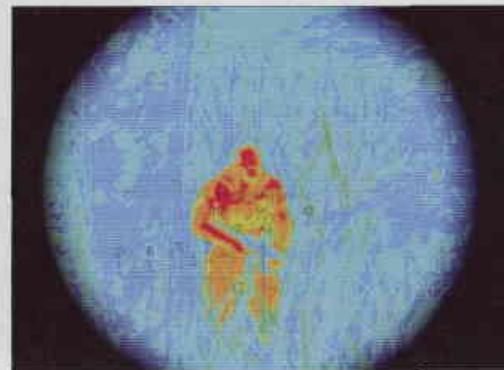
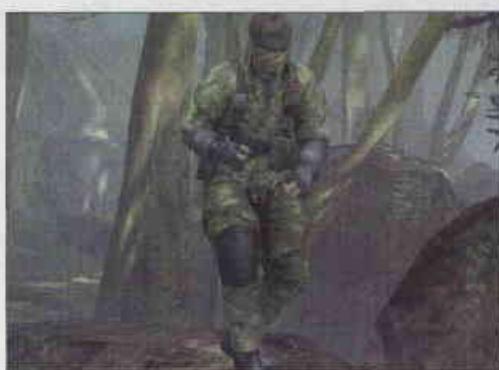
bu kez onlar da Snake' in kullandığı sis bombası, gizlilik, kamuflaj gibi bütün yöntemleri aynen Snake'e karşı kullanıyorlar. Yaaa, gitgide gözünüz korkuyor di mi? Çatışmalar yeniden düzenlenmiş ve eskisinden daha zorlu. Çok zaman özel silahlar kullanmak zorunda kalıyorsunuz ki, MGS3' de fazlasıyla čilgin silahlar olacak (sürpriz):

Oyunumuz 1960' lı yıllarda geçiyor, Kojima' nın hatıra ormanı gerçekten : harika. Her yeri farklı, müthiş zengin bir renk paletine sahip ve dalların arasından süzülen ışık demeti mükemmel

tamamen Snake ile oynayacağız, parlak Raiden kesinlikle yok. Fakat karakter konusunda bir sürpriz olacağı da saklanmıyor. Oyunda hala ufak şirinlikler var. Mesela videoda şu konuşma geçiyor: "Burası Vice City değil, bir orman. Git de yılan ye".

Ye veya ölü, avla ya da avlan!

Kojima' nın hatıra ormanı gerçekten : harika. Her yeri farklı, müthiş zengin bir renk paletine sahip ve dalların arasından süzülen ışık demeti mükemmel



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

**Snake bu kez de GameCube'e sızıyor.
Fakat yeni platform bile delikanlı Snake'i
değiştiremiyor.**

Final Fantasy ve Resident Evil' dan sonra, bu kez de efsane Metal Gear Solid, Nintendo'nun şirin kutucuğunu ziyaret ediyor. Yeni oyunumuz MGS: The Twin Snakes, endüstrideki birçok büyük ismi bir araya getiriyor. Şöyle ki, Nintendo bundan bir buçuk sene önce Konami'den, GC için bir Metal Gear Solid oyunu yapmasını istiyor. Kojima Abi ve takımı teklife sıcak bakıyor, lakin bu kon-

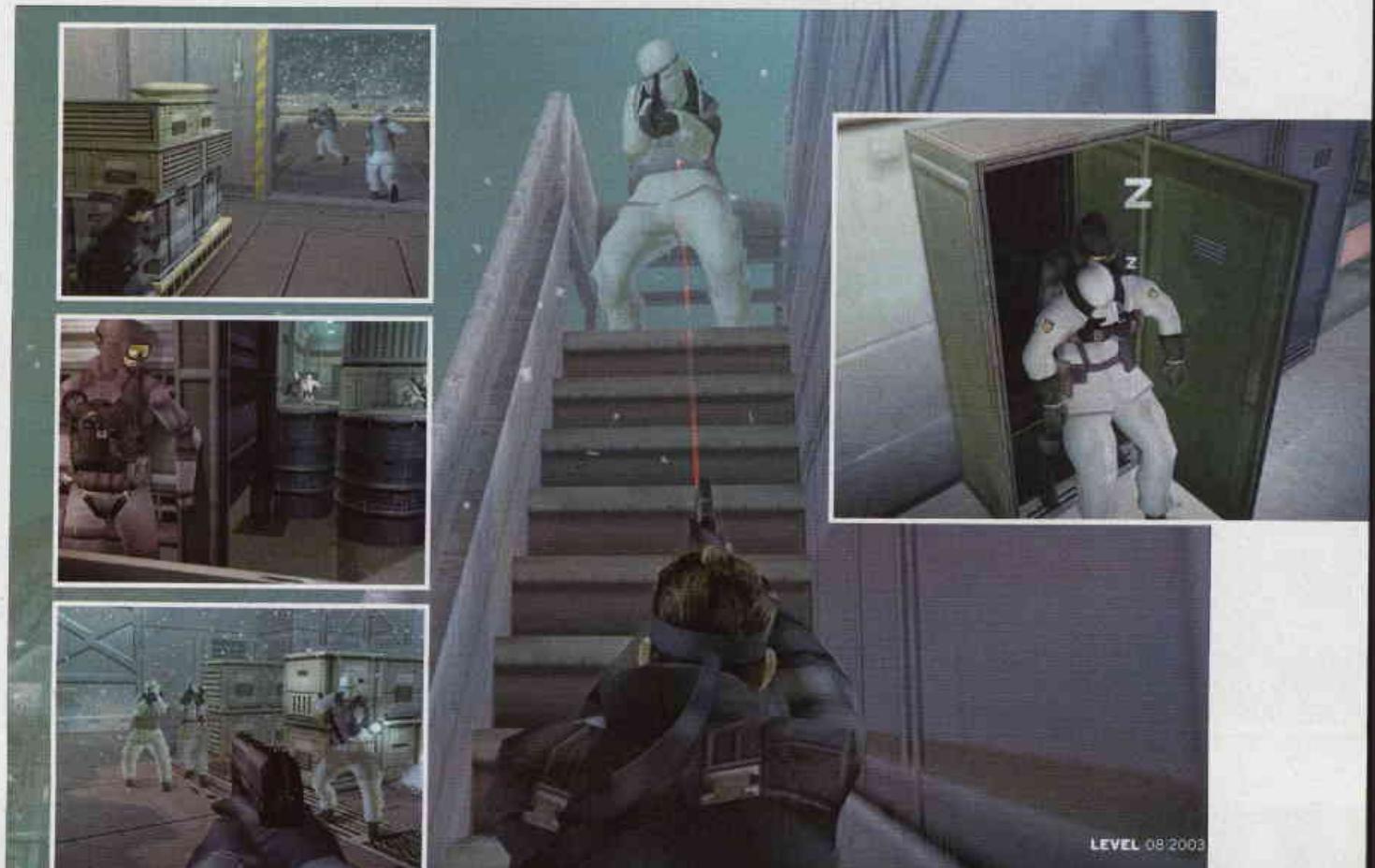
solun teknolojisinden pek çakmadıkları için işi ellerine yüzlerine bulaştırıyorlar. İşi başka ekipler de kotaramayınca, son çare olarak oyun endüstrisinin Japonya'daki bir diğer dehası olan Shigeru Miyamoto' dan yardım isteniyor. Böylece Kanada' daki Silicon Knights (Blood Omen: Legacy of Kain, Eternal Darkness: Sanity's Requiem) ile Hideo ve takımı tanıştırılıyor; yeni bir ortaklık kuruluyor.

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Tür: Taktik Aksyon
Çıkış Tarihi: 11.2003
Sistem: Playstation 2
Yapımı/Dağıtım: Silicon Knights/Konami
Web: www.konami.com/twin-snakes

Snake? Ne oldu? Snaaaaaake!

Peki nedir bu oyunun olayı? Açıkçası The Twin Snakes, PS One' daki Metal Gear Solid' in aynısı. Yani çok beğenilen MGS' i bir de GameCube' de deneyelim demişler. Ama bu güçlü alete oyunu makyajlaşmadan çıkartmak büyük yüzüzlük olur diye düşünüp, şöyle bir plastik boyaya vurmuş, bir de alçı tavan yaptırmışlar. Oyunun akışı ve hikayesi (yer döşemesi) ise





hiç değiştirilmemiş. Fakat bu kadar masraf yapınca bari oynanışa da MGS2: Sons Of Liberty' den de bişler ekleyelim deyip, birinci kişi görüşünde ateş edebilme, köşelerden sarkabilme, ceteşleri sürükleyip dolaplara saklayabil-

Codec suda çekmedi de...

Kontroller PlayStation ile aynı, analog kol bile var. Ek olarak Z tuşu ile birinci kişi moduna geçebiliyor, B ile ise de düşman hedefleri sırayla seçebiliyorsunuz. Bu aynı zamanda bir otomatik ni-

Efsane oyun Metal Gear Solid' i GameCube' de, üstelik de geliştirilmiş ve makyajlanmış haliyle oynayabileceğiz.

me gibi atraksiyonlar eklemişler. Cesetleri sallayıp ration veya şarjör de alabiliyorsunuz ama dog tag muhabbeti war midir bilmiyorum. Seslendirmeler(mutfak dolabı) eski oyundaki aktörler tarafından yenilendiği gibi, müthiş yeni ses efektleri de eklenmiş. Oyunun poligonal ara sahneleri, ödüllü Japon film yönetmeni Ryuhei Kitamura' nın iki aylık uğraşı sonunda tamamen yeniden yapılmış ve MGS2' deki sahnelerden bile çok daha iyi olmuş.

Aslında hikayeyi anlatmalı miyim bilmiyorum, zaten oyunu oynamayan kalmamıştır herhalde; yine de şöyle bir hatırlayalım. Bir grup terörist Alaska' daki nükleer füze kontrol merkezi' ni işgal eder ve ABD başkanını rehin alırlar. Snake' in işi üsse sızmak, başkanı kurtarmak, nükleer saldırısı riskini araştırmak ve eğer varsa önlemektir.

Ecran görüntülerinden de anlaşılacağı gibi kaplamalar epey elden geçmiş ve çözünürlükleri artırılmış. Askerlerin kar maskeleri biraz Yıldız Savaşlarındaki Storm Troopers' i andırır olmuş. Işıklandırma ve su efektleri üzerinde hayli çalışılmış. Snake' in karakter modellemesi PS2' daki halinden bile çok daha iyi olmuş. Yüz animasyonları, dalış maskesi ve saçları mükemmel görünüyor.

şan alma sisteminin olduğunun da habercisi.

Umarım Konami büyük sürprizleri sona saklıyordur çünkü oyun bu haliyle çıkarsa pek de ilginç olacağını sanmıyorum. Online desteği olmayacağı kesinleşen oyunun çıkış tarihi Kasım 2003. Neyse, ben ilk yapılan Metal Gear' in NES versiyonunu buldum az evvel emülatörde, şimdi onu bitirmeye oturucam, görüşmek üzere gençlik, bana yazın, yazın da tadını çıkarın. Bye&Smile... ☺



**SEÇİMİNİ
SEN
YAP
NE İSTERSEN
ONU DINLE**



**128 MB DIGITAL
VOICE RECORD
128 MB USB
FLASH BELLEK**

VEGA

VEGA BİLGİSAYAR DIŞ TİC. LTD. ŞTİ.
Cemal Sururi Sokak No: 67/A 80303 Maçka/İstanbul
Tel: (90) (212) 347 01 47 Fax: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

inceleme

Bilen Adam

Cep bilgisayarı seviyorum...

Besiktas sahilde oturup sabah kahvaltimi ediyorum. Az sonra vapurum gelecek, apari topar koşturmağım gərsonun peşinden hesabi ödemek için biliyorum. Yine de 5 dakika önce kalkıp gideyim, panik olmayayım gibi bir derdim yok. Hic olmadı ki zaten. Bir çay daha söylüyorum.

Kadıköy'e geçiyorum şu anda. Yaz sığlığında nasıl iyi geliyor rüzgär... Yaz kış, ne zaman vapura binsem yaptığım gibi üst arka güvertede oturuyorum (kiç diyesim geliyor...). Tam karşısında iki Alman turist var. Ellerindeki kameralaya Boğaz Köprüsü'nü, Kız Kulesi'ni, aklı başında her insanın aşık olması gereken İstanbul'u çekiyorlar.

Onların sağında oturan bir alienin tüm fertleri yeknesak bir şekilde kafalarını kameralanın döndüğü yere çeviriyoılar. O tarafta görmeye değer ne var, bakmak için.

Minik cep bilgisayarıma bunları yazarken solumda oturan kısa saçlı esmer kız dikkatle beni izliyor. Cep bilgisayarı kapatıp çantama atıyorum.

Şimdi çift katıldım. Kalkmasına 20 dakika olduğunu öğrenince Kadıköy Çarşısı'na bir bakışım dedim. Tramway için olduğunu zannettiğim bir takım raylar düşenmiş yola. Kac aydır inmiyorum ben Kadıköy'e yahu? Yoksa bir yıl oldu mu? Ama hayır, en son Matrix'e gitmişim Süreyya'da, Mayıs sonuydu. O zaman görmemiştim ray may. Ya inanılmaz dikkatsizim, ya da kör. Yoksa Kadıköy belediyesi Moda'ya kadar 2 ayda ray düşemiş ola-maz, değil mi? Ne de olsa Besiktas Belediyesi bir yilda açmadı Fulya'yı. Boşuna mı küfrediyorum Fulya'da trafiğe her takıldıgında, her çukura düşüğünde?

Lisemin öňünden geçtim az önce. "Maarif kolejinden Kadıköy Anadolu'ya 46 yıl". Ah işte, 7 yıl boyunca her gün ugradığım EGSA bilgisayar artık yok, ama kırtasiye ve bakkal duruyor. Yolun iki yanında ağaçlar büyümüş. Çok güzel olmuş bu sokak.

Evime vardım. Üstüme gleyecek daha sık bir şeyler bulmamışım. Bir gömlek, bir kumaş pantolon... Yetler olur sanırım. Uzun zaman oldu birilerinin ne kâhine gitmeyeli. Son 3 haftada 2 çok yakın arkadaşım evlendi, yaşılanıyor mıyım nedir?

Onu bilmem de, güzel bir Pazar günü geçiriyorum, orası kesin...

ALTIN KLASİKLER



Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



Gran Turismo 3 Yarış %98 (PS2)



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

Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC-PS2)



IL2 Sturmovik Simülasyon %92 (PC)



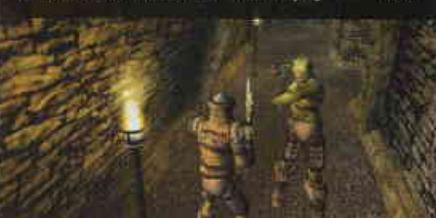
Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



Battlefield 1942 First Person Shooter %92 (PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing %94



FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Eski klasiklerin hakkını vermeye başlıyoruz bu aydan itibaren. Jedi Outcast hala oynanabilirliğini koruyor.

STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

Warcraft 3: Frozen Throne geldi, ama Rise of Nations'in strateji türündeki üstünlüğünü sarsamadı

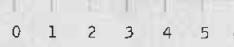
ROLE PLAYING



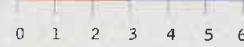
Final Fantasy X (PS2 %92)

Geçmişte incelediğimiz oyulara hakkını vermeye başlıyoruz bu ay. Final Fantasy X, PC'ye de çıkışını istedigimiz PS2 oyularından.

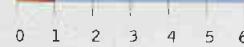
AY



AY



AY



LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik alırsaya onu kaçırmanız gerektiğini bilmeliyiniz.



LEVEL HIT

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamanıza gelir.



LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi olacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Bu sayıda oyulara bir bakalım: The Last Express, Blood (iki, berbat olan ikinci değil), Pandemonium, Dungeon Keper ve Ecstatica 2... Hepsi birek klasik olan bu oyulara bakınca, eskiden çıkan oyun kalitesinin ne kadar yüksek olduğunu hatırlıyorum. Aah ah, eski oyular nerede... geyiği yapmayaçağım tabii ki.

İşte bunu bilmiyordunuz: Bu sayıda Last Express, Level'in kurucu kişi olan ve hala yönetim kadrosunda yer alan Gökhun'un incelediği ilk ve tek oyun idi.



3 yıl önce LEVEL

Diablo 2 gelince herkes kendini deliliğe vurmuştu. Bu sayı ile ilgili en büyük olay budur işte. Diablo 2.

İşte bunları bilmiyordunuz: 1- Bu sayıda editörlerin tatil resmini çekmek için 1 gün boyunca tüm Level ekibi şort ve mayoyla dolaştılar.

2- Diablo 2 Tuğbek'i öyle bir pençesine almıştı ki, gece gündüz aralıksız 72 saat oynadığı oldu. Tuğbek 3-4 ay sonra bir daha Diablo oynamamak üzere şerefi üzerine yemin edecekti.

3- Bu aya kadar kendini kasan Sinan, Diablo 2'nin çıkışını duyduğunda artık dayanamayıp askerden izin almış ve direk ofise gelmişti. İçeri girdiğinde ilk sözleri "Merhaba çocuklar. ÇABUK BANA BİR BİLGİSAYAR VE DIABLO 2 VERİN!" oldu.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

**PC**

- | | |
|--|---------------|
| 1- The Sims Superstar | + aynı |
| 2- Warcraft 3: Frozen Throne | • yeni |
| 3- The Sims | ▲ (4) |
| 4- Championship Manager 4 | ▼ (3) |
| 5- Tomb Raider: Angel of Darkness | • yeni |
| 6- The Sims: Unleashed | ▲ (7) |
| 7- Grand Theft Auto: Vice City | ▼ (5) |
| 8- NWN: Shadows of Unrentide | • yeni |
| 9- Star Trek: Elite Force 2 | ▼ (2) |
| 10- Rise of Nations | ▼ (6) |

PLAYSTATION 2



- | | |
|--|---------------|
| 1- Eye Toy: Play | • yeni |
| 2- Tomb Raider: Angel of Darkness | • yeni |
| 3- Formula One 2003 | • yeni |
| 4- SOCOM: US Navy Seals | ▼ (1) |
| 5- Enter The Matrix | ▼ (2) |
| 6- The Hulk | ▼ (3) |
| 7- Grand Theft Auto: Vice City | ▼ (5) |
| 8- James Bond 007: Nightfire | + aynı |
| 9- Starsky & Hutch | • yeni |
| 10- Midnight Club 2 | ▼ (7) |

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Championship Manager 4 (PC %91)
ISS 3 iyi bir oyun olmasına rağmen, spor oyularının şahını yerinden kipirdatamadı bile. CM4 azimle ilerliyor.

AKSIYON



Splinter Cell (PC %93)
Splinter Cell bütün konsollarda ve PC'de hala aksiyon türünde bir numara. Yerinden kipirdamaya da pek niyeti yok gibi.

ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)
Tuhaftan Ghost Master'a aksiyon adventure türüne yakın bulduk. Gerçekten türünün tek örneği.

VARIS



Burnout 2 (PS2 %91)
Ve Burnout 2, listedeki yerini altı ay korumayı başarak Gerçek Klasik olmayı hak ediyor.

SIMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)
Savaş alanında olduğunuz hissini verebilen daha iyi bir oyun çıkmadı. Flashpoint, ilk asker simülasyonu olarak tarihe geçti.

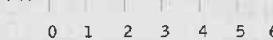
AY



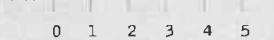
AY



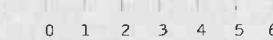
AY

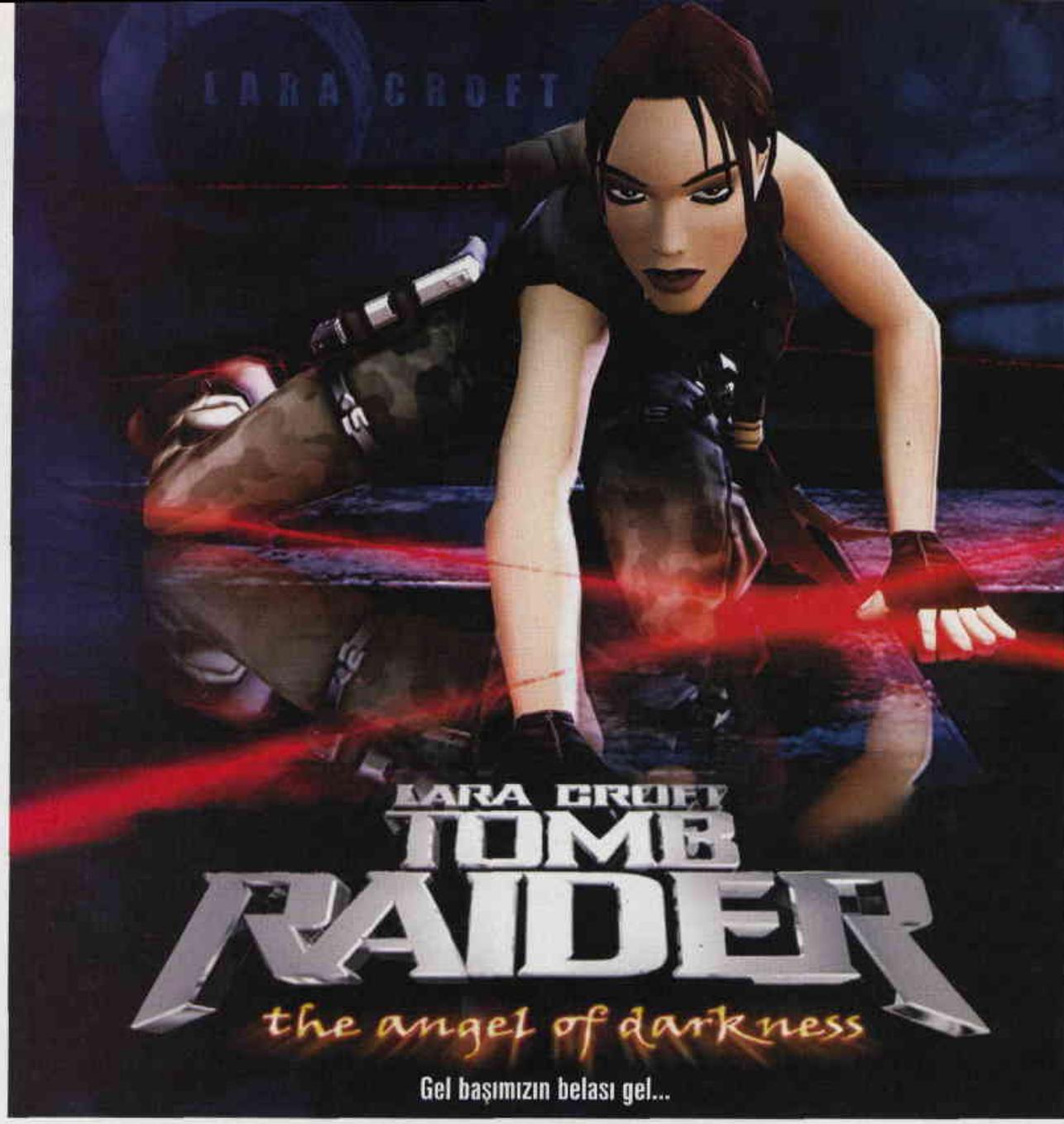


AY



AY





Bilgi için: tomraider.avaturk.com | Yapım: Core Design | Dağıtım: Eidos Interactive | Türkiye Distribütörü: Aral İthalat | Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 600MHz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı | Önerilen Sistem: 18 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

1 996 yılında 200 MMX'imi al-
diğimda, aynı zaman dilimin-
de ilk CD-ROM oyunumu da
almıştım. Bu oyunun ismi...
Tomb Raider'dı. Bildiğiniz
Tomb Raider işte... Sabahın
dokuzundan oyunu nasıl kurdum, nasıl oy-
nadım, bilmiyorum ama, kendime geldi-
ğimde saat gece yarısını geçiyordu.
Tomb Raider kesinlikle oynadığım en iyi
oyunlardan ve yaşadığım en heyecanlı
maceralardan biriydi. Aynı zamanda yal-
nızlık hissini verebilen birkaç oyundan
biri...

Peki sonra ne oldu? Birinci Tomb Raider'in etkisinden kurtulamamışken, ikin-
ci ve bu defa Voodoo destekli, daha iyi
grafikli Tomb Raider 2'yle yeni bir mace-
raya daha çıktık. Eh, ilki kadar olmasa da
çok iyi bir oyundu. Ya sonrası? İşte son-
ra film çıktı. Core Design'in Tomb Raider
2'den sonra çıkardığı Tomb Raider

oyunlarının, ilk iki oyundan hiçbir farkı
yoktu. Aynı grafik motoru, aynı oynanış,
aynı Lara...

Aradan yıllar geçti, Lara, Mısır'da yi-
kintıların altında kaldı, ama Core Design
vazgeçmedi, yılmadı. Yeni bir oyunla, La-
ra'nın gençliğini oynadık. Ne var ki bu da
yetmedi, uzun bir bekleyişten sonra, en
sonunda Angel of Darkness diye (!) yeni
bir Tomb Raider oyunu piyasaya çıktı.
Farkındayım, birçok Lara Croft fanatığı
bu oyunu ve bu yazıyı bekliyor, onların
hayal kırıklığına uğramalarını istemem,
fakat yalnızca gerçekleri yazacağımı da-
ır bir yazar yeminim var (ne yapayım,
var).

Melek gibi kız...

Angel of Darkness için iki ilk bakiş yazısı
yayınlamıştık ve bu yazılarla konudan
az çok bahsetmiştim, ancak o yazıları ka-
çıran okurlarımız için bir multi-kupon ya-

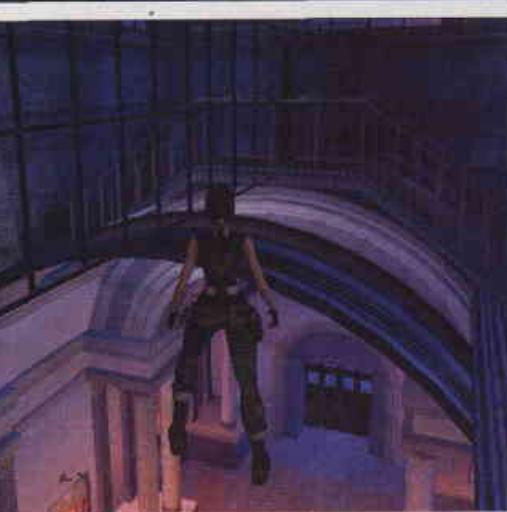
yılıny... Neyse!

... Lara Croft'a, arkadaşı ve danışma-
nı Von Croy'dan bir telefon gelir. Croy,
Lara'yı hemen Paris'e çağırır. Amacı, La-
ra'dan yardım almaktır, ama ne yazık ki,
Lara, Von Croy'un Paris'teki evine vardı-
ğında onu ölü olarak bulur. Polislerin de
o sırada eve geldiğini farkeden Lara, pa-
nik yaparak oradan kaçar. Tahmin ede-
ceğiniz gibi, Lara'nın başı beladadır.

Angel of Darkness, serinin diğer
oyunlarına oranla birçok yenilik içeriyor.
Tomb Raider artık sadece bir aksiyon
oyunu değil, aynı zamanda bir adventur-
re ve RPG. Peki ya bunların uygulanışı?

Biraz adventure katalım...

Eğer eski bir Tomb Raider oyuncusuya-
nız oyunun ilk bir saatinde afallayacağı-
nın kesin; İlk bir saatte Paris'in ara so-
kaklarını dolaşıp bilgi toplamaktan ve in-
sanlarla konuşmaktan başka hiçbir şey

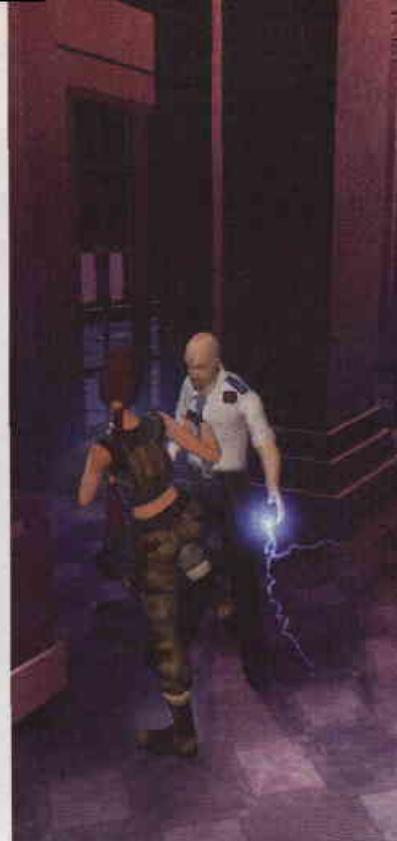


yapmıyorsunuz. Oyunun ilk adventure kısmı da burada ortaya çıkıyor: Tabii bu da oyundaki her konuşmayı dikkatlice dinlemenizi ve her metini okumanızı gerektiriyor. Ayrıca artık oyunda object-ive'ler, yani yapmanız gereken belirli şeyler var. Mesela Paris sokaklarına ilk girdiğinizde Janice'le karşılaşıyorsunuz. Onla konuştuktan sonra birkaç iş alıyorsunuz (yeni bir iş aldığınız zaman sağ alta bir defter çıkarıyor) ve bunları sırasıyla yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Yeni sistemde size bir serbestlik de tanınıyor. Mesela Janice'le konuştuktan sonra iki seçenek sahipsiniz: Eckhardt'in eski kapıcısı Bernard'la veya Cafe Metro'nun sahibiyle konuşmak, ama hangi yolu seçerseniz seçin, sonunda gitmeli olduğunuz yer aynı.

Diyaloglarda seçtiğiniz sorular ve dolayısıyla tavriniz da oyunun gidişatını etkiliyor. Oyunun başlarında Bayan Covier'le konuştuğunuz sahnede, Von Croy'un defterini almak için onla uzlaşmacı bir tavırla konuşmanız gerekiyor. Eğer bunu yapmazsanız Covier sizden kuşkuluyor ve odasına kapanıp polise haber veriyor. Buna rağmen ufak bir araştırmaya defteri bulabiliyorsunuz, ancak bu yolu seçerseniz çok hızlı hareket edip hemen kaçmanız gerekiyor. Çünkü polis kısa zamanda eve geliyor.

Oyuncuya ufak da olsa bir serbestlik tanınması hoş, fakat şunu unutmayın: Farklı seçimlerde karşınıza tamamen farklı iki oyun çıkmıyor. Zaten sekizinci bölümünden sonra çok az diyaloga giriyorsunuz. Yani bir yerden sonra oyun yine tamamen aksiyon oluyor. Bu da adventure unsurlarının sanki zorla, sadece



'yenilik' olsun diye oyuna eklentiği hissini veriyor.

Biraz da RPG koyalım...

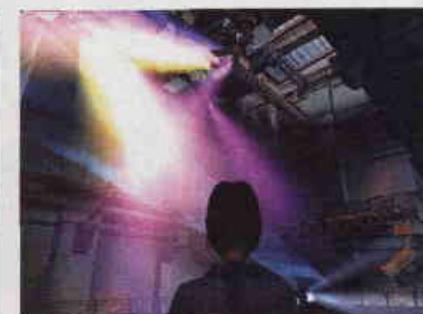
Gelelim bir diğer yeniliğe... Angel of Darkness'ta RPG oyunlarından da bazı izler var. Ama bunun uygulanışı çok ilginç. Belirli yerlerde yaptığınız belirli hareketler Lara'nın güçlenmesini sağlıyor. Tabii ki olağan RPG oyunlarındaki gibi bir 'level-up' sistemi yok. Bahsettiğim şey çok daha farklı. Mesela Lara, normalde Serpent Rouge bölümündeki

var: Gizlilik modu. Oyunda Enter tuşıyla stealth, yani gizlilik moduna geçebiliyorsunuz. Tahmin edeceğiniz gibi bu sistem Metal Gear Solid'deki gibi işliyor. Enter tuşuna bastığınız zaman normalden daha yavaş yürüyorsunuz ve düşmanlarınıza arkalarından gizlice yaklaşarak onları silah kullanmadan öldürürebiliyorsunuz (ayrıca cesetler imleç gibi yanıp sönerken ortadan kayboluyor, ne diyelim, çok başarılı (!)). Ne var ki, birkaç bölüm sonra gizlilik modu da aynı adventure gibi unutuluyor.

Oyunda çok fazla dikkat çekmeyen yeniliklerden biri de güç derecesi. Artık bir duvara tutunduğunuz zaman ekranın solunda bir derece çıkıyor ve bu derece yavaş yavaş azalıyor. En sona geldiğinde de Lara yoruluyor ve ellerini bırakıyor. Doğal olarak çok yüksek yerlerden düşünce ölüyorsunuz. Bunun oyuna heyecan ve gerçekçilik kattığı bir gerçek. Unutmadan... Ellerinizle bir yere tutunarak ilerlerken, kırık yerlere veya köşelere denk geldiğiniz zaman da yolunuza devam edebiliyorsunuz.

Ve karıştıralım...

Açıkçası, bu yeniliklerin hiçbir oyunu değiştirmeye yetmemiş. Bunun asıl nedeni ise yeniliklerin oyunun geneline dağılmamış olması. Yani oyunun adventure kısmı sekizinci, bilemediniz dokuzuncu



kontrol odasının kapısını açamıyor. Fakat kapının hemen yanındaki açılıp kapanabilen geçide tekme attığı zaman 'Kendimi şimdi daha güçlü hissediyorum, yararım ederim!' diyor ve ikinci denemedede bu defa kontrol odasının kapısını omuz atarak açabiliyor. İlginç olan şu ki, o geçidi tekmeyle açmak, kapayı omuzla açmaktan çok daha zor bir iş. Ayrıca bundan yola çıkararak, ben de gidip dergi binasını tekmelesem kendimi daha güçlü hisseder miyim? Veya Burak'la kavga etsem? Saçma olmaz mı?

Angel of Darkness'ta eski Tomb Raider oyunlarında olmayan bir şey daha

bölümde yoğun bir şekilde işliyor. Ondan sonra bir ya da iki defa rastlıyorsunuz. Gizlilik modu da aynı şekilde... RPG deseniz, uygulanışı çok saçma. Kısacası oyundaki yeniliklerin başarıyla uygulandığı söylenenemez.

Oyunun diğer aşamaları ise olağan sıkılığında devam ediyor. Platformdan platforma atlama kısmını boşveriyim (zaten birçok Tomb Raider oyuncusu bunu seviyor), ama birbirine benzer mekanlarda (bölgüler değil, bölüm içindeki mekanlar) devamlı olarak bir çıkış yolu aramak, dakikalarca çevreyi kontrol etmek zorunda kalmak ve en sonunda çıkış



şin saçma sapan yerlerde olduğunu anlamak, oyun dan kopmanıza, soğumanıza neden oluyor. Tabii bu arada ortada adventure veya hikâye falan kalmıyor. Bunların dışında oyunun mantığında en ufak bir değişiklik yok: Kolu indir, kapıyı aç veya kolu kaldır, su lar boşalsın...

Bir de gereksiz kısıtlamalar var. Yine Serpent Rouge bölümünde, sizi en yukarıya ulaştıracak olan

merdivenin önünde birkaç parça eşya bulunuyor ve buradan geçemiyorsunuz. Aslında oradan çok rahat geçebilmeniz gereklükken, yaklaşık yarı saat uğraşıp disko ışıklarını kulanarak yukarıya çıkmaya çalışıysınız. Neden ki? Bu çok gereksiz bir kısıtlama değil mi? Tamam, aksiyon olsun istiyorlar, ama bir oyun bu kadar da `yapmacık` olamaz. Olmamalı...

Olmayan Kontrol

Bitti mi? Hayır, daha yeni başlıyor. Sanırım kontrollerden bahsetmedim.

Size şu kadarını söyleyeyim, Angel of Darkness'ta kontrol yok! Evet yok! Hatta şunu da ekleyeyim, serinin eski oyun-

larında bile kontrol bundan daha iyidi! Oyuna eklenen mouse kontrolü hiçbir şeyi halletmiyor, çünkü mouse'u kullandığınız zaman Lara yaptığınız hareketlere çok geç tepki veriyor. `Ben de eskisi gibi klavyeyi kullanıyorum, ne var ki, lay lay lom` deyip klavyeye atlayabiliyorsunuz, ama bu da sorunu çözmez. Sanki Lara'yi

kontrol eden siz değilsiniz! Shift'te basılı tutup penguen gibi yan yan gitmeye çalışırsınız, Lara yine geç tepki verir, aşağı düşersiniz; masadan bir şey almayı çalışırsınız, bir milimetre soldasınız diye alamazsınız, biraz daha sola gitmeniz gereklidir; bir yerden bir yere atlamak ıstırsınız, gerilip ziplamanız gereklidir, ama Lara artık otomatik olarak koşmaya başlamadan önce biraz yürümektedir, yeteri kadar açılamazsınız, kendinizi aşağıda bulursunuz, mir mir mir! Yoruldum! Bunlar yetmemiş gibi, çok hızlı hareket etmeniz gereken yerlerde bile Lara sakinliğini koruyor! Yani çok hantal! Gerçekte de çok başarılı!!!

Bir dakika durun! Kamera sorunundan bahsetmedim! Normal kameranın zaman zaman duvarların arkasında kalması affedilebilir bir şey, ama asıl sorun bu değil. Nasıl olsa O tuşuyla çevrenizi kontrol edebiliyorsunuz. Oyuna bir sinematik kamera eklenmiş ve olur olmaz yerlerde otomatik olarak bu kamera açısına geçiliyor. `Bunda ne var?` diyebilirsiniz, ama bu açıdayken O tuşunu kullanamıyorsunuz. Bir düşünün, solunuzda ne olduğu belli değil ve sinematik kamera bir anda devreye giriyor. Biraz ileriye撕您, ki bu kameradan kurtulup nereye gittiğinizi görebileşiniz, ancak kamera aynı şekilde kalıp sizi çekmeye ve bojmaya devam ediyor. Biraz daha ilerledikten sonra en sonunda o kameradan kurtuluyorsunuz, ama bu defa da istediğiniz yerden çevreye bakamıyorsunuz. Ya, rahat bırakısanız oyuncu! Size ne kamerasından?! Of ya!

Sonra...

Grafikler... En sonunda olumlu konuşabileceğim bir konu buldum. Evet, grafikler hoş. Oyun; 800x600'de, 1000 mhz hızında ve ortalama bir ekran kartlı bir bilgisayarda bile akıcı bir şekilde çalışıyor. Su, cam ve diğer yağmurun ıslak zeminlere yansımışı gibi efektler gayet başarılı. Lara'nın da grafikleri biraz toparlanmış ve detaylandırılmış. Her şeye rağmen karakterlerdeki ve diğer objelerdeki (binalar, duvarlar vs) sertlik, kare eller, kaba binalar aynı şekilde yerinde duruyor. Tabii bir de şu var. Yansımları ve ışıklandırmaları çıkartırsanız, grafiklerin eskisinden çok da farkı yok.

Müzik ve ses konusunda da Angel of Darkness ortalamayı geçiyor. Özellikle Paris sokaklarında



Mega Koleksiyon



VEGA

VEGA BİLGİSAYAR DİŞ TİC. LTD. ŞTİ
Cemal Sururi Sokak. No: 67/A 80303 Merdivenköy - İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr



Artılar

Seslendirme, hoş grafikler,
acıı animasyonlar.

Eksiler

Grafik hataları, gıldanın kontrolleri, gıldanın kamera, lekâ eden oynamış, aptal yapay zekâ, adventure-RPG-çöllük unsurlarının umutluşas, gereksiz simüleler.

Level Notu



Fransız aksanıyla İngilizce konuşan karakterler harika.

Yani?

Maalesef, Angel of Darkness tam bir hayâl kırıklığı. Yapılan yenilikler resmen baştan savma, oyuncuların gözünü boyamak için. Zaten bunu biraz ilerledikçe kendiniz de anlayacaksınız. Tabii bu arada yapay zekânın çok aptal olmasından da bahsetmeyi unuttum. Düşmanlarınız çoğu zaman yanınız kadar gelip hiçbir şey yapmadan bekliyor vs,

vs... Oyunun neredeyse hiçbir elle tutulur yanı yok. Bu kadar reklamdan ve bu kadar ertelemeden sonra çok daha farklı şeyler beklemiştim, ama yok. Hiçbir şey yok...

Not: Oyundaki grafik hatalarını düzeltmen bir yamayı LVLCD'de bulabilirsiniz, ama bu kadar sene bekledikten sonra Cafe Metro'da yarı suratlı, Terminator suratlı bir adamla karşılaşmamı hiçbir şey affettiremez. Beta Tester'i yok muydu bu oyuncun? ☺

LARA'YI KİM CANLANDIRDI?



İsim: Jill De Jong

İşi: Model

Doğum yeri: Hoogeveen, Hollanda

Doğum tarihi: 17-02-1982

Oturduğu yer: Hollanda

Medeni durumu: Yalnızlık

Boy: 1.75

Kilo: 64 kg

Göz: Yeşil

Saç: Doğal sarışın

Ölçüler: 91-60-92

Angel of Darkness'ta Lara'yi kimin canlandırdığını merak ediyor musunuz? Etmiyor musunuz? Ehm, neye, yazmış bulundum bir defa...

Lara'nın oyundaki hareketlerinin tamamı Jill De Jong'a ait. Peki bu nasıl oluyor? Jill De Jong'un eline, bacağına, kafasına, burnuna kablolar takılıyor ve De Jong'un yaptığı her hareket bilgisaya aktarılıyor. İşte biz buna Motion Capture diyoruz!

18 yaşında, 64 kilo ağırlığında ve 1.95 boyunda bir manken olan De Jong, çok uzun bir elem-

şamasından sonra seçilmiş. Ailesinin ve arkadaşlarının desteğiyle elemelere katılan De Jong, Eidos'tan telefon geldiğinde buna inanamamış ve şok olmuş.

De Jong da Lara Croft gibi macerayı seviyor. İşinin ve okulunun dışında futbol oynamayı çok seviyor ve 'Erkeklerin oyundan onları yemekten çok hoşlanıyorum' diyor. Eee? Biz de futbol oynarız dimi arkadaşlar? Evet evet neden olmasın!

Pirates of the Caribbean

Topları doldurun, ufukta ganimet göründü!

Bilgi için: <http://pirates.bethsoft.com/main.html> Yapım: Akella Dağıtım: Bethesda Tür: Aksiyon-RPG Multiplay: Yok
Minimum sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 15 GB HDD, 32 MB Ekran Kartı Onerilen Sistem: 1 Ghz CPU, 256 RAM, 64 MB Ekran Kartı



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

Işte uzun zamandır beklediğimiz bir başka oyun daha en sonunda piyasaya çıktı. Bilmem farkettiniz mi, ama bir süreden beri oyun firmaları ürünlerini piyasaya sürmek için ille de yillaşır sezonunu beklemiyorlar. Artık yılın her mevsiminde sağlam birkaç oyun bulmak mümkün. Zaten asılana bakarsanız biz de uzun süredir şirketlerdeki pazarlamacıların yaptıkları hataya ne zaman uyancıklarını bekliyorduk. Düşünün, bir sürü klasik olabilecek kapasitedeki yapım yılın aynı zaman diliminde, bir haftalık bir süre içinde raflara çıkıyor! Pazarlama stratejisi açısından akıl almaz bir kerizlik! Neyse ki artık oyunlar daha mantıklı dönemlerde çıkıyor.

Ancak pazarlamacıların henüz uyanmadığı bir başka mevzu daha var. O da bilgisayarında ya da konsolunda oyun oynayan insanların genellikle diğer sektörlerin müşterilerinden daha seçici oldukları. Bunu neden mi söylüyorum? Şu

sebepten, "Pirates of The Caribbean" aslında yeni yapılan Disney ürünü bir macera filmi. Elimizdeki oyunla olan isim benzerliği ise tamamen bir pazarlama stratejisinden ibaret. Çünkü her ne kadar filmi daha görmedikse de, film ve oyun arasındaki ilişkinin minimum seviyede olduğunu biliyoruz. Bu oyun aslında bizim uzun zamandır beklediğimiz "Sea Dogs 2", başka da bir şey değil.

Anlarsınız ya, Disney yakında piyasaya çıkacak olan filminin bir de oyunu olmasını çok istemiş. Ne de olsa burada büyük para getirebilecek bir fırsat söz konusu. Ama kalkıp kendileri bir oyun yapmak yerine, o esnada Sea Dogs 2 üzerinde çalışan Akella ve onun Amerika dağıtımıcıları olan Bethesda ile anlaşmayı tercih etmişler. Disney'in bilgisayar oyuları üzerine nispeten kısıtlı bir tecrübe olduğunu düşünürsek bu pek te mantıksız bir karar sayılmaz. Tabii böyle bir anlaşma herkes için kârlı olacağından, Akella programcıları oyunun adını

değiştirmeyi ve senaryoya ufak tefek eklemeler yapmayı kabul etmişler. Ancak senaryo değişikliklerinin en alt seviyede olduğunu söylemek lazımlı. Bu oyun kesinlikle bir başka kötü film oyunu değil.

Yürüyen ölüler...

Pirates tür olarak hem aksiyon, hem de RPG öğeleri içeren bir yapılmış. Daha basit açıklamak gereklirse, bu oyunun birazlık Morrowind, birazlık Freelancer ve bol miktarda Sea Dogs karışımından oluşmuş olduğunu söylemek yeterli olur herhalde. Siz Karayıpler'de yelken basmış, kismetini arayan yeni yetme bir kaptanı canlandıryorsunuz. Oyuna başladığınızda kendinizi geminizin kamarasında tayfa başı ile konuşurken buluyorsunuz. Geminiz bir fırtınayı hasarlı da olsa atlatmayı başarmıştır ve şimdi bir İngiliz kolonisinin rıhtımına demir atmak üzeresiniz. Bu noktada oyunu kavramaniza yetecek denli ipuçları yardımcı tarafından veriliyor. Ve böylece hafif bir alıştırma ile oyuna giriyorsunuz.

Oyun iki farklı ortamda geçiyor, denizde bir tür yelkenli simülasyonu olarak oynuyor, karada ise diğer herhangi bir aksiyon oyunu gibi karakterinizi kontrol ediyorsunuz. Oyunun deniz bölümü Sea Dogs oynamış olanlara yabancılık çekmeyecektir. İster geminizin güvertesinden, ister dış kamera açısından görerek manevra yapmak, topları ateşlemek, düşmanlara bordalamak gibi işleri yürüyorsunuz.

Karada olup bitenler ise ilk oyundan çok daha ayrıntılı. Öncelikle artık



karakterimizin bir envanteri var ve silahları, ilaçları, etraftan topladığı ganimetleri buradan görüp, kullanmak mümkün. Karakteriniz hemen herkesle konuşabiliyor, ancak tabii çoğunlukla herkesin söylemekleri dinlemeye değer olmayabiliyor. Yine de en beklenmedik elemandan en olmadık ipucunu yakalamak mümkün, bu yüzden en azından handakiler ile konuşmadan geçmemek lazım.

Denizciler karada neden kaybolur?

Karayıpler bölgesi ziyaret edebileceğiniz pek çok adadan oluşuyor. Adalar arasında seyahat için tüm yapmanız gereken limandan geminize atlama, sonra da ana haritaya çıkmak. Oyundaki pek çok geçiş ENTER tuşuna bağlı alt menülerle yapıyorsunuz, bunu da hatırlatayım. Ana haritada iken geminizin etrafındaki belli bir alanda bulunan unsurları görebiliyorsunuz. Siz denizde ilerledikçe diğer milletlerin gemileri, korsanlar, deniz savaşları, fırtına gibi unsurlar etrafta belirip kayboluyor. İsterseniz bunlardan kaçabilir, ya da yanlarına giderek bir savaşa katılabilirsiniz.

TABANA KUVVET!

Şehirlerde iken ENTER tuşuna basarsanız, ekranın alt kısmında "Quick Travel" seçenekleri çıkar. Bu sayede liman, taverna, tüccar gibi yerlere fazla dolaşmadan varabilirsiniz. Aynı şeyi gemiyle giderken de yapabilmek mümkün, ama savaş esnasında sonuçları pek hoş olmayıyor. Eğer bir limana gece çıkarsanız dükkânlar kapalı olacağından "Quick Travel" sizin sadece tavernaya götürebilir. Beş altına kiyin ve bir oda tutun, sonra da ayrılmadan önce çekmeceleri kurcalayın. Pişman olmazsınız.

TOP VE KILIÇ

Oyunda gerek kendiniz, gerekse de geminiz için daha güçlü silahlar alabilirsiniz. Dükkanlardan daha iyi bir tabanca ve kılıç edinin, hatta paroya kiyip grubunuzdaki subaylara da birer topa verin. Ancak dört namlulu tabanca gibi belli silahlar için özel yetenek gerekir, unutmayın.

Geminiz için alabileceğiniz silahlar ise iki çeşit, Canon ve Culverin. Her türün üç farklı kalibre seçenekleri var, ama her gemi her kalibreyi taşıyamıyor. Canon türü tabloya kısa mesafede ağır hasar verebilirken, Culverine sınıfı ise az hasar veren ama hedefle arasında biraz mesafe koymayı sevenlerin işine gelecektir.

Bir adaya geldiğinizde ise karşınıza birkaç seçenek çıkıyor. Ada üzerinde bir den fazla noktada sahile çıkma şansınız mevcut. Her ada kendi içinde pek çok bölgeye ayrılmış durumda ve çoğu zaman gitmeniz gereken yere yürüyerek varabilmek için buralardan geçmeniz gerekiyor. Her adanın kendine has haritaları ve tabii ki sürprizleri olduğunu söylemeliyim. Pek çok adada yasal ticaret yapabileceğiniz limanlar var. Ancak bunların haricinde korsanlar, kaçakçılar ya da ölü veya diri haydutlarla karşılaşabileceğiniz mekanlar da buluyor. Uzun lafın kasisı etrafta gidilecek pek çok yer, kurcalanacak pek çok halt var. Ve tüm bunları yaparken her an başınızı belaya sokma ihtimaliniz de var tabii. Ancak doğrusu karadaki mekanların boyutları gerçek anlamda Morrowind gibi bir oyunla kıyaslanamayacak denli ufak, bu da bende biraz hayalkırıklığı yaratmadı değil. Ayrıca karadaki karşılaşmaların bazıları hiçte

akıllica hazırlanmamış. Kim ormanda kzik gibi dikilen yüzü maskeli, eli kılıçlı adamların tuzağına düşecek denli saf olabilir ki?

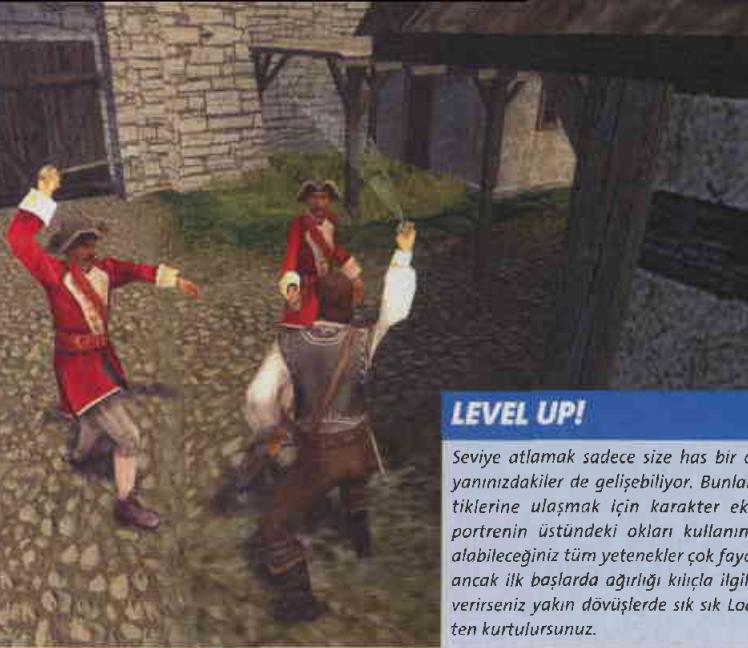
Yağma, talan, kargaşa!

Pirates her ne kadar belli bir senaryoya sahip olsa da, ille de bunu izlemek zorunda değilsiniz, yani Freelancer'dan çok daha esnek bir yapıya sahip. Ayrıca oyun kimin tarafına geçmek istediginize karar vermenize de izin veriyor. Bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini hayatı artıriyor. Hikaye daha ziyade bu bölgede üsünlük kurmaya çalışan devletlerin ve arada kesesini doldurmaya çalışan insanların entrikaları üzerine kurulu. Tabii filmle bağlantılı olması için araya efsanevi hayalet korsan gemisi Black Pearl ve onun gerçek yüzünü gece vakti gösteren tayfaları da katılmış. Aklinizda bulunsun, bu gemi ya da onun tayfalarına karşı yapabileceğiniz hiçbir şey yok, en azından hikaye sizi belli bir yere getirene dek. Yani mehtaplı bir gecede o gemiye rastlarsanız açık gözlük edip saldırmaya kalkmayın. Sadece o kara gövdesinin ve yirik yelkenlerinin mehtaba karşı çizdiği ürkütücü siluetin tadını çıkarın.

Gemi savaşları güverteden ya da dış kamerasından yönetilebiliyor demissem. Bu aslında çok karmaşık bir iş değil, tüm yapmanız gereken en az hasarı alıp, en fazlasını iade etmek. Bunun için rüzgarı arkanıza almanız ve mümkün olduğunda düşman toplarının atış konisinden uzak kalmanız lazım. Tabii bunu yapmak söyleendiği kadar kolay değil. Düşman yapay zekası mucizeler yaratacak denli güçlü olmasa da, yine de zaman zaman hayli zorlayıcı manevralar sergileyebiliyor.

Düşman gemilerine batırmadan bordalamayı başarabilişseniz o zaman iş adam adama dövüse geliyor. Burada tipki karadaki gibi kılıçlı çekip karşınızda kileyre daliyorsunuz, tabii piştol kullanmakta serbest! Her gemi mürettebatı oranında adam çıkarıyor güverteye ve kan gövdeyi götürüyor. Burada işin puf nok-





LEVEL UP!

Seviye atlamak sadece size has bir olay değil, yanınızdakiler de gelişebiliyor. Bunların istatistiklerine ulaşmak için karakter ekranındaki portrenin üstündeki okları kullanın. Oyunda alabileceğiniz tüm yetenekler çok faydalı şeyler, ancak ilk başlarda ağırlığı kılıçla ilgili olanlara verirseniz yakın dövüşlerde sık sık Load etmekten kurtulursunuz.

tası mümkün olduğunda hızlı davranışın ve az kayıp vermek. Çünkü adamlarınıza savaştan sonra yine ihtiyacınız olacak. Ayrıca büyük gemilerde temizlenmesi gereken birden fazla güverte mevcut ve arada kaydetme şansınız da yok.

Bu noktada oyuna ilgili bir başka hatalılığı belirtmek isterim. Karada olsun, güvertede olsun, kılıç dövüşü malesef pek o kadar başarılı olmamış. Olay gelen darbeyi bloke etmek ve bir açık bulup darbe indirmekle sınırlı, yani Sea Dogs'dan çok farklı değil. Bu durum özellikle çok sayıda düşmanla karşılaşırken büyük zorluk çekmenize sebep olabiliyor. Çoğu zaman yanınızda dövüşen adamlar pek verimli iş çıkaramıyorlar. Bu da hayatı can sıkıcı bir durum.

Parti zamanı!

Gelelim oyuncunun RPG tarafına, adamımız tipki ilk oyundaki gibi savaş ve bitirilen görevler sonucu tecrübe kazanıyor, seviye atlayıp güçleniyor. Her seviye atladiğınızda ana yeteneklerinize birkaç puan verip onları daha da güçlendiriyorsunuz. Ayrıca bir de ek yetenek puanı alırsınız ki, bunu da "Abilities" seçenekçi altında çeşitli yerlere harcayabilirsiniz. Bu yetenekler kılıçtan yeşilere her konuda sizin daha da ustalıkla deniz köpeği haline getiriyor. Ama sadece sizin değil!

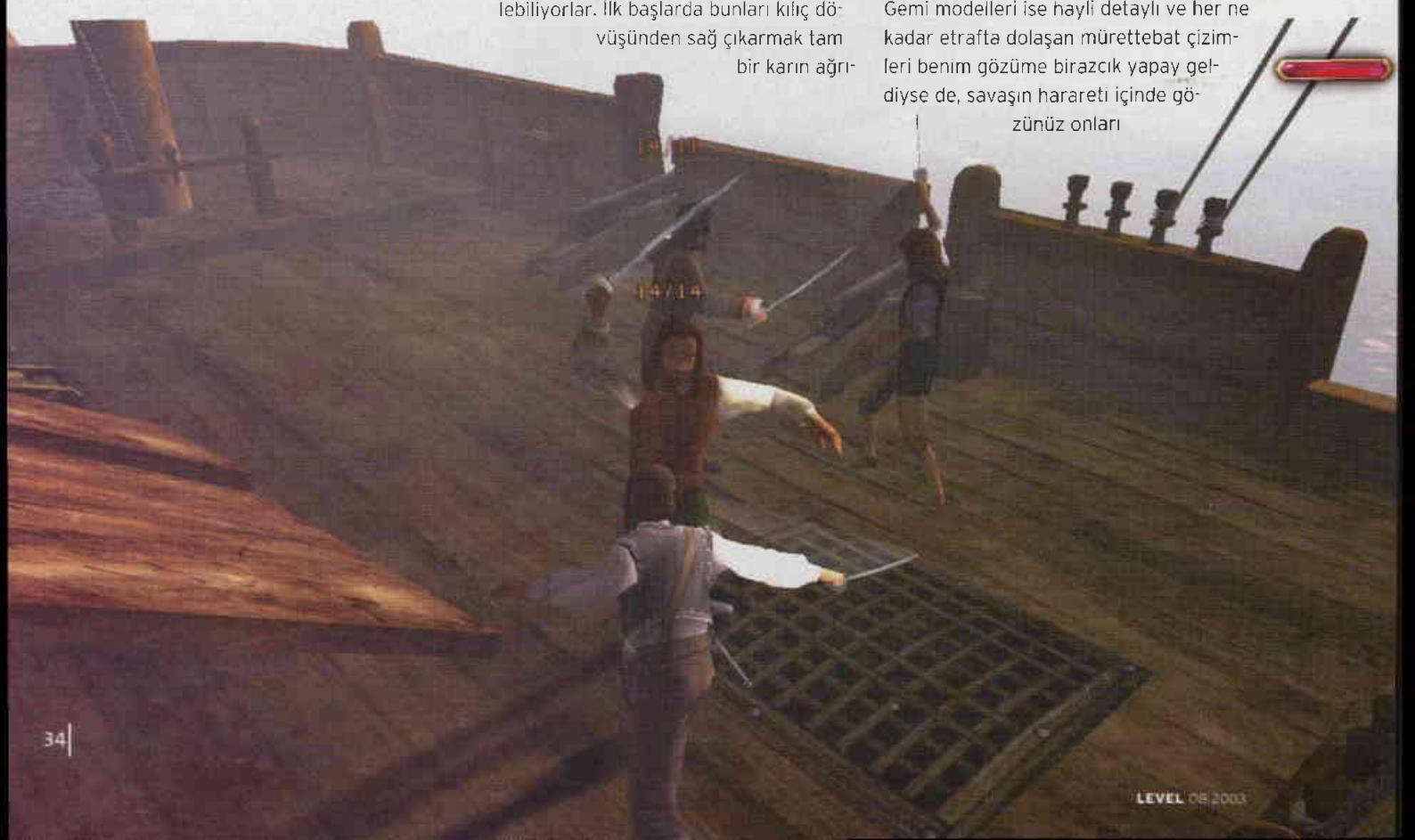
Peki çok yerde, özellikle tavrnlarda yanınızda subaylar katabiliyorsunuz. Bunların yetenekleri de sizinkilerle birleşiyor. Ayrıca onlarda seviye atlıyorlar, donatableceğiniz birer envanterleri var ve isterseniz hemen her yere sizinle gelebiliyorlar. İlk başlarda bunları kılıç dövüşünden sağ çıkarmak tam bir karın ağrı-



sı, ancak zamanla hayli sağlam bir parti haline gelmeniz de mümkün. Zaten ele geçirdiğiniz bir gemi filonuzu katabilmek için kaptanlıktan anlayan bir yardımcı da ihtiyacınız olacak. Bu gemileri satmak iyi para getiriyor.

Paradan bahsetmişken, Pirates keseğini altın doldurmak için pek çok farklı seçenek sunuyor. Açık denizde gemi avlamak, etrafta dolaşıp bulduğunuz çekmeceleri kurcalamak, ticaret yapmak, yük taşımak ya da senaryoda verilen görevleri bitirmek seçeneklerden bazıları. Ancak oyuncunun ticaret yapısı pek canlı sayılır, oyun dünyasının basit ve durağan bir ekonomik yapısı mevcut. Yine de herşeyden biraz yaparak sağlam bir gemi edinmeniz çok zor değil.

Oyunun en güçlü tarafı şüphesiz grafikleri, özellikle yeni nesil bir ekran kartınız varsa yaşadığınız demektir. Şehirler ve ada içlerinin tasarımı hiç fena değil, kişiler ise biraz zayıf modellenmiş. Ancak denizle ilgili grafikler ciddi iyi. Fırtınalı bir günde ya da mehtaplı sakin bir gece de ekrana bakmaya doyamıyor insan. Gemi modelleri ise hayli detaylı ve her ne kadar etrafta dolaşan mürettebat çizimleri benim gözüme birazcık yapay geldiye de, savaşın harareti içinde gözünüz onları





KESİNLİKLE YAPMAYIN!

Ozellikle bir gemiye eslik etme ya da bir yük götürme görevi aldıktan sonra sakın gemini değiştirmeyin, çünkü burada bir program hatalı mevcut. Aynı şekilde bir gemiyi batırmanız istenirse batırın, ama ele geçirip satmaya kalkmayın, çünkü benzer bir hata yine ortaya çıkabiliyor. Bir de unutmadan, eğer kendinizi sahil vurmış bulursanız önce adanın ilmanına bir uğrayın. Belki durum sandığınız kadar kötü değildir, kimbilir?

pek görmüyor. Toplar gürlüyor, gülleler uçuyor, su sütunları göge yükseliyor, ortalık toz duman oluyor. Gerçekte de iyidir!

Oyun müzikleri ise her kulağa hitap etmeye bilir doğrusu. Özellikle bazı yerlerde biraz fazla "modern" tınlar geliyor kulağa, ancak savaş ya da fırtına gibi durumlarda, ya da farklı kasabalarla çalan müzikler fena değil. Ses efektleri ise en iyi deniz savaşında kendilerini gösteriyorlar, onun dışında duyacağınız efektler sanki daha özensiz hazırlanmış.

Gül bahçesi...

Pirates oynarken karşılaşma çıkan görevler ve bunların beni soktuğu durumlar doğrusu uzun zamandır oyunlardan alamadığım türden bir keyif verdi bana. Sanki "quest çözülmüş" gibi değil de, "maceradan maceraya akarım" gibi hissettim desem yalan olmaz. Tabii zaman zaman tempo düşebiliyor, ya da olayların akışı biraz zorlama kalabiliyor, ancak genelde atmosfer pek fena değil.

Ama maalesef Pirates sadece övgülere hedef olamayacak. Oyu-

nun bazı ciddi sorunları var. Özellikle arabirim yeterince bilgilendirmeli sayılmaz, üstelik kullanılması çok rahat değil. Bu durum denizde değil ama karada ve özellikle de kalabalık bir dövüşe girdiğinizde kendini çok belli ediyor.

İkinci problem ise oyunun pek o kadar "dengeli" olmaması. Çoğu zaman karşınıza çıkan gemiler sizden daha güçlü ve daha kalabalık oluyorlar. İleride sağlam bir Battleship aldığımda bu pek sorun olmuyor, ama oyunun ilk safhalarında sık sık dibi boylayacaksınız. Ayın durum karadaki dövüşlerde de ortaya çıkarıyor. Dövüş sistemi bu tür bir oyun için yetersiz, üstelik yanınızda kiler de yoğunlukla korukuluk gibi dövüşüyorlar. Size tavsiyem sık sık oyunu kaydetmenizdir, neyse ki yükleme süreleri çok fazla değil. Ancak maalesef oyun her yerde, özellikle de deniz savaşlarında kaydetmenize izin vermediğinden, can sıkıcı durumlarla karşılaşmak, basit bir hata yüzünden bir saatlik bir deniz savaşını kıl payı kaybetmek mümkün. Bu çok can sıkıcı bir durum ve hayli not kırmama sebep oldu.

Ve üçüncü problem, program hataları. Her ne kadar oyun pek çökmediyse de, oynaması etkileyen ciddi hatalar mevcut. Sırf gemi değiştirildiğiniz için quest tamamlayamamak gibi gemilerle ilgili pek çok hata var. Ayrıca özellikle yanınızdaki adamların özel yeteneklerinin işleyışı ile ilgili hatalar da gözüme çarptı. Tabii partinizdeki elemanların bazen kılıçları çekilmiş halde dövüşü uzaktan seyretemeyi tercih etmeleri, ya da bir yerbere takımları da ayrıca sinir bozucu. Bazı kaynaklardan oyunun X-BOX versiyonunda bile SAVE dosyasının bozulması ve bunun sonucunda oyunun konsol üzerinde çökmesi hatalarına rastlandığını duydum! Anlaşılan Disney oyunun filmle aynı zamanda çıkması için hayatı bası uygulamış, bence en az bir 3 ay daha test edilmeliydi.

Ancak herşeye rağmen Pirates of The Caribbean yelkenliler ve açık denizden hoşlananların oyunu. En azından daha iyisi gelene dek. Ama başına bir kez oturdunuz mu saatlerinizi yiyecektir, onu da unutmayın. ☺

LEVEL HIT



Artılar

Güçlü grafikler, geniş oyun dünyası, sürüklendirici atmosfer.

Eksiler

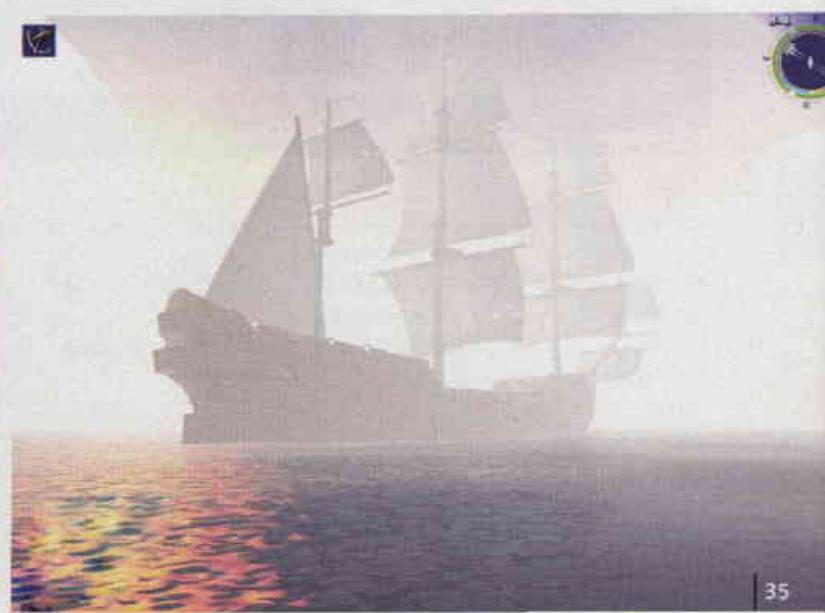
Önemli program hataları, yüksek zorluk seviyesi, multiplayer seçenekleri yok.

Level Notu



GİZLİ SAKLI YERLER...

Size küçük bir sırr, Oxbay şehrinde bir binanın mahzen kapısından girerseniz, kendinizi hayli ilginç bir mekanda bulacaksınız. Burası hayli uğraştırıyor, ama oyunun başında EXP ve altın toplamak için fena sayılmaz. Size kalmış tabii. Ayrıca kapısı açık evlerdeki çekmeceleri kurcalamayı da ihmal etmeyin, güzel ganimet çıkıyor. Özellikle Luck için birkaç puan ayırdıysanız.



Star Trek: Elite Force 2

Picard: Kirk, kadayıf yer misin?



LEVEL HIT

Bilgi için: www.st-e2.com Yapım: Ritual Dağıtım: Activision Tür: FPS Multiplay: Lan, Internet Minimum Sistem : 32 MB Ekran kartı, 128 MB RAM, 500 MHZ İşlemci Önerilen Sistem : 64 MB Ekran kartı, 256 MB RAM, 1 GHZ İşlemci

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Hayatımda daha neler eksik diye bakarken Elite Forces 2 geldi önüme. Eksiklerden biri olmasa da bakalım dedik az mecburiyetten az da merakla. Star Trek oyunlarının sayısı, yarattığı hatalı kırıklıkları ile doğru orantılı. Bu biraz şüpheye düşürse de beni ilk oyunun ga-

lerseniz yaklaşık 20 saatlik bir Star Trek deneyimi sizleri bekliyor demek. İlk oyunun başarısını EF2 ye eklerseniz keyfinize diyecek yok. Bütün bu toplama çıkarma işlemleri ardından açılış videosu geliyor karşımıza. Karizmatik sesi ile Picard amca bizlere hikayemizi anlatıyor. Aka-

binde Quake 3 motoru ile yapılan oyular arasında en çok hoşuma giden ara-

dart modlarımız her Quake 3 oyununda olduğu gibi burada da mevcut. Orijinal olan Assimilation Mod. Burada bir grup Borg diğer oyuncuları Asimile (ahahaha) edip belli süre boyunca öyle kalma-

larılarını sağlamaya çalışıyor. Nedir bu Asimile (ya komik napiyim ahahaha) olayı derseniz oyunun ilk bölümünde öğreneceksiniz merak etmeyin. Ekibin lideri Teğmen Alexander Munro olarak mace-

ralara atılmadan önce girip bir iki bot-

match yapmanızda fayda var. Botlara karşı oynarken yapay zeka genelde fe-

na değil diye yorumlanabilese de UT2003'ün yanına bile yaklaşamıyor.

Ayrıca genel bir yavaşlık var multipla-

yer da. Rakipler ne kadar yakında olursa olsun oldukça küçük gözüküyorlar ekranda. Bir "vurdum, vuruldum" hissiyatı veremiyor oyuncuya. Tek hoşuma giden vurulduğunuz silaha göre bedeninizin ortadan kalkması. Kiminde buhar-

laşıyorsunuz kiminde şu meşhur işin-



yet başarılı olması oldukça ümitlendirdi.

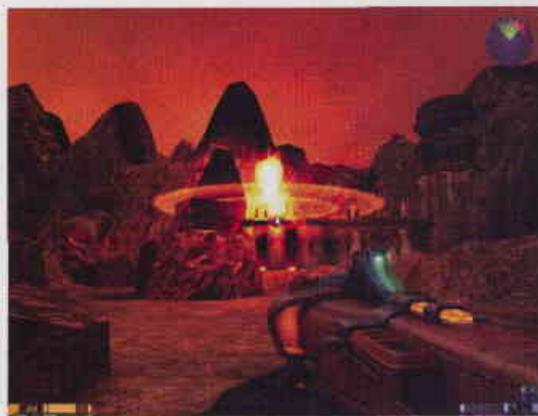
Oyun öncesi hissisi ve iç dünyası karmaşasını bir kenara bırakma vakti erken de olsa geldi sanırım. E biz de öyle yapalım madem. Hikaye bir önceki oyunun kaldığı yerden devam ediyor. İlk oyunu oynamadıysanız edinin bir şekilde ve mutlaka oynayın. İki hikayenin birbirini ile bir iki nokta dışında alakasını ben pek kuramasam da "işimiz bitti hadi eve dönelim" dediği noktada EF2 macerası başlıyor. Toplam oynama süresi 10 - 12 saat arası. İlk oyunu da alır bunun başına ek-

yüzle karşılaşıyoruz. Sırf bunu söylemek için tam 96 karakter harcadım.

Kirk: Hayır kuskus yicem ben

Oyunu ilk kurduğumda senaryo ile uğraşamayacağ kadar baymış olduğumdan multiplayer oynadım. Şimdi de direkt oradan girelim konuya madem. CTF, deathmatch gibi stan-





lanma efektini görüyorsunuz. Silah çeşidi oldukça fazla. Etkileri de bir o kadar değişik.

Tutorial'ı da oynayın dedim. Her ne kadar sıklasada hack etmeniz gereken kapılar, cebinizdeki aletlerle çözmeniz gereken bulmacalar olacak ve olmadık bir anda bunlarla karşılaşmak oldukça can sıkacaktır. Gerçek oyun anında sürekli tipler veriliyor. Mesala ilk bölümde haldır haldır arkadaşlarınıza ararken enerji alanları ile karşılaşıyorsunuz. Mavi ve yeşil alanları nasıl aşabileceğinizi ve sarı alanların aşılmaz olduğunu görevlerinize baktığınızda ekranда anlatıyor. Aman be diyip bu bölümü de geçelim oyunca bunları da öğreneceksiniz zaten. Sonuçta bu oyun da bir FPS ve bütün özelliklerini hakkı ile taşıyor. İlk oyna göre daha uzun oynamama süresi, daha çok bulmaca ve çok daha fazla düşman gibi olaylarının yanında en önemli özelliği ilk defa Star Trek dışındaki evrenlere bir çok gönderme var. Star Trek sınırları oldukça esnetilmiş ki bu çok iyi de gelmiş oyuna. Olmadık yerlerdeki farklı ırklardan bir sürü tiple dolu barlar, sizle flört eden o gezegenli bu gezegenli bayanlar vs vs. Star Wars, Alien, Wing Commander'a bir çok gönderme mevcut oyunda. Bunun dışında alıştığımız dümdüz Star Trek ortamı da oldukça değiştirilmiş. Seyredenlerin bildiği gibi filmlerde her şey çok net çizgilerden oluşur. ST evreninin bu görünübü beni nedense hep çok sıkılmıştır. Ortamlara açızık renk katılmış. Mimari üstünde hafifçe oynamış. Oyun da zaten birçok alakasız ortama girip çikacaksınız. Ancak Federasyon Gemisi Enterprise'da iken bu farkı görebileceksiniz. Bir şeyin havasını bozmadan bir iki ufak oynamaya ile bunun başarılmasına hoş. ST fanıym diye ortalarda dolaşan biri değilim. Hoş bayıldığımı söyleyemem. Ama son zamanlarda oynadığım FPS ler içinde gözüme en hoş görünen mimariye sahip. Bölüm tasarımları oldukça başarılı. Gerçek bir iki nokta hariç bulmacalar hep benzer. O cihazı hackle bu aleti patlat modunda ve tüm oyunuz bu noktaları bulmak. Ne hoştur ki bu basitlikte canınızı sıkıyor.

Starship

Bütün bu güzellikin içinde canımı tek sıkın secret ve altın starship'ıer oldu. Telefonda ya Sinan "tamam, oyun güzel zaten, istiyordum oynamayı. Kapıtırdım gidiyorum ama bu starship'ler ne karın ağrısı" dedim. "Aha bak ben şuralarda buldum!" diyerekten kaba bir tarife bulundu. Ben bir saat Sinan'ın tarifi ettiği yeri bulmaya uğraştıktan sonra

inşaat işçisi gibi bir saatte duvarları yıkma uğraştım. Bütün cephanemi doğru hedef olduğunu düşündüğüm noktaya boşaltıktan sonra 1 adet starship ikoncuğu almış oldum.

Oyunda toplam 70 adet Starship var. Haritaların en olmadık yerlerine gizlenmiş şeyleri bulup toplayırsınız. Oyunu bitirdiğinizde ana menüye Secrets ve Credits seçenekleri ekleniyor. Oyun boyunca topladığınız Starship sayısına göre burada ek bölümleri oynayabiliyorsunuz ki bunlar da toplam 6 adet. Bu Starship'ler nerede demeyin sakın ölüm adeta bulmakta anlatmaktadır. Hepsini bulmak istiyorsanız tutorial dahil tamamını didik didik edin bölümülerin derim. Özellikle hiç akliniza gelmeyecek yerlerde bakın daha kolay bulursunuz. Ben yaklaşık 50 adet toplayabildim yalnız bir şeyi fark ettim. Az önce flört eden bayanlar dedim aslında bahsetmeyecektim ama bir noktada (oyunda bir iki yer var böyle bir değil sadice) bir seçim yapmanız gerekiyor (anlayın artık o kadarını da). Buradan sonra olayların gidişatı biraz değişiyor. Senaryo sürekli ara videolarla destekleniyor. Atmosfer oyuncuyu içine almayı başarıyor. Tabi siz her şeye kendiniz kaptırılmışken ama starship buluyam demiyorsunuz. Bazı yerleri transit geçmek zorunda kalıyorsunuz (yada dört kolu ile ağır ağır geçebilirsiniz aynı yerleri), bazı yerlere ise hiçgirmiyorsunuz bile. Bu sebeplerden dolayı (peh cümle) ilk oynadığınızda hepsini toplayamayabilirsiniz.

Sıkıldım yazmaktan

Geri kalan starship'ları bulsam başka alemlere yelken açsam demeye başladım artık. Yavaş yavaş toparlıyım en iyisi. Grafikler gayet başarılı. Quake 3 motorunun tüm nimetlerinden faydalananmış. Seslendirmeler ve efektlerde Star Trek evreninden bildiklerimiz hep. Müzikler bana biraz gereksiz geldi ama bu iyi olmadıkları anlamına gelmiyor kesinlikle. Hepsinden önemlisi atmosfer. Senaryoyu birazcık kavradıktan sonra bitirmeden başından kalkmanıza imkan yok nerdedeyse. Aman tanrıım koşun alın zırvalarından birini yapacağım sanırım az sonra. Genel olarak lineer olsa da yer yer verdiği tercihler ile bu havayı çok keskin bir şekilde dağıtıyor. Son zamanlarda oynadığım en iyi FPS. Civ cüv diye sesler çi-kartan ST silahları beni fazlaca baysa da ne diyeyim. Yiğit yoğurt olayı. Koşun alın. Oyunun bitirin bir daha oynayın. Kesmerez ise bir de multiplayer oynayın. Sağ kalın sağlıcakla kalın. ☺



Artılar

Oynanabilirlik, Atmosfer

Eksiler

Görüş Modlarından yarında bahsetmemi unutmayın, koca oyunlu bir senaryo.

Level Notu





LEVEL HIT

"Savaşları
ordular mı kazanır
yoksa komutanlar mı?"



Bilgi için: www.blizzard.com Yaptırıcı: Blizzard Dağıtım: Vivendi Tür: RTS/RPG Multiplay: Var
Minimum sistem: 400 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen sistem: 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Gecenin karanlığında parlayan bir çift sarı göz, garnizonun çadırları arasında doblaştı.. Zorlu bir savaştan çıkışmışlar, kardeşlerinin pek çokunu kaybetmişlerdi.. Şimdi kalan bir avuç adamlı yeni bir anavatan bulmak zorundaydı..

İki nöbetçi yaklaşlığını farkedip selam durdular. O varken yorgun, hasta ya da aç olmalarının önemi yoktu. Ne de olsa "Şef" bir yolunu bulur, her şeyin çaresine bakardı.. Ona güvenir, onu izledilerdi.. Rahatça uyurlardi, çünkü onun uyumadığını biliyorlardı.. Nöbetçilerin kamp ateşinde dalgalanan, incelip uzayan yüzlerine baktı; belli belirsiz "Lok tar, savaşçılarım!" diye mirıldandı Thrall, çadırına dönerken.

Sorunun cevabını zaten biliyordu..

"I'm... too cool." -Ice Troll

Aynı soruya Warcraft III'ten önce karşılaşmadım duraksamadan "Ordular elbette!" derdim. "İyi bir stratejide mutlak güç ordulardır." Warcraft III'ün ek görev

paketi Frozen Throne ise beni fikrimden vazgeçirecek şekilde, hem senaryosu hem oynanışı ile tamamen "hero"ların çevresinde geçecek bir oyun sunuyor bizlere..

Warcraft III: Frozen Throne, Reign of Chaos'un sonlandığı noktadan öyküye devam ediyor. Kayıplara karışmış olan yarı Night-Elf, yarı iblis kahraman Illi-

dan'ın denizlerin altından yeni bir irki, Naga'ları çağırması ile yeni macera başlıyor (Hemen heyecanlanmayın, Naga'lar oyuna beşinci ırk olarak eklenmiş değil, ama üzülmeyin de, çünkü bazı bölgülerde standart birimlerinizin yanı sıra Naga birim ve binalarını da yönetebiliyorsunuz.). Frozen Throne'da pek çok yeni karakterle tanışmamıza karşın, öy-





kü aslen eski oyunun "iki esas oğlunu" olan Arthas ve Illidan üzerine kurulmuş. Illidan'ı yakalayıp bu kez mahkum etmek yerine öldürmeye yemin etmiş Maiev'i yönettiğiniz Night-Elf senaryosu ile giriş yapıyorsunuz. İkinci senaryo ise insanların çok elfleri konu alıyor. Arthas'ın undead ordularınca soyları tükenme eşiğine gelmiş, kendilerine Blood-Elves adını veren ve intikamdan başka bir şey düşünmeyen "bir zamanki" High-Elfler'i yonetiyorsunuz. Üçüncü senaryoda ise Frozen Throne'u bulma yolunda Illidan'la yarışan Arthas başrolde oynuyor.

"I will lead them... to their destiny." -Thrall, Son of Durotan

Orclar hakkında bir şey söylemediğimi fark etmişsinizdir. Bunun nedeni Orc senaryosunun üç senaryodan tamamen bağımsız olması. Yurtlarını kaybeden Orcların Thrall yönetiminde yeni bir yerleşim kurmalarını konu alan Orc senaryosu, aslında oynanış tarzıyla da bir stratejiden çok Diablo benzeri bir RPG'yi andırmakta. Beastmaster ve Shadow-hunter adlı iki kahramanı yöneterek adığınız görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz, ancak bina ya da birlik yapımıyla ke-

sinlikle uğraşmıyorsunuz.

Senaryonun bir diğer ilginç özelliği de tamamlanmamış olması. Senaryoyu bitirmek için gereken bölümleri Blizzard'in internet sitesinden indirmeniz gerekiyor. Artık bu durumu heyecan verici mi bulursunuz, yoksa "gereksiz yere iş çıkarılmış!" mı dersiniz, orası size kalmış!

"You worry about the towers, I'll worry about the mini map."

-Goblin Zeppelin

Elbette Frozen Throne'da yeni olan tek şey senaryo değil. Hatta yerimizin hepsi duymaya yetmeyeceği tonla yenilik olduğu için yalnızca en önemli olanlara değinmekle yetineceğim: Her ırk, bir yenisini "hero", iki yeni birlik, bir yeni bina ve çeşitli upgrade'lerin hediye edilmiş olduğunu görebileceksiniz. Yeni binalar, her ırkta farklı bir ad alsa da pratikte aynı işe yarıyorlar: Tıpkı "Goblin Merchant" binası gibi hero'larınızın satın alabileceğiniz eşyalar üretiyorlar ve merkez binanızın gelişimiyle doğru orantılı olarak bu eşyalara da güçleri artıyor.

Oynanışta yapılan önemli bir değişiklik de Warcraft II oyuncularının hatırlayacağı deniz savaşlarının geri dönmesi

olması. Her ne kadar deniz kuvvetleri Warcraft II'de olduğu kadar önem taşımasa da bazı senaryolarında savaş gemileri ve taşıyıcı gemilere gereksinim duyuyorsunuz. Aynı zamanda Frozen

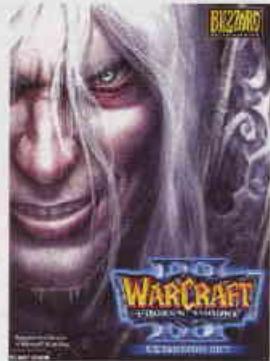
Throne'da oyunculara daha geniş ordular kurma imkanı da veriliyor. Bunun bir nedeni bazı birliklerin fiyatları düşürülmüş, bir diğer nedeni de low ve high upkeep sınırlarının genişletilmiş olması. Böylece daha ucuz ve daha fazla birlikle düşük upkeep'te kalabiliyor ve ordunuzu geliştirebiliyorsunuz. Benim özellikle çok sevdiğim bir yenilik de artık zırh ya da büyümeye'lerini tipki birlik yapar gibi sıraya sokabilmeniz. Örneğin Night Elf Ancient of War binasına "Önce iki archer yetiştir, ardından ok hasasını arttıran upgrade'i yap, ardından iki adet okçu daha yetiştir" komutlarını bir seferde verebiliyorsunuz.

"Who's that guy with the sickle? Why's he beckoning? Why is my grandfather with him?" -Draene

Blizzard'in hemen tüm oyunlarındaki mizah duygusu ve cinsiyetçi Frozen Throne'da devam ediyor elbette. Örneğin Diablo'ya gönderme yapan "Wirt's Other Leg" adlı bir artifact bulmak, ya da orta lıkta dolanan koyunları üstlerine tıklayarak patlatmak çoğu oyuncuyu şaşırtmacaktır. Bunun dışında oyun içinde gizli bir de bölüm bulunuyor. Gizli bölüm açabilmek için Alliance (Blood Elf) senaryosunun üçüncü bölümündeki yanyana duran üç basamağı bulmanız gerekiyor. Basamaklara doğru sırayla basarsanız dördüncü bölümün öncesinde çok eğlenceli bir gizli bölüm oynamaya hak kazanıyorsunuz. Eğer bu gizli bölüm bitirmeyi başarısızsanız dördüncü bölümde ekstra bir hero ile başlıyorsunuz: Warcraft III'ün ilüstrasyonlarında arka planda belirsiz görülen ama yönetme fırsatı bulmadığınız panda savaşçısı "Pandaren Brewmaster" ile! Yalnızca tek bir bölümde yönetebilmenize rağmen kendini üçe ayıratma gibi değişik özelliklerle sizin çok eğlendirebilecek bir kahraman olduğunu görebileceksiniz!



LEVEL HIT



Artılar

Tamamlayıcı senaryo, oynamabilirlikle
değişiklikler 24 yeni bölümü

Eksiler

Blizzard Kışları

Level Notu



"I smell magic in the air. Or maybe barbecue." -Spellbreaker

Frozen Throne'un tüm bölümlerinde görebileceğiniz bir özellik de oyunun son derece tempolu olması. Özellikle sıfırdan üs kurma, uzun uzun ordu topılarlama gibi oyuncuyu soğutan aşamalar traşlanarak kendinizi hemen maceranın içinde bulmanız sağlanmış. Üs kurmadan, sınırlı sayıda birlikle oynanan bölümlerin sayısının arttırılması, oyun içi senaryonun "hero"ların etrafında çizilmiş olması Frozen Throne'un gerçek zamanlı statejiden RPG'ye doğru bir adım daha atmasını sağlıyor. Yalnız bunu yaparken oyun zorluğundan biraz fire verildiğini düşünüyorum. "Hard" modu Warcraft III'de olduğu gibi yine çok zor olsa da "medium" seçeneği ile çoğu bölüm tekrar yükleme gereksinimi olmadan bitebiliyorsunuz.

"I'm not the Dryad you're looking for." -Dryad

Senaryoda ne yazık ki Blizzard usulü "Durun siz kardeşiniz!" şeklinde arabesk dönüm noktalarına, kimin eli kimin cebinde türünden acayıp ittifaklara hala rastlamak mümkün ama bunları da Blizzard oyunlarının tuzu biberi kabul etmek gerekiyor sanırım. Öykülerin çoğunun açık uçlu tutulmuş olması da Blizzard'in yeni online bombası olacak "World of Warcraft" için bir altyapı çalışması izlenimi yaratıyor.

Eğer oyun aksını kökten değiştirebilecek müdahaleler, yeni ve etkili birimler, 24 yeni bölüm (ki bırakın ek görev paketlerini, çoğu oyunun kendisinde bu kadar bölüm bulunmuyor!) ve -yine- şapka çıkarılacak bir kapanış demosu bir ek görev paketini kaliteli yapıyorsa, Frozen Throne, "kaliteli" sözçüğünden daha fazlasını hak ediyor. Yalnız uyarmadı demeyin, kurduktan sonra bir daha orijinal Warcraft III'ü oynamak istemeyebilirsiniz! ☺



Naisha:
Ildan! I knew we'd find him! We'll have to fight our way through the naga's defenses in order to follow him!

► BİLGİNİZE: Yeni Transferler

Night Elf



Mountain Giant:

Yüksek yaşam enerjileri ve "Hardened skin" upgrade'i ile "Nightelfer'in yürüyen tankları" adını hakediyorlar. Ağaçları köklerinden söküp silah olarak kullanabilme yetenekleri ile etkileri bir kat daha artıyor. Ayrıca "Taunt" özelliğini kullanarak düşmanın diğer tüm birimlerini görmezden gelerek yalnızca kendilerine saldırmasını sağlayabiliyorlar. Bu kadar mafifeti olduğu için bonservisi biraz yüksek ne yazık ki!

Spirit Walker: Güçlü bir Tauren büyüğüsü. "Spirit link" büyüsüyle dört ya da daha az birliği birbirine bağlayabiliyor. Bu birlikler aldıkları hasarın yarısını kendilerine bağlı diğer birilkere paylastrarak daha uzun süre hayatı kılabilirler. Ölü Tauren'leri diritebilmek, bir bölgdedeki olumlu-olumsuz tüm büyüğü yok etme ve "Ethereal form" a geçmeye yetenekleri de casabası. Ethereal formdayken fiziksel hasardan kesinlikle etkilenmiyor ama büyülerden daha çok hasar görüyorlar.

Orc



Troll Batrider: Yalnızca kara birimleri ne saldırılabe yeteneğine sahip olalar da kendilerini patlatarak diğer hava birliklerine kamikaze saldırular yapabiliyorlar. Ayrıca "Liquid fire" özellikleri saldırdıkları binanın onarılmasını engeliyor ve saldırının hızını düşürüyorlar. Kısacık kuleler gibi savunma binalarını devirmek için birebirler.



Faerie Dragon:

Bu yeni hava kuvveti hem büyülerden etkilenmem hem de rakibin büyükülerinin mandalarını büyük yapıtlarında onlara hasar olarak geri döndürme yeteneğine sahip. "Phase shift" özelliği ile de hasar aldığı zaman varlığım bir süre için kaybedip başka bir boyuta geçiyor ve büyüğe saldırılara kapılı hale geliyor, tabii kendi de bu süre içinde saldıramıyor ve büyüğe yapamıyor.

Undead



Obsidian Statue:

Masum bir heykelcik gibi görünse de gerçekte diğer birimlerin mana ya da yaşam enerjilerini şarj eden bir batarya. Zayıf da olsa vuruş gücü bulunuyor. Undead'ların yeni hava kuvveti olan 'destroyer'a dönüştürülebiliyor.

Destroyer: Tam anlamıyla uçan bir büyү yiyecek! "Absorb mana" özelliğiyle kendi birliklerinizden birinin tüm manasını destroyer'a transfer edebiliyorsunuz. "Devour magic" ise bir alandardaki olumlu ve olumsuz tüm büyüleri kaldırıp destroyer'a mana ve yaşam olarak geri dönmeyeğini sağlıyor. Otomatik olarak da yapabilecegi "Orb of Annihilation" ise destroyer'in saldırılara daha fazla hasar ve alan etkisi ekliyor.

Alliance



Dragonhawk Rider: Tanıştırayım, Warcraft dünyasının corsair'ları. Diğer uçan birlikleri havada bir süre dondurma yeteneklerinin yanı sıra Starcraft'taki corsair'lere benzer "Cloud" özellikleriyle savunma binalarını bir süre etkisiz hale getirebiliyorlar. Ama büyük bir dezavantajları, büyüğü yaparken kipirdamamak surunda olmalı!



Spellbreaker: İşte doğru kullanılırsa oyundaki dengeleri tepe taklak edebilecek, benim favori birliğim! Destroyer büyү yiyecek ise, Spellbreaker'lar da büyүyi yiyecek olabilirler pekala! Öncelikle büyünden etkilenmiyorlar, "Spell steal" yetenekleri ile olumlu büyüleri size, olumsuzları rakibinize geçiriyorlar. Summoned (Büyü ile çağrılmış) birlikleri kontrollerine alabiliyorlar ve tüm saldıruları, büyү yapabilen birliklerin hem manasını tüketiyor hem de onlara ekstra hasar veriyor. Artık on tane Shaman'la saldırmadan önce biraz daha düşünmek gerekecek!

Orc



Troll Berserker:

Warcraft II'de olduğu gibi artık Troll Headhunter'larınıza Berserker'la dönüştürebiliyorsunuz. Yaşam enerjileri daha fazla olan Berserker'lar, bir süre için "Berserk" moduna girdiklerinde 50% daha hızlı saldırıyor ancak 50% daha fazla hasar alıyorlar.



LEVEL RACE

F1 Challenge '99-'02

Sezon sezon F1



Bilgi için: www.easports.com Yapım: EA Dağıtım: EA Tür: F1 Yarış Multiplay: Var
Minimum sistem: 400MHz, 128MB RAM, 800MB HDD, GF2MX Önerilen sistem: 800MHz, 256MB RAM, GF3Ti200

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Ben diyorum ki keşke önceden haber verseler, ileride de böyle bir oyunumuz çıkacak diye. İnsanlar biraz bekleyip ona para harcasa. Biliyorum sizinizden çoğu "Ne olacak verrim 3 milyon, alırmı onu da" diyorsunuz. Ama hayal ettiğimiz Türkiye'nin bir gün gerçekleşmesi durumunda, siz de bizimle aynı şeyleri düşünüyor olacaksınız.

Electronic Arts, imza attığı

ceçimiz isimler dolaşıyordu Mika Hakkinen. Aslen bu oyun da bunun üzerine kurulu. Amaç size bu 4 sezonun yarışçısını ve markalarını kullanarak F1 zevkini tek rardan yaşamak. Oyunun girişinde ilk seçeceğiniz şey, hangi sezona oynamak istedığınız. Sezonlara göre takımlar, sürücüler ve pistler modifiye edilmiş. Yani seçtiğiniz sezona orjinaline sadık bir şekilde oynayabiliyorsunuz. Daha sonraki menülerde 2002'de de olduğu gibi yarışçı, isminiz, ül-

layanlar için, yine modifiyenin dibine vurmanızı sağlıyor.

1992-2002 sezonu

F1 2002'nin devamı niteliğindeki oyun olmazsa olmaz değil de görmem lazımlı diyenler için bir seçenek olabilir. Ya da F1 2002'yi hiç almadiysanız. Son 4 sezonun tamamını barındırması, yakından ilgilenenler için bir arşiv niteliğinde de olacaktır. Ben yine de yazıya gerekiğinde dergiyi açıp bakabileceğiniz ufak arşivsel bir



Artılar

Son 4 sezonu barındırmadınsa başka artı olamaz, zaten aynı oyun.

Eksiler

Yama paketi yerine geçip tekrar modu gibi ufak ekisleri düzeltilebilirdi en azından. Ya da belki bir soundtrack.

Level Notu



KİM, NE ZAMAN KAZANDI?

Pilot	Takım	Puan
1. Mika Hakkinen	McLaren-Mercedes	75
2. Eddie Irvine	Ferrari	74
3. Heinz-Harald Frentzen	Jordan-Mugen Honda	54
4. David Coulthard	McLaren-Mercedes	48
5. Michael Schumacher	Ferrari	44
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.

hemen hemen her seriden alınının akıyla çıkıyor. Bunu Formula 1 yarışları serisinde de gösterdi ve en son F1 2002 ile göz doldurdu. Göz doldurdu da, bu son anda çikan ek, yama paketi cinsi "Pardon biz bunu unutmuşuk" şeklindeki oyun da neyin nesi? İsminden anlaşıldığı üzere 1999 yılından 2002 yılına kadar bütün sezondları içeren bir oyun. Tabi oyuncudur, her oyunla birlikte yenilik bekler. Bu oyunla beklemeyecek. Çünkü oyun bir süre önce tanıttığım F1 2002'yi her açıdan sömürüyor.

Değişim-tim

Tamam, kabul ediyorum. Girişteki 6.5 saniyelik video değişik. Çünkü haliyle oyun farklı yarışçıları barındırıyor. Yakından ilgilenenler bilir, 5 sene önce Schumacher üstünlüğü yoktu pistlerde. İsimlerini hala hatırlayabile-

ke gibi ayrıntıları da seçip ana menüye geliyorsunuz. Ana menü de yarış, test sürüşü ve ayarlar var. Test sürüşünün oldukça eğlenceli olduğunu önceden de söylemiştim. Bir pistin belli bölümünü size binlerce kere tekrarlatarak ezberleten bir mod. Hem yeni pistler de eklenmiş. İyi bir sanal F1 pilotu olmak için olmazsa olmaz da denebilir.

Oyun tamamen F1 2002 için yapılmış arabirim ve motoru kullanıyor. Tuşların yerlerine kadar herşey aynı. Aslına bakarsanız farklı sezondların olması da oyuna pek bir değişiklik sağlayamamış. Sonuçta sadece isim değişikliği var. Grafiksel olarak aynı şölen devam ediyor. Araç ve mekanikleri oldukça net. Sesler her zamanki orjinalliğindedir. Yarış öncesi hazırlıklar ve modifiyeler de gerçeğe oldukça uygun. Özellikle "Telemetry" programı, işten an-

kaynak ekledim. Görüdüğünüz gibi Schumacher, gümbür gümbür gelmiş. Son iki sezon da arkasındaki çarpımsal iki katı puanı tutturmayı adet edinmiş. Bu sezon yeni kurallar ve puanlamaların da etkisiyle çok iyi gitmiyor. Ama Schumacherciyiz ezelden, demekten de alamıyoruz kendimizi. ☺



Midnight Club II

Sıkı bir burnout'tan sonra asfalta sadece lastik izleri kalacaktır...

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Take2Games Dağıtım: Rockstar Games
Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 128MB RAM, 14GB HDD Önerilen Distem: 12GHz İşlemci, 256MB RAM, 16GB HDD, Analog oyun cihazı



LEVEL HUT

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Cünkü asfaltın, üzerinde kopan fırtınaya hiç bir müdahale olamaz. Onun saat 228 km.'nin üzerini gösterdiğinde devreye giren ek turbo motordan ne derece haber olabilir ki? Vites kutusu bile sadece bir boş yer kaldığını bilir böyle bir durumda altı vitesten geriye. Sonraki 112 km. hızdan belki olsa olsa nitro türpleri haberدار olur. O da boşaldıkları için. Arka spoiler ve hava kanalları hafif bir serinlikle gerilirler. Onların da habe-

tı, nerde bu tuş, basmalıyım, bu otobüs de ne!?

Sonunda!

Yaşadığım mutluluğu tahmin bile edemezsiniz. Sonunda sevgili yarışsever okuyucularına araç kullanmanın inceliklerini sunabileceğim bir oyundan oldum. PS2 versiyonıyla ortaklı kasipl kavuran oyun, PC için de çıkarıldı. Herkeste bir "Fast and the Furious'ın oyunu göründün mü?" muhabbeti var dışarda. Evet oyun gerçekten o filme benzeşen bir çok nokta taşıyordu. İşte sonra benim için uykusuz geceler başlıdı. İnsanın hırs duygusunu ortaya çıkarmak asla da ne kadar da kolaymış.

Midnight Club II, alışlageldik yarış oyunlarından biraz farklı. Herşeyin sadece belli bir amaca hizmet etmesi için tasarlandığı bir oyun. Bu amaç ise sürat. Yalnız bir yarışçı olarak dünyanın üç büyük kentinde kendinize gece yarışçıları bulup, onların araçlarını altılarından aldığız bir oyun ne kadar ya-

gece vakti yola çıkıysınız. Gereken yolu izleyip istediğiniz yarışçayı bulduğunuzda ise selektörle işaret veriyorsunuz. Bundan sonra bulduğunuz yarışçıyı şehirde orta hızlı ufak bir gezintiye çıkarıyor ve sonunda yarışların başlayacağı yere götürüyor. Bu aşama sırasında yarışçayı kaybetmemeniz lazım. Yoksa tekrar baştan bu işleri yapmalısınız. Oyun ilerledikçe bu takip kısmı da zorlaşıyor. Oyunun başında bilgisayar siz yavaş yavaş gezdirdirken ilerledikçe ani dönüşlerle izini kaybettirebiliyor.

Sol ön 100m boş sonra iki şerit sağa

Takip bittikten sonra her yarıçıyla 3-4 adet yarış yapıyorsunuz. Yarışların şekli biraz teknede. Üç yarış tipi esas alınmış. Birinde şehrin bir ucundan bir ucuna gidecek en kısa yolu bulma üzerine kurulu. Diğer ikisinde de checkpoint söz konusu. Haritaya dağınık checkpointları ya kendi stratejinizi belirleyip istediğiniz sırada toplayorsunuz ya da birinden

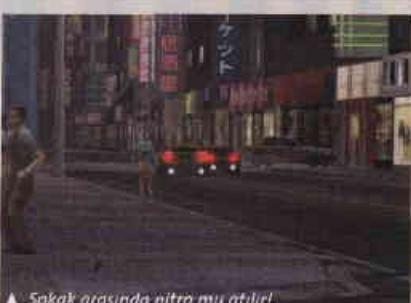
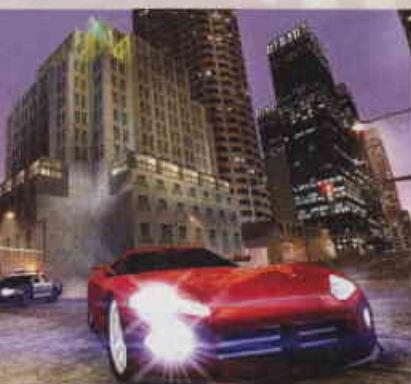
Makaslar atarak gitmenin zevkini bu kadar iyi veren bir oyun daha yapılabılır mı bilemiyorum...

vaş olabilir ki? Bu anafikri en iyi şekilde veren bir videoan sonra oyununuzun kaydedileceği slotu seçiyor ve ana menüye giriyorsunuz. Menülerin yerleşimi biraz dağınık. Bu yüzden başlarda istedığınız ayarı bulmakta zorlanabilirsiniz. Menülerde çok farklı bir opsiyon yok. Kariyer, tek yarış modları her oyunda olan şeyler. Tek yarış modunda da zaten kariyerdeki bölümleri teker teker oynuyorsunuz. Dikkatinizi çeken bir online oyun olabilir. Onu da biraz ilerde anlatacağım.

Sade ve sakin aracınızla kariyer yapmaya başlıyorsunuz. Öncelikle şehirde dolaşıp kendinize yarışçı bulmalısınız. Haritanızı açıyor, gitmeniz gereken noktayı belirliyor ve Los Angeles merkezdeki benzincinin yanından bir

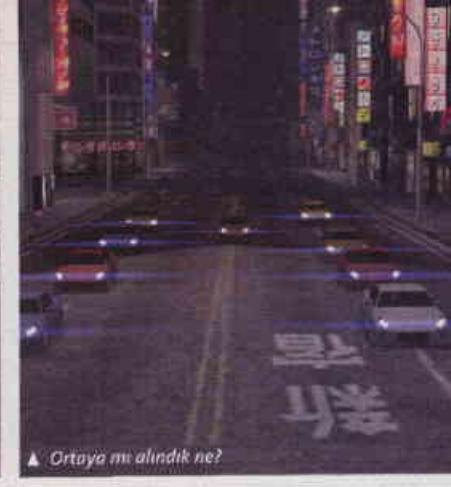
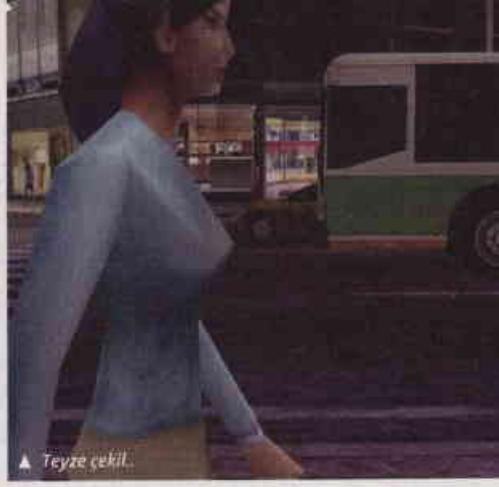
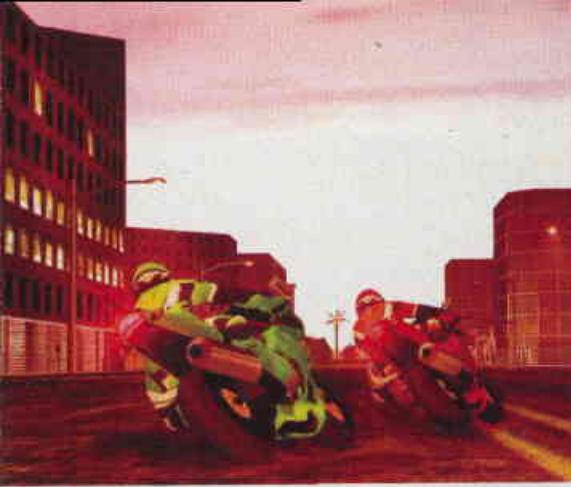
geçince diğerinin ortaya çıkması şeklinde oyunun sırasını izliyorsunuz. Karışık topladığınız oyular karambole en açık oyunlar oluyor. Çünkü aynı şehir içinde bir sürü yarışçı farklı noktalara gitmeye çalışıyor. Tabi bir de bunların hepsine eklenen çılgın polis faktörü var. Sizi yoldan çıkarmak veya durdurmak için elinden geleni ardına koymayan çılgın polis arabalarının siz 275km ile giderken yetişmesi de apayrı bir nokta.

Haritalar bu tarz bir oyun için oldukça geniş ve içeriği bol tasarılmış. Özellikle Paris içeriklerinde aksiyonu en bol olan harita. Şehire göre içerik de eksiksiz. Yani Paris'te görmeniz gereken bütün tarihi ve turistik binalar çizilmiş. Üstelik aşağı yukarı ana ve büyük caddeleler de gerçekleştirmektedir. Sokak ara-



▲ Sokak arasında nitro mu atılır!

ri yok, olmasalar lastik izlerinden başka neler olacağından asfaltın üzerinde. Herkes birbirinden habersizken, olağanlıktan haberدار, herşeyi yola sokan biri var tabiki. O da aracı kullanan kişi. Gözü önündeki rakip bellediği aracın arkası tamponuna daldığı sırada bunları düşünüyor. Viraja geldik, vites üye, içeri kırdım, tam gaz, yanyanız, vites dördde, kaldırımm... Sıyıldım, vites beşde, düz biter, hızlandı, vites altıya, nitro at-



ları da oyuna maksimum kısa yolları oluşturacak şekilde yerleştirilmiş. Tabi her yarışta olduğu gibi düz yoldan sapmak yavaşlamak demektir. Bu yüzden en uygun sokakları kullanmanız gerektiğini de bilmeniz gerekiyor. Her haritaya ayrıca otoyol eklenmiş. Bildiğimiz

Yine de fizik motorunun aracın genel hareketlerinde gerçege bağlı kalması hoş olmuş. Bir aracın yol tutuşuna göre yola kalkış, köşeleri dönerken veya masaslı giderken verdiği tepki oldukça iyi. Zaten beni bu oyuna bağlayan da dışarıda yapılması hayatla oynamak anlamına geldiğinden asla yapmadığım hareketleri bu oyunda gönülümce kullanabilmek.

Sağ fren dışardan sol iki şerit

Araçların lisans hakkı ile uğraşmamak için diğer oyunlarda sık görülen bir taktik uygulanmış. Araçların isimleri değiştirilerek şekilleri benzer araçlar çizilmiş. Clio, Passat, Golf benzeri

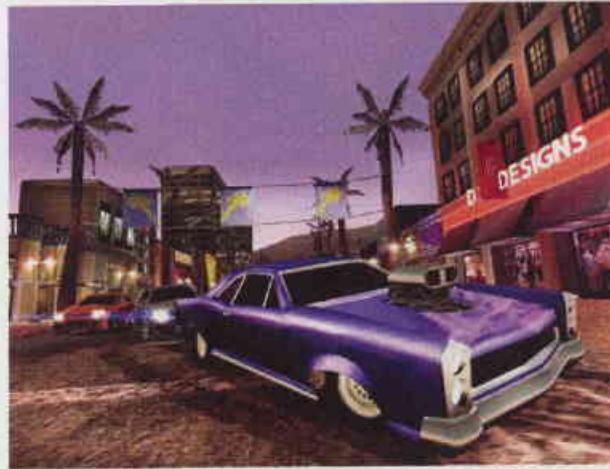
araçlar oyun boyunca kullanılıyor. Araçların kendinden modifiye olması oyunun en büyük eksiklerinden. Yarışlarla sadece araç kazanabiliyorsunuz. Para kazanıp araçları modifiye edebileceğiniz bir garaj olmaması çok kötü olmuş. Oyunda ilerledikçe yeni araçlar ve yeni özellikler kazanıyorsunuz. Baştan itibaren nitronuz var. İlerledikçe sadece sayısı artıyor ve 5'e kadar çıkıyor. Bunu dışında iki teker üzerinde gitme, SST turbo denen bir sistem gibi özellikler sonradan aracınıza ekleniyor. SST turbonun ne olduğunu açıklamak gereklirse, bir rakibinizi tampon tampona arkasından takip ederken onun yaratığı hava boşluğu içinde vites kücültüp bir tarafından onu geçmek için hız artırmak denebilir. Nitro ile aynı tuşla aktive ediliyor ve kendine özel değişik bir efekte sahip. İki tekerlek üzerinde gitmek ise aslında çok yararlı gibi gözük bir hareket ama uygulaması

çok zor olduğundan pek kullanılmı-

yor. Oyunda sadece araba kullanılmıyor. Oyun boyunca bir kaç yarışçı yenilip araçlarını size kaptırınca motorla gel o zaman çeklinde bir gaza geliyorlar. Siz de bu durumda onların motorlu haliyle yarışıp motorlarını da alıyorsunuz. Araçların yüksek hızda modifiye edilmiş olmalarından dolayı motorla aracın ayınlık hızı gitmesi mümkün. Motorda haliyle nitro yok ama buna denk gelen tek teker üzerine kalkma var. Bu şekilde uygun dengeyi sağlayabilirseniz çok kısa bir sürede 300'ün üzerine çıkışınız mümkün oluyor.

Karmaşık kontroller

Kontrollerden bahsetmeye başlayınca işler biraz karışıyor. Oyunun klavye ile oynanışı sorunlu. Saşa sola efektif dönenbilme oldukça zor. Aynı mantıkla sokak aralarında ilerlemek veya dar yerlere girmek de oldukça zor. Buna analog olmayan cihazlar olarak bir genelleme yapabiliriz. Direksiyonla ise kusursuz kontrol mümkün. Aracın direksiyona tepkisi ve Force Feedback motoru da oldukça iyi tasarlanmıştır. Bir tarafa doğru spinler atarken direksiyonu diğer



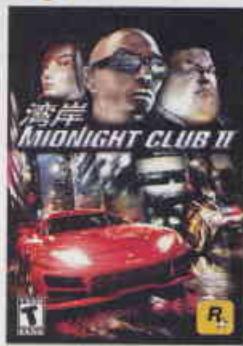
dört şeritli geniş otoyollar. Gışeleri yok. Ama Tokyo'da köprüden geçiyorsunuz. Checkpoint'lerin otoyollarda olması hep işi karıştırıyor. Çünkü otoyolların giriş ve çıkışları kolay olmadığı gibi otoyolda çok fazla araç da bulunuyor. Şehirde her zaman akıcı bir trafik olması oyunun en eğlenceli kısmı. Düzden çok ters yönde gidiyorsunuz. Sürekli karşından gelen araçların arasından slalom yapmak durumunda kalıyorsunuz. Bu da aynı gerçek hayatıne benzerince hesapları gerektiriyor. Sizin hızınız, giden araçların şeritteki durumları, onların birbirlerine göre hızları, ne kadar süre hangi iki aracın arasındaki açılacağı ve sizin araya girebileceğiniz gibi şeyler oyuna çok çok iyi yansıtılmış.

Aksiyon had safhada

Hersey bir tarafa bu oyunun arcade yönü çok ağır basıyor. Oyundaki bir çok nokta tamamen zevk için düşünülmüş. Örneğin fizik moturu gerçekten bir hayatı uzak. Aracınızı çarptığınızda veya bir yerden uçtuğunuzda olanlar gerçekçi değil. Özellikle aksiyon bol olsun diye Paris lunaparktan farksız tasarlanmış.



LEVEL HIT



Arıtlar

Yüksek süratle yüksek eğlence, muz ve beşilik, çok iyi multiplayer modu. Başka gerek yok.

Eksiler

Araç mobilitesinin olmaması ve Klavye ile kontrolün zor olması. Araçların delay aranın az olması.

Level Notu



Kanlar da oldukça sade ama araçlar kadar göze batmıyor. Efektler ise egzosidan çıkan nitro ve lastiklerden çıkan dumandan ibaret. Hız duygusu başta eksik gibi gelebilir ama tampon kamerasıyla 160'in üzerine çıkışmanızı tavsiye ederim. Hele nitro veya SST atınca karşılaşacağınız efektler sizi tepe-taklak edebilir. Hasar motoru da çabuk etkilenmiyor. Grafiksel olarak da ancak çok kötü şeyler olunca arabanın hasarlandığını görüyorsunuz. Minimalist bir yaklaşımla bir insanı nasıl çileden çıkarabileceklerini kanıtlamış gibiler.

Oyunun en hoşuma giden yönlerinden biri de soundtrackı oldu. Evet, soundtrack denemeyle kalitede müzikler var. Çok genelikle club müzik olarak geçen türde müzikler oyun sırasında istemsiz baş ve ayak hareketlerine neden oluyor.

Hatta tam dişlerinizi sıkıksa müzikle beraber bir nitro da attınız mı yok keyfinize. Parçaların isimleri sayesinde internetten de bu labiliniz

taraf çevirmek neredeyse imkansız. Direksiyonla motorsiklet kullanmanız biraz zor oluyor. Onu da gaz ve freni tuşlara verip, öünü kaldırıp indirmeyi pedallara atarsanız çözülebilirsiniz. Sonuç olarak oyunun zevkini klavye ile de alabilirsiniz ama analog bir cihaza, özellikle direksiyona sahipseniz oyundan aldığıınız zevk iki katına çıkacaktır.

Aradan geçtim! Mi?

Arcade olmasından ileri gelen özellikler grafik motorunda da kendini gösteriyor. PS2'den de gelmesine de bağlı olarak oyunun grafikleri çok sade ve ayrıntısız. Özellikle araçların pek bir artı yönü yok. Araçlarda biraz daha ayrıntı fena olmazmış. Me-

ayrıca mümkün. Ses efektleri için aynı iyilikte şeyle söylemek zor. Ama motor sesini kışır da müzik sesini açacağımda yegane yarış oyunu olduğunu itiraf ediyorum.

Oyuna hırsla bağlanmak

Hırs zaten oyunun en bağlayıcı bölümü. Bir yarışı bitirme düzüğünde üçüncüken nitro atmak üzere sizin ve yarışığınız adının arkadaşlarından olan ikinci direksiyonu düz yolda önüne kırıyor. Ya da bir araç sizin ters yöne gitmenizden korkup önüne yan duruyor. Ya da bir dörtyol ağızında düz geçip gidecekseniz karşınızda yol bir otobüs tarafından kapanıyor. Bunlar sizin nefrete bile itebilir.



▲ Checkpointler rahat bulunuyor.

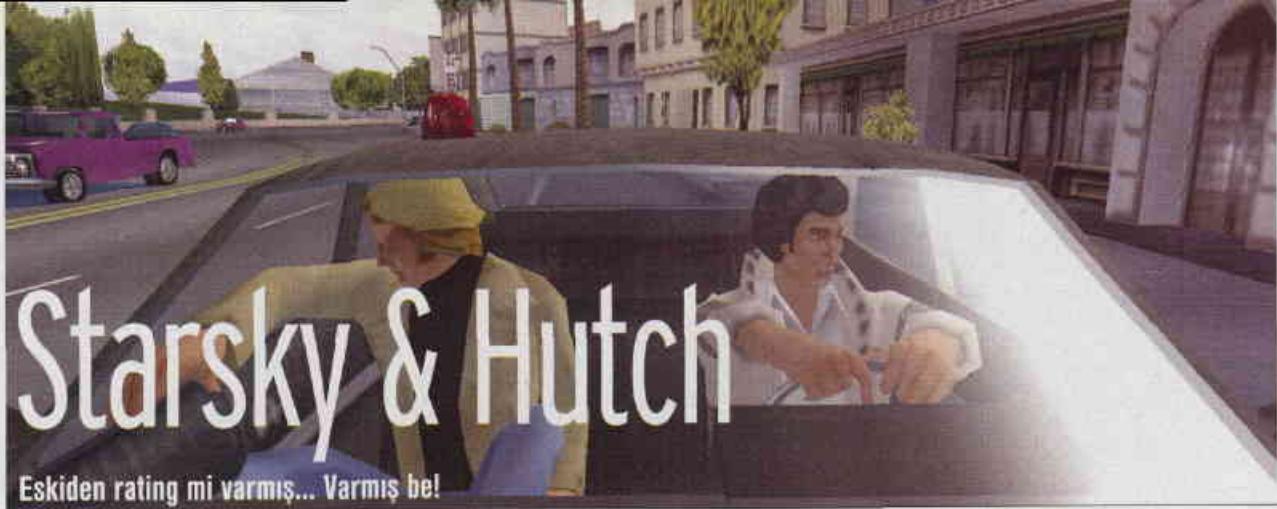
Hangi sinirle yarışa tekrar başladığınızı hatırlamıyorsunuz bile. Dışarıdaki trafiğe nefret kusmamak için birebir bir oyun. En azından insanlar sadece kornaya bastıklarında ben neler gördüm korna yeme diye bilme şansına sahip oluyorsunuz.

Midnight Club II'nin en büyük artı yönlerinden biri de multiplayer modu. Oyunun bir ana serveri var ve nete bağlanıp oyuna girdiğinizde bu server'a bağlanıp pingi uygun birinin oyununa dalabiliyorsunuz. Multiplayer bölümde senaryoya dahil olmayan birçok farklı mod var. Örneğin power-up kullanabiliyorsunuz. Haritanın belli yerlerindeki power-up'larla aracınıza nitro ve rakiplerinizi yoldan çıkarabilecek güçlere sahip olabiliyorsunuz. Bunun dışında sade yarış modları da bulunuyor. Internet'ten arkadaşlarınızla beraber karişmanın zevkini herhalde anlatmama gerek yoktur. Zaten bu açıdan PS2'nin de en başarılı online oyunlarından biri kabul ediliyor.

Düz ve finiş

Sokaklarda anlamsız hareketlerle insanların ve kendinizin hayatını riske atacağınızda aynı zevki pistlerde veya hiç şansınız ya da elhiyetiniz yoksa bu oyunda atmanız mümkün. Arcade özellikleriyle çok iyi optimize edilmiş, oyundan alacağınız eğlenciyi doruğa çıkarmış bir oyun. Klavye ile oynaması sorunları ve de modifikasyon eksikleri de olmasa kusursuz olabiliyor. Bu oyunu oynamadan bana nasıl araba yarışı oynanır diye sormayın! ☺





Starsky & Hutch

Eski rating mi varmış... Varmış be!

Bilgi için: www.minds-eye.net Yapım: Minds Eye Production Dağıtım: Empire Interactive Multiplay: Yok

Minimum Sistem: 600MHz İşlemci, 64MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 12MHz işlemci, 256MB RAM, 128MB ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Iki yıl sonra icat ettiğim zaman makineme binelim ve 70'li yıllara doğru gidelim. Bakalım neler varmış... Bir 1, bir 9, bir 7, bir 0, bir Starsky & Hutch, bir... Ha?

Starsky & Hutch mı? İşte bulduk! Eğer yaşıınız 30'dan fazlaysa, 70'li yıllarda yayınlanan TV şovu Starsky & Hutch'ı hatırlama ihtiyacınız var. Eğer yaşıınız 30'dan azsa, yaşıınız 0 ile 30 arasında demektir.

Bir Starsky, bir Hutch, bir paket şeker...

Starsky & Hutch (S&H), 70'li yıllarda yayınlanan aynı isimdeki TV şovunun oyunu... Oyunda da şovdaki iki kişiyi, yani Starsky ve Hutch'ı kontrol ediyorsunuz. Tek amacınızsa suçluları durdurmak veya yakalamak. Bunun için bir silahınız ve bir arabanız var.

S&H'in Virtua Cop gibi sadece mouse'la oynanan hedefli oyunlardan tek farkı, aynı zamanda bir araba kullanıyor olmanız. Oyunda bir yandan klavyeyle arabayı kontrol ediyor, diğer yandan da mouse'la (isterseniz klavyeyle) nişan alıp ateş ediyorsunuz.

Oyunun asıl mod'u Story. Story'de oyunu aynı TV şovunda olduğu gibi oynuyorsunuz. Her aşamada yeni bir iş alıp bunu tamamlamaya çalışıyorsunuz, ama oyun boyunca yaptığınız tek şey araç kovalamak ve vurmak. Zaten yapımcıların istedikleri şey de bu. Yani eski Hollywood filmlerindeki

klasik kovalamacaları sahnelerini oyuncuya yaşamak... Dolayısıyla oyunda sıkça kaza sahnelerine ve benzeri olaylara rastlayacaksınız. Bu olayların bir kısmını da siz kontrol ediyorsunuz. Ama nasıl? Bakınız...

Oyunda çok fazla sayıda power-up ve gizli eşya bulunuyor. Power-up'lar genellikle havada asılı şekilde duruyor. İşinizi yaparken, yani aracı kovalarken diğer yandan da bu power-up'ları vurabiliyorsunuz. Bunlardan bazıları hızınızı artırıyor (ok), bazıları ise zamanı durduruyor (siren). Bunların dışında VR+ (Viewer Rating) power-up'ları da zamanınızı, yani rating'inizi artırıyor. Unutmayın, oyundaki asıl amacınız rating yapmak. S&H'ta rating'in karşılığı ise 'zaman'. Zaman bittiğinde rating'iniz de sıfırlanmış oluyor ve oyunu kaybediyorsunuz.

Gelelim 'olayları kontrol etme' kısmına... Yıldız power-up'i farklı bir olayın gerçekleşmesini sağlıyor. Mesela ilk işinizde, oyunun ortalarındaki bir yıldızı vurdugunuz zaman aniden ortaya bir tır çıkarıyor ve devasa bir kaza oluyor. Special Event'ları, yani yıldızları suçluyu durdurmak için de kullanabiliyorsunuz.

Oyun genel olarak heyecanlı sayılır. İlk işiniz, kalıntı bir arabaya kaçan bir hırsızı şehrin dışına çıkmadan durdurmak. Oyun boyunca buna benzer onlarca iş yapıyorsunuz ve... Hepsi o. Başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. İşte asıl

sorun da bu! Story mod'u çok havada kalyor ve yaptığınız işlerin birbirinin aynı olması oyunu monotonluğa itiyor. Dakikalarca, saatlerce hiç durmadan mouse'un sol tuşuna basarak, kovaladığınız araca ateş etmekten ve power-up'ları vurmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Ayrıca oyunda yaptığınız her şey belirli. Sanki her şey sizin dışınızda gelişiyor. Aracı ne kadar çok vurursanız vurun, oyun bilgisayarın istediği yerde bittiyor. Normalde bir aracın birkaç mermiyle patlaması gerekkirken, S&H'ta 500 mermi (saydım, bir, ki...) bile harcasanız hiçbir şey olmuyor. Tamam, S&H gerçekçi bir oyun değil, ama bu kadar da fazla değil mi?

Grafik ve fizik modellemesi açısından oyunun pek sorunu yok.

Stop...

Oyunu ilgi çekici kıyan şeylerden biri secret'ler. Yine oyunda topladığınız rating'lerle Free Roam'da bazı ufak oyunları oynayabiliyorsunuz (polis arabasıyla, kısıtlı bir zamanda şehirdeki beş rozeti toplamak, vs, vs).

Sonuç olarak S&H: kısıtlı bir zaman için eğlendirebilen, Virtua Cop'tan neredeyse hiçbir farkı olmayan, oynarken insanı yoran vasat bir oyun. İsteyenler deneyebilir, ama GTA'da suç işleyip polisi peşinize takarsanız da aynı oranda, hatta daha fazla eğlenebilirsiniz. ☺



Artılar

Secret'ler, nostalji, biraz heyecan

Eksiler

Sesler, monotonluk, hafif senaryo, oyunu

Level Notu



WELCOME TO MARS

MONSTERS
GONE

Chaser

Bir demo, bir insan ve bir sabır taşı...

Bilgi için: www.chasergame.com Yapım: Cauldron Dağıtım: Jowood Tür: First Person Shooter Multiplayer: Var

Minimum Sistem: 650MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekrان Kartı, 1.35GB HD Alan: Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekrان Kartı

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Chaser'in demosunu gördüğümde uzun zamandan beri ilk defa sürpriz bir oyun geldi demiştim. Müthiş su ve ışık efektleri eşliğinde dolaştığım o Little Tokyo sokağındaki soluk soluğa kaptımanın ardından bitirmişi demo da, hevesim kursağında kalmıştı. Tabii oyunla ilgili olarak kursağında birçok şeyin kalacağını o zamandan bilemediğim.

Kaç, kovala, kaç!

Bir uzay üssünün revirinde gözlerimizi açıyoruz. Daha ayağa zor kalkmışken, kapıdan içeri silahlı askerler giriyor. Fark ediyoruz ki Chaser adlı öz karakterimiz ne geçmişini biliyor, ne de niçin ensesinde silahlı insanlar taşıdığını. Oyun boyunca bu sırrın peşinde koşuyor, birçok kirli işe bulaşıyoruz. Ama bu esnada fazla heyecan yaşamıyoruz. Birazdan anlatacağım nedenlerden ötürü, oyunun başında ve sonundaki birkaç bölüm haricinde uzun süreler boyunca yolunu kaybedip çıdırıyor ve zaten klişe olan hikaye iyice incelip yok oluyor.

Montack City, Sibirya ve Mars'ta geçen onlarca bölümden oluşuyor oyun. Üç bölüm size az gelmesin, her bir mekanda geçen bölgeler farklı ve inanılmaz geniş haritalardan oluşuyor. Montack City'de Little Tokyo, lağım, liman ve deniz dibinde geçen bölgeler, Mars'ta bölgeler tüm yüzeyi saran tren yolu şebekesinde, ne olduğu belirsiz, gezegenin

merkezine kadar uzanan harabelerde geçiyor.

Üstüne basa basa tekrar ediyorum: Chaser'in bölgeleri, şimdije kadar yapılmış en büyük haritalardan oluşuyor. Bazı bölgeler o kadar abartılmış ki, gıldırırmamak elde değil. Bir örnek: Mars'ta geçen bölümde bomba yüklü bir treni bir yere götürmeniz isteniyor. Sadece trenin üstünde geçirdiğiniz zaman real-time olarak 20-25 dakikalı! Yani SHIFT+W tuş-

Little Tokyo, Mars harabeleri gibi bölgelerin hem tasarımı hem de oynanışı çok daha iyi. Oyun sanki iki farklı harita tasarım ekibinin elinden çıkışmış gibi. Bir ekip çok detayçı, çok başarılı iken, diğer ekip "ne bulursak dolduralım" mantığında çalışmış sanki.

Teknikal

Oyun yapımı konusunda tecrübesiz olan, daha önce çok fazla oyun yapmamış her



larına basılı tutup koşaarak bu bölüm bir uçtan diğerine katetmek temiz bir buçuk iki saatinizi alacaktır.

Güzel tasarlansa bu devasa bölgeler çok iyi olabilirdi. Ama çoğunlukla sıkıcı, birbirini tekrarlayan doku, kaplama ve nesnelerden oluşan bölgeler. Hemen her şey pırıl pırıl parlıyor, o kadar ki bazı bölgeler sanki "bakın, nasıl da parlaklık verebiliyoruz nesnelere" dercesine bir teknoloji demosuna dönmüş.

Bu bölgelerin oynanışı genellikle ölümcül derecede sıkıcı. Bunun yanında

fırmadan düşeceğİ hatalara düşmüş yarımçı firma Cauldron. Ekibin başında bir tasarımcı olmayan her grubun düştüğü hatalara. "Öyle bölgeler yapalım ki, insanlar yolunu bulana kadar aklı çıksın" demişler. "Oyuncu arkasını döndüğü anda düşmanlar spawn etsin, oyuncu hiç boş kalmasın" demişler. "Hikayeyi oyunun başına ve sonuna koyalım, arasını da sadece "oyun" ile dolduralım" demişler. Oyunun başında duyduğunuz heyecan, birkaç bölüm sonra sönüyor. Özellikle neden yaptığımızı anlamadığınız,



oyunu uzatmak için hazırladığı belli olan anlamsız görevlerle geçen bölümlerden sonra hem hikayeden, hem de oyundan soğuyorsunuz. Hele ki limanda, denizaltında geçen o iki lanet, iğrenç, hayat söndürücü bölüm oynayınca, koşarak kaçmak isteyeceksiniz. Hayatımda oynadığım en zor labirent olmalarının dışında bu bölümler tam anlayıla saçmalık. Oyunu ve hikayeye zerre katkısı yok. Limandan denize atlayıp 2 bölüm ve 1.5 saat boyunca nedensiz yere batık gemilerin içinde dolaştıktan sonra, yine aynı limanda karaya çıkıp oyuna devam etmek??? Bu iki bölümü tasarlayanlar edeceğiniz her türlü küfürü hak ediyorlar. Oyunu oynayın, bana hak vereceksiniz.

Ölümcul tasarım hataları

Tasarımdaki salaklılıkların tam aksine, oyunun teknik özellikleri göz alıcı. Grafikler gayet hoş (ayna gibi parlayan kumaşları saymazsa), ses ve müzikler insanı havaya sokuyor. Oyunun ilk iki bölümündeki hikaye akışı da oldukça sarıyor insanı. Özellikle siz oyunu oynarken birden görünüp kaybolan "ani parçaları" oldukça etkileyici. Oyunun en güzel teknik yanları ise camların kırılmasında, su ve düşmanların ölüm animasyonlarında kendini gösteriyor. Olenler için hafif bir "bez bebek" durumu var, ama Hitman 2'deki gibi paçavra haline gelmiyorlar. Bomba yiyen, shotgun ile vurulan düşmanlar gerçekçi bir şekilde fırlıyorlar. Başarılı.

Oyunun yapay zekası için aynı şeyi söyleyemem. Oyunun %80'i uzaktan uzağa çatışmakla geçiyor ve çoğunlukla gerçek bir çatışma hissi de veremiyor. Oyundaki en büyük eksikliklerden birisi köşelerden kafayı ekip bakamamak. Bu yüzden köşeden çıkış kabağı gibi hedef olmadan ateş edemiyorsunuz. Bu arada minik bir tavsiye: Akıl sağlığını korumak istiyorsanız oyunu Hard zorluk seviyesinde oynamayın!

BİR BÖLÜM NASIL TASARLANMAMALI?



Chaser bu soruya açık ve net cevaplar veriyor. Hani nasıl "Dünyayı Kurtaran Adam" sinema okullarında "bir film nasıl olmamalı?" başlığı altında gösteriliyorsa, Chaser da oyun yapımı okullarında bu başlık altında oynatılabilir. Bakınız iğrenç döerbülü tüfek bölüm, bakınız ömrü bitiren su altı bölüm...

EFEKTİM GELDİ



Chaser'in su, cam ve ışık efektleri pek güzel. Camların bu kadar gerçekçi kırıldığı bir başka oyun yok. Su da çok hoş dalgalanıyor (en azından deniz olmayan sular). Ama ışık efektlerini bazı yerlerde öyle bir abartmışlar ki insanın içinden derin bir "OHAL!" çekesi geliyor. Bakınız...

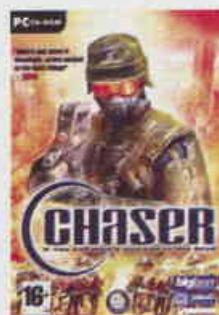
Adrenaline Mode

Chaser'da ilk defa bir FPS'de "Bullet Time" modunun kullanıldığını görüyoruz. "Adrenaline Mode" adıyla geçen bu özellik yavaşça doluyor ve bir tuşa bastığınız anda nişan alma kabiliyetiniz haricinde her şeyin yavaşlamasını sağlıyor. Ama hayatı bir fonksiyon değil. Açıkçası oyunun çoğu Adrenaline Mode'un varlığını unutmuşum. Son bölümlerde fazla sayıda düşmanla karşılaşınca azar azar kullanmaya başladım ama ne Max Payne'deki gibi estetik, ne de Enter The Matrix'teki fonksiyonel olmamış bu özellik. Belki de FPS'ler için uygun değil, kimbilir...

Chaser'in müzikleri daha çok "ambient" diyebilirceğim, baskın olmayan tarzda. Ama aksiyona göre hızlanıp yavaşlamasını istedim oyun boyunca. Bir diğer artı olarak, oyunun Matrox Parhelia ekran kartlarına desteği var. Hani şu 3 monitörü yan yana koyarak görüntüyü genişleten ekran kartı. Kimde vardır bu kart, hadi o olsa bile 3 monitör nasıl bir şeydir bilmem tabii. Son olarak, oyunun 4 ayrı QuickSave bölmesinin olması ve her QS aldiğinizde bir diğerine kaydetmesi hayat kurtaran bir özellik. Keşke daha çok oyunda bu özellik olsa.

Son Karar

Chaser'in kötü bir oyun olduğunu söylemem haksızlık olur. Güzel yanları olan bir oyun. Özellikle de Multiplayer oynamak için çok uygun. Ayrıca teknik özellikleri de başarılı, bu bir gerçek. Ama grafik güzelliği, parlak yüzeyler bir oyunu Hit yapmaz. 3 yıllık Quake 3 motoruyla yapılmış olan Elite Force 2 bile beni Chaser'dan çok daha fazla eğlendirdi, ki ben Star Trek evrenini sevmem. Bu yüzden Chaser'ı özellikle FPS sevenlere tavsiye ediyorum ama özellikle "aman FPS!" diye yanıyorsanız. Diğerlerine ise, karar sizin diyorum. ☺



Artılar

Cam, su ve karakter animasyonları tümünün en iyisi. Oyunun ilk ve son bölümleri ilgi çekici. Normalde çok daha uzun bir oyun.

Eksiler

Kendi iyiği işten, gerekinden fazla uzun bir oyun. Bazı bölümler iğrenç, deince de sıkıcı olabiliyor. Anlamsız görevler sizi cittadan koparıyor. Yolunu kaybetmeniz için ilden gelen her şey yapılıyor. Hikayenin asında inanılmaz kişi olduğunu anlayınca hayal kırıklığına uğrayorsunuz.

Level Notu



Flight Simulator 2004: A Flight of Century

Varolmanın dayanılmaz hafifliği

Birgi İleti: www.microsoft.com/games/12004/ | Tiyap: Microsoft | Dağıtım: Microsoft | Tür: Simülasyon
Minimum sistem: 450 MHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı (yalan bu ya) | Önerilen sistem: 2 GHZ işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı



LEVEL HIT

Jesuskane | jesuskane @level.com.tr

Wright kardeşlere karşınız özeniyor ya da özendi bilmeyorum ama kuşlara merhaba demeyi başaran bu ilk insanların ne hissettiğini az çok bilme imkanınız var artık. Gerçi anlayacağınız tek şey ilk uçağın yada insan yapımı ilk uçan şeyin ne kadar rahatsız ve uçmama meyakları olacak. İlk uçan zimbirtiyi sanal olarak uçuracak, insanlık tarihinin en önemli anlarından birine şahitlik edecek siniz. (e yeter ama karamsar nerede sin?) Malesef bunları monitörün karşısınd_comment>

nun ilk en uzun uçuşunu yapacak ve tek pervaneli bir uçakla okyanusu aşacaksın. Çöller, ormanları, şehirleri arasında bıracak, gökyüzünün tüm sınırlarını zorlayabilecek özgürce dolaşacaksın. Zaman ve mekan kavramını kaybedecek yeryüzünün güzellikine dalacaksın. Dağların arasında batan güneş gözünü alacak. Sen, manzara ve oyuna inanılmaz başarılı bir şekilde aktarılan motorun miriltisi. Daha ne isteyebilirsiz ki. Orada olmayı isteyebilirsiz. İsteyebileceğin tek şey de bu zaten. Ama orada olamayacaksın.

Tarihte bugün

Havaalanında havalandırmak için beklerken kimse el sallamayacak sana. Gideceğin alanda kimse karşılaşmayacak seni. Bekleyeni olmayan biri olarak oradan oraya gideceksin. Sonu başı belli olmayan gökyüzünde tek başına. Sıkılacaksın bunalacaksın. Sahip olduğun sanal özgürlükler

özgürlüğün sana. Şehri terk edip denizin üzerinde uçmaya başlayınca bir sen bir deniz bir de motorun uğultusu yine. Huzur veren bu bileşim sınırlı bir hale gelecek zamanla. Gergin sessizliğin gürültüsü bastıracak motorları. Daha önce hiç yaymadığı bir şey yayacak 5+1 ses sistemin odana. Kafanın içinde yankılanan sesler sıkacak içini. Daha hızlı gitmek isteyeciksin sanki kaçabilecekmiş gibi. Escape tuşuna basıp çıkacaksın kullanışlı ötesi arabirim. Bu değil bu hiç değil derken alabileceğin en hızlı uçağı bulacaksın. Ne görev alacak ne de havayolları pilotu olarak dolanacaksın. Başka şehirlerde başka gökdelenlerin arasında gezineceksin durmadan. Tüm sınırları zorlayacak sana. Oraya buraya çakıldıça belki tüh diyecek belki güleceksin, yada ırkileceksin. Kafanı monitörden saatine çevirdiğinde şaşır kalacaksın bir kez daha geçmiş olan saatlere. Mutfağa gidip



yacağım neredeyse).

Grafikler muhteşem olsa da, tamamen yeni ve oldukça başarılı bir grafik motoru kullanılsa da bu acı gerçeklerin hiçbirini değiştiremeyeceksin. Hava şartları değişecek, yağmur ve kar yağacak. Hava kararacak ve karışan gelen fırtınayı görebileceksin. Şimşekler çakacak, rüzgarla sarsılacak. Efektlerle, ışıklanırmaya hayran kalacaksın ama aslında bunların hiçbirini yaşayamayacaksın. Büttün hava koşullarına rağmen insanoğlu-



dar gelmeye başlayacak. Şehirleri bulup binaların arasına dalacaksın jetinle. Binaların arasında dolanacaksın. Binaların gölgeleri üstüne düşecek. Ön camda bir güneş parlayacak bir gölgeler dans edecek. Bir kez daha hayran kalacaksın göründüklerine duyduklarına. Lazy 8 çizerken hava da yeryüzüne bakacaksın. Ne kadar çok ayrıntı olduğuna şaşacaksın. Ne kadar yükseklerde olduğunu fark edip hayrete düşecek. Ama bunun eğlenceside kısa sürecek. Yine fazla gelecek



bir şeyler atıtıracak, evin içinde biraz dolanacaksın. Ev halkın yanında biraz oturduktan sonra bilgisayarının başında bulacaksın kendini. Okulun, işin, sevgilin yada her ne ise canını sıkan gün boyunca yine dolanmaya başlayacak içinde. Sıkıntılarla bırakılmamak için kendini yine tıktıracaksın bir şeyle. Web de gezinecek, sanal arkadaşların ile olmayan şeyler üstüne muhabbetler edecek. Kendi içinde yaratıldığı bütün sıkıntılarla rağmen eninde sonunda dönüp dolaşa-



cak aynı ikona tıklayacaksın masa üstünde. Sanal da olsa özgürlüğü bir kez daha tatmak için. Uçsuz bucaksız gökyüzünün nasıl olup ta ufacık monitöre sı-ğabildiğine şaşırmadan 1'lerin ve O'ların ahengine bırakacaksin kendini. Bilgisayar oyunu oynuyor olma-na rağmen oyun dışında binlerce şey düşüneceksin o anda. Sıkamayacaksın kendi canını o sıkın kadar.

Keşke,

Aslında bomboş olan, sadece meraklısının oynayacağı bir oyunda bunları yaşayabilmek komik. Psikolojiyi bırakıp donanımsal karamsarlığı (nasıl da kavram yarattım bir anda vay be) gelirsek durum ne peki. Sistem ihtiyaçları insanın gözünü yaşıyor adeta. Bütün yazının sıkıntısının üstüne bir de kalkıp diyebilirim ki Donanım Pazarı sayfasını açın süper sistemi satın alın, bir de iyi bir Microsoft Joystick (Flight Stick de neyse) edinin. Belki hiç bir takılma yaşıma-



dan oynayabilirsiniz oyunu. Grafik detayı en sona kadar çekebilecek arkadaşları gerçekten görsel bir şölen bekliyor denebilir. Sesler de oldukça başarılı.

Oyunda yer alan uçak yada helikopterlerin sesleri hakkında gerçekten bir fikir sahibi olma şansımız yok. Zaten buna gerekte yok. Özetle, her efekt uçakla yada o an kullandığınız her ne karın ağrısı aletse gayet iyi örtüşüyor. Motorun gücünü, hızını yada nızaletini size gayet iyi aktarıyor. Oyunda bir eksik olan gerçekçilik adına, G-Force. E onu da eklemeyi başarsalarlı odañız baya dağılırdı sanırım. Teknik özelliklere fazla girmeye gerek görmüyorum her şey dört dörtlük denebilir. Gerçi kanadınızın içinden geçebildiği bir iki tane gökdelen de yok değil ama çok ta sorun değil. Fizik modelleme oldukça, yok oldukça denemez birebir nerede ise. Yani ben dandını pır pır la binaların arasında gezinirken kanat binaya ufaktan temas etmiş, kaç takla attım havada yere çakılına kadar Allah bilir. 4 CD olan oyunu kurmak için harcadığım bir dünya vakitte deşip degmeyeceğini de düşündüm uzun uzun. Harddisk katılı, konfigürasyon manyağı bomboş uçuş simülasyonu (bomboştan kas-

tim ne anlayın artık zırvaladık o kadar). Oynamayı öğrenmek için harcayacağınız zaman bir yana bir dünya eğitim videosu gerçekten can sıkıcı. Yani tamam bende isterim uçabilmek ve uçurabilmek o uçakları, ama Boing nasıl uçurulur öğrenmeye kasımkar yerine planöre atlayıp rüzgarla süzülmek çok daha rahatlaticı. Son zamanlar da elime geçen, tarzım yada zevkime hitap etmeyen buna rağmen hiç beklenmedik etkiler yaratan nadir oyunlardan. Öğrenme sürecinde oyundan bıkmaz iseniz asla bıkmazsınız diyebilirim. Tabi buna çok güvenmeyin. Elimize geçmiş geçebilecek en ayrıntılı ve eb sağlam grafiklere sahip uçuş simülasyonu. Genel olarak karşılaşmadım daha önceki Microsoft Flight Simülatörleri ile. Zaten buna gerekte yok. Ekstra olarak eklenen tarihi uçaklar var zaten onun dışında hemen hemen aynı şeylerin daha iyileri. Yazının başında dediğim gibi Wright kardeşler yada Charles Lindbergh olarak havacılık tarihinde yer alabilmek oldukça hoş. Oyuna birazcık alıştıktan sonra (hatta alışmadan önce) modern uçaklar ve eski uçaklar (ilk uçak dahil) arasındaki farkı, tabi ki teknoloji farkından bahsetmiyorum, görmek oldukça hoş. Bizim için oldukça alışılmış bir şeyin o zaman nasıl hissettirdiğini bilmek....

Her Rüya Simüle Edilebile

Sanırım daha fazla yazılmamalı buralara (sebep : yer kalmadı). Sisteminiz iyi ise, sağlam bir joystick sahibi iseniz ve evet ben bu oyunların insanyım diyorsanız mutlaka edinin. Rahat ve iyi yaşayın. Je-suskane out... ☺



Artılar

Grafikler, gerçekçilik ve yazılım her şey

Eksiler

Kesinlikle herkesle göre değil, yüksek sistem ihtiyaçları, uzun öğrenme süresi

Level Notu



Karadan yükselenler



Wilbur Wright



Orville Wright



Charles Lindbergh

20 Mayıs 1927 de ilk transatlantic uçuşu gerçekleştirdi. St Louis'deki Roosevelt alanından başladığı uçuşu Paris Le Bourget alanında sona erdi. 3600 mil (5790 km) süren yolculuğu 34 saatte tamamlayarak tarihe geçti.



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

NWN'den daha başarılı bir modül. RolePlaying kırıldanıyor

Bilgi için: nwn.bioware.com/shadows Yapım: Floodgate Dağıtım: Atari Türkiye Dağıtıcı: Avatürk Multiplay Var Minimum Sistem: 450Mhz İşlemci, 96 MB RAM, 16 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

N. aliaksoz@level.com.tr

Cağlar boyunca (!) gelmiş bilgisayar RPG'lerini iki gruba ayıralım. Birincisi, Knightmare, Dungeon Hack, Eye of the Beholder serisi, SSI FRP'leri, Lands of Lore serisi ve Morrowind serisi gibi göz hizasından gördüğümüz oyunlar; ikincisi Dark Sun serisi, Fallout, Arcanum, Baldur's Gate serisi, Icewind I-II gibi izometrik görüntülü sahip oyunlar.

Geçtiğimiz sene first person role playing game'lerin (?) en son harikası olan Morrowind ile izometrik RPG'lerin son temsilcisi Neverwinter Nights'in (bundan sonra NWN olarak geçecektir) çıkışmasına şahit olmuşduk. NWN, oyun içi grafiklerinin güzelliği, detay seviyesi, efektlerin canlılığı ve karakterinizin üzerindeki her türlü cismi görebilmeniz ile beğenilerini toplamıştı. Geniş bir oyun değildi ama oynaması uzun sürüyordu, bir sürü yan Quest mevcuttu ve izometrik RPG'ler içinde o ana kadar gelinmiş en son noktayı temsil ediyordu.

Lakin oyuncular NWN konusunda hep kararsız kaldılar. NWN bir oyun muydu, yoksa bir oyun yapma programı mı?

Büyük soru

NWN'nin kapsamlı editörünü bir zamanlar hayli kurcalamış bir kişi olarak kendi fikrimin ikincisi yönünde olduğunu söylemeye izin verin. Bence NWN, içinde väsat bir modülü barındıran süper bir RPG editörüydü.

Bundan sonra nette aniden yüzlerce silah, karakter, materyal, yeni grafik paketleri, yaratıklar türedi. Ama hiçbir oyunun kolay öğrenilen, detaylı editörünün asıl nimeti değildi. Modüller...

Bugüne kadar TSR zamanından beri piyasaya çıkmış her türlü modülün bir-iki aylık ikininle CRPG haline getirilebilirdi artık. Üstelik sadece mevcut modüller değil, hiç gün yüzü görmemiş fikirler de alıcı bulabilecekti böylece. Kısa sürede beş yüzden fazla modül nette kendilerine yer buldu ve NWN hastalarının beğenisi sunuldu. Bunlar arasında neler yoktu ki? Ravenloft oyunları; Diablo kadar hack'n slash olan, silah ve yaratıkla ilişkilişmiş bölümler; konusu neredeyse Planescape: Torment kadar iyi modüller...

Ortalıkta bu kadar çok ekleni, döşeme, modül ve genişleme paketi bulunan oyuna BioWare'in yeni ne kazandıracığı

da ayrı bir merak konusuydu tabii. İşte Shadows of Undrentide (SoU)... 5 prestij sınıfı, 16 yeni yaratık, 30 yeni feat, 50 yeni büyü, 3 döşeme ve 20 saatlik eğlence ile emirlerinize amade! NWN'ın 60 saatlik bir oyun vaad ettiğini düşünücek olursak, 20 saatlik SoU biraz kısa geliyor ve hazır girişilmişken neden daha uzunca bir modül hazırlanmadığı sorusu sıkça akla geliyor. Umuyoruz bu eksiki de Hordes of Underdark'da (HoU), yani yakın gelecekte çıkması planlanan ikinci BiWare modülünde giderirler.

Yeni bir diyar

SoU, Neverwinter ile alakası olmayan, soğuk ve acımasız Silver Marches'da açılıyor. Öğrenci grubumuzdaki biricik dostlarımız ile, hocamız çuce Drogan'ın bilgeligidinden faydalananken sürüyle koboldun saldırısı bizi garip bir maceranın içine atar. Drogan'ın koruduğu mühim eşyaları bulmak, onun en yaşlı öğrencisi olarak bizim omuzlarımıza kalmıştır. Göründüğü gibi, çağlar boyu RPG'ler oynayarak eğlenmiş neslimizin SoU'ye adaptasyon çekmeyeceği açık. Yine epik bir öykü söz konusu ve bir kahraman olmak için gereken şeyleri hepimiz





biliyoruz, öyle değil mi?

SoU'in konusu ve oyun içindeki yazılar oldukça özenle yazılmış, bu konuda bir efsane olmuş Planescape: Torment'i akılimiza getiriyor kısa bir süre için. Karşınıza çıkan sorunsallar ise sizi nispeten daha fazla uğraştırıyor, bu da başka bir artı. Kimi RPG oyundarında sorunlar, yaratık kesip biçmenin arasına kısa süreli sükunet adacıkları niyetine konmuş gibidir, lakin bazı quest'ler yine getir götür işlerinden ibaret olسا da, SoU'da sizi düşündürecek problemler mevcut. Özellikle oyunun ilk bir saatini Hilltop'ı gezerek ve karakterlerle konuşup görev üstüne görev alarak geçirebilirsiniz. Hack'n'Slash hastaları bu kısımlarda haftiften bayabilir, kışımalar, kışma olması muhtemel yerlere yerleştirilmiş. Gidilmeyi bekliyorlar sadece. Ve RolePlay meraklıları için de bir iyi haber, çoğu savaştan RP yaparak sıyrılmak mümkün. Savaş demişken, SoU'nın NWN'den daha zor olduğunu söylemek gerek. NWN'ı domine etmiş bir oyuncunun SoU'da terlemesi çok büyük olasılık. Fakat 20. Level sınırı halen mevcut ve bu gerçekten çok rahatsız edici. HoU'da epik seviye sistemini bekliyoruz artık. SoU, NWN'den daha zor dedik, yeni yaratıklardan bahsetmeden geçmeyeelim. Basilisk, Manticore, Gorgon, Pit Fiend (evet evet) gibi büyük oyuncular karşımıza çıkarırlar. Yeri gelmişken, oyunun yapay zekasının NWN'den biraz daha iyi olduğunu belirteyim.

Dost almak

Bu yaratıklarla mücadelenizde en büyük yardımcı elbette yanınızdaki kankalarınızın yapması beklenir. Hemen hemen hepsi multiclass olan bu yandaşlarınız ne yazık ki mücadelenize çok üstün bir katkı yapmuyorlar, hatta kimi kışımalar esnasında yandaşınızın aptal aptal ortamı seyrettiğine şahit olabilirsiniz. Bunun dışında multiclass NPC'leriniz üzerinde daha fazla kontrole sahipsiniz, envanterlerini kurcalayabiliyor, onları barbie veya action man'lar gibi giydirip donatabiliyor ve isterseniz sınıflarından sadece bir tanesinde atlamalarını sağlayabiliyorsunuz. NPC'leri-

niz zaman zaman konuşmalara dahil olarak planlarınızı altüst edebiliyor ama böylece daha fazla karakter sahibi olmuşlar, bu tür etkileşimlerin de pakedi daha cazip kıldığını söylememeye gerek yok.

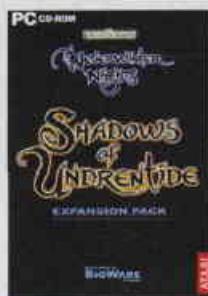
Pakedin grafik yönünden çok bir artışı olduğunu söyleyemem. Üç yeni döşeme ile gerçekten hoş mekanlar yaratılmış lakin artık Aurora motoru geçen senenin göründüğü kadar etkileyici gelmiyor gözümüze, ve SoU'da - NWN'den aşağı kalmasa da - özellikle çarpıcı grafiklere sahip değil. Ancak aranızda Aurora ile kendi modüllerini tasarlayan varsa, SoU ile birlikte zbil gibi yeni materyal geldiğini duymakla mutlu olacaklardır. Halilalar, aynalar, pencereler, resimler, yastıklar ve masalar gibi onlarca değişik mobilya ve eşya modüllerini şenlendirmek için hazır bekliyor. Bir ekstra da "Plot Wizard", modüllerinizin konularını daha düzgün ve daha akıcı yapmak için size yardımcı olacak küçük bir özellik.

Sesler deyince SoU'da akan sular duruyor pek muhterem okuyucu. Birkaç yeni parça ve hoş ses efektlerinin yanı sıra karakter seslendirmeleri yine kusursuz. Böylece sizin alıp maceradan maceraya götürecek olan yolların atmosferini bu işitsellerle daha iyi yaşayacaksınız.

Sonuç olarak

Son söz olarak bir kelime geliyor hemen akıma; kırmızıdanma... Aynı uyanmanın arefesindeki bir insanın hareketlenmesi gibi. RPG'lerin son dönem efsane firması BioWare'in kimildandığını ve ufkun şafak atımı gibi pastel renklere bürünmeye başladığını müjdelesen herhalde abartmış olmayız. Bu kırmızıdanma gerçek bir uyanış (BG3? NWN2?) Ya da şu çok bahsi geçen iki "yeni proje"? ile sonuçlanacak mı bunu zaman gösterecek. O zamana kadar PC'lere gelmiş en iyi RPG olmayan ama Hordes of Underdark'ı beklerken kesinlikle sizi uzun sayılabilcek bir süre oyalayacak olan Shadows of Underntide ile ilgileniverin.

PS: Silvalelaleolaileoi'ye SoU incelemesindeki katkıları sebebiyle teşekkürler. ☺



Artılar

Başlılı konu, güzel sesler, yeni yaratık mekan-büyüçmeleri

Eksiler

Faaliyetlerinizi sınırlar, birkaç gün hata

Level Notu



Port Royale



LEVEL HIT

Yeni Pirates... Neredeyse...

Bilgi için: www.levelhit.com Yapan: Ascaron Dağıtan: Tri Synergy Tür: Strateji Multi: LAN ve Internetin eylemciye kadar Minimum sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 12 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@levelhit.com.tr

Port Royale, a cry of freedom on the sea!" Nedense Port Royale dendiginde aklıma iki şey geliyor. Birincisi bu şarkının naka- rası (çıkartması) yatağımın başucunda hala durmasına karşın hangi grup olduğu bir türlü aklıma gelmedi, ikinci ise Pirates oyununda en çok sevdigim ve üs olarak kullandığım İman. Oyunda bir ara Ispanyolların eline geçmişinde kurtarmak için deliller gibi saldırımıştım. Ascaron'un oyunduda aslında DOS döneminden kalma Pirates'a çok benziyor. Bu yüzden özellikle eski oyuncular oyuna hemen isinacaklar. Ascaron aynı zamanda Patrician serisi- ni yapan grub ve bu oyunlarında tarzları tam olarak oturmuş. Oyun can sıkıcı



nor'ların olduğu şehirlerde başlayabilir ve gene yalnızca buralarda kendinize binalar kurabiliyorsunuz. Başlangıçta yakın şehirler arasında kişi süreli seferlerle ticaret yapacağınız için birbirine yakın adaları seçin. Orneğin Ingiltereyi seçerseniz St. Kitts çok doğru bir nokta. Yakınında iki İngiliz şehri var. Ayrıca yağmalamak için İspanyol şehirleride gene size çok yakın. Oyuna başlarken bir amaç seçiyorsunuz. Governor'ı hedef alırsanız en uzun süreli oyunu oynarsınız. Bu da bir yerde Vali olmanız demek. Bunun için o şehrin insanları tarafından sevilmelişiniz. Sevilmek için ise ülkeniz için savaşmalı, şehirlerin ihtiyaçlarını ticaretle gidermeli ve o şehre yatırım yapmalısınız. Yatırım kısmını yazının ilerisinde ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

Oyunda 10 adet 10 gemiden oluşan filo yönetebilirsiniz. Tabiki ilk başka zayıf bir gemi ile başlayacaksınız. Filolarınız oluşturdukça onları otomatik olarak çizdiğiniz rotalarla yönlendirebileceksiniz. Oyunun arayüzü sayesinde bunları yapmak gayet kolay. Merak etmeyein örtük çok karışmış vor.

Ticaret

lik şehrınızde yapmanız gereken he- men ana haritaya çıkmak ve en yakın

şehirde neye ihtiyaç olduğunu gör- mek. Daha sonra geminize bu mal- ları yükleyip öteki şehre gitmek ve malları satacağınız. Böylece klasik ucuza al pahalıya sat yöntemi ile pa- ra kazanacağınız. Fakat.....

Oyundaki ticaret sistemi gerçek za- manlı. Yani siz ticaret yaparken fiyatlar oynuyor. Bu durumda mal kaça aldı- nız mutlaka aklınızda tutun ve satarken belki bir tutardan sonra zarara giriyor- sanız geri kalanını satmayıp geminizin ambarında tutun. İlk başladığınız şehir- de size bir depo verilecektir. Bu depoda otomatik olarak satış yapabiliyorsunuz. Malları depoya koyup minimum satış fi- yatını belirleyerek sattırın. Böylece za- rara girmezsiniz. Özette oyunda malla- hin gezdiği üç nokta var. 1 şehir, 2 gemi- leriniz, 3 deponuz. Bir şehirde bir çok bina kurabiliyorsunuz. Bu binalar size sabit olarak gelir sağlayacaktır. Size tavsi- yem, eğer satış noktanız varsa, üretim binaları kurmanızdır. Böylece ürettiğiniz mallar otomatik olarak o şehirde, gene sizin belirlediğiniz bir fiyattan sa- tilacaktır. Bu size gelir getirmenin ya- hindaki aynı zamanda o şeherde itibar da-



ticaret kısmından siyrilmiş ve savaşlara- da ağırlık vermiş. Aynı zamanda tica- ret kısmı da renklendirilmiş. Yani her- şey denge olmuş. Gelin hep beraber ne var ne yok bir görelim.

Az menü bol tıklama

Oyuna tabiki Karayıplerde geçer. O dönemde bölgeye hakim olan Güçler İspanya, Fransa, Ingiltere ve Hollanda. Siz kendi ülkenizi ve başlamak istediği- niz şehri seçiyorsunuz. Yanlızca Gover-





sağlayacaktır. İtibar demek daha fazla olağan demektir.

Şehirler arası mal taşırken F12 tuşu zamanı hızlandırır. Aynı işlemi savaşlar sırasında nümerik klavyedeki + ve - tuşları ile de yapabilirsiniz. Bir gemiye malları yükleyip tam sefere çıkacakken gideceğiniz şehirdeki mal ihtiyacının değişmesi siz koruyacaktır. O şehirde genede mallarınızı kar edecek şekilde satabilirsiniz. Ama dediğim gibi, mal alış fiyatınızı sakın unutmayın.



Savaş

Port Royale'da savaşlar tam anlamıyla eski Pirates! Yanlız bu kez savaşlar otomatik olarak yapılabiliyor. Eğer manuel derseniz ve filo ile savaşa girmişseniz bu kez de birden çok gemiyi yönetebilirsiniz. Size tavsiyem Filo hazırlarken gemilerinizi görevlendirmeniz. Bir grup gemiyi tamamen savaş amaçlı donatıp bir grubu ise tamamen ticaret amaçlı yapın. Yanlız bir 10-gemilik filoyu 4 savaş, 6 ticaret diye groplayın. Böylece hem güvenlik sağlar hemde para kazanırsınız. Gemiler üç tip gülle kullanıyor. Birinciçi gemiye, ikinciçi murettabata üçüncüsü ise yelkenlere zarar veriyor. Eğer düşmanınız sizden kuvvetliyse ve bordalayacağsa tavsiyem yelkenlerini vurup onu durdurmanız ve sonrasında murettabatını azaltıp bordalamanızdır. Böylece ele geçirdiğiniz gemiyi hem içindeki malları ile ele geçirir hemde gemiyi satıp para kazanıbilirsiniz. Tabiki gemiyi filonuzu katmanızda mümkün. Savaşlarda Ctrl tuşu ile tüm gemileri seçebilisiniz. Shift tuşu ise ates etmeye yarar. Ama bunun dışında sağ üstteki menüden gemilerinize emirler verebilirsiniz. Bu emirler otomatik olarak bir gemiye saldırmak, bordalamak gibi emirler. Savaşlarda çok gemi olduğu için etraf biraz karışabiliyor. Manevraları iyice ayarla-



LEVEL HIT

PC CD-ROM

Port Royale



mazsanız gemileriniz birbiriley çarpışabiliyor. Ama ne olursa olsun gemilerin hareketleri ve savaş efepleriyle oyun çok iyi. Bir efsiskilik bordalayan gemilerde birbirine atlayan tayfalarla ilgili bir animasyon olmaması. Bence bu oyunu daha eğlenceli kıladı. Gemiler bordaladığı zaman en önemli ölçüt tayfalarının sayısı yanında donanımları. Bu yüzden savaş amaçlı gemilerinizde tayflar yanında tayfalarınıza pala ve tüfek almayı unutmayın. Aksi takdirde tayfalarınız rakiplerine tükürmekten başka bir şey yapamaz.

Görevler ve oynamış

Oyunda karakteriniz level atıyor. Bunun için ise ticaret ve savaşın dışında görevler yapması gereklidir. Çünkü en yüksek puanı görevler veriyor. Governor dan alacağınız letter of marque ile o anda savaşta olunan Ülke'ye saldırma hakkı kazanırsınız. Bir nevi yasal korsanlık. Böylece şehirlere de saldırabiliyorsunuz. Aynı zamanda bir senaryo izlendiğinden, alenizin kayıp üyelerini bulmak, gizli korsan hazinelarını keşfetmek, korsan mağaralarını bulmak gibi maceralara da atılabilirsiniz. Herşeyi bir yana bırakıp, hiç bir Ülke'ye katılmadan korsanlık yapmakta bir tercih. Özellikle korsan mağarasını bulduktan sonra eyyalernizi buraya depolayabileceğiniz için istediğiniz gibi yağma yapmakta serbestsiniz. Yalnız yağmaladığınız tüm ülkelerin gemileri sizin peşinizde olacağından hayatınızın çok zor olacağını da şimdiden söyleyeyim. Genede Port Royale bu seçenekleri size verdiği için oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıyor.

Ascaron çok doğru seçenekleri bir araya getirecek gerçekten çok dengeli, harika bir oyun yapmış.

Eğer hem aksiyon hem de strateji seviyorsanız ve oynaması kolay, basit bir oyun istiyorsanız Port Royale tam sizin aradığınız oyun.

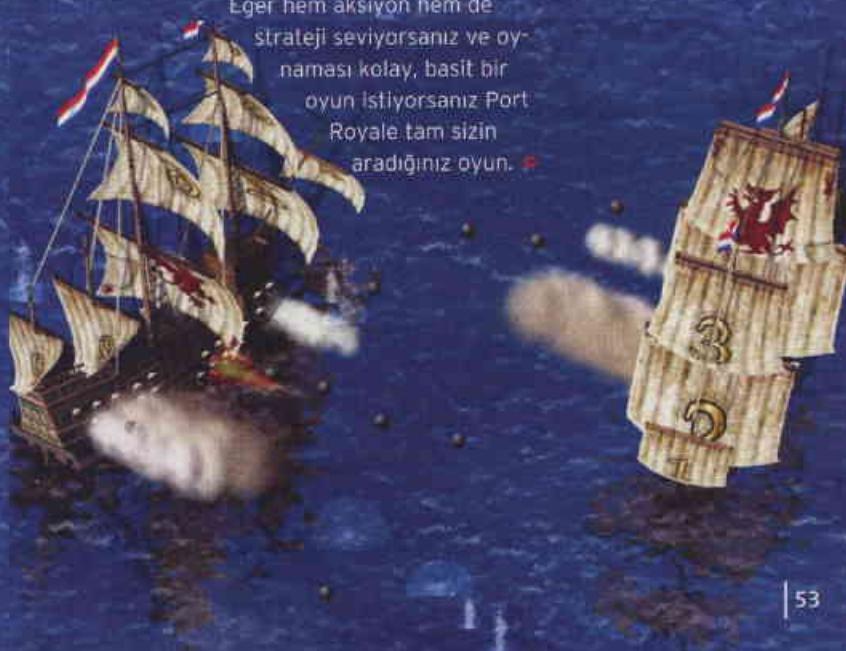
Artılar

Selbst wenn das längst überfällig ist.

Eksiler

Kurklu swashbuckler systemen opmerken kunnen wachten.

Level Notu





NEIGHBOURS FROM HELL

Ev alma komşu all!!

Bilgi için: www.encoresoftware.com Yapım: Encore Software Dağıtım: Jowood Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 300 Mhz İşlemci, 16 MB RAM, 8 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Cocukluğumdan beri komşularımı sevmem! Çıkardığım en ufak sese bile kalorifer borularına dan! dun! vurarak tepki veren bir topluluğu nasıl sevebilirim ki? Tamam, zaman zaman işe yarıyollar. Tuz ve şeker ihtiyacımı anında karşılıyorlar, ama ben yan dairemde bakkal istemiyorum ki? Banane?!

bir daha tuzağa düşürürseniz daha fazla rating alıyorsunuz. Tabii komşunuz devamlı evin içinde do-laştıri için, ard arda iki tuzak bir-den kurmak o kadar da kolay değil. Zamanlamayı çok iyi yapmanız, komşunuza yakalanmadan tuzakları kurup hemen odadan çıkışmanız veya bir yere saklanmanız gerekiyor (dolap veya yatağın altı). Komşunuza yakalandığınız zaman da rating'inizin tamamı sıfırlanıyor ve bölüme en baştan başlıyorsunuz.

Bu da oyuna inanılmaz bir heyecan katıyor. Hele ki komşunuzun tam odaya girdiği anda odadan çıkışınız, derin bir nefes alıyorsunuz.

Şova hoş geldiniz...

Encore Software bu çılgıklarımı duymuş olacak ki, sadece benim için Neighbours from Hell (NfH) diye bir oyun çıkartmış (gerçekten gerek yoktu ya). NfH'in teması şu: Komşunuzu rahatsız etmek, sinirlendirmek, çıldırmak!

Fakat konu bu kadar basit değil. Komşusundan nefret eden Woody, bir televizyon kanalıyla, komşusuna yaptığı pisliklerin canlı olarak yayılanması için anlaşıyor ve bu yayın kısa zamanda milyonlarca kişinin izlediği bir TV şovu haline geliyor. Woody'nin yaptığı her pislikte televizyon kanalının rating'i artıyor. Oyundaki amacınız da bu: Rating yapmak!

NfH'de her başarıyla sonuclanan tuzak için rating alıyorsunuz (istenen rating'i toplayınca da bölüm bitiyor), ama burada dikkat etmeniz gereken bir şey var: Eğer tuzakları ard arda kurar ve komşunuz bu tuzaklara ard arda yakalarırsa, normalden daha fazla rating alıyorsunuz. Yani bir nevi combo... Bunun için de sol alta bir kızgınlık derecesi bulunuyor ve bu derece, komşunuzu her kızdırığınızda tavana vuruyor. Daha sonra da yavaş yavaş inmeye başlıyor. Eğer derece sıfırlanmadan komşunuzu



Oyunda kurabileceğiniz birçok tuzak var. Sistem şu şekilde işliyor. Eve girer girmez, evin her yerini hızla dolaşıp toplayabileceğiniz eşyaları topluyorsunuz. Daha sonra da bu eşyaları evdeki eşyaların üzerinde kullanarak birçok tuzak hazırlayabiliyorsunuz. Bu tuzaklar arasında; dürbüne yapıştırıcı sümek, tuvaleti tikamak, yıkanma havlusunu ayakkabı boyasıyla boyamak ve mikrodalga fırına yumurta koymak gibi birçok şey var. Ama her tuzak bu kadar basit değil. Daha ilginç ve daha çok uğraşmanız gerektiren tuzaklar da var. Mesela komşunuzun yoga yaptığı odaya giriyorsunuz ve yoga kitabıının yerine akvaryumun yanından alındığınız bir kitabı koyup kaçıyorsunuz. Komşunuz normalde yoga-

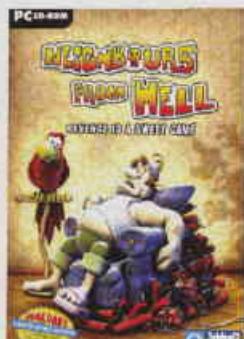


sını doğru bir şekilde yaparken, bu kitabı okuyarak şekilde giriyor ve haliyle sınırleniyor. Yaşasın rating!

Fikir orijinal ve uygulaması hiç fena değil, ancak oyunun irili ufaklı birkaç sorunu var. Mesela misket gibi bazı tuzakları hemen hemen her bölümde kullanabiliyorsunuz. Bu da oyuncunun monotonlaşmasına sebep oluyor. Bir diğer sorunsa mekân. Oyun başından sonuna kadar yalnızca bir mekânda geçiyor. İlerleyen sezonlarda sadece eve birkaç yeni oda ekleniyor ve oyun son bölümünde bile beklediğiniz sürprizle karşılaşamıyorsunuz. En acısı da oyuncunun çok kısa süremesi! Hiç zorlanmadan, yaklaşık beş saatte oyunu bitirebiliyorsunuz ve bunun sonunda size hiçbir şey verilmiyor. Ne bir ekstra bölüm, ne bir ekstra ev, ne de yeni bir komşu...

Aa bitti!

İsterdim ki, NfH daha uzun bir oyun olsun, sonunda boy boy bonusları, ekstralı olsun ve daha fazla ev-komşu seçeneği olsun. Ama olmadı. Eğlencem kısa sürdü. Her şeye rağmen, geçirdiğim beş saatte eğlendim. Bu tip basit ve Amiga zamanlarını hatırlatan bir oyun oynamak güzeldi. Siz mi? Bir deneyin... ☺



Artılar

İlginc fikir, eğlenceli oynanış, şirin animasyonlar ve grafikler

Eksiler

Oyunun çok kısa olması ve bittiken sonra ekstra hiçbir şeyle karşılaşmamız, bazı tuzakların çok sık kullanılmış olması, mekân çok az değişmesi

Level Notu

70





Tilt oyunlarında yeni boyut ...

Bilgi için: www.askhomework.hu Yapım: Iridon Interactive Dağıtım: Simon & Schuster Multiplay: Yok

Minimum Sistem: 400MHz İşlemci, 128 MB RAM, T&L destekli ekran kartı Önerilen Sistem: 1GHz işlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kalbur zaman içinde, bilgisayarların evlerden uzak olduğu zamanlarda, arcade salonlarında Street Fighter ve Volfied gibi oyunların yanında en çok ilgi çeken şeylelerden biri de tilt makineleydi. Ne var ki zaman zaman da tilt makinelerinin başında daha fazla sıra oluşurdu. Aynı oyundan olduğu gibi tilt makinelerinde de çok oynanan ve aranan masalar vardı. Mesela Terminator... Bilmiyorum, kaçınız bu masayı hatırlıyor, veya kaçınız oynadı. Bildiğim tek şey var ki, eğer oynamadıysanız çok şey kaçırmışsınız demektir.

Safkan tilt...

Arcade salonlarından sonra Amiga zamanında da çok fazla tilt oyunu oynadık. Pinball Fantasy, Pinball Dreams, Pinball Quest, Pinball Obsession gibi birçok tilt oyunu akılımızda kaldı, ama ne oldussa oldu, PC'ye Amiga'dakilerin yarısı kadar bile tilt oyunu yapılmadı. Geçen o kadar yıldan sonra akımda tek kalan tilt oyunu Addiction Pinball oldu.

Pure Pinball da PC'de çok az rastladığımız tilt oyunlarına bir ek. Oyunda üç ayrı masa bulunuyor. Bunlar; Excessive Speed ('99 yılında Iridon tarafından yayınlanan ve Chaos Works tarafından geliştirilen bir yarış oyununun ismi), World War (Birinci ve İkinci Dünya Savaşı) ve Runaway Train (Eski Batı). Her masada iki den fazla flipperiniz bulunuyor.

Masalar, temaları ve grafikleri açısından farklı olsa da ortak olan bir şey var: Puan kazanma yolu. Oyunda en çok puan kazanıran yollar; Combo, multiball ve jackpot.

Oyundaki her masada farklı



farklı mod'lар bulunuyor. Excessive Speed'deki mod'lар; Novice, Advanced, Expert ve Veteran. Yanlış anlamayın, bunlar zorluk derecesi değil, mod. Mesela, Novice mod'u geçmek için topu, yanın 'Car Repair', 'Engine Tuning' veya 'Tire Inflation' lambalarından birine isabet ettirip daha sonra tamir, yani 'Repair' rampasına atmanız gerekiyor. Novice'den sonraki mod'larda ise puanınız katlanarak artıyor. Diğer masalardaki puan kazanma sistemi de buna benzer bir şekilde işliyor.

Pure Pinball, 'gerçek' bir oyun bekleyen oyuncuları hayal kırıklığına uğratmıyor. İlk olarak, tamamen 3D olarak hazırlanan grafikler ve kameraları kendinizi oyuna kaptırmanızı sağlıyor. Ancak grafikler çok detaylı ve parlaklımasına rağmen, zaman zaman oynanışı zorlaştırıyor. Masa ya dahil olan skorların yazılı olduğu kısmın bile masaya yansması oyunun karışmasına neden oluyor. Yansımlar hoş, ama biraz abartılı. Yine de grafikler genel olarak başarılı. Fizik modellemesi konusunda da oyundan pek sorunu yok.

Top gerçekçi hareket ediyor, fakat flipper'ların arası çok açık olduğu için topu çok sık kaybediyorsunuz. Yanlardan da kaybınız çok fazla oluyor.

Oyundaki kameraları 12 ve bunların arasında top kamerası da bulunuyor. Yani topu takip eden bir kamera... İstesiniz oyunu klasik tilt oyunları gibi, uzaktan da oynayabiliyorsunuz, ama top kamerası çok hoş.

Tilt olayım!

Pure Pinball'un kaliteli bir oyun olduğu ve bu oyun için emek harcadığı kesin. Buna rağmen oyunun çok akıcı ve heyecanlı olduğunu söylemek zor. Masalar birbirile hemen hemen aynı. Ayrıca en iyi masa olan Runaway Train'de bile çok fazla şaşırtıcı veya heyecanlanmanızı sağlayan bir şey yok. Asıl sorunsa, oyunu tam anlayıla çalıştırılmak için iyi bir sisteme ve T&L destekli bir ekran kartına ihtiyacınızın olması. Bu kadar basit bir oyun için fazla sistem gereksinimi gereksiz.

Sonuçta Pure Pinball, PC'deki en iyi tilt oyunu olan Addiction Pinball'dan daha fazlasını vermiyor. Eğer 3D takıntınız ve iyi bir sisteminiz varsa bu oyunu alın, yoksa 200 MMX'te bile sorunsuz çalışan Addiction Pinball size fazlaıyla yeter.



Artılar

Hübsch grafikler, kameraları açan, şu an PC'deki en başarılı tilt oyunu.

Eksiler

Fazla sistem gerekliliği, dinamizmi sağlayamayan müzikler, sıkıcı oyun akışı, topu kolay kaybetmeniz, kontrol edememenz.

Level Notu

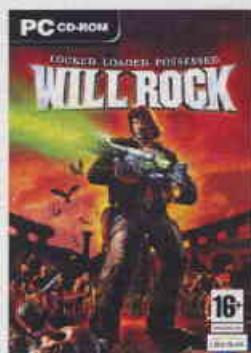


Will Rock

Adına aldanmayın, bu oyun kimseyi sallayamaz

Bilgi için: www.will-rock.com Yapan: Saber Interactive Dağıtan: Ubi Soft Tür: FPS Multiplay LAN, Internet 8 oyuncu Minimum Sistem: 600MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr



Artılar

Bilmeyen aksiyon başka bir şey yok

Eksiler

Düzenleme ve kontrolde hatalar var, paralı silahlar

Level Notu

58

Will Rock, oyundaki kahramanımının adını biraz kısaltarak elde edilmiş bir isim. Akıllica bir buluş ve "ortalığı sallayacak" gibi bir manaya geliyor. Fakat siz oyunun adına aldanmayın çünkü Will Rock yalnızca bir Serious Sam benzeri. Üstelik insana fazladan Serious Sam levelleri oynuyorsunuz hissinden başka bir şey vermeyecektir. Yanlızca bu kez leveller Yunan mitolojisinden alınmış yaratıklarla dolu o kadar.

Aman bi aksiyon bi aksiyon

Önune gelen herşeyi vurup yok etmeyi sevenler gurubundansınız Will Rock tam size göre. Çünkü oyunda başka bir amaç yok. Bir iki ufak kol indirip kapı açma bilmecesinin dışında devamlı olarak dalga dalga üstünüze koştururan yaratıcıları öldürürsünüz. Ayrıca böülümlerin sonunda büyük yaratıklarla karşılaşırırsınız. Bölüm sonu bossları çok yaratıcı değil. Hepside, siz bossla uğraşırken arada sizin sinir etmek için yanına eklenmiş ufak yaratıklarla sizin alt etmeye çalışan, daha büyük cüsseli düşmanlar, o kadar. Oyundaki düşmanlardan en yaratıcı olanı, yok ettiğinizde ölüp iki minik versiyonu ile yeniden doğan minator. Onun dışındaki ya size bir şeyler fırlatan ya da üstünüze koşup vurma ya çalışan çeşitli düşmanlar. En yaratıcı silah ise rakiplerinizin şışıp sonunda patlamasını sağlayan acid gun. (Acid gun ile minoları vurun, böylece çoğalamıyorlar.)

Will Rock, level tasarımı açısından Serious Sam'in yanında sınıfta kalıyor. Serious Sam'de açık alanlarda yüzlerce yaratıkla aynı



Vuracağım ama...

Will Rock'ta kullanılan motor raktibine göre daha başarısız. Yaratıkların "hit box" denen vurulma alanları tam ayarlanmamış. Siz ateş ettiğiniz halde yaratık vurulmayabiliyor. Ayrıca mouse hassasiyet ayarı bir garip. Ne kadar uğraşırısanız uğraşın ayarı bir türlü tutturamıyorsunuz. Elinizdeki silahın ağırlığı sanki yok gibi. Oyunun en büyük artısı, topladığınız altınlar ile karakterinize alabileceğiniz tanrisal güçler. Bu güçler daha fazla zarar vermenizi, Max Payne ile başlayan ağır çekimde ateş etme (bullet time) özelliğini kullanmanız ve zarar görmemenizi sağlıyor. Böylelikle altın toplamanı da bir esprisi olmuş. Will Rock çok uzun süren bir oyun değil. Sanırım oyunun en büyük artısı da bu. Yani siz çok sıkıyor. Ayrıca oyun çok kolay değil. En kolay modda bile siz zorlayabilir. Eğer Serious Sam'i sevmişseniz bu oyunu alın. Ama her FPS sevne təvsiye etmiyorum çünkü oyunda yaratıcı hiç bir şey yok. ☺

anda kışmanın keyfini bu oyunda yaşayamayorsunuz. Oyun daha çok kapalı alanlarda geçiyor. FPS oynarken büyük meydan savaşları vermek ve bir çok yaratığı geniş çaplı zarar veren silahlarla yok etmenin keyfiambaşka ama burada yok işte. Üstelik düşmanlarınızın birbirileyle iletişim çok keyifli değil. Üstünüze saldıran yaratıklar çeşitli kombinasyonlarda hazırlanmamış. Genelde bir tek tür kalabalık olarak size saldırıyor. Rakiplerinizin attıklarından kaçarak arkadaşlarını vurmalarını sağlayabiliyorsunuz. Bu noktada en çok aradığım şey Serious Sam'deki üstünüze bağırararak gelen kamikazeler oldu. Bu oyunda onların yerini sırtına bomba bağlanmış fareler almış. Fakat işin kötü yanı farelerle bir zincir etkisi yaratamamanız. Yani birini vurdugunuza patlayıplarındakiler de götürmüyordu. Hepsini tek tek vurmak zorundasınız. Bunun gibi ayrıntılar strateji geliştirirken başka alternatifler yaratma açısından sizin sınırlıyor.



Chariots of War

At arabaları değil, esek arabaları

Bilgi için: www.paradox-entertainment.com Yapan: Slitherine Interactive Dağıtan: Strategy First Tür: Strateji Multi: yok Minimum sistem: 300MHz İşlemci, 64MB RAM, 16MS Ekran Kartı Ünerleb Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MS Ekran Kartı

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Iyun yapımcıları bir işe başladıklarında eserlerinin kimfere hitab ettiğini de hesaplamalılar. Aksi takdirde oyunlarının elliinde kalma olasılığı çok yüksektir. Birde üstüne üstlük hatalarından ders almak yerine, oyunun üzerinde bir iki değişiklik yapıp yeni oyun yaptık diye piyasaya sürmeye kalkarlarsa iste o oyunun adı Chariots of War olur.

Kısa kısadan kıl payı

Oyunda Hititler döneminden kıvımları yönetiyorsunuz. Harita ise Anadolu ve Ortadoğu'yu içeriyor. Kuzey Afrika'nın ufak bir kısmı da oyuna dahil edilmiş. İlk fark edeceğiniz şey oyunda bir sürü kavim olduğu. Saymaya kalkmayın, ben size söyleyeyim, tam 58 adet kavim var. Harmayı incelediğinizde ise şehir isimlerinin o dönemde alt isimler olmadığını fark edebilirsiniz. Çatal Höyük gibi, günümüzde keşfedilmiş isimler o dönemde şehirlere verilmiş. O dönemlere ait arkeolojî bilgim çok derin değil. Fakat eski şehirlerin kendilerinde başka isimleri olduğuna eminim. Oyuna minik bir kavimin başında giriyorsunuz ve tüm oyun boyunda amacınız büyük ordular yapıp düşmanınızın şehirlerini ele geçirmekten ibaret. Ayrıca rastlantısal olarak topraklarına giren barbar kavimleriyle de uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Ordu üretiminin tabii ki şehirlerinizde yapıyorsunuz. Şehirlerinize kurduğunuz binalar ile farklı ordular Öretme imkanına da sahipsiniz. Tabii ki bunu yaparken şehir nüfusunu çok azaltmamanız gerekiyor. Oyun sıralı olarak ilerliyor. Yani emirlerinizi veriyor ve bir tuşa basarak sürenin geçmesini sağlıyorsunuz. Ana ekranda kaynaklarını-

zi, ordularınızın durumunu ve bir çok aynılığı bir bakışta görmeyi mümkün. Chariots of War basit temeller üzerine kurulmuş. Eğer bir kaynak sizde yoksa ticaretle onu sağlanmanız mümkün. Ayrıca politika ile sınırlarınızı güvenlik altına almanız da mümkün. Fakat politika pratikte pek bir işe yaramıyor. Bunlar dışında bir şey yok.

Savaşlar

Çok basit olarak iki ordu ÜstÜste gelince savaş başlıyor. Ordular şehrdeyken otomatik olarak ilerliyorlar. Ayrıca bir savaş sonunda biriminiz yok olmamışsa tecrübe kazanıyor ve daha iyi savaşıyor. Savaşlarda, sizin keşif erlerinizin düşmanı görübildiği kadaryla kendinize bir diziş belirliyorsunuz. Daha sonra ise belki bir taktik çiziyorsunuz. Bunden sonra savaş başlıyor ve ordular birbirine dalar. SAVAŞ SIRASINDA ORDULARINA HİÇ BİR EMİR VEREMİYORSUNUZ! Bir sürü asker birbi-

riyle karşılaşıyor ve siz panik halde bir sürü aptal manevra yapan adamınza bakıp, müdahale etseniz çok daha az zarar görerek kazanacağınız bir savaştan çok daha fazla zarar görerek çıkışyorsunuz. Üstelik savaşın sonu belli olsa bile herşeyi seyretemek zorundasınız. Savaş ekreni tüm oyuncunun en kötü bölümü. Piyasada bu ekranın yarapabileceği bir sürü şey bulunan nice oyun varken Slitherin'in neden bu aptal sistemi israrla sürdürdüğüne aklı erdirmek mümkün değil. Üstelik oyuncunun ses ve müzikleri son derece sıkıcı ve grafikleri neredeyse Commodore 64'üm ile aynı. Farkındaysanız oyunu iki satır içinde yerin en derin katmanlarına sokmuş durumdayım. Ama zaten eski bir teknoloji ile yapılan bir oyunda oynanabilirlikte kötü olunca denenebilecek başka bir şey kalmıyor. Çünkü oyundan geriye başka bir şey kalmıyor. Bu sebeple oyuncunun notuna bakınız diyorum. ☺



Arıtlar

Cok sonda bile içermesi, tamittir.

Eksiler

Başka yarının son satırı

Level Notu

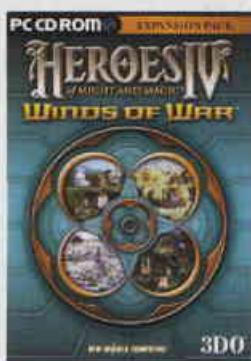


Heroes 4: Winds of War

Birkaç damla büyü lazım, bulabilir misin?

Bilgi için: www.3do.com Yapım: New World Computing Dağıtım: 3DO Multiplay: Ağ Üzerinden Tür: Sıra Tabanlı Strateji Minimum Sistem: 300MHz CPU, 128 MB RAM, 4MB Ekran Kartı, 160MB HDD Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 256 MB RAM, 16MB Ekran Kartı

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



3DO

Artılar
O bir Heroes

Eksiler
Çok az değişimli ve bazı yapay zeka soruları var. Demolar eksik, hikâyeler tam değil.

Level Notu



65

Fantezi-strateji hayranlarının bu aralar daha mutlu olacağı büyük bir kehanet olmaz dostlar. Heroes of the Might and Magic 4 bu konuda tüm zamanların en başarılı sanatıdır. Bir akım elbet yalnız kalmaz. Kan kokusu-köpekbalığı ilişkisi gibi Heroes eklenileri de piyasada boy gösterecektir. Bu konuda anlaşmamayan tek nokta böylesine "çeşit zengini" bir potansiyele sahip oyunda nasıl olur da eklenilerin içeriği bu kadar kısıt kalabilir. Belki de 3DO tüm yaratıcıları ve gri hücre elektriklerini seneye çıkacak Heroes 5'e saklıyorlardır. Neyse, önden buyurun, bakın neler varmış bu sefer...

Ek görev paketlerinin güzelliği genelde idealizm üzerine kuruludur. Oyuncuya mutlu etmek isteyen bir grupta, daha çok para kazanmak isteyen bir grup farklıdır. Oyunun ufkı geniş tutulacağ asla sadece "5 yeni hero, 3 yeni yaratık, 6 yeni yaratık binası ve 6 yeni campaign" hazırlamazsınız. Ama n'olmuş? Altın yumurtlayan hindinin birkaç tüyünü cılıtlayıp, tekrar yerine dikmişler.

Yaratıcılık kuyularınız mı kurudu?

Evet, oyunumuzda ne yazık ki yeniliklerin sayısı büyük hayal kırıklığına neden olacak kadar az. Biraz yeni artifact, en az 5-10 yeni yaratık, yeni bir kale türü, birkaç büy... Hiç biri yok. Oyuna renk katan (ve aslında epey güçlü) 3 yeni yaratıcımız var sadece.. (aşağıda ayrıntılı bir şekilde görebilirsiniz).

Oyunu konusu da ne yazık ki Heroes'un alışık olduğumuz epey derin ve etkileyici edebiyatından uzak. Oyunda Life kalesi dışındaki her kale kendine özgü nedenler-

den dolayı Life ülkesi Channon'a saldırdı başkentleri Rylos'u ele geçirmeye çalışır. Her kale tipini 3 senaryo boyunca oynayacaksınız. Tam Rylos'a ulaşmışken campaign bitecek. 5 campaign'ı de bitirince 6. ve son campaign açılacak. Tek bir haritadan oluşan bu son campaign'ı Channon'un ortasında Rylos'un topraklarında başlıyorsunuz. Burada aslında epey büyük bir sürpriz sizi bekliyor. Her campaign'in sonundaki ana Hero'nuz buraya taşınıyor ama ufak bir farkla: Sadece birini kontrol edebiliyorsunuz! Bölümün başında bir kale tipi seçiyorsunuz ve geri kalan tüm kalelerdeki daha önce özenle yetiştirdi büyütüğünüz Hero'lar ve tabii ki Channon'unkiler size rakip olarak başlıyor. Aslında epey eğlenceli, size tavsiyem ise sırf 5. Level Hypnotize büyüsü için Order kalesini seçmeniz (zaten Order kalesinin genelde Mass Slow,



Town Portal, Song of Peace, Phantom Image gibi epey işe yarar büyüler var. Bu oyunda büyü neredeyse her şey demek, güvenin banası). Oyunu Champion'da oynarken epey zorlandım ve eğlendim, ama nedense son bölüm tam bir facayıdı. Diğer haritalardan çok daha zor olması gerekliden, epey rahat bir şekilde bitti. Ne haritanın Large olması ne 5 ayrı düşman ne de onlarca kale bir sorun çıkarmadı. Oyundaki bazı yapay zeka hatalarını bir kenara bırakırsak, ağızda kalacak son tadın da kötü olması eksiler hanesi için büyük bir devrimdi. Yine de unutmamalı ki bu oyundan çok büyük bir özelliği var dostlar: O bir Heroes. ☺

Yeni Yaratıklar

Frenzied gnasher:



Hit point: 300 Attack: 40 Defens: 40
Movement: 21 Speed: 4 Experience: 800
Cost: 4000 gold + 2 crystal Kale tipi: Might
Özellikleri: Büyü işlemiyor (immune); kontrol drası hareket ediyor (berserk).

Catapult:



Hit point: 200 Attack: 28 Defens: 28
Menzilli atış sayısı: 12 Movement: 17 Speed: 0 (bu bir ilk)
Experience: 800 Cost: 3000 gold + 6 odun + 2 taş
Kale tipi: Life
Özellikleri: Mekanik, menzilli, kale ve engel arkalarını cezasız vurabiliyor; 6 yaratığı etkileyebilecek kadar olan etkili (greek fire).

Megadragon:



Hit point: 1000 (bu da bir ilk) Attack: 50
Defens: 50 Movement: 30 Speed: 17
Experience: 1500 Cost: 8000 gold + 4 sulfur
Kale tipi: Chaos
Özellikleri: Düşman büyülerine karşı %50 dayanıklı (magic resistance); en soldan en sağa doğru iki kare derinliğinde saldırıyor (arc breath attack), yani herhangi bir hedefin klicklediğinizde o hedefin 180 derece solundan başlıyor ve 180 derece sağına kadar olan tüm birlikleri ve bir arkası sırayla ateşyle taryor, epey kuvvetli.



Nascar Racing 2003 Session

Ben ne edeyim Nascar'ı, Nascar bende olmayıncı

Bilgi için: www.sierra.com Yapım: Papyrus Dağıtım: Sierra Tür: Nascar Yarışı Multiplay: Var Minimum sistem: 650MHz işlemci, 256MB RAM, 650MB HDD Önerilen sistem: 1.2GHz işlemci, 512MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Amerikan Kültürü değişik derler her yerde. Evet öyle, adamların spor anlayışları bile değişik. Hiç bir baseball maçını kaçırmayıp, amerikan futbolu maçlarına oynayanlardan daha istekli gidip, saatlerce elips pistte dönen Nascar arabalarını seyredebiliyorlar. Diyeceksiniz ki "Kardeşim, senin memleketin futbol diye geberiyor, o da onların ki." Ben de diyeceğim ki onların yaptıkları bu kadar matrah birşey olsa bütün dünya yapardı. Aynen futbolu yaptıgı gibi.

750 beygir dediğin nedir ki?
İncelemeden önce belirteyim, oyunu aslında Nascar yarışları içerisinde incelemek lazım ve bu durumda Diablo veya Starcraft'tan fazla puan alacağına eminim. Fakat ülkemizde böyle bir alışkanlık olmadıktan, televizyonda bile göremedigimizden oyunu araba yarışları içerisinde değerlendireceğim ki aldiğinizda hakikaten diğer bir araba yarışına göre ne kadar zevk alabileceğinizi bilesiniz. Bilmeyenler için Nascar Amerika'da F1 gibi bir organizasyon. Kuvvetli araçlarla ring diye tabir edilen elips pistlerde, sürücü için konsantrasyon, arac için dayanıklılığı test etme amaçlı bir yarış. Önceleri EA Sports'unda bulunduğu Nascar oyunları piyasasında

artık sadece Sierra ve Papyrus var. Bu aslında bütük dezavantaj çünkü başta da söylediğim gibi Nascar oyunları Amerika'da en çok satanlar listesinde genelde bir numara.

2003 sezonu 2002 sezonunun kopyası. Majör olarak sadece takım değişiklikleri yansıtılmış. Bunun dışında bir iki ufak değişikliği de var tabiki. Yine bilmeyenler için ufak bir dipnot, Nascar oyunları uzunca bir süredir simülasyon kategorisine de giriyor. Aslında F1 oyunları gibi desem yeterli olur sanırım. Oyun girişinde videoyla karşılaşmıyorsunuz. Yani insan bi video koyar mı? Ben de rahatsız oldum. Oyuna ilk girdiğinizde sizden oyunun en önemli noktasını açılığa kavuşturup ondan sonra ne yaparsanız yapmanız isteniyor; kontrol ayarları. Ayırtılı ekranlarda kayboldurmamak için sakince nefes alıp verip satır satır okuyun. Zaten farkettiğiniz klavye ile oynayacakları pek sallamamışlar. Sen bi direksiyona geç de ayarlarını ondan sonra yap ince ince denmiş. Bundan sonra grafik ve ses ayarlarına da bir göz atarsanız iyi olur. Yalnız grafiklerde fazla uçmayın. Oyun makinenizi zorlayabilir.

Yirmi çiftlik at

Gelelim yarışlara. Yarışlara başladığınızda önceki oyunlarda da ol-

duğu gibi bir iki ders alabilirsiniz. Faydalı olacağın eminim. Bunlardan sonra asıl katıldığınız şampiyonada dananın kuyruğu kopuyor esasında. Ama muhtemelen benim gibiyseñiz hiçbir heyecan hissetmeyeceksiniz. Alıştırma, sıralama, isınma ve yarış turları var. Dön baba dönelim. 750 beygirlik araçlar aslında biraz görünüşte modifiye F1 aracından farksız. Onun için yol tutusu, fizik motoru vs. gibi şeylelerden hiç bahsetmiyorum. Adamlar o kadar uğraşmış ve bende hiç Nascar aracı kullanmadığımı göre, Sierra'dan gelip dövmesinler. Yalnız hız için diyeceğim birşey var. 300km/s hızla döndüğüm pistten neden hızlı olduğunu anlayamıyorum? Yani durunca yanından sinek vizilisi gibi geçen diğer araçlar tamam. Ama giderken bana o duyguya biraz daha iyi yaşatsanız olmaz mıydı? Teknik açıdan da çok fazla değerlereceğim bir oyun bu. Ortam dediğiniz yuvarlak pistten ibaret ve etrafı grafiği zorlayabilecek sadece rakip araçlar var. Herhalde onlar da yetiyor çünkü modelleri oldukça iyi.

Sonuç olarak elimdeki oyun bizim ülkemizdeki yarışçıların çoğuna zevk, tat vermeyecektir kannıca. Aslına bakarsanız ordakilere de ne zevk verdğini anlayabilmiş değilim. Hele hele izleyenlerine... ☺



Artular

Grafları güzel. Oyun yerlerince ayrıntılı ama anlayana. Onun dışında ben bir artırmam bulamıyorum.

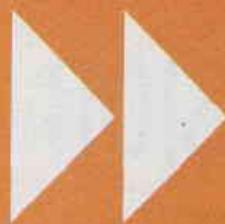
Eksiler

Sıkıcı. Yani belki sadece bana göre öyle ama söyle.



Level Notu





kısa kısa

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Merhaba, şey, Kısa Kısa'nız var mı? Hi hi hi ki ni ho h... -Zbam!!! -Hımpıff...

Top Gun: Combat Zones



Eveeeeet sevgili okurcu pro filleri, bu ayki ilk dersimiz simulasyon! Simulasyon diye yazılmasına rağmen simulasyon diye okunan bu taş cinsi humuslu topraktan sondaj kanıyla çıkartılarak elde edilir. Topraktan çıkartılan yaş simulasyon takriben iki ilaçlığı beş saat arası bek-

lemeye bırakılır. Bu işlemden sonra yapım aşamasındaki yavrı simulasyona bir doz Top Gun: Combat Zones ilave edilir. Klasik bir simulasyon karakteri sergileyen ve F-14, F-18, F-22, F-1 gibi uçaklarla yaşayan Combat Zones, yavrı simulasyonun gelişmesine katkıda bulunur.

Bu ikinci kuluçka devresinin ardından yaş simulasyon gelişimini tamamlar ve yetişkin bir taşın boyuna ulaşır. Hemen aksaaabinde sevgili profiteroller, yetişkin taş, afa-can çocukların kafalarına atılmak için kafesinden çıkartılarak serbest bırakılır. İşte bu işleme de taşeron denir. Bunun dışında, ve, ve- ya, ki, ile, Combat Zones grafik açıları toplamı itibarıyle bir yuvarlağa denktir (360). Pi Sayısı ise aslında 3.14 falan değildir. Bu 14'ten sonra 000000001 ve benzeri sayılar vardır, fakat tosun olarak tanımlayabileceğimiz bu sayılar yazılmazı zor olduğu için hiçbir zaman

Yapım: Digital Integration

Dağıtım: Titus Software

Minimum Sistem: 300 Mhz CPU, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



yazılmaz, dışlanır, aşağılanır. Bu konuya aranızda tartışınız, su topu oynayınız, kafanızı kırınız, açıkınız. Duyduğunuz zır efekti zili temsil eder ve bu da beslenme çantalalarınıza çıkartıp onları yemeyi gerektirir. Bakınız nasıl da zır! (zır)

Ultimate Ride Coaster Deluxe



... Şimdi de Tarih kitaplarınızı çıkartın ve, veeee, toksantokuzuncu sayfayı açın. Evet sevgili okurkaçlar, bu ayki ikinci dersimiz trenlerle ilgili. 1850 yılında Trinity Olimpos tarafından icat edilen tiren, zaman içinde halk arasında tren şeklini almıştır. Erişkin bir tiren normal şartlar altında, eksi beş derecede de dahı 566 tekerleğe sahiptir. Bu tekerleklerin on adeti dışında, geri kalanların tamamı suni tekerlek olup tiren taşımaz. Bunların yanında sevgili prototipler, ilk buharlı tiren 1855 yılında Subaru Yakinkan tarafından yapılmıştır ve bu trene Subaru'nun kuzeni Ultimate Ride Coaster Deluxe'in adı verilmiştir. Ultimate Ride Coaster Deluxe, iki yeni yol tipine ve, veeğğ; Gotic, Haunting ve Carnival gibi yeni temalara sahiptir. Bu

Yapım: Disney Interactive

Dağıtım: Gigawatt Studios

Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 32 MB RAM, 8 MB Ekran kartı, 125 MB HDD



buharlı tiren tipi yeni temalara sahip olmakla kalmayıp, aynı zamanda 16 yeni uğraş, misyon içermektedir. Elbette, 1850'li yıllarda tasarlanan Ultimate Ride Coaster Deluxe kusursuz bir mimari yapıya sahip değildi. Dış kasası yumuk ve makinist kabinindeki arabirim çok karmaşıktı. Bu da, ikibintokuz yılina gireceğimiz şu yıllarda Ultimate Ride Coaster Deluxe'in çok fazla tercih edilmemesine; insanların bunun yerine portakal, portakal kasası veya hatta manav kullanmasına sebep oldu.

Tien

Bu ayki diğer dersimiz, şey, şey işte, eee, yok ders mers! Bitti! Dağılin! Yazı yazacağım ben! (vay dengesiz!)

... Dolayısıyla Tien de bir aksiyon oyunudur. Japonca'da Oturan Boğa, Eğilen Tosun anlamı taşıyan Tien, third-person fotoğraf makinesiyle oynanıyor. Tien'i oynamak içinse en az 600 mhz hızında bir kediye ihtiyacınız var. Evet kedi! Direct Y'nin son versiyonunu da kediye kurduktan sonra oyuna başlıyorsunuz. Hemen bir diğer paragraf olan bir diğer paragrafa geçip oyunda ve Nevada'da yaşananları size aktarayım.

Tien'de tek yapmanız gereken şey

şu: İşte bu: Hayır bir dakika bu: Sen kimsin be asıl bu: Uyuma saatine yakın, optik veya topkek mouse'unuzu pofduk bir karaktere sahip olan yastığını-

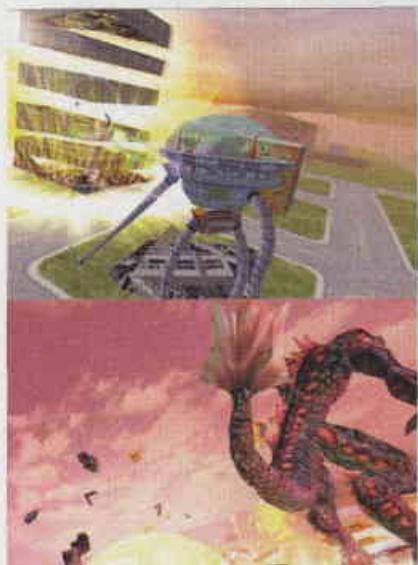


Yapım: Kingsoft
Dağıtım: Emperor
Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



zin altına koyuyorsunuz. Daha sonra kafanızı da mouse içerikli pofduk yastığınıza ytong! diye koyuyorsunuz. Bu işlem, siz uyurken de oyunu oynayabilmenizi sağlıyor. İyi, fakat, ama, ve, veya, bu nasıl oluyor? Bakınız: Kafanızı yastığa koyduğunuz zaman, koca kafanızın etkisiyle yastığın altındaki mouse'un tuşları içeri giriyor. İşte bu işleme tıklama deniliyor. Diyeceğim bu ki sevgili okurcular, Tien guz! diye uyuyarak dahi oynanabilen, anlamsız, amaçsız, ayakkapsız bir oyun. Evet ayakkapsız!

I Was An Atomic Mutant!



Ben Bir Atomik Mutant'tım veya Japonya'daki adıyla Ben Bir Eşektim Fakat O Yılları Hatırlamak İstemiyorum, atom atom, boy boy canavarları kontrol ettiğiniz bir aksiyon oyunu. 1950'li yıllarda bilim-kurgu filmlerine benzerliğiyle dikkat çeken Evet Eşektim Ama İsteyerek Olmadım, sağlam kurgusuyla son yıllarda en ilgi çekici oyunlardan biri.

Oyunda; Reptomicus, Dimension-X, She-Beast ve The Brain gibi karakterler yer alıyor. Yapmanız gereken şey ise şey, bu canavarları kontrol etmek suretiyle karşınıza çıkan her şeyi yıkmak, yemek, isirmak. Bunları yaparken çevredeki her şeyi; ağaçları, tankları, arabaları,

Yapım: Canopy Games
Dağıtım: ValuSoft
Minimum Sistem: 400 Mhz CPU, 128 MB RAM, 750 MB HDD



ri, taşları, solucanları, meyvele-ri, sebzeleri, bakliyatları, turuncigilleri ve Burak'ları (Burak?) yerden toplayıp silah olarak kullanabiliyorsunuz. Fakat bu bonus'ları kullanmayıp yemeyip kusmayıp biriktirirseniz midenizde tenya, terliksi hayvan veya hut vay hayvan! çıkabilir. Dolayısıyla Hem Hangimiz Eşek Değil Ki? ortalamanın çok altında kalan, sınıfı geçmemeyen, tembel, arkadaşları tarafından sevilmeyen, sıkıooo, asosyalı, iğrenç bir oyun.

Humvee Assault



Bu bir nedir? Isırabilir miyim? Kısa Kisa yazmaktan sıkıldım mı? Hayır sıklmadım? Soru işaretü? Uf?

... Humvee Assault ise tatlı suda yaşayan bir savaş oyunu. Bu oyunda bir Humvee'yi kontrol ediyorsunuz. Humvee'nin açılımı ise şu: Humvee. Evet. Bu florasan bilgiden sonra oyunu anlatmaya başlayayım. İşte Humvee Assault!

Humvee Assault da third-person dijital kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Oyunda yapmanız ge-

reken eylem ise dere tepe yamuk gi- dip kafanıza dong! diye taş atan askerleri ve araçları vurmak. Oyun bo- yunca bunun dışında başka hiçbir şey yapmamanız birkaç km sonra bitkisel-hayata girmenize ve Otlu Otl'a beslenmenize sebep oluyor. Peki, fakat, ama, grafik? Bir adet sunta ve bir adet 5 GB'lık sabit disk yardımıyla bu oyundaki grafik kalitesine erişebilirsiniz. Suntayı sabit diske sap! diye saplağınız zaman bir adet grafik elde ediyorsunuz. Ya yaa...



Bir oyundan ne beklenir?
Kendi adıma, oyun eğlence demektir ve
bana zamanın nasıl geçtiğini unutturmasını beklerim.

MDK

 İşte oyun tanımına tamamen uygun bir oyun
MDK. Kontroller çok rahat öyle ki olması gerektiği gibi onları unutup kendinizi oyunun dur durak bilmeyen hareketliliğine kaptırıyorsunuz.

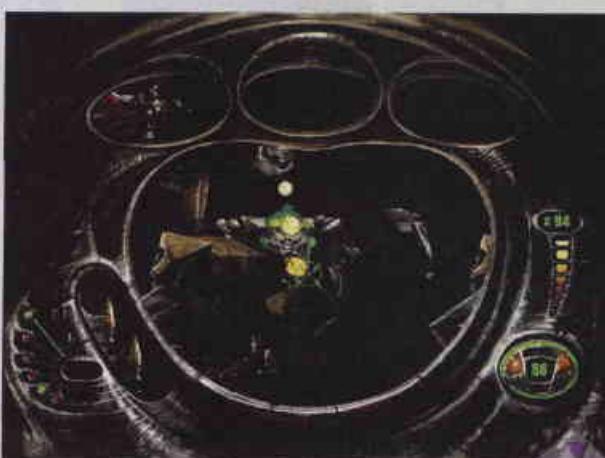
Dr. Fluke Hawkins, genetik harikası altı kollu zeki köpeği Bones ve asistanı Kurt Hectic yanı biz dünyanın yörüngeindeki bir araştırma istasyonundayız. Prof. Gezegenden gezegeneye atlayarak ilerleyen bir enerji akımı keşfeder. Esas güzellik Streamriders adlı uzaylı bir ırktır. Bir enerji akıntısı ile gezegenden gezegeneye şehir büyülüğündeki maden çıkarma platformları ile gidip gittikleri yeri sömürürler. Dünyaya gelip kitaları parçalamaya başladıklarından dünyadan yapılabilecek fazla bir şey yoktur fakat Prof. yardımıcısını daha önceden icat ettiği zırhı, paraşüt ve silah ile donatıp bu gemilere yollar. Her geminin pilotu yok edilmeli böylece gemi de yok edilmeli haliyle dünya kurtarılmalıdır. İşin en güzel yanı da bunu insanlık tamamen yok olmadan yapmak gerek. Her saniye on binlerce insanın

olduğuunu düşünürsek.

Önce süzül sonra saydır MDK çıktığında bir devrim yarattı. Garip ve estetik siyah zırhının içerisinde havada taklalar atan, adeta bale yaparken otomatik silahla yaratık ordularına mermi yağıtan bir kahramandır. Paraşütümüzü ayrıca süzüyor hayal bile edemeyeceğimiz mesafeleri kat edebiliyor. Zaten her görevin başında bir mermi gibi yukarıdan maden platformuna atlıyor, ha-

vada akrobasi yaparak taretlerin ve füzelerin atışlarından kaçıyor. Paraşütle atlama hissi! Metalden ya da garip şeffaf alaşımından yapılmış etkileyici uzay gemilerinin içinde durup bir an bile dinlenmiyorduk. Devamlı bir tempo devamlı bir çalışma. Silahımızı kaskımızın önüne monte edince bir sniper silahı olarak kullanabiliyor, uzak mesafelere zoom yapabiliyor ve prof'un yörüngeye yolladığı kısıtlı özel cephaneleri kullanabiliyorduk. Basit gözlemler ile çözüp aksiyonu bölmeden çözebileceğimiz küçük bulmacalar vurmamız gereken yerler vardı. Mesela bir bölümde ağır zırhlı nobetçilerden bir robotun gövdesinde saklanarak kurtuluyorduk.

Sonuçta en kolay seviyede bile görev başına en az 15.000 atış yaptığımız akip giden insanı deli eğlendiren bir oyundu MDK. MDK'nın devamı olarak gelen MDK 2'de, zaten güzel olan grafiklerin daha iyi olmasıının yanı sıra dev alanlar ve farklı yer çekimleri abartılmıştı. Ama orijinal MDK'nın verdiği tad bam-başkayıdı. ☺



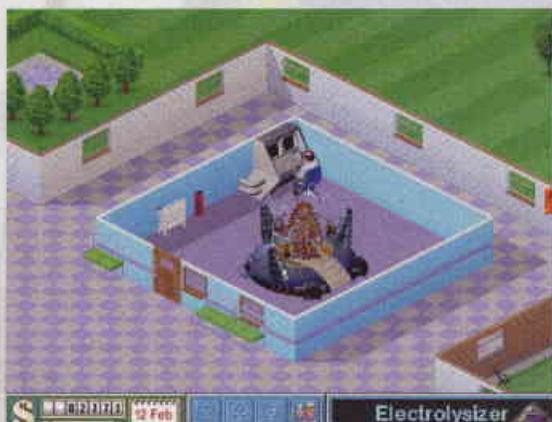
'Bu hastane nası dünyo bi bilyon mu sehn bakhaym?'
İsimsiz fakat haklı hademe, biz ona kısaca Gustav diyelim
'Valla o değil de beynim nasıl dönüyo sen onu bilyon mu?'
İsimsiz fakat aynı derece haklı hasta, ona bir şey demeyelim.

Theme Hospital

 Yarın öbür gün çoluk çocuğa karışırsam kendim oynadığım gibi çocuklara da oynatacağım oyunlardan Theme Hospital: Theme serilerini eskiden de severdim de şimdi Bullfrog adı aradan geçen onca zamandan sonra çok daha anlamlı. Syndicate de başka bir köşenin konusu olacak zaten, pek çok Bullfrog oyunu göreceksiniz daha burada.

İsimiz sınırlı bir alanda sınırlı bir para ile hastahane kurmak. Başlarda kü-

şekilde hizmet verebilmek için farklı hastalıklar için odalar, cihazlar ve o hastalıktan anlayan doktorlar koymak gerekiyor. Ameliyathaneler, araştırma ve eğitim departmanları gerekiyor ki tedavi olmayan hastalıklara tedavi bulsunız, doktorlarınızı geliştiresiniz. Tabii esasımız hastahanenin ününü iyi tutup çok hasta ağırlamak, onları öldürmeden iyi edip hem paramızı hem ünümüzü daha da artırmak. Böylece daha iyi hizmet sunmak, ne kadar güzel.



Electrolysizer

çük bir klinik gibi basit hastalara bakarken ne yer sorununuz oluyor, ne de kılalalık. Koridorlara bankları, çöp kutularını, yiyecek içecek makinelerini güzelce yerlestirebiliyor, çiçekler içerisinde hastaları ve elemanlarınızı da ruhen rahatlatan bir hastahane yaratıyorsunuz. Doktor, hemşire, hademe işe alıyor, iyi çalışmalar için arada prim verebiliyor, içinde video oyunlarından billardo masasına kadar dinlenip kafa dağıtabilecekleri dinlenme odaları yapabiliyorsunuz. Devlet hastahanelerinde süründüyseniz size bir rüya hastanesi yaratmak için fırsat! Valla ben hem doktorlarım hem hastalarım için ferah, bol oturacak yer olan güzel, nezih yerler yaratmak için çok uğraştım. Tek sorun şu ki... para!

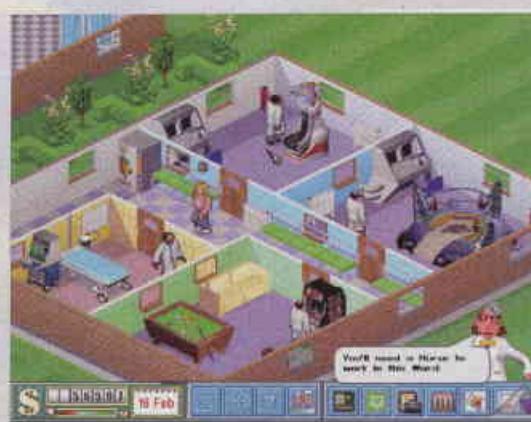
Fakat işler büyündükçe dikkatli davranış mak gerekiyor. Her hastalığa en iyi

Özgürüm Fonorotepnik Laktornonansınız var

Bütün Theme oyunlarında olduğu gibi bunda daımız detaylarla uğraşmak, ve eğlenmek! Mesela kaloriferler yetersiz ise içeriği soğuk, hastalar, doktorlar, hemşireler, ve hademeler rahatsız olacaklardır. Yüksek ısı yüksek yakıt masrafı demektir fakat bu sefer de içeceğeüşyen millet sayesinde oradan para kazanırsınız. Zaman zaman acil hastalar gelir, büyük bir trafik kazası sonrasında mesela. Bunlara hızlı bir şekilde bakabilirseniz dehşet ün ve para kazanırsınız, ölülerse kaybınız büyük olur. Bu arada bu oyundaki ölüm animasyonları gördüklerim arasında en iyilerinden. Ölen iyiise melek olup uçuyor kötü ise Azrail gelip orağını salladığında adamın altındaki yer yarıp cehenneme düşüyor!

Vurun Koman!

Oyunun en eğlenceli görevlerinden biri de gizli bir görev olan fare avi. Hastahaneyi fareler basıyor siz de beysbol sopası, tabanca, pompalı tüfek ve roketler yardım ile belli bir sürede öldürmeye çalışıyorsunuz! Ayrıca salgın hastalık olduğunda para bayılmak yerine kendiniz aşılamayı seçerseniz kısa sürede herkese tıklayıp iğneyi basmanız gerek. Böylece sağlık bakanlığı sizden yanlış alarm için özür dileyip tazminat veriyor.



Hastahane koridorlarında ameliyat haneye çağrılıp giden doktorlar, hemşireler, etrafi süpuren çiçekleri sulayan hademeler ve cins cins hasta ile Theme Hospital atmosfer sahibi şirin, eğlenceli fakat ilerledikçe de zorlaşan bir oyun. Yani **SU** aralar bünyeye iyi gelecek bir oyun.

En sonunda olmuş!

Wolfenstein: Enemy Territory

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Online köşemizde şimdiden kadar bir çok oyun yazdık. Bazılarını Counter Strike'a rakip gösterdik, bazlarını ise yerdik. Fakat neyi rakip olarak gösterirsek gösterelim hiç bir şey Counter Strike'ın önüne geçmedi. Oysa dünyada durum her zaman ülkemizden faklı oldu. Örneğin ne zaman Rainbow Six oynamak istesem her zaman bir dolu server bulabildim. Aynı şey Soldier of Fortune içinde geçerli. Bu iki oyunda benim son derece

keyif aldığım oyunlar. Fakat yurt dışında oynadığım için ping konusunda her zaman kaybettim. Genede bu oyunların keyfini hiç bir şeye değiştirmem. Takım oyunu olarak Wolfenstein'da hemen hemen aynı anda bir oyun. Son derece keyifli ve denge takımları oynandığında 60 oyuncuya kadar destek veren servilleri oldukça kalabalık çatışmalar yaşayabiliyorsunuz. Enemy Territory oyuna yeni haritalar gelmenin yanında çok fazla bir katkı sağlayamıyor.

düşman duymıyor ve göremiyor.

Sava girmeden önce her oyuncu bir sınıf seçmek durumunda. Bu sınıflar kullanabileceğiniz kendine özel silahları var. Oyundaki ilk yeniliği de burada görüyoruz. Oyuna özel bir sınıf eklenmiş. Özel harekat adı verebileceğimiz bu sınıf özel silahlar kullanabiliyor. Kullandığı silahlar susturuculu. Ayrıca Sniper tüfeği yalnızca bu sınıfı var. FG 42 isimli, paraşütçülerin kullandığı, tek zoomlu tüfekte gene bu sınıf için gelmiş olan özel bir silah. Tabanca olarak Almanlarda da Luger Amerikalılar'da ise Colt var. Tüm sınıflarda bu silahlar sabit. Oyunda mühendis sınıfı için verilen tüfeklere el bombası takılabilir. Amerikalılar M1 Garand, Almanlarda ise Kar tüfeğinin ucuna takılan bir bomba atar ile bu sınıf çatışmalarda oldukça etkili bir hale getirilmiş. Bu iki yenilik dışında en büyük sürpriz ise oyunda havan kullanabilmemiz! Artık geri saflarda kalıp düşmanlarımıza havan mermisi yağıdırılabiliriz. Bunun için havanı kullanmaya biraz alışmanız gerekiyor ama zamanla iyi kullanmaya başladığınızda çok etkili baraj ateşi açabiliyorsunuz. Haritalarda havan için özel yerler yapılmış. Fakat ikinci silah olarak yalnızca tabanca kullanabiliyorsunuz. Havan, kullandığınızda mermisinin havada gidişini görebiliyorsunuz. Bu sayede düşürüyü yeride hesaplamamanız kolay oluyor. Merminin düşürüyü yeri tekrar tutturmak istiyorsanız öbekteki ra-

Hopla, zıpla, kaç !

Enemy Territory'de 4 tür oyun modu var. Campaign'de oyundaki tüm haritaları dönüşümlü olarak oynarken Last Man Standing'de son sağ kalan oyunu kazanıyor. Single map ise tek haritayı oynamanızı sağlıyor. Stop Watch görevi zamanla karşı oynadığınız bir mod. Oyundaki haritalarda İkinci Dünya Savaşı'ndaki tüm cepheleri geziyorsunuz. Kuzey Afrika Çöllerinden Normandiya Sahilleri'ne ve Avrupa'nın karlı ovalarına kadar her cephe için bir harita var. Yukarıdaki modların herbiri ayrı ayrı keyifli olsada tabiki Campaign en keyifli mod. Bu arada maalesef oyun tamamen çok kişilik oynamaya uygun ve oyun için üretilmiş BOT'lar mevcut değil. Enemy Territory de 6 kişiye kadar takımlar kurmak mümkün. Takım lideri yalnızca kendi takım arkadaşlarına emir verebiliyor ve hedef gösterebiliyor. Bunu diğer oyuncular ile



kablodaki fisiltilar

Orada neler oluyor ?

Online diyalarda neler oluyor ?

Yeni bir çağ geliyor

Artık hepiniz online oyunlarda en iyi pingi almak için en uygun sunucuya bağlanmanız gerekiyor. Bu da bir oyunu o anda oynayan 5000 kişi varsa hepsinin 8-10 ayrı sunucuda oyun oynaması manasına geliyor. Eğer başka bir sunucuya geçmek isterseniz ya bunun için o sunucuda yeni bir karakter açmanız ya da Everquest gibi oyunlarda, belli bir para vermeniz gerekiyor. Tabii ki karakterinizi geçirsenez bile tüm eşyalarını kaybetmesini göze alınmısınız. Bu yüzden şu anda dünya üzerinde hiç bir oyunda tüm oyuncuları

Bildiğiniz üzere oyun endüstrisi uzun süredir bir eleştiri ve baskı politikasına karşı mücadele etmekte. Hükümetler oyun içeriğlerinde zararlı gördükleri öğelere karşı genç nüfusu korumak için çeşitli önlemler almaktır. Fakat önlemleri alan kişiler sanal alemden tamamen uzak büyüğen bir neslin temsilcisi oldukları için aldıkları önlemler yeryer komik yeryerde cahilce uygula-

malar olmaktadır. Bunun en son örneği ise Tayland'da görüldü. Ülkede, Temmuz 15 tarihinden itibaren uygulanmak üzere, tüm online oyun serverları ve Internet kafelerde saat 22:00 ile 6:00 arası oyun oynaması yasaklandı. Bu yasağın sebebi olarak ise gençlerin "oyun bağımlısı" olduğu öne sürüldü. Bu nun üzerine hem endüstri hem de bireysel bağımsızlığı savunan grup-

lardan büyük bir tepki geldi. Yasa hala yürürlükte. Biraz tecrübeli oyuncular yasanın uygulanmasının zor olduğunu görüyor. Bir başka uygulama ise Afganistan'da görüldü. Celalabad'da 300 oyun dükkânı kapatıldı. Gençlerin oyun oynayılmamış sebebiyle bu yerlerin kapatılma sebebi olarak ise bu yerlerde alkollü alındığı ve kumar oynandığı gösterildi.

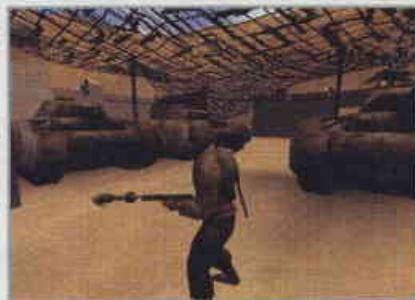
Enemy Territory'yi nereden bulabilirim diyorsanız, oyunun full versiyonunu seçkin bayii ve kitapçılarında bulunan Chip Oyun Özel Sayısı CD'lerinde bulabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi ve satın alma için [http://www\(chip.com.tr/ozel/oyun.asp](http://www(chip.com.tr/ozel/oyun.asp) adresine bir göz atın.

kamları unutmamın. İki havan bir arada çalışıp zamanlamayı senkronize ettiğinizde rakip alternatif yolları araştırmak zorunda kalabiliyor. Haritalarda genelde iki üç saldırısı yolu olduğundan iki kişi tüm takımlarını diğer yollara yönlendirerek savunmayı rahatlatıyor.

Burada da RPG !

RPG öğelerini oyumlara eklemek bu ara çok moda oldu. Enemy Territory'de aynı modaya uymuş durumda. Oyunda skorunuza göre rütbe alırsınız. Bu rütbelere karakterinizin dış görünüşüne yansıyor. Yani omuzunuz kalabalıklaşıyor. Aynı zamanda farklı özelliklerde kazanırsınız. Örneğin düşman tarafından yerleştirilmiş makyünları görebiliyorsunuz ya da ağır tüfekleri ağırlığı ile siz yavaştırmadan taşıyabiliyorsunuz. Bunun gibi özellikler ile kişisel yeteneklerin daha da önemi artıyor. Aynı zamanda oyunda iyi olan daha da yüksek özellikler kazandırıcı için oyun daha da zorlaşıyor. Bunun yanında yüksek

rütbeliler hava saldırısı gibi özellikleri kullanabiliyorlar. Ayrıca hangi sınıfı daha çok kullanırsınız o sınıfta yükseliyorsunuz. Her sınıfın 5 derece rütbesi var. Sınıflarda rütbe alırdıça bir çok özellik açıldıdan süper bir oyuncu



olabiliyorsınız. Bu özellik sayesinde acemi oyuncuların büyük hatalar yaparak tüm takımı bozması veya kritik sınıfları bilincsizce kullanması önlenmiş. Örneğin, en son oynadığım oyunda tecrübeli bir oyuncu tüm oyunu yanlışca bir tepenin üstünde durup dörbünü ile hava saldırısı emri vererek geçirdi ve en yüksek skoru, 62 frag ile, o aldı. Bu sistem sayesinde oyuncular çok dengelenmiş ve bence çok kişilik oyumlarda uygulanması gereken en uygun

sistem icad edilmiş. Tüm oyunlar bu sistemi kullanmalı. Hem iyi oynayanlar daha çok yetenek verilerek oyunun doğası gereği ödüllendirilmiş oluyor hem de oyun stratejik açıdan bir anlam kazanıyor.

Keşke serverımız olsa

Wolfenstein: Enemy Territory için keşke ülkemizde bir server olsa da doya doya oynasak. Oyun gerçekçi dinamiklere göre oynamak isteyenler için yapılmamış. Oynarken sağa sola zıplayıp duran bir sürü Alman ve Amerikalı görevlisiniz. Fakat dengeli bir takım oyunu ile çok ama çok keyifli olabiliyor. Ayrıca yeni eklenen silahlar ve RPG özellikleri ile oyun bir FPS-Strafeji türevi halini almış.

Üstelik havan bile kullandığınız aksiyondan hiçe geri kalmışsınız. En azından çarpışmayı seyderek en kritik anında 5 kişiyi birden havaya uçurup savaşın kaderini değiştirebiliyorsunuz. Bence Battlefield 1942'den sonra piyasaya çıkan en eğlenceli ikinci Dünya Savaşı konulu oyun denenmeyi hak ediyor. Mükemmel harita tasarımları ile LAN partilerde çok eğlenceli zaman geçireceğinize kesinlikle eminim.



Ayın Siteleri

www.kayipdunya.com

Fantastik edebiyattan hoşlanıyoysanız bu adresi zaten biliyorsunuz. Ama hiç uğramamışsanız sakin kaçırmayın. Aylık fanta, bilimkurgu ve mitoloji dergisi dopdolu bir içeriğe sahip.

<http://www.redvsblue.com>

Halo oyunuyla ilgili, bir grubun hazırladığı, son derece komik bir seri. Videolar her haftada bir yenileniyor. Her bölüm diğerini tskip ediyor ve her biri birbirinden komik.

<http://www.glyphx.com>

Aslında bu adres oyun yapan bir şirkete aitt. Fakat şirketekiler kendilerinin haricinde diğer oyular için çalışmalar yapmışlar. Çok güzel çizimler ve duvar kağıtları var.

<http://www.sinema.com>

Eğer sinemaya gitmemeyi seviyorsanız bu adresi sizin ilgilendirecek çok şey var. Sitedeki bölümde içerik olarak dopdolu. Ayrıca sileye üye olup sağladığınız avantajlardan yararlanmanızı da tavsiye ediyoruz.

<http://www.humandescent.com>

Sanat sınırsız sanattır. Bu sitede insan üretkenliğini çok açık görebilirsiniz. Site ancak gillerin görlüklere anlaşılmıştır. Çok hoş fotoğraflar ile ve kl Photoshop çalışmaları ile neler yapılabilir görünüz.

<http://www.splintercell.ustasi.com/>

Türkçe içerikli bir Splinter Cell sitesi. Oyun ile ilgili sağlanan içerik, yabancı dil sorunu olanlar için büyük bir kaynak. Siteye mutlaka uğrayın ve en azında Türkçe oluğu için desteğinizi verin.

<http://www.comics.com/>

Adı üzerinde, bir karikatür sitesi. Sitenin içeriği oldukça derin. Sizde bizim gibi karikatür biliktirmeyi seviyorsanız ve mizah dergileri elinizden düşmüyorsa eğlenceye burada devam edebilirsiniz.

<http://www.driverzone.com/>

Bir conanım aldınız. Fakat sürücüsünü kaybettiliz. Ayrıca acemi olduğunuza için üreticisini de bilmeyorsunuz. Bu site, linkler aracılığıyla ihtiyacınız olan sürücünün adresini siz gösteriyor. Tüm sürücüler burada bulabilirsiniz.

kablodaki fisiltilar

SWG fiyatları

aynı oyuncu evreni üzerinde göremezsiniz. Oysa Wish adlı yeni Devasa Online oyun bunu değiştiriyor. Oyunda HER-KES aynı dünya üzerinde olacak. Bunun bir bağıntı sorunu varatacağına şimdiden kesin gözüyle bakıyoruz. Fakat ne olursa olsun tek bir dünya üzerinde binlerce oyuncunun aynı anda bulunduğu çok heyecan verici bir gelişme. Oyunla ilgili daha fazla bilgi için www.mutablerealms.com adresine bakabilirsiniz.

Daha piyasaya çıkan bir kaç ay olmasına karşın Star Wars: Galaxies karakterleri ve eşyaları açık arttırma sitelerinde satışa çıktı bile. Online dünyadaki bu inanılmaz ekonominin fiyatlarına ebay sitesinden bir bakalım isterseniz:

- 10 Temmuz - Star Wars Galaxies 500,000 Credits Flurry - \$550.00
- 13 Temmuz - Star Wars Galaxies 500,000 Credits Chilastra - \$350.00 (12 teklif)
- 12 Temmuz - SWG Star Wars Galaxies ST Armor Chilastra - \$260.00 (18 teklif)
- 30 Haziran - Star Wars Galaxies Game Weaponsmith Starsider - \$250.00
- 14 Temmuz - Star Wars Galaxies A Lot Of Work On Account SWG - \$197.00 (11 teklif)
- 29 Haziran - Star Wars Galaxies Starsider 50,000 Credits - \$125.00
- 2 Temmuz - Starsider Star Wars Galaxies Corellia House - \$75.00 (3 teklif)
- 30 Haziran - SWG Star Wars Galaxies Bria - 50,000 Credits - \$20.49 (2 teklif)
- 29 Haziran - SWG Star Wars Galaxies 5000 credits ANY Shard - \$19.95

Planetside

Devasa Online FPS mi?

Aranızda bir çok Quake, Unreal, Battlefield 1942 ve Half Life: Counter Strike oyuncusu olduğunu biliyorum. Ayrıca FPS meraklısı olan herkesin en büyük hayalinin 16, 32 ya da 64 kişiyle sınırlı sunucular yerine, yüzlerce kişinin bir araya gelerek kaptıiği, büyük cephelerde savaşmak olduğunu da biliyorum. İşte Planetside tam olarak bunu gerçekleştirmiş bir oyun.

Hangi tarafta savaşsam ?

Her Devasa Online oyunda olduğu gibi Planetside oynamak için de aylık belli bir ücret vermek zorundasınız. Ve gene her FPS'de olduğu gibi savaşmak için önce

ana üssünüze giriyorsunuz. Bu ana üssünüz asla saldırıyla uğramıyor. Dışarıya çıktıığınızda yapmanız gereken ilk hareket ana kapidan çıkışarak aynı binadaki eğitim bölümüğe girmek. Bu eğitim alanında oyunda kullanabileceğiniz tüm silahları, savaş kıyafetlerini ve araçları test edebilirsiniz.

Böylece hem karakterinizi geliştirmeden nasıl bir yol çizmeniz gerektiğini ve hangi silahlarda daha iyi olduğunuzu da burada anlayabilirsiniz.



altı çipleri taktırarak zoom, düşmanlarınıñ sağlığını görevlendirme ve bunun gibi özelliklerle avantajlar sağlıyorsunuz. Belli bir level

tavani var. Bu tavana ulaşınca ya kadar yaptığınız her seçim ile karakterinizin sınıfı da belli oluyor. Tüm seçimlerinden geri döneniz mümkün. Fakat tercihinizi değiştirdikten sonra tekrar geri almak için gerçek zamanla 24 saat beklemek zorundasınız.

Oyunda katılabileceğiniz 10 kişilik mangalar kurmanız mümkün. Mangada bir komutan oluyor. Takımınızdan herhangi biri bir düşman vurduğunda ya da bir binayı ele geçirmek için hacklediğinde siz de puan alıyorsunuz. Üslerin hacklenmesinde takımınız ne kadar aktif olmuşsa o kadar çok puan alıyorsunuz. Gelin size günlük bir Planetside macera mi anlatıymış ve sizde oyun hakkında daha iyi bir fikir sahibi olun.

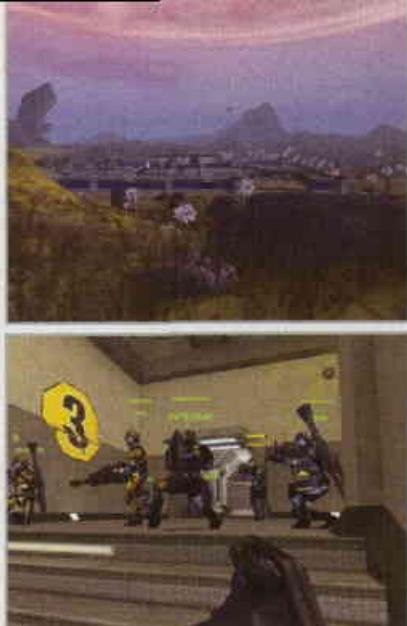
Köroğlu'nun günlüğü

Evet karakterimin ismi Koroglu, yabancıların rahat yazabilmesi için ö ve ü kullanmadan yazdım. Vanu'ya katıldım. Yüzümde yara yok. Tek belirleyici özellikim ise çenemdeki sakalım. Tüpümden çıkar çıkmaz eğitim bölümüğe indim ve oyundaki tüm silahları ve araçları test ettim. Özellikle sniper ve shotgun favori silahlarım oldu. Special assault olmaya karar verdim. Böylece rakibimi direkt olarak vuramasam bile alan etkili silahlar ile onu yok edebilirim. Almaya karar verdiğim zırh tipi ile tüm oyunda sniper ola-



Karakter geliştirmek mi?

Planetside çok azda olsa RPG öğeleri içermektedir. Bu öğelerden biri de karakterinizin level atlaması ve her atladığı level'da dağıtıığınız puanlarla alaklı. Puanlarınız ile belli silah ve araç tiplerini kullanabilme olanağı kazanıyorsunuz. Ayrıca belli levellarda karakterinize deri



rak takılırken beni savunmazsanı sanıp yanına gelenlere bir kaç füze sallamak çok keyifli olacak. Ayrıca bina içinde cehennemi bir ateş saçmak için piyadelere etkili bir savaş elbiselerini almayı da aklıma koydum. Şu anda yanlışca sniper olabiliyorum ama hedefim de şimdiden belli. Eğitim bölümünden dışarı çıķıp genel konuşma kanalına LFS (looking for squad) yazdım. Böylelikle harekata gidecek bir grubu katılarak daha çabuk level atlamayi planlıyordum.

İlk grubum

Bir süre sonra Tomas beni grubuna aldı. Oyunda epeyi tecrübeli olduğu belli olan grupta birisi Galaxy adı verilen büyük taşıma gemisini kullanabiliyordu. Hepimiz Galaxy'e doluştuğum. Tomas, Galaxy'yi korumak için Reaver adlı bir savaş gemisine bindi ve yola çıktı. Ben Galaxy'de savunma toplarından birini kullanıyordum. Kendi üssümüzde ateş etmek yasaktı. Gezegen üzerindeki savaşa ana haritamdan göz attım ve doluluk oranı neredeyse % 100 olan Ishundar'a gitmeye karar veren grup liderimizle beraber yola çıktı. Ishundar'a gitmek için büyük portal'a girdik. Minik bir ara yüklemeden sonra işte Ishundar'daydık. Portal'ın korumak kalkanından çıktıktı ve grup liderimizin çizdiği rotayı izleyerek kitanın ortalarında bulunan bir Terran üssüne doğru yola çıktı. Üss'e saldırmadan önce üssün yakınındaki kuleyi ele geçirmek için ufak bir harekat yaptık. Galaxy kulenin üstünden geçen herimiz otomatik olarak atlayıp kulenin üstüne indik. Kapıları hackleyip içeri daldığımızda çok küçük bir direnişle karşılaştık. Ben kulenin dışında bir yere atlayış yapıp arkadaşlarımlı korumak için kulenin ana girişine bakan tepenin üzerinde yerimi almıştım. Arkadaşlarım kısa sürede kuleyi de hale getirdiler. Artık öldüğümüzde bu kuleden oyuna girerek kısa sürede hedef üssene gene saldırlabilecektik. Bu arada bir sürü

puan da toplamıştım. Tüfeğime yalnızca bir Terran hedef olmuştu ki o da arkadaşımıza başka bir tepeden avlamaya çalışan bir sniperdi.

Ana üsse saldırın

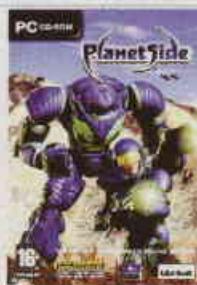
Artık Terranlar varlığımızdan haberdarlı. Fakat ana üsse gittiğimizde aslında koordineli çok büyük bir saldırının bir parçası olduğumuzu kavradım. Üs çoktan diğer Vanu mangaları tarafından saldırıya uğramıştı ve hack işlemi başlamıştı bile. Terranlar bastırıldıca biz de cevap veriyorduk. Sniper olduğum için arkalarda kalmıştım. Fakat iki kez bir Terran Reaver'i tarafından bombalananarak öldürdüm ve kuleden oyuna dahil oldum. Oyuna girip de silah almak için makinaya gittiğimde, kullandığım ekipmanlara bir isim ve kısa yol atayarak bir tuşla alabileceğimi keşfettim ve kendime kombinasyonları hazırlayarak onları kaydettim. Üssü ele geçirdiğimizde içerideydim ve epeyi puan aldım. Tomas kendisine bir hovercraft almıştı. Hemen gidip onun makineli tüfekçisi olmayı teklif ettim. Tankın üzerinde, bu kez karadan ilerlemeye başladık. Takımım çok iyi üyelerden oluşuyordu. Hepsi İngilizce ve çok iyi anlaşmıştık. Tankın üzerinde tam 4 Reaver düşürdüm ve tüm operasyon boyunca 3 level aldım. Arada arkadaşlarım tarafından tamir edildiğimiz için yok edilmeydi. O gece 4 ana üs ve 2 kule ele geçirdik. Üstelik de deli gibi eğlendik. Ben oyuna başladığında "Friend List" bozuktu. Bu yüzden Tomas'ı liste-

me ekleyemedim. Friend list, listeeye eklediğiniz kişiler oyuna girdiğinde size bunu otomatik olarak bildiren bir listedir.

Ahh bağlantı ah

Planetside çok keyifli bir oyun. Fakat yüzden fazla oyuncunun bir bölgeye toplantı yaptığı çatışmalarda bağlantı büyük problem oluyor. FPS oyuncular en önemli özellik bağlantı hızı oduğundan bu konuda büyük sorunlar yaşayabilirsiniz. Oyun dinamikleri ve oynanışıyla kesinlikle iyi yapılmış. Fakat sanırım teknolojimiz hala oyuncular bir araya toplandığında makul bir oynanabilirlik hızı sağlayacak derecede ulaşmamış durumda. Yani oyun bence erken çıkışmış. Eğer ülkemizde bir server açılırsa oyundan çok daha keyif alacağımıza eminim.

LEVEL HIT



Artılar

Birim ve silah çeşitliliği son derece tatmin edici. Yüzlerce oyuncu ile bir arada oynayacağınız bir FPS.

Eksiler

Büyük çatışmalarda çok lag problemleri yaşanıyor. Ülkemizde bir server açılmadıkça 56k modemle keyif almak zor.

Türkiye Distribütörü: Avatürk (www.avaturk.com) Sistem: 800MHz İşlemci, 64 MB ekran kartı, 256 MB RAM Bağlantı: Kesinlikle kablo modem ya da ADSL gereklidir.

Level Notu



online

Mobil oyun

Cep telefonum olsun, içine oyun dolsun

Sony Ericsson T610

Nihayet Sony Ericsson'un bizce en iyisi olan T610 avuçlarımda... Sağda solda rastladığımız fotoğraflarına bakıp hem tasarımını hem yapabildiklerini taktir ettiğimiz T610, elinize aldığınız zaman da hayal kırıklığı yaratmıyor. Kendisi, şu anda piyasada bulunan tüm telefonlar arasında en yüksek görüntü kalitesine sahip olanı bir defa. 65,536 renk kapasitesi olduğunu söylesek ne demek istediyimiz anlaşılır herhalde. Gayet geniş bir ekranı olan T610, bu özellikleyle mesajlaşırken, oyun oynarken ya da ajandanızı düzenlerken işleri kolaylaştırıyor. Zaten bunca rengin küçük bir ekrana siğdırılmaya çalışılması abes olurdu.

Geçen ay incelediğimiz T310'un aksine yeni Sony Ericsson'daki kamera bir aksesuar değil, bütünlük olarak geliyor.

Bu kamerayla siyah-beyaz, negatif ya da "murekkep balığı" efekti kullanarak fotoğraf çekmek mümkün. "Quick share" özelliği ile fotoğrafı çeker çekmez bir başkasına gönderme imkanı da var. Hafif ve kullanımının pratik olması

T610'un diğer iyi yanları. Sony Ericsson'un en önem verdiği özeliliklerden biri olan kişisel

leşitreme elbette bu modelde de öne çıkıyor. Telefonda bulunanlar yetmezse internetten indirebileceğiniz bir ton geri plan, resim ve sesle cihazı istediğiniz hale getirebiliyorsunuz.



Peki ya oyunlar? Bu açıdan da tercih kullanıcıya bırakılmış. Telefonda hazır bulunan oyunlar çok eğlenceli ve vazgeçilmez dejiller, o yüzden internette biraz dolaşıp T610'la uyumlu neler var diye baktığımızda karşımıza bir sürü ilginç şey çıktı. Tony Hawk's Pro Skater 4 zaten bu telefonun olmazsa olmazı konumunda. Onun dışında Five Stones, Mini Golf gibi multiplay oyunları (neden multiplay? Çünkü bu telefonun Bluetooth'u var) ve bir ton arcade bedava olarak telefona yükleniyor.

En yeni teknolojileri ve kullanıcıyı en cezbedecek eğlenceli seçenekleri iyi bir tasarımin üstüne oturtmak çok kolay değil. T610 bunu başarmış iyi örneklerden biri.

Nokia 3300

Bugüne kadar gördüğümüz tüm cep telefonları içinde müzik kulağı en gelişmiş olanı gururla takdim ediyoruz... Nokia'nın farklı ihtiyaç ve beğenilere sahip kullanıcılar için geliştirdiği bin çeşit telefon arasında son modellerinden biri olan Nokia 3300, müziksiz yapamayanlar için. Aynı anda hem bir MP3 çalar, hem bir radyo hem de kendi ses ve beste kayıtlarınızı saklayabileceğiniz bu yeni model pek tabii ki bu arada bir telefon olarak da kullanılabiliyor.

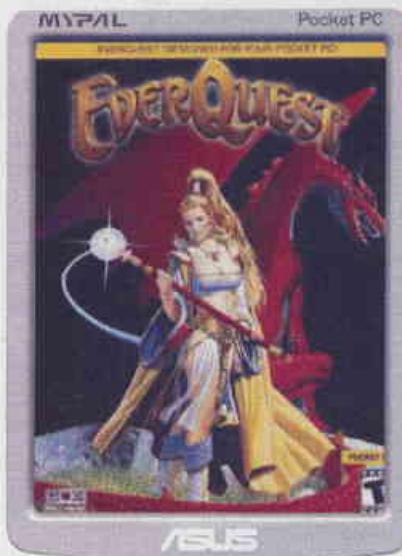
Bir telefondan öncelikli bekleniniz çok sık, çok hafif ya da zarif olmasına 3310 kolay kolay tercih edeceğiniz bir model değil. Tasarım olarak Nokia'nın oyun cihazı N-Gage'e son derece benziyor. Sol tarafta yön tuşlarının sağ tarafta rakamların dizildiği bu modelde, ortada kocaman bir ekran var. Tepesinde duran tuşa bastığınız anda alet bir MP3 çalarlı radyoya dönüşüyor. Güzel güzel müzik din-

lerken telefonun çalışmaya başladığında ise el ve ayakların birbirine dolanma ihtiyacı her zaman için mevcut. Çünkü 3300, bir fonksiyon karmaşası yaratabilecek kadar gelişmiş bir müzik çalar. 64 MB'lık bellek kartına bilgisayarınızdan mp3 ve AAC formatındaki dosyaları indirip dinlemek dışında isterken zil sesi olarak da kullanabiliyorsunuz.

3300 gerçekten eğlenceli bir cihaz. Müzik dinlerken bir yandan da oyun oynamanız için yaratılmış adeta. Dört yönlü ok tuşu oyunlarda ciddi şekilde işinizi kolaylaştırıyor. Cihazda yüklü olarak gelen oyunların ikisi DJ'lerle, club'larda ve dahi clubber'larla ilgili. Hatta bu oyunlar dan Disco isimli olanı Maxis tarzı simülasyonlarından esinlenmiş gibi. İşiniz bir



disko işletmecisi olarak mekani dolu, eğlenceli ve donanımlı olarak tutabilmek. DJ adlı oyunda ise müzik kariyeri yapmaya çalışan genç bir DJ olarak platformlar arasında zıplayıp plak topluyorsunuz. Bunlar oldukça sürükleyici ve Nokia Klasigi Snake'i unutturacak kadar başarılı oyunlar. Ve söylemeye gerek var mı, buna benzer daha bir ton oyunu da internetten alabiliyorsunuz. Sonuç olarak 3300, N-Gage'e hazırlık gibi bir şey. Ondaki gibi gelişmiş oyunları 3300'la oynamak elbette mümkün değil ama ortada henüz N-Gage falan olmadığına göre...



Oyunlar

Everquest for Pocket PC

Tür: RPG

Yapımcı: Sony Online Entertainment

Bilgi için: www.everquest.com

Everquest'in Pocket PC versiyonu aslında orijinal oyundan çok farklı. Doğal olarak oyun sadece tek kişilik. Ayrıca karakterinizin gözünden bakmıyor onu tepeyen görünsünüz. Zaten grafikleri de Everquest gerçekliğinde değil, biraz çizgi film tadında. Oynamış olarak da aslında bakarsınız daha çok Diablo'yu andırıyor. PC ve PPC versiyonları arasındaki tek bağlantı oyunun aynı evrende geçiyor olması. Aslında bu yaklaşım hiç de kötü değil. Online oyunu deliller gibi oynayan

oyuncular için bu tanındık mekanlarda badi badi savaşçılarıyla koşturup "hack and slash" tarzı bir oyun oynamak çok keyifli. Diğerler oyuncular gerçekten bir ihtiyaç olan güzel grafikli ve kolay oynanan izometrik bir RPG.

Oyunun tek kötü yanı lineer olması ve sürekli görevleri yerine getirerek ilerliyor olmanız. Bu bir süre sonra oyunun bir parça sıkıcılaşmasına yol açıyor. Ama merak etmeye, oyun kendisini sonuna dek oynatıyor.

Pocket PC için çıkış en güzel oyunlardan biri Everquest. Eğer Pocket PC'niz varsa kaçırılmamanızda fayda var.



mobil haberler

Oyun Parkı'da Shubuo'cu

Cep telefonunuz için Java oyunları indirebileceğiz, yine de mekan olan Oyun Parkı artık Shubuo'nun altında. Üstelik bu gelişmeli ile birlikte Oyun Parkından kısa mesaj ile oyun download etme servisi de hizmete girdi. Artık download etmek istediğiniz oyunların kodlarını 3846'ya yollayarak da oyun download edebileceksiniz. Eşbette WAP üzerinden oyun indirme olanağı hala devam ediyor.

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılaşacak. Buntarlar arasında istediğiniz tıklayarak o oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittilken sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın. Bu, hem oyunu kuracak hem de faturanızı eklenecek olan 1.750.000 TL bedeli tahsil edecek. Böylece indirme sırasında sorun olursa para ödememiş olacaksınız.
5. İyi eğlenceler.

Snow Speed 2

Tür: Spor

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: www.mobiloysuncu.com

Nisan sayısında incelediğimiz bahtsız kayakçı Kenan'ın Snowspeed adlı oyunu, ikincisine gebe. Bu sefer Kenan'ı terk eden kız arkadaşı Anya ve iki kız arkadaşı Katya ve Deborah'ın Alp'lerdeki kayak maceraları konu alınıyor.

Önceki versiyonda ağaçlar ve birkaç çeşit engel arasından sıyrılmaya çalışan kayakçıımız bu kez daha çeşitli problemlerle uğraşıyor. Kızak kayanlar, köpeklerin çektiği kızaklar, ayılar, yanmış variller bitiş çizgisine ulaşamayısınız diye ellerinden geleni yapıyor. Ayrıca, önenüze çıkan rampalarдан atlayarak bazı engelleri aşabiliyorsunuz.

3 kayakçımızın özellikleri birbirinden farklı. Yan manevra, hız ve ziplama olarak üç



özellik var ve hepsinin oynanışında biraz da olsa farklılık yaratıyor. Anja engellerden hızla kurtulmak için yan manevralarına güvenirken, Katja rampalarдан daha uzağa atlıyor, Deborah ise daha hızlı olduğundan Finish'e daha çabuk varabiliyor. Tabii bir boz ayıya girişmezse. İlkinden daha çeşitli ve eğlenceli olduğu su görmez bir gerçek olan Snow Speed 2'yi tavsiye ediyoruz.

Destekleyen telefonlar: Nokia Series 30, 40, 60 Siemens S55, SonyEricsson T610

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet



Konsol Ustası

Yaz mevsiminin bu son ayında yeniden birlikteyiz. Bodrum'a deniz uçağıyla inenler, Çeşme'de masa üstünde dans edenler, Antalya'da köpükler içinde kendilerini oradan oraya atanlar. Biz bunlardan uzakta duruyoruz. Dijital ortamın çekiciliğinden faydalaniyoruz sadece.

Aslında biz daha şanslıyız. Hiç düşündünüz mü, yaz sıcaklığında eğlencemizi yanımızda götürübilelim. PS2'lerimizi çantalarımıza, GBA'iarımızı ceplerimize tıkıştırıp, havuz keyfinin ardından dijital keyife adım atabiliyoruz. Peki ya onlar? Soğuk kış gecelerinde Bodrum'un 24 saatini yaşayabilirler mi? Ya da meyve kokteylini havuz kenarına bırakıp şezlonga uzanmayı..? Biz daha şanslıyız, fakat bizi kimz? Belki de önce bunu sorulamak lazım.

Not: Bu yazı 38 derece sıcakta, tam güneşin altında yazılmıştır. Yazarın beyninin haşlanmış olma yüzdesi, yüze çok yakındır. Bilgilerinize arz edilmiştir. Nokta.

Tuna Sentuna
Isentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

OYUN KÜP'ÜNDE KATİL FIRTINASI

GameCube sistemi için Capcom tarafından bir süredir hazırlıkları sürdürülen Killer 7, gelecek yıl herhangi bir zaman piyasada olacak. Oyunda iki adamın keşisen kaderlerinin hikayesini inceleyeceksiniz. Macera-Aksiyon türünü benimseyen oyun, siz kiralık katil Harman Smith'in kontrolüne oturtuyor ve bu kişinin yedi farklı ego'sunu ortaya çıkarak, kendi deyişiyle "kölmeyi hake-



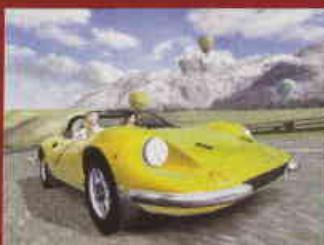
den" kişileri ortadan kaldırılmaya çalışıyorsunuz. Tabii bunu her beğenmediğiniz kişiye saldırarak yapmayacaksınız. Harman'ın asıl amacı, yeraltı patronu Kun Lan'ı yok etmek. Kun Lan, askerleri çıldırtarak ve kontrolüne alarak devleti ele geçirmeye çalışan deli bir kişilik ve Harman'ın bu tip insanlara karşı tahammülü yok. Üstelik kızarkadaşı Suzy'i öldürmen bir kişiye hiç"

BU SEFER FERRARI FARKIYLA

Yıllar öncesinin farklı araba simulasyon konsepti OutRun yeniden konsollara geliyor. Şu an için öncelikli olarak Arcade makinalarında görülecek olan OutRun2 (ismi her an degi-

KONAMI YENİDEN YEŞİL SAHALARDA

Level ofisinde tüm işlerin aksamasına, yavaşlamasına ve hatta durmasına yol açan Pro Evolution Soccer 2, ofisteki hava akımını durdurmak için yeniden dönüyor. Kisaca PES 3 olarak ismini duyacağımız yeni oyun PS2 için Kasım sonunda görülecek ve bir dolu yenilik içerecek. Karakter modellemelerinin tamamıyla yenilenen oyunda, futbolcuların yüz ifadeleri oyunun gidişatına göre değişecek ve yaralanmalar da modellere yansıyacak. Yapay zeka ve top'la ilgili konular baştan düzenlendiği gibi, futbolcular havaya göre farklı formalar giyebilecek. Hakedenler faul durumunda avantaj kullanabilecek, şampiyonlar ligi dört farklı bölgeye ayrılacak ve oyuna yepeni bir alışveriş mağazası eklenecek. Buradan yeni stadyumlar, takımlar, oyuncular, stratejiler, saç şekilleri ve stadyum kalabalığı (çıldırmışlar) satın alabileceksiniz. Çok kişili oyun kısmında da sekiz oyuncu desteği görülecek ve artık isterseniz tüm takımı kontrol etmek yerine sadece bir oyuncuya kontrol edebileceksiniz.



şebilir) Ferrari'nin lisansını tam olarak oyuna ekleyecek ve her bindığınız araç birbirinden farklı Ferrari'lerden oluşacak. Oyundaki amacınızsa biraz Crazy Taxi'yi andırıyor. Yoğun trafikte artistik araç kullanımı sergilemeniz ve yanınızdaki kişiyi (muhemmeli hoş bir bayan) etkilemeniz gerekecek. 2003 yılının sonlarına doğru göreceğimiz oyun, konsol sistemlerinde 2004'e sarkabılır. Daha fazla Japonca bilgi için: <http://www.sega-am2.co.jp/outrun2/index.html>



ALIEN VE PREDATOR KAPIŞMASI DEVAM EDİYOR

PC'lerde birkaç kez gördüğümüz Jaguar tabanlı Aliens vs. Predator, bu sefer gerçek zamanlı strateji türünde konsol'lara sıçrıyor. Aliens vs. Predator: Extinction ismini taşıyan RTS, üç ırktan birini seçmenize izin verecek. Alien, Predator veya Marine ırklarından birini alacak ve her ırk için 7 bölümde, yani toplamda 21 bölümde mücadele vereceksiniz. Her ırkın kendine göre avantajları da olacak, Alien'lar gürh halinde ilerleyerek sıkılı anlar yaşatacak, Marine'ler teknolojik silahlarıyla bunlara karşı koyacak ve Predator'lar da avcılıkta uzmanlıklarıyla düşmanlarını gizlilik içinde yok edecek. Her ırkın farklı kaynaklarının olacağı ve her birimin on farklı yöne doğru gelişim göstereceği oyun maalesef sadece tek kişilik oyun modu sunacak. PC'lerde online RTS oynayanlar için üzücü bir durum olsa da, Alien ve Predator'ları bir araya getiren tek RTS'yi kaçırılmak biraz ayıp olur. PS2 ve Xbox sahiplerinin gözleri şu sıralar raflarda olsun.



MAVİ, HIZLI VE KİRPI

Sonic ve ekibi, Sonic Heroes ile yeniden konsollara dönüyor. Tüm ünlü konsollarla görülecek oyun yılbaşında piyasaya çıkacak ve şu anki görüntüyle bile klasik olmaya aday gibi görünüyor. Daha önce gördüğümüz "Adventure" versiyonlarından farklı olarak, dört değişik takımın birini seçebileceksiniz. Team Sonic, Team Dark, Team Rose ve Team Chaotix olarak belirlenen takımların her biri 3'er karakter içeriyor. Seçtiğiniz takımdaki karakterler ve senaryo farklı olduğundan, oyun zamanı da hayli uzun olacak sanıyoruz. Seçtiğiniz takımdaki karakterler oyuncu içinde her an değiştirebilecek ve önnüze gelen engelleri bu karakterler yardımıyla aşmaya çalışacaksınız. Sonic'in hızlı yapısının tüm oyun boyunca hissedileceği Sonic Heroes, yenilenen grafik yapısı ve saçılımaya kamera açıyla da yüzümüzü gülmüştecek.

Heyecanlı bekliyoruz.



BASKIYI DURDURUN!

- Cyber Connect 2 isimli Japon oyun yapımcısı, Bandai ile birlikte sürdürdüğü çalışmalar sonucunda Naruto'yu PS2'ye bir dövüş oyunu olarak hazırlıyor. Ekim ayında Japonya'da görülecek oyunun Amerika çıkıştı halen bellişiz.
- Burnout 2'nin yapımcısı Criterion, iki yeni oyunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Black isimli FPS ve Dust Storm adındaki yarış hakkında henüz hiçbir bilgi yok.
- Midway ünlü çizgiroman ve Cartoon Networks kanalı serisi Justice League'i tüm yeni nesil konsollarla taşıyor. Çıkış tarihi 2004.
- Electronic Arts yayınladığı ilk Harry Potter oyununu tamamıyla yenileyerek PS2, Xbox ve GameCube için hazırlıyor. İlgilenenler 2003 sonbaharını bekleyebilirler.

KUMLARIN PRENSİ

Yılların Kahramanı Prince, Dreamcast ile geçtiği üç boyutlu dünyaya ayak uydurma çabasıyla, Prince of Persia: The Sands of Time olarak geri dönüyor. PS2, Xbox ve GC'de görülecek oyunda Prince'yi ailesine hediye edilen kumlardaki gizemi çözmek üzere kontrol edeceğiz. Aksiyon ve maceranın bir arada yürüyeceği Sands of Time, Prince'in zamanı yavaşlatma, zamanı geri alma, hızlanma gibi kabiliyetlerini de barındıracak ve inanılmaz yumuşaklıktır ilerleyen animasyonlarıyla herkesin ekrana hayran hayran bakmasını sağlayacak. Savaş sisteminin de çok iddialı olduğu oyun, sadece aksiyona ağırlık vermeyecek. Eski tarz bulmacalar ve macera öğeleri de tüm oyun boyunca kendini hissetirecek. Yazarak anlatılamayan, mutlaka görülmeli gereken bu yeni Prince'i kaçırılmak istemeyeceğinizden emin olabilirsiniz. Kasım'ı bekleyin~



YENİDEN RUH ÇALMAYA HAZIRLANIN

Kasım'da görülecek oyunlar arasında bir yenisini daha ekleyebilirsiniz. Legacy of Kain: Defiance, Raziel ve Cain ile oynama şansını yeniden konsollara taşıyor. Eidos Interactive ve Crystal Dynamics işbirliğiyle hazırlanan oyun; PS2 ve Xbox'ta görülecek. Raziel'in ünlü Reaver isimli kılıçlarını yeniden göreceğiz ve Cain'in vamplik özelliklerini kullanacağımız oyunda, karakterlerimiz aynı zamanda telekinetik güçler de sergileyerek etrafi havalandırma, düşman yaratıkları oraya buraya fırlatma gibi yetenekler de gösterecek. Gotik yapılar ve yenilenmiş grafiklerle donatılmış Defiance'ı aksiyon-macera tutkunları takip etmeli.



- Microsoft'un ünlü aksiyonu Halo, Xbox sisteminde tam 3 milyon kopya satmış. Microsoft bu durumdan pek memnunmuş.
- Christian Slater'in başrolde oynayacağı Alone in the Dark: The Movie gelecek yıl beyaz perdede. Filmle birlikte beşinci bir AitD'in görünmesi de bekleniyor.

- 22 Haziran 2001'den bu yana Avrupa'da tam olarak 6.5 milyon Game Boy Advance satılmış.
- Nintendo of America, Lik Sang ve Vissoly Limited şirketlerine açtığı davayı kazandı. Davanın sebebi bu iki şirketin programlanabilir oyun kartuşları satmasıydı. Verilen ceza 641.000 dolar.
- 2004 yılının sonunda yeni bir Carmageddon oyunuyla karşılaşabiliriz.
- İngiltere'deki Sheffield Hallam Üniversitesi'nde, Eğlence Yazılımı Tasarımı

isimli bir bölüm açılmış. Oyun yapımıyla ilgilenenlere duyuruur.

- Afganistan'da açılan tüm atarı salonları kapatıldığı gibi, video oyunlarının satışı da yasaklanmış.
- Mortal Kombat: Deadly Alliance çıktıktan sonra kadar tam 2 milyon kopya satarak, Mortal Kombat tarihinde bir rekora imza attı.
- Sega'nın yeni oyunu ESPN NFL Football, oyuncunun gözünden bakabilme özelliği içerecek bu türe yeni bir perspektif ekleyecek.
- Dreamcast ölümedil 25 Eylül'de Japonya'da DC için piyasaya çıkacak olan Border Down isimli Shoot'em Up, R-Type benzeri bir görüntü içerecek ve kaliteli efektleriyle göz kamaştıracak.
- Sims'den kurtuluş yok. The Sims Bustin' Out adındaki yeni Sims oyunu bu sefer de GBA'larımızda.

GAMEBOY ADVANCE SP

GAME BOY ADVANCE'İN KAPILARINI ARALIYORUZ

Her şeyin gitgide küçüldüğü ve taşınilabilir hale geldiği şu günlerde, Nintendo da boş durmuyor ve yaklaşık 15 yıllık Game Boy sistemini sürekli gelişim halinde tutuyor. Yıllar önce evinizden uzakta olduğunuz anlarda en iyi arkadaşınız sayabilecek Game Boy, çağdaş ayak uydurmak adına Game Boy Color olarak renklendi ve son basamağında da en güçlü halini alarak Game Boy Advance olarak karşımıza çıkıyor. El oyun cihazları arasında şu an için en iyi seçenek gibi görünen GBA, geniş oyun arşivi ve aksesuar yapısıyla da ilgiyi üstüne çekmeyi başarıyor. Üstelik Nintendo'nun ülkemizde izlediği politikanın aksine, GBA'yı çoğu mağazada uygun fiyatlarla bulmak mümkün. Aksesuar ve oyunları da buna dahil.

Game Boy Advance Nedir?

Nintendo tarafından üretilen Game Boy Advance, 2001 yılında piyasaya sürüldü ve çok kısa zamanda tüm dünyada milyonlarca satışa imza attı. El oyun sistemi denilince ilk akla gelen ve bu klasmanda lider konumda bulunan Game Boy Advance, renkli ekranı, yeni tasarımlı ve birçok firmanın desteğiyle ortaya çıkan kaliteli oyunlarıyla binlerce oyuncuya kolayca etkiledi.

Onceki Game Boy'lardan farklı olarak yatay bir şekli benimseyen GBA, renkli ekranı ve yeni oyunlarının yanını-

da, iki yeni düğmeyle birlikte getiyor. Sağ ve sol omuz düğmeleri olarak adlandırılan bu tuşlar sayesinde oynlara daha iyi hakim olabiliyorsunuz. GBA'nın renkli ekranı, eğer boyutunu gözünüzde tam olarak canlandıramadısanız, Game Boy Color'ından %50 daha büyük. Ekran boyutu büyürken küçülen bir şey var ki o da oyun kartuşlarının boyutu. GBA oyunları da eski GB oyunlarının neredeyse yarısı boyutunda ve koruyucu kap da içermiyorlar.

Peki ya Game Boy Advance SP?

Çok yakın bir süre önce piyasaya çıkan ve jet hızıyla ülkemize de inen GBA SP, bir nevi geliştirilmiş GBA. Taşıma, ekran ve görünüm açısından birkaç artışı bulunan SP, güç ve oyun desteği olarak GBA ile tamamiyle aynı.

SP, resimlerden de gördüğünüz gibi kapanıp açılabilen bir sisteme sahip. Böylece ekran çizilmesi engellenmiş. Aynı şekilde bu açılır kapanır sistem, cihazın kolay taşınılmasına de olanak sağlıyor. SP'nin tek iyi yanı bu değil. Asıl yenilik ekranıyla birlikte geliyor. Nintendo, GBA'nın en sıkıntı yaratılan yönünün ekranının bir arka ışığa sahip olmamasında olduğunu farketmiş olacak ki, SP'ye ışık ekleyerek ekranı görmek için üç takla, dört salto atmanızı engelliyor. Ekran ışığının kapatılıp açılabilmesiyle pil ömrünün de uzatılması

sağlanmış üstelik. Fiyat olarak her ne kadar GBA'dan daha pahalı olsa da, SP kısa zamanda GBA'nın yerini alabilecek gibi görünüyor.

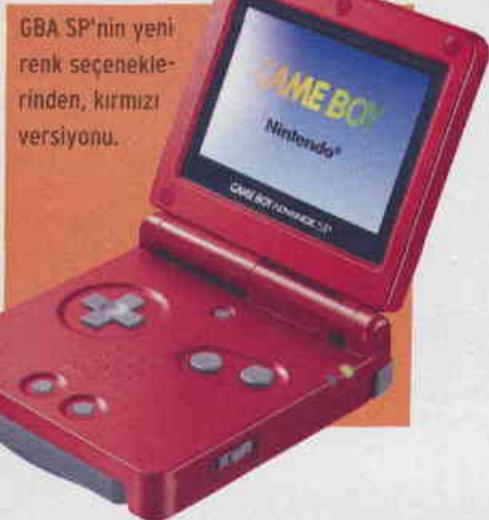
Oyunlar

Çıkış tarihinden şu ana kadar piyasada bir numara olan ve ciddi bir rakibi bulunmayan GBA'ya oyun desteğini anlatmak açıkçası pek mantıklı değil; çünkü tüm oyun yapımcılarının tek tercih edebildiği el sistemi, sadece GBA. Genellikle konsollarda görülen oyunların, el boyutuna indirilmiş versyonlarını gördüğümüz GBA'nın kendine has birçok oyunu da var. Eğer bu dünyaya adım atarsanız ilk farkedeceğiniz unsur, oyunların coğunluğunun platform türüne yönelik olması. Anlatmak istedigim, eğer kompleks yapıdaki maceralarra veya aksiyona yoğun ilginiz varsa GBA sizin için biraz °çocuksu° kaçabilir. Amacım sizi soğutmak değil, fakat konsol ve PC'lerdeki derin oyun yapısı GBA oyunlarında görülmüyor. Daha renkli, daha eğlenceli ve daha °kanlık° bir oyun sistemi düzenlemiştir.

Birkaç GBA sahibi bir araya geldiğinde çok kişili oyun zevki yaşamak için hazırlanan oyunları da sistemde görmek mümkün. Maksimum 4 GBA'yı birbirine bağlayarak oynayabileceğiniz bu oyunlardan bazıları tek bir oyun kartusundan dağılmış sağlanabiliyor, ama co-

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

	(Game Boy Advance)	(Game Boy Advance SP)
CPU	32-BIT ARM, yerleşik bellek	32-BIT RISC-CPU
Ekran	- 2,9" (73mm) TFT ekran - 240 x 160 çözünürlük - 65,535 renk - Karakter modunda 511 renk, resim modunda 32,768 renk desteği	- 2,9" (73mm) TFT ekran - 240 x 160 çözünürlük - 65,535 renk - Karakter modunda 511 renk, resim modunda 32,768 renk desteği, - Teristik ekran ışığı
Büyüklük	13,5cm (genişlik) x 8cm (yükseklik) x 2,5cm (kalınlık)	7,75cm (genişlik) x 7,92cm (yükseklik) x 2,3cm (kalınlık)
Ağırlık	140 gram	140 gram
Güç	2 x AA pil	Şarj edilebilir Lithium-Ion pil
Pil Ömrü	15 saat	İşik aksıken 10 saat, işik kapatırsak 10 saat, 3 saat şarj süresi.
Yazılım	Kartuş formatı Game Boy ve Game Boy Color kartuş desteği	Kartuş formatı Game Boy ve Game Boy Color kartuş desteği



NEREDEN ALIYORUZ, KAÇA ALIYORUZ?

	Sistem	Pesin Fiyat	Taksit İmkanı	Desteklenen Kredi Kartı Türleri	Taksit Destekleyen Kredi Kartları	İndirimler	Hediyeler
Baskuda www.baskuda.com	Game Boy Advance	119\$ + KDV	4-12 Taksit	Visa, MasterCard	WorldCard Card, BonusCard, CardFinans	Pesin ödemede 4% Kavale indirimi	
	Game Boy Advance SP	148\$ + KDV	Carifinans sanfice 6 taksit				
Antik Oyun www.antikoyun.com	Game Boy Advance	125\$	3, 6, 12 ay Taksit	Visa, MasterCard	Maximum Card		
	Game Boy Advance SP	190\$					
Mavi Shop www.navishop.com	Game Boy Advance	168.000.000 TL		Visa, MasterCard	-		
	Game Boy Advance SP	276.000.000 TL					1 Üyen

** Taksitler yer alan tüm bilgiler her an değişiklik gösterilebilir. Güncel bilgileri almak için inançlarım sitelerini ziyaret etmenizi öneririz.

günlük her oyuncunun kendi oyununa sahip olması gerekiyor. Unutmadan, neredeyse her oyun kendi içinde bir kayıt sistemi barındırıyor ve GBA'nızı kapadığınızda ilgili oyna en baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz.

Ülkemizde GameBoy Advance oyunları birçok yerde satılıyor, ancak bunun için size belirli bir yer söylememeyeceğim. Özellikle büyük mağazalarda birçok GBA oyunu bulabilirsiniz. Tabii ki oyun yelpazesinin yurt dışındaki kadar geniş olmadığını da kabul etmek gerekiyor. Sonuçta iş araştırmanıza kalmıştır...

Aksesuarlar

Her cihazın bir aksesuarı olmazsa ona cihaz dememiz yanlış olur. GBA da birçok enteresan ve işe yarar aksesuarla birlikte geliyor. Paketten çıkan birkaç kablonun dışındaki önemli ve güzel olanları mağazalarda satışa sunulmuş durumda. Bakalım bu aksesuarlar arasında neler var:



GBA Mp3 Adapter:

GBA'nın arka bölümündeki bu Mp3 Adaptörü Flash Card'ları destekliyor ve bu Flash Card'lara yüklediğiniz Mp3'leri GBA'nızda yüksek kalitede çalma imkanı sağlıyor. GBA Mp3 Adapter aynı zamanda mikrofon takarsanız kayıt cihazı olarak da kullanılabiliyor.

(www.buyrite.net - 89\$)

GBA TV Tuner: GBA'nızı taşınabilir bir televizyon haline getirmek ister misiniz? Bu TV Tuner ile uydu veya kablo



yayınlarını izleyebilir, 99 kanalı hafızaya kaydedebilir ve isterseñiz GBA'nızı bir monitöre çevirebilirsiniz. Favori konsol sisteminizi GBA'ya bağlayıp, GBA ekranında asla göremeyeceğiniz oyunları görme şansını TV Tuner'la yakalayabilirsiniz.

(www.buyrite.net - 69\$)

GBA Camera

Adapter: Yeni cep telefonlarının ortak özelliği fotoğraf çekme yeteneğini GBA'na eklemek isterseñiz bu aksesuara ihtiyacınız olacak. 8MB hafıza sağlayan, 640X480 çözünürlükte fotoğraf imkanı sunan Camera Adapter, GBA'niza kartuş girişinden oturtuluyor ve sistemi dijital fotoğraf makinasına dönüştürüyor. Çektiğiniz fotoğrafları daha sonra USB girişinden PC'ne aktarıyorsunuz.

(www.buyrite.net - 40\$)



GBA Light &

Magnifier: GBA'nın görüntü problemini, sağladığı yapay ışıkla ortadan kaldırdığı gibi, büyütçeç özelliğiyile de grafikleri daha net görmenizi sağlayacak bir aksesuar.

(www.antikoyun.com - 10\$)



Kodlarını okuyor. Bu kartlar, aslında üstünde oyunlarla ilgili resimler bulunan basit koleksiyon kartları; fakat bunları E-Reader'dan, kredi kartını slip makinasından geçirir gibi geçirdiğinizde, E-Reader devreye giriyor ve o karttaki bilgiyi okuyor. Bu bilgiler genelde hileler ve oyun kodlarından oluşuyor. İlgili oyun sizde varsa, o oyunla ilgili gizliliklere ulaşabiliyorsunuz. Cihazı bulmak sorun olmasa da, kartları bulmak ülkemiz için hayli zor.

(www.buyrite.net - 40\$)

GBA SP alırken artık birkaç seçeneğiniz daha var. Gümüş ve maviyi beğenmezseniz, buz mavisine yönelebilirsiniz.



GBA E-Reader: Kartuş girişinden takılan E-Reader, özel kartlardaki %Dot%



play



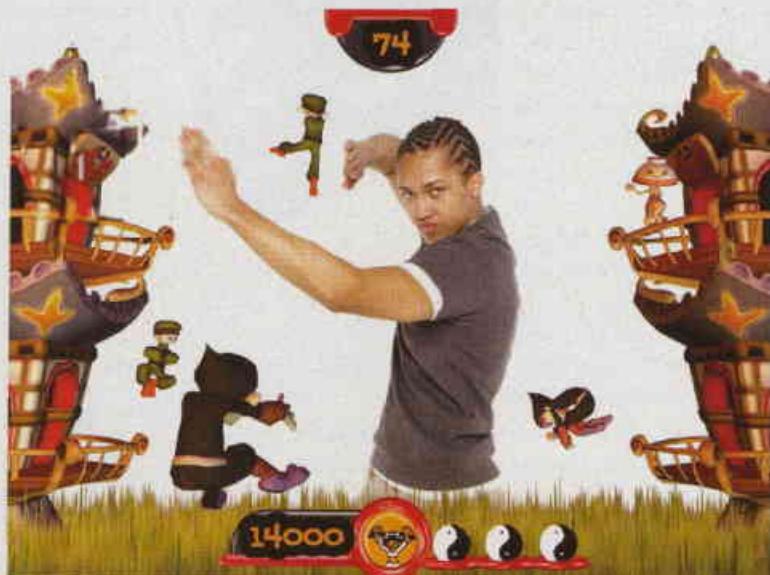
LEVEL HIT

Elektronik eğlencede devrim başladı!

Bilgi için: www.eyetoy.com Yapım: Sony Londra Dağıtım: Sony Türkiye Dağıtıcı: Sony Eurasia Tır: Eğlence Desteklenen: 1 Oyuncu, Web Kamera, Hareket Tanıma Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

Geleceğin eğlencesine günümüz penceresinden baktık. Bakmakla kalmadık içine bile girdik. Sony tarafından geliştirilen EyeToy: Play sistemi ile interaktif eğlencenin keyfi sadece bizler için değil. Artık herkes oyun oynayabilecek. Annaneniz bile!

Geçen sonbahar ilk defa Londra'da düzenlenen "Playstation Experience" etkinliğinde tanıtılan EyeToy arabirimini ve geliştirilen oyunlar artık ülkemizde de satışa sunuldu. SCEA'dan Dr. Richard Marks bir Playstation'a webcam takarak neler yapılabileceğini araştırırken, fikri çok seven Sony kısa zamanda geleceğin eğlencesi olarak nitelendirebileceğimiz



Bir gün herkes oyun oynayacak lafı sadece bize özel zannederdim. Sony işin ucunu sonunda bir yere bağlıyor ve kontrolör bağımsız eğlenceyi her eve sokmayı planlıyor.

bu yeni oyun tarzını karımıza çıkardı. Karışık oyun kontrollerinden çekindikleri için, oyun oynamayan her yaşı grubunu televizyonun karşısına kilitleyecek olan bu sistem, eğlencenin dozunu da tavana vuruyor.

EyeToy ofise ilk geldiğinde "O da ne ki?, hmm bunu da mı yapmışlar. Açı bakalım ne çıkacak, kuş!!" homurtuları arasında kutudan çıkan webcamei USB portu üzerinden PS2'imize bağladık ve CD'yi yükledik. O da NE! Ekranda kendi görüntümüz ve sağında solunda vücut hareketlerimize göre seçilebilen menüler. Hemen tutorial'ı çalıştık ve bir annanenin bize EyeToy'u nasıl kullanacağımızı anlatmasını kahkahalar içinde seyrettik. Çok basit kullanımı farkedince fazla

uzatmadık ve bizler için bile yeni olan eğlencenin içine hiç tereddütsüz atladık.

Herkes Oynayacak

Öncelikle televizyonun üzerinde ortaya gelecek şekilde konumlandırdığınız EyeToy kamerasının açısını ekranda belirtilen şeyle göre ayarlıyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken üç önemli nokta var, ortamda yeterli ışığın bulunması, netlik ayarının yapılması ve kameralan en az 1,5 ya da 2 metre uzakta olmanız. Daha sonra ekranda kendi görüntünüz var ve seçeneklere el sallamak kaydı ile menüler arasında dolaşabiliyorsunuz.

Oyun listesine geldiğiniz zaman 12 farklı oyun sizinizi karşıyor. Önce profil yaratmak için fotoğraf çekme faslı var. Siz-



den üç fotoğraf çektiğinizi isteyecek, mutlu, üzgün ve salak pozlar verip profiliyi yaratıyorsunuz. Oyunlar 4 kişiye kadar multiplayer oynanabiliyor.

Oyunlar

KUNG FOO: Hepimizin favorisi olan Kung Foo en fazla güç gerektiren oyun. Saðdan soldan fırlayan cüce kungfucuları teker teker tokatlıyorsunuz. Her bölgüm arasında bonus tahtaları kirarak pu-an arttıryorsunuz. Oyunda belirli bir



ritm yakalayıp geleni geçeni dövmeye başladığınızda Matrix efekti geliyor ve görüntünüz Neo'nun dövüşürken hızlı hareket ettiği gibi oluyor. 6. bölümün sonunda bir boss karşınıza çıkıyor ve onu da pataklayıp oyunu bitiriyorsunuz.

WISHI WASHI: En basit oyunlardan biri de olsa çıldırana kadar oynayabiliyorsunuz. Basitçe tüm vücudunuza kullanarak cam siliyorsunuz. Ekrandaki köpükleri belirlenen vakit içerisinde temizleyip bir sonraki kata çıkıyor ve oradaki camları temizliyorsunuz. Tabi okurken öyle kolay gözükmüyor, 5. kattan sonra nefes almak bile zor geliyor.

KEEP UPS: Klasik kafa ile top sektörme oyununun dijital versiyonu. Bonus alabilmeniz için etraftaki pencerelerden çeşitli tiplerde çıkışlar yapıyor. Bir tanesi katana ile topunuzu kesiyor dikkat edin. Tabi sadece kafanızla değil ellerinizi de kullanabiliyorsunuz ama yasak. Burada bile hile yapmayı düşünmeyin!

BOXING CHUMP: Sıkı bir boks maçına hazırlığınız. Bir robotla ringe çıkıyorsunuz ve 30'ar saniyelik roundlarla dövüşüyorsunuz. Aparkat, sol sağ kroşe ne ararsanız var. Kafa bile atabilirsiniz. Ama dikkat edin zor seviyelerde robot oldukça etkili oluyor. Cidden yorucu bir oyun.

BOOGIE DOWN: Süper bir dans oyunu, burada öğ-

rendikleriniz gece klublarında bile işe yarar. Dansçı kızın hareketlerini takip edin ve gereken süre içinde tamamlayın. Seçebileceğiniz dört ayrı müzik var.

MIRROR TIME: En zevkli oyunlardan biri de bu. Kafanız öyle karışıyor ki ne yapacağınızı şaşıriyorsunuz. Bizce multiplayer oyular arasında en iyi olanı. 4 kişide kırmızı renkli bir robot ve yeşil renkli bir kız çıkarıyor. Kız resimlerine dokunmalısınız ancak ekrandaki görüntünüz sürekli ters düz ediliyor ve yön kavramınızı kaybediyorsunuz. Kahkahalara boğulacaksınız.

Gülümseyin :

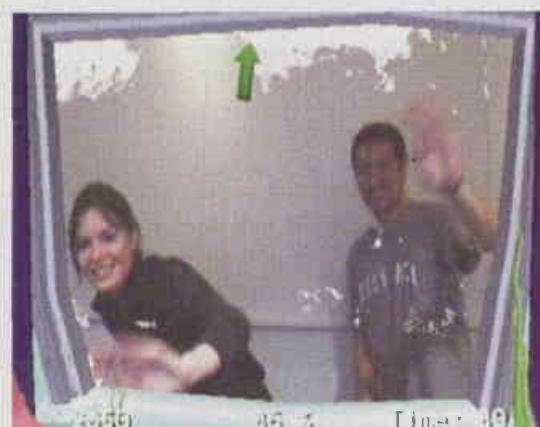
Her oyunu bitirdiğinizde Hall of Fame'de yer almak üzere fotoğrafınız çekiliyor ve başka bir oyuncu sizden daha fazla puan alana kadar hep sizin resminiz geri planda kalıyor. Oyunlardan ayrı olarak 14 tane de özel efektin bulunduğu Playroom'da takılmak da oldukça eğlenceli. Eskinin komik aynalı odalarını son teknoloji ile odanıza taşıyan EyeToy tam bir eğlence makinesi.

Mutlaka bilmeniz gereken bir gerçek ise interaktif oyunların inanılmaz yorucu olduğu. Sıcak yaz günlerinde iki round Kung Foo oynamak ter içinde ve nefes nefese kalmaniza neden oluyor. Eğer geçtiğimiz haftalarda Next Level programında yaptığımız EyeToy tanıtımını izlediyseniz ne kadar yorucu olabileceğini canlı yayında görebilirdiniz. Zannediyorum ki öümüzdeki haftalarda da EyeToy, Next Level'in sürekli oyularından biri olacak.

EyeToy: Play 135 milyon civarında satışa sunuldu. Bu kadar paraya değer mi diye düşünüyorsanız kesinlikle değer. Bu yeni eğlenceyi sakin kaçırın. ☺

Sistem Nasıl Çalışıyor?

EyeToy üzerinde hareket algılayıcısi ve mikrofonu olan bir webcam. Bu sayede kamerası oyununun pozisyonunu ekran üzerinde belirliyor ve oyuncuları zaman yaptığı hareketlere göre bilgisayar rakibinin vurulup vurulmadığını anlıyor. Asında neerdeyse tüm konsollarda kullanılanしま tabancalarından daha basit bir sistem. Ancak uygulanabilirliği ve eğlence faktörü göz önüne alındığında sonuç manzılar.



Artılar

Interaktif eğlencede çağ alıcıları bulus, gerçek multiplayer keyfi PC'ınızda webcam olalarak kullanılabilirsiniz.

Eksiler

Tek başına çabuk sıkılıyorsunuz, fiziksel olarak oldukça yorucu

Level Notu





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION

Wolfenstein bu sefer PS2'lerimizde canlanıyor...

Bilgi için: www.activision.com Yapım: Raster Productions Dağıtım: Activision Türkiye Dağıtıcı: Alsan Interactive Tür: FPS Desteklenen: Analog Kontrol, Tıtreşim Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

5

00 yıl önce PC'de görülen ve herkesin birbirine efsaneymiş gibi anlatıldığı Wolfenstein, Nazi'lere karşı verilen bir savaşı konu alıyordu. Yalnız savaş konseptine ters düşerek, bu sefer gerçekçilik biraz daha arka planda, fantezi yönü daha öndeymişti. Geçtiğimiz yıllarda yepyeni grafikler ve yepyeni her şeyle PC'le geri dönen Return to Castle Wolfenstein, özellikle multiplayer oyun güzelliğiyle konuşuldu, beğenildi. Bu FPS'nin diğer oyun sistemlerine uyarlanması kaçınılmazdı ve karşınızda yeni ek ismiyle, Operation Resurrection.

SS subayıyla toplantı

Operation Resurrection, PC versiyonunda olan neredeyse her şeyi içeriyor. Bir de bunun üstüne birkaç eklenen kuyruyor. Öncelikle hikayeye yenislikler getiriyor. Bunlar senaryoyu değiştirecek veya başka bir yöne sapıracak yenislikler değil, senaryoyu daha da detaylandıracak ekleniler. Kısaca oyunun konusunu

uzatmışlar.

Bir diğer yenilik de karakterinizi geliştirebilme yönünde görülüyor. Artık her bölüm sonundaki performansınız size puan olarak geri dönecek ve siz bu puanlarla karakterinizin özelliklerini geliştirebilecek veya çeşitli eşyalar alabileceksiniz. Tabii bu oyuna başlamadan önce Counterstrike tarzında silahları önceden alma vs. gibi bir durum getirmiyor. Sadece size yardımcı olmak amacıyla düşünmüştür. Oyun müthiş bir artışı veya eksisi yok.

Gelelim oyundaki görevlerinize. Her bölüm başında belirli görevleriniz olacak, oynadığınız bölüme göre ek görevler de alabileceksiniz. Görevlerin isimleri, içerikleri her ne kadar farklı gözükse de aslında çoğunun amacı aynı: İstenden görev yerine gidip orayı yerle bir etmek! Evet Wolfenstein fazla düşünmenizi gerektirecek bir yapı barındırıyor. Bunun yerine her şeyi yok etmeye yönelik sizi. Bunu Serious Sam tadında yapmıyorsunuz belki, fakat yine de macera öğeleri, bilmece-bulmaca arama düşün-

cesiyle gelmeyin buraya. Önceden uyarıyorum.

Yavaş hareket etmeyin

Tüm oyun boyunca karşılaşacağınız düşmanlar Nazi'ler değil. Normal insanların bir yere kadar iyi olacağını düşünün «Hitler'i canlandıralım» grubu, bilimsel yollar eşliğinde farklı yaratıklar ve kreasyonlarla karşınıza çıkıyor. Yeni yaratıkların yanında restorasyon çalışmalarıyla, şovalyeler ve benzeri eski dönem savaşçıları da canlandıran bilim adamları, tüm bu yaratıkları sizi durdurmak için üstüne yolluyor. Sizin de onlara karşı kullanabileceğiniz türlü türlü silahlarınız var gelin görün ki. Bunlar arasında plazma tüfekleri, proton ayırtırıcıları (böyle bir silah olamaz) gibi hi-tech silahlar yok. Onun yerine işte makineli tüfeğiymi, tabancasıydı, alev püskürtücüsüydü gibi bilindik, ama gerektiğiinde güçlü silahlar taşıyorsunuz.

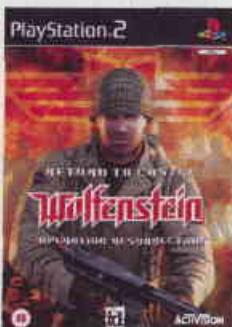
Sıra geldi oyunun en acı şekilde fire verdiği noktaya. PC'de ve Xbox versiyonunda görülen multiplayer modu, hiçbir şekilde Operation Resurrection'da görülmüyor. Ekranı ikiye mi bölmüşünüz, iki televizyon, iki PS2 bulup, bunları iLink yardımıyla birbirine mi bağlamışsınız, hiçbir para etmemiyor. PS2'de halen gelişmemiş online oyun desteğiñin Wolfenstein'a da yansımamış olduğunu böylece anlıyoruz.

Açıkçası grafik bağlamında beni yüksek oranda tatmin etti oyunumuz. Hatta öyle ki,



bazen oyunu durdurup detayları inceler duruma düştüm. Elbette PS2'de görebileceğimiz en iyisi değil, fakat hem animasyon, hem de görsel efekt yönünden oldukça başarılı.

Kontrol açısından yine analog tuşlara kalıyor ve bir FPS'yi de yine zar zor yürütmek zorunda kalıyorsunuz. Eğer bunu atlatırsanız, RTCW: Operation Resurrection PS2 için oldukça iyi bir FPS seçimi olabilir (bir kısaltma daha girseydi bu cümleye gerilecektim). ☺



Artılar

Hızlı oynanış. Sabit framerate. Güzel animasyonlar ve efektlər.

Eksiler

Kontroller sıkıntı yaratıyor. Multiplayer

Level Notu



ENTER THE MATRIX

Matrix evreninde aradığınızı bulabilecek misiniz? Yanıt çok yakında



Bilgi için: www.atari.com Yapım: Shiny Entertainment Dağıtım: Atari Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Tıtreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Bir ara "merhaba" yerine, "Matrix'e gittin mi?" şeklinde selamlaşmaya ne den olan fırtna sonunda dindi. Filmin heyecanını üstünden atamayan ve daha da heyecanlanan bir kitle de, filmin arka bölümünü konsollarda ve bilgisayarlarında yönetmeye koyuldu. Şimdi yeniden Matrix'e adım atıyoruz, ama bu kez PS2 farkıyla...

Ghost ve Niobe

Bilmeyen kalmamıştır, ama ben bir kez daha burada söyleyeyim. Enter the Matrix, Matrix Reloaded'da olan olayların arka planını içeriyor ve bununla bağlantılı olarak siz de Ghost ve Niobe adındaki iki karakteri kontrol ediyorsunuz. Niobe'yi filmde birkaç sahnedede net olarak görmüştük, fakat Ghost daha silik sayılır ortağına oranla.

Oyunu bir karakterlerden birini seçerek başlıyoruz. Karakterlerin özellikleri birbiriley aynı olsa da senaryoları biraz farklı. Dolayısıyla her iki karakterle oyunu bitirmeye çalışmak isteyebilirsiniz. Bölüm bölüm ilerleyen bir oyun yapısı görüyoruz. Her bölümün sonunda da oyunu kayıt etmemize izin veriliyor. Yani her an kayıt imkanınız yok. Bölümler de birbirileyle farklılık göstermeyecektir. Üç değişik bölüm tipi var diyebiliriz. Arkadan görünen klasik aksiyon bölümleri en çok karşılaşacağınız bölüm. Araba

kullanma ve Hovercraft yönetme de diğer iki bölüm tipi. Çoğu insan (ben de dahil) tarafından sıkıcı bulunan araba kullanma hadisesi, Ghost'la oynarsanız silahlı mücadele, Niobe'yle oynarsanız aracı kontrol etme olarak değişiklik gösteriyor.

Tuş dağılımı PS2 gamepad'ine güzel uyarlanmıştır. Üçgen ve Yuvralak, yumruk-tekme ikilisini oluşturuyor. Kare bir nevi "counter". X'le de ateş ediyoruz. Arka tuş takımında da "Focus" önemli bir yer tutuyor, çünkü Focus özelliğini kullanırken aynı zamanda başka tuşlarla da haşır neşir olmanız gerekebiliyor.

Odaklanın

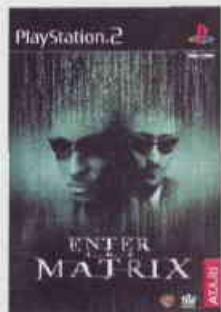
Daha önce Bullet Time ismini bir çok oyunda görmüşük, fakat bu efekti popüler yapan yapıt elbette ki Matrix'ti. Dolayısıyla Enter the Matrix başarının yolunu bu özellikten, yani Focus'tan geçiriyor. Karakterinizin bir Focus-metre'si bulunuyor ve bu barı kullandığınızda her şey yavaşlıyor, kurşunların yanınızdan yavaşça akıp gittiğini görüyorsunuz ve hareketlerinizi daha kontrollü gerçekleştirebiliyorsunuz. Dolayısıyla Focus çoğu zaman hayatınızı kurtarıyor. Focus'u eğer çeşitli yüzeylerin yanında kullanırsanız (mesela duvar), o yüzeyle uygun değişik ve normalde gerçekleştirilemesi imkansız hareketleri görüntüleyebiliyorsunuz. İşin içine tekme, yumruk gibi aksi-

yonları da katarsanız, daha da fantastik görüntülerle karşılaşacağınızdan emin olabilirsiniz.

Kare tuşuna ilginiz, yani aksiyon-counter tuşu, en az Focus kadar yakın olmalı. Hatta Tekme-Yumruk-Aksiyon tuşlarını akıcı ve mantıklı bir şekilde kullanırsanız, filmdeki kareografiye benzeyen dövüş sahnelerini yakalayabilirsiniz.

Oyunun gizli kapaklı bir yeri de ana ekrandaki "Hacking" bölümü. Bu bölüme girdiğinizde Matrix'i kırmaya hadisesine bulaşmış oluyorsunuz, fakat ekrana gelen klavye resmi ve basacağınız her tuş yön tuşlarıyla seçmeniz gerektiğini görünce o bölümde hemen çıkyorsunuz. PC'de çok daha zevkli olan ve gerçekten bir şeyler başarılmışsunuz havasına kapılıp çeşitli gizlilikleri açtıınız Hacking, PS2 versiyonunda klavyesizlik yüzünden son derece başarısız ve sinir bozucu. Ama PC'de olmayan multiplayer seçeneğini PS2'de açıp çeşitli eğitim programlarında iki kişi karşılıklı dövüşebilirsiniz.

Sinir bozucu olan tek konu maalesef bununla sınırlı kalmıyor. Grafiklerdeki özensizlik, kaplamaların olmaması, bazen saçma bir şekilde dengesizleşen oyun yapısı Enter the Matrix'i beklenen başarıya götürmemiyor. Böylece oyunumuz sınıfı zar ya geçiyor, ya da geçemiyor. ☺



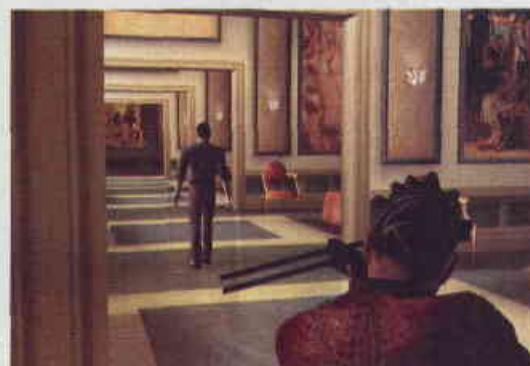
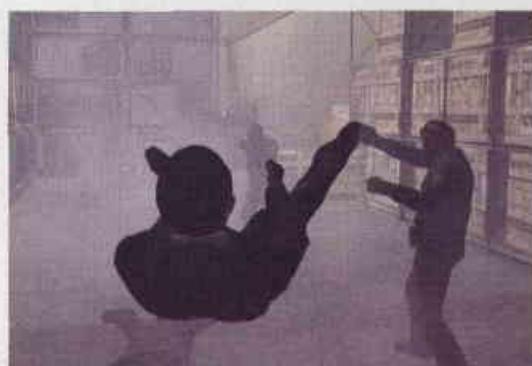
Artılar

Matrix'i konu alıyor. Focus özelliği fena olmamış (daha kötü olabilirdi). Ara sahne çok kaliteli.

Eksiler

Grafikler çok sönükk ve özemsiz. Dövüşlerde varyasyona pek yer verilmemiş. Silah kullanım oyunca çok hakim (daha çok yakın dövüş).

Level Notu



Def Jam Vendetta

LEVEL HIT

Koşun! Hip Hop'cular birbirine girmiş; ortalık toz duman

Bilgi için: www.ea.com Yapım: AKI Dağıtım: Electronic Arts Türkiye Dağıtıcı: Aral İthalat Tür: Güreş Desteklenen: 2 Oyuncu, Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

SkyTurk'ten önceye, çok önceye gidelim. Kablolu yayının ilk zamanlarında Sky TV vardı ekranlarda (uydusu olanlarda belki daha önce). Bu kanalda haftasonları WWF görüntüleri yayınlanır. Esas mücadele her zaman Sky Sports'taydı, ama Sky TV'de de bu heyecanı yaşayabiliyoruz. Üstelik o zamanlar karakterler daha renkli, daha akılda kalıcıydı. Sonra WWF konsollara taşındı. Güzel oyular gördük, görmedik orasını şimdilik karıştırmayalım. Bu sırada bir de Fight Club'la tanıştık; ama o filmdi (konusu şimdi süper bağlayacağım, hepiniz çok şaşıracaksınız). Fight Club'da sınırlı ve normal insanlar canları istediğince dövüşüyor. Amatörce, ama profesyonellere taş çıkartacak cesaret görüntülerileyi" Peki Def Jam nedir, Fight Club nereden çıktı ve ben saçmalıyor muym? Devam edin.

Hala orada misiniz?

Def Jam Vendetta, Def Jam müzik şirketine bağlı sanatçıların (hip-hop türünde çoğu) WWF stilinde renkli görüntüler çizerek, Fight Club tarzında birbirlerine girdiği bir ring dövüşü. Eğer bu müzik türüne karşı bir sempatisiniz varsa, oyunda karşılaşacağınız çoğu karakteri tanıယak ve onlarla ringe çıkmak için can atacaksınız (ben öyle bir şey hissetmedim; long live heavy metal!).

Birçok modumuz var. Story Mode diyerek oyuna başlıyalım derim. Burada maalef istedığınız, en çok

beğendiğiniz sanatçıyı seçemiyorsunuz. Onun yerine uydurma birkaç karakter yaratılmış (dört adet) ve siz de bunlardan bir tanesini seçerek oyuna başlıyorsunuz. Story Mode'da ilerledikçe ve başarılı oldukça, o beğendiğiniz sanatçılara ulaşım yolunuz açılıyor; fakat yine de bu karakterle Story Mode'u oynamamıysınız (buraya hain bir sırtlama efekti eklemin). Açılan ünlü sanatçıları ancak Singles, Free for All, Tag Team ve Handicap gibi tek maçlık modlarda kullanabilirsiniz. Daha doğrusu Story Mode dışında herhangi bir modda.

Hazır modlara girmişken onlardan da kısaca bahsedelim. Açıkçası diğer güreş oyularında görülen modlara kıyasla gayet zayıf mod seçenekleri bulunuyor

ise, 3'e bir veya bire 3 (ikisi çok farklı evet) şeklinde dövüşüyorsunuz. Hiç anlatamadım farkındayım. Neyse bunu da siz keşfedin.

Dört benzemez bir arada

Toplamda 44 adet dövüşümüz var. Bunların 23'ü haşarı, 7'si deli, 12 tanesi de Def Jam sanatçısı. Geriye kalanlar da bizi ilgilendirmiyor. 44 güreşçinin 12'sinin Def Jam'le alakalı olup, bunların içinde en ünlü Def Jam şarkıcılarının olmasına bazılarımız için büyük hayal kırıklığı sayılabilir. Kontrol edilebilir sanatçılar arasındaysa, Capone, WC, Method Man, N.O.R.E., Redman, Joe Budden, Scarface, Ghostface Killah, DMX, Ludacris, Keith Murray ve Funkmaster Flex bulunuyor. Ja Rule, Jay-Z nerede dediğinizi duyar gibiyim. Ben de bilmiyorum.

Tekrar Story Mode'a dönüyoruz. Burada bir nevi iktidar savaşının içine düşuyorsunuz. Savaş ortamına Manny'ye para sağlamak için giriysiniz, fakat konu daha sonra yeraltı çetesinin idirmeye doğru kayıyor. Dört farklı ve Def Jam şarkıcı olmayan karakterden birini seçiktan sonra ilk maçınıza çıkıyorsunuz.

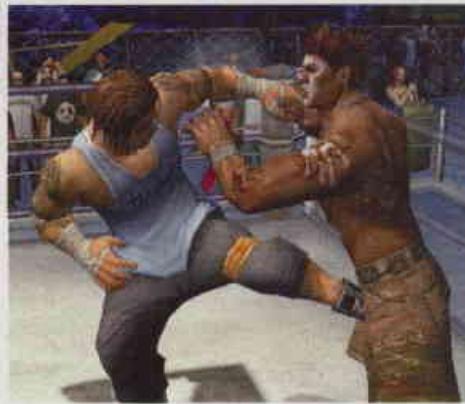
Kare tuşyla "Strike" yapıyoruz. Bu yumruk olur, tekme olur, kısaca rakibinizi sarsacak ve açık vurmeyi sağlayacak bir tuş (hareket). Yuvarlakla oradan oraya koşuyorsunuz. X'e tek bir kez basarsanız yumuşak yakalama, elinizi basılı tutarsanız güçlü yakalama hareketini gerçekleştiriyorsunuz. Üçgenle de ringden dışarı çıkip, içeri geri giriysiniz. L1'le rakibinizin ataklarından kaçıyor veya yerdeyse üstüne kapanabiliyorsunuz. R1 ise gelen atakları durdurmaya veya rakibinizi yerden kal-



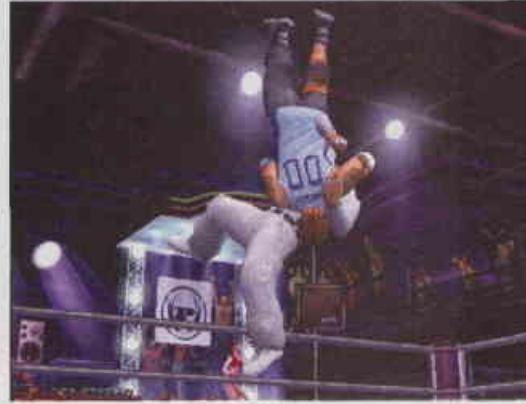
oyunda, ama bununla da idare etmesini bileceğiz. Singles para kazanabileceğiniz, teke-tek maç opsiyonu. Free for All'da dört kişiyi ringe salıyorsunuz ve ayakta kalan son kişi maçı kazanıyor. Tag Team isminden de rahatça anlaşılabilcegi gibi, ikiye iki bir maça adım atmanızı sağlıyor. Yalnız burada üzücü bir yan var ki, o da kameranın fazla sabit durup maçı tam olarak takip edememesi. Handicap modunda



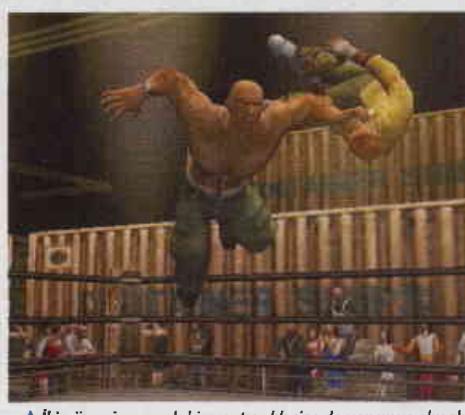
► Bunun acıtağından emin olabilirsiniz.



► Karakterlerin detaylarına dikkatinizi çekerim.



► Bir nevi °∞Piledriver°±. Yani açtır.



► İpucu: Rakibinizin arkasına geçmeyi deneyin.

► İki güreşçi arasındaki orantısızlık size de yansımış olmalı

dirmaya varıyor.

Muhtemelen oyunda en çok kullanacağınız hareket Grappling, yani yakalama olacak. Yumuşak versiyonunu kullandığınız zaman, rakibinizi daha hızlı yakalayacak ve hareketi geri çevirmesine fırsat tanımaysacaksınız. Eğer güçlü yakalamayı denerseniz, daha güçlü bir atak sergilemiş olacak, fakat düşmanının bu hareketi geri çevirme yüzdesini de artırmış olacaksınız. Geri çevirme, doğrusunu söylemek gereki-

yorsunuz, bocalayan karaktere daha sonra bir grapple uyguluyor- sunuz ve yere yıkıyorsunuz, bunun ardından koşarak rakibinizin üstüne atlıyorsunuz. Eğer zamanlamayı tutturursanız bu bir kombo sayılıyor. Peki komboların ne gibi bir artısı var? Birincisi kombolar momentum'unuzu daha çabuk artırrıyor. Ayrıca kombo sırasında düşmanınız sizden kaçamıyor ve güçlü bir atak yapmış gibi oluyorsunuz.

Basından sonuna kadar seviyeli ve kaliteli bir yeraltı güresi

se oyundaki tüm dengeleri altüst edebilecek bir hareket. Doğru zamanda ve doğru şekilde kullanıldığında strike'dan grapple'a kadar her hareketi geri çevirmek mümkün. Geri çevrilen karakter de bunun şaşkınlığıyla bir süre bocalayacağından, karşı atak yapmak için güzel bir fırsatınız oluyor.

Oyunda takip etmeniz gereken son terim, momentum. Kontrol ettiğiniz güreşçiler birer hip-hop'çı olduğu için, seyircilere karşı da belirli bir karizma sergilemeleri gerekmekte. Yaptığınız her °cool° hareket, size momentum olarak geri dönecek. Momentum barınız dolduğundaysa °Blazin° moduna geçiyor ve süper hareketinizi rakibinizi yakaladıktan sonra sergileyebiliyorsunuz. Tahmin edeceğiniz gibi bu hareket hayli güçlü.

Buraya kadar

Her güreş ve dövüş oyununda olduğu gibi, burada da tek hareketlerle başarıya ulaşmak daha zor. Dolayısıyla komboları öğrenmeniz gerekiyor. Yalnız kombolar, iki kere X, bir kere kare gibi tuş kombinasyonlarından oluşmuyor. Burada kombo sistemi biraz daha yavaş işliyor. Mesela ilk önce rakibinize strike yapır



Articular

44 farklı güreşçi Bol aksiyon, yumuşak oynanış
Detayı grafikler Dengeli dövüşler Mantıklı kombinasyonlar

Eksiler

Sadece 12 Def Jam şarkısı Oyun modları yeterli sayılmasın.

Level Notes

88



telik bu maç sırasında istediğiniz kızı kontrol etme gibi bir opsiyonunuz da var. Kazanan bayan da daha sonra oynamaları bir karakter olarak beliriyor. Üstune üstlük galeri bölümünde fotoğrafları çıkıyor.

Story Mode'da her maçın sonunda belirli bir para kazanıp, bu parayı ister karakter gelişimine isterse-

Kazanıp, bu pürtüylerle karakter gelişimine, istenilen de biraz önce bahsettiğim kızların %farklı% fotoğraflarına yatırılabiliyorsunuz. Karakterinizi geliştirmeye yönüne saparsanız, güç, karizma, kabiliyet gibi alanlarda gelişim reçetesi uygulayabilirsiniz.

Oynanış kadar görüntüler de güzel bir profil çiziyor. Özellikle sanatçıların modellemelerindeki detaylar çok iyi ayarlanmış. Bayan güreşçilerin modellemeleri ise apayı bir konu. Her konuda başarı grafiği yüksek olan Def Jam Vendetta, bana sorarsanız kaçırılmaması gereken bir oyun. Yerinizde olsam hala dergiyi okuyor olmazdım ve oyuna koşardım. ☺

APE ESCAPE 2



Bilgi için: www.apescape2.com Yapım: SCEI Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Maymun kovalayabilecek, en az iki yıl ofis deneyimi olan, askerliğini yapm...

1 999 yılında PlayStation için çıkan Ape Escape, maymunların sosyal hayatına karışarak onları yakalamaya çalıştığını eğlenceli bir oyundu. E, Ape Escape 2 de bu oyunun devamı...

Oyundaki asıl amacınız şu: Maymun yakalamak (çok ilginç!). Her bölümün başında sizden belirli sayıda maymun



yakalamanız isteniyor. Tabii ki bunun için bazı silahlarınız ve eşyalarınız var. Maymunları kullanmak için filenizi, çevredeki yaratıkları öldürmek içinse kılıçınızı veya diğer silahlarınızı kullanıyorsunuz. Ayrıca oyunun ilerleyen bölgelerinde, maymunların nerede olduğunu gösteren bir radar ve yüzmenizi sağlayan (aynı zamanda da denizde maymun yakalamanızı) bir araç gibi ekstra şeyler buluyorsunuz. Eşyaları ve silahları; Üçgen, Kare, Daire, X tuşlarına atayarak hızlıca değiştirebiliyorsunuz.

Oyundaki her maymunun farklı bir görünüşü ve farklı

özellikleri var. Bir maymun diğerinden daha agresif veya daha güçlü olabiliyor. Bunu radarınızı kullanarak görebiliyorsunuz. Ayrıca her maymunun birbirinden görünüş olarak ve tarz açısından farklı olması da hoş. Mesela oyun daki maymlardan biri matabor. Üzerine doğru gittiğiniz zaman elindeki kırmızı kuşağı çekiyor.

Grafik açısından ortalamanın çok aşağısında kalan oyun, ilk bir saat için eğlenceli olmasına rağmen bir yerden sonra sıkılmaya başlıyor. Buna rağmen Ape Escape 2 ufak yaştaki oyuncular için hiç fena bir seçim değil. ☺



Artılar

Farklı maymun karakterleri, eğlenceli silahlar ve eşyalar.

Eksiler

Kötü grafikler, sorunlu kamera, tekrar eden bölümler

Level Notu

62



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

PAC-MAN WORLD 2

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Namco Dağıtım: Namco Tür: Puzzle Desteklenenler: Dual Shock

Bir Pac-Man gördüm sanki...

Pac-Man'ın 3D'sinin yapılması kaçınılmazdı... Namco'nun 2002'deki ilk 3D Pac-Man denemesi pek tutunamamıştı. Pac-Man World 2'de ise daha farklı bir konsept deneniyor.

Pac-Man World 2, 1980 yılında yapılan ilk Pac-Man'den tamamen farklı. Oyunun şu anda piyasada bulunan diğer 3D platform oyunlarından hemen hemen hiç farkı yok. Ayrıca artık ekrandaki noktaların tamamını yemek zorunda değilsiniz. Bu size sadece puan kazandırıyor (ve de meyveler).

Pac-Man artık bazı yaratıkların üzerinde ziplayarak onları öldürübiliyor,

duvarlara tutunabiliyor veya yüzebiliyor. Neredeyse her platform oyununda olduğu gibi Pac-Man World 2'de de devamlı bir yerden bir yere



atlıyor ve puan toplamaya çalışıyorsunuz. Oyunu ancak bölüm sonrasında kaydedebiliyorsunuz, ama bölüm aralarında da checkpoint'ler var.

Öldüğünüz zaman en son geçtiğiniz checkpoint'ten oyuna devam edebiliyorsunuz.

Oyunda çoğu zaman kamerayı siz kontrol edemiyorsunuz. Sadece ekranın sağ altında kamera işaretini çıktıgı zaman açmayı değiştirmenize ve çevreye bakmanızı izin veriliyor, ama bu hiç kullanışlı değil.

Pac-Man World 2 grafik açısından Ape Escape 2'den çok farklı değil, ancak biraz daha detaylı. Karakterler ve Pac-Man'ın yeni hali fena sayılmaz.

Sonuçta Pac-Man World 2 için de Ape Es-



cape 2 için söylediğimiz geçerli. Ufak yaştaki oyunculara hitap ediyor ve sınırlı bir eğlence veriyor. Ve ilk Pac-Man'ın yerini kesinlikle tutamıyor. Karar sizin... ☺

Artılar

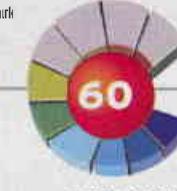
Sıradan grafikler

Eksiler

Zor kontrol, dinamik zorlaştıran kamera, sınırlı eğlence

Level Notu

60



LEVEL 08|2003



STAR WARS: THE CLONE WARS

Bilgi için: www.lucasarts.com Yapım: Pandemic Studios, Creal Studio Dağıtım: LucasArts Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Savaş içinde savaş: Klonları durdurun!

Bir şeye benzemeyen Star Wars oyunları fu- yası devam ediyor. Mü- kemmeli bir evrenin ve tasar- min üstüne herhangi bir oyun oturtamamayı başaran Luca- sArts, klon savaşlarıyla ilgili bu son oyununda da sizinçe- li savaş araçlarının kontrolüne

oturtuyor. Federasyon Gunship'i, Speederbike'i, Assault Tank'ı gibi farklı araçları kontrol ettiğiniz oyunda amacınız çeşitli görevleri yerine getirmek. Her bölümde senaryoya uygun olarak birçok farklı görevi tamamlamaya uğraşır- sunuz. Bunlar arasında bir konvoa eşlik etmek, Outpost yoketmek, çeşitli savaş gemilerinin havalandırmalarını önlemek gibi birçok birbirine benzeyen görev bulunuyor. Bu bölgelerde genelde bir takım eşlikçileriniz de oluyor, fakat her şeyi onlara bırakırsanız kendilerini savaş ortasına deli cesaretiyle atmakta da çeki- kinmeyler ve ölüyorlar. Böy-

lece Game Over oluyor, o uzun Loading ekranına geri dönüp oyuna yeniden başlıyorsunuz.

The Attack of the Clones'un karmaşık ve bir o kadar da eğlenceli savaş sahne- leri oyuna laşınmaya çalışın- mis. Bunun sonunda da harala gürle ekranda lazerler, elinizde titreşimler gibi bir durum olmuş. Bu bazen mutluluk veriyor, bazen de "ne oluyor ya" tavınızı sergilemenize neden oluyor. Her zaman araç kontrol etmiyorsunuz üstelik. Bazen Mace Windu aracından iniyor, "force" ve light saber'ı eşliğinde düşmanlarını yok edebiliyor. Şimdiye kadar an-

lattığım tüm heyecan verici öğeler, eğer dediğim kadar heyecanlı olsaydı bu oyunu kaçırılmayın derdim; fakat şu haliyle sadece basit bir aksiyon. Çok çılçıl Star Wars hay- rani değilse, başka araç aksiyonlarına yönelmeniz tavsiyedir. ☺

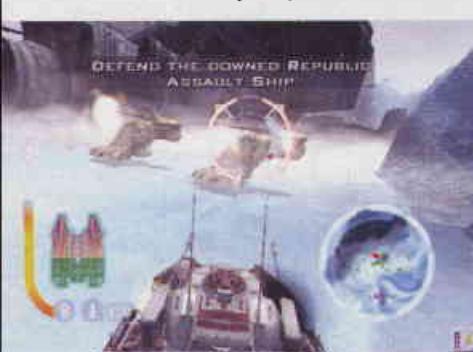
Artılar

Kalebilik aksiyon sahneleri
Star Wars evreni

Eksiler

Görevler çok sıkıcı Araçların kendine has özellikleri yeterli değil Araç dışı görevler bu oyunda olmasa daha iyi olurdu

Level Notu



CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: 2 oyuncu, Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Ah eski günler...

Unutulmaz bir oyundu Contra. Contra, Contra II derken sonunda Shattered Soldier'a da ulaştık. Bu oyun hakkında ente- san da bir durum söz konusu. Bazı oyuncular (muhtemelen eski olanlar) Contra'yı yeniden çok sevecek, beğenecek. Diğer kısım oyunculara muhtemelen daha ilk bölümü bitirmeden oyundan soğuya- cak. İkiyle de karşılaşım ve her iki tarafı da anlıyorum.

Contra'nın bu yeni versi-

yonunda yine platform tarzı alanlarda yolu- muzu bitiş çizgi- sine kadar aç- maya uğraşaca- gız. Önümüzde binbir türlü düş- man çıkacak ve

onları elimizdeki teknoloji ürünü silahlarla yok edece- giz. Önceki Contra'ların aksine yok ettiğiniz düşmanlar- dan silahlar düşmüyordu. Artık elinizde sadece Machinegun, FlameThrower ve Grenade Launcher var. Bir de bu silah- ların alternatif atak modları. Üç silahı da aynı anda elinizde bulunabiliyor ve duruma göre aralarında seçim yapabiliyorsunuz. Bu çok önemli bir durum, çünkü oyuncunun tüm düşman ve Boss yapısı buna bağlanmıştır. Doğru düş- mandan doğru silahı kullanmak ve özellikle Boss'ların

saldırı şekillerini ortaya çıkar- mak çok önemli.

Easy, Normal ve Hard se- çeneklerimiz var. Buradaki zorluk farkı, oyuncunun genel ya- pisında hiçbir farklılık yaratmır- yor. Sadece, Easy'de inanı- maz fazla Continue'nuz bulu- nuyor, Normal ve Hard'daysa inanılmaz az. Şöyle de bir du- rum var ki, Easy'de oyunu bitirirseniz, "Oyun bitti. Gerçek heyecanı yaşamak için Nor- mal'da oynayın" şeklinde bir uyarı alırsınız. Dolayısıyla 3 Continue'nun değerini sonuna kadar bilin ve Normal'da oynayın.

Contra hayranları için mükemmel bir seçenek olan Shattered Soldier, zor oyun yapısı yüzünden bazı oyuncuları çabuk bezdirecek olsa da, bence iyi bir oyun. Bakınız, alınız, ediniz... ☺

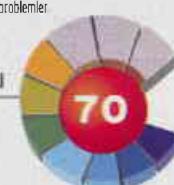
Artılar

Eğer dikkatli oynanırsa, denge oyun yapısı
Eski Contra aksiyonunun bozulmasına

Eksiler

Sını bozacak derecede zorlayılabilir
Grafiklerdeki ufak problemler

Level Notu



Tomb Raider Angel of Darkness

Sadece Lara Croft'un adı bile bir yazıyı okutmaya yeter,
böylece benim gibi spot özürlü birinin de ekmeğine yağı sürülmüş olur.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Oynamaktan pek hoşlanmayacağımı düşündüğüm bir oyunun yazısını yazmam gerekiğinde hep şöyledir avuturum kendimi: "Ya bir de Tomb Raider oynamak zorunda kalsaydım?". Baksanız, 2001 Nisan ayında yazdığını TR Chronicles yazısına şöyledir başlamışım: "Bir kez daha Lara'nın maceralarıyla baş başayız. Bunun son olmasını dileyerek çö-

tu. Bunun yerine bölümleri mümkün olduğunda ayrıntılı biçimde anlatmaya çalıştım (yine de şurada kurşun var, şurada sağlık var tarzı anlatımlardan mümkün olduğunda kaçındım).

Not: 5. bölüme kadar lineer biçimde ilerlemenize rağmen, o bölümde itibaren görevleri istediğiniz şekilde yapabilecek ve seçeceğiniz yollar konusunda

leyin ve merdivene tırmanın. Pencerenin içeri girip içerisindeki malları toplayabilirsiniz ama buna zorunlu değilsiniz. Pencerenin yanındaki merdivenden yukarı çıkmak. Yine önünüzdeki boşluğu zıplayarak geçip, su borusuna tırmanın.

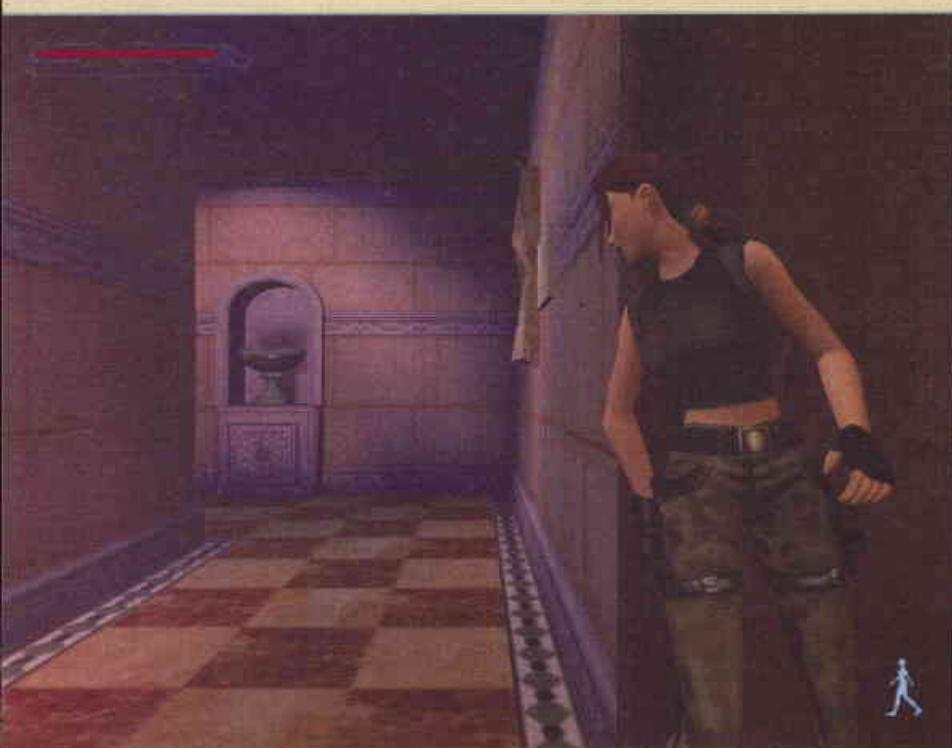
Burada çıkıştıya asılarak yürümemeyi öğreneceksiniz. Lara başta güçsüz olduğundan asılarak çok fazla ilerleyemiyor, yolun yarısında aşağı inip gücünüza toplayın ve yola öyle devam edin. Çitin bittiği yerde kendinizi yukarı çekin.

Çatının sol üst köşesinde bir varil var. Varılı çekince ve aşağı atlayarak levyeyi alın. Tekrar çatiya tırmanın ve kilitli olan kulübenin kilidini kırmak için Lara güçlenecek, böylece levyeyi aldığınız yerde inip karşı tarafa geçebileceksiniz. Karşıya geçince Stealth kullanmanız söylenecek. Bu şekilde sessizce ilerleyin ve anahtarları alıp geri dönün. Anahtarları kapıda kullanıp merdivenden inerek bölümü bitirin.

2 - Derelect Apartments

Kapayı kırma çalışanlar var, bu yüzden kitaplığı kapının önüne çekin. Her ne kadar pek bir işe yaramasa da size biraz zaman kazandıracak. Merdivenlerden yukarı çıkmak ve kapının kırılmasını seyredin. Polis içeri gaz bombası attığından Lara'nın zehirlenme ihtimali var. Sağlık göstergesinin altındaki hava göstergesine dikkat edin, bitmesine izin vermeyin. Buradaki amacınız sürekli yukarı çıkmakının yolunu bulmak, bunun için birkaç yerden atlamanız gerekecek. Karşınıza çıkan dolabı çekin ve yukarı çıkmaya devam edin.

Merdivenlerde bir kutu göreceksiniz. Bu kutuyu merdivene doğru çekin, üzerebine çekin ve korkuluğa zıplayıp tutunun. Sağ taraftaki kapıdan girdiğinizde biri



zümümüze başlıyoruz". O kadar temenni ettik de ne oldu? Eidos Tomb Raider için yeni bir seri hazırlamaya karar verdi. Bu oyunun yedincisi, sekizincisi çok kırınca ne yapacağım, şimdiden kara kara düşünmeye başladım :) Neyse başa gelen çekilir diyerek iki ay sürecek TR maceramıza başlayalım.

Not 1: Bu ay resimli rehber fikrinden vazgeçtim çünkü yeterli zamanım yok-

nispeten özgür olacaksınız. Yani bu yazıtta bahsetmeyeceğim yolları kullanarak da diğer bölümlere geçebilirsiniz.

1 - Parisian Backstreets

Bu bölüm eğitim bölümü diyebiliriz, arka plandaki ses size Lara'nın yetenekleriyle ilgili bilgiler verecek. İlk olarak çöp tenekesine tırmanın ve yukarıdaki balkona çekin. Önünüzdeki boşluktan atlayın, iler-

yerde, biri askıda olmak üzere iki tane anahtar bulacaksınız. Yine aynı odadaki şalteri indirince asansör çalışmaya başlayacak. Asansöre binin ve kilitli kapının olduğu 2. kata inin. Bu odadan silah alacaksınız. Tekrar üst kata çıkışın ve jenerator odasındaki kilitli kapıyı açarak bölümü bitirin.

3 - Industrial Rooftops

Önce varile, ardından merdivene tırmanın. Telden karşıya geçerken Lara'nın bacaklarını tele dolamalısınız. Karşıya geçince çatıdan aşağı kayın ve kapının olduğu yere düşün. Kapıdan girdiğiniz odada (ve bir sonrakinde) birkaç mal bulabilirsiniz. Üçüncü odaya girince önce merdivendeninin ve kutuyu iterek Lara'yı güçlendirin. Alevlerin solunda geçin ve garaj kapısından içeri girin. Üzerinde parmaklık olmayan çıkıştıya tutunun ve bu yolu takip edin. Yolun sonunda geniş bir yerden ziplamanız gerekecek, Action tuşuna basarak karşı tarafa tutunmayı unutmayın. Sola doğru asılarak ilerleyin ve yukarı çıkışın.

Merdivenlerden çıktıktan sonra boşluğu geçin ve kapıdan girin. Bu yoldan ilerlediğinizde kendinizi dışarıda bulacaksınız. Merdivenlerden tekrar yukarı çıkışın ve kapıdan girin. Yine bir merdivene çıkışına çatıya ulaşacaksınız. Sola doğru ilerleyince bölüm bitecek.

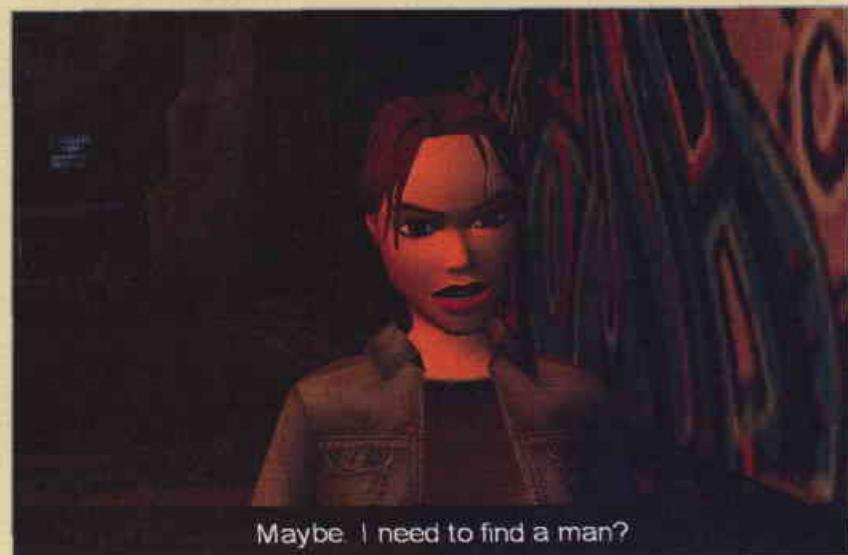
4 - Margot Carvier's Apartment

Kaçışımızın ilk kısmı sona ermek üzere. Bu bölümün başında Bayan Carvier ile konuşacaksınız ve söyleyeceğiniz cümleleri siz seçecəksiniz. Burada ne söylediğiniz önemli değil ama bolca konuşup hikayeyi biraz ortaya çıkarabilirsiniz. Konuşma bittiği anda tekrar kaçmaya başlayacağz, yoksa polislere yem olabiliriz.

Mutfakta alabileceğiniz iki şey var, şarap şişesi ve çekmecedeği sağlık halleri. Diğer yerleri araştırmakla vakit kaybetmeyin çünkü polis peşimizde. Kordonan geçin ve kapıdan çıkararak bölümü bitirin.

5 - Parisian Ghetto I

İçinde uyandığınız araçtan çıkışın sol taraftaki evsizlerle konuşun. Aracın sol taraftındaki boruya tırmanın ve ilerleyerek çitin üzerinden atlayın. Sol taraftaki adamlı konuştuktan sonra defterinize yeni bir görev eklenecek. Adamın yanındaki kapıdan içeri girin ve Janice ile ko-



Maybe, I need to find a man?

nüşün. Ondan da bilgi aldıktan sonra defterinizde yapmanız gereken görevlerin bir listesi çıkmış olacak.

Şimdi şehirde biraz gezintiye çıkacağınız. Janice'in önündeki merdivenlerden çıkışın ve yukarıdan sola dönün. Buradaki parayı alıp ilerleyin. Direklerin olduğu yere geldiğinizde sağ tarafta Cafe Metro'nun olduğunu göreceksiniz. İçeri girin ve barmenle konuşun. Gitmeniz gereken yer Serpent Rogue.

6 - Serpent Rogue

Kafeden çıkış geriye doğru gitmeye başlayın. Sol taraftaki yeşil kapılı garaja gelmeden önceki aralıktan ilerleyin ve yolun sonundaki kapıyı kullanarak Serpent Rogue'a girin. Sol tarafa gidince burada bir nöbetçi ile karşılaşacaksınız, onu öldürmeniz gerekiyor. Üzerinden anahtarları aldıktan sonra girişe geri dönün. İleri gidip sol taraftaki düğmeye basarak ışıkları kapatın.

Bara gidin ve DJ kabinine girin. Buradaki pikabı çalıştırıldığınız zaman müzik çalışmaya başlayacak ve etraftaki nöbetçiler neler olduğunu görmek için buraya gelecekler. Hepsini öldürün ve cesetlerini yağmalayın. Silahınızı kaldırmadan merdivenlerden yukarı çıkışın ve nöbetçiyi öldürün. Yolun içerisinde göreviniz hoşparlısı balkona doğru çekin ve üzerine çıkışın balkona zipline. İlerleyin ve gördüğünüz tüm nöbetçileri vurun.

Şimdi ilk nöbetçiyi öldürdüğünüze yere geri dönün. Korkulukların kırık olduğu bir yer göreceksiniz, oradan hareketli platforma zipline ve karşı tarafına geçerek kare kafese tırmanmaya başlayın. Platform en üst noktaya geldiğinde

platforma zipline ve merdivene tutunun ve sağa gidin. İlerleyip platformun eğik durduğu kısma gelin. Karşıya atlayıp diğer platforma ulaşın. Yüzünüzü iskeleye dönün ve zipline tutunarak ilerlemeye başlayın. Kendinizi yukarı çektiğinizde karşınızda kontrol odasını göreceksiniz. Buradaki köprüyü tekmelediğinizde Lara güç kazanacak. Kontrol odasının kapısını tekmeleyerek kırın ve içerdeki anahtarları alın.

Sol taraftaki kolu iki kez çekerek spot ışığının balkona en yakında kareye gelmesini sağlayın, sonra da sağ kolu çekin. Odadan çıkışın, köprüden karşıya geçin ve merdivenden tırmanın. Spot ışığına doğru gidin ve kapıyı açarak kutuyu alın. Tekrar kontrol odasına dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Ulaşmaya çalıştığımız yer zemin kat, buraya indiğimizde arka taraftaki kilitli kapıyı anahtarları kullanarak açabilecek ve dışarı çıkabileceğiz. Böylece tekrar ghetto ortamlarındayız.

7 - Graveyard

Janice'in olduğu yeri geçip ilerlediğinizde yolu sağ tarafında Rennes' Pawns Shop isimli bir dükkan göreceksiniz. Buraya girip elinizde bazı şeyleri satabiliyorsunuz. Şimdi kutuyu sahibine götürmek gerekiyor. Biz daha önce bu görevi Pierre'den aldığımız için (barman) kutuyu ona götürüreceğiz. Eğer Bernard'a götürmiş olsaydık mezarlığa gitmek için farklı bir yol kullanacaktı. Pierre'e kutuyu verdiğinizde kapının şifresini (15328) öğreneceksiniz.

Kafeden çıkış sola dönün. Düz gidip parkı geçin ve kahverengi kapıya ulaşın.

Öğrendiğiniz şifreyi girerek kapıyı açın ve apartmana girin. Francine ile konuşmaktan sonra sağ taraftaki kapıdan balkona çıkmak. Sağındaki diğer balkona ziplayın. Borudan tırmanarak çıkıştıya ulaşın ama Francine'i dinlediyseniz bu çıkışının sağlam olmadığını öğrenmiş olmalısınız. Üzerinden hemen koşarak geçin ve çıkışından aşağı sarkıp ilerleyin. Az sonra kırmızı ipe ulaşacaksınız. Bu ipe kullanarak diğer balkona düşün, oradan da mozolenin üzerine atlayın.

Mezarlıkta köpeklerle dikkat etmek gerekiyor, isterseniz onları vurabilirsiniz. Kırmızı kapılı mezara gidin ve üzerine tırmanın. Yüzünüze apartmana doğru dönün ve karşısındaki mezara atlayın. Bu şekilde melek heykelinin bulunduğu yere ulaşana kadar mezarlardan tepesinde ziplayacaksınız. Melek heykelinin olduğu yapıya geldiğinizde kapıyı tekmeleyerek güç kazanın. Melek heykelinin arkasına geçin ve onu iterek deliğin ortaya çıkmasını sağlayın. Açılan delikten mezarin içine girebileceksiniz.

ceksiniz. Bu taşları kenara çektiğinizde ortaya bir izgara çıkacak. Izgarayı tekmeleyerek açın.

İlerleyip kapıdan geçen ve bir sonraki kapıdan sonra sola döndüğünüzde az önce temizlenmiş olduğunuz taşların bulunduğu yere geleceksiniz. Suya girin ve karşı taraftan çıkışın. Buradan iki mezarin olduğu odaya gireceksiniz. Sol taraftaki mezarda Arnaud var, buradaki sağlığı alın ve sağ tarafa gidin. Burada Bouchard ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşken nazik olmazsanız sizi hemen öldürerektir, o yüzden söylediklerinize dikkat edin. Örnek olarak şu diyaloğu kullanabilirsiniz: "Easy Bouchard - What'd you suggest - Passports".

Bouchard sizi Rennes' Pawnshop'a yönlendirecek. Odadaki kolu çekince kapı açılacak. Bu odaya girin, mermileri alın ve kutuyu yolun sonuna kadar itin. Kutuya tırmanıp çıkıştıya tutunun ve koku çekin. Aşağı inin ve Bouchard'ın bulunduğu odaya dönüp kapıdan dışarı çıkin.

ce'i geçin. Düz ilerleyin ve barikatları geçip sağa dönerek Rennes' Pawnshop'a ulaşın. İçeri girdiğinizde etrafın talan edilmiş olduğunu göreceksiniz. Arka odaya girince Rennes'i yerde, ölmüş halde bulacaksınız. Yere kanla bir sembol çizilmiş. Rennes'in cüzdanını alın ve içine bakın. Mavi kapı için gerekli olan şifreyi (14529) öğreneceksiniz.

Kapıdan içeri girip eşyaları toplamaya başlayın. Son eşyayı da alır almadır bir ara demo girecek, demodan çıktığınızda hemen sarı düğmeye basıp kasa kapısını açın. Odadan çıkışın ve sağa dönün. Yerdeki kapağı açarak aşağı inin, koridor dan koşun ve kanalizasyon borusuna atlayın. Sola dönüp yolun sonuna kadar koşun. Eğer doğru zamanlama yaptıysanız Lara bota binecek ve yeni bir ara demo izleyeceksiniz.

10 - Louvre Storm Drain

Uzun koridor boyunca ilerleyip suyun aktığı odaya gelin. Sola doğru ilerleyip iki atık borusunun yanına gelin. Bu borusların sol tarafında dikey bir borusu göreceksiniz. Onun üzerine çıkışın ve ilerleyerek düzmeye ulaşın. Bu düğme sayesinde bir pervaneyi kapatmış olduk. Ana katta geri dönün sola doğru ilerlemeye başlayın. Bu yolun yarısında sağa döndüğünüzde bir merdivene geleceksiniz. Merdivenden tırmanın ve pervanenin katlarını iki kez döndürün. Böylece güç kazanmış olacaksınız. Kırık kanadın olduğu açıklıktan sürünererek geçin ve yolun sonuna ulaşın odaya atlayın. Buradaki vanayı çevirdikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönün.

Ana odaya geldiğinizde şu anda bulunduğunuz borunun tam karşısındaki borusa doğru gidin. Sol tarafta açık bir kapı göreceksiniz. Buradan ilerleyince tekrar bir vanayla karşılaşacaksınız, onu da çevirip yine ana odaya dönün. Tekrar dikey borusa çıkışın ve su akışının altındaki yerden ilerleyerek yolun sonundaki vanaya ulaşın. Metal çıkışının ucuna geldiğinizde yukarıda bir merdiven göreceksiniz. Bu merdivene ziplayarak tutunun ve metal çıkıştıya tırmanın. Tekrar kenara kadar gidin ve yine merdivenden yukarı çıkışın. Yeni bir metal çıkıştıya geleceksiniz ve bu metalin sonunda bulacağınız borusa tırmanarak başka bir vanaya ulaşacaksınız. Burada yatay borusa tutunun ve yolun yarısında aşağı atlayın. Buradaki cephaneleri aldıktan son-



8 - Bouchard's Hideout

Biraz ilerlediğinizde yer göcecektir. Sarmaşıyla kaplı duvara tırmanın ve sağ taraftaki boruya geçerek ilerlemeye başlayın. Burada duraklamamalısınız çünkü Lara'nın gücü burayı geçmeyeanca yetecektir. Aşağı indiğinizde yer yine göcecektir, bu sefer suya dalacak ve iyice derine inip karşaşa geleceksiniz. Tırmanabileceğiniz yeni bir sarmaşıklı duvarın arından yolun sonunda birçok taş göre-

Kendinizi kilisenin üst katında bulacaksınız. Heykele doğru gidin ve oradaki taş bloğu itip çekerek güç kazanın. Buradaki taş süntünların tepelerinde toplayabileceğiniz mallar bulunuyor. Bunları da hallettikten sonra kilisenin ön kapısına gidin ve dışarı çıkışın.

9 - Rennes' Pawnshop

Yoldan ilerlemeye başlayın ve solundaki kamyonu geçip sağa dönerek Jani-

ra tekrar ana kata dönün.

Şimdi suya dalmamız gerek. Suda ilerlediğinizde sarı bir çitle karşılaşacaksınız. Çitin arka tarafına yüzün ve metal çıkıştıya tırmanın. Aşağı doğru yavaşça ilerlerken Lara yukarıdaki boruya tırmanabileceğini söyleyecek. Boruya tutunun ve asılarak ilerlemeye başlayın. Sol tarafta bulacağınız vanayı da çevirin. Tek-

11 - Louvre Galleries

Merdivenlerden yukarı çıkıp nöbetçiyi temizleyin. Bunun ardından merdivenlerin üstüne bir nöbetçi daha gelecek, ondan da kurtulun. Yoldan ilerleyip girdiğiniz ilk oda 1. lazer odası. İlk kutunun üzerine çıkin. Yüzünüzü odanın uzun kısmına doğru dönün ve üç kutunun olduğu yere ziplayın. Orta kutunun üzerine çıkin

ve çıkıştıları kullanarak açık pencerenin bulunduğu kısma gelin. Pencereden girin, nöbetçiyi öldürün ve anahtarını alın.

Pencereden çıkış aşağı inin. Borunun yanındaki kapıdan geçin ve yukarı çıkararak sağa doğru ilerleyin. Kendinizi çitli bir bölgede bulacaksınız. Buradaki kapıdan girin ve makinenin üzerine tırmanarak çömelerek geçebileceğiniz deliğe ulaşın. Merdivenden aşağı inince yeni bir bölgeye geleceksiniz.

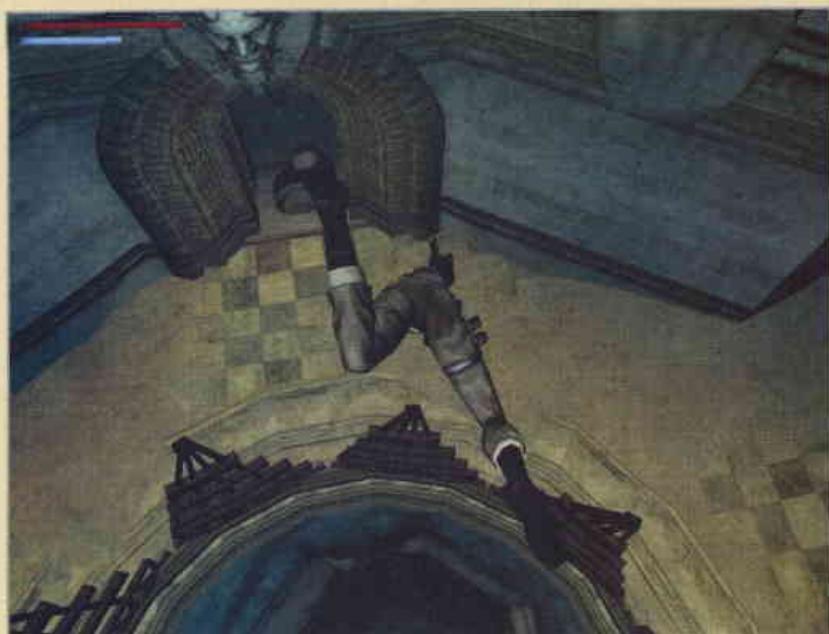
Bu depo odasının kapısından çıkin ve nöbetçiyi öldürün. Sağdaki koridordaki ilk odadaki dolapta solunum aygıtı var ama dolap kilitli. Sağdaki diğer odadaki nöbetçiyi öldürün ve en soldaki düğmeyi kullanarak Carvier'in ofisindeki bilgisayara zoom yapın. Böylece 14639 şifresini öğreneceksiniz.

Koridorun sonuna gidin ve şifreyi girin. Böylece Carvier'in ofisine girmiş olduk. Her tarafı araştırip bilgi toplayın ve masanın çekmecesinden güvenlik kartını alın. Koridorun diğer ucuna gidin ve kart okuyucuda aldığınız kartı kullanın. Merdivenlerden inip kapıdan girin. Yine Louvre'un içindeyiz. Buradaki odaya girin, nöbetçiyi öldürün ve koridorun sonuna ilerleyin. Tekrar kartı kullanıp içeri girin. Louvre'a tekrar girdiğimizin merdivenlerin yanında üzerinde tabela olan bir kapı göreceksiniz. İçeri girin ve koridordan geçip merdivenden inin. Sonräki kapıdan da geçtikten sonra önce sola, sonra sola döndüğünüzde büyük kapıları olan bir yere geleceksiniz. Mavi kapıdan geçtiğinizde bölüm bitecek.

12 - Archeological Dig Site

Beyaz binalara doğru yaklaşın ve dışarı çıkan nöbetçiyi öldürün. Onun çıktıığı odaya girip araştırma yaparak önemli bilgilere sahip olabiliyoruz. Odadaki düzmeye basınca kazı alanındaki ışıklar yanacak. Dışarı çıkin ve sağ taraftan gelen nöbetçiyi öldürün. İki mobil ofis arasında büyük metal kapılar göreceksiniz. Buradaki düzmeye basınca kazılara yakında bakma imkanınız olacak. Bu röntgen cihazını kullanarak yarımdaire içinde çöp adam figürüne benzer işaretin bulun.

Dışarı çıkış son ofise girin. Yazıcıda başka bir sembol daha göreceksiniz. Odadan çıkin ve sola gidip köşeyi dönün. Yolun yarısında kazı alanına ihen bir merdiven göreceksiniz. Sola dönün ve aşağıya inen merdivenin olduğu yere gelin. Yüzünüzü merdivene doğru dönün



rar geri dönün ve kırık metal çıkıştıyı gelin. Bu çıkışının üzerindeyken Lara bu sefer de ziplayabileceğini söyleyecek. Karşıya ziplayın ve sol taraftaki borunun yanındaki kırık çitin altından geçin. Yolun sonuna giderek aşağı kayın ve tekrar ana kata ulaşın. Kendinizi kırık pervane'nin yanında bulacaksınız, buradan ana odaya geçin.

Dikey boruya tırmanarak suların aktığı yere ulaşın. Burada yukarı çıkmış bir boru göreceksiniz. Onun üzerinden geçip kapıyı açınca kendinizi geniş bir odada bulacaksınız. Yüzünüz havuza dönükken sağa dönün ve varile bomba yerleştirip suya atlayın. Sola gidinice yüzebileceğiniz bir boru göreceksiniz. Borunun içindedeyken ikinci aralıkta sol dönün ve dışarı çıkin. Sola gittiğinizde kendinizi yanan odaya yukarıdan bakar halde bulacaksınız.

Aşağı inip sağ tarafa doğru giderek merdivenden tırmanın. Burada ilerlerken alevlerin üzerinden ziplamanız gerekecek. Bunu başardıktan sonra duvarın patlamış olan kısmında içeri girin ve Louvre'a ulaşın.

ve lazerler kaybolduğundan karşısındaki orta kutuya atlayın. Bu kutunun kenarına geldiğinizde yeni lazerler çalışacak. Zamanlamayı iyi yapın ve sonraki kutuya atlayın. Kutunun sağ tarafından sarık ilerleyerek lazerleri geçin. Yukarı çıkip sağ taraftaki kutuya ziplayın. Lazerlerin arasındaki boşluktan ziplayarak 2. lazer odasına geçin.

İlk çapraz lazerlerden çömelerek geçtikten sonra kenardan ilerleyin ve ortadaki lazerlerin üzerinden atlayın. Sağ taraftaki nöbetçiyi etkisiz hale getirip kimliğini alın. Kapıyı açın ve diğer nöbetçiden de kurtulun. Ortadaki kutuya Mona Lisa'ya doğru itebildiğiniz kadar itin. Mona Lisa'nın sağındaki düzmeye basın ve hemen ittiğiniz kutuya çıkip Mona Lisa'nın üzerindeki çıkıştıya tutunun. Havalanırmaya deliğine girin ve sağa dönüp ilerleyin. Buradan ufak bir odaya geçeceksiniz. Merdivenden çıkışına kendinizi Louvre'un çatısında bulacaksınız.

Sağda dönün, kutuya ve sonra da boruya tırmanın. Çıçkıta tutunup sağa doğru asılarak ilerleyin. İpe ulaştığınızda ipten ilerlemeye başlayın. Yine boruları

ve yana doğru takla atarak taş platformun üzerine çökün. Buradan zıplayarak tahta platforma tutunun ve köprüye çökün. Yolun yarısında sola döndüğünüzde bir düğme göreceksiniz. Bu düğme asansörü çağrırmaya yarayacak. Köprünün sonuna kadar yürüyün.

Yine yüzünüze tahta köprüye dönün. Köprünün T şekline benzediğini görecəksiniz, yol ayrırima atlayın ve kolların olduğu yere gidin. En soldaki hariç tüm kolları çekin. Bulmacanın olduğu yere gidin (T harfinin alt ucu) ve yarınlık sembolünü görene kadar kolu çekin. Şimdi tekrar kolların olduğu yere gidin ve bu sefer en soldaki kolu çekerek sembolü

duvardaki direğe atlayın. Buradan da yan taraftaki deliğe geçin.

Bu şekilde birkaç kat indikten sonra kırık bir köprüye geleceksiniz. Köprünün kenarına gelip sağa baktığınızda gargoyle heykeli göreceksiniz. Onun üzerine zıplayın, sola dönün ve diğer gargoyle heykeline geçin. Gargoyle heykelinin sol tarafında taş toprak bulunan bir yer var, kendinizi oraya bırakın. Burada duvara tırmanarak aşağı inin, bir diğer direğin üzerinden geçip kolu çekin. Duvarдан çıkan parçaları kullanarak zemin kata kadar ulaşabilirsiniz.

İskeleti öldürmeniz mümkün değil ama birkaç yumruktan sonra yere düşü-

14 - Hall of Seasons I

Girdiğiniz odada dört tane resim görecəksiniz. Bu dört resmin de üzerinde birer simbol ve alt tarafında da açıklık bulunuyor. Bunlar bu bölümün alt bölümlerine giden kapılardır. Amacınız her bir bölmeye girip o bölümdeki kristalı alıp geri dönmek.

Geniş odaya girdiğinizde karşınızda bir iskelet görecəksiniz. Bu da ölmeyenlerden ama yere düşürdükten sonra etrafta daha rahat hareket edebilirsiniz. Kalkanını kaldırılmışken zarar veremiyorsunuz, bu yüzden ateş etmek isterseniz arkasına geçmeye çalışın.

Şimdi çember şeklindeki odanın ortasında dört tane çeyrek daire var. Bunlardan birisinin üzerine bastığınızda üç tane kapı açılacak. Bu üç kapının da sonunda birer kol bulunuyor. Doğru kolu çekerseniz alt bölüme gidecek, yanlış olanları seçerseniz tuzağa düşeceksiniz. Eğer aşağı düşerseniz asansörlü odayı bulup tekrar yukarı çıkmamanız gerekecek. Şimdi alt bölmelere geçelim:

15 - Breath of Hades

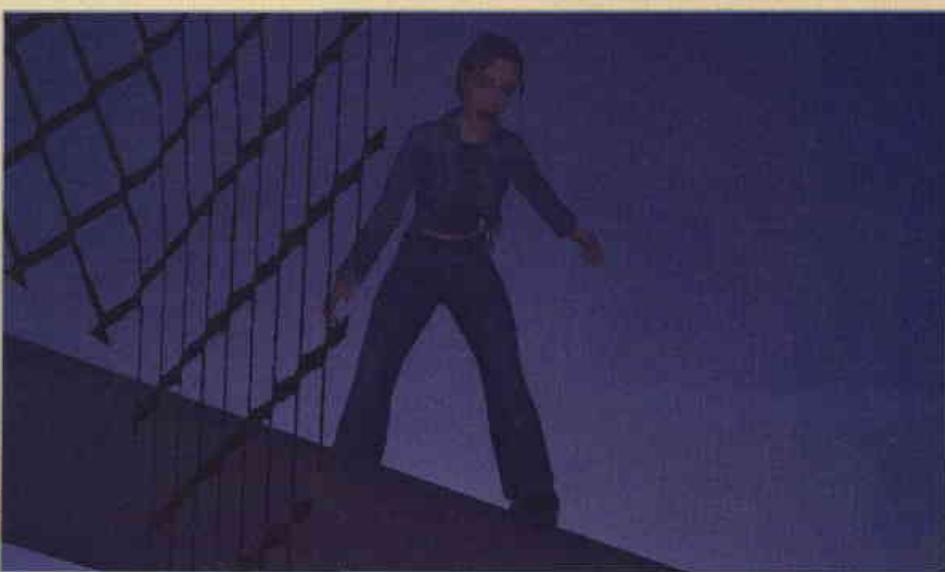
Bu bölüme geçmek için üzerinde üç tane rüzgar kıvrımı simbolü olan daireye basmalısınız. Açılan üç kapıdan doğru olanı en sağdaki kapı. Kolu çekince kapı açılacak ve alt bölüm başlayacak.

Sağ dönün ve duvara yaslanarak ilerleyin. Odanın arka tarafına geçtiğinizde kolu çekmelisiniz. Bunu yaptıığınızda yerden sütunlar yükselecek. Burada aslında tek yapmanız gereklisi sütundan sütuna atlayarak karşı tarafa ulaşmak. Ama bunun pek de kolay olmadığını göreceksiniz. Sütunlara atlarken yürüme tuşuna basılı tutarak atlama özelliğini kullanın (bir nevi hoplama diyebiliriz). Kristalı aldıktan sonra sütunları geçmemi zorlaştırmış olan rüzgar duracak ve siz de biraz daha rahat biçimde geri dönebilirsiniz.

Hall of Seasons'a döndüğünüzde ilk girdiğiniz odadaki ilgili resmin altına kristal yerleştirin. Elbette buradaki iskelet yine ayaklanmış olacağından, öncelikle onu yere sermeniz gerekebilir.

16 - Neptune's Hall

Neptune's Hall için açılan üç kapıdan girmeniz gereken en soldaki. Buradaki kolu çektiğinden sonra zorlu alt bölümlerden birine girmiş olacaksınız. Odadaki ateş fırlatın iskelete bulaşmayın ve arka ta-



sabitleyin. Bu işlemi çöp adam simbolü, akrep ve hedef işaretleri sembollerini için de tekrarlayın. Dört simbolü de yaptığınızda ara demo girecek.

Tahta yürekle yolundan ilerleyerek ofislerden mümkün olduğunda uzaklaşın. Sah tarafta bulunan tahta platforma atlayın ve yüzünüzü kazı alanına dönün. Taş platforma zıplayın, kendinizi tahta çıkışına çekin ve köprüye tırmanın. Aşağıdaki çemberin içine düşerek bölümü tamamlayın.

13 - Tomb of the Ancients

İleri doğru yürüyün ve birkaç çıkışından aşağı atlayın. Ara demoda odayı görecəksiniz, gitmeniz gereken yer iskelet savaşçının bulunduğu zemin katıdır. Üzerinde durduğunuz çıkışından aşağı inin ve duvara tırmanın. Yarasalar sizi ürkütmeyecek, bir sorun çıkarmıyorlar çünkü. Platforma çıktığınızda sağa dönün ve

veriyor. Bu sırada sürünenek girebileceğiniz deliği bulun ve kolu çekin. Duvarдан çıkan parçaların yerleri değişecek. Bunları kullanarak en yukarıya kadar çekin. Yukarıda yüzünüzü duvara dönün ve kendinizi yukarı çekin. Buradaki düğmeyi kullandığınızda çukurda bir kapak açılacak. Yine en alta inin ve iskeleti bir kez daha yere serin. Kapaktan aşağı inin ve köşeyi dönüp kapıyı açarak Lara'nın güçlenmesini sağlayın. İlerleyerek yeni kısma geçin (yükleme olunca yeni yere geçtiğiniz anlayacaksınız). Duvarı temeleyn ve ilerleyin. Bu yere girdiğinizde kapı arkandan kapanacak.

Sağ taraftaki kolu çektiğiniz anda ölümcül tuzaklar çalışmaya başlayacak. Koşup, zıplayarak bu tuzakları aşmalısınız. Diğer odaya geçince sola dönün ve karşısındaki kapıdan çekin. Defterinize yeni bir görev eklenecek. Bu odadaki kapıdan çıkış bölümünü bitirin.

raftaki havuzun içine dalın. Aşağı doğru yüzün ve sola dönün. Girdiğiniz odada sallanan bıçaklar bulunuyor, bunlara dikkat ederek kolun yanına gelin ve çekin. İçine atlamiş olduğunuz havuza geri dönün ve arka taraftaki tamamen suyla dolmuş odaya gidin. Yüzünüze Neptune'e dönün ve onun sağ tarafına doğru yüzerek açıklığı bulun. Buradaki kolu çekin ve suyun yüzeyine çokin.

Neptune'un kafasının üzerine çokin ve sola dönün. Burada boru sistemine girebileceğiniz bir nokta göreceksiniz. Yukarı tırmanın ve sola giderek su şaftının içine düşün. Girişe ulaşana kadar tünelden ilerlemeye devam edin ve sağa doğru yüzerek kırık kapıdan geçin. Biraz havaya alıp Lara'nın oksijenini yeniledikten sonra tekrar dalın ve tünelin sonuna ulaşarak odaya çokin. Buradaki kristalı aldıktan sonra tekrar yukarı çıkararak havanızı tazeleyin ve en aşağı kadar dalarak kolu çekin.

Cektiğiniz kol Neptune'ün ağızının altında bir kapı açacak. Bu kapıyı kullanarak ilerleyin ve yine iskeletin olduğu odaya dönün. Onunla hiç uğraşmadan yanından koşturun ve bölümü temsil eden resmin altına bulmuş olduğunuz kristal yerleştirin.

17 - The Sanctuary of Flame

Bu bölüm için en sağdaki odaya girmeli ve kolu çekmelisiniz. Bu bölümdeki bulmaca diğerlerine göre çok daha basit. Yapmanız gereken tek şey sütunların üzerinden zıplayarak karşı tarafa ulaşmak ve kristalı ele geçirmek. İşinizi bıraz da olsa zorlaştırmak için bölümde biraz alev eklemişler. Buradaki alevler sizi ölübülecek kadar güçlü değiller, sadece biraz zarar veriyorlar. Dikkat etmeniz gereken en önemli şey sütunların zaman zaman alevlerin içine girdiği; bunu yapmayan sütunlar altı köşeli olanlar. Yani zamanlamanız iyi yapıp bu altı köşeli sütunlara ulaştıkta burada herhangi bir sorun yaşamazsınız.

Kristali aldıktan sonra geldiğiniz yoldan geri dönün ve ana odaya girerek bu bölüm temsil eden resmin altına kristalli yerleştirin. Geriye gitmemiz gereken tek bir bölüm kaldı.

18 - Wrath of the Beast

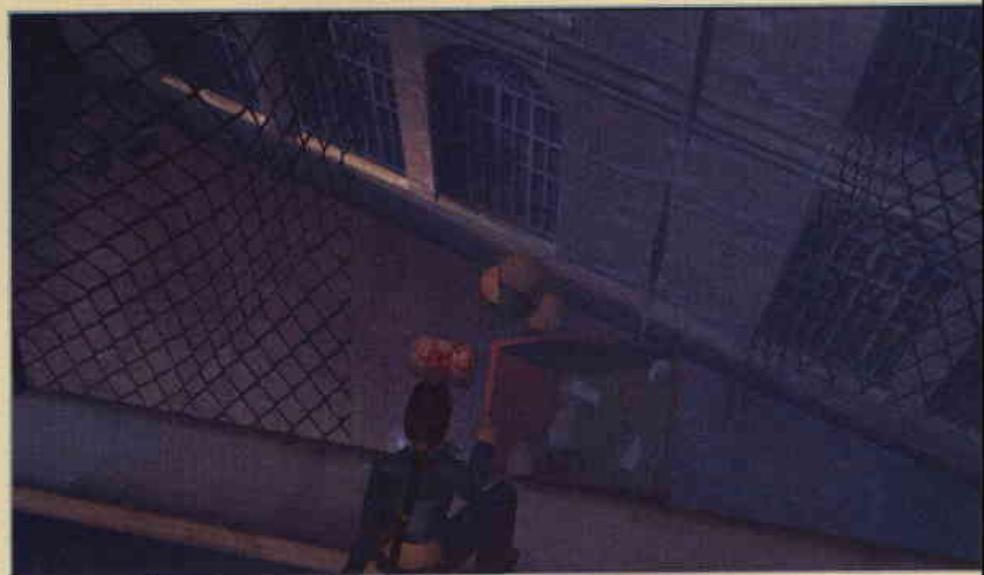
Bu bölüme girmek için ortadaki kapayı sevin ve kolu çekin. Buradaki bulmaca da iyi zamanlama isteyen cinsten, bö-

lümdeki sütunların çoğu siz üzerlerine atladığınızda yere düşeceklər. Yolu bulmak her ne kadar pek zor olmasa da iyi bir zamanlama şart.

Odaya girdiğinizde devasa bir heykel yere düşeceklər. Hemen sol tarafa giderek aşağı düşün. Önünüzdeki yolu sonuna kadar takip edin. Yer çökmeye başladığında hemen karşı taraftaki platforma zıplayın. Amacınız karşısındaki kapıya ulaşmak ama burada nereye ayak basarsanız çöktüğünü göreceksiniz. O yüzden çok hızlı ve dikkatli olmanız lazım. Kristale ulaşıp aldıktan sonra diğer bölmülerden farklı olarak geri dönüş yolumuz biraz daha tehlikelileşecək. Çünkü yer

Aşağı düşünce açılan kapıyı bulacağınız. Buradaki amacımız dört tane vanayı bulup çevirmek. Vanalardan ilki girişin hemen sol tarafında. İkincisi için ilk önce alt kata inmeli ve merdiveni bulmalısınız. Merdivenin tepesinde tutunabileceğiniz bir ip göreceksiniz. Buradan başka bir merdivene ulaşacaksınız ve yukarı çıktıığınızda vanayla karşılaşacaksınız.

Üçüncü vana için ikinci vananın bulunduğu platformdan jeneratörün üzerine atlamanız gereklidir. Burada yine tutunabileceğiniz bir ip göreceksiniz. Karşı tarafa geçtiğinizde merdivenden yukarı çıkin ve vanayı çevirin. Son vanayı da jenera-



eskisi halini almış olsa da başa çıkmaz gereken üç tane eli alevli kılıçlı iskelet siz bekliyor. Iskeletlere kesinlikle saldırmayın, etraflarından geçin. Eğer alev alırsanız vakit kaybetmeden akan suların altına girin ve ateşi söndürün. Yerdeki deliğin iki tarafında da çekmeniz gereken kollar var, iki kolu da çektiğinizde dışarı çıkabileceksiniz.

19 - Hall of Seasons II

Son kristalı de giđip resminin altındaki boşluğa yerleştirdiğinizde bir kapının açıldığını göreceksiniz. O kapıya ulaşmak için öncelikle herhangi bir daireye basıp üçlü kapıları açın (alt bölmelere girmek için kullandıklarımızı). Bu sefer az önce girmemeye çalıştığımız ve bizi tuzağa düşürecek olan kollardan birini seçmemiz gerekiyor. Tüm bölmülerdeki doğru kolların yerini bildiğimize göre, yanlısı seçmek hiç de zor olmayacak.

törün ortasında bulacaksınız. O vanayı da çevirdiğinizde ana holde platformlar ortaya çıkacak. Hemen bu odadan çıkin ve merdivenlerden tırmanarak sola dönün. Asansöre binin ve ipini iki kez çekerek ana hole ulaşın.

Taşların üzerine çıkararak ilk platforma zıplayın. Bundan sonra yine önceden de sık sık yaptığınız gibi platformların üzerinde sek sek oynayarak en tepedeki platforma ulaşmaya çalışacaksınız. En yukarı geldiğinizde yuvarlak çıkışına tutunun ve yana doğru ilerleyin. Siz ilerledikten duvarlardan iskeletler çıkmaya başlayacak, hiçbirine bulaşmadan merdivenlere ulaşmaya çalışın. Merdivenlerden yukarı çıkin, tırmanabileceğiniz duvarı bulun ve en sağa kadar giderek oradaki kolu çekin.

Kolu çektiğinden sonra merdivenlere geri dönün. Duvari ittiğinizde Lara güç kazanacak. Koridordan gelmekte olan is-

keleti vurduktan sonra kolun olduğu çıkış kenti geri dönün. Şimdi duvara tırmanmak için yeterli güçe sahipsiniz; önce sağa, sonra da sola doğru tırmanarak yeşil taş platforma ulaşın. Burada gücünü tazeledikten sonra yine yukarı tırmanmaya devam edin. Yukarı ulaştığınızda kapıdan geçin ve sola dönün. İlerideki merdivenlerden çıktığınızda bir ara demo girecek.

Bu odada cüppeli tipler göreceksiniz. Bunlardan biri elinde mavi ışık tutuyor ve ışık heykelden heykele geçiyor. Ortadaki hayaleti bir süre vurunca ışık sabitleşecek ve sizin de hemen silahlarınızı kaldırıp işe doğru koşmanız gerekecek. Bunu yapmanın en kolay yolu ışık bulunduğu yere en yakın heykele geldiğinde hayaleti vurarak ışığı durdurmak. İşe ulaştığınızda Obscura resimlerinden birini bulmuş olacaksınız.

Şimdi ileri doğru gittiğinizde odaya sular dolacak. Tavana kadar yüzünce ana odaya ulaşacaksınız ve burada suyun yüzeyine çıkıp hava alabileceksiniz. Yeterli hava aldıktan sonra tekrar suya dalın ve kırık köprünün üzerindeki delikten gecerek çıkışa kadar yüzün.

Kazı alanına geldiğinizde ileri doğru koşun ve kutuya tırmanın. Çitin üzerinden atladıkten sonra sağ taraftaki kapıdan içeri girin.

20 - Galleries Under Siege

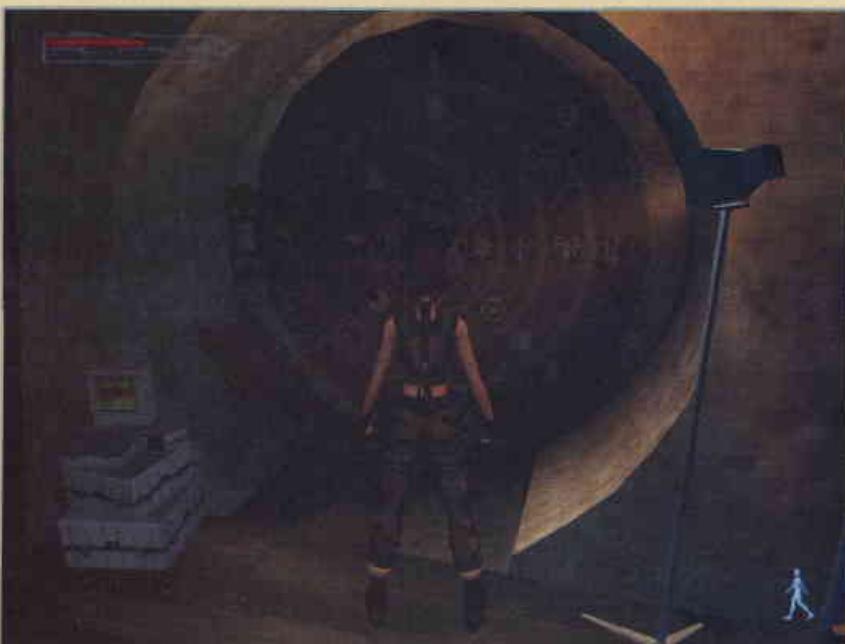
Bilgisayarın arkasındaki merdivenlerden yukarı çıkışın tekrar Louvre'a gireceksiniz. Merdivenlere doğru yöneldiğinizde öncelikle temizlemeniz gereken birkaç eleman göreceksiniz. Ara demonun ardından müzeye resmen saldırı başlıyor. İçeri giren bazı elemanlar zehirli gaz kulantıklarından bir gözünüz Lara'nın sağlığında olsun. Merdivenlerden çıkış köşeyi döndüğünüzde kapının arkasından gaz sızcığını göreceksiniz. Artık Lara'ya bir gaz maskesi bulmanın zamanı geldi.

Daha önce zorlukla lazerlerle baş ettiğiniz camekanlı odaya girin ve odanın sonundan sola dönüp merdivenlerden yukarı çıksın. Koridorun sonundaki nöbetçiyi hakladıkten sonra sağıdaki ilk kapıdan içeri girin. Buradaki cam kapının arkasındaki kutuda gaz maskesi bulacaksınız.

Gaz maskesini aldiğinizde ekranın sol üst köşesinde çıkacak olan yeşil çubuk, ne kadar sağlıksız havanızın kaldığını gösterecek. Odadan çıkış ve sola gitmeyi

divenlerden aşağı inin. Kapıdan geçip koridordaki adamları öldürün. Sol taraf- taki kapıdan girdiğinizde burada da bir- kaç adam göreceksiniz. Sol tarafta gidin merdivenlerden inerek ana odaya ulaşın.

atarak gecebiliyorsunuz. Bu yüzden burada çok da fazla takılacağınızı zannetmiyorum. Tüm lazerleri geçtikten sonra araya giren demo size bombaları gösterecek.



22 - The Monstrum Crime Scene

Luddick ile kibar bir dille konuşun. Eğer ona karşı yeterince iyi davranışlarınız size Strahov'a girmeniz için gereklili olan bilgileri verecek. Sol taraftaki ara sokakta bulunan adamı vurun. Üzerindən bırakmış olduğu çekici alın ve Luddick'in olduğu yere geri dönün. Havuzu da geçip karşı taraftaki ara sokağa girin. Burada yerde göreceğiniz kapağı çekici kullanarak açın ve asaşının

Sağ tarafa gittiğinizde duvarda bir kırık göreceksiniz. Odaya girin ve sol taraftaki açık kapıya gidin. Merdivenlerden çıkışkoridora ulaştığınızda Bouchard ile ilgili bir ara demo seyredecek ve sohbet etmeye başlayacaksınız (tabi ellerini kelepçelediğiniz bir adamlı konuşmak ne kadar sohbet sayılabilirse). Onunla birkaç cümle konuştuktan sonra Lux Vertatis hakkında soru soracak ve konuşmayı bitireceksiniz.

Geniş büyük odaya gidin ve merdivenlerden çıkararak kapaklığa ulaşın. Sola doğru ilerlerseniz ufak bir komodin bulacağınız. O komodini bir kez itip, bir kez de çekerseniz Lara güçlenecektir. Yukarı doğru tırmanın ve zinciri çekin. Soldaki zinciri iki kez çekince yuvarlak disk kayacak ve mavi bir ışık ortaya çıkacak. Saňtaftaki zinciri üç kez çektiğinden

sonra bir ara demo seyredeceksiniz.

Merdivenlerden aşağı inin ve saatte doğru gidin. Saat olarak 3:00 girdikten sonra merdivenlerden aşağı inin. Masa-nın önündeki faksı alın ve okuyun. Buradan bir şifre öğreniyoruz (31597). Bu şifreyi masanın arkasındaki klavyede girdiğinizde tablo kenara kayacak ve arkasından son Obscura resmi çıkacak.

Bundan hemen sonra yine bir ara demonun ardından odadan çıkış ilerleye-ceksiniz. Sol taraftaki kapıyı açıp zavallı Bouchard'ı seyrettikten sonra anahtarları alip, merdivenlerin aşaşındaki oda-yaya gideceğiz. Kırmızı kapıdan girdiğinizde kendinizi ara sokağın arkasındaki merdivenlerde bulacaksınız.

23 - Strahov Fortress

Luddick'ten Strahov için gerekli olan şifre kartını ve birkaç silah aldıktan sonra araya bir demo girecek ve Strahov'a gi-deceksiniz. Deponun geniş kapılarına doğru ilerleyin. Buradaki ara demoda gördüğünüz gibi büyük bir mıknatıs metal sandıkları hareket ettiriyor. Metal demo kapısının solundaki büyük metal sandığına çıkış, oradan da iki metal kutusun-ın üzerine ziplayın. Buradan klimaya ulaşın ve yüzünüzü alçak duvara dönün.

Şu anda üzerinde bulunduğu duvara dik olan yere atlayın ve köprüden geçin. Köprünün sonunda göreceğiniz merdiveni kullanıp koridorun sonuna gi-din. Kapıya açın ve şifre kartınızı kulla-nın. Girdiğiniz kapıya en yakın olan merdivenden yukarı çıkış. Bu merdivenin yu-karısında bir nöbetçi var, arkasını dön-düğü zaman yaklaşış sessizce etkisiz hale getirebilirsınız. Metal köprüden yü-rüdüğünüzde ışıklı bir odaya geleceksi-niz. Burası mıknatısın kontrol odası. İçeri girdiğinizde ara demo size mıknatısın yapacağı yıkımı gösterecek.

Buraya ilk girdiğiniz yere dönün ve kapının sağ tarafındaki merdiveni kulla-narak deponun zemin katına inin. Buradaki ufak yeşil kapıdan geçtiğinizde Strahov Fortress'in asıl zemin katına ulaşmış olacaksınız. Sağ tarafta metal bir çit ve köpek göreceksiniz. Lara bu çite tımanabileceğini söyleyecek ve ara demo size borunun yerini gösterecek.

Kutulardan birini çitin önündeki yıgi-na doğru itin ve kutuya tımanın. Buradaki kutuyu da itip üzerine çıktıktan sonra en üstteki kutuyu kendinize doğru çekin. Buna da tımanın ve diğer bir ku-

tuyu da çite doğru itin. Bu itme çekme alıştırması sonucunda Lara güçlenecek. Kutulardan aşağı inin ve odanın karşı ta-rafındaki iki kutuya doğru gidin. Bu ku-tuları da itip çekerek az önce güç dene-mesi yaptığımız kutuların yanındaki ha-valandırma deliğine doğru götürün. Deli-ge tımanın ve orada göreceğiniz vanayı çevirin. Aşağı inin ve güç denemesi ku-tularına tımanın. Boruya tutunun ve ba-caklarınızı çekerek borudan ilerleyin. Aşağı atladiğinizda köpeklerle dikkat edin.

Sol tarafınızda bir merdiven var, ona tımanın ve kolları çekin. Taş kesme ma-kineleri çalışmaya başlayacak ve bunlar-dan bir tanesi havalandırma deliğini aç-açak. Ana kata geri dönün ve taş bloğun üzerine çıkış. Lara size bir şeyler söyle-dikten sonra üzerinde kontroller bulu-nan platforma gidin. Yukarı baktığınızda odayı boydan boya geçen bir uzun bir havalandırma borusu göreceksiniz. Bu-

venlik görevlisi gittiği zaman aşağı atla-yın. Görevlinin peşinden gidip onu öldürün ve üzerindeki kimlik kartını alın. Bu odanın sonuna doğru yürürken silahınızı çekerseniz Lara'nın bazı gaz tanklarına nişan aldığıni göreceksiniz. Bunları ister-seniz yeterince uzak bir mesafeden vu-rabilirsınız.

Lazerlerin ters istikametine doğru gidin ve koridorun sonundaki odaya gi-rin. Buradaki üç nöbetçi de öldürdük-ten sonra bilgisayarı inceleyin. Ara de-monun ardından ofisten çıkış ve lazer-lerin bulunduğu yere gidin. Burada la-zerlere olduğu kadar mayınlara da dik-kaat etmelisiniz. Buradaki lazerlerin ba-zılarını ters takla, bazılarını da yana doğru taklalarla geçebilirsınız. Eğer mayınlara çok yaklaşırsanız patlay-açaklıdır, her ne kadar ölmeseniz bile oldukça ciddi zarar görebiliyorsunuz. Lazerleri geçtikten sonra duvarlarında rünler olan bir odaya gireceksiniz. Sa-



nun yerine tımanın ve taş kesme mak-i-nesinin açtığı deliğe doğru gidin. Bunun sonuna ulaştığınızda kenardan sarkın ve aşağı atlayın. Borunun alt kısmına tutu-nun ve kendinizi yukarı çekin. Sürünerek deliğin sonuna kadar ilerleyin ve aşağı inin. İzleyeceğiniz ara demoda katılı ve duvara çizdiği sembolü göreceksiniz.

Odanın yukarısındaki havalandırma borusunu kenarına kadar gidin ve gü-

şa doğru gibi ve kapıdan geçerek bu bölümü bitirin.

Bu bölümle birlikte Tomb Raider ya-zımızın ilk bölümü de bitmiş oldu. Lara Croft'un adını temize çıkarmak için daha önumüzde çok da kısa sayılmayacak ka-dar yol var, artık o yola da gelecek ay devam edeceğiz. Herhalde Lara Croft burada olsaydı (aman diyeyim) herhalde şöyle derdi: Farewell! ☺

Warcraft III

Frozen Throne

Gerçekten sevdiğim bir oyunun tam çözümünü hazırlamak gibisi yoktur.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Tesadüfe bakın ki üç süper oyunun (Warcraft III, Neverwinter Nights ve Morrowind) üç süper genişleme paketi aynı anda piyasaya çıktı. Aslında Morrowind Bloodmoon'u yazmayı daha çok istiyordum ama şans Warcraft'a güldü.

The Frozen Throne'da sizi oldukça uzun süre oyalayabilecek dört farklı campaign var. Oyuna bu sefer Night Elf Campaign ile başlıyorsunuz, ardından Human Campaign geliyor ve son olarak da Undead Campaign ile ana senaryo bitiyor. Ama bonus olarak bir de Orc Campaign var (bu Campaign 3 Act'ten oluşacak ve diğer iki Act daha sonra Blizzard tarafından yayınlanacak).

Dört sayfada oyundaki tüm görevleri kısa kısa geçmek yerine ben bu sayıyı tamamen Night Elf'e ayırmak ve görevlerini biraz daha ayrıntılı biçimde yazmak istedim. Eğer bundan sonraki yıllarda da 2-3 sayfa ayırma imkanımız olursa, her ay bir ırkın Campaign'ını anlatmak gibi bir düşüncem var. Hadi hayırlısı...

Night Elf Campaign

1 - Rise of the Naga

Bu bölümden itibaren yeni bir Hero ile tanışıyoruz: Warden. Bu bölümde level atladıkça Fan of Knives yeteneğini geliştirmenizi öneririm. Ayrıca bu bölümde yeni birimler yaratma imkanınız olmadığından öyle önünüze her çikan yaraticı saldırısızsanız iyi olur.

Elf kapıları - Bölümün başında karşımızdaki Elf kapısını kırmanız lazım. Bunun için tüm birimleri aynı grup içine toplayın ve kapıya saldırın. Kapıdan geçtiğinizde köyün yanmakte olduğunu göreceksiniz. Maiev'i (Hero) köyün kuzeyine doğru gönderin. Buradan itibaren Blink yeteneğini kullanarak doğudaki adadan başlamak üzere adaları dolası. Bu sırada Tome of Intelligence ve Ring of Protection +1 gibi güzel mallar bulacaksınız.

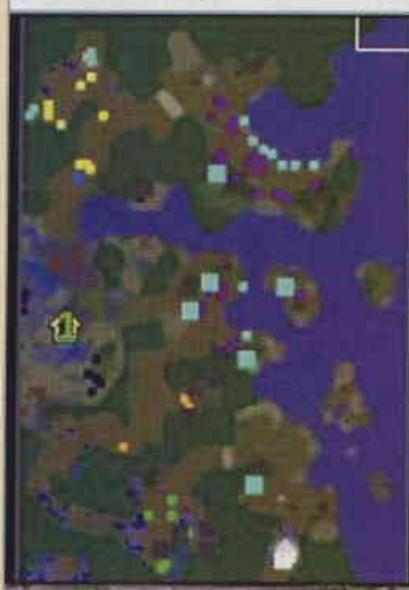
Köyden çıktıığınızda ara demo girecek ve bunun ardından tüm Furbolg'ları öldürmeniz gerekecek. Furbolg'ların hemen ardından Illidan'ın gönderdiği Satyr'lerle karşılaşacaksınız. Burada Fan of Knives yeteneğini kullanarak birimlerinize yardımcı olun.

Wildkin - Yolculığınız sırasında karşılaşacağınız birkaç Archer ve Drayd sizden Wildkin'i öldürmenizi isteyecek. Bu opsyonel görevi isterseniz yapabilirsiniz.

Naga - İlerlemeye devam ettiğinizde araya giren demo size garip yaratıklar gösterecek. Demşenin ardından bunları öldürmelisiniz. Köyde araştırma yaptığınızda Tome of Intelligence +2 buluyorsunuz. Sola doğru ilerleyin ve Fountain of Health'te tüm sağlığını geri kazanın.

Mur'Gul - Kuzeye doğru ilerlediğinizde Mur'Gul'larla karşılaşacaksınız. Bunları

Fountain of Health'in etrafına biraz göz gezdirirseniz birkaç Spider göreceksiniz. Onların bulunduğu yere Blink kullanarak işinlendiğinizde hem Claw of Attack +3, hem de Spider Ring bulacaksınız.



oldurdukten sonra Satyr'lerle savaşan bir grup Night Elf dikkatinizi çekecek. Haritanın sol üst tarafında bulacağınız esir kampındaki Night Elf'leri kurtardığınızda ordunuz da yeterince büyümüş olacak. Artık son görevi rahat biçimde yapabiliriz.

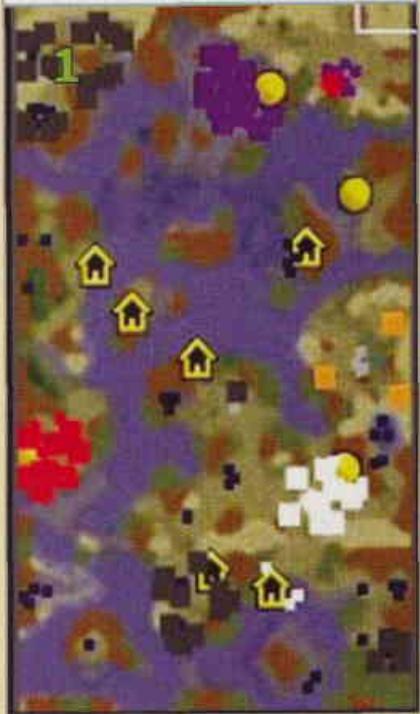
Gemileri kurtarmak - Sağa doğru ilerleyip de denize ulaştığınızda bölümü bitirebilmek için Naga onları yok etmeden en az iki gemi kurtarmalısınız. Eğer yol boyunca bulduğunuz eşyaları topladıysanız Maiev yeterince güçlenmiş demektir. Tüm ordunuzla gemilere saldıran Naga'ları hedef alın (size saldıranları boş verin). Gemelerdeki Naga'lar ölünce diğerlerini de temizleyerek ilk bölüm bitirin.

2 - The Broken Isles

Bu bölümde üs kurmamız gerekiyor ama zaman sınırı olmadığından bunu rahatça yapabilir ve tüm haritayı dofaşarak kahramanınızı güçlendirebilirsınız. Üs savunması için aynı ilk oyunda olduğu gibi Ancient Protector'lara ve onların arkalarına yerleştiriceğiniz Archer ve Huntresses'lara güvenebilirsiniz. Ayrıca bir sonraki bölümde Blink yeteneğine çok ihtiyaç duyacağımızdan level atlarsanız puanı bu yeteneğe vermeyi unutmayın.

Başlangıç - Temel ordunuzu oluşturduktan sonra (birkaç Huntresses ve Archer ile) etrafi bir keşfetmeye başlayabilirsiniz. Güneydoğu ve güneybatı taraflarındaki Mur'gul'ları öldürükten sonra Scroll of Healing ve Maul of Strength kazanacaksınız. Bu sırada üs için savunma üretmeyi kesmeyin, saldırının gelebileceği her yönde en az 5-6 tane Ancient Protector olmalı. Adanın doğusundaki Sea Giant'ları da öldürüp Pendant of Energy'i alıktan sonra ana görevi başlayabiliriz. **Hermit** - Adanın kuzeyinde bulacağınız Orc Hermit size opsyonel bir görev verecek. Bu aşamaya geldiğinizde üssünüzün geliştirmeleri ilerlemiş ve Dryad,

GREAT LIBRARY Bu kütüphanede Tome of Intelligence dahil olmak üzere birçok yararlı eşya bulabilirsiniz. İçerideki yaratıklar sizi fazla zorlayacak güçte değiller ama tüm eşyaları bulmak istiyorsanız bolca Blink yeteneği kullanmanız gerekecektir.



Druid gibi güçlü birimleri yapmış olmanız gereklidir. Adadaki tüm yaratıkları temizledikten sonra güneye doğru gidin ve gemileri bulun. İki sağlam grubu ayırdığınız saldırları ordunuzu gemilere bindirin ve Ghost'ların bulunduğu adaya gidin.

Ghost'ları direkt öldürerek daha fazla exp. puanı kazansanız da, isterseniz doğrudan Summoning Pit'leri yok ederek de burayı temizleyebilirsiniz. İşiniz bitince antikayı Hermit'e geri götürün.

İlk Naga Üssü - Naga üssüne gemilerle yanaştığınızda suyun maviden griye dönüğü yerde durun ve birimlerinizi boşaltın. Eğer kıyıya kadar beklerseniz birimleri indirirken Naga size saldırmaya başlayacaktır. Bu şekilde saldırısı için daha iyi hazırlık yapabilirsiniz. Şu ana kadar yaratılmış olduğunu orduyla bu üssü yok ederken sorun yaşamamanız gereklidir. İsteseniz bu üssü yıkıldığında Wisp'leri kullanarak yardımcı bir üs kurabilir ve altın madeninden faydalananabilirsiniz. Üssün hemen kuzeyinde Jungle Stalker'ları öldürdükten sonra Claw of Attack +6 alacaksınız.

İkinci Naga Üssü - Haritanın kuzeybatı köşesindeki kütüphanenin doğusunda ise ikinci üs bulunmaktadır. Yine kıyıdan mü-

kün olduğunda uzak bir yerine birimlerini indirin. Bu üs öncekinden biraz daha zorlu olsa da, geçen süre içinde bizim ordumuz da yeterince güçlendi. Bu üssü de fazla zorlanmadan yıkıldığında geri kalan tek sorun Naga Guardian'ları. Ordunuzu gözden geçirin ve güçlü birimleri alıp kapıları yıkın, ardından da Naga Guardian'ları öldürün.

3 - The Tomb of Sargeras

Bu görev iki kısımdan oluşuyor ve ikinci kısmı sağlamak için Blink yeteneğini kullanacağınız. Eğer Blink yeteneğinizde yeterli puan varsa ard arda daha çok bu yeteneği kullanabilecek ve daha rahat edeceksiniz.

Illidan'ı arıyoruz - Bu ilk bölüm aslında oldukça basit, labirentimsi bir yerde ilerleyerek Illidan'ı bulmaya çalışacağınız. Simdilik zaman konusunda bir sorunuz olmadığından yaratıklarla savaşlıkça bekleyip dirlenebilir ve mananızı geri kazanıp yola devam edebilirsiniz. Bu yolculuk sırasında Orb parçaları bulacaksınız, tüm parçaları (10 tane) bulduğunuzda ise opsiyonel Orb görevi tamamlanmış olacak. Elbette bunu yapmak zorunda değilsiniz.

Önemli kısımlar - Ulaşmaya çalıştığımız yer haritanın güneydoğusudur. Buraya sizler farklı yollardan gidebilirsiniz ama ben size yolda bulabileceğiniz önemli kısımları söyleyeyim. Güneye doğru biraz ilerleyip üç tane Demonic Gate kırıldıktan sonra kaya parçalarından kurtulmakla ilgili opsiyonel bir görevden haberdar edileceksiniz. Bu kayaların arkasında iki tane Druid of the Claw var ki birimlerini iyileştirebildikleri için çok işinize yarayacaklar. Hydra'larla karşılaşmaya başladığınızda Dryad'lar ile ayrı bir grup oluşturur. Geçtiğiniz yerler dar olduğundan en grubunuzun içindeki Dryad'ları tek tek seçip saldırıldıklardan korumanız zor olabilir, en iyisi böyle yerlerde onları arkada bırakmak olacaktır. İyice sola gittiğinizde yol bulamadığınızı göreceksiniz. Oyun size işinianma yeteneğinizi hatırlatacak. Karşıya işinianın ve buradaki düğmeyi kullanarak ordunuzun geçmesi için bir köprü yaratın. Burada biraz ilerlediğinizde yine bir kaya engeliyle karşılaşacaksınız ve bunların ardından da iki tane Druids of the Talon çıkacak. Haritanın güneydoğusunda devasa bir Demonic Gate bulacaksınız. Burada oyunu kaydedin çünkü görevin ikinci kısmı başlayacak ve bu kısmı bicermek hiç de kolay değil.



1 - Haritanın dört yanına dağılmış olan 10 ayrı Orb parçasını da bulduğunuzda Gul'Dan's Shadow Orb sahibi olacaksınız. Bu eşya +10 saldırı ve +3 zırh özelliğini taşıyan çok güçlü bir eşya.

2 - Bu noktadaki büyük Demonic Gate'ten geçtiğinden sonra zaman dolmadan geri kaçmanız gerekiyor. Burada şu takipti kullanın. İlk yaratık grubunun üzerinden Blink kullanarak atlayın. Hız rününü alın. İkinci yaratık grubunun üzerinden de Blink ile geçin ve köprüye doğru koşun. Yoldaki iyileştirme rününü almayı unutmayın ama kimseyle savaşmak için durmayın. 2 nolu yerdeki köprüyü kontrol eden aktivatöre geldiğinizde duvarın üzerinden güneye gitmek için Blink kullanın. İçinde hydra'ların bulunduğu odaya gelmiş olmalısınız. Odanın güneydoğusunda başka bir hız rünu bulunduran bir kısım var, oraya Blink yapıp odadan çıkışın. Haritadaki 3 nolu yerin sağındaki Orb yerine Blink yapın, Blink'in dolmasını bekleyin ve 3 nolu yere Blink yapın. Yolum geri kalanında Blink yapmanız gereklidir.

Kaçış - Aslında yapmamız gereken şey geldiğimiz yoldan geri dönmek ama zaman çok sınırlı. Bu yüzden Blink yeteneğine bolca ihtiyacımız olacak. Burada size hız kazandıracak şeyleşen biri Blink yeteneğini kullanmak için ikonuna tıklayarak yerine B tuşunu kullanmak. Ayrıca Blink yapmadan önce yaratıklara mümkün olduğunda yaklaşın, bu şekilde boş Blink harcamamış olacaksınız. Kaçış kısmını birkaç kez denemeniz gerekebilir, eninde sonunda güzel bir yol bulup zaman dolmadan kaçabiliyorsunuz.

4 - Wrath of the Betrayer

Bölümün başında Hero'muz üzten uzakta bulunuyor. Onu ve grubunu (Runner ve Druids of Claw) iyi korumalıyız, çünkü birim kaybetmeye tahammülümüz yok. Bunun için de Runner'ın ve Druid'lerin iyileştirme yeteneklerini kullanacağız.

Runner - İlk görevimiz Runner'ı gemilere ulaştırmak olacak. Gemilere doğru (sola)



1 – Naga üssünün arka tarafında birkaç kez Blink kullanarak ulaşabileceğiniz bir bölge var. Buradaki Royal Guard'ı geçtiğinizde 1500 altın ve Tome of Agility bulacaksınız.

2 – 2 nolu yerin güney tarafında Blink ile ulaşabileceğiniz önelsiz görünen bir kapı var. Buraya geldiğinizde gökten bir Infernal inecik, onunla savaşıp öldürdüğunüzde (Spirit of Vengeance olmadan öldürmeniz çok zor) büyüt zararını %33 düşüren bir bilezik sizin olacak

ilerlerken birkaç Mur'gul grubu ile karşılaşacaksınız. Eğer iyileştirme yeteneklerini akıllıca kullanırsanız bunlardan hiçbir sizi zorlayacak güçte olmayacak, ama yanlış strateji uygularsanız Runner'ı bile kaybedebilirsiniz (ki bu da görevin başarısız olması demek). Biraz ilerlediğinizde gruba iki tane Huntresses daha katılıyor ve işler tamamen kolaylaşıyor. Son Mur'gul grubunu da geçince gemilere ulaşıyorsunuz. Gemilere bindikten sonra güneye doğru yola çıkmak ve saldıracak olan iki Couatl'ı Hippogryph'lerle öldürün. Siğ sulara geldiğinizde gemileri boşaltın ve güneye doğru ilerleyerek görevi bitirin.

Gemi Güzergahı – Bundan sonra amacınız gemilerin güzergahını tıkayan engelleri yok etmek olacak. Burada yapacağınız şey Hippogryph'leri kullanarak etrafa göz atmak ve bulmuş olduğunuz Naga kulelerini ordunuzu kullanarak yerle bir etmek. Tabi yok etmeniz gereken tek şey kuleler değil, bir de yolu tikayan geçitler var. Bu geçitler genelde Couatl tarafından korunuyor ama iyice güçlenen ordu için pek de sorun yaratmıyorlar. Bölümü bitirmek için içinde Runner'ın olduğu gemiyi Circle of Power'a sokmanız yeterli.

Grank the Rat – Bölümün sonuna doğru öldürmeniz gereken iki Naga'nın üzerinden Hippogryph gönderirseniz bir çiçek bahçesinde Grank the Rat isimli yarıtıtı bulacaksınız. İlk bakışta garip görünen bir yarıtki çünkü büyüt bağılıklığı ve vuруşlara karşı tam direnci var. Sağlığı ise sadece 15 HP. Tabi ne kadar uğraşsanız da normal yollarla öldürmemiyorsunuz.

Ama üzerine ard arda birkaç kez tıkladığınızda patlıyor ve size Talisman of Evasion bırakıyor.

5 - Balancing the Scales

Bölümün başında elinizde parasız bir üs, üç tane Protector ve bir iki Wisps var. İlk görevdeki destek birimlerini üsse ulaştırana kadar üsteki bu birkaç birimi korumanız gerekiyor. Neyse ki etrafı yetenince Moon Well var, böylece Maiev tek başına bile üssü korumak için yeterli gücü sahip olabiliyor.

Bölümü başarıyla bitirmek için x ile gösterilen yerlerdeki gemileri tek tek bulmanız gerekiyor.



Destek birimleri – Destek birimlerinin içinde iki tane 10. level Hero var (Malfurion ve Tyrande), onları Maiev'in koruma ya çalıştığı üsse ulaştırmalısınız. Kısa bir tırmanışın ardından ilk düşmanları alt edip tepeden inmeye başlıyoruz. Burada amacınız mümkün olduğunda hızlı biçimde üsse ulaşmak olmalı, altın ve benzeri şeyler için çok fazla vakit kaybetmemeye çalışın. Yol boyunca birkaç Naga öldürdükten sonra bir gemi ile karşılaşacaksınız ve size Üç Night Elf kaynak gemisinin yerlerini gösteren ara demoyu izleyecəsiniz. Bir sonraki karşılaşacağınız düşman olan Sea Giant'lar sizi biraz zorlayabilir, bu durumda üzerlerinde Entangling Roots ve Force of Nature kullanın. Kavşağa geldiğinizde diğer yollarda ne olduğuna baktıktan hemen güneye doğru gidebilirsiniz. Burada ilk kaynak gemilerini bulacaksınız. Üsle aranızda geniş bir ormanlık alan olduğundan sürekli olarak Malfurion'un Force of Nature gücünü kullanarak üsse ulaşın.

Naga üssü – Kuzeydeki Naga üssüne Tyrande ve Malfurion'u yollayın ve üssün ortasında durup Starfall yeteneğini kullanın. Eğer sıkışırsanız Malfurion'un Tranquility yeteneğini de kullanabilirsiniz. Bu sıralarda sizin üssünüzü doğudan bir saldırı geleceğinden, üssünzdeki birimleri Naga üssüne saldırmak için değil de ken-

di üssünüze korumak için kullanmalısınız. Bu saldırıyı atlattıktan sonra isterseniz tüm ordularınızı Naga üssüne yollayabilirsiniz çünkü bir sonraki saldırıyla daha var. Burada üs kuracaksınız Tree of Life'i buraya taşıyın ve Ancient Protector'larla koruma sağlayın.

Gemileri kurtarmak – Yeni üsten kuzyeye doğru gittiğinizde Elemental'erin kuşattığı ilk gemiyi bulacaksınız. İkinci gemiyi kurtardığınızda bir Dryad, iki de Mountain Giant ordunuza katılacak. Haritanın sağ alt köşesine doğru ilerleyin ve üçüncü gemiyi de kurtarın. Ana Naga üssü üçüncü geminin sağ üst tarafında kalıyor ama buraya saldırmadan önce çok sağlam bir ordu kurmanız öneriyorum. Ordunuzda mutlaka Mountain Giant'lar ve 3 Hero da bulunmalı, aksi halde çok zarar görsünüz. Naga üssüne saldırmak için güç toplarken Illidan üssünüze saldıracaktır, onu da savuşturduktan sonra tüm ordunuzu toplayıp Naga üssüne sol taraftan girin. Girişin yanında bulunan Fountain of Healing sayesinde zarar gören birimlerinizi ölmeden kurtarabilirsiniz.

6 - Shards of the Alliance

Bu bölümde ittifakın yeni üyeleri olan Blood Elf'ler ile tanışacaksınız ama onları kontrol etme imkanınız olmayacak (sadece bilmekla yetinmekte).

Karavan – Bölümün başında Blood Elf karavanından 2. level büyüğü olan Kael'i, Swordsman ve Priest'leri grubunuza ekleyebileceksiniz. Bunları kontrol etme imkanı olmadığından büyülerini otomatik olarak yapacaklar. Bu yüzden özellikle Kael'in Flame Strike kullanacağı zamanlarda yanında dost birim olmamasına

Eğer karavanı götürmek için uzun ama kolay olan yolu seçerseniz küçük bir Undead grubunu öldürdükten sonra ağaçların arkasında gizli bir yer keşfedeceksiniz. Ayrıca yolun karşı tarafında bulacağınız Goblin Merchant'ı öldürüp 600 altın alabilirsiniz.



dikkat edin, aksi halde onlar da yanabilir. **Yolculuk** - Köy çıkışında Ghoul ve Abomination ile karşılaşacaksınız. Bunları hakladıktan sonra yerde göreviniz cesetler üzerinde Vengeance kullanarak Spirit yaratın ve bunları önden etrafi keşfe gönderin. İleride Necromancer'lar göreceksiniz. Bunları geçince karşılaşacağınız Undead orduları üzerine önce Mountain Giant yollayarak Meat Wagon'ları yok edin, ardından ordunuzun diğer birimleri kalan Undead'leri öldürün. Mercenary Camp'a ulaştığınızda Kael'in yakınında altın ve odun saklamış olduğunu öğrenecəksiniz. Kampın arka tarafında bulacağınız ufak Undead üssünü yok ettikten sonra toplayacağınız kaynaklarda gruba yeni birimler satın alabilirsiniz. Haritanın en güneyindeki tamir alanına geldiğinizde karavan tamir edilmeye başlayacak, bu sırada karavana saldıran Undead olursa icabına bakmayı unutmayın.

Tamir sonrası yol - Yola devam ettiğinizde yeni bir Mercenary Camp'a geleceksiniz. Yoldan ayrılmayıp ilerlediğinizde yolun üzerindeki son destek üssüne ulaşacaksınız. Bu üsten çıktıığınızda karavanı hedefine ulaştırmak için seçebileceğiniz iki yol olduğunu göreceksiniz. Kısa olan daha tehlaklı, tehlikesiz olansa uzun. Uzun olanda (sol) sorunsuz bir yolculuk yaşayacaksınız, kısa olanda (sağ) ise karşınıza birçok Undead ve Undead üssü çıkacak. Yolda ilerlemek için üssü yok etmek gibi bir şart yok ama bu arada sürekli olarak karavanı kontrol etmeniz. Eğer karavanıuste takılırsa yolunu açmak zorunda kalacaksınız. Her iki yolla da ulaşabileceğiniz son köye gelir gelmez büyük bir Undead saldırısıyla karşılaşacaksınız. Eğer yoldan Scroll ofAnimate Dead eşyasını bulduysanız, bu saldırısında kendinize önemli bir avantaj sağlayabilirsiniz. Yine de saldırısı grubu daha çok Ghoul'lardan oluştuğundan fazla zorlanacağınız söylenemez (elbette Fan of Knives'i yerinde kullanırsanız).

7 - The Ruins of Dalaran

Bu bölümde üssümüzü geliştirip saldırısı bekleyeceğiz ve saldırımı atlattıktan sonra saldırıyla geçeceğiz. Üssümüzde yapılan saldırılar zamanlı olduğundan, bu şekilde davranışarak saldırısı ordumuzun üssü savunmak için yarı yoldan dönmesi gibi durumları engellemiş olacağız.

Paladin - Bölümün başında üsten hiç ayrılmadan tüm gücünüze gelişmeye

Paladin'i kurtardıktan sonra esir tutulduğu yerin hemen güneyinde gizli bir yer bulacaksınız. Burada Mana rünnü, Robe of the Magi +6 ve Potion of Greater Healing bulunmaktadır. Bunları Paladin'e vermenizi öneririm.



verin. Naga tarafından gelen ilk saldırıyı defettilken sonra Faerie Dragon'lar hariç tüm ordunuzu Paladin'i kurtarmak için yola çıkarın. Paladin haritanın sağ üst köşesinde bulunuyor. Onu koruyan düşmanları öldürüp Paladin'i kurtarırlar kurtarmaz üsse dönün ve Illidan'ın saldırısını bekleyin. Üssünüze olan tüm saldırılar sol taraftan geleceğinden buraya duvar örmeniz gerekiyor. Bu sırada üssü yeterince geliştirdiğiniz bolca Chimaerae üretmeye başlayın, çünkü saldırısı ordumuzun önemli bir kolunu onlar oluşturacak.

Saldırıya geçiyoruz - Illidan'ın saldırısını da savuşturduktan sonra tüm ordunuzu toplayıp batıya doğru yola çıkin. Eğer zamanınızı iyi kullandığınız bu saldırıyla rahatça tamamlayacak kadar süre var demektir. Naga üssü çok büyük ve tek bir saldırıda yok etmeniz pek mümkün değil, bu yüzden saldır-geri çekil-güçlen-tekrar saldır yöntemini kullanacağiz. Tüm birimlerinizi (Chimaerae'ler hariç) başta kuleler olmak üzere düşman birimlerine saldırı makla görevlendirin. Görevin ana amacı Caster'ları öldürmek ve bunun için de Paladin ile grup yaptığımız (hatta buna Faerie Dragon'uda ekleyebiliriz) Chimaerae'leri kullanacağiz. Yol üzerindeki hiçbir şeye aldırmış etmeden tüm Chimaerae'lerinize Caster'lara saldırma emri verin (force-fire). Eğer Caster'lara saldırır grubunuz yolda pek kayıp vermezse ve de güçlü bir grupsa kısa zaman içinde tüm Caster'ları öldürceksiniz ve bölüm bitecek. Yine de aklınızda olsun, gördüğünden çok daha zor bir bölüm bu.

8 - The Brothers Stormrage

Bu bölümde Maiev'i kullanmıyoruz, onun yerine elimizde Naga birimleri var. Bu son Night Elf bölümünden Hero'lara eşya toplamaya veya exp puanı kazandırmaya falan da gerek yok. Bu yüzden biraz amaçsız bir bölüm olmuş sanki.

Sadece yok et - Bölümün oldukça sade bir amacı var: Kırmızı Undead üssündeki tüm binaları yok etmek ve bu sırada Malfurion'un üssünün de ayakta kalmasını sağlamak. Bu bölümde acele etmenize de gerek yok üstelik, çünkü Undead size çok güçlü ordularla saldırmıyor. Undead üssüne tamamen Naga birimleriyle saldıracağımızdan Night Elf'lerle ilgili yapmanız gereken tek şey tüm kaynaklarınızla üsse yeterli savunma kurmak. Üssün çevresini kuşatacağınız Protector'ları Wisp'lerle korumak bunun ilk adımı olmalı. Eğer Altınınız tükenirse (Night Elf ve Naga kaynakları paylaşmıyorlar, Naga'nın altınları olsa da Night Elf kendi altınını bulmak zorunda) haritanın kuzeybatı köşesine bulacağınız madeni kullanabilirsiniz. Night Elf üssünü yeterince sağlamlaştırıldığınızda buraya yapılan saldırılar siz pek meşgul etmeyecek ve tüm dikkatinizi Undead üssüne saldırmaya verebileceksiniz. Burada dikkate almanız gereken tek ipucu ana saldırısı grubunuzda Illidan'ın yanı sıra birkaç Myrmidon, Siren ve Snap Dragon bulunması. Yardımcı saldırısı gruplarından birini de sadece Turtle'lardan oluşturun. Ana saldırınızı başlatıldığınızda ana grubunuz düşman birimlerini oyalarken, Turtle grubu kuleleri ve binaları büyük bir hızla yerle bir edebilecektir.

Bir önceki bölümme nazarın daha kolay olan bu bölümde iyi bir ordu kurduğunuz takdirde Undead üssüne yapacağınız bir veya iki saldırısı sonucunda geçebilirsiniz. Night Elf görevleri bitti diye üzülmeyin, çünkü daha önenüzde dolu dolu Human ve Undead görevleri bulunuyor. ☺



hilekâr

Hile sayfalarını kopartıp bize yollayan okurumuza Tuna Şentuna'sı postalanmıştır (gerçekten yollamış, takdir etti)

Warcraft III: The Frozen Throne

Tek kişilik bir oyun açın ve Enter'a basarak chat ekranına geçin. Daha sonra aşağıdaki kodlardan birini yapın Enter'a basın.

Sonuç	Kod
Haritanın tamamı	iseedeadpeople
Anında zafer	allyourbasearebelongtous
Oyunu kaybetme	somebodysetusupthebomb
Ölümden sonra oyuna devam etme	strengthandhonor
Büyü	thedadabides
Birimler çiftliği ihtiyaç duymaz	pointbreak
Teknoloji ağacını kapatır	synergy
Zaferi kapatır	itvexesme
Dayanıklılık	whosyourdaddy
Hızı artırma (# yerine bir sayı yazın)	leafittome #
Hız ve altın (# yerine bir sayı yazın)	greedisgood #
Altın (# yerine bir sayı yazın)	keyersoze #
Bölüm seçne	motherland [irk] [bölüm]
Hızlı araştırma	whoisjohnqalt
Tüm upgrade'leri araştırma	sharpanidshiny
Sınırsız mana	theresisnoopon
Gece	lightsout
Sabah	riseandshine



Glory Zone

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin

Hileleri aktif hale getirme	FILLITUPPLEASE
Bir hak verir	LIFELEASE
Kalkan	SHIELDLEASE
Roket	MISSILELEASE
Upgrade	UPGRADELEASE
Hızı artırır	SPEEDLEASE



Star Trek: Elite Force 2

Oyunu +set ui_console 1 +sv_cheats 1 parametresiyle çalıştırın.

God mod, cephaneler ve silahlar

Gemi dışındaki görevlerden birinde 'tuşuna basın ('l'in sağı). Daha sonra god mod için 'god', cephe ve silahlar içinse 'give all' yazın.

Ayrıca:

Hileyi devre dışı bırakmak için...	- sv_cheats 0
Hayalet mod'u için...	- noclip
Tam zırh ve cephe için...	- undying
Düşmanların sizi görememesi için...	- notarget
Yerçekimini değiştirmek için...	- g_gravity #
Kendinizi öldürmek için...	- kill

... Parametreleriyle oyunu başlatın.



Air Raid

Oyun sırasında konsolu açmak için F9'a basın, daha sonra aşağıdaki kodlardan birini girip Enter'a basın.

Kod	Sonuç
next level	Bölüm geçme
god	Dayanıklılık
set damage 0	Hasar almazsınız
destroy all	Tüm düşmanlar ölü
load level #	İstediğiniz bölümü yüklersiniz (# yerine 1 ile 99 arasında bir sayı girin)
set bullet #	# yerine girdiğiniz sayı kadar mermi alırsınız
set missile #	# yerine girdiğiniz sayı kadar roket alırsınız
reload level	Bölümü baştan başlatır



Chaser

Oyunu -console parametresiyle başlatın (Chaser.exe -console). Daha sonra oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
cht_armor 100	+100 zırh
cht_god	God mod
cht_flymode	Uçma mod'u
cht_weapon weapon	Sondaki 'weapon' yerine bir silah ismi yazın
cht_health 100	+100 sağlık
cht_giveall	Her şey
cht_timescale time	'Time' yerine bir sayı yazın
cht_no_bots_spawn	-
cht_no_trigger_activate	-
cht_logactivateparticles	-
cht_next_rp	-



Enter The Matrix

Hack ekranına gidin ve Cheats ekranına girin. Daha sonra aşağıdaki kodları yazın.

Sonuç	Kod
Tüm silahlar ve ateş gücü	0034AFFF
Bonus test bölümü	13D2C77F
İki kat daha fazla hız	FF00001A
Sınırsız cephe	1DDF2556
Sınırsız focus	69E5D9E4
Görünmezlik	1DDF2556
Sınırsız sağlık	4516DF45
Düşük yerçekimi	BB013FFF
Sessiz mod	FF0020A
Turbo mod	74DF451



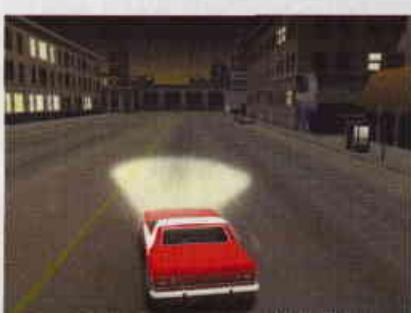
Starsky and Hutch

1. Oyun dizini içinde, notepad programıyla local.ini adında bir text dosyası yaratın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan herhangi birini yazın. Daha sonra dosyayı kaydedip oyunu normal bir şekilde başlatın (sonra FALSE eklediğiniz hileler devre dışı kalır, ayrıca birden fazla hileyi, her hile bir şatırda denk gelecek şekilde yazdığınız zaman kullanabilirsiniz).

Kod	Sonuç
SPEED_CHEAT=TRUE	Arabayı hızlandırır
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Başarısız olduktan sonra bir diğer bölümünden devam edersiniz
MaxVR=TRUE	Görüş açınızı artırır
PlayerUseAI=TRUE	Bilgisayar sizin için oyndar
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Trafiği kapatır
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE	Süper bir profil yaratır
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	Free Roam'u aktif hale getirir
FE_ENABLE_LOCKER=TRUE	Locker'i aktif hale getirir
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE	TV Specials açılır
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Sezonlarda tüm arabaları açar
FUNNYBONES=TRUE	Araç kaplamaları titrer
MONSTER_TRUCK=TRUE	Aracınız monstertruck'a dönüşür
CARLOS_FANDANGO=TRUE	Aracınıza dev tekerlekler eklenir
PlayConversations=FALSE	Konuşmaları kapatır
CanSkipConversations=TRUE	Konuşmaları herhangi bir tuşla geçer
SKIPDEVICESELECTION=TRUE	Grafik kartı seçme ekranını geçer
StartGamePaused=TRUE	Oyunu pause modunda başlatır
OnlyPlayDebugEnabledEffects=TRUE	Sesi kapatır
DISABLE_LEVEL_COMPLETE=TRUE	Oyundan çıkışına izin verilmeyez
TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE	Arabirimdeki silah iconunu yok eder

2. Diğer hileler...

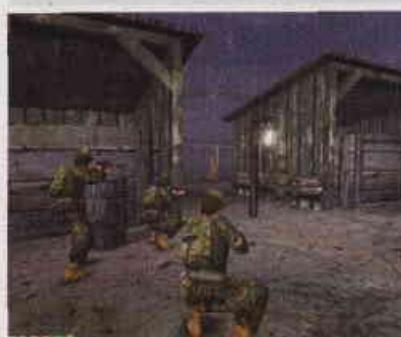
FE_SEASON1_ACCESS=TRUE, FE_SEASON2_ACCESS=TRUE, FE_SEASON3_ACCESS=TRUE, RAYGUNS=TRUE, JIVETALK=TRUE, LO_RIDER=TRUE, CRAZY_TAXI=TRUE, PROGRAMMERART=TRUE, KnightRider=TRUE, Paparazzi=TRUE, FE_CRUNTYS_MOM_HAS_THE_SHAKES=TRUE, DisableAllSound=TRUE, DISABLE_FRONTEND=TRUE, DisableVRPowerups=TRUE, DISABLE_BODYPARTS=TRUE, DISABLE_IsInView=TRUE, Show_HUD=TRUE, FE_BADGE_VR=TRUE, FE_SKIP_THROUGH_TEST=TRUE, FE_USE_INI_STARTLEVEL=TRUE, PAUSE_MENU=TRUE, SHOW_FPS_BAR=TRUE, Subtitles=TRUE, MiniMapMode=TRUE, FullScreenOnly=TRUE, ALLOW_PLAYER_ROLL=TRUE, BUTT_2WHEELS=TRUE, BUTT_ACCELERATE=TRUE, BUTT_BRAKE=TRUE, BUTT_HANDBRAKE=TRUE, BUTT_LAZER=TRUE, BUTT_MISSILE=TRUE, BUTT_SHOOT1=TRUE, BUTT_SHOOT2=TRUE, BUTT_SHOT3=TRUE, BUTT_TURBO=TRUE



Deadly Dozen: Pacific Theater

Oyun sırasında L'ye basıp konsolu açın ve /tell cheatcode yazın. Daha sonra da aşağıdaki kod'lari girin.

Sonuç	Kod
Yenilmez düşmanlar	/tell hitlermode
Düşman kamerası	/tell ec
Düşmanın görüş alanı	/tell fovs
Uçma mod'u	/tell fly
Item (0 ile 44 arasında bir sayı girin)	/tell give: (0-44)
God mod	/tell godmode
God mod, sınırsız cepheane, uçma	/tell ac
Görünmezlik	/tell invis
Görevi kaybetme	/tell losmission
Ulaşılabilir noktaları gösterir	/tell arrival
Petrol noktalarını gösterir	/tell pathdraw
Thompson M1	/tell give
Arabirimini açar	/tell noint
Sınırsız cepheane	/tell ammo
İstatistikleri gösterir	/tell stats
Görevi kazanma	/tell winmission



The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve belirtilen kodların ardından player-> yazın.

Sonuç	Kod
God mod	togglegodmode
Suda yüreme	setwaterwalking 1
Uçma mod'u	setflying 1
Süper zıplama	setsuperjump 1
Su altında nefes alma	setwaterbreathing 1
Yorgunluk	setfatigue [sayı]
İstediğiniz kadar altın verir	additem \"Gold_100\"
Büyük değeri belirlemenizi sağlar	setmagicka [sayı]
Sağlık	sethealth [sayı]
Tüm girişleri hikâyeyle ekler	filljournal
Haritadaki tüm kasabaları gösterir	fillmap
128 birimi teleport eder	fixme
Yardım komutları	help
Değişiklikleri gösterir	showvars
Testi durdurur	stopcelltest
Animasyonları gösterir	sa
Her şeyi sıfırlar	ra
İşiklandırma	ti



Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds

Ziyaretçilerin aşırı mutlu olması için...
Bir ziyaretçinin ismini "Melanie Ward" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin çok hamburger yemesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Tony Day" olarak değiştirin.
Ziyaretçiler Go-Kart yarışlarında yavaş gitmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Mr. Bean" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin parka resim çizmeleri için...
Bir ziyaretçinin ismini "Simon Foster" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin Go-Kart yarışlarında hızlı gitmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Damion Hill" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin WOW! demesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "John Wardley" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin rastgele konuşması için...
Bir ziyaretçinin ismini "David Ellis" olarak değiştirin.
Ziyaretçilerin fotoğraf çekmesi için...
Bir ziyaretçinin ismini "Chris Sawyer" olarak değiştirin.
Aynı isimleri kullanmak için...
İsimlerin herhangi bir harfini büyük yazarak aynı isimleri kullanabilirsiniz, cünkü oyun büyük-küçük harfe duyarlı.



GTA: Vice City

Aşağıdaki kod'lari oyun sırasında girin.

Kod	Sonuç
THUGSTOOLS	Serseri silahları
PROFESSIONALTOOLS	Profesyonel silahlar
NUTTERTOOLS	İlginc silahlar
PRECIOUSPROTECTION	Tam zırh
ASPIRINE	Tam sağlık
YOUWONTTAKEMEALIVE	Aranma derecenizi artırır
LEAVEMEALONE	Arama derecenizi azaltır
PLEASEANTDAY	Güzel hava
ALOVELYDAY	Açık hava
ABITDRIEG	Bulutlu hava
CATSANDDOGS	Yağmurlu hava
CANTSEATHING	Sisli hava
LIFEISPASSINGMEBY	Zamanı hızlandırır
BIGBANG	Tüm araçları patlatır
FIGHTFIGHTFIGHT	Yayalar isyanı çıkarır
NOBODYLIKESME	Yayalar size saldırır
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	Silahlı yayalar
ONSPEED	Daha hızlı yüreme
BOOOOOORING	Daha yavaş yüreme
COMEFLYWITHME	Uçan arabalar



hilekâr

Bunlar da PS2 hileleri... Demedim sayın.

Ape Escape 2

1. 5x ve 10x jeton: Oyunu bitirdikten sonra Simian Citadel'e gidin ve büyük maymunu bulun. Simian hırsız farelerini çagyrdıktan sonra farelerin paranızı çalmalarına izin verin. Daha sonra onlar vurun. Bu, jetonların düşmesini sağlayacak.
2. Spike: 297 maymunu da bulduktan sonra ana menüye gidin ve New Game'i seçtiğten sonra L1 ve Start tuşlarında basılı tutun. Artık oyunu Spike'la oynayabilirsiniz.



Speed Kings

Meet'lerin kazanması için...
İsmınızı .meet6 olarak girin.
Grand Prix mod'unu kazanmak için
İsmınızı .prix olarak girin.
Tüm sürüs testlerini bitirmek için
İsmınızı test9 olarak girin.
Bakım noktalarını almak için...
İsmınızı .prix[sayı] olarak girin.
En iyi 18 tur için...
İsmınızı .lapt18 olarak girin.



Evil Dead: A Fistful of Broomstick

Arcade bölümleri açmak
Oyunu Story mod'da bitirin.
Sanat galerisini açmak
Extras menüsünde yeni çalışmalar görmek
İçin oyunun her bölümünü bitirin.



Silent Hill 3

Beginner zorluk derecesi Normal zorluk derecesinde oynarken oyun sırasında iki defa ölü. Daha sonra Extra Options'a gittiğinizde Beginner zorluk derecesini seçebileceksiniz.

Bonus seçenekler Options'a gidip L1, L2, R1 veya R2 tuşlarından birine basın.

Flamethrower Eğer oyunu ilk oynayışınızda bu silahı bulamazsanız panik yapmayın. Oyunu bitirdikten sonraki ilk oyununuzda elinizde bir flamethrower olacak.

Altın ve gümüş boru Çelik boruyu lajıma atın. Daha sonra sorulan sorulara sırasıyla; No, No ve Yes cevaplarını verin.

Heather Beam 333 veya daha fazla düşman öldürün. Sınırsız SMG cephanesi Final boss'unu normal bir silahla öldürün.

Manyak son 100'den fazla düşman öldürün, kilisedeki adamı affedin ve 2000'den fazla hasar puanı alın.

Normal son Oyunu çok fazla düşman öldürmeden bitirin.

Ekstra kostümler Ekstra kostümlerin açılması için oyunu bitirin. Aşağıdaki listede kostümlerin kodlarını bulabilirsiniz.

Kod	Kostüm
HappyBirthday	Heather Shirt
I_Love_You	Onsen
PutHere2FeelJoy	Block Head
TOUCH_MY_HEART	Don't Touch
GangsterGirl	God Of Thunder
LightToFuture	The Light
ShogyouMujou	Transience
BlueRobbieWin	Killer Rabbit
01.03.08.11.12	Royal Flush
cockadoodledoo	Golden Rooster
Princess Heart	Transform
Shut_your_mouth	Zipper



Big Mutha Truckers

Options'taki Cheats menüsüne gidin ve aşağıdaki kod'lardan herhangi birini yazın.

Kod	Sonuç
CHEATINGMUTHATRUCKER	Her şeyi açar
VARLEY	Kötü kasalı kamyon
PUBLICTRANSPORT	Sınırsız zaman
USETHEFORCE	Otomatik yön
VICTORS	Diplomatik dokunulmazlık
LAZYPLAYER	Tüm bölgüler
DAISHI	Mini ped'ler
6WL	Hasarı kapatır/açar
GINGERBEER	Hızlı kamyon
LOTSAMONEY	Para

2. Sınırsız para için ana menüye gidin ve sırasıyla; Daire, Daire, Kare, Daire, Daire, Select'e basın.



Star Wars: The Clone Wars

Kod'lar...

Bonus görevler	GIMME
FMV	12 PARSECS
Battle Droid	TRADEFED
Clone	Use the following code: SONOFFETT
Multiplayer bölüm seçme	JORG SACUL
Queen Amidala ile oynamak	NATALIE
Yapımcıların resimleri	JEDICOUNCIL



ÖZEL İNCELEME

Asus V9950

Bu ay sizin için NVIDIA'nın son canavarı GeForce FX5900 ile donatılmış Asus V9950'yi inceledik.

sayfa 104



Haberler

ATI'den yeni ekran kartları, RAMBUS'dan XDR, Commodore'un satılışı ve SideWinder'in sonu.. hepsi haberlerde

Incelemeler

Asus V9950 sf

Radeon 9800'ün hakimiyetine son veren GeForce FX 5900 ve bu çiftseti kullanan Asus V9950'yi sizler için inceledik. Arıalan ve eksileri ile işte piyasanın en hızlı kartı.

Asus MyPal A620

Hareket halinde oyun oynamannı yeri bir yolunu keşfeden editörünüz gecesini, gündüzünü bu cihaz ile geçirdi. Bakalım oyun oynamaya müsait mi? Pocket PC'ler.

Sandisk Compact Flash 1GB

Dijital kamera, MP3 player ve Pocket PC'nizi bir anda hafıza canavarına çeviren bu CF Card'ı kaçırmayın.

sf 102

ez's zone

Radeon ekran kartları için sürücü ayarları. Hangi ayar ne işe yarar, nasıl ayarlamak gerekiyor? dizimiz kaldırıldı yerden devam ediyor.

sf 104

donanım pazarı

Bu ay yerinden kimidamayan fiyatlarla sitem ederken bir yandan da geçmiş 3 senenin fiyatlarını karşılaştırıp nostalji yapıyorum.

sf 105

teknik servis

Jesuskane aynı geçen ay ki gibi, bu ay da dertlerinize derman olabilmek için kendini helak etti. Ne diyalim Allah kurtarsın.

sf 106

sf 107

sf 108



ASUS MYPAL A620



SANDISK COMPACT FLASH 1GB



SÜRÜCÜ AYARLARI

Çocuklar Gibi Şen

Bir donanımcıyı acaba ne çocuklar gibi şen kılar? Elbette yeni bir PC. Nihayet emektar donanım editörünüz aylardır süren hayalindeki PC'yi yaratma projesini bitirdi. Her yanı özel fanlar, ışıklarla dolu, SATA'dan DirectX 9'a kadar tüm teknolojileri destekleyen, her oyuncunun rüyası canavar bir sistem. Yanda küçük bir resmi var. Kendisini merak ediyorsanız Chip Oyun Özel'deki donanım dosyasına bir göz atın. Tek tek parçaları anlatılan ve nasıl toplanacağı resimlerle gösterilen bilgisayar, aslen benim kullandığım kendi bilgisayarımdır. Yani tarifi de var aynısından isterim diyenlere :)



ATI'den ekonomik ekran kartları

ATI ekran kartı pazarına farklı ihtiyaçlara göre ve farklı fiyat aralıklarında yeni ürünler sunmaya devam ediyor. Ama bunu yaparken ne denli bir model karmaşası yarattıklarının farkındalardır umarım. Karşımıza yeni çıkacak modeller, fiyatı daha makul olan ama belli özellikleri kırılmış RADEON SE'ler. İlk olarak ATI iki farklı RADEON 9800 SE modeliyle karşımıza çıkacak, ilk olukça uygun fiyatla bulunabilecek ve RADEON 9600'lere oldukça benzeyecek, digeri ise, ki bizi asıl ilgilendirecek olan, daha fazla özelliklere sahip olacak ve kolayca kendisinden daha hızlı olan RADEON 9700'lere dönüştürülebilen efsanevi RADEON 9500 128MB'ların varisi olacak gibi gözükmüyor.

RADEON 9600SE ise performans olarak RADEON 9600 PRO ile RADEON 9600



arasında yer alacak.

Gelelim RADEON 9200SE'ye, RADEON 9200 ve 9200PRO'nun yarısı kadar hafıza kontrolörüne sahip yanı 64 bit. Doğal olarak ta her ikisinden daha yavaş. Bu kartlar daha çok OEM üreticiler, Asya pazarı ve ucuz performans arayanlar için dizayn edilmişler. Yeni modellerle birlikte Radeon ailesinin son hali söyle...

Performans

RADEON 9800 PRO 380/700MHz
RADEON 9800 PRO 380/680MHz
RADEON 9800 SE 128 ve 256 bitlik iki ayrı model

Orta Seviye

RADEON 9600 PRO 400/600MHz
RADEON 9600 SE 400/500MHz
RADEON 9600 PRO Lite Edition: 400/400MHz
RADEON 9600 325/400MHz

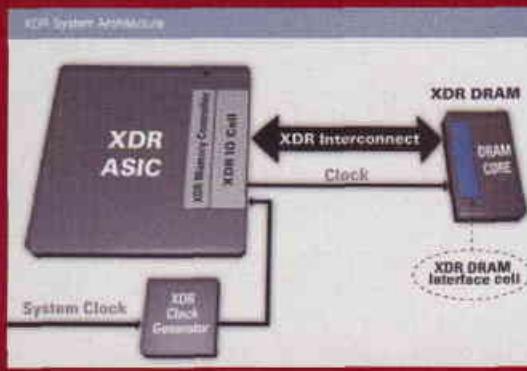
Alt seviye

RADEON 9200 PRO 275/550MHz
RADEON 9200 250/400MHz
RADEON 9200 SE 200/333MHz
RADEON 9200 SE 200/333MHz

Bu arada Apple, geçen ay duyurduğumuz yeni Power Mac G5'lerde RADEON 9600 PRO'nun yanında RADEON 9800 MAC EDITION'ını da kullanacağını açıkladı.

XDR RAM: rambus's revenge

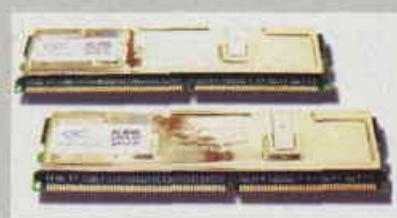
Extreme Data Rate Dynamic RAM (XDR DRAM) Rambus firmasının Toshiba ve Elpida firmaları ile birlikte geliştirdiği ve 2004 yılı başında satışa sunacağındı duyurduğu yeni bellek teknolojisi. 3.2 GHz hızındaki bellekler 6.4GB/s'lik bant genişliği sunacak; hedeflenen hız ise 6.4GHz. Bu teknolojinin günümüz ramlerinden en üstün yanı bir saat döngüsünde 8-bit veri transfer edebilmesi (şu anki RD DDR RAM'lerde ise bu değer 2 bit). Şirketin öncelikli hedefi bu RAM'lerin grafik kartlarında kullanılması. Doğal olarak sonraki hedefler arasında PC kullanıcıları da var ama yaygınlaşır alabilir hale gelmesi 2005'i bulacaktır.



donanım dünyasından kısa haberler

DDR 500 aka PC 4000 Overclock tutkunlarına RAM üreticilerinden iyi haberler var. Kingston, OCZ ve Corsair firmaları arda yeni DDR500 (PC4000) bellek modüllerini duyurdular. 256MB ve 512MB olarak satılan modülerler ayrıca 2x256MB (512 MB) ve 2x512MB (1 GB)'lık kitler şeklinde de satışa sunuldu. PC3700'leri bulmakta zorlandığımız ülkemize gelmeleri biraz gecikicektir elbet. Ama 500MHz saat hızındaki bu belleklerin Intel'in i865 ve i875P çipsetli anakartları için optimize edildikleri, ve bu anakartlarda çok daha

stabil ve yüksek performanslı overclock yapmanızı sağlayacağı için beklemeye değer. Ancak sistemini efendi efendi kullanınlar için pek bir avantaj getirdiğini söyemek zor.



Half-Life 2 ve GeForce Uyumsuz mu?

Sabırsızlıkla beklediğimiz Half-Life 2, DirectX 9.0'dan kaynaklanan bir sorun nedeniyle NVIDIA GPU'lu ekran kartlarıyla uyumsuzluk problemi yaşıyor. Sorun Full-Scene Anti-Aliasing (FSAA) özelliğin açılmasına ortaya çıkıyor. Half-Life 2'nin yaratıcıları yeni çıkacak sürücülerin sorunu çözümeceğini görüşündeler. Diğer yandan problem ATI RADEON'larda da mevcut ama bu kartlar için çıkışık yeni sürücülerin problemi çözüleceği söyleniyor. Ama asıl enteresanı, bilgisayarımız Half-Life 2'yi

geleceğin konsolu commodore'yu inesattılar

Infinium Labs gelecek ay "çıktığında piyasanın en hızlı konsolu olacak" iddasında bulundukları Phantom üzerindeki esrar perdesini kaldırdı. "Geleceğin konsolu" olarak duyurulacak Phantom, yüksek hızda Internet bağlantısı üzerinden oyun oynamaya yönelik geliştirilmiş bir konsol. Ama yüksek hızdaki Internet bağlantısı sadece online oyunlar için değil, aynı zamanda oyunları download etmek içinde. Çünkü bu konsolun bir CD veya DVD-ROM'u yok. Bütün oyunları Internet üzerinden çekiyor veya direkt online stream olarak oynuyorsunuz. Ayrıca oyun kiralama sistemi de var. Yani bir oyunu download edip oynuyorsunuz ve belli bir süre sonra kendisini siliyor.



Phantom'un Internet sitesinde Intel ve Nvidia logolarının görülmesi, her iki çip üreticisinin ürünlerinin cihazda kullanıldığı düşüncelerine neden oldu. Sonradan Nvidia logosu ortadan yok olurken In-



tel'in logosu ise kaldı. Zaten sistemin Xbox gibi bir PC replikası olacağı

çok açık. Ancak ne tür bir işletim sistemi kullanacağını bilmiyoruz. Çünkü sistem herhangi bir web browser veya standart PC yazılımına sahip olmayacak. Piyasaya yeni bir renk katacağı şüphe götürmeyen bu konsolu merakla bekliyoruz. Ama kişisel izlenimlerimi sorarsanız içimizden bir ses bu işin pek yüremeyeceğini söylüyor.

Tulip Computers NV (Tulip) ve Ironstone Partners Ltd. (Ironstone) Commodore markası lisansı için yeni bir ortaklık sözleşmesi imzaladılar. Bu antlaşmaya göre Tulip Commodore, C64 ürünlerinin tüm lisans haklarını Ironstone'dan devraldı. Peki bunun anlamı ne? Sayıları 6 milyonu bulan Commodore kullanıcısı pek yakında resmi olmayan yüzlerce Commodore sitesinden C64 oyunu indiremeyecek. Onun yerine Tulip'in açacağı resmi Commodore sayfasını kullanmaları ve tabii ki belli bir ücret karşılığında C64 oyunlarına kavuşmaları

gerekecek. Ama günümüz internet dünyasında Tulip bu düşünücsinde ne kadar başarılı olur, onu da bize zaman gösterecek. Ayrıca öbür tarafa göçeli bunca yıl geçmiş bir sistemin oyunlarını evirip çevirip satmaya kalkmak delikanlılığına şırmaz. Original'de olsa biz dahi bunu desleyemeyiz.



sidewinder bitiyor!!!

Microsoft, SideWinder serisi joystick, gamepad ve direksiyonların üretimini durduruyor. Microsoft yetkilileri buna gerekçe olarak satışlarda yaşanan düşüşleri ve artık çoğu PC oyunlarının mouse ve klavye ile oynanabildiğini gösterdiler. SideWinder'in son ürünleri halen stoklar dayken şu bir kaç ay daha bulunabilecek. Fakat Microsoft bu stokları bir an önce eritebilmek için gayret içerisinde. Siz de eğer bu ürünlerle ilgileniyorsanız elinizi çabuk tutmanızı öneririz.



düzenleme çalışmalarımız da bitti. FSAA'sının derindiriz, asıl buna şahşemiz.

Intel'den Yeni Chipsetler

i848P ve i865GV; Intel'in yeni çipsetleri. Anlaşılan Intel çipset karmaşası yaratmaya ve kafamızı karıştırmaya devam edecek. Ama merak etmeyin Ağustos ayında çıkması beklenen her iki çipset de biz oyun meraklılarına yönelik değil. Her ikisi de tek kanal 400 MHz'lik DDR RAM'lere destek veren çipsetler 800Mhz FSB (front-side bus) hızındaki P4 işlem-

cileri de çalıştırabilecekler. i865GV, 848P ile aynı özelliklerini paylaşıyor; farklı olarak üzerinde entegre grafik işlemcisi bulunuyor ve AGP portuna sahip değil. i848P ise i865P ile aynı teknolojiyi paylaşıyor; tek kanal ram kullanması ve C serisi Intel işlemcilere desteği dışında.

i865 ve i875 Prescott İşlemcilere hizmet mi?

i865P/i865PE ve i875P çipsetli anakartların Prescott işlemcilerle uyum sorunu yaşayacağı haberlerinden sonra Prescott destekli anakartların Ağustos'un ikinci yarısından sonra çıkacağı duyuruldu. Bu haberler üzerine Gigabyte ve Asus firmalarından Springdale ve Canterbury çipsetli anakartlarının Intel'in yeni çıkacağı işlemcisile uyumlu olduğu yönünde

açıklamalar geldi. Ismini vermeyen bir Asus yetkilisinin ASUS P4P800 ve P4C800 model anakartlarının Prescott işlemcisini desteklediği yönündeki açıklamasına rağmen, ASUS'un resmi sitesinden bu ibareyi kaldırması ise kafalarda soru işaretleri bıraktı.

Piyasaya henüz yeni çıkan ve yıllardır Intel'den beklenen stabilité/perfor-mans/teknoloji değerlerini tuturan i865/i875'in bu kadar kısa sürede yeni işlemcilerle uyumsuz hale gelmesi tam anlamıyla bir skandal olur. Sonucta pek çok kullanıcı oldukça yüksek fiyatlara yeni işlemciler aldı. Onlara anakart değiştirmeden upgrade yapamayacağı haberini vermek pek kolay olmasa gerek.



GeForce FX 5900, nihayet Nvidia

ASUS V9950

Fiyatı: V9950 TD 128MB

399\$ +KDV

V9950 Ultra Deluxe 256MB

499 +KDV

www.asusturk.com

www.bogazici.com.tr

Hızlı Sistem

www.hizlisistem.com

level hit



Doom III'ü görüp de "mutlaka bilgisayarımı yenilemeliyim" diyenler, Half-Life 2'yi gördükten sonra ne halededir bilemiyorum. Ama ekran kartları bu hızla geliştiğine Boğaziçi meye devam ederse, yeni bir ekran kartına yatıracak parası olanlar iki oyunu da hiç dertsiz oynayacaklarından emin olabilir. ATI'nın Radeon 9800 ile oldukça yükselttiği citayı, GeForce FX 5900 ile NVIDIA bir adım daha öteye götürüyor. Büyük bir çaba ile geliştirilen ve GeForce FX 5800'den sadece bir iki ay sonra piyasaya sürülen FX 5900 ile FX 5800'de tarihe karışıyor. Zaten az sayıda üretilen kart şu an tamamen piyasadan kalkmış durumda. NVIDIA'nın daha önceki tüm grafik işlemcileri yeni model gelince bir alt model olarak bir süre daha varlığını sürdürdü. Başta şiddetle savunmuş olsalar da NVIDIA'nın da FX 5800'den hoşnutsuz olduğu çok

karşılık hafıza kontrolörü 256-bit'e çıkartılmış. Böylece hafıza veriyolu 27.2Gb/sn'ye yükselmiş. FX 5900'ün FX 5800'e göre çok daha yüksek performansa sahip olmasının temel sebebi bu.

Daha büyük bir çip

FX 5800 GPU'su 125 milyon transistorluk dev bir çip idi. FX 5900 ise 130 milyon transistör ile işi biraz daha abartıyor. Buna karşın çekirdek hızı 500Mhz'den 450MHz'e düşürülmüş ve neyse ki FX 5800 kadar ısınmıyor. FX 5800'de bir süre çalışıktan sonra bırakın soğutucuları PCB karta dokunmak bile el yakıyordu. FX 5900 ise ısınma konusunda standartların üzerinde olsa da pek sorun çıkarmıyor. Zaten kartın üzerinde rindeki fan-

da

küçültülmüş. İlk

günden "elektrik süpürgesi" takma adını alan FX

5800'ün dev soğutma sisteminde sonraki farklar ne? En önemli FX 5800'ün en büyük soğutucuları olan hafıza veriyolundaki darboğaz çözülmüş. 1.0Ghz'lık DDR-II RAM'lerine rağmen 128-bit hafıza kontrolörü kullanan GeForce FX 5800 sadece 16 GB/sn'lık bir veriyoluna sahipti. FX 5900'de DDR'a geri dönülmüş, RAM hızı 850Mhz'e indirilmiş ama buna

FX 5800'de bulunan Intelli-Sample teknolojisi daha da geliştirilmiş. Darboğazdan kurtulan hafıza veriyolu bu sayede daha da efektif olarak kullanılabilir. Objelerin haricinde 4:1 renk sıkıştırması sağlayan IntelliSample HCT ile FX 5800'ün sorunu Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering görüntü kalitesi de düzeltmiş. Ayrıca FX 5900'de Ultra Shadow isimli yeni bir teknoloji kullanılmış. Bu teknoloji hacimli gölgelerin kullanıldığı oyunlarda, oyuncunun

görmeyeceği noktalarda kalan gölgelerin otomatik olarak çizilmeden geçilmesini sağlıyor ve performansı artırıyor. Ancak bunun işe yarıyabilmesi için tasarımcının oyun-daki her mekan için tek tek hesap yapması ve uğraşması gerekiyor.

Bu farkları bir yana koyunca FX 5900 Vertex/Pixel Shader desteği, pipeline yapısı, AGP desteği gibi bütün konularda FX 5800 ile birebir aynı. Ama performans olarak FX 5900 ile FX 5800 arasında ciddi bir fark var. FX 5900 yenilenen hafıza kontrolörü ve RAM optimizasyonları sayesinde Radeon 9800'ü krallık tahtından indirebilecek kadar hızlı.

Asus V9950, elbette sahip olduğu GPU olan FX 5900'ün tüm özelliklerinden faydalıyor. Ancak Asus, FX 5900 modelinde bazı farklılıklara gitmiş. Öncelikle soğutma sistemi referans sistemden farklı tasarlanmıştır. Bakır pasif soğutucunun kenarlarına radyatöre benzeyen bakır kanallar eklenmiştir.

Böylece referans soğutucudan çok daha ince bir soğutma yapılmış. Bu sayede V9950 hemen altındaki PCI slotuna bir kart takmanızı olanak sağlıyor.

Oyunlarda görüşelim

V9950 ile birlikte gelen en ilginç özellik ise GameFace isimli yeni bir yazılım. Sadece yeni Asus ekran kartları ile çalışan GameFace online oyunlarda sesli iletişim bir adım daha ileri götürüp görüntülü iletişimde geçmenizi sağlıyor. GameFace'i kullanarak oyuncular 3D bir oyun sırasında küçük bir pencere içinde birbirlerinin webcam görüntülerini görebiliyor. Üstelik oyundan çıkmadan çerçeveyi yeri, ve görüntü ayarlarını yapabiliyorsunuz.

Kart ile birlikte Delta Force: Black Hawk Down, Gun Metal ve Battle Engine Aquila oyunları geliyor. Asus V9950 farklı soğutma sistemi, ek özellikleri ve beraberinde gelen çok yeni 3 oyunu ile benzerleri içinden kolayca tercih edebilecek bir ürün.



akıç.

Peki kurtarıcımız

FX 5900 ile FX 5800

arasındaki farklar ne?

En önemli FX 5800'ün en büyük soğutucuları olan hafıza veriyolundaki darboğaz çözülmüş. 1.0Ghz'lık DDR-II RAM'lerine rağmen 128-bit hafıza kontrolörü kullanan GeForce FX 5800 sadece 16 GB/sn'lık bir veriyoluna sahipti. FX 5900'de DDR'a geri dönülmüş, RAM hızı 850Mhz'e indirilmiş ama buna

ARTILAR: Yüksek performans,

GameFace

EKSİLER: Yüksek fiyat

ASUS MYPAL A620

Oyunları güç kablolarıyla kelepçelenmiş PC ve konsolların teknikinden kurtarıp, yollara, kırlara götürme arayışımız bu ay da sürüyor. Geçen ay ki Tablet PC denememizin ardından bu ay da Pocket PC'de denedik şansımızı.

Bu deneme için güçlü bir Pocket PC ararken, Intel'in yeni 400MHz Xscale PXA255 işlemcisi ve Windows Mobile 2003 (Pocket PC 2003) işletim sistemi ile donatılmış Asus MyPal A620'a rastladık. MyPal, 32MB Flash ve 64MB SDRAM'e sahip. Flash RAM sadece yedekleme için kullanılıyor, 64MB SDRAM ise hem dosyaları depolamak hem de programları hafızada çalıştırma için. Ayrıca MyPal'ın üzerinde bir Compact Flash yuvası var. Buraya ek bellek takılabiliriyor.

MyPal A620'yi elinize aldıığınızda ilk gözünze çarpan 320x240 çözünürlük ve 65536 renkteki (16bit) TFT ekranı oluyor. Palm veya GameBoy'da bulamayacağınız bir çözünürlük ve kalite bu. Üstelik Backlight sayesinde görüntü oldukça parlak ve bu sayede karanlık ortamlarda da kullanılabilir.

Güçlü bir işlemci, bol hafıza ve şahane bir ekranı bulunca hemen bir iki oyun yüklemeye isteği kapladı içimizi. İlk deneme için Age of Empires ve Everquest'i seçtik. Ama burada ciddi bir sorunla karşılaş-

ARTILAR: Küçük ve sık tasarım, LCD ekranda her türlü bilgi yer alıyor, kaliteli ve sağlam
EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek

tik. İşletim sistemi tek başına 10MB hafızayı tüketiyordu. Oyunların sağlıklı çalışabilmesi için de bir 10MB hafıza ayırinca, geriye geriye program kurmak için 40MB kadar bir alan kalmıyor. Bunun yine hatırlı sayılır bir bölümü Windows hakimiyetinde, temp dosyaları falan derken oyunu kurmak başta yüklediğimiz yardımcı programları silmek zorunda kaldık. Bu gösterdi ki MyPal'ın Compact Flash yuvası boş değil ve cihazı aldıktan sonra en kısa sürede bir kart edinmek gerekiyor. Biz yine bu ay incelediğimiz 1GB'lık Sandisk CF Card'ı takar takmaz büyük oranda rahatlardık.

Oyunlar

Her oyunu kuracak alanımız olunca AoE ve üç bölüm Everquest'in üzerine Tomb Raider, Need for Speed, Simcity 2000 ve binbir çeşit eski arcade oyununu doldurduk A620'ye. Bununla da yetinmeyeip NeoGeo, N64, SNES, C64 ve GBA emülatörlerimizi kurduk. Ve sonra uzun süre PC'nin başına dönmek kismet olmadı. Age of Empires küçük ekranда biraz zorladı başta. Ama alışınca ve oyunun PC versiyonu ile birebir aynı olduğunu görünce işler değişti. Everquest, Pocket PC için yaratıldığı için çok sorunsuz oynanan ve kaptırıldınız mı giden bir FRP. Özellikle bu iki oyunu elinizden bırakmak zor. Tomb Raider'ı kontrol etmekte biraz zorlandı. Ama ekran na konan büyük butonları kullanmaya alışınca o da çok rahat oynanıyor. NFS stylus ile oynanır-

larından çok zor. Simcity 2000 ise menülere ulaşmak zor diye biraz zorlandı. Yoksa Palm versiyonundan 4 gömlek daha iyi ve eğlenceli. Kısacası denediğimiz hemen her oyun fazlasıyla eğlendirdi ve takdirimizi topladı.

Cebimde DivX'ler

Ancak Pocket PC ile işimiz oyularla birlikte bitmedi. Önce MP3 dinlemeyi denedik, daha sonra özel olarak hazırladığımız bir DivX filmi (320x240 DivX 5.05) yükledik. MyPal A620 filmi oynatmak konusunda hiç sorun yaşamadı. Böylece cihaza duyduğumuz saygı bir kat daha arttı.

Elbette Pocket PC ajandanızı tutmak, mailerinizi okumak, AvantGo ile offline sayfalarada gezmek gibi temel fonksiyonlara da sahip. Ama bunların hiç biri cihazın multimedya özellikleri yanında sözü edilecek şeyler değil. Geçen ay sırı oyun oynamak için



tablet alınmaz demiştik ama bu ay sırı oyun, müzik ve film için alınabilecek çok sağlam bir cihazla karşı karşıyayız.

Fiyatı: 399\$ +KDV
www.asusturk.com
İthalat: Boğaziçi
www.bogazici.com.tr
Hızlı Sistem
www.hizlisistem.com

level hit



SANDISK 1GB COMPACT FLASH

Pocket PC incelememiz sırasında bellek oyunlara yetmeyeince ek bir Compact Flash Card eklemeye karar verdik. Böylece Compact Flash'lardan gelişmelerden uzak kaldığımızda ortaya çıktı. Biz 128Mb yeter mi, 512 bulur muyuz tartışırken karşımıza 1GB kapasiteli bir CF

Card çıktı. 1GB oyunlara fazla gelince biz de içini 200 kadar mp3, 2 tam film, her tür dijital kitap, resim'le doldurduk. Sonuçta Pocket PC için yaratılan tüm dosyalar normalden ufak. Eğer bir Pocket PC edinirseniz bu Compact Flash'dan edinmeye bakın mutlaka.



Fiyatı: 315\$ +KDV
www.sandisk.com
İthalat: Turanlı
www.turanli.com.tr

Hangi ayar ne işe yarar, nasıl ayarlanmalı?

Radeon'lar için sürücü ayarları

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

"Pazara gidin bir Radeon alın" diye sizleri bu kadar kastirdıktan sonra biraz da nimetlerinden yararlanın dedik. Geçtiğimiz ay anlattığım kişi, yün ve tüy overclock şeysinden sonra daha az içinde bulandıracak yöntemler ile Radeon'umuza hız katalım, ihtiyaçımıza göre ayarlayalım istedik. Öncelikle Level CD'sinde sürücülerin altın- dan Catalyst sürücülerini ve Control Panel adlı minik mi minik, şirin mi şirin programcıyı alıp kuruyoruz. Ardından hikayemiz başlıyor. Control Paneli 9000 serisi bütün Radeon kartları ile kullanabilirsiniz.

Şekil 2-A'ya bakarsanız, Şekil 2-A'yi görürsünüz (oyyyy). Yazımızın büyük bir kısmında bu resmi baz alacağız (cumle içinde kullandım; baz almak). Hatta baz almakla kalmayıp madde madde inceleyeceğiz resimde gördüklerimizi.

OpenGL ve Direct3D için aynı ayarlar kullanılıyor. Ayrıldıkları noktada ben sizleri uyaracağım zaten. Yapacağınız ayarlar her ikisi içinde geçerli olacak. **Anti Aliasing:** Application Preference, bu kutucuğu işaretlersek AA açık mı kapalı mı seçiminin uygulanmaya bırakmış oluyoruz. Aksi taktirde AA zaten kapalı kılıyor. AA nedir diye kalkıp anlatmaya çalıştığım sizlere bu yaştan sonra hepiniz koca adam olduğunuz zaten. AA açtığımızda performansa eksik, görüntü kalitesine de artı yönündeki etkileri hakkında zaten hepiniz bilgi sahibiniz.

Anisotropic Filtering: Uzaklığa göre görüntü netliğini değiştirerek kırmızıların önüne geçmesi. Tuğbek'im yıllardır yürüyor kendini şu şudur bu budur diye, bir de ben anlatırsam kendinden geçmesin. AA için söylemekim ayen geçerli sayılabilir. En azından ayarı yaparken. Quality performansı biraz düşürür-

ken Performans da size sadece bir iki FPS kar sağlayacaktır. Minimum 2x çakıştırırsınız bile uzaktaki cisimler daha net seçilebilecektir. Örneğin Counter Strike oynarken çok uzaktaki kişi önde durduğun duvarın yada herhangi bir nesnenin dokuları ile karışmayacak çok daha rahat seçilecektir. Bana göre derinlik duygusunu artı yönde etkileyen bir özellik bu her neyse deyip kısa kesiyorum.

Texture Preference: Bu seçenekin ne etkisi olduğu hakkında bir bilgi bulunamayıp texture kalitesini oyuncuların video ayarları bölümünden ayarlamanz tavsiye olunur.

Mip Map Detail Level: Bu ayar kullanılan dokuların keskinliğini ayarlıyor. Performans ve Kalite arasında yapacağınız seçime göre bilgisayarınızı kasım kasıyan yada kasıyor.

Performans ve Kalite ayarı arasında ciddi bir grafik kalitesi farkı var. Slider performansta iken belli bir blurlaşma oluyor grafiklerde ki oldukça rahatsız ediyor beni.

Wait For Vertical Sync: Vsync, maksimum FPS'yi monitörünüzüne verebildiği maksimum tazeleme hızı ile sınırlıyor. Default On seçili iken uygulamalar seçimin açık yada kapalı olacağına kendi karar veriyor. Oyun yada uygulama bir değişiklik yapmıyor ise Vsync açık kılıyor ve demin söylediğimiz şekilde FPS yi sınırlıyor. Default Off'ta ise tam tersi uygulama bir değişiklik yapmazsa bir sınırlandırma getirmiyor. Always On ve

Always Off ise sürekli açık ya da sürekli kapalı kılıyor.

TrueForm: Grafiklerin daha yuvarlak görünmesini sağlıyor. Köşegenleri yok edip görüntüyü yumusatıyor ve daha gerçekçi bir görünüm katıyor. Application Preference uygulama ya da oyuna seçimi bırakırken Always off ve Always on yukarıdaki işlevlerini sürdürüyor.

Compatibility Settings'e (OpenGL) tıklarsanız karşımıza Şekil 3-B çıkarıyor.

Force Z-Buffer Depth: Burada Disabled işaretlendiğinde oyunun yada uygulamanın kullanıldığı renk derinliği kullanılıyor. Siz bunu değiştirmek isterseniz 32 bit için 24 bit, 16 bit içinde 16 bit'i işaretleyip işin içinden sıyrılıyorsunuz.

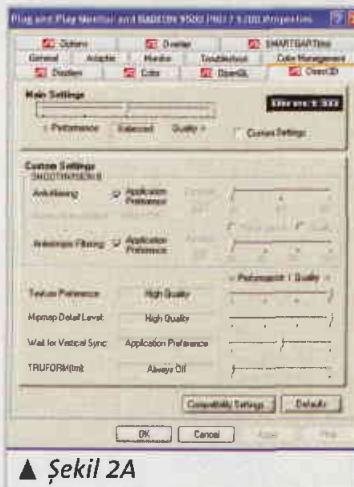
Support KTX buffer region extension: Enabled bırakın çok karıştırmayın uzun uzun anlatırmayın. Bunlarla kafamızda göre kurcaladıktan sonra Direct3D 'Compatibility Settings' i de kurcalayalım incik cincik ayarımız sona ersin.

Support DXT texture Formats: Kesinlikle Enabled bırakın bunu.

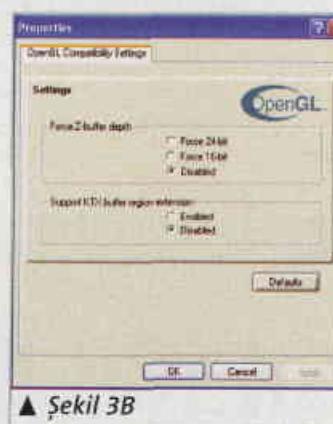
Alternate pixel Center: Eğer grafikler birbirine girmiyorsa yada her texture etrafında geometrik abuk sabuk şekiller çıkmıyorsa Disabled olarak bırakın. Bu ve benzeri sorunları yaşıyorsanız Enable edin.

İncik cincik programcılıkla yapabileceklerimiz bu kadar. Control Panel ile yapacağınız ayarlar sis-

teminizde bir sorun yaratmayacaktır (ahahaha yaratırsa sakın beni aramayı). Bir sorun olduğunda en temiz yolu geldiğiniz yoldan geri dönmektir unutmayın. Sisteminizin gücüne bağlı olarak istediğiniz ayarları yapın. Erken kalkın geç yatın. Nasılsa okullarda tatil. Biz čıktamıyoruz tatilin keyfini, bari siz čıktın. Hadi sağıtlıkla kalın.



▲ Şekil 2A



▲ Şekil 3B

Donanım Pazarı

Aylardır donanım üreticileri üzerinde kurduğumuz tatil baskısı işe yarımiş gibi. Birkaç dolarlık iniş çıkışları hesaba katmazsanız bu ayın ürünlerini de fiyatlarını da geçen ay ile aynı. Ne yeni ürün çıkan olmuş ne de fiyatını değiştirdiğinizi edeyim diyen. Yani mühendisi de tatile pazarlaması da. Ama bir firma hariç... Bu sene GeForce FX5800 gibi kötü bir ürün ürettiği için karne komple zayıf olan NVIDIA, yaz okuluna devam etmek zorunda. GeForce FX 5900 ile listelerimizdeki tek değişikliği yapan firma bütünlemelerden geçecek gibi.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr	www.eksenbilgisayar.com
www.bogazici.com.tr	www.estore.com
www.dijitalcenter.com	www.kangurum.com
www.hepsiburada.com	www.mavidonanim.com
www.hizlisistem.com	www.pcgold.com.tr

	Ekonominik	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	73\$	AMD Athlonxp 2400+Box	119\$	Pentium 4 3.06 GHz	510\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	70\$	MSI K7N2	98\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	32\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	67\$	Seagate Baracuda 4 60GB	83\$	Seagate Baracuda 5 120GB	133\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	99\$	HIS Radeon 9600 Pro	270\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	520\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	143\$	Samsung 757MB 17"	211\$	His Radeon 9800 PRO	858\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	74\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	63\$	Chiette Matrix Big Tower	176\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam		814\$		1321\$		3270\$

Eee... Bu fiyatlar hala düşüyor. İşlemci, monitör, sabit-disk... Şu aralar yine RAM piyasası karıştı ama onun dışında tüm ürünler hala düşme eğiliminde. Fırsatlı istifade biz de sistemleri upgrade edip, buna rağmen fiyatları düşürüyoruz. Özellikle bu ay işlemci ve ekran kartlarında yaşanması çok muhtemel olan ciddi düşüşlerin ardından Temmuz upgrade ve yeni PC almak için çok iyi bir ay olacak gibi. Herkese duyurulur.

3 Yıllık Rapor

Bu ay doğru düzgün bir kampanya, adam gibi bir indirim, çarpıcı ürün falan da yoktu piyasada. Biz de geçmiş sayıları elimize alıp bakalım geçen yıllar ideal Sistem'imizde neleri değiştirmiş bir görelim dedik.

Ürün/Yıl	Temmuz 2000	Temmuz 2001	Temmuz 2002	Temmuz 2003
İşlemci	P III 600 / 220\$	Duron 1.2 / 151\$	Athlon XP 1800+ / 125\$	Athlon XP 2400\$ / 100\$
Anakart	Asus P3V4X / 118\$	Iwill KK266 / 150\$	Abit AT7 / 180\$	MSI K7N2 / 98\$
RAM	128MB SD / 118\$	256MB DDR / 270\$	256MB DDR / 43\$	512MB DDR / 90\$
Ekran Kartı	GeForce 2 / 249\$	GeForce 2 / 200\$	GeForce4 Ti4200 / 180\$	Radeon 9600 Pro / 245\$
Hard-disk	20GB Quantum / 173\$	40GB Barracuda / 158\$	40GB Barracuda / 96\$	60GB Barracuda / 80\$
DVD-ROM	10X Pioneer / 155\$	16X Aopen / 99\$	16X Pioneer / 65\$	16X Pioneer / 42
Toplam Fiyat	2008\$	1873\$	1573\$	1298\$

Şekil A'da görüldüğü gibi işlemcilerdeki gelişim yavaşlarken ekran kartları çok daha ciddi bir ivmeye sahip. RAM model olarak pek hızlı gelişmemese de fiyatları bir aşağı bir yukarı oynamış. DVD-Rom fiyatları çok düzgün bir düşüş göstermiş. Ama her şeyden önemlisi bize göre ideal bir oyuncu bilgisayarının fiyatı %35 azalmış. Eğer bu hızla giderse gelecek sene ideal oyuncu bilgisayarı 1000\$ civarı 2005'de ise 800'\$in altında olacak.

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Bilgisayarlar can sıkırmak için vardır. Sırf oraları buraları bozulsun, açılmaların diye üretilirler. Ömür törpüsüdür bu bilgisayarlar. Bu Windows denen terane ne yapar ne eder en olimcak dosyaları bulup siler mesela. Sonra gecenin bir yarısı oturup aynı yazıyı bir daha yazmanız gereklidir. Bundan fena bir çin işkencesi olamaz. Sonra bir yandan yazarken GAG replikleri saçmalar, ama bir gidiş olsun gülümseymez, sınırlarınıza hakim olamaz monitörü tutunuz gibi camdan aşağı...

AMD mi alsam?

Derginizi 2.5 yıldır takip ediyorum. Başarımlı oldum yani. Başarınızın devamını diliyorum ve hemen sorularıma geçiyorum.

1- Sistemim Celeron 800 MHz, 512 MB SDRAM, 64 MB GeForce 4 MX440, 40 GB Seagate HDD.

İşlemcimi değiştirmeye karar verdim. AMD Athlon XP 2700+ almak istiyorum fakat yine de kararsızım. AMD ye INTEL kadar güvenebilir miyim? AMD' nin isim sorununun olduğunu da biliyorum. Sizce ne yapmalıyım? AMD INTEL den güçlü işlemciler üretiyor mu?

2- AMD ile birlikte gelen fan güvenilir mi? (AMD korkumu yenmeye çalışıyorum)

3- Asus A7N8X Anakarti iyi bir seçim mi?

Şimdiden teşekkür ederim. Dergide yazarlarınız sevinirimi.

Baran VURAL

Selam Baran,

Derginiz seni uzun zamanlı takip ediyor. Eline ayağına hareketlerine filan dikkat et yani bilemiyorum. Bizde Level ekibi olarak severek izliyoruz seni. Geyiye nokta koyar gibi yapıp cevaplarına geçelim iyisi mi.

1- İlk olarak sadece işlemcini değiştirmekle kalmayacaksın zaten. Hoş anakartın dan hiç bahsetmediğin için üzülmüştür, bende pek emin olamıyorum söyleyeceklerimden ama neyse işte. Muhtemelen anakartını ve RAM ini de değiştireceksin bu durumda. SU işlemciyi almak istiyorum demişsin. Hayatta her zaman istediklerinin peşinden gitmelişin. Ne benim ne

bir başkasının fikrini değiştirmesine izin verme. Kime ne kadar güveneceğine gelince, May the Force Be With You kardeşim (yada söyle desem, milyonlarca insan güveniyor sen ne diye güvenemeyeceksin?)

2- Box işlemcilerle gelen fan her ne kadar yeterli olsa da piyasada 20\$ civarında oldukça başarılı fanlar var. Hatta 40\$ civarına canavar fanlar var. Bunalardan birini edinirsen çok daha hayırlı olacaktır.

3- Bilmem sence. Yani neye göre ne diye nasıl yani? (fena değil kısaca)

Ben de teşekkür ederim. Bak dergide yazarlardım sevin.

Dikkatsiz Seni!

Jesuskane hayırlı işler..

Ben Sp 1'i yükledim fakat GTA3 ve Vice City 60Hz de oynuyor. Bir türlü artırmıyor. Başka oyunlarda böyle bir sorun yok. Acaba nedir sorun? Yardımcı olabilir misin?

Emre Akman

Merhabalar Emre,

Yardin beni bu hayırlı işler cümlesi ile Allah razı olsun. SP 1 ile alakası yok durumun. Oyunun ayarları arasında açık genizinsen göreceksin Vsync on off diye ayar var kapat onu düzeller. Hadi sana da hayırlı işler.

Babam Diyor ki

Benim çok büyük bir problemim var. Biz bilgisayarı upgrade ettik. Çok yüksek bir sistem almadık ama bana yeter. Sistemim Celeron 1700, 128 MB RAM, GeForce2 64 MB. Şimdi biz bilgisayarı upgrade etmeden önce kurulu bir Windows yoktu. Bilgisayarla ise Windows ME yüklemiş. İlk başlarında pek bir sorun yaşamadım. Ama Windows ME bana kafayı yedirmeye başladı. Zaten CD-ROM'un vadesi dolmuştu. Bol bol mavi ekranla karşılaşıyorum her seferinde de bilgisayarı yeniden başlatmam gerekiyor. Mesele iki gün önce saat 10.00 da bilgisayarın başına geçtim. Benim amacım ya-

rim saat NFS oynamaktı. Ama saat 11.15 oldu ben daha bilgisayarı kapatıp açmakla meşguldüm. Ben şimdi Windows XP yüklemek istiyorum. Ama babama bunu anlatamıyorum. Bundan önce bir kere (upgrade den önce) XP yüklemiştim ve çökmüştü. O şimdi her zaman XP çökecek zannediyor. Babam sadece yazı yazdığı için Win ME yada XP olması onun için pek önemli değil. O yüzden ona Win ME'nin sorunlu olduğunu anlatamıyorum. Şu Win ME'nin elle tutulur kötü yanları neler?

Bir de bir şey sormak istiyorum. Ben dahil bir çok arkadaşım XP'yi Başlat/Bilgisayarı Kapat dedikten sonra düğmeden kapatıyor. Bu yanlış mı? Yoksa XP de normal mi?

Simdiden Teşekkürler ve başarılar...

Can Ali ÇETİN

Merhaba Cin Ali,

Şimdi senin problemin çok büyük değil. Hatta büyük değil. Hatta problem de de-

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın ahiretten donanım sorusu asıl da timarhaneden geliyor. Okuru ayrı değil, editörü ayrı... Neyse buyurun kendiniz görün. -TO

Selam Jesuskane abi,
Neden hala cevap yazmadın? Ben artık intihar mektubumu yazmaya başlayacağım. Bu girişde babam bana bayağı kızacak çünkü hala bilgisayarı tamir edemedim. Çabuk oll
Orachi Okan

Gerçekliğinden şüphe etsem de mektubun neyse. Az daha kasarsan harbi ahiretten atacaksın sonraki mektubunu demek ki. Ama dur çok karma kendini. Bana gelen ilk mektubun bu. Bu yüzden çabuk olmak gibi bir şansım yok. Dur bakalım nemiş sorun; bilgisayarın bozuk ve baban seni kesecek yok sen kendini kesen, her neyse inan bana değmez bir bilgisayar için. Hem neden kızınlar sana bu yüzden sen karneden haber ver.

YARIŞMA: Bilin bakalım bunlar ne???



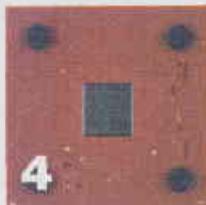
1



2



3



4



5



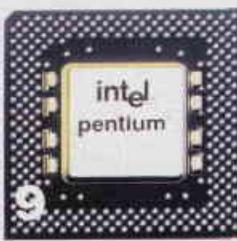
6



7



8



9



10

Geçen ay başladığımız yarışmamız büyük ilgi gördü. Umarım siz de bizim kadar eğlendiniz. BMW M5, Telex gibi yaratıcı cevaplarınızın baya güldük. Tabi gönül isterdi ki bilen de olsun. Ama kismet yokmuş. Aslında her parça tek tek biliindi ama dördünü birden sıralayan çıkmadı. Doğru cevap söyleydi. 1- Commodore 64, 2- NES, 3-Nomad Jukebox, 4- Playstation 2. Bu ay da yarışmamız sürüyor. Üstelik işi daha da kızıştırmak için peşinen hediyeleri sayıyoruz. Doğru cevabı ilk yollayana ABIT SA7, MS Strategic Commander, Magic Clean, Icemat, MS Trackball Explorer, Talas Scout, Peligom, Mouse Bungee ve Diamond FireGL'den oluşan mega alakasız bir hediye paketi veriyoruz. Tek yapmanız gereken aşağıdaki işlemcilerin marka ve modellerini doğru sırası ile tugbek@level.com.tr adresine atmak. Hepinize bol şans.

gil. Şimdi yazmışsun iyi güzel de nedir olay. Win ME Microsoft'un bile yıllar önce bug'larını temizlemekten vazgeçtiği bir işletim sistemi. Bir çok problem çıkartması gayet ve gayet normal (hatta gayet normal). Bu yüzden unut ME olayını. Şimdi yapmanız gerekenler sırası ile, 1- Koş babanı çağır. 2- Bu yazımı babana göster. 3- Babası XP kursun çocuk bilgisayara. Kızına ona sakin, sev onu bağına bas. XP gerçekten daha iyi, bak biz evde, ofiste, cafede her yerde XP kullanıyoruz sorunsuz çalışıyor. 4- 3. maddeyi babana okut. 5- Babanı okuduktan sonra muhtemelen dergiyi karıştıracaktır az büyük. Akabinde de "heyt bunları mı harciyorsunuz harçlıklar?" muhabbetine girmesi muhtemel, hızlıca ortamdan uzaklaşmaya hazırlan.

Bir de o sorduğun bir şeyin cevabı bizim XP'miz sizin XP'nizi döver. Kapan dediğimizde kendi kendine gayet normal bir şekilde kapanıyor. Yazılım sorunun var muhtemelen. Geçen ve önceki ayın teknik servisini karıştır bununla ilgili bir soru ce-

vaplamıştım. (Eğer PC kendi kendine kapanabiliyor da sen sabredemiyorsan durum apayrı tabii. Tibet'de 7 yıl geçirmek gibi seçeneklerin var o durumda. -TÖ) Babana ve sana iyi eğlenceler, kolay gel sin, saygılar hürmetler Babası.

Mikrofon

Mikrofon girişi güçlü bir ses kartı önerir misin? (pahali olmasın). Kolay gelsin.

Mustafa Özén

Selamlar Mustafa,
Şu kısacık mektubunda ne kadar çok mazeme var anlatamam. Ama şu mektubu cevaplamadan yazdım

giriş yazısını keyfim hepten kaçtı kusura bakma. 10 kaplan gücünde mikrofon girişi espirisi bile yapamayacağım sana kusura da bakma. SB Live! Value ve bu serinin daha üst modellerini istedigin şeyi gayet başarılı bir şekilde verecektir sana. Sende kal sağlıcakla. (kolaysa başına gelsin bu arada :)

Son

Bu ay bilgisayara olan hincimden sevgili jesuskane'in giriş ve çıkışlarını kesmek zorunda kaldım. Bu arada gidip monitörü aşağıdan aldım. Sağlam monitörümüş, sakinleştim. Tamam iyiyim.

Level Soruyor!

Bu ayın sorusu bizzat has donanım editörümüz Aferim Tuğbek'ten. Gerçi geçen ay Sinan'ın başına gelen işe hiç bir okurumuz yardım eli uzatmadı. Ama bizim umudumuz hala var, okurlarımız derterimize derman olacak. Efendim sorun su. Elimi attığım güç kaynağı patlıyor. Daha paketten yeni çıkan 360Watt Chieftec'i bile daha hiç zorlamamışken patlattım. Surge Master ve UPS kullanıyorum olsa. Haşamat güç kaynağı sayısı 9'a çıktı. Bu güç kaynaklarını nasıl değerlendirebilirim? Bunlardan heykel olur mu? Olursa nasıl?

ne izliyoruz nedinliyoruz

► Bu müzik ziyafeti kaçmaz

Hep aynı tarz müzik dinlemekten sıkılanlar için bu ay farklı bir şeyler sunalım dedik. Ağustos ayı boyunca çok önemli DJ'ler en gözde açık hava mekanları yıkma geliyorlar. Ülkemizi ilk defa ziyaret edecek olan Chemical Brothers ve Paul Van Dyk bu ayın patlamaya hazır bombaları.

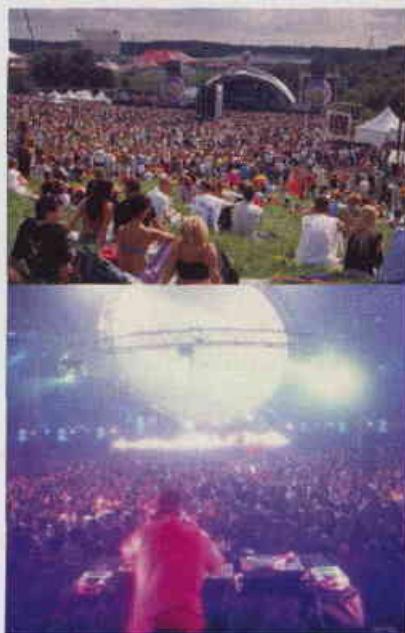
Türkiye son dönemde çok eskiye dayanmayan elektronik müzik tarihinin en hareketli dönemlerinden birini yaşıyor. Gerek gelen isimler gerekse düzenlenen partiler, uzun bekleyişleri karşılaşacak nitelikte. **2 Ağustos Cumartesi** günü Venue Maslak'ta düzenlenecek olan "Basement 2003 Festival" ile Ağustos, özellikle techno müzik tutkunları için hızlı bir şekilde başlayacak.

Chemical Brothers yıkma geliyor.

8 Ağustos Cuma günü; 909 Productions tarafından düzenlenen Club Crystal, Londra'daki "Wiggle" gecelerinin Resident DJ'i Terry Francis'i konuk edecek. **9 Ağustos Cumartesi gecesi;** Solar Beach Kilyos'ta Urbanbug tarafından düzenlenen "Bughole" festivalinin ikincisi gerçekleşecek. Ve ve ve...bomba geliyor sıkı durun bu festivalde kimyasal biraderler yani The Chemical Brothers konuk olacak. Sözü fazla uzatmaya gerek yok, o geceyi sabırsızlıkla bekliyoruz.

13 Ağustos Çarşamba gecesi; Fabrika International'in İstanbul Park Orman'da gerçekleştireceği "Electronically Yours" adlı partide, Türkiye'de ilk

defa çalacak olan **Paul Van Dyk** gecenin Superstar'ı olarak konuk olacak. Üç farklı sahnenin kurulacağı partide **Paul Johnson, DJ Stan'ley, Ray Roc, Andy Fletcher, George Acosta** gibi farklı türlerin en önemli isimleri pikapların başında olacak. **t.A.T.u, The Client, Casey O'Conner** ve **Warm Up**'ın saat canlı performansları ile 21.00'de başlayacak



olan parti 07.00'ye kadar sürecek. Şüpheciler ki elektronik müzik severler bu 10 saat süresince eşsiz bir müzik ziyafeti yaşayıp; ülkemize gelmesi dört gözle beklenen Paul Van Dyk'ı kanlı canlı dinleme şansı bulacaklar.

Crystal yine kalite ve yabancı isimleri ağırlamaya devam ediyor. Bu sefer **22 Ağustos Cuma gecesi tech-house**



DVD ► The Transporter

Jason Statham ve Qi Sue'nun başrolünü paylaştıkları The Transporter (Kurye) alıştırmız aksiyon filmlerinden öteye geçemiyor. Yönetmenliğini Corey Yuen'in yaptığı film 2002 yılında vizyona girdiğinde kısa bir süre adından söz ettirmiştir. Konusu kısaca söyle, Frank Martin (Statham) ilkelerine bağlı profesyonel bir kuryedir. Kötü adamların taşınmasını istedikleri şeyleri yerlerine ulaştırır. Ancak tuhaf olaylar sonucunda son yaşadığı kuryenin ne olduğunu görmek zorunda kalır. Çantadan çıkan kız (Sue) yeni olayların başlangıcı olur ve kötü adamlarla genç kız arasında kalan Martin hayatının tehlkeye girmesile kötü adamlara karşı savaşmak zo-

runda kalır. Film aksiyon severlerin vakit geçirmesi için oldukça iyidi ama daha fazlasını isteyenler için pek bir şey vaat etmiyordu. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan DVD'si de çok önemli özellikler içermiyor. Filmin kamera arkası ve özel bölümlerin bulunduğu kısım 12 dk. gibi çok kısa bir zaman tutuyor. Filmdeki John Voo tarzındaki 3 dövüş sahnesi Üzerine Corey Yuen, Jason Statham ve yapımcı Steven Chasman üçlü bir sohbeti giriyorlar ve komik oldukları düşünüyorlar ama aslında sadece vakit kaybı. Ses ve görüntü kalitesi dışında vasatın üzerine çıkamıyor.



Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr

ne okuyoruz ne yapıyoruz

DJ ve produktörü **Dave Mothersole**'u konuk edecek. Ağustos ayı; yine başka bir super star DJ'in, **John Digweed**'in **29 Ağustos Cuma** İstanbul Parkorman'da ve **30 Ağustos Cumartesi** Çeşme Seaside'da sergileyeceği performans ile sona erecek.

Love Parade 2003

Hazır gelecek festivallerden bahsetmişken biraz da en son çıkan albümlerden bahsetmek gerekir. İlk olarak en son çıkan **Love Parade 2003** compilation'ından bahsetmek lazım. Bu toplama bir albüm fakat içinde bu sene çeşitli tarzlardan en çok çalınan parçaları toplamış olmasına dikkat çekiyor. **Benny Benassi**'den 'Satisfaction', Planet Funk'in son hit'i 'Who Said', 2002'ün en iyi techno plağı seçilen Renato Cohen 'Pontape' ilk göze çarpan parçalar bu albümde. Albüm farklı tarzlardan oluşmasına rağmen çok iyi derlenmiş ve insan sıkılmadan ve tarz kargasasına düşmeden dinleyebiliyor. Bu sebeple de gerçekten başarılı.



Future Sounds of İstanbul 2

"Future Sounds of İstanbul 2" adından da anlaşılacağı gibi bu albüm tamamen Türk prodüktörlerin imzasını taşıyan karışık dans müziği parçalarından oluşuyor. Türkiye'nin ilk dans müzik label'i olan **Prosound** tarafinfan piyasaya sürülen bu albüm; Mehmet Işıklı a.k.a Darkman tarafından mixlenmiş. Albüm, ülkemizde de oldukça geniş bir dinleyici kitlesine sahip, progresive tarzında 12 parçadan oluşuyor. Bu parçaların prodüktörleri arasında Subsky (Göktuğ Çitçi a.k.a Cervus), Mert Yücel, Umut Akalın, Yunus Güvenen, Mehmet Ünsal, Murat Uncuoğlu gibi **Türk DJ'ler** bulunuyor. Türk prodüktörlerin sesini duyurması açısından önemli bir albüm.

Bu başarılı albümlerin hepsinden daha önemli bir çalışma olarak gördüğüm **Senor Coconut'ın Fiesta Songs** albümü bulunmaktadır. Aslında tam anlamıyla elektronik müziğin içerisinde yer alan bir albüm olmasa da albüme imza atan **Uwe Schmidt** olunca akan sular duruyor. Tek kelimeyle mükemmel olarak nitelendirilebilecek bir albüm. Daha uzun anlatmak gerekirse de '**Smooth Operator**', '**Smoke On The Water**', '**Beat It**' ve '**Riders On The Storm**' yorumlarıyla bir anda çok farklı bir gırızgah yakalayan albüm '**Negra Mi Chachacha**', '**Electrolatino**' ve '**El Rey De La Galle-**

tas' gibi yeni parçalarla hayranlık uyandıran bir eğlence sunuyor. Mutlaka dinlenmesi ve edinilmesi gereken albümler arasında çoktan yerini almış durum-

da. Özellikle içinde bulunduğu yaz dönemi düşünüldüğünde havuz başında, deniz kenarında dinlenebilecek en güzel müzik bu albümde yer alıyor.

"Deep and The City" Cem Salman'ın ilk pliği olmasına rağmen Amerikanın büyük label'larından (plak şirketi) olan Teknotika tarafından çıkartıldı. Parçaların funky ve karanlık bir sound arasındaki çizgi- de kaldığı minimal techno türündeki Deep and The City; internet üstünden plak ve cd satışı yapan Amerikan plak şirketi Satellite Records'un (www.satelliterecords.com) techno satış listesinde iki hafta birinci sıradada kaldı.

kayaonurvol@hotmail.com

KİTAP ► Diablo: Siyah Yol Mel Odem / Artemis Yayınevi

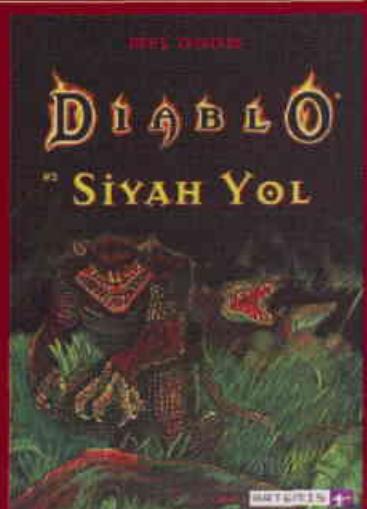
Şu an hali hazırda üç kitabı bulunan Diab-
lo serisi yurt dışındaki başarısının ardından
kısa bir süre önce türk okuyucusu-
nun da beğenisine sunulmuştu. Her biri
ayrı bir hikayeyi anlatan ve aksiyon ağır-
lıklı olan bu kitapların ikincisi de raflarda
yerini aldı.

Siyah Yol, aldığı bir görevle hayatı değiştiren bir denizcinin, Darrick Lang'ın, öyküsünü anlatıyor. Darrick'in görevi kralın yeğenini korsanların elinden kurtarmak olsa da atladığı bir nokta vardır. Korsanların yanındaki bir rahibin güçlü bir şeytan olan Kabraxis'le işbirliği yapmasıyla işler deâlşmeye başlar.

Bu şekilde başlayan roman sayfalar aktikça Darrick'in kahramanlaşmasını ve insanın ezden beri süre gelen şeytanlarla yeniden yüzleşmesini anlatıyor. İlk adımdan itibaren aksiyonla yoğunlanan kitap yer yer psikolojik ve trajik sahnelerle okuyucunun kopmasını engelliyor.

Sözün Özü: Akranları gibi eğlenceli bir kitap olan Siyah Yol'u şu sıcak günlerin Diablo dünyasında geçirmek isteyenlere güzel bir okumalıktır sunuyor.

Not: Diğer tanıtımlar için sizi LVL CD'deki gezegenime bekliyorum.



İ̄̄ggal

gorsan.info | gorsaninfo@level.com.tr

BİTMEZ TÜKENMEZ konser heyecanına son noktayı koydu. Yirmaca bir konser izledik. Bu ay bu olaya ağırlık vermeye çalıştım. Takdir edersiniz ki her insana bu kadar grubu aynı gün görme şansı doğmaz. İzledik de konuşuyoruz :)

Sonrağımıza bu ay sevgili kişi yazdı Deftones albümünü. Benim o taraflarda bezim olmadığı için hiç bulamayayım diyorum. Hadi bakalım başlıyoruz...

Rock the Nations Open Air Festival

... Bir grup gelince bile bir-iki saat, hatta beş-altı saat -bkz. Blind Guardian konseri- aksayan kapı açışlarını aklıma getirerek konserin sekiz gibi başlamasını düşünmüştüm. 13:00'da başlaması gereken konsere 4:30 gibi gittim bu sefer. Konserde saat 4'te başlamış. Kapılar açılır açılmaz konser başlamıştı. Almora sahne- deyken insanlar içeri girmeye başladı. Bız de gittiğimizde Almora sesini duyduk. Sıra da bekleyip içeri girene kadar Antisilence çoktan sahneye çıkmıştı (hatta inmişlerdi). Öğrendiğim kada- riyla Antisilence'in son konseriyimiş. Neden bilmiyorum. Belki de kendilerini geliştiremiyorlar diyedir. Neyse, tam olarak izlediğimiz yerli grup

Radical Noise oldu. Sanırım sahnede en uzun süre kalan yerli grup onlardı. Sahne performansları oldukça iyidi. Her ne kadar pek hazırladığım bir tarz olsa da konserleri eğlenceli geçiyor.

Bu arada ortam gerçekten çok güzel- di. Sepultura konserindeki gibi kapatma- müşlardır sahneyi ve havasızlıktañ ölüme- den, zaman zaman çayırı çimene yayıla- rak izledik konserleri. Yiyecek-içeceklere biraz pahalı olmasına rağmen el altında olunca gayet sağlam bir organizasyona denk geldiğimizi anladık.

Konserin en büyük fiyaskosu organi- zatörlerin 18 yaş sınırı olduğunu önce- den söylememeleriydi. Oldukça fazla so- ğan cüccüğü dışarda kaldı. Bu gerçekten yapılmaması gereken bir şeydi. Gerçi çamur yapan birkaç yavruçak girebildi, ama pisانlar da yok değildi. Umarım bir daha böyle bir ayıp yapmazlar!

Daha sonra, artık yarı yarıya yerli grup sayılan Rotting Christ sahne aldı. Genelde son iki albümlerinden çalan

grup, beni pek eğlendirmeden. Eski konserlerine gitmiş biri olarak o konserleri yâd etmediğim değil. Ama Non Serviam çalan grup yine de gönlümü kazanmayı başardı. Gerçi Among Two Storms çalmalarını çok isterdim, ama teknik aksaklı yüzünden ara vermek zorunda kalan grup playlistten birkaç şarkı atmak zorunda kaldı.

Gelelim benim bu festival için en heyecanlandığım grup olan Opeth'e... Bu grubu da gördüm ya artık olsem de gam yemem! Genelde Deliverance albümünden çalan grup full efendi full ağırdı. Özellikle Mikael Åkerfeldt inanılmaz karizmatikti. Uzun uzun konuşan Mikael gerçekten seyirci etkilemeyi başardı. Adının vokali kadar konuşması da mükemmel oldu. Seyirciden çok memnun kaldıklarını sanıyorum...

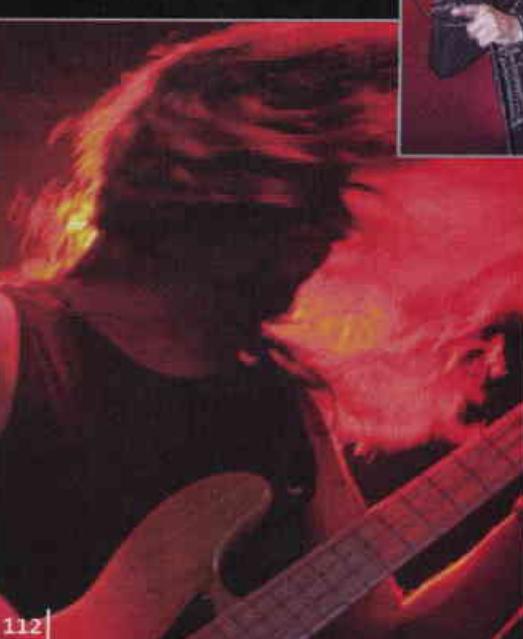
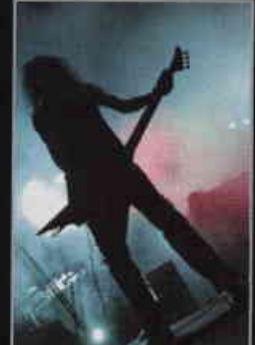
Bir ara "Death Metal seviyor musunuz?" diye sordu ve seyirci de olumlu cevap verince, "O zaman benim için Death Metal çığlığı atar misiniz?" dedi. Herkes "Röaaaaoooh!!!!" diye bağırmıştı. King Diamond vokali istiyorum dedi ve seyirciyle süper kaynadılar :) Bu diyalogdan sonra da Demon of the Fall'u çaldılar ve sahneyi terk ettiler.

Yine arada dînlendikten sonra Kre- ator için önlere abanmaya başladım ben. Kreator sahneye çıkışınca anladım ki Frontman'lık önemli bir mevzuymuş. Mîle Petroza seyirciyle o kadar sıcak, o kadar yakındı ki. Gidin kendinizi atın köprüden dese çoğu kişi girdi yanına :) 1998 yılındaki ilk konserlerine gittiğimde bu kadar etkili görmemiştim. Ses düzeni, per- formans ve playlist inanılmazdı. Extreme Aggression, Plasure to Kill ve Flag of Hate parçalarında maximum azdik. Tabi Phobia'sız Kreator konseri olmaz. Seyir- ci bu parça da çok mutlu oldu. Bu arada son parça olarak Flag of Hate'in sonunu Tormentor'a bağladılar. Hele hele aralarda Mîle'nin seyirciyi gaza getirmeleri çok başarılıydı. Gerçi yine yanında iki üç tane kısa saçı gazlı metalci vardı. Ayılık yaptılar ama bu sefer uzak durmadı.

Ve sonunda DIO... İşte Rock Star olmak böyle birşeymiş. Ufacık fiçicik içi dolu turşucuk Ronnie James Dio sahne- de hop otorup hop kalktı, kah koştı kah coştu :) Seyirciyle çok iyi diyalogu vardı ve bir ara seyircinin arasına da kaynayı- sanırmı. (O ara ben yorgunluktan ölmek üzereydim de göremedim) We Rock par- çasında herkes ama herkes inanılmaz coştu. Tam bir Heavy Metal ziyaftiydi. Bu arada davul- cunun şovu inanılmazdı.

Sanırım Türkiye'deki en iyi konser buydu. Umarım bu tip festivalvari konserler da- vam eder...

NOT: CNBC-e konserin ta- mamını kaydetti ve yakında ekranlarda izleyebileceğiz sanırmı.



Metallica St. Anger

Yani ne desem, nerelelere gitsem, Kafdağında Zümrüt-ü anka kuşunun yırıtasından omlet mi yapsam, kafamı duvarlara mı vursam! Biri bana söylesin bu Metallica'nın haleti ruhiyesini! Üşenmeyeceğim psikoloji okuyacağım, sonra rock star'lık konusunda master yapacağım ve çözceğim bu olayı. Nasıl böyle bukalemun olabiliyor bu adamlar anlayamıyorum. Şimdi zaten bu kadar büyük bir grubun verdiği meyveleri görmezlikten gelip ağaçını taşlamamız gerekiyordu. Tamam ama bu kadar da değişilmez ki...

Şimdi sanmıyorum kimsenin bir Kill Em All veya Ride the Lightning beklediğini ama hiç olmazsa o yeni yeni alışmaya başladığımız Load'a Reload'a yakın birşeyler yapsaydınız be abi. Muzla armut kadar birbirine benzıyor yeni haliyle eski hali. İki nesle hitap eden Metallica artık üç nesle hitap edecek sanırım. 91 albümüne kadar eski Metallica fanları, Metallica'yı Load ve Reload ile keşfeden ikinci nesil ve bu inanıl-



maz derecede farklı sound'u dinleyecek olan üçüncü nesil... Jason da bu yüzden bırakmıştır grubu herhalde.

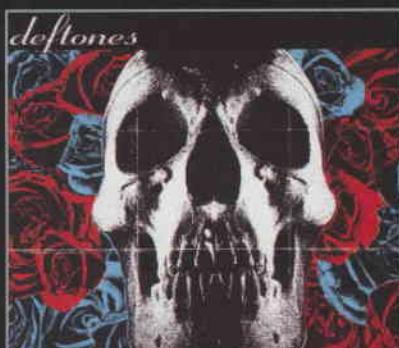
Neyse albüme gelirsek... En başta şunu söylemeliyim ki şarkılar çok çok çok uzun. Şarkı bitti bitecek derken bir bakıyorum arasında daha. Haydi oradan dön bir daha başa. Hadi uzun şarkıcı severiz; Opeth yapar, My Dying Bride yapar da bu kadar hızlı şarkılarla çok gereksiz bence. Bariz sıkılıp diğer şarkıya geçiyorum. Hızlı şarkıcı derken, albümdeki her şarkı son gaz hızda. Ama gel gör ki baslar bir acayıp, davul tonu bir acayıp... Albümde bir buçuk şarkı sevdim. St. Anger'in yarısı (diğer yarısı aynı zaten) ve Shoot Me Again. Bu şarkıları da Metallica diye dinlemiyorum zaten.

İster geri kafalı diyin, ister dinazor diyin ama bence tırt oğlu tırt bir albüm St. Anger!

Deftones Deftones (Lovers)

Eveet metalci gorcun abi'nin kafasına briketle vurup köşesini çaldım ben ve Deftones tanıtıyorum!

Deftonesi ilk dinlediğim -bored'dur ilk dinlediğim şarkısı da... Evet ilk albüm At'ın olmuş :) -dan beri taptığım birkaç gruptan biri. Niye tayıyorum? Chino'nun coşmuş ve bir garip vokali, bir



de bunyeyi bir anda nasıl da nu metalciyim, yerimde duramıyorum ekolüne katan riff'leri yüzünden tayıyorum.

Deftones, Like Linus demoları -herkese tavsiye ediyorum, kesin edinimeli, süper-, Adrenalin ve Around the Fur albümleri gibi gayet tatarlı ve pogaya sürükleyiçi üç çalışmadan sonra White Ponny diye bir albüm yaptı. Bu albüm de pogoperver bir albümü fakat birşeyler değişiyordu: Chino'nun kendi içinde bile bir mantık taşımayan söz yazarlığı yerini en azından başı sonu belli cümlelere bırakmıştı! Bu son albümde ise, -ki inatla Lovers diyorum albume- bırak başı sonu belli cümleleri, maaşallah şiirler var. Grup üyeleri zannadersem bunyeyi çoluğa çocuğa vermiş, sakin bir yaşam tarzı benimsemişler; ondan böyle olmuş.

Albümun giriş şarkısı Hexagram kesintikle bir White Ponny şarkısı. Üçüncü şarkısı Minevra, malum süper şarki -gerci klipte ben Chino'nun ziplarken dalgalanın göbeğinden şarkiya çok dikkat edemiyorum :) Albümün en iyi şarkıları bence Deathblow, Goodmorning Beautiful, Battle-axe ve Lucky You. Needles and Pins ve Bloody Cape de dikkat çeken parçalardan. 11 şarkılık albümde süper olmayan iki şarki var zaten; gayet yerinde isim seçimleriyle Anniversary of an Uninteresting Event ve Moana. Onlar da son iki şarki. Dinlemeyiverin :)

Album ilk dinleyiște -fazla kilolar yüzünden- alışılmış Deftones'dan biraz daha sakin gelse de iki-üç dinleyișten sonra alıştim ve çok sevdim ben. Alın diyorum. ☺

► Magedeth eski gitaristi Marty Friedman Japon 'rock tanrıçası' Aikawa Nanase ile Japonya'da sahneye çıktı. Bu arada Marty Testament eski üyesi Alex Skolnick ve Megadeth eski üyesi Chris Poland ile takıldı.

► Megadeth'in efsane albümü Peace Sells DVD formatında piyasaya çıktı. 5.1 surround sistem olan DVD'de remixler, videolar, şarkı sözleri, fotoğraflar, web linkleri, grup elemanlarının biyografileri ve birçok interaktif içerik bulunuyor.

► Yedi yıl önce eroin yüzünden 6 dakika kadar ölü kalan Phil Anselmo maaşallah şimdi aslan parçası gibiyim ve şimdiki grubu Superjoint Ritual'a hayvan gibi abanyormuş.

► Orphaned Land yıllar sonra 3. albümleri için stüdyoya girdi. Mabol adındaki albüm Century Media Records'tan çıktı. Albüm yine oriental tarzda olacakmış ve kanun, ud, saz gibi aletlere ağırlık verecekmiş. Ayrıca 25 kişilik bir hatun korosu da olacakmış.

► Impaled Nazarene, All That You Fear adlı 8. stüdyo albümlerini bitirmiştler. Albüm önemizdeki ay piyasaya çıkacakmış.

► Metal Tanrişı Rob Halford Judas Priest'e dönüyor.

► Mayhem yeni albümleri Chimera'yı Norveç'in dağlarına kuracıkları mobil bir stüdyoda kaydedeceklermiş. Albüm için mükemmel bir atmosfer olacağı kesin.

► Deftones vokal/gitarı Chino Moreno denilen eleman Summer Sanitarium turnesi hakkında ileri geri konuşmuş. "Ben olmasam Limp Bizkit'le Linkin Park turnede olmazdım" demiş. Ayrıca Metallica'nın live performansına da laf atmış ve "sahne de biz daha iyiyiz" demiş. Bunları duyan James Hetfield ayar olmuş MTV.com'a bir açıklama yapmış. Lars da "diğer gruplar da iyi, aramız hep siyle iyi, Metallica şarkıları calmalarından da hoşlanıyorum" demiş.

► Dimmu Borgir, Death Cult Armageddon albümünden (aaa unutmuşum öbür ay yazıyorum he men) Progenies of The Great Apocalypse parçasına video çekmiş. Ayrıca albümün digipack'inde Bathory'den Satan My Master cover'ı olacakmış.

► Smashing Pumpkins eski gitaristi James Iha, Danny Lohner'in yerine A Perfect Circle'a geçti. Bu arada adı daha bellı olmayan A Perfect Circle albümü yakında piyasaya çıkacakmış.

► İsveçli Death/Black grubu Dissection'dan tek kalan eleman -gitar/vokal- Jon Nödtvedt Emperor eski davulcusu Faust'u gruba eklemiştir ve şimdide bir gitarist ve başı arıyor.

► Slayer'in konser DVD'si War at the Warfield 19 parçadan oluşuyormuş. Ayrıca Bloodline videosu ve 50 dakikalık Fans Rule dökümantasyonu olacakmış.

► İngiliz gezi Rob Jovanovic tarafından yazılan "Nirvana: Recording Sessions" Kasım ayında yayınlanacakmış.

► Ozzy Osbourne yeni albümünde kızı Kelly Osbourne ile Black Sabbath şarkısı "Changes" duet yapacakmış. Kızıyla müzik tarzlarının ortak olduğunu ama ona birşey söyleyenin baseball sopasıyla döveceğini de eklemiştir. ☺

► System of A Down gitaristi Daron Malakian iki düzünden fazla şarkısı yazmış ve stüdyoya gidiyorlar. Albümün 2004 başı gibi piyasaya çıkacağı belirtilmiş.

Ali Aksöz | aliaksoz@evel.com.tr

Rivayetler:

► Artemis Yayınevi'nden Ultima Teknokrat Savaşı 3, Artemis Fowl 2 ve Güç Kalıtları 2: Rüzgarların Harrı yakınındaki kitapçıda! Ayrıca Artemis yazarları Warcraft'in üç kitaplık roman serisinin yayın haklarını da almış durumda.

► Robert Ervin Howard'ın Conan kitapları İthaki'den bu ay piyasaya çıkıyor! İlk kitabı Fil Külesi.

► WW severlere taze taze Chaining the Beast (Vampire) ve Tradition Book: Order of Hermes (Mage) kitapları bu ay raf-lara vuruyor.

► USA'de TV'lere yapışacak olan yepyeni ve süper grafikli Spider-Man çizgi dizisinin promo filmini bu adresten izleyebilirsiniz:

<http://www.pktl.com/ArtistDetail/VideoPage.asp?VideoID=2847>

► Hakan Tacal ve Yıldırıç Çınar'ın iddialı CR'ı Karabasan piyasaya çıktı! Koşun koşun...

► Doğu Yıldız'ın 2002 Kasım ayında yayınlanan romanı Hayalet Kitap filme uyarlanıyor. Çok daha fazla bilgi için LL'nin Rivayetler köşesine alalım sizlere lütfen.

► Amazon.com'un yaptığı bir söyleşide göre, Stephen King'in kendisi Dark Tower serisinin son üç cildinde rol alacakmış. Hem de Stephen King olacak!

HAYALET

"ithos lusec wecos vinosec"

Dark Sun böyle bir yer olsa gerek.

Vücutumdan ter fışkımasına sebep olan; dolabımdan uzun uzun baktırıp seçtiğim kıyafetimin içine eden; bütün yaz kaliteli giyinmektense, üstüme eski gibi salaş kıyafetler geçireceğime beni yemin ettiren; terlik sektörünü coştururan; etekleri kısaltan sıcaklar.

Son onbeş yılda dokuz kere kirilan sıcaklık rekorları ve kapıdan girmeyi bekleyen son 47 yılın en sıcak yazı...

Dünya nereye gitdiyor Hayalet'in Takipçileri? Saat 10-16 arasında güneşlenenlerin, güneşlenmeyenlere oranla 80% daha fazla ıhtimalle deri kanseri olma olasılığı siz koruktur mu? Ya da güneş gözlüğü takmadan gündüz dışarı çıkanların ilerki yaşlarında körlük yaşama ihtimalinin beş kat artması? Peki ya bu nereye kadar gidecek? Folyo gibi bir kumaştan mamul özel kıyafetler ve UV filtreli, bütün suratı kaplayan maskelerle mi çıkacağınız yazın dışarı?

Hepimiz güneşten deli gibi korkarak mı yaşayacağız artık? Süt beyazı renkte cittlerimizle Morlock'lar gibi mağaramı evlerimize mi kapanacağız?

Sizi bilmem, ama ben bikinili, güzel hattuların arasında cehennem esintileriyle güneşleniyor olacağım.

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Samet TAŞLI:

Merhabalar. Sizin şu Raistlin düşmanlığını anladım ben. Tamam Chronicles'dan sonra biraz değişti ama bence gene de kitaptaki en iyi karakterdi. Ayrıca Raistlin kötü diye neden eleştirdiğini anlamadım (ya bende anlama eksikliği var tamam ama kötü olmasına gibi bir sorun olur?) Bence Raistlin gücü ulaşmak için gösterdiği hırsı hem saygı duylacak hem de hayranlık uyandıracak bir karakter. Bir de çoğu DL okuyucusu Tanıştı sevmez. Neden anlamam. Oysa - senin de dediğin gibi Ali abi - Tanış tam olarak DL dünyasını temsil eder (neyse bu konuya uzatmayacağım. Zaten yeterince konuşuldu)

Şimdi birkaç soru sorayım sana:

1-Drizzt'in kitaplarını okumuşsunur mutlaka (Okumayan kimse Drizzt ile ilgili konuşamaz zaten değil mi?) Tüm kitaplar içinde en sevdiğiniz kitap hangisiydi? Bence Anayurt.

2-Bütün Drizzt kitaplarında sence en iyi karakter kimdi? Yani aklından çıkmayan bir karakter. Bence Zaknafain. Yaptığı fedakarlık, drowların adaleti karşısında ayakta durması, Saygideğer analara karşı bile alaycı bir tutum sergilemesi beni etkilemiştir.

3-Şöyledir basitçe bir soru. Vhaeraun'mu yoksa Lioth'mu daha güçlü? Ben okuduğum kaynaklarda tam emin olamadım da?

N: Raistlin, hedeflediği şeye ulaşmak için mücadele etmesi ve o hedefe ulaşmadı gösterdiği hırsıyla takdire şayan bir karakter. Lakin, bu hedefe yürüken ona güvenen ya da onu aralarına almış insanları yüzüstü bırakıyor, onların tehlkiye düşmesini sağlıyor, onlara zarar veriyor. Bu da onu kötü ve kendi hırsının kölesi olan bir karakter haline getiriyor. İşte bu yüzden hayran olunması yanlış.

1-Evet okudum ve en çok sevdiğim eseri kesinlikle Homeland'dır (Anayurt). Salvatore bir daha bu kalitede bir kitap yazmadı.

2-Zaknafain'i ben de severim. Zaten Drizzt'in "uyanışındaki" en önemli kişi Zaknafain'dir. Ondan sonra ise "Mooshie" gelir. Montolio da harika bir karakterdir.

3-Lioth. Kendisi drowların en güçlü tanrıçasıdır.

Nereden olduğu belirsiz Arie Seth:

İyi günler Ali Aksöz

Yazımı başlamadan önce Arka Bahçe Yayıncılığı bize kazandırdıkları çeviriler için tebrik etmek istiyorum. Aslında hersey iyi güzel de kafama takılan 1-2 şey var. En son okuduğum kitapta Derinsu diye bir yer ismi geçti ilk başta bana hiç bir şey ifade etmemişi bu isim fakat başlıkta Görekemler Şehri'ni okuyunca Waterdeep olduğunu anladım özel isimlerin orijinal hallerinin yazılması gerekmeyecek mi?

Mesela Twinkle'a da Parilli ismini koymuşlar Khelben nasıl bir özel isimse Waterdeep'te aynı şey değil mi?

1-Bu yeni çıkacak 3.5 Edition sirf bize para harcamak için mi çıkıyor? ne gibi değişiklikler var?

2-Bu arada benim çok sevdiğim THACO tam olarak niçin kaldı? Ne zararı vardı hala anlamadım..

3-Drizzt ile Alustriel arasında ne var?

4-Bu arada sen Baldur's Gate I veya II oynadın mı?. Aslına bakarsan elimde 2nd

Edition kural kitabı vardı ve ben kuralları Baldur's Gate'ten öğrendim buradan herkese sesleniyorum zar atmak falan dışında nerdeyse bütün kuralları Baldur's Gate'ten öğrenebilirsiniz. Neyse bu kadar kafanı şırdırdığım yeter herhalde kendine iyi bak..

N: Hoşgeldin Seth.

İngilizce fantazya romanlarındaki TÜM İngilizce kelimelerin Türkçe'ye çevrilmesi doğru olan yoldur. Bizim dünyamız olmayan dolayısı ile İngilizce dilinin varlığı Aber-Toril'de bir kılıçın isminin İngilizce olması ne kadar mantıklı? Hiç mantıklı değil. Yazar bu isimleri okuyucuya anlamlı gelmesi için İngilizce yazmaktadır. Bunların hepsinin çevrilmesi gereklidir. Ancak mesela Sargatlin (drow dönlendi drow savaşçısı) ismindeki bir drow'un ismi orijinalinde drowca bırakılmışsa Türkçe'sinde de çevrilmez.

1-Elbette 3.5 da paraya satın alınsın diye tasarılanmış, 3E'nin oyuncular tarafından manipüle edilebildiği haberleri, Wizards insancıklarını harekete geçirdi. Bu eklienti ile birlikte yeni beceriler, yeni prestij sınıfları gelecek ama bunlar işin kaynağı. Asıl önemlisi 3E'de olan ve 3.5'de kaldırılan/değiştirilen ya da yeni eklenen kuralların neler olduğu. Bunları yeni kitaplar elimize geçince göreceğiz.

2-ThacO-AC hesaplanması zor bir ilişkiye sahipti. Şimdi yeni sistemde bu hazine daha kolaylaştırıldı.

3-Son romantlara bakılacak olursa Drizzt ve Alustriel arasında sadece arkadaşlık var. Salvatore Drizzt'i, sisirilen Catti-Brie'ye layık görürsem sanırım. Bence Drizzt gibi bir protagoniste Alustriel gibi bir eş yakışır ama...

4-Evet oynadım. Gerçekten de RPG'lere yeni başlayanlar için BG serisi güzel bir pratik olabilir. Tabii ki sadece kuralları öğrenmek için. Yoksa oyunu tam anlamıyla kavrayabilmenin yolu masanın üzerine dağılmış kitap, zar ve kağıtlardan geçiyor unutmayın.

Nereden olduğu belirsiz Cafer UÇAR:

Dergiyi daha erken alabilseydim mailide daha önce yollayabilecektim, kusura bakmayın. Matrix Reloaded'i 3 kez seyrettim ama halen kopukluk yaşadığım bazı noktalar var, sizin bu konuya ilgili daha derin bir bilgiye sahip olduğunuzu da düşünerek ve yanıt alabileceğimi umarak başlıyorum. İlk olarak; dergindeki yazda 2'inci filimde Zion'un yokıldığıni yazmışsınız; ama filmin sonlarına doğru Neo: "24 saat içinde birşeyler yapmazsa Zion yok edilecek" diyor.

Nebuchadnezzar Sentineller tarafından yokedildikten sonra gelen 'çekeç'in' kapitanı da (eger yanlış anlamadıysam)

"kumandan Lock'un savunma amacıyla tünelere yolladığı gemiler yokedildi ve sadece Bané kurtuldu" diyordu. İkincisi ise internette filmin posteri olarak dolaşan bir resimde "Everything that has a beginning has an end (başlangıcı olan herşeyin bir sonu da vardır)" diyor ve Matrix'in yeşil harflerin düştüğü siyah ekranı tamamen kararlıyor. Bu Matrix'in yokedildiğini göstermez mi...

Biraz uzun olduğunu farkındayım, eger hepsi yanıtlayabilirseniz çok sevirim.

N: Gerçekten de Cafer bu benim de kafam, bulduğum tüm duvarlara vurmamı sağlayan bir hata. O Trivia'nın bir kısmı Net'deki bilgilerden derleme, bir kısmını da kendi araştırmalarından yazdım. Bunları yazarken kısa kısa notlar almıştim ve sonradan yazımı elden geçirirken "Zion savunucuları yokedildi" yazacağrıma "Zion yokedildi" yazmışım. Bu hatayı tezzip etme şansını bana verdigin için teşekkürler.

Üçüncü film hakkında bir sürü teori geziyor ortafta. Bunlardan biri, tüm serinin bir bilgisayar oyunu olduğu yönünde. Ben ise filmde Neo'nun ölümü ve Matrix'in yokedilmesiyle serbest kalan insanlığın zafer çığlıklarıyla sona ereceğine inanmaya başladım. Fragmnda tüm şehrin kapkaraklı olması, Ajahn Smith'in milyonlarca kopya olması ve Revolutions posterindeki Matrix'in sonunun ima edilmesi beni bunu düşünmeye sevk ediyor. Sorularımızın cevabını Kasım'da alacağız, sabretmek lazım. (Bir de arkadaşlar, filmin posterinin en altında minicik, kare bir şekil var... Ona da dikkat etmek lazım-Sinan)

Nereden olduğu belirsiz Hakan TURAN:

Merhaba, ben Hakan, Level okuyucularından biriyim. Özellikle Hayalet ve İşgal köşelerini seviyorum, ayrıca Lostlibrary benim favori ffRO sitem, üstüne tanımadım. Size bazı sorularım olacak, hepsi de Icewind Dale'den:

1- Ben sadece bir karakterle oyunu bitirmeye çalışıyorum, kendileri level 8 Ranger ve level 1 Cleric'tirler. Benim bildiğim kadariyla Ranger'in büyülerini var fakat yapamıyor, (wisdom:18) neden acaba?

2- Cleric almamin sebebi; mesela karakteriniz bir savaştan çıktı ve 33 HP'ı gitti, Cleric 1 günde dünlenip HP'sini doldururken diğerleri yapamıyor o bakım-



dan, ama bunun nedenini bir türlü bulamadım neden?

3- Cleric büyülerini de yapabilecek miyim? Ranger'inkilerini yapamadığım için, yoksa Turn Undead gibi Special Ability'lerle mi yetineceğim?

Sorularım bu kadar, yayınlamasınız da olur ama cevap verirseniz çok mutlu olacağım.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim...

N: Merhaba Hakan,

1- Üzerine Chain Mail gibi ağır bir zırh giymiş olabilir misin? Bu zırhlar Ranger'in büyülü becerisini engeller.

2- Cleric'in Cure Light Wounds gibi hafif yaraları iyileştirmesini (1d8 +1/Level) sağlayan büyülerini mevcut. Dinenirken otomatik olarak kendisine bu büyüyü uyguluyor.

3- Tabii, ama seviye atlamlasın. Cleric seçtiğin zaman onun seviyelerine göre büyülerini yapabilmek gereklidir ama oyunda bunu yapamıysan o zaman büyülerini engelleyen bir hareket yapmış olman muhtemel.

Tatilde bizi okuyan Takipçiler'e selam olsun. İyi eğlenin, yaz aşklarını kaçırma yin ve hoşça vakit geçirin. Tatilde gitmiş okuyuculara da sabırlar diliyorum. Caddebostan Sahili'nde plaj açılmış, boş vakitlerinizde düşünün derim. Her ne kadar yetkililer sağlıklı diye iddia etseler de, denizden mutasyona uğramış olarak çıkmak da var unutmayın.

Kalın saçılcakla, Mojo havuzu göster kişim...

PS: The Matrix Trivia yazısı için gelen güzel sözlere teşekkür ediyorum. Bazi hatalar olmuş olmasına rağmen (Zion'un yokedilmesi-Miyagi/Miyazagi) elime çok sayıda teşekkür mektubu geçti.

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

- Wu Tang Clan - Da Mystery of Chessboxin'
- Lil Kim feat 50 Cent - Magic Stick
- Eminem - Superman
- Eminem feat DMX & Obie Trice - Go to Sleep
- DMX - X Gonna Give it to Ya

1984



Berkay Güngör | berkay@level.com.tr

Geçenlerde televizyon haberlerine göz gezdirirken ilginç bir duruma denk geldim. Normalde pek televizyon seyreden bir insan değilim aslında. 05 Edi ve 06 Büdü'nün koltukta geyik çevirme maceraları ya da manken Lollipop ile fitbolcu Hophop'un aşk meşk geyikleri olsa olsa midemi kaynatır en fazla, o da sıkıntından. Ama onca kanalı zasyon atığının arasında bir haber vardı

Komşunun Tavuğu

Sıfıra sıfır, elde var sıfır...

bir bohça ile dolaşıyor, hem de neler söylüyor! Çoğu insanın bir bardak su için koltuğundan kalkmaya üşendiği "modern çağ" içinde yaşıyoruz. Gidip istinje sahiline bir göz atın, öyle tekneler var ki neredeyse sudan havalandırın en uzak yıldızda uçacakmış gibi havalı görünüyorlar. Ama iş okyanus aşmaya geldi mi acaba kaç tanesi o ihtiyar keçinin yamalı banyo küvetiyle boy ölçüsebilir?

kat ediyorlar.

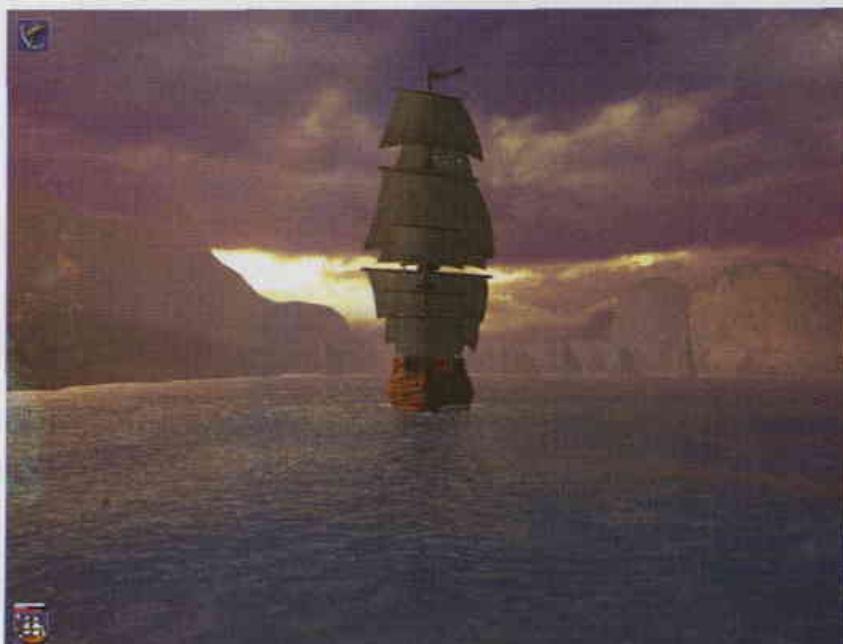
Onlar farkında olmasalar da birşeyin bilincindeler. O da insanın yaptığı herşeyin temelinde yine insanın olduğu, herşeye insanın anlam kattığı gerçeği. Yaşlı adamın eski teknesi gibi, o da sadece içinde o adam varken bir anlam ifade ediyor. Çok daha varlıklı, daha büyük tekneleri olan, ama demir almaya üşenmiş adamlar sadece daha da büyük teknelerin hayalini kuruyorlar. Açık de-

**Peki ben niye taktım
o yaşlı adama ve
teknesine?
Kıskanıyor muyum
yoksa?**

nizlerin ve rüzgarın değil. Yaşlı adam bu yüzden önemli, bu yüzden güçlü, elde olanı kullandığı için, onunla sınırları zorladığı için.

Yaşlı adam gibiler olmasaydı ne olurdu peki? Onun gibi insanlar olmasayı, herkes yanındakine özenerek geçirseydi hayatını hiç istisnasız, ne olurdu? Hiçbir şey olmazdı. Uygarlık dediğiniz şey olmadı mesela. Çünkü uygarlık hep elde olanı sonuna dek kullanan, sınırları elde olanla zorlayan insanların ürünüdür. Büyük imparatorlukların dev donanmaları hep varolmuştur. Ama daha gelişmiş, daha güçlü, daha iyi gemileri icad edenler hep elde olanın anlamını çözmüş, ilmini hazmetmişlardır.

Peki ben niye taktım o yaşlı adama ve teknesine? Kıskanıyor muyum yoksa? Pek değil, denizin öfkeli halini bilen biri olarak zaten tekneyle dünya turu bana biraz ters bir iş. Ama yaşlı adama imreniyorum. Çünkü o benim sık sık yaptığım gibi aptalca mazeretlerle hayatını ertelememeyi az çok öğrenmiş gibime getiriyor. Eh, kimbilir, belki ben de bir gün öğrenirim, belli mi olur? ☺



ki, hem yüzüme bir gülmeme getirdi, hem de beni düşüncelere gark etti. Hiç işim gücüm yokmuş gibi.

Haber şuydu, 80'lik bir ihtiyar, 3,5 metrelük banyo küveti irisi, her tarafı yamalı bohçaya dönümüş hırpanı yelkenlisi ile bir dünya turu daha bitirmiştir. Adam yorgunu, ama yüzünde ancak tuzlu sudan gelebilecek bir bilgelik vardı. "Elde olan imkanlarla ancak buna gücüm yetti" diyordu yaşlı kurt. Ve bende sanki o hurda, hani dokunsan alabora olacakmış gibi duran kuvetin içindeyken karada olduğundan daha rafatmış gibi bir izlenim bıraktı.

Elde olanla ancak bu kadarı mümkün oldu. Bu sözler alçakgönüllü değilse ben de bir bostan korkuluğum! Adama bakar misiniz? Hem dünyayı yamalı

Ama zaten en zayıf noktamız bu değil mi? "Sahip olmak" saplantısı değil mi bizi yiyp bitiren? Peki elde olanın tadını çıkarmaya, elde olandan sonuna kadar faydalananmaya ne oldu? Her köşe başında duymaktan tiksindiğim bir geyik bu "Abi millet nasıl yaşıyor be!" Milleti boşver de, bana bir söyle bakayım, sen nasıl yaşıyorsun? Elinde olanın kıymetini bildin mi ki çok daha iyisini almaya bu kadar heveslisin?

Bazıları ise daha farklı bir yaşam sürüyor. Porselen takımlara aldırmayıp teneke tabağın içindeki yemeğin tadını çıkarıyorlar. Metrekaresine aldırmayıp başlarının üzerindeki çatının altında güzelce kestiriyorlar. Karşılardanın elbiselerine değil, yüzündeki ifadeye, gözündeki pırıltıya, sesindeki anlama dik-



Aşağı Yukarı...

Bazen seçim yaptığınızı sanırsınız, ama aslında sadece bir yanılısamadır



Vosviddin pencerenin kenarına gelip ufak ellerini yanaklarına koydu. Burnunu soğuktan buğulanmış cama yapıştırdı. Dışarıyı izlemeye başladı... Her yer bembeязdı, ve hâlâ kar yaşıyordu, ağır ağır. Vosviddin pencereyi açtı ve eliyle biraz kar topladı. Hemen pencereyi kapattı... Topladığı karı yavaşça elinden bıraktı. Erimesini izledi... Sonra kafasını kaldırıp dışarıyı izlemeye devam etti... Karşıda dizili duran evlere baktı. Sanki içlerinde kimse yaşamamış gibi, ıiksiz ve hareketsizlerdi. Yola baktı... Kardan başka `kimse` yoktu.

... Vosviddin kafasını biraz daha kaldırıldığından, yolun kenarında titreyen, ufak bir kedi olduğunu farketti. Birkaç saniye onu izledikten sonra evden çıktı. Merdivenleri hızlı hızlı çıktı ve karın kitirli yerlerine basarak kediye doğru birkaç adım attı, durdu. Kedi, Vosviddin'e uzun uzun baktı ve yaptığı yerden kalkıp yolun ters tarafına doğru hızla adımlarla ilerlemeye başladı. Vosviddin kedinin peşine takıldı... Kedi, karanlık, uzun bir yola girdi. Bu yol Vosviddin'i korkutmuştu. Bir anda durdu ve kafasını çevirerek arkasına, evine baktı. Bir seçim yapmak zorundaydı... Kedi seçti. Onu izlemeye başladı.

•••

Kedi, karanlık ve dar yolda ufak patileriyle ilerliyor. Vosviddin de arkasından... Birkaç saat sonra Vosviddin bu yolculuktan sıkıldı. Kendisine yeni bir yol, yeni bir şans aradı, ama bunun için çok geç kalımıştı; Gidebileceği başka bir yol yoktu. Ne bir ara sokak, ne de yeni bir yol... Kedi ise, Vosviddin'in aksine hiç durmadan yoluna devam ediyordu. Vosviddin, çok fazla şansı olmadığını anla-

yınca yeniden kediyi izlemeye koyuldu, isteksizce. Karanlık iyice bastırılmıştı... Vosviddin cebinden bir kibrit çıkardı ve yaktı. Kediyi kaybetmemek için adımlarını hızlandırdı. Birkaç saniye sonra kibrit bitti. Vosviddin, ufak eli yanana kadar kibriti söndürmedi. Sonunda ateş söndü... Yanan elini diğer eliyle sıkıca tuttu. Canı çok acımısti. Ama bunu pek umursamıyordu. Cebinden bir kibrit daha çkarıp yaktı. Elini biraz daha havaya kaldırıldı ve kediye baktı... Kedi oradaydı. Hala karanlık yolda, karanlıkla yanyana ilerliyordu. Vosviddin vazgeçmedi... Devam



etdi. Artık kedi de yorulmaya başlamıştı. Vosviddin kediye yaklaşıkça kedi ondan uzaklaşıyordu... Bir süre sonra ikinci kibrit de bitti. Vosviddin biten kibriti yere attı ve cebinden yeni bir kibrit çıkardı. Kibriti yaktı... Kafasını kaldırıldığından kedi yoktu. Vosviddin panik yaparak koşmaya başladı, yağan kara aldırmadan. Kedi yoktu... Kaybolmuştu, ama yolun sonunda bir kapı vardı. Kapıya doğru ilerledi Vosviddin. Titreyen elini kapıya uzattı, açtı. Bir adım attı... Donakaldı.

•••

... Sonu görünmeyen bir uçurumun kenarındaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu... Kapı boşluğa açıldı...

mıştı. Vosviddin korktu. Kapıyı iki eliyle sıkıca tutarak içeri girdi. Kapıyı hızla kapattı, kapının sesi boş yolda yankılanındı. Derin bir nefes aldı... Yeniden karanlık yolla başbaşaydı, ama bu defa bir fark vardı; Yalnızdı... Kedi yoktu. Vosviddin geldiği yoldan geriye doğru koşmaya başladı. Çok korkmuştu, tek istediği şey eve gitmekti. Karanlık yolda, kar tanelerine çarpa çarpa koşuyordu. Bir yandan da kendisiyle kavga ediyordu. Neden kedinin peşine takılmıştı, neden evinde oturmayı seçmemiştir, veya neden yaşamak için bu yaşamı seçmiştir...

Vosviddin cebinden bir kibrit daha çkartıp yaktı. Ama bu bir şeyi değiştirmiyordu, nasıl olsa yolu biliyordu. Hiçbir

Sonu görünmeyen bir uçurumun kenarındaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu...

yere sapmadan yolu takip edecek, ve bunu yapıyordu. Dikkatli olmak zorundaydı, ve oluyordu.

Birkaç saat sonra, Vosviddin yolun başına yaklaşmıştı. Kafasını kaldırıldı, ileriye doğru baktı. Kediyi ilk gördüğü yer oradaydı. Hafifçe gülmüşü, gözlerini ufak elleriyle tutarak. Kedinin olduğu yere kadar geldi, kafasını kaldırıp evine baktı. İçerisi donuktu, sanki kimse yaşamamış gibi.

•••

Merdivenleri indi... Anahtarını çıkarıp kapayı açtı. Kapı girildiğinden açıldı... Karanlıktı. Cebinden bir kibrit çıkardı ve yaktı... Dondu, kaldı. Sonu görünmeyen, sisli bir uçurumun ucundaydı. Sağına baktı, soluna baktı... Hiçbir şey yoktu. Evinin kapısını kapattı Vosviddin. Uçurumun sonuna baktı. Kendisini topladı...

... Ve yavaşça elinden bıraktı. ☺



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Devrim, Evrim ve Gerileme

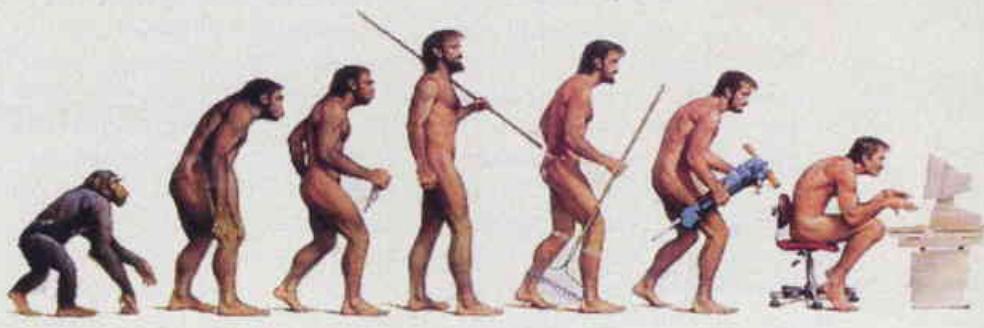
Sonunda bilgisayarlar insana ne getirmiş olacak...

Bilgisayarların her geçen gün hayatımıza pek çok yenilik kattığı kesin. Kötü yanları olduğu düşünülse bile, bilgisayarların genel olarak dünyadaki en faydalı cihaz olduğunu hemen herkes kabul eder. Bundan daha da kesin olan bir gerçek bilgisayarların hayatımıza bir anda girdiği ve korkunç bir hızla geliştiği. Hiç kuşku yok ki bilgisayarlar 20. yüzyılın en büyük devrimiydi. Çağımızın en büyük devrimi ise muhtemelen Internet olarak hatırlanacak. Zaten bilgisayar dünyası hemen her gün yeni bir devrim görmeye aldı... "Oyunlarda devrim yaratatan GeForce FX", "HDD'lerde Serial ATA devrimi" gibi sözleri sık duyarız, hele 64-bit işlemci, PCI-Express gibi teknolojiler çok büyük, sarsıcı devrimlerdir, bilgisayar dünyası için. Ama tüm bu karmaşa ve hengame içinde büyük resme ne kadar bakabiliyoruz? Gerçekte insanın değişimi ne denli fark ediyoruz. Geçin bir bakalım.

Ve insan

Şimdi bilgisayarları bir yana bırakıp sadece insani düşünelim. Karanlık bir boşlukta asılı duran çıplak bir insan. İnsan vücudu için devrim yoktur. O milyonlarca yıldır evrim geçirerek mükemmelleşmiştir. Ama insan evrimi hiçbir zaman durmaz. Peki bilgisayar insan denen organizmanın neresinde? Evinde, ofisinde, cebinde, cep telefonunun içinde... pek çok yerde olabilir. Ama henüz bilgisayarlar vücudumuzdan içeri girmış değil. Demek ki bilgisayar hala yabancı bir cisim bizim için. Diğer yandan bir savaşçının kılıcıyla bütünleştiği gibi, bizler de bilgisayarlarımıza bütünleşmiş haldeyiz. Şimdi boşluktaki adamı bilgisayar kullanırken hayal edelim, bunun için resme bir masa eklememiz gerekecek, ve bir sandalye. İşte modern insanı temsil eden güzel bir resim. Ve bu resim aynı zamanda insan evriminin yeni kodu. Vücudumuz ağır ağır bu resme, bu koda göre kendini değiştiriyor.

Peki bu kodun içinde neler var? Bi-



rincisi hiç görülmemiş düzeyde bir masa bağımlılığı. İş ve eğlence için bilgisaya bağlı olan insanların günlerinin büyük kısmı masa başında geçiyor. İkinci fiziksel aktivitelerin iyice azalması. Süpermarket, banka gibi yerlere yapılan düzenli ziyaretler fiziksel aktiviteleri boşlamsı modern insan için ciddi egzersiz fırsatlarıydı. Ancak Internet bu işleri de masa başından yapmamızı sağlıyor. Üçüncü insan beyninin daha sık kullanılması. Bilgisayar başında sürekli olarak gözleriniz ve beyniniz çalışmaktan durumundadır. Beynimiz hiç dinlenmemeksinin çalışıyor. Ve bunlara benzer pek çok veri. Zamanla vücudumuz bu koda göre kendini yenileyecektir ve belki de koca kafalı uzaylılara benzeyeceğiz.

Değişen insan vücudu

Burada düşünmemiz gereken önemli bir konu var. Bilgisayarlar devrimlerle ve büyük bir hızla kendini yenilerken, insan evrimini çok yavaş bir hızla devam ettiriyor. Bu yüzden insan vücudunun bu yeni yaşam tarzına adapte olması, kendini buna göre yenilemesi çok mümkün görünmüyordu. Çünkü adaptasyon için gereken sürede dünya ve insanın yaşam tarzı binlerce kez silbaştan değişmiş olabilir.

İşte daha da ilginç kılan şu ana dek pek aşıktan açığa yapılmamış olsa bile insanın ortalık kendi evrim sürecine müdahale etmek isteyeceği. Zaten tıbbi sebepler öne sürülverek genler üzerinde büyük çalışmalar yürütülüyor. Ama in-

sanlarda mükemmel insanı yaratma tutkusunun en başından beri varoluğu bir gerçek. Ama insan evriminin hedeflediği adam ile insan elinden çıkacak yapay bir evrimin adamı bir birine ne kadar benzer? Açıkçası taban tabana

Peki Bilgisayar, insan denen organizmanın neresinde?

zitler. Hareketsiz, ve çok düşünen modern insan vücudu daha zayıf, ufak tefek bir insana evrilmeye çalışırken, insanoğlu hayalinde kendisini Rönesans heykellerindeki mükemmel insan olarak görmek ister.

Yeteerrr!

Aman bu ne ya!!! Bir ay olsun ciddi, öğretici, düşündürücü bir şeyler yazalım dedim ama fenalık bastı! Bunları Discovery Channel'da izlerken kuzuya dönüyoruz, böyle "mir mir ne güzel böceklerin hayatı" falan oluyoruz. Aman ne zormuş bunları yazmak, içim daraldı. Neyse arkadaşlar bilgisayar güzel, oyular şahane, evrim falan kafanıza takmayın. Zaten bizim görevimize bir şey değil, biz o zamana tahtalıkoye kapağı atmış oluruz zaten. Hep birlikte spor falan yapalım, birbirimizi sevelim. Yok bulaşmam bir daha belgesel işine falan.. ☺



Serpil Uluçay | serpil@level.com.tr

Bana müsaade...

Bundan böyle ben de Level'in sadece okuyucusuyum

Bazı şeyler vardır, hayatınıza girdikleri andan itibaren sanki ta en başından beri oradaymışlar gibi benimseriniz. Çok derin bir değişiklik yaratmazlar. Gündelik hayatı sürekli bahsedeceniz, heyecanını, şaşkınlığını ya da yorgunluğunu duyacağınız şeyler dejildirler. Çünkü zaten bir parçanızdır, sizin olması son derece doğaldır. Bir gün sizi bırakıp gider mi diye (giden midir terk eden, yoksa geride kalan mı diye tam parantezlik bir soru da sorulabilir bu noktada ama neyse ki parantez içinde ve cevabıyla uğraşmak zorunda kalmazsınız) düşünmezsiniz bile.

Saniyorum Level'da yazmaya başlayışım buna benzer bir şeydi. Şimdi, o kadar zamandan sonra hem daha bugün başlamış gibi hem de sanki yüzyıllardır bu sayfada yazıyorum gibi hissediyorum. Ne zamanın hesabını tutmuşum, ne de bir gün buradan ayrırsam nasıl hissedeceğimin. Ve bu bana şimdiden, Oyungezer'in son yazısını yazarken bile, hiç tuhaf gelmiyor...

Tuhaf gelen böyle bir yazı yazıyor olmak. Geride bıraktığımız zamana dönüp bakma ihtiyacı hissetmek tuhaf mesela. Çünkü az gidilip uz gidilip dere tepe düz gidilip bir arpa boyu kadar yol alınan masal tekerlemesindeki gibi bu da. Dönüp baktığında gördüğün şeyin karşılığını hesaplayamıyorsun. Halbuki matematiğe güvenip, hatta dört işleminden sadece birini kullanarak yapabileceğin bir hesap varken ortada, nasıl olur da bunu "belirsizlikle" tanımlayabilirsın ki? Yaparım, çünkü matematik buralara pek uğramıyor. Biz bu sayfada hep birlikte subjektif subjektif takılıyoruz. Uyurgezerlerden çalıntı bir gezinme hali içinde algılarımıza açıp boşluklarımıza kapatmaya uğraşıyoruz. Ne alakası var sayı söylemekla, aylarla, yıllarla falan?

"Vedaları severim"

Filmelerin karizmatik karakterlerinin bir özelliği vardır hani, şöyle ufka bakan gözlerle ve hırıltılı bir sesle söylemeye

bayıldıları bir replik: "Vedaları sevmem" derler, sulu zırtlak ayrınlıklara fırsat vermeme için hayalet olup kayboldurlar sonra. Kendimi onlar gibi duymuyorum hiç. Bu köşede biraz daha oturayım, konuşayım, laf arasında sık sık "gi-

Filmelerin karizmatik karakterlerinin bir özelliği vardır hani...



diyorum ya, görüyo musun okurcuğum" diyeyim istiyorum... Ama yapmayıyorum. Çünkü ortada gerçekten dramatik bir hikaye ya da mecburi bir gidiş falan yok. Yol bu işte, bazen karşınıza çıkan bir tabbelinin cazibesine kapılıp ("köprüden önce son çıkış"ı kullanmak için duyulan istek gibi) onun işaret ettiği tarafa devam edersiniz ya hani. Öyle bir şey. Yolun nereye kadar gittiği, sonunda ne olduğu falan şimdilik benim için de merak konusu. Ama çok da üstünde durmuyorum. Zaten yoldaysanız (ki oradasınız) ve o yolu gitmekten zevk alıyorsanız (ki yürümeye devam edebilmek için zevk almalısınız) bunlara pek takılmayorsunuz. Karşınıza çıkan yol ayrımlarında uzun uzun düşünmeden birini tercih ediyorsunuz. Ben de onu yaptım.

Bu son yazı vesilesiyle, şu anda olduğum gibi nedense hep bir gecenin köründe yazılan bu sayfayı okuyup ilginç bir

şekilde genellikle gecenin köründe gönderdiğiniz e-mail'ler için öncelikle size teşekkür ederim. Bu yazıya eşlik eden Radiohead işi Hail To The Thief'e, ölçüği şaşmış zamana, en çok da Level'a, tüm ahalisine teşekkür ederim. Teşekkürlere

başlamışken, bu sayfada şiirlerini anlıdım, alıntıladığım Edip Cansever'e ve İsmet Özel'e de, şarkılarını mirildandığım The Cure'a ve kanıma karıştığını hissededecek kadar içli dışlı olduğum, "canım insanlar"ını sayfanın her yerinde gördüğüm Oğuz Atay'a da teşekkür etmemeliyim. (Bu arada, ne zor şemyi bir sayfaya vedalaşmak.. Aslında parantezi açmak iyi geldi, rahatlattı. Madem yeri geldi, sayfanın öteden beri içine siğdiği görünmez parantezlere de teşekkür ediyoruz. Hem bir kabukla sar-

malanmadan ortaya serilen kelimeleri koruduğu için, hem de hiçbir zaman dışına taşırmadığı için.)

Nedir yani? N'oluyor?

Yukarıda anlattıklarım çok tatmin etmeyecek biliyorum, en çok "somut" sebebi merak edecek siz, neden derdiden ayrıldığımın cevabını istiyorsunuz. Ama uzun uzun anlatılacak bir hikaye yok ortada. Öyle bir sabah uyanıp da kendimi oyunun dışında bulmuş değilim, oynarken bir yerlerimi incitip eve de koşmadım, terlemiş ve yorulmuş, oynayacak hali kalmamış da değilim, hayır küsüp bir kenarda somurtmak da yok bu işin içinde. Sadece mahalleden taşınıyorum diyelim... Durumu anlatmak için kurabileceğim en "somut" cümle bu.

Sonuçta.. Hoşçakalın, elveda falan demiyorum. Erken saatler yaklaşıyor madem, herkese iyi geceler diliyorum. ☺

inbox&outbox

Merhaba millet!

Eeee, yaz da iyice geldi. Hoş, henüz haber bültenlerinde geleneksel "asfalta yumurta pişiren adam" hikayeleri çıkmaya başlamadı. Ama yine de hava sıcak. Hele de İstanbul gibi denize nazır, betonarme, orman yangınlarından muzdarip şehirlerde durum iyice Caferlik gibi görünüyor. Katamı en çok bozulanlar ise dormadan yolları asındıran, asfaltı parça pincik eden yüzbinlerce araba, kamyon vs. İki tanesi pekala yeterli olurken dörtlü ya da daha fazla teker için bu kadar delirmenin anlamı nedir bilmem ki. Neyse, işte mektuplarınız, siz okuyadırun, biz de birkaç gün serin, sulak bir yerlere kaçalım. Yoksa Level ofisinde kan gövdeyi götürecek.

MINIMUM MAXİ

Uzun zamandır derginizi takip eden bir okuyucunuzum. Derginizi beğenerek takip etmem'e rağmen bir eksinizin de dik katımı çekmiyor da değil. Oyunların en az sistem gereksinimlerini yazarken 32 MB ekran kartı gibi ifadeler kullanıyorsunuz. Bu ifade bir insanı tarif ederken kullanılacak olsayıdı herhalde iki göz var gibi bir şey olurdu!! O da karşımızdaki için hiç bir şey ifade etmedi. İsterseniz söyle örneğin vereyim GTA3 için 32 MB ekran kartı gerektiğini yazmışsınız. O hesaba

Elli defa cevabını verdiğin soruları ısrarla sormaya devam ediyorlar

göre TNT2 32 Mb ekran kartı sahibi olan biri rahatlıkla oyunu oynayabilmeli. Fakat pratikte diğer gereksinimler sağlanlığı halde oyunu oynamak mümkün değil. Herhalde bu durumda ekran kartı gereksinimini yazarken DirectX 8 destekli XX Mb ekran kartı gibi bir ifade kullanırsanız hem daha açıklayıcı olur hem de insanları yanlış bilgilendirmiş olmazsınız.

(Not: ben ATI Radeon 9500 128 Mb kullandığım için henüz bu tür bir problem yaşamadım, fakat etrafımda bundan pek çok şikayet eden var!!!)

AHMET SANÖN

Merhaba Ahmet,

Bir açıdan haklısan tabii, kısaca 32 MB ekran kartı demek hayli belirsiz bir tanımlama. Ancak bir de işin öbür tarafı var. Bizim yazdığımız sistem ihtiyaçları aynen yapımcı firmaların belirttiği gibidir.Çoğu ciddi firma yaptığı oyunu pek

çok farklı donanımla test ederek bu ihtiyaçları bildiriyor. Zaten genellikle çoğu iyi oyunun "readme" dosyalarında ya da web sayfalarında hangi ekran kartlarının ne gibi sorumlara yol açabildiği üzerine bilgilere de yer veriliyor. İşte bu yüzden biz de sistem ihtiyaçlarını detaya girmeden basitçe bildiriyoruz. Ufacık yere oyunun desteklediği tüm ekran kartlarının adını yazmamıza imkan yok. Ayrıca insanlar bazen biraz tuhaf davranıyor, elli defa açıkça cevabını verdiği soruları ısrarla sormaya devam ediyorlar. Yani biz kalkıp "GeForce 2 ve 3 ile çalışır" de sek, bu defa başka ekran kartı olan yüzlerce insan kalkıp bizi "Bende çalışmaz mı?" diye soru yağmuruna tutacak. Mesele bir örnek vereyim, geçen Half-Life 2 önbakışında oyunun yaklaşık 700 Mhz bir işlemciyle çalışabileceğini yazdım. Çünkü oyunu yapan adamlar bunu iddia ediyordu. Hemen ardından "HL 2 bende çalışır mı?", "Çalışmak için nasıl sistem isteyecek?", "Yok canım, 700 Mhz o grafiklerin nesine yeter, alay mı ediyonuz?" şeklinde mesaj yağmaya başladı tepeme. Bazı insanları anlamak gerçekten mümkün değil yani. Ben oraya yazmışım açıkça ve sen de bunu okumak için dergiyi almışsin. Zaten söylediğim şeyi tekrar sormanın ne anlamı var ki? Hele oyun bir çıksın, 700 Mhz ile çalışmazı mı, çalışmadı mı göreceğiz zaten. Değil mi? Ya, işte böyle. Kendine ve Rade on'a iyi bak.

BIT PAZARI

Selamlar Level Camiası, Ben de doğumuz gibi Level'in takipçilerinden biriyim, fakat sorunum derginin bazı eski sayılarının elimde bulunmaması. Bir şekilde ya bir arkadaşma vermişim ya da kaybolmuş. Bende bulunmayan eski sayıları bulabilmem konusunda bana herhangi bir yerin veya görüşebileceğim birinin adresini iletişeniz çok memnun olurum. Başarılarınızı devamini dilerim!

ÇAĞLA

Merhaba Çağla,

Bu soruya sordüğün iyi oldu aslında, eski sayılarımıza çok talep var gibi görünyor. Ama maalesef elimizde eski sayılardan pek kalmadı. Hatta aslına bakar-

san 2002 yılından önceki sayıların hiçbirinden elimizde kalmadı. Malum, yedi seneye oldu, bu arada eldeki tüm eski sayıları eritmış tabii. Bunları yeniden basmakta söz konusu değil haliyle. Hangi sayıların kaldığını öğrenmek ve istersen bunlardan edinmek için ise derginin kütüphanelerde telefonu araman ve abone servisiyle görüşmen yeterli, onlar yardımcı olurlar.

FULL LIFE

Sevgili Berker abi,

Level benim alıp adam akıllı okuduğum tek dergi. Neyse tabii bu sorun değil sorularım söyle ki:

1- Ben Temmuz sayısını 4 gözle bekliyordum (evet gözlükli biriyim). HL2 için ve tabii ki videosu için. Ama tüm videoların çalışmasına rağmen HL2'nin videosunun sadece sesleri çalışıyor. Görüntü yok. Sağ üst köşedeki yazı kırmızı ile yazılıyor ve başında ünlem işaretleri oluyor. Bu neden olabilir?

2- Benim ilk bağlantım 33k idi. Şimdi ki ise 56k. Ama her ikisi de 35-40 Kps arası bağlanıyor. Bu nedendir?

Sorularım bu kadar. Umarım böyle devam edersiniz. Kalın sağlıcakla.

DARK EMMI

Sevgili Dark,

Bizi okumandan ve beğenmeden memnunuz tabii de, sen yine de ufkunu çok sınırlama istersen. Neyse, geçelim sorularına:

1- Bu soru çok soruldu, anlaşılan HL 2 videosunu çalıştırmayan çok kişi var. Burada sormanız gereken soru şu, Windows Media Player 9.0 sürümü bilgisayarınızda kurulu mu? Eğer değilse Microsoft'un sitesinden indirip kur, videoyu sorunsuz çalıştırırsın. Chip dergisi alırsan onun CD'sinde var böyle temel programlar, bir kurcalı içini.

2- O bağlantı hızı asılnda belli bir standardın göstergesi, asla gerçek bağlantı hızını göstermez. Normal bir modem bağlantısı yaparken ekranda gördüğün süratin yanı sıra hatlardaki parazitten tut, bağlantıdan sitenin doluluk oranına dek pek çok unsur söz konusu. O yüzden çok karmaşık, veri akışı kesilmemiği sürecek sorun yok.

Sen de kal sağlıcakla.



MADDENİN KARARSIZ HALİ

Selam Level halkı,

Size birkaç sorum olacak; öncelikle belliirtmeliyim ki derginiz iki aydır okuyorum ve tam bir fan'ınız oldum diyebiliyim. Sorularım hep PS2 ile ilgili olacak ama olsun kimse sormuyor bari ben sorayım.

1- Öncelikli sorum bizi de iyice heyecanlandırdığınız Half Life 2 ve Doom 3 ile ilgili. Bu oyunlar PS2 ye gelecek mi? Geçen ayki sayıda göremedim çünkü böyle birşey.

2- Bu PSX ile ilgili bir iki laf söyleyebilir misiniz çok havada kaldı bilgiler. Şimdi bu PS3 mü? Yoksa biraz makyaj yapmış daha hoş görünen PS2 nin aynısı mı?

3- Eğer bu PSX, PS3 değilse tahminen PS3 ne zaman çıkar?

4- Neden PC oyunlarının hepsi PS2 de yok ya da tam tersi?

5- Ve son sorum; ben 1-2 ay içinde PS2 almak istiyorum onun içinde bu aralar baya kurcalıyorum orayı burayı bir de size danışayım. Sizce PS2 mi alıymış yoksa ona harcayacağım parayla bilgisayarın bir elden mi geçireyim?

Şimdiden cevaplarınız için teşekkürler. Bu sorulara yanıt verirseniz çok sevinirim. Eminim bu soruların cevapları çoğu kişinin işine yarayacaktır .BYE!

EMRE İYİTELLİKARA

Merhaba Emre,

Ortaya koyduğumuz işin beğenilmesi bizim için en büyük keyif kaynağı, tabii herkesi her zaman memnun etmek mümkün olmuyor. Ama biz imkanlar dahilinde elimizden geleni yapıyoruz. Neyse, gelelim sorularına:

1- HL 2 ve Doom 3 bildiğimiz kadaryla Playstation 2 için çıkmayacak. Ancak bu oyunlar X-BOX için piyasaya çıkarılacaklar. Tabii her ikisi de özellikle grafik açıdan PC sürümünden biraz daha az detaylı olacak.

2- İki de değil. PSX aslında biraz makyajlanmış, daha minik bir hale getirilmiş bir Playstation 1. Şimdi diyeceksin ki bu zamanda PS 1 alan insan var mı? Var. Özellikle Japonya pazarında halen satıyor, oyunları da eski bile olsa bol ve ucuz. Eh, ne de olsa anavatani.

3- Playstation 3'ün 2005 yılında çıkması bekleniyor. Daha erken çıkması pek mümkün değil, çünkü Sony henüz PS 2'nin pazar potansiyelini tam olarak kullanmadı. Ayrıca PS 3 için kullanılması

planlanan yeni nesil işlemcinin geliştirilmesi de hayli yavaş ve pahalı yürüyen bir iş.

4- Basit, çünkü firmalar bunu istemiyor. PS 2 oyunlarının hepsi PC'ye çıksa, ya da tersi olsa, o zaman PC ve konsol pazarı arasında rekabet yaratacak bir unsur kalmazdı. Mesela Microsoft neden Halo'yu ilk başta sırf X-BOX için çıkardı? Tabii ki müşterilerin ilgisini çekip uzun vadede konsol pazarından bir pay kapabilmek için. Hem zaten konsol ve PC kullanıcıları arasında ilgi alanları, sevdikleri oyun türleri ve daha pek çok unsurdan dolayı büyük bir fark var. Her konsol oyunu PC'ye çıksa da satamazdı. Aynı şey konsollara çıkacak PC oyunları için de geçerli tabii.

5- Valla PC ve konsol arasında senin için bir seçim yapmak bana düşmez. Bu kesinlikle senin tercihlerine, zevkine bağlı bir seçim. Ben PC hastasıyım, ne kadar problemlidir de olsa bu cihazları ve sağladıkları imkanları seviyorum. Öte yandan konsollar sırf belli birkaç türde oyun oynamak, arada bir DVD izlemek, müzik dinlemek filan gibi işler için ideal sayılırlar. Üstelik PC ile kıyaslanınca neredeyse tamamen sorunsuz aletler. Değidim gibi, seçimi yapmak sana kalmış.

İşte sorularını cevapladım. Umarım işine yarar. Kendine iyi davran.



LORD APOTHEKARIUS

Merhaba Level halkı, nasılınız?

Umarım sağlığınız iyi, keyfiniz ve moraliniz yerindendir. Biz de idare ediyoruz çok şükür. Size bu ilk e-postam o yüzden biraz da heyecanım var açıkçası. Şu anda eczanedeyim, az önce sizin geçen aylarda verdığınız Level CD'lerinden birindeki az yer kaplayan ama son derece zevkli oynanışı olan oyulardan birini oynuyorum. Harbiden bağımlılık yapıyorlar yalnız. Bazen o kadar dalıyorum ki hastanın geldiğini bile farketmiyorum. Akıma, hem bu oyular için teşekkür etmek hem de ne zamandır dikkatimi çeken (asıl ilgi alanım) bir konu hakkında e-posta göndermek geldi.

Kardeşler nedir bu FRP, RPG tarzı oyun kılığı? Şu sıralar! Şöyledir oturup saatlerce zevkli zevkli oyun oynamayalı bayıldı vallahi. Neverwinter Nights da olmasa millet çatlardı herhalde. Yalnız şunu da belirtmek isterim ben tam 3D olan oyuları pek sevmemişim için (Morrowind'i oyniyasım gelmiyor bir türlü, yoksa gerçekten geniş ve güzel bir dünya bence de) Frp tarzı oyun çıkmıyor yargı-

sını kendi adıma yapıyorum, yanlış anlaşmasın lütfen :) Ben daha çok Diablo görünümlü ya da en fazla NWN kadar 3D olan oyuları oynayabilirim. (Seçmeme karpuz gibi oldu ama napayı, Gothic, Enclave vs. bana göre değil abicim) Umarım çıkacak olan Mistmare, Lionheart ve Greyhawk'tan biri benim oynayabileceğim şekildedir:) Sacred i çok seveceğim kesin, bir de siz de daha iyi bilirsiniz ama Goldenland diye bi oyun çıkacak sanırım, o da ilginç bir oyun olabilir belki. Son olarak belki büyük bir istek olacak ama geçen senelerdeki bazı sayıarda da yaptığınız gibi bu aralar çakabilecek (Mistmare, Lionheart, Greyhawk, Goldenland, Sacred ve daha varsa...) Role Playing tarzı oyuları kısa kısa tanıtabilecek bir yazı önumüzdeki aylardaki Level'lardan birinde yer alabilir mi? Hepinize saygılar, mutlu sağlıklı günler dilerim, grşrl!

Ecz. UFUK YILMAZ

Half Life 2 videosunun sadece sesleri çalışıyor, görüntü yok!

Merhaba Ufuk,

O bağımlılık yapan ufak tefek oyuları CD'ye koymak özellikle Sinan'ın fikriydi. Ne de olsa günün her saatinde öyle kallavi oyular oynanmıyor, vakit olsa bile bazen bünye kaldırılmıyor. Bu yüzden arada can sıkıntısına ilaç olsun diye o türden oyullara da yer veriyoruz. Beğendiğine sevindik ama dikkat et, oyuna dalıp birilerine aspirin diye müşkil verme. Heh.

Gelelim RPG ve FRP türü oyularla ilgili şikayetine. Bunları oynayan herkes gibi herhalde sen de bu oyuların ne denli geniş çaplı ve karmaşık olduğunu bilirsin? Eh, işte bu tür oyuların az sayıda ve uzun aralıklarla çıkışının en büyük sebebi de tam bu. Bilgisayar için bir RPG tasarlamak en babyagıt programcı grubunu bile hüngür hüngür ağlatabilecek bir projedir. Düşün, hem ilginç, sürükleyle, bol etkileşimli bir dünya yaratıcasın, hem de yazdığınız tüm o program kodlarının hatalız çalışmasını sağlayacaksın! Tabii durum böyle olunca bu tür oyulları yapmaya sadece en iddialı, en tecrübeli firmalar cesaret edebiliyor.

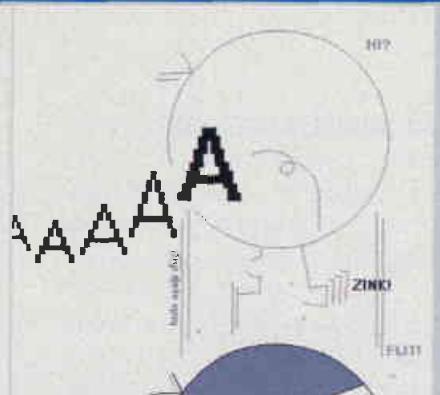
Morrowind olayına gelince, sen beni dinle, eğer oyunu kasılmadan çalıştırabilecek, grafikleri eksiksiz gösterebilecek



YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ



... Purak'ın koca, 3 oda bi' salon, 29 inç kafası onu daha fazla kaldırıramamıştı ve Purak'ın Neo olma girişimi açılı bir şekilde sona ermişti. Fırk'tı tabii ki...



bir sistemin varsa o oyunu ve ek görev paketlerini kaçırma. Tamam, ben de olur olmaz 3D grafiğe abanan, sır bu sayede kendini satmaya çalışan oyuncuları sevmem, ama Morrowind kesinlikle o kate-

yun dergilerini takip etmemeye rağmen, bu ikinci mailim bir dergiye yolladığım. Size ise ilk...

Fikrimi paylaşmak istediğim kendimce derin ama oyundan anlamayan, oyunu sadece oyun olarak gören kişilere göre siğ bir düşüncem var. Cümlenin gelişinden tahmin ettiğiniz üzere o da oyular olacak.

Daha önce de belirttiğim gibi 13 yıldır oyuncularla iç içeyim. Kah adventure kah action genelde strateji oynadım.. Hepinden de inanılmaz keyif aldığım birer tecrübe oldular benim için. Kimse daha Ferrari'nin Spaghetti'den farkını bilmekten Porsche ile kaptırmış (Test Drive 2) Çin ile Japonya arasındaki farkı bilmekten derebeylikler arası savaşlara katıldım (Nobunaga's Ambition & Romance of the Three Kingdoms) çelik zırhlar giyip kalelere goller attım kalecinin kulaklarından kan gelirken... (Speedball 2).. Korsan oldum mavi denizleri kırmızıya döndürdüm (Pirates) Yaş ve teknoloji doğru orantılı olarak ilerledi, PC lermimize adım attık.. Nükleer savaş sonrasında dünyanın nasıl olabileceği gördüm (Fallout serisi) bunu engelleyebilmek için teröristlere engel olmaya çalıştım (Rainbow Six...) Kâh zombi katili oldum kâh Jedi...

Bunların belki hepsinden olmasa da çoğuandan pek çok şey öğrendim. gerek genel kültür olarak gerekse de kendini yetiştirmeye bazında.. Gerçi temelim vardı ama yabancı dilim şu anda çok iyi seviyedeyse bunun bir kısmını oyulara borçluyum. Aklıma gelmişken cep telefonlarınızı zamanından önce şarj ederse niz batarya sıfır noktasını kaybeder ve ömrü azalır o zamanlar cep telefonum yoktu bunu öğrendiğimde.. Nereden mi öğrendim? Deus Ex'te bir kantinde Augment'leri olan bir ajan doktorla konuşurken dinledim.. Bunun gibi örnekleri sırasam inanın sıkıntından mali okumazdı-

niz (hala canınız sıkılmadıysa tabi :))

Bir kitap okuyormuş ya da bir film izliyormuş edası ile oynamadım.. Kim unutabilir ki bir Monkey Island in insanda uyandırdığı meraklı ya da kim seyredebildi bizden başka Indiana Jones'un son macerası olan Atlantis'in Kaderini? Sanki Metal Gear Solid (1 - 2) konusunda bir film olsa gisdede başarı yapamaz mı? Kimin boğazı düğümlenmemiştir Snake in arkadaşı Otacon'un önce sevdiği kadın sonra kardeşi öldüğünde.. Oyunlarla arası olmayan bunu çocukların gören insanlar nerden bilebilirdi ki Torment'in kitabını getirdiğinde bana "bak bu kitap güzel!" dediğinde benim o kitabın 5 - 6 katı uzunluğunda OYUNUDA okuduğum hikayeleri diyalogla-

Doluyum bu konuda mail uzun oldu ya da olacak kusura bakmayın artık.. Oyun oynamak bir hayat şekli bence.. Ah bir de bunu diğerlerine anlatabilesek? Bunlar boş vakit geçirmek değil tam tersi diye anlatabilesek.. Sosyal yaşam ve oyun arasındaki dengeyi kurduğumuzda hayatın daha eğlenceli olmasını anlatabilesek..

Sanırım meramımı anlatabildim size ve %99 beni anladınız (%1 ihtimal her zaman vardır :)).

Yaptığınız işin zorluklarını biliyorum çünkü denedim zamanında ve size səbir ve iyi çalışmalar diliyorum.. Yalnız ondan önce bir ufak eleştiri soru karışımı bir derdim var açıklaşmanız sevinirim.

Şimdilik en son sayınızda Gunmetal adlı oyun için 300 Mhz işlemci 64 Ram demişsiniz. Ancak benim celeron 2.0 +256ram + GF4 MX 440 (64mb) makinemde en düşük çözünürlükte bile karışım karışan bu oyun için acaba bir hata mı var yazınızda diye düşünmeden edemedim. Arada bir oluyor bunlar, başıma geliyor. Sürücülerin so-

En fazla NWN kadar 3D olan oyunları oynayabilirim

goriye girmiyor. Tabii ki geleneksel izometrik RPG türünün yeri başka, orasını tartışmıyorum bile. Morrowind oynamak benim Fallout serilerinden aldığım keyfi zaten öldürmez. Ama Morrowind gibi bir oyunu sırıf 3D diye oynamamak ta büyük hata. Tabii seçim gene sana kalmış.

Öte yandan yapılmakta olan yeni RPG türü oyuncularla ilgili bilgilere elimize geçtikçe dergide yer veriyoruz zaten. Toplu bir inceleme pek mümkün değil, ne de olsa farklı firmaların farklı oyuları bunlar ve herbiri değişik yapım aşamasındalar. Ama doğrusu son zamanlarda oyun yapımcılarının da çenelerini bacak açmıyor. Bunun sebebi ağızı kapanmak bilmeyen, çok yüksektan atıp tutan bazı diğer programcıların başına gelenlerden ders çıkarmış olmaları sanıyorum. Eh, şikayetçi değilim, kuru kuruya gürültü edeceklerine oturup adam gibi oyularını tamamlasınlar. Gene yaz bize.

SWORD OF JUSTICE

Sayın Level Dergisi Çalışanları,
Hepinize iyi günler (mail okuma saatinine bağlı olarak iyi sabahlar ya da iyi akşamlar). Nasılsınız oralarda? Umarım iyisinizdir...

Benediz Ahmet Lütfi AKSOY, 25 yaşında çiceği burnunda bir Makine Mühendisi ve son 13 yıldır profesyonel oyuncuyum.

Ne gariptir ki yıllardır bilgisayar ve

run olduğunu zannetmiyorum çünkü hepsi en güncel sürümlerinde şu anda ve elimde eski sürücülerin yedekleri duruyor ki bir problem anında test etme şansım olsun diye... Mesela Elite Force 2 Detonator 42.07 de çalışmazken sürücüler 40.72 ye çekince canavar gibi oldu tabiri caiz ise.

Çalışmalarınızda başarılar diliyor, oyun ve sinema dolu günler temenni ediyorum. Hoşçakalın...

AHMET LÜTFİ AKSOY "XCALIBUR"

Merhaba Ahmet,

Modern çağın insanları aslında ilkel devirlerin sıradan vatandaşlarına parmak isırtacak kadar cahiller, sorun da bu zaten. Tüm bu teknolojinin ıvrın zivirin ortasında içinde yaşadığımız ülkenin insanları "öğrenmek" kelimesine bir devenin kutup ayılarına olduğu kadar uzak, o kadar yabancılar. Maddi durumu bozuk olan insanları hesaba katmayalım, ne de olsa düşünce üretebilmek, medeniyet kurabilmek için öncelikle insanın birazcık karnı tok, sırtı pek olması lazımdır. Yatacak yeri olmayan insan nasıl uzaya çıksın? Onlara karşı zaten bir eleştiri getirmek mümkün değil, bu aksala ve vicdانا siğmaz. Peki ya karnı tok, sırtı pek olanlar ne yapıyor? Onlar beslenmek ve üremek gibi temel güdüleri "sosyal hayat" sanmakla meşgüler. Kitap okumak, iki satır yazı karalamak, bir fikir üretmek, kendini herhangi bir şekilde geliştirmek ve ifade etmek onlara öyle uzak ki. Onlara beslenme, üreme ya da kendi türdaşlarına karşı abartılı gösterişler yapma imkanı tanımayan her şey onlar için tamamen vakit kaybıdır. Sakın kendimi çok üstün gördüğümü fi-

tan sanmayın. Ben yerimi iyi biliyorum. Ama ben onların yerini de iyi biliyorum. Ve kesinlikle aynı yerde değiliz, onu da iyi biliyorum. Bildiğim başka bir şey de insanlara görmek istemedikleri birseyi zorla gösteremeyeceğim. Hayatında denizi görmemiş, görmek te istemeyen bir adama yüzmenin ne denli mükemmel bir şey olduğunu nasıl anlatırsın ki? Anlatamazsin.

Gunmetal meselesine gelince, büyümeliGRAFIKTE sayfalar dizilirken bir karışıklık olmuştur. Bunlar sık sık oluyor ve özellikle çok küçük hatalar her zaman gözden kaçabiliyor. Yoksa Gunmetal gibi bir konsol portunun o kadar çok bir sistemde çalışmayaceği malumdur. Sürücü konusu ise başka bir karın ağrısı. Özellikle NVIDIA sürücüler konusunda bence işin iyice suyunu çıkardı. Geriye dönük uyumlu olmayan sürücüne demektir yahu? Yeni sürücü çıkarıyorlar, kurunca makine daha da güzel sapıtıyor. Bilmem nereye varacak bu grafik kartı işi böyle. Maliyeti ayrı dert, uğraşmasıambaşka. Sonunda insanları zorla PC'den tiksindirecekler korkarımdır. Neyse, kendine iyi bak, etrafındakiileri de fazla kafana takma. Doğal seleksiyon denen bir şey var, er ya da geç etkisini gösterir, hiç şaşmaz.

2003 MODEL

Selamlar herkese,
Ben yeni bir Level okuruyum.

MANYAK YASİN

Sevgili Yasin,
Aramiza hoş geldin.

GÖZLÜK HATASI

Nasilsın Berker abi,
İnşallah iyisindir. Valla yazıyorum sürekli bişler ama yayınlanmayı şansa işte inşallah bari okumuşundur, bir kaç kere level@level.com.tr'ye mail attım. Bütün valla orda herkes tam benim kafa ya, zaten 4 senedir derbeder olduğum şu oyumlardan. Orada da sıklıkla oynuyosunuzdur herhalde (valla hayret hiçbirinizde de gözlük yok maşallah). Amane bilim daha bir saygı duydum sana acaba babama benzediğin için mi, o da motorları sever babacan biridir. Veya acaba aynı tür oyuları seviyoruz diye mi (Warcraft'a Starcraft'a daha yeni başladım ama ikiside çok güzel valla Starcraft 2 gelsede oynasak) anlayamadım. Half Life 2 fragmanı da çalışmadı. 22 dakika boru değil hani ama yine de harika olduğundan eminim. Dörom 3'ün de seyrettim iyice gaza geldim ama daha sene başına kadar bekliye-

cez. O-ooh uçtum iyice. Neyse çok zırvaladım ama yine de senle bi muhabbet etmek isterim Berker abi.

LEVEL'i çok seven genç,

LORD BARBAROSE

Merhaba Barbo,

Öncelikle durum sandığın gibi değil, hepimizin gözleri az ya da çok bozuk burada. Ama bunun tek sebebi bilgisayar değil. Senelerce okuyan yanan adamların gözü de bozulur, saçları da dökülür. Sonuçta hıçıbirimiz artık pek o kadar genç sayılmaz ne de olsa. Neyse, demek sana senin peder beyi çağrırtırıyorum ha? Allah ona uzun ömrü versin, başından eksik etmesin. İnsanınbabası sağ olsun, gölgüsünü görmek bile başka

Bilmem nereye varacak bu grafik kartı işi. Maliyeti ayrı dert, uğraşmasıambaşka

türlü bir güven duygusu verir insana. Benim rahmetli peder de öyle derdi, gidince anladım ne demek istediğini. Bu arada bazı insanlar nedense "peder" kelimesine uyuz olurlar, herhalde bâzen "papaz" anlamında kullanıldığı için olsa gerek. Oysa alakası yoktur, Farsça "baba" demektir, dilimize de oradan geçmiştir. Ne alaka? Canım istedî yazdım. Gecenin 4'ü olmuş zaten, tuğbek vizir vizir arabâ yarıştırıyor ötede, keyfimin kahyası misiniz kardeşim?

Öhöm, neyse, dönelim senin problemine. Half Life 2 fragmanıyla ilgili bu satırlarda zaten bir cevap verdim, ama konuyu biraz açıyorum. Verdiğimiz Half Life 2 videosu WMV formatında bir dosyadır. Bunu çalıştırabilmek için tüm ihtiyacınız olan Windows Media Player 9.0 sürümü. Başka bir codec filan kurmanız gereklidir. Media Player 9.0 kurup tâ filmin kare kare çalıştığını görmemeniz de mümkün. Bunun tek sebebi oluyor, o da bilgisayarlarınızın yeterince güçlü olması. 22 dakikalık HL 2 videosunu mantıklı bir boyuta sıkıştırılmak için öyle bir kasmış ki adamlar, onu takılmadan seyredebilecek hızda açmak için açık hızlı bir sistem gerekiyor. Olay budur yani. Neyse, gene yaz, peder beye de iyi bak, üzme sakın adamı! Kalın sağlıcakla.

Evet babalar, bu aylık ta bu kadar! Dükkanı kapatıp bir sahilde karaya vurma zamanı geldi! Bakalım şehir dışında trafik ne alemde...

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir seyiniz mi var?

O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad.

Vefa Bayarı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe / İSTANBUL

Mail: inbox@level.com.tr

Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyein üstümüze, gelmeyein dedim!

LEVEL CD

ayın demoları



Breed

Halo'dan önce PC'ye çıkacak olan „Halo benzeri“ ilk oyun Breed. Alman bir firmadan gelen oyun, geniş savaş alanları ve istediğiniz gibi hareket etmenize izin vermesiyle, oldukça başarılı olacağa benzer.



Vietcong

Şimdide kadar Vietnam Savaşı Üzerine yapılmış未曾經驗en güzel FPS'lerden birisi. Oyunun hem dinamikleri hem de atmosferi muhteşem. Eğer daha önce oynamadıysanız sakin kaçırma.



Moto GP2

Tüm sistemlerdeki en iyi motosiklet yarış oyunu olan Moto GP2 piyasaya çıktıktan bir ay sonra demosunu oynamak da nasip oldu.



Charlie's Angels: Angel X

Charlie'nin Melekleri filminin ikincisiyle birlikte piyasaya sürülen, daha çok promosyon amaçlı bir oyun. Filmdeki olaylara paralel olarak ilerleyen bir aksiyon oyunu olan Angel X eğlenceli bir tecrübe.

TÜRKİYE'NI BİR NUMARALI OYUN DENGİSİ

LEVEL
AĞUSTOS/2003



YOLU MİNDİ
ECD'İN İÇİNE ATARSA

LEVEL

Breed

AĞUSTOS 2003

Vietcong

Moto GP2

Northland

LEVEL 08/2003

AYIN DEMOSU: Breed

AĞUSTOS 2003

Breed

LEVEL

! Bu CD Kapaklı sırtını işaretli yerinden kesip, kırıldıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \ Demos \..

- Breed \Breed\breeddemo.exe
- Charles' Angels Angel X \Charles' Angels Angel X\Charles_Angels_Angel_X_Full.exe
- Darkfall \Darkfall\darkfaldemo.exe
- MotoGP2 \MotoGP2\motop2demodemo.exe
- Northland \Northland\Northland_Demo.exe
- Tennis Critters \Tennis Critters\TennsCritters_1_0_Demo.exe
- Vietcong \Vietcong\setup.exe

Extralar\ Extra \..

- Arx Fatalis Arx Fatalis\Arx Secret Spells\exe
- C&C Generals C&C Generals\new_tech_mod_r2.exe
- Morrowind Morrowind\.
- Steam beta Steam beta\steaminstall.exe

Modlar \ Mods \..

- MOHAA \MOHAA\mohaa_utl\packv1.exe

Videolar \ Trailers\..

- BGSE\BGSE.wmv
- Call of Duty\Call of Duty.avi
- FIFA 2004\FIFA2132.avi
- MGS3\MG3_Full.avi
- Starcraft Ghost\Starcraft Ghost.avi
- UFO Aftermath\Ufo.avi
- XIII\xiii.wmv



YUN DEMOLARI

- Vietcong
- Breed
- Charlie's Angels Angel X
- DarkFall
- Moto GP2
- Northland
- Tennis Critters

MODLAR

- Medal of Honor: Ultipack
- EXTRALAR**
- Arx Fatalis Bonus Spells
- C&C Generals New Tech Mod
- Steam 2.0 beta
- Morrowind Plug-in

YAMALAR

- Diablo 2 LOD beta 1.10
- Championship Manager 4 1.07
- Tomb Raider: Angel of Darkness 1.42
- Enemy Territory 1.01
- Warcraft 3 1.06
- Morrowind Bloodmoon 1.6

VIDEOLAR

- Metal Gear SOLid 3: Snake Eater
- XIII
- FIFA Football 2004
- Beyond Good & Evil
- UFO: Aftermath
- Starcraft Ghost
- Call of Duty

PROGRAMLAR

- CaptureEze
- Flash2X Flash Hunter 1.1.2
- Quicktime Alternative
- Regmon 6.06

SÜRÜCÜLER

- ATI Catalyst 3.4 (7.88) for Windows 98/ME/2K/XP
- ATI Control Panel 6.14.10.5006
- DivX 5.05 Codec
- DivX 3.11 Codec

Demolar \ Demos \..



Tennis Critters

Kunduzların tenis oynadığı bir oyun ne kadar eğlenceli olabilir? Oynayında görün bakalım. Eğer bağımlılık yapıcı etkisinden kurtulabilseniz LEVEL ofisine gelip bizi de kurtarın.



DarkFall

Kısa sure once yeniden piyasaya sürülen başarılı adventure oyununun demosu.



Northland

Ulù Cultures serisinin üçüncü oyunu olan Northland, şirin grafikleri, Settlers ve The Sims karışımı oynanısı ile herkesin hoşuna gidecek bir oyun.

oyunlar

Demolar kısmından Level CD'sindeki oyun demolarını kurabiliyor, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçiminizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabiliyorsunuz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağına ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olduğu en düşük minimum konfigürasyonu görebiliyorsunuz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'nizin DRIVERS bölümünden DirectX programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerini kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman yeni çıkış veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabiliyorsunuz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu göstermeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde yeni duymuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resmini görebiliyorsunuz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerine bakabiliyorsunuz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabiliyorsunuz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabiliyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğunu, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. 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 sıkıştırıldıktan, bu videolar seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabiliyorsunuz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarına indirilir Media Player'a entegre edilecektir.

önemli not

Bu ay CD'de Level Underground olmayacağı demşıktı ama sözümüzü tutmadık, LEVEL Underground'u bu CD'ye yetiştirdik. Özür dileriz :)



müebbet muhabbet

Örtmen- Cenk Bey Tebeşir- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

Rise of Nations oynayanlar için, geçmişten günümüze: TAŞIT BİLGİSİ

Sürdan şuraya yürümeye üşen tiplere insan denir. Bu yüzünden ki canım evlatralım daha doğrusu evlatlam, şu an oturuyorum. Bu demek değildir oturmayan ya da yürüyen her şey hayvandır. Sözlerimi çarpıtmayın.

En çok bilinen taşıt hayatı attır. Onlar insanları yıllarca oradan oraya götürmüster fakat büyüyen şehirlerin yollarını akıllarında tutamadıkları için yakın çağda popülerliklerini yitirmiştir. Günümüzde çoğu at dergilere yaza-

En çok bilinen taşıt hayatı attır. Onlar insanları yıllarca oradan oraya götürmüster fakat büyüyen şehirlerin yollarını akıllarında tutamadıkları için yakın çağda popülerliklerini yitirmiştir.

rak geçimini kazanmaktadır. Bkñz: Erdem.

Taşıtlar hava, kara, deniz olmak üzere üç ana bilimdalı altında incelenirler. Kara taşıtlarını yanı arabalarımızı sinsiçe inceleyen insanlara hırsız denir. Deniz taşıtları ve hava taşıtları çalınmaya karşı daha mukavemetli oldukları için tercih edilmelidirler.

Enformasyon çağrıyla birlikte insanoğlu uzayda giden araçlar da yapmıştır. Bunlara nedense mekik denir. Bunnarda fren yoktur. Çünkü uzayda hava yoktur. Bu açıdan kullanımları çok rahattır.

Yakın gelecekte emin olunuz zamanada giden araçlar da yapılacak. İnanın o

zaman diğer tüm araçların pabucu dam atilacak. Çünkü insanlar işe geç kalınca taksiyle ve süratle işyerine değil zaman makinasıyla birkaç saat öncesi-ne gidecek.

Zaman dolmuşları bir geçmişe bir geleceğe yolcu taşıyarak, geleceğinde yaptığı hatayı düzeltmek için geçmişe giden insanları taşıyacak.

Şimdiki zaman adlı kavram unutulacak. Kalıcılık diye birsey kalmayacak. Kendini değişkenliğe kaptıran insanoğlu, yeniden kalıcılığı yaratmaya çalışırken kısrırdöngüsü içinde yokolacak. Ben de kahkahalarla güliyor olacağım. İnna illâ niâniahahaha.

LAPPIDI VE TOPPIDİLER

Bilgisayar dün-
yasının sevimli
kahramanları lapp-
top ya da Türkçe
isimleriyle Lappidi
Toppidiler gerçek-
ten de insanların
son 5 yıldaki en
yakın dostları ol-
mayı başarmışlar-
dir. Normal desk-
top ya da Türkçe
isimleriyle deskkidi
toppidi bilgisayar-
larıın insanoğlunun
dünyasına fazla-
sıyla dalım yapma-
sı sonucu bilgisay-
yar sevgisi adı ve-
rilen olgu hayat-
mızda yer almaya
başlamıştır.

İnsanlar sevgi-
lerini, tarih boyun-
ca, sevdikleri şeyi
kucaklarına alarak

**Neymiş efendim,
yannızıda değilse-
ler bile onları tilli-
fonia arayarak sev-
gimizi iletmeliymi-
şir. Fısırtıl**



göstermişlerdir. İş-
te bu nedenle çok
sevdikleri bilgisay-
arlarını kucakla-
yabilmek maksadı-
yanın lappidi top-
pidileri icat etmiş-
lerdir.

Lappidi Toppidi
bilgisayarlarının en
büyük özellikleri
sevmeye ve ilgiye
muhtaç olmaları-

dir. Hatta mo-
use'ları bile bu şe-
kilde dizayn edil-
miş ve insanların
çeşitli okşamaları
ile çalışabilir hale
getirilmiştir. Klav-
yelerindeki onlar-
ca düğme, insan
parmaklarından al-
dıkları sevgi sin-
yallerini hayalpe-
rest işlemcilerine
ulaştırırlar. Bu ne-
denle işlemcileri
kaç Mhz. olursa ol-
sun, sevildikçe, ilgi
gördükçe hızlanır
ve daha çok işlemi
daha kısa zamanda
yapar hale gel-
lerler.

Bu kucak bilgi-
sayarlarında ana-
kart yoktur. Onun
yerine diğer tüm

parçalara kol ka-
nat germiş bir
anaç kart bulun-
maktadır. Cihazın
içindeki tüm par-
çalar en ufak sıkın-
tılarını bile anaç
kartlarına anlata-
rak onun şefkat
dolu nasihatlarıyla
moral bulurlar.

İnsanlara oldu-
ğu kadar kendi
parçalarına da
sevgiyle bağlı olan
lappidiler, kapalı
oldukları zaman-
larda bile orta
menteşelerinden
katlanarak birbir-
lerine sarılır ve
uyurlar. Kimbilir
ne güzel rüyalar
görüyorlardır yav-
rucaklar.

Tabi bu kadar

sevgi herkesi oldu-
ğu gibi lappileri de
biraz salozlaştı-
rmaktadır. Sürekli
hayal aleminde ve
iğrenç bir seve-
centlik içinde yaşa-
yan bu makinelere
sık sık saçmalar ve
insanı çıldırtırlar.

Bu nedenle sabır-
sız insanlarınçe-
şitli işkencelerine
maruz kalabilir
hatta günlerce şarj
edilmeden bir ke-
nara atılırlar. Bu
tür muameleler
zaman zaman lappo-
toplolar üzerinde ka-
lıcı etkiler bırak-
maktadır. Zavallı
cihazlar hiçbir ko-
muta aldış etmez
ve toplama dahi
yapamaz olurlar.

Böyle durumlarda
cihazı yakmaktan
başka çare kalma-
mıştır. Derhal zip-
po benzini yönte-
mine başvurulması
gerekir.

İşte bu kadar iyi
ve insanı niyetlerle
ortaya çıkışmış lappo-
topluların coğunu
böyle hazır bir son
beklemektedir. Oh
canıma deşsin!

**Lappidi Toppidiler
bizim sevgimize
muhtaç ve biraz da
gerçek cihazlardır.**



BİR PAZAR SABAHİ TOSLADIM SİZE

- Ne yapıyorsunuz Cenk Bey?
- Görmüyorsunuz değil mi Erdem Bey.
- Görüyorum ama bir anlam vereyimiyorum.
- Neye?
- Yapmakta olduğunuz eyleme bitti ki.
- Çok basit Erdem Bey. Bilgisayarımın Blue tooth'unu fırçalıyorum.
- Haa! Tamam o zaman şimdi bir anlam verebildim saolun.
- Rica ederim canım ne demek.
- Cenk Bey bırakın onu da hadi gelin sizi pikniğe götüreyim.
- Niye siz götürüyorsunuz Erdem Bey ben kendim gidemez miyim yahni?
- Gidemezsınız.
- Evet gidemem. Peki götürün o zaman nereye gitdioruz?
- Pikniğe dedim ya!
- Tamam da hangisine?
- Kırlarda ve bayırlarda yapılanına ne dersiniz?
- Allah derim Erdem Bey!
- Anlaştık öyleyse. Haydin!
- Ben gelmiyorum Erdem Bey.
- İyi o zaman ben de kendim giderim.
- Hiç bir yere gidemezsınız.

KARLI GA'LAR: KARGALAR

- Şuna bakın Cenk Bey sanki size bir şey anlatmaya çalışıyor.
- Kargalarla her zaman aram iyi olmuştu Erdem Bey.
- Sanırım kendisini takip etmenizi istiyor.
- Yani bana uçmayı mı öğretiyor hı?
- Sanmam.
- Ben de pek ihtimal vermiyorum.
- Neyse canım boşverin gitsin, ilgilenmeyin şu içrenç hayvanla.
- Tabi canım, haklısınız Erdem Bey ne işim olabilir ki benim elin kırtırık kargasıyla...
- Biz isimize bakalım.
- İşimiz mi var Erdem Bey, ne işe meşgulüz?
- Sanırım özel bir sofrada akşam yemeğimizi lüpletiyoruz.
- Aaaa tamam şimdi hatırladım. Kargalara dalmadan önce çatalınızı elime saplamiştınız.
- Abartıyorsunuz Cenk Bey. Kim olsa aynı şeyi yapardı. Beni mahcup ediyor sunuz.
- Siz de az mütevazi bir arkadaşımız değiliniz yani Erdem Bey ha!
- Kesin gereksiz teveccühü Cenk Bey. Sinirleniyorum.
- İşiniz gücünüz fevriyet zaten Erdem Bey. Bir kez olsun can kulağıyla dinlemediiniz ki beni.
- Siz de ağızınızda yemek yokken konuşmayı bir türlü öğrenemediniz

gitti.

- Napiyim Erdem Bey ağızım boşken dilimi nereye koyacağımı bulamıyorum.
- Bir yere koymayacaksınız Cenk Bey konuşmak için ona ihtiyacınız var. Daha kaç kere söyleyeceğim size bunu hı?
- Kaba bir hesapla 23 kere daha söylerseniz anlayabilirim gibi geliyor ama yine de siz bilsiniz. Öhö öhhööh öhöööhööh öhö öhö öööööhö!
- Hah! Ha gayret Cenk Bey! Boğuluyorsunuz! Başarılısınız! Devam edin! Evet aynen öyle öhö öhö yapın. Hadi ama öhö diyin.
- Yog yaaa! Beni bana boğduramazsınız Erdem Bey.
- Neyse canım naapalım sağlık olsun. İçelim.
- Ooooh işte bu Erdem Bey! Kargaları seviyorum.

*-Erdem Bey sanırım bu hayvan gerçekten bana bir şey anlatmaya çalışıyor. Ben gidiyorum.
-Durun Cenk Bey nereye gitdiorunuz, yemeğiniz nolucuk?
-Kargalara verin Erdem Bey.*



NOSTALCAY KÖŞESİ: WORMZ 2: Emergenç sistem

- Erdem bey bu ay nostalji köşemizde ne var?
- Öyle neşeli kelebekler gibi etrafta gezmeyin benim zihni mi attırmayı
- Ne Worms 2 öyle mi? Ben çok oynardım o oyunu. Profesyonel bir roper idim.
- Şurdaki sopa. Alabilir miyim?
- Tüm sahayı borderlardık. Süre 10 saniye filan olurdu. Solcanların yürümesi yasak tabi.
- Laf anlamamakta israr?
- Dandırık silahlar da yasak. Sadece dinamit, el bombası ve mayın. Bazen patlayan kuzuları koyardık.
- Susmanız konusunda diyorum
- Çok güzel ve ünlü haritalar

- vardı. Antreman yapardım saatlerce. Ladder game'lerde genelde oynanan öyle 3-4 harita vardı.
- Cenk bey
- Ladder game derken yanı oyun bitince yenilen gidip report ederdi. Ben 50.liğe kadar çıkmıştım diye hatırlıyorum. Binlerce kişi var tabi. 5.likte olabilir orası biraz flu.
- Yahu sussana
- Geçenlerde yine yükleyeyim dedim olmadı. Cd o kadar kullanmaktan tabi biraz zarar görmüş. Canım o benim
- Cenk bey sevgi kelebekliğine son vermezseniz olacaklardan ben sorumlu değilim
- Bir ara sadece baseball

- bat'le baseball oynuyoduk. Çat bir vuruyorsun, hop solucan suya. Onlar için de çok özel haritalar yapmıştım.
- Tamam olacaklardan ben sorumluyum
- Yeni wormslar çok kötü inanmıyorum. Worms Armageddon'u orjinal almıştim, server'larında online oynayabiliyim diye. Ve bozulma onda başladığ çok üzgünüm.
- Ben gazi açtım
- Bazı geceler kendimi suçluyorum. Belki onu orjinal almasaydım bu kadar kötü olmazdı diyorum.
- Ya... Sus be
- İyi başlayan herşey böyle rezalet bitmek zorunda mı hı?

- Neden sevdigim her oyunun, her filmin devamı içrenç oluyor?
- Suçlu sen değilsin Cenk. Kapitalist sistemin olağan bir sonucu bu.
- Ne diyosun sen be?
- Kaşından diyorum. Sistem diyorum.
- Gerzek gurabe sosyal mesajlar verme bak gebertirim ha
- Bana! Erdem amcaya!



L
E
V
E
L

NATURAL SELECTION 2.0

Birçok yönden hem
Day of Defeat'ten,
hatta Counter Strike'dan bile
üstün olan Natural Selection'in
yeni sürümü piyasaya çıkmak üzere.
NS2.0, tam olarak gelecek ay Level CD'sinde

SON BİR FANTAZİ...

Final Fantasy serisi üç oyunla birden devam ediyor. Sadece Playstation 2'ye çıkacak olan Final Fantasy X-2'nin haricinde Final Fantasy XI ve XII hakkında da yazacak birçok şey var.



ANNE, BİR EL DAHAAA!

Bilgisayar oyunları müthiş bir şey, ama bir eğlencededen çırıp, bağımlılık yapan tehlikeli bir maddeye de dönüşebiliyorlar. Peki sınırı nerede çizmek lazım ve siz denklemin neresindesiniz?

Okuyacaklarınız sizi şaşırtacak.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,

sgokhun@clip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tugbek Olek,

tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Bursak Akmenek,

bursak@level.com.tr

Fırat Akyıldız,

fırat@level.com.tr

M. Berk Güngör,

gberk@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,

sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksoy,

aliaksoy@level.com.tr

Alli Güneşgür,

gali@level.com.tr

Batu Hengünsel,

batuhener@level.com.tr

Cem & Erdem,

cenkneriderdem@level.com.tr

Eser Göven,

eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,

gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu,

gokhab@level.com.tr

Kaan Alkin,

jesuskan@level.com.tr

Korcan Meydan

gorcanmehdi@level.com.tr

Onur Bayram,

onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir

serhat@level.com.tr

Serpil Ulutürk,

serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesazır,

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 Bozayla

Abone Servisi Ayten Algür, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Cil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin

Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar,

gulcanbayraktar@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus,

oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Köyün,

kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kira,

aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIL Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirkapı Sokak. No:4

Oto Sanayi

4-Levent - İstanbul

Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRAYAŞ.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivani Cad.

Vefa Bayan Sok Gayrettepe İş

Merkez B- Blok 34349

Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 52

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:

http://abone.vogel.com.tr

Yazılı İleri Faks: (212) 238 73 26

VOGELBUREAU
COMMUNICATIONS