

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

EKİM 2001

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/10 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000TL (KDV Dahil)

ARGANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

FALLOUT'u ortaya çıkaran
sihirli eller yeni bir efsaneye
dokunuyor!!!

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard yine yaptı yapacağını.
İlk devasa Multiplayer oyunları olan WoW,
inanılmaz görünüyor.

CIVILIZATION 3

Tüm zamanların en iyi
oyunu sayılan Civilization,
üçüncü kez karşımızda

FIFA 2002

Yeni bir yıl, yeni bir FIFA.
Peki bu sefer değişen ne?



ilk bakış Global Operations, Praetorians, Championship Manager 01/02,

Paris Dakar Rally, Grandia 2, The Thing, Commanche 4

inceleme Poseidon, Dragon Riders: Chronicles of Pern,

Z2: Steel Soldiers, Sudden Strike Forever, Outlive

tam çözüm IceWind Dale: Trials of the Luremaster, Max Payne

sezonsonu



Her yıl yaz aylarında oyuncuların acı çekmesine neden olan "Yaz Ayı Oyun Kitliği" bu sene Eylül-Ekim aylarında vurdu. Bu ay incelenecek oyun bulmak için tam anlamıyla ortalığın altını üstüne getirdik. Ve yaz aylarının mahmurlugunu yavaş yavaş attığımız şu günlerde, yine müthiş bir içerikler karşınızdayız. Civilization 3, World of Warcraft, Preatorians ve Championship Manager Season 2001/2002, Arcanum, Poseidon içerikten şu an aklımı gezen müthiş oyunlar. Ayrıca yeni çıkacak Star Wars oyunlarını bütüne alına alındığımız dosyamızı da okumanızı tavsiye ediyorum.

Dergimizden bir iki haber vereyim. Aramıza yeni katılan Can'a merhaba deyin. Özellikle spor oyunları konusunda çok yetenekli olan Can, her Level yazarının tabii tutulduğu 3 aylık "Level Stres Testi"ne girmış bulunuyor. Eğer 3 ay sonra testten tek parça haliinde çıkmayı başarabilirse kendisini kabul edeceğiz, ama hiç sanmıyorum ;) Ayrıca, emulatör yazı dizisiyle 12 ay boyunca aramızda olacak Eren Sağlam'ı tanıtmayı da geçen ay unutmuşuz, ona da selam gönderiyoruz.

Konsol ustası Emin anı bir kararla İstanbul'dan güney sahilerrimize taşındı. Elimizin altındayken kontrol etmesi çok zor olan bu kişiyi, 1100 kilometre öteden nasıl kontrol edeceğimizi bilemiyoruz. Ama içiniz rahat olsun. Kendisi ne kadar uzağa kaçarsa kaçın, yazılarıyla yine bizim yanımızda olacak.

Gördüğünüz gibi bu ay ne negatif, ne pozitif olmayan, gayet nötr bir giriş yazısı yazmayı tercih ettim. Hepimizi etkileyen ve uzun süre de etkilemeye devam edecek olaylardan bahsetmeyi ise, Had Safhada'ya bıraktım.

Korkunun eskide kaldığı, mutlu günleri arayın. Herkesin aradığı aynı şey olursa, inanın buluruz.

colinmcrae rally 3

Codemasters

Şimdiden yapılmış en iyi yarış oyunlarından birisi olan Colin McRae henüz finish'i görmeye hazır değil. Oyun, seri ilerledikçe daha da iyi olarak karşımıza çıkıyor. Yaklaşık 40 kişilik bir takımın üzerinde çalıştığı serinin bu bölümünde amaç oyuncuyu yalnızca araba ile bireleşmektir değil. Oyuncunun kendisini daha çok McRae olarak hissetmesini sağlamak. Bunun içeriği sürücü ve arabanın yanında co-driver Nicky Grist

ve takımın geri kalan elemanlarıyla da iletişimde olacağı. Tabii ki yeni pistler ve değişik yol tipleri yeni oyunda da mevcut. Grafikler bakımından yeni oyun bir şölen olacak. Ford Focus'umuzun içine girip yarı-şi bitirinceye kadar aracımızla yaptığı her hareket bize yansıyacak. Motor zarar görebilecek, hatta ön paneller bile kırılacak. Arabanızın aldığı her zarar açıkça görülebilecek. Programcılar Ford Racing ile bi-

rebir ilişkili içinde olduğundan onların gerçek hayatı tecrübelerinden oldukça yararlanmaktadır. Bu da gerçekçiliğe uygunluğu oldukça arttırıyor. Codemasters, Ford Racing Team'e reklam vermeye devam ettiğe bu bağ kopmayacak gibi görünüyor :) Colin McRae Rally 3 2002 senesinde hazır olacak. ☺



dragon empires

Codemasters

Codemasters en gizli tuttuğu projelerinden birini daha açıkladı. Online fantezi oyunlarında rakiplerini biraz itekleyerek kendine yer açmaya hazırlanan firma oyuncunun ihlacıları olan her şeyi önéne getirmeyi planlıyor. Zaten fark ettiyseniz son birkaç aydır dergimizdeki haberlerin bir iki tanesi mutlaka online gaming üzerine oluyor ve bu oyunların % 80 i ise hep fantezi dünyalarını konu almaktır. Dragon Empires'ta

bu gruptan. Bir MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olarak tanımlanan oyunda beş imparatorluğa bölünmüş 100 kadar kara parçası söz konusu. Her bir parçanın polisiğini ise ejderhalar yapmakta. Oyunda karakterlerini kuvvetlendikçe kendinize bir clan kurabileceksiniz ve üzerinde bulundığınız toprakta hak iddia ederek buranın vergisini alabileceksiniz. Oyunda PvP (Player versus Player) ya-

ni oyuncular arası savaş her zaman açık olacak. Fakat bu da belli kurallara bağlı olacak ve uymayanlar kanun dışı ilan edilerek her zaman ejderhalar ve diğer oyuncular tarafından avlanabilecek. Böylelikle oyunda kurallar korunacak ve zayıf oyuncuların avlandığı anarşik bir ortam olması engellenenecek. Oyunu yapan grubun içinde en eski MMORPG olan The Realm'dan kişilerde var. Bu kadar tecrübeli bir takım ile çok kaliteli bir oyun ortaya çıkacağının umuyoruz. Tabii bir de Türkiye'nin internet omurgasında iyileşme istiyoruz lütfen. ☺



İkiz kuleler artık yok

Amerika'daki insanlık dışı saldırısından sonra kurbanlarının anısına saygı için Microsoft, Flight Simulator oyunundan önce ikiz kuleleri sonra da ikiz kulelerinden arasındaki geçmemizi gerektiren görevi çıkartmış

Half-Life

Bir çögümüzün hastası olduğu Counter-Strike'in yalnızca ana motoru haline gelen Half-Life Playstation'da çökmek için Playstation 2'yi bekliyormuş. Biz oyunu beş kere bitirip bir de üstüne modlarını alt üst etmişken Playstation'cular hala oyunu oynayamadılar bile. Bu ne

büçüm adalettir ey fırsatçı Valve ? Neyse, en azından geç de olsa oynayacaklar.

Rogue Spear: Black Thorn

Neden iyi oyunlar hep bu kadar naz yaparlar? Hani aç bir adamın gözlerine bakarak camın arkasından kızarmış tavuğu ağır ağır yemek gibi bir şey bu. Ubi Soft'ta Amerika'daki felakette ölenlerin anısına saygı amacıyla oyununu çıkartmayı ertelediğini duyurdu. Üstelik ne zaman piyasaya süreceklerini de açıklamadı. Yani anlayacağınız terörizm başka bir kitada bile olsa gene bize dokunuyor.

Ministry of Sound mu dediniz?

Saygıyla eğiliyoruz.

Electronic Arts Fifa serilerinin müzikerini yapması için dünyaca ünlü grup Ministry of Sound'a anlaştı. Yapıkları müzik ise gerçekten tam oyunun çizgisine uygun. EA oyununun hayranları arasında grubu dinleyenlerin büyük bir çoğunluk oluşturduğunu fark etmiş. Üstelik bunların çoğunluğu da gayet sıkı dinleyicilermiş.

NOLF Game of the Year

Sierra ve Fox NOLF için bir paket çıkartmaya karar verdiler. Pakette orijinal oyunun yanında dört bölümük

kohan:ahriman's gift

Time Gate Studios

Kohan: Immortal Sovereigns'den sonra oyunun devamı olacak Kohan: Ahriman's Gift yolda. Piyasaya çıktıği andan itibaren incelendiği her dergide ve internet sitesinde çok iyi notlar alan oyun strateji türünde getirdiği yeniliklerle kendini ön plana çıkarmıştı. İlk oyunda yalnızca iyi tarafta oynayabilememize karşın yeni oyunda bir Kohan olarak dünyaya geleceğiz.

İlk oyunu oynamayanlar için hatırlatalım, Kohanlar bir mücevhre hapsedilmiş ve ancak belli bir büyüle canlandırılabilen, öldükten sonra gene aynı mücevhre geri dönerek canlandırılmayı bekleyen kahramanlardır. Bu kez gücümüz arttıkça ve kaderimiz önumuzde açıldıka verdiğimiz kararlara göre iyi taraf olan Creator ve kötü taraf olan Shadow arasında



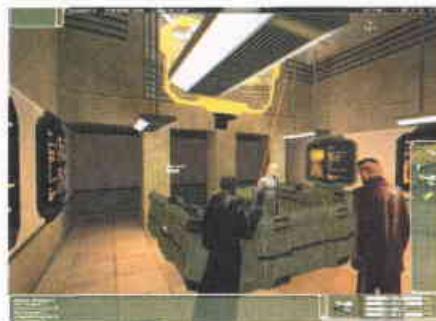
seçimler yapacağız. Senaryodaki bu değişiklik yanında 5 campaign, 40 yeni harita, kullanıcı bir harita editörü ve otomatik olarak harita yaratacak bir program, 90 birim ve 70 farklı hero, 100 büyük, 75 teknoloji ve 30 farklı yapay zeka, 7 çeşit oyun tipi (Blood Bath, King of the Hill) yeni oyundaki özellikler. Bakalım oynanışa da yeni bir şeyle ekleyeceklər mi? ☺

neocron

Rekktor.com

Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra kalıntıların üzerinde yeni bir metropol kurulmuştur. Neocron adlı bu metropolde yönetim Lion Reza adlı bir diktatörün elindedir. Diktatörden sonra yönetimde Mega şirketler aktif bir rol oynamaktadır. Metropolün bir çok bölgesi güvenlidir fakat şirketlerin arasında çekişmeler ve genişleşme çabaları sürmektedir. İşte böyle bir ortamda geçer oyunumuz. Deus Ex'e çok benzeyen

grafikleriyle Neocron bir MMORPG. Anarch Online'ı andırıda da başka bir evren. Oyun bir hayat simülasyonu olarak adlandırılıyor. Hemen hemen sonsuz sayıda silah kombinasyonuna sahip. Karışık bir yetenek aacı var. Her oyuncunun bir apartman dairesine sahip olduğu oyunda yüzlerce farklı obje mevcut. Ayrıca tanklar, mekanik araçlar, hoverbikelar ve metroda binebileceğiniz veya kullanabileceğiniz taşıtlardan,



Oyunda illaki savaşmak zorunda değilsiniz. Emlak alım satımı ya da borsa gibi işlerle uğraşarak ticarette yapabilirsiniz. Kendi klanlarınızı kurabilirsiniz. 50den fazla PC veya NPC karakter devamlı olarak güncellenmekte. Oyun şu anda test aşamasında ama buna karşı 30 dan fazla fansite'ı ve bir o kadarda clansite'ı var. Eğer isterseniz neocron.com adresinden sizde test hesabı alabilirsiniz ☺

yeni bölümler, bir harita editörü, yeni kaplamalar ve yeni bir düşman olacak. Ayrıca en az oyun kadar dikkat çeken müzükler ise ayrı bir müzik CD si olarak paketin içinde yer alıyor. Bence alış veriş sitelerine bir göz atın.

Asylum

Curse: The Eye of Isis adlı oyun en sonunda Asylum tarafından piyasaya sürüldü. Oyun eski Misirda geçen bir yarış oyunu (?). Bakalım nasıl bir şey olacak? Acaba savaş arabası falan mı koşturacağız. Spartaküs'deki Chariot yarışlarını yaşatacak kadar iyi olur umarım.

House of the Dead

Evet efendiiim bir oyunun daha filmi yapılıyor. Sega'nın popüler oyunu bir korku klasiği olarak sinemalarımıza gelecek. Hatta film R klasmanına alınacakmış. Filmin bütçesi ise 20 milyon dolar olarak hesaplanmış. Film 2002 Halloween'ı ile 2003 Şubatı arasında bir tarihte vizyona girecektir. Hani oyunundan zaten pek bir hayır görmedik filminden bir şeyler çıkacak mı bakalım göreceğiz (Korku filmlerinden korkan bir neslin temsilcisi olarak ben gitmeyeceğim. Sizlere iyi korkmalar -Burak)

Spiderman 2

Bu tip haberler daha da uzarsa oturup bir kenarda sessiz sessiz ağılayacağız. Gene Amerika da ki trajedi yüzünden Activision'da beklenen oyunu Spiderman 2 yi piyasaya süreceği tarihi etelermeye karar vermiş. Bizde bu kararlarına saygı duyuyoruz ve Amerika'nın acısını paylaşıyoruz.

Command & Conquer

Command & Conquer Theater of War ile ilgili elimize en son geçen detayları sizlere aktaralım. Paket dört C&C oyununu içerecek. Bunlar Command & Conquer, Tiberian Sun, Red Alert, ve Red Alert 2 olacak. Oyun

persianwars

Şu batı dünyası için "doğunun gizemleri" anlayışı se neleiderdir sürer. Mumyalı filmler, uçan haşilar, şişede ki cinler, badem gözlu kadınlar falan filan. Tabi bu kadar hayalin içinde oyunlarda kendi payını alıyor. Strateji oyularında şimdiden kadar her şeyi yapmıştık ama hiç Kral Süleyman'ın yüzüğü için rakiplerimizle karşılaşacağız. Efsaneye göre bu yüzüğü ele geçen dunyanın da sahibi olacakmış. Zaten öyle olsa dunya yi şu anda Araplar yönetirdi. Neyse efendim bu yüzü gün peşinde üç kabile koşmakta. Bunlar Amazonlar, Bedouinler (?) ve Ghoul'lar. Ghoul'ların özelliği ise düşmanlarını yemeleri (aman ne güzeel). Her kabile nin kendi yer, kara ve hava birimleri bulunmakta ve



Dream Catcher Games.

bunlar düşman öldürüp tecrübe edindikçe daha iyi duruma geliyorlar. Hava birimleri arasında cinler ve uçan haşılarda bulunmakta. Oyuncu ise bu üç güç arasında istediği herhangi birine hizmet eden bir kahramanı oynayacak. Oyundaki ana konu dışında dört adette ufak campaign olacak. Bu campaignler tecrübeizi artıracak. Ayrıca oyunda bir sürü serbest fraksiyonda var ve bunlarla da çarpışacaksınız. Bakalım beklediğimize delegecek mi? Oyunla ilgili henüz resmi olarak yayımlanmış bir resim veya screenshot yok. Bu yüzden bizde bir bedevi resmi koyduk. Lütfen bize kızmayın :) ☺

rallytrophy

JoWooD Productions.

Eski arabalardan hoşlanır mısınız? Eskiden kastımız çokta değil hani 1960-70 lerden bahsediyoruz. Eğer cevabınız evetse yaşadınız çünkü ilk defa olarak bir oyunda Morris Mini Cooper, Volvo Amazon, Ford Escort Mk1 RS2000, Ford Cortina ve Fiat 600 Abarth gibi 12 adet eski arayı kullanabileceksiniz. Üstelik çok kaliteli bir grafik motoru ve firmamın tanımlı "aşırı derecede" gerçekçi kontrollere sahip bir oyun sistemiyle. Oyunda gündüz, gün batımında, karlı havalarda, yağmurda, fırtına ve sisli havalarda tekerleklerinizi yolda tutmaya çalışacaksınız. Rüzgarın savurma etkisinden karda kaynmaya kadar tüm hava şartları siz etkileyecik. Pistlerin etrafındaki manzaranın daha da gerçekçi olması için dijital kameralar kullanılmış. Ayrıca oyundaki araç modelleri için özel bir 3D motor geliştirilmiş. Toplam 42



Electronic Arts etiketi altında çıkacak. Ülkemizde de piyasaya sürülecek olan pakete önceden sahip olmak isterseniz www.eastore.ea.com adresinden 5 \$ indirimle alabilirsiniz.

Everquest

Yeni Everquest serverları Avrupa'ya geliyor. Şimdiyken yalnızca daha hızlı bir bağlantıyla Kuzey Amerika'da oynanabilen Everquest için Sony bu kişi ilk önce İngiltere de bir server açacak. Daha sonra ise yerel dillere uygunluk için bir program üzerinde çalışacak. Bu diller içerisinde Fransızca, Almanca, Japonca ve Korece var.

pist içinden istediğimiz herhangi birinde tek başımıza pratik yapabileceğiz ya da bir şampiyonaya katılacağız. Eğer dilerseniz arkadaşlarınızla oturup "pisti en çabuk kim bitirecek" yanıtı ile oynayabilirsiniz. Son olarak Arcade modunda diğer arabaları ufaktan iterek sonuca ulaşmaya çalışabilirsiniz. Oyun 5 kişiye kadar Multiplayeri da destekleyecektir. ☺

Maymunlar sizi

Charlton Heston'un başrolünü oynadığı ünlü Maymunlar Gezegeni filmi ikinci kez çevrilüyor. Yeni film senaryo olarak ilk üç filme bağlı olacak. Filmin romani ilk olarak 1963 yılında yayımlanmış ve ilk film 1968 senesinde sinemalarda gösterilmiştir. İlk seyrettiğimizde hepimizin ağızı bir karış açık kalmış ve defalarca seyrederek her sahnesini ezberlemiştik. Bu zaten bir çoğunuz tarafından bilinen bir haber. Bizim asıl konumuz ise bu filmin oyunun yapılmış olması. Bir action adventure olacak olan oyun Ubi Soft tarafından dağıtılacek. Umuyoruz önümüzdeki ay ülkemize de gelecek.

Mega Race 3

Araba yarışlarından bıktınız mı? O zaman buyurun uzay gemisi yarışlarına. Çok tutulan serinin üçüncüsünde hem yarışıp hem savaşmaya devam edeceğiz. Büyük bitkilerden, dev yaratıklardan ve araba büyülüdüründeki mikroplardan kaçarak 33 pistte ve sekiz değişik dünya da yarışımızı sürdürceğiz. Bu kez değişik modlarda yarışacağiz. Bunlar hız, saldırı ve savunma modları olacak. Oyundaki tüm gemiler modüler olacaklar ve yarışının sonuçlarına göre yeni parçalar ekleyerek kişiselleştirilecekler. Böylece gemimizin zırhını, motorunu veya silahlarını upgrade edebileceğiz.

rockmanager



Yeter artık! Neyimiz eksik Tarkandan yahu? Tamam o kadar seşimiz ve karizmamız yok ama ne yapalım bizimde oyunumuz var artık. Yirmi dört değişik fakat yetenekli karakterden istediğimizi alıp zayıf yönlerini avantaj haline getireceğiz ve adamımızı çok meşhur edeceğiz. Seçtiğimiz karakter-

ter çok yetenekli fakat intihar eğilimine sahip içine kapalı bir tip olabilir. Ya da çok yakışıklı fakat toplum önüne çıkarmayan utangaç bir tiptir. İşte bizimde uğraşmamız gereken bunlar olacak. Albümlerimizin satışı düşmeye mi başladı? Hemen bir rezalet çıkarıp tüm basının dikkatini üzerimize çekeceğiz. Nasılsa bunlar ülkemizde bol bol yapılarak bir sürü kazma sallama yeteneği bile olmayan insanlar bile albümü sattığından bize çok yabancı gelmeyen stratejiler olacaktır. Starımızın turne programından sahne düzenine ve hayranlarına verilecek promosyon ürünlerine kadar hepisiyle biz ilgileneceğiz. Starınızın arkasına dizilecek müzisyenlerin kalitesi ise tamamen paraya bakacak. Aslında bu oyunu yaparken biraz Türkiye'yi iz-



leselerdi adamlar tüm oyunu bırakıp planı baştan ele alırlardı. Nede olsa biz kimseye benzemiyoruz. ☺

serious sam:the second encounter

Take Two Interactive

Serious Sam "cidden" şimdide kadar gördüğümüz en çığın first person shooterlardan biriydi. Şimdide kadar hiçbir oyunda bu kadar çok düşmanla karşılaşmadık. Hatta savaşmaktan canımızın sıkıldığı bile olmuştu FPS'nin cılığını çıkartmayı başaran Take Two. Eski Mısır'dan sonra bu kez de ezeli düşmanımızın peşinden bizi Güney Amerika'ya sürüklüyor. 12 tek



kışılık görevde Babil ve Ortaçağ'a da gideceğiz. Üç yeni silahta oyuna eklenmiş. Second Encounter'da multiplayer seçenekleri Deathmatch'den başka kooperatif olarak oynamanıza da izin veriyor. Hatta tek bilgisayardan bile yan yana oynayabileceksiniz. Ekranı ikiye veya dörde bile bölebileceksiniz. Tabii bu kadar hareketli bir oyunda ekranı bölmek ne kadar verimli olacak bunu ancak oyun gelince görebileceğiz. Ayrıca internet üzerinden oynamak için özel olarak hazırlanmış yirmi adet harita da mevcut. Bu haritalarda on altı oyuncu kozlarını paylaşabilecek. Aslında Serious Sam ile ilgili hiçbir zaman yazılacak fazla bir şey bulamayacağız. Çünkü



oyunun mantığı çok basit. Düşmanını bul ve onu yok et. Eh düşmanlarda yüzlerce olunca bulması çok kolay oluyor. Ama ya yok etmesi? Onu da kooperatif olarak oynarken göreceğiz. ☺

Blizzard hayranlarını arıyor

Blizzard yeni bir Fan Site programı başlatarak kendi oyuncularından herhangi birini konu alan Fan Sitelere destek vereceğini açıkladı. Bunun için en az bir oyuncularını destekleyen sitenin webmaster'i 18 yaşının üstünden olmalı ya da ebeveynleri tarafından izin verildiğine dair bir belge almalı. Ayrıca site ayda en az iki defa güncellenmelii. Buna karşın Blizzard en yeni haberleri ve malzemeleri fanlarına ileteceğini garantiyor.

Origin Fanfest

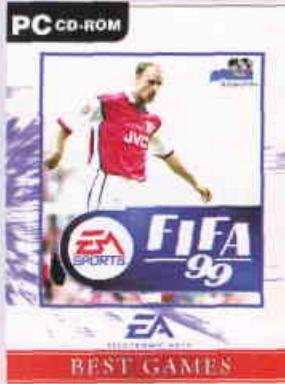
Her sene düzenlenen ve Origin'in hayranlarını bir araya getiren festivali 26-27 ekim tarihlerinde Austin

- Texas'ta yapılacak. Özellikle Ultima Online hayranlarını bir araya getiren festival oldukça renkli geçecek. Gerçek zihنların bile satılacağı festivalde ayrıca The Sims'in yapımcılarıyla da tanışma fırsatı olacak. Festivalin gündemine söyle bir bakmak isterseniz www.onlineworldsfanfest.com gitmeniz gereken adres olacaktır.

Aral'dan Best Games Serisi

ARAL İthalat Türkiye'de telif hakları yasasının çıkışıyla birlikte bir ilke daha imza attı. Bütün oyun severlerin en çok beğendiği ve en çok istek alan oyunları daha uygun fiyatta piyasaya sundu. Bu oyular arasında

da FIFA 99, F.A PREMIER LEAGUE STARS, SIM CITY 3000, NUCLEAR STRIKE, RED ALERT, NEED FOR SPEED 4, ROAD RASH, MOTO RACER 2, CROC ve THEME PARK gibi zamanında klasik olmuş oyular var.



sky sports football manager

NI Sports

İşte ülkemizin en büyük tutkularından biri daha sənəd aleme goliverdi. Artık gücümüz yalnızca Fatih Terimle kanıtlamak zorunda değiliz. Bu yeni online



subcommand



Tamam biliyoruz denizaltılar aslında soğuk deniz diplerinden dolaşan birer teneke tabuttur. Ama Almanlar ikinci Dünya Savaşında Avrupa ve Amerika arasındaki ikimali Atlantik'te bu tabutlarla felce uğratmışlardır. Üstelik böyle bir denizaltı simülasyonu

futbol menajerliği oyunuyla tüm dünyaya meydan okuyabiliriz. Oyunda İngiliz Ligi takımları mevcut olmasına karşın Avrupa kupalarından dolayı Avrupa takımlarından da oyuncu transfer ederek en iyi olmaya çalıştığımızı. Bir çok menajerlik oyununda olduğu gibi burada da takımınızın bütçesinden antrenmanlarına kadar bir çok özelliği ile ilgileneceğiz. Oyuncu transferlerinde ligimizdeki sanal teknik direktörler kadar gerçek oyuncularla da masaya oturup transfer görüşmeleri yapabileceğiz. Tüm amacımız ise ilgili girerek ödül parasını almak olacak. Oyunda Bronze 3, Bronze 2, Bronze 1, Silver 2, Silver 1, ve Gold olmak üzere altı level bulunmaktadır. Bu levellarda yükseldikçe hem oyun zorlaşacak hem de gerçek oyuncu sayısı artacak. Gold levelinden ise tüm oyuncular insan olacak. Levellar arasında yükselme ve düşme de mümkün. Bronze 3 levelinda kovulmanız imkansızken diğer levellarda ise aşağıya düşüğünüzde her zaman bir klüp bulabileceksiniz. Daha arılatacak çok şeyimiz var ama emri sizin bu oyunu kendin gözlerinizle görmeni. Adres nisports.com. ☺



dynamik çok zekli bir tecrübe fakat içinde olmak istedığınızı hiç sanmıyoruz. Bunun nedenerini size Sub Command'i incelerken yazırız. Modern denizaltıları kullanacağımız Sub Command'de iki adet campaign seçeneğimiz bulunacak. Oyunda yalnızca denizaltı ve deniz üstü savaşları bulunmayacak. Sonarımızda düşman gemilerini avlayacağız ama kara-daki üstleride Tomahawk füzeleriley vuracağız. Akula, Seawolf ve 688(I) tipi denizaltıları yöneteceğiz. Yara almış denizaltıları kurtaracağız, casusluk yapacağız veya iletişim kurarak koordineli hareketler yapacağız. Oyunu internetten de oynama şansımız var. Aral ıthalat Sub Command'ı normal orijinal oyunların çok daha altında bir fiyatla ülkemize getirmeye hazırlanıyor. Bizde kafamızın üstünden patlayacak olan dip bombalarını bekleyeceğiz. ☺

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmalarını verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Geçikmelerden bizi sorumlu tutanın kalbi itinaya kırılacaktır!!

BU AY

- Art of Magic - BETHESDA
- Car Tycoon - FISHTANK INTERACTIVE
- Fun Racer - FISHTANK INTERACTIVE
- Heroes Chronicles The Final Chapter - 3DO
- Command & Conquer Theatre of War - WESTWOOD
- Microsoft Flight Simulator 2002 Pro - MICROSOFT
- Shogun : Total War Warlord Edition-ELECTRONIC ARTS
- FIFA 2002 : Road to World Cup-ELECTRONIC ARTS
- F1 2001 - ELECTRONIC ARTS
- Aquanox - FISHTANK INTERACTIVE
- Dark Age of Camelot - SIERRA
- Elite Forces - INFOGRAMES
- Motor City Online - ELECTRONIC ARTS
- Schizm - DREAMCATCHER
- Duke Nukem Endangered Species - GODGAMES
- Etherlords - FISHTANK INTERACTIVE
- Dragon's Lair 3D - UBI SOFT
- Majestic Online - ELECTRONIC ARTS
- Supercar Street Challenge - ACTIVISION
- Black Moon Chronicles - DREAMCATCHER
- Comanche 4 - NOVALOGIC
- Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS
- Stronghold - GODGAMES
- Myth 3: The Wolf Age - GODGAMES
- Battle Realms - UBI SOFT
- Beach Head 2002 - INFOGRAMES
- Civilization III - INFOGRAMES
- Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge - WESTWOOD STUDIOS
- Disciples 2 - STRATEGY FIRST
- Moto Racer 3 - INFOGRAMES

KASIM 2001

- Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA
- Star Wars Galactic Battleground - LUCAS ARTS
- Ghost Recon - UBI SOFT
- Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION
- Siins: Hot Date - ELECTRONIC ARTS
- Star Trek Armada 2 - ACTIVISION
- Empire Earth - SIERRA
- Dragon's Lair 2 Time Warp - DIGITAL LEISURE
- IL 2: Sturmovik - UBI SOFT

ARALIK 2001

- Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- Star Wars Starfighter - LUCAS ARTS
- Dune - DREAMCATCHER
- Rayman M - UBI SOFT
- Capitalism 2 - UBI SOFT
- Destroyer Command - UBI SOFT

2002 VE SONRASI

- Call of Cthulhu - FISHTANK INTERACTIVE
- Duke Nukem Forever - GODGAMES
- Dungeon Siege - MICROSOFT
- Freelancer - MICROSOFT
- Heroes of Might & Magic IV - 3DO
- Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
- Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS
- Mafia - TAKE 2
- Medal of Honor Allied Assault - ELECTRONIC ARTS
- Necrocide - NOVALOGIC
- Neverwinter Nights - INTERPLAY
- No One Lives Forever 2 - SIERRA & FOX
- RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT
- Republic: The Revolution - EIDOS
- Rogue Spear: Black Thorn - UBI SOFT
- Sid Meir's Sim Golf - ELECTRONIC ARTS
- SimsVille - ELECTRONIC ARTS
- Star Peace - MONTE CRISTO
- Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED
- Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION
- Strifeshadow - ETHERMOON ENTERTAINMENT
- Team Fortress II - SIERRA
- Warcraft III - BLIZZARD
- Wizardry 8 - SIRTECH
- WWIII: Black Gold - JOWOOD

worldofwarcraft

Azeroth'a hoş geldiniz...

World of Warcraft... Bu ismi duyunca akınlardan neler geçiyor? Durun tahmin edeyim. Şimdi bir kere "Warcraft" diye bir ibare var ki buna bilmeyen, duymayan, görmeyen yok. İki oyunun arkasından üçüncüsünün merakla beklenen, Blizzard'in efsane serisinin ismi. Demekki bu isim kesinlikle Warcraft ile alakalı. İkinci "World", yanı "Dünya" kelimesi. Bir Dünya, ormanıyla ve akarsuyyla, içindeki yaşayan varlıklarla ve düzeneyle, savaşıyla ve kültüryle kocaman bir yoğunluğu ifade ediyor. Kimi zaman gözümüzde küçülsé de aslında alabildigine geniş olabilecek bir konum. Son olarak da bunların ikisini birbirine bağlayan "of" kelimesi var. Bu Dünya'nın Warcraft Dünyası olduğunu anlatan, belki de en can alıcı iki harf. Demek ki Warcraft Dünyası'ni bize yaşatacak yeni bir oyun yola çıkıyor.

Akınların karşısına eminim: En azından ilk duyduğumda benim aklım çok karıştı. Neden daha Warcraft III çıkmadan bir yeni oyun hatta yeni bir Warcraft duyurulsun ki? Hem de Blizzard oyunlarının söz verdiği tarihten en az 2 sene sonra

satışa çıkarabiliyorken[®] Esasında olayı biraz etrafıca inceleyince hepsinin cevabını buluyorsunuz. Fakat ister sen önce size Warcraft Dünyası'ndan ufak birşeyler aktarınım da oyunu bekleyeceğiniz birkaç sene acı içinde geçsin.

İlk olarak Ağustos ayının sonunda ECTS sırasında açıklanan WoW (World of Warcraft), aslında bir senelik bir proje. Fakat fuadaki tanıtım demosu ve oyun içi görüntülerden oluşan demo açığası bu bir senenin oldukça yoğun geçtiğini gösteriyor. Çünkü ortaya kaba hatlarıyla da olsa etkileyici bir oyun motoru çıktı. Motorun baştan aşağı 3D bir dünya yaratlığını eklemeden geçmemeliyim. WoW tür olarak sadece internet üzerinden oynanabilecek action-RPG olarak adlandırılıyor. Tarz olarak Asheron's Call, Everquest veya Ultima Online aksa gelebilir. Tabii bunu başarılı bir 3D ortam üzerinde oturtarak Warcraft evreninde oynamanın keyfini şimdilik tahmin etmek biraz güç. Diyelim ki bütün sınırları aşınız ve arkasında siz o büyük dünya bekliyor. Nelerle karşılaşacaksınız?

Azeroth'un analizi

WoW, Warcraft III'e daha yakın olacağı için haliyle içerik de bu şekilde olacak. Örneğin Warcraft III'ün ve World of Warcraft'in demolarını arka arkaya izlediğimde aynı bütünü 3D'ye geçişini hayranlıkla izliyorum. Fakat sonuçta aynı büyüler, aynı dünya. Şimdilik oynatılabilen üç tür açıklandı. Tabii tür artık RPG olduğu için oırka dahil sadece bir kahramanı yönetebiliyorsunuz. Bu ilkler yillardan beri Warcraft dünyasını bekleyen insan-

TAHMİNİ ÇIKIS TARİHİ

2002 sonu

Tür • Devasa Online

Yapım • Blizzard

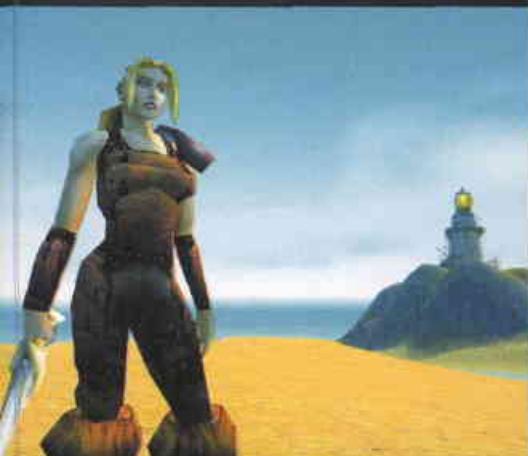
Dağıtım • Blizzard

Bize Göre • Her açıklanan Blizzard oyunu yeni bir bekleyişin başlangıcı. Ana sanırı bu bekleyişin kışkırtıcı bir başka plakac. Efsaneyi eynamak değil yaşamak buna denir!

lar, orklar ve ilk kez Warcraft III'de karşımıza çıkacak olan minotör benzeri Tauren'ler. Bu sayfalarındaki ilk görüntüleri gördükten sonra karakter oluşturularak binlerce kere teşekkür etmek gelecek içinden.

Yeni Warcraft eserinin ilk dikkate alınacak noktası kuşkusuz grafikleri olacak. Azeroth oldukça renkli çizilmiş ve canlı, parlak renkler kullanılmış. Daha çok çizgi film dünyasına benzeyen grafikler hakkında yapımcılar, serinin önceki oyunlarından kalan gelenegi bozmadıklarını söylüyorlar. Bunun için aynı renk paletini kullanılarak sadece ortama üçüncü boyutu katmışlar. Amaç sızı gerçekçi bir dünyaya bırakmak yerine sadece hayalde olabilecek gerçek dışı bir mekâna yollamak. Yani örneğin bildiğimiz bir orman yerine fantastik bir ormanın karşılaşmak. Bu da bence Warcraft Dünyası'na girmenin anahtar oluyor.

Fuarda yayınlanan demolarda görülen o ilk Blizzard, Trailer'lardaki başarısını yavaş yavaş oyun içine de taşımaya başlamış. Mekanlarda canlı renklerin kullanılması olayı biraz daha hayal dünyasına taşımış. Işıklandırma efektleri oldukça iyi. Özellikle büyüler sırasında etrafa saçılan efekler göz kamaştırıyor. Görüntülerden anlaşılan yüksek çözünürlük ve iyi bir artwork arşivî WoW'ın öne çıkan konular. Karakterler söz konusu olduğunda da grafikler kalitesinden ödün vermi-





yor. Görüldüğü gibi ince detaylara bile yer vermiş. Yüz animasyonları ve parmak hareketleri üzerinde çalışılmış. Aynı şey giydığınız kıyafetler ve taşıdığınız eşyalar için de söylenebilir. Yanı duşlenizdeki dünyanın yaratılması için elden gelen hersey yapılmış.

Karakter yaratma sistemi çok belli olmuş. Öncelikle karakterlerin bildiğimiz RPG'lerdeki gibi olacağını söyleyeyim. Yani belli özelliklerle başlayıp kendini geliştiren bir varlığı oynayacağız. Bu yaratma işlemi sırasında çeşitliliğe çok dikkat edilmiştir. Kahramanınızın en ufak özelliklerini bile değiştirebiliyor ve bu şekilde yüzlerce kombinasyon elde ediyorsunuz. Örneğin saç rengi, tonu ve şeklini, ten rengini veya bunun gibi diğer ince ayarları yapabilmek mümkün. Bunun amacı olarak söylemeleri gerçekten sevdirdi. Hedeflenen şey oluşturulan karakterlerin esinin WoW evreninde zor bulunması. Tipki gerçek dünyada olduğu gibi. Bu yüzden de kombinasyon sayısını arttırmayı genellikle oyunculara bırakıyorlar.

Ayrıntılarda gizlenen dünya

Yeni Warcraft bir RTS oyunu olmayacağı. Bunu artık biliyoruz. Peki ne olacak? Bu sorunun cevabını vermek çok kolay değil. Tamam, tür RPG. Ama olayı biraz hareketlendirerek oynanabilirlik artırmaya çalışıyor. Oyun tam olarak Diablo II ile Baldur's Gate arasında bir yerde duracak. COM bat'lar basitleştirilerek hareket yeteneği geniş bir



motor kullanılacak. Ama bir yanında karakterin dünya içinde durmadan birşeyler yapması sağlanacak. Bu da bu tarz oyunlarda görmeye alıştığımız görevlerle olacak. Görevler genel olarak bilgisayarın yönettiği NPC olarak adlandırılacak karakterler tarafından verilecek. Bazı görevler evrenin büyüklüğü nedeniyle günler sonra tamamlanabilecek. Yapılacak senaryolarla ilgili çalışmaları yoğun bir şekilde devam ediyor. Amaçlarının güçleri dolsun diye tehlükeli bir köşeye gitip tuvalere ugrayıp televizyona göz atan tiplerin bu emellerine ulaşamamasını sağlamak olduğunu da ekliyorlar.

RPG türünün en büyük şikayetlerinden birine geldi sıra: O da kullanıcı arabirim. Bildiğiniz gibi genel olarak bu türün oyunlarında arabirim, ekranın oldukça büyük bir bölümünü kaplıyor ve oyuncuya oygun gidışları konusunda bilgilendirebilmek için kendini parçalıyor. Belki de benim bazı RPG'leren uzak durmamın bir sebebi de bu karışık arabirim barındırır. Bir sürü büyö ve ayann gizli olduğu bu bölümleri belki de çarpışmalardaki "pause" opsiyonu olmasa kullanmak mümkün olmayacak. WoW bu konuda da şikayetleri değerlendirmiş. İnsanların oyundan uzaklaşın ve ekranın büyük bölümünü kaplayan arabirim dizaynı



konusunda oldukça "mini" bir politika izlemiştir. Bu-
nun sonucunda ekranda görülen barlar oldukça
küçük tasarılmıştır. Böylece ekrandan sağlık ve
mane bilgilerinize, çantanıza ve haritaya kolaylıkla
ulaşabileceğin ve bu sırada da oyun zevkinize limon
sıkmayıacsınız.

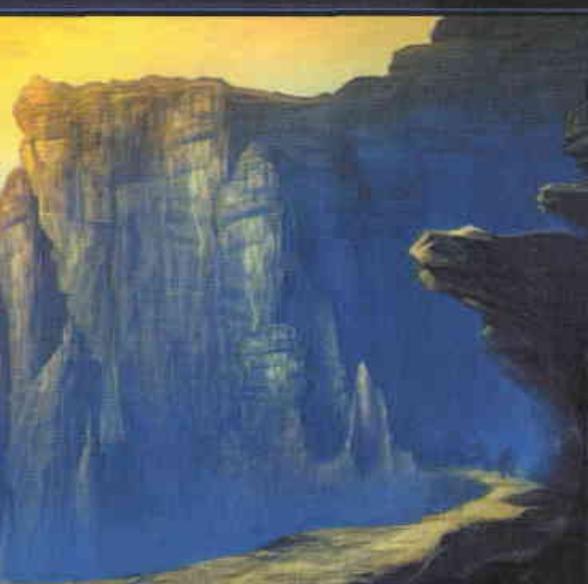
Kontrollere gelince yine biraz duraksamak getekiyor. Çünkü daha önce çok fazla örneği olmayan, yenilikçi bir oyuna geliştirilen her yeni şey gibi kontrol şeması da baştan aşağı kusursuz olmalı. WoW'da Black&White'i hatırlatan bir özellik kullanılmış ve mouse'a olabildiğince fazla işlev verilmiş. Bu da arabirimde kaybedilen zamanı ve karmaşayı ortadan kaldırıyor. Sol tuş aksiyon, sağ tuş kamera açları için kullanılacak. Scroll topuna birden çok görev atanacak. Mouse işaretleyicisinin her işlemeye uygun olarak değişmesi oyuncuya kolaylık sağlayacak. Kamera görüntüsü dünyanın 3D olması sebebiyle istenen açıyla konulabilecek. Oyunu üçüncü şahıs gözünden seyredeceğimiz için kamera açları ile sorunlar olur mu bilmiyorum. Fakat düşmanların önüne geçmesi durumunda sizin transparan bir hal alacağınızı düşünmem olmaları sanırım çok fazla sorun olmayacağı bir göstergesidir.

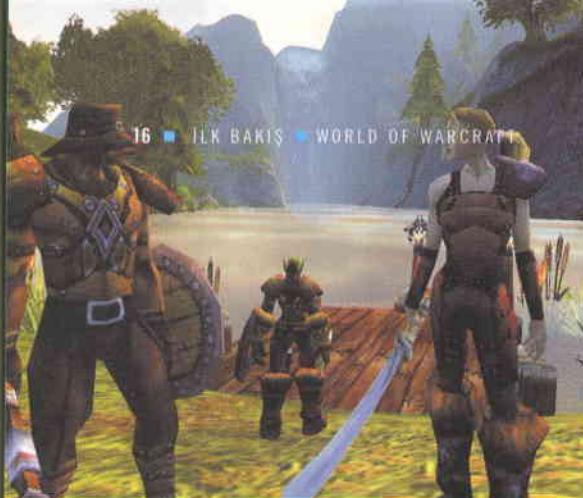
Bu dünyadaki hareketin kaynağı savaşlardan gelecek. Düşünsenize, arkadaşlarınızla beraber bağlanırsınız. Yaklaşık 20 kişiniz. Bir şehirden diğerine giderken yolda karşı şehirden sizinki kadar büyülükte bir grup geliyor. Siz de para ka-

WarCraft Efsanesi

Ne olduysa 1994 yılında oldu. Tek suçu Blizzard'dır. Westwood'la çıkar çatışmaları yüzünden arada olen birde oldu. Warcraft'ı bir oyun çıkardılar. Herkes darmadığan oldu. Birden klasikler arasında giren oyunu şimdi bile hala baş sayfalarda anıyor ve devamını konuşuyorsak gerçek efsaneyle karşı karşıyayız demektir.

İnsanlar ve orkların savaşlarını kenar alan ilk zaman RTS töründeydi. Bu oyuncunun başarısı üzerine "Ben daha iyişini de yapam" diyen Blizzard amca bir daha ortaklı kritik kurdu. Yaklaşık bir sene sonra Warcraft II: Tides of Darkness'ı piąktı. (Bu kadar hızlı sunulabilirilmiş oyunları ne kadar ilginc dogru mı?!) Efsaneden vazgeçemeyenler şimdi üçüncü oyunu bekliyor. Tabii utak bir farklılık: Oyun artık RPG'ye daha yakın bir for olacak. Zaten yedi aydan önce World of Warcraft'ta oynanın tamamen RPG ye dönüceğinin en büyük kanıtı. Warcraft dövüşünün 1994 yılından beri bu kadar beğenilerle rytmizasyonuyla World of Warcraft'ın bir tıhamı sayınca...





zanmanın kısa yolu olarak düşündüğünüz savaşmayı tercih ediyorsunuz. Diplomatik süreçleri ortadan kaldırıyor, arkadaşlarınızla karşısındaki grupla uçuşucu bucaksız ormanlarda kafa kafaya çarpışıyorsunuz. Fikir hoş değil mi? Blizzard savaşlar için bazı özel fikirler geliştiriyor. Bunların en önemlisı PK'ların (PlayerKiller = oyuncuları öldüren güçlü oyuncular) insanların canını sıkmasını engellemek. Bunun için Everquest'te de gördüğümüz PK'ların sadece PK'lara saldırılabilir veya PK'lara özel sunucu gibi çözümlere başvurulacak. Bu konuda bir çok yeni görüş de var ama bunlar şimdilik açıklanmıyor.

Sayıñ Blizzard: Neden Warcraft?

Oyundan bu kadar bahsetmek sanırım yeterli. Çünkü sayfadaki görüntüler ve Level CD'sindeki oyun içi demoyu da izledikten sonra bu size birkaç sene yeter de artar bile. Gelelim WoW üzerinde dönen diğer oyunlara. Bundan önceki örneklerinde olduğu gibi WoW'un da aylık bir ücretle bağlanması gerekiyor. Bu ücret update'leri, ek hizmetleri ve tabii ki oyunu kapsayacak. Sunucuların ne kadar oyuncu alacağı ile ilgili bir soruya verilen cevap "Gerektiği kadar" şeklinde veriliyor.

Cünkü amaç oyun kalitesini düşürmeden maksimum sayıda insanı alabilmek. Bunun için bir sunucuya zorlamak yerine yeni yeni sunucular açılabilecek. PC'deki platformlarla ilgili bir soru da yine havada olmakla beraber "oyunumuz her platforma uygun üretilir" gibi bir açıklama yapılmıyor.

World of Warcraft şimdilik arkasında birçok sorunun cevabını gizliyor. Üstünde bir senedir çalılık olması bile bu kadar bilgi getirdiyse kim biliyor ilerde neler olacak. Hemen hatırlatıym, oyunun çıkış tarihi belli değil. Tahminler bile geçerli değil. İlk defa bu kadar temiz oyun içi demosu olup da çıkış tarihi belli olmayan bir oyun gördüm. Fakat bunu kimden beklersin deseler direk Blizzard'derdim. WoW'un asıl şarttan yönü aklanma tarihi oldu. Daha Warcraft III çıkışına ayılar varken ortaya çıkan yeni bir Warcraft ortağı karıştırdı. Çünkü motor ve tarz farklıydı. Önce Warcraft III'nün kasetten önce çıkan geçici bir Single olup olmayacağı düşünüldü. Fakat bu kadar zaman harcanan ve duyurulan bir oyun bu kadar basit düşünülemezdi. Kategorileri ne kadar farklı olursa olsun o güzeli Azeroth görüntülerinden sonra Warcraft III motoru ile bu dünyayı

yasadı ne derece zevk verecek bilmem.

Şu da bir gerçek ki World of Warcraft tamamen stratejik bir biçimde tasarlandı ve duyuruldu. Öncelikle yakın zamanda çıkacak olan Star Wars Galaxies ve Neverwinter Nights gibi sadece multiplayer oyunlarının Blizzard'ı harekete geçirdiğine inanıyorum. Sonuça bu konuda harekete geçmesi gerekten yapımcılardan biriydi. Bu konuda Blizzard'ı iki unsur ateşledi. Birincisi Warcraft Dünyası'nın başarısı ve popülerliği. Bu kadar sevilen bir dünyanın bir RPG şeklinde multiplay'e açılması gayet mümkündü. Ikincisi ise Blizzard'ın Battle.Net ile edindiği yılların tecrübesi. Warcraft'tan sonra Starcraft ve daha sonra da Diablo Battle.Net üzerinden binlerce oyuncuya ulaştı. Her geçen gün daha da sağlamlaşan altyapı artık bu tarz bir kaosu bile kaldırabilecek güçte olmalı.

İşte World of Warcraft'in anlamı arkadaşlar. Şimdi tırnaklarınızı kemirmeye başlayın. Yerinizde olsam sandalyemin oturduğum kisimlarına iki kat daha sünger çekerdim ki beklerken bi tarafım acımasın. Ah yazı da uzun olmuş. Acıdı bile bi tarafılarım. Gelişmeleri yerinden canlı olarak aktarmaya devam edeceğiz. Sinan sendeyiz... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



the thing

Korkma, sıra sana da gelecek!

Kaçının John Carpenter'ı tanıdığı ve hatta sağlam birkaç filmden biri olan "The Thing" ile etkileşime girdiği hakkında hiçbir fikrim yok ama yine de bu oyundan ve dolayısıyla filmden bahsetmek zorundayım (film izlemeyenlerin hemen bir DVD veya VCD avına çıkması şiddetle tavsiye edilir). Bir grup bilim adamı Antartika'da, buzun altında bir uzay gemisinin varlığını tespit eder. Çalışmalar devam ederken, aniden tüm istasyon yabancı bir yaşam formunun orlaya çıkmasıyla bir-birine girer. Bu "şey" insanların içine girerek kontrollü ele geçirilebilir bir tür parazittir aslında. Film MacReady'nin (Kurt Russell) şeyi ve üssü (kendisi de dahil) havaya uçurmasıyla son bulur. İnsanı çıldırtacak kadar beyaz bir doğa düşünün ve sonra da bu beyazlığı alabildiğine kana bulağıınızı. Kulağa hiç fena (!) gelmiyor, değil mi?



Üsse geri dönüyoruz...

Filmin devamı çekilmemiş ama oyun, Carpenter'in kaldığı yerden devam ediyor. Oyunun türü 'survival horror'; yani 'kork ama bir yandan da canlı kalmaya bak'. Zaten 'The Thing'in kutuplarda yaratık avi konsepti için daha uygun bir tür düşünülemezdi herhalde. Olaydan yaklaşık üç ay sonra Blake (yani siz) ve liderliğinizdeki bir askeri kurtarma timi istasyonda olup biteni öğrenmek için olay mahaline gönderilir. Ama yaratığın tekrar ortaya çıkmasıyla Blake'in 'canlı kalma' telaşı başlar, üstelik tek dayanağı olan takımı her an yaratığın kontrolü altına girebilir...

Aslında tipik bir 'Alien' vakasıyla karşı karşıyaınız. Arkadaşınızın içine yaratık girmişse, o sizi halsetmeden önce siz onu... Oyun türün diğer örneklerinden farklı olarak takım esaslı bir sisteme sahip olacak. Paçayı kurtarmak için takım arkadaşlarınızın özel yeteneklerini iyi değerlendirmelisiniz. Ayrıca yine canlı kalmak için onların korku seviyelerini düşük ve güven seviyelerini yüksek tutmalısınız. Takımınızı bir arada ve tek parça halinde tutmaya çalışırken, bir yandan da kime yaratık bulışlığını bulmanız gerekiyor; geç kaldığınız takdirde işiniz biter.

Takım çalışması olmazsa...

Takımınızda kapıları açan, elektronik olaylardan anlayan (ve en önemli oyunu kaydedebilen) mühendisler, yaratıcı karşı ateş gücünüz olan askerler ve yaralarını saran doktorlar olacak. Oyunda başka karakterlerle de tanışabileceksiniz. Yaratıklar da üç türülü; havalandırma kanallarında takılan hız düşkünlü Scuttler'lar, göbekten fırlayan mobil Walker'lar ve katlettikleri canlıların parçalarından

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

04.2002

Tür ■ Aksiyon

Yapım ■ Computer Artworks

Dağıtım ■ Universal Interactive

Bize Göre ■ Filmin kanlı bozul atmosferini ve stresli temposunu başarılı bir şekilde oyuna aktarabilirlerse, genelim dolu dakikalar bizi bekliyor demektir.



oluşan Rupture'lar (en iğrenç). Takımınızda korkuya azaltmak ve güveni yükseltmek tamamıyla size bağlı. Verdiğiniz kararlar çok önemli. Orneğin yaratık bulaşma ihtiyaline rağmen, birine silah vermeniz, ona güvendiğiniz anlamına geliyor; veya yaralanmış karakterleri tedavi etmeniz, onları düşündüğünüzü gösteriyor.

Grafikler oldukça detaylı. İşaret fişeklerinin kırmızı ışıyla aydınlanan karlı iç mekanlar hayatı geriliş yükü. Yaratıklar, sakatatçıdan fırlama halleriyle milde bulandırıcı gözüküyor. Sabit kamera açıları sadece demolarda kullanılmış; oyuncu şahıs perspektifinden oynanıyor. The Thing gümüş-gümüş geliyor gibi. Umarım tüm bu sağlam fikirler saçma sapan tasarım kazalarına kurban gitmez ☺

Güven Çatak | güven@level.com.tr

comanche 4

RAH-66 ile yeni bir karşılaşma...

Uçus simülasyonları başlı başına farklı bir oyun türüdür, öyle ki çoğu oyuncu için bunları çalışmak tam bir kabus olabilir. Çünkü bu oyun türünde ödünsüz bir gerçekçilik yakalayabilmek, aslında bir başından çok bir lanettir. Öyle yakın gerçek hayatı bir F-16 kullanacak bilgi ve tecrübe sahibi olabilir ki, bunu bilgisayarda da becerilebilin? Tabii yüzlerce sayfalık kullanma kılavuzlarını okumaktan sıkılmayan, askeri havacılık argosunu ana dili gibi konuşan bir grup "ciçi" simülasyon hastası her zaman vardır. Fakat dediğim gibi, bu tür simülasyonları oynamak zordur, çoğu oyuncu ise gerçek hayatı yaşayamadıklarını sanal dünyada tecrübe edebilmek için oyun oynar. Bu yüzden de bir uçaş simülasyonu çok satmak için nispeten kolay anlaşılar ve oynanabilir olmak zorundadır.

Yeşil Kızıldırılınn Kanatları...

NovaLogic 3 yıl önce Comanche Gold'u piyasaya sürdüğünden hem oynanabilir, hem de oynaması zevkli bir oyun ortaya çıkarmış oldu. Bir savaş helikopterini zor şartlar altında uçuşmanın heyecanını yaşatabiliyor, ancak oyuncuları yüzlerce sayfalık el kitaplarını okumak zorunda bırakıyordu. Ayrıca grafikten de hiç fena sayılırmazdı, Voxel grafik motoru uzun süre için poligonlara seğlenamayan yuvarlak ve gerçekçi görünümlü bir dünya yaratmakta tımdırdı. Bu şekilde günümüze kadar gelindi ve şimdilerde Comanche 4 üzerinde çalışılıyor. Ancak bu defa Voxel yerine poligon temelli yeni bir grafik motoru kullanılacak.

Savaş Baltası...

Bilmeyenler için söyleyeyim, RAH-66 aslında henüz geliştirilmekte olan, ancak hizmete girmesine daha hızlı zaman olan yeni nesil bir hafif keşif ve av heli-

koptерidir. Bu helikopterin en önemli ikinci özelliği olacak, bunlardan biri radarları yakalanmamasıdır, diğeri ise kullanınının son derece kolay olmasıdır. Gerçekte helikopterler uçuması sabit kanatlarından daha zor olan havâ araçlarıdır. Comanche ise gerek gövde tasarımını, gerek bilgisayarlu uçuş sistemlerini sayesinde büyük kullanım kolaylığı getirmeyi amaçmaktadır. Yani aslında bu öyle bir araç olacaktır ki, onun hakkında gerçekçi bir oyun bile yapılsa yine de oyuncular zorluk çekmeyecektir. Tahli ki NovaLogic yine de oynanabilirliği nispeten yüksek tutmak ve herkesin rahatlıkla başa çakabileceğii bir sim yapmak niyetinde olduğunu altını çiziyorlar.

Ağaçların Beş Santim Üzerinde...

Helikopterler yapıları ve üstlendikleri görevler nedeniyle alçaktan uçmak zorunda olan araçlardır. Yani bir helikopter sim yaparken diğer uçuş oyuncularında olduğu gibi zemini basıp kaplamalarla doldurup kurtulamazsınız. Ağaçlar, binalar, araçlar, insanlar, yani diğer oyuncularda basıtsa çizilmesinde nek sahne olmayan her detay orada olmak zorundadır.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

01.2002

Tür • Simülasyon

Yapım • NovaLogic

Dağıtım • NovaLogic

Bize Göre • NovaLogic simülasyonları genellikle her açıdan oldukça iyi yapılmışlardır. Özellikle Comanche serileri piyasada kendilerini kabul ettiirmiş yapılmışlardır. Bu yüzden serinin bu dördüncü oyununda da hayal kırıklığı yaşamayı beklemiyorum.

Bu detaylar sadece grafik güzellik değil, aynı zamanda oyun taklitken açısından da çok önemlidirler. Comanche 4 bu açıdan oldukça gelişmiş bir oyun olacak gibi görünüyor. Yeni grafik motoru oyun dünyasını bugüne dek yapılmamış bir biçimde canlandırmayı, Yüksek hızla ağaçların arasında sağlam yaparak hedefinize ulaşmaya çalışmak oldukça heyecan verici olacak gibi görünüyor. Oyun bu yılbaşından önce piyasada olacak, o yüzden fazla beklememiz gerekmeyecek.

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





paris dakar rally

Dağ-bayır-orman demeden sırtlayacağınız 4 tekerimizi çantaya, bas babam bas!

Paris Dakar Rally tüm oyunculara şu ana kadar yaşanmamış deneyimler vereceğini iddia eden dünyadaki tek resmi Dakar oyunu. F1 yarışlarında aynı pisti defalarca kere dolaşırız. Rally yarışlarında pist daha uzundur, ama gürültüklerin sayısı hala azdır. İşte PDS bu gibi insanların canı sıkabilecek diller yanıt oyunlarının hepsinden sınırlı bir şekilde 400 sürücüsü, 17 günlük ve 6500 millik yanşılıyla firtına gibi geliyor.

"Ali'nin selamı var"

Oyunu şöyle bir baktık da, gerçekten oyunun zenginliğine şeşirmemek elde değil. En basitinden kulanacağınız araç sabit olmayacağı ve yanlış boyunca buggy'ler, 4X4'ler, normal motosikletler ve 4 tekerili motosikletler gibi aletlerle de hiss olacaksınız. Tüm bunları yukarıda belirttiğim gibi 400 ayrı gerçek pilottan biriyle kullanabileceksiniz. Oyun bu zenginliğini gerçekçilik ve eğlence niteliklerini uygun bir şekilde kanıtlararak sağlamıştır. Zaten oyunun yapımcılarından Roger Carpenter'in dediği

ne göre oyun hakkında amaçladıkları en önemli özellik oyunun sürekliliğidir. Yani diğer yarış oyuncularının çoğu gibi iki oynamıp keyif alınsa bile bir kenara konup unutulmuş oyunlardan olabildiğine uzak kalmaya çalışmışlar. Böylece ortaya "Sega Rally" ile "Colin McCrae" tadında melez (tabii çok daha zengin ve renkli özellikleriyle) ama başarılı bir oyun çıkmış.

PDR her biri 25 km Uzunluğunda 12 kısımdan oluşan ve çölde, ormanда, dağda geçen bir tür rally'dir. Başınrı olmak için hızlı, atık kararlar ve kuyvetli refleksler gereklidir. Oyunda da her an karşınıza dèy delikler, kayalar, düşen ağaçlar, hatta yahsi hayvanlar bile görülebilir ve çok ödüllü tehlikelerde bulunabilecek. Bunlara karşımınız durumunda elbette aracınız zarar görecektir ve bu zarar hem görsel olarak hem de oynanış olarak siz etkileyeceler. Gerçek oyunun kimi yerlerinde arabınızı komple tamir ettiyeceksiniz ama bu da zaman kaybı demek olacak bir hayatı. Aynı şekilde yürüken size yapışık bir yol olmadığını göreceksiniz çoğu zaman,

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12.2001

Tür • Rally yarışı

Yapım • Broadword Interactive

Dağıtım • Acclaim

Bize Göre • Azıcık bile araba tutkusunu saklıysa sizinize katılmamamı gereken bir oyun. Gerçek bir Rally heyecanını birebir yaşayamıyor ama unutmayın, yapımcılar da bunu istemiş zaten. Eğlenceli, uzun vadeli, sağlam, gerektiğinde daha "arcade" ve etkileyici bir oyun.

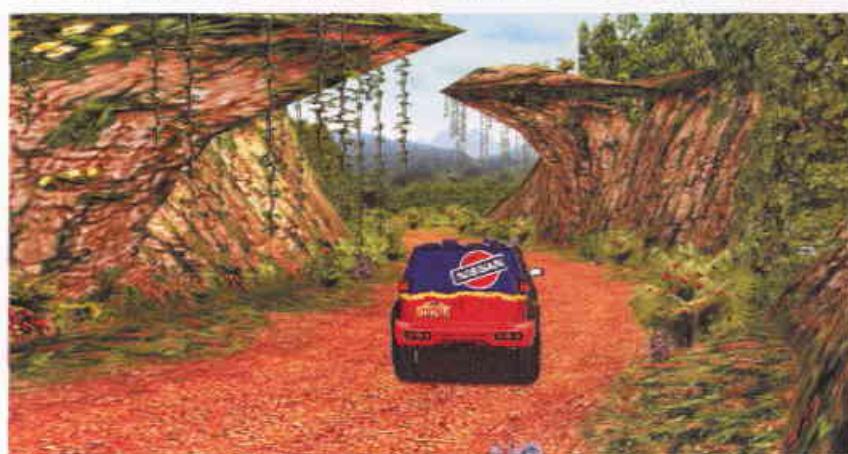
ve ıutsuz bucaksız alanlarda istediğiniz gibi hareket edebileceksiniz.

"Dur tahmin edeyim: Rally"

Oyun görsel olarak da epey bir tatminkar olacağa benzeyor. Bir çok doğa manzaraları ortamda kendimiz 4 teker üzerinde yarış buluyorken bir çok özel efektler de mekanları süsleyecek (toz, güneş ışığı, çamur ve daha tonlarsı). Tüm bunları bir hareketle kokpit görüntüsü olmak üzere toplam 6 ayrı kameraya açısından kontrol edebileceksiniz. Hoş ama bunlara bir sürü yoğun havâ koşulu eklenmeyecek, çünkü oyun konusu İcabi Kuzey Afrika'da geçecek. Her ne kadar gece yarışacak olsak da yağmur, kar gibi havâ durumlarını pek göremeyeceksiniz...

Sonuç itibarıyle PDS şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi yarış oyuncularını zorlayacağı benziyor. Oyunun tamamının "official" okulu düşünülürse Acclaim'ın ne kadar ciddî olduğunu da anlıyoruz. Yarış tutkusunun tartışmasız heyecanını, nefes kesici Afrika manzalarları eşliğinde, gerçekçilikten ne çok uzak, ne de çok yakın bir şekilde ağız tadıyla almak istiyorsanız sanırmı bir kaç ay size filç çok gelmeyecektir.♦

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

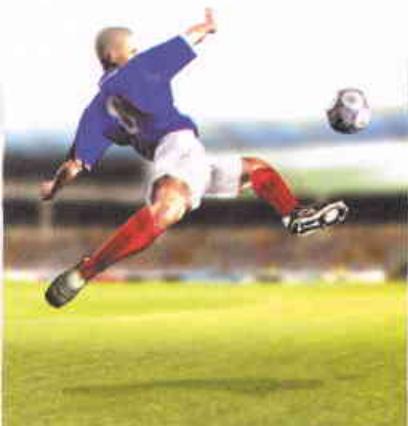


EA SPORTS FIFA 2002

PC tarihinin gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu tekrar geliyor.

Sonbaharın ilerlediğini, soğukların yaklaşığıını ve yakında her yeri kar kaplayacağını neden biliyoruz? Takvim'den veya geçen kuşlarдан? Hayır! Biz her yeni Fifa'nın çıkışında fark ederiz bunu. Kışıkları çıkarın paltoları kuru temizlemeye veririz. Bu yüzden kışıkları sakladığımız yerde, aynı zamanda eski Fifa'lar durer.

Bu sene Fifa'nın altıncısına merhaba diyelim. Her haldo hiçbir oyun bu kadar uzun süre hep aynı tarihte çıkmamıştır. Bu büyük bir istikrar. Ama aynı şey zaten oyunun kendisi için de geçerli. Aynı zamanda da hiçbir oyun bu kadar az değişimle piyasaya çıkmıştır. Her sene EA Sports yeni oyununun ne kadar farklı, ne kadar harika olduğunu anlatıp durur. Ama açıkçası değişim hiç de kayda değer değildir.



Aynı tas aynı plav

Ah! Elbette grafikler değişir, her sene donanım dünyasındaki gelişmelerle paralel olarak biraz da ha gelişir. Ama işten anlayan biri bu grafiklerin 3 sene önce de hazırlanabileceğini, sırı her makineci çalışmaları garantilemek için bir önceki sene daha zayıf kaldığını bili. Müzikler değişir elbet. Bu sene başka bir İngiliz grubu meşhurdur (Gorillaz). Doğal olarak o da değişir. Sonra motion capture'da kullanılan futbolcular değişir. El-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Spor

Yapım • EA Sports

Düzenim • Electronic Arts

Bize Göre • Era bu sefer farklı bir oynamışla karşılaşacağınız. Gelişmiş pas, hukem ve yorgunluksistemleri iyileştiriliyor.

«Oyunda tam 16 lig var. Bunların içinde **Türkiye yok** ve hangi Türk takımlarının oyuna alındığı da kesinleşmedi. »

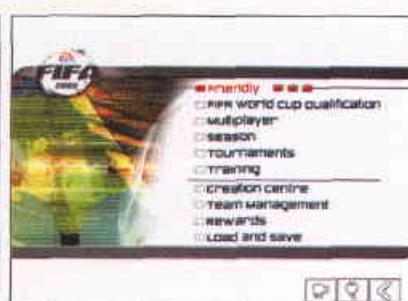
bette canım Henry geçen sene meşhurdu bu senen Casillas yakmış. Sonra mac yorumları değişti. Aynı amcalar, neydi isimden Andy碧ey olacaktı, iş olsun dyle her pozisyonu uygulayın ve laflar ederler. Ama bunların hepsini alt alta koyunca benim için sadece koca bir sıfır eder.

Mesela oyun modları değişsin istersiniz. Ama dört senede bir Dünya Kupası Özel Fifa'sı hatta oyun modları aynıdır. Bir tek arada kupaların adı değişir, yeni kupanın isim hakkı alınamaz, ona kupa ismi uygunlular. Oynanısta ciddi bir değişim olsun istersiniz. Ama hala olay Al'nın açığı olabilecek bir iki pas-pas-şut kombinasyonu lehetmekten ibarettir. Bütün oyuncular mükemmel şutlar çeker, bütün kaleciler mükemmel kurtarılar yapar ve hala kaleye karışan atılan bir topun gol olma ihtimali bir ortaya vurulan kafanın yüzde biri değildir. Gerçeklik ne kadar artsa da

alanın yoi bir arpa boyudur.

Aslında EA Sports'un üstüne fazla gidiyorum. Çünkü Fifa hep en iyi futbol oyunuydu ve bu gidişte bir-20 sene daha böyle kalacak. Ve herkes en iyi bir adım ileri götürmenin en zor iş olduğunu bilir. Ama mazeretler gerçeği değiştirmez ve en iyi yapan onu bir adım ileri götürmekle sorumludur. Bunu yapamadığı sürece väsattır.

Peki bu sene farklı mı olacak? Bize bu sene farklı bir Fifa oyunu oynamama şansımız var mı? Tanrıya şükür evet. Çünkü bu sefer EA Sports yillardır yaptığı şeyin etkileyiciliğini kaybettigini farkında. Bakın Fifa'nın web sitesine gittiğinizde ilk okuyacağınız satırları: "Bu yıl EA Sports bugüne dek yapılmış en eksiksiz futbol oyunu "Fifa 2002" ile Fifa serisini yeniden keşfettiler. Zaten grafik mükemmeliliği ile çok iyi tanınan Fifa, ra-



kipleri karşısında en güdü atılımını yapıyor. Tamanen yeni olan açık pas sistemi ile Fifa oyuncuları daha önce olmadığı kadar kontrole sahipler."

Geniş alanda paslaşmalar

Evet her sene olduğu gibi EA Sports yepeni bir Fifa'nın sözünü veriyor. Ama ilk defa oyundaki en önemli gelişme olarak bir oynanabilirlik özelliğini, açık pasları öne sürüyor. Zaten oyunun tüm pazarlaması bu yeni sistem üzerine kurulu. Peki ne bu açık pas? Kabaca koşu yoluna pas atmak diyebiliriz. Fifa'da daha önce olmayan bir şey. Elbette daha önce plase ile de ayağa değil de bir oyuncunun önüne pas atabildiniz. Ama o pasların yerini bulduğunu anıck çok çok iyi oyuncular görmüşür. Bu yüzden Fifa'da paslar hep ayağayı ve oyun pas-pas-şut'dan ibaretti. Ama bu sefer öyle değil. Artık Al'ın kontrol ettiği oyuncular onlara pas atabilmeniz için ayağa çıkacaklar, deparlar atacaklar ve boşu kaçacaklar. Eskisi gibi dikkip pas vermemizi beklemeyecekler. Hatta onlara ne tarafa kaçacağı bile yönlendirebileceksiniz. Hatta verkaç bile yapabileceksiniz.

Bu yeni özellikin oyunun taktik yapısına çok olumlu etkisi olacağının inancıymı. Çünkü koşu yoluna paslan ve verkacları kullanarak çok daha fazla taktik geliştirmeniz mümkün. Böylece Fifa 2002'nin önceki oyular gibi gol atabilen bir ilk taktiği sıkıştırmış bir oyun olmama şansı var.

Ama bu yeni özelliklerin bir de riski var elbet. Fifa'da attığınız hemen hemen her pasın您ini bulduğunu bilirsiniz. Buna birde koşu yollarını eklerseniz oyunda ataklar inanılmaz kolaylaşacak ve maçlar sürekli çift haneli skorlarla bitecektir. Ama görünün o ki EA Sports buna da bir son vermiş. Artık her şut ve pas atışınızda tuş basmanızla birlikte bir güç çubuğu çıkıyor. Tuş ne kadar bastığınıza bağlı olarak pasınız veya şutunuz o kadar güdü oluyor. Böylece kısa düşen veya tribünlere giden şutlar görebileceğiz. Elbette bu oyunun bizim yeteneğimize dana çok bağlı olması ve multi-player oynanışın daha zevkli olması demek.

Sakin sakin

Oyunda olumlu olan diğer bir gelişmede genel olarak yavaşlamış olması. Fifa 2000 her ne kadar bence serinin en zevkli oyunu olsa da aşırı hızlı



SPORTS

olması gereklilikinden çok sevටtiyordu. Daha çok pinball oynar gibiydi. Fifa 2001'de hız düşmüştü ama hala yeterli değildi. Düşünerek atak geliştirecek vakit olmamınca is refleks ve şartsa kalirdı. Ayıllardan oyun hızını düşürmek ise sadece aynı şeyi ağır çekimde izlemek gibiydi. Yeni oyunda hız bir parça daha düşmüştü. Böylece yeni pas sistemi ile gelen taktik yeteneklerimi kullanabilecek zannahız olacak.

EA Sports'un Stars serisinde oldukça iyi kulanmış olmasına rağmen Fifa sensine bir türülü eklediği fatigue özelliği de Fifa 2002'de var. Fatigue oyuncuların maç boyunca efor ettiğe güçlerinin tükenmesi. Önceki oyunlarda en sağlam birkaç adam depar atıp durur diğerleri gene de sadece izler. Artık adamlarını koşturça yoruluyor ve pestilleri çikiyor. Yani bütün adamlarınızı efektif kullanmak zorundasınız.

Ustalık adamlarınızın kondisyon durumu, aldığı kartlar ve sakatlıklar da ileriki maçlara taşınacak. Gösteri maçları hariç tüm oyun modlarında adamlarınıza dikkat etmek sorundasınız. Eskisi gibi maçın son 10 dakikasında kartları dert etmeden önünüze gelene tekme tokat gitmeyeceksiniz. Zaten hakemlik sistemi de değiştirilmiş. Fifa 2000'de hakemler korkuluk vazifesi görürken Fifa 2001'de her şeye kart gösteriyordu. Oyun o kadar hızlı ilerlerken arkadan kayarak toplu almak en büyük hakkımızdı ama bunu yapmaya kalkınca direkt oyun dışı kalıyordu. Hake-

min sertliğini düşürünce de bu sefer asıl çalması gereken şeylere çalışmıyordu. Bu sefer bir pozisyonun foul olup olmadığına sadece topa hangi açıdan kaydığınıza göre değil zamanlanmana göre de karar verilecek. Yani size çalm atıp geçen bir adama arkadan kayınca foul olacak yine. Ama her arkadan kaymanız foul olmayacağı. En azından benim umudum bu yönde.

Nerde bizim takımlar?

Fifa 2002'de her zamanki modalar ek olarak Kore/Japonya Dünya Kupasının elemeleri de bulunuyor. Oyunda tam 16 lig var. Bunların içinde Türkiye yok elbette ve hangi Türk takımlarının oyuna alındığı da kesinleşmedi. Bildiğimiz kadaıyla Galatasaray kesin olacak. Beşiktaş'ın olma ihtimali de yüksek. Ama başka bir takımın dahil edilmesi ihtimali pek yok gibi. Geçen sene bizim takımların olmaması, olanların da mahalle takımı içinde olması yüzünden az başırap çağırılmıştık. Sesimiz yerine ulaşmamış demek ki. Bence Fenerbahçe'yi unutmasalar iyi ederler.

Oyunun şu ana kadar gördüğüm tüm gelişmeleri umut verici gözüküyor. Bir tek grafiklerdeki futbolcuların kafasından yansyan stadyum ışıkları sınırlı bozucu. Umarım bunu kapatmanın bir yolu vardır. Ortamda bir sürü porselen kafa görmek hiç hoş değil. İnsan kafası bu kadar parlamaz ki!

Ama Fifa 2002'den umutluyuz. Bu sefer gerçekten farklı bir oyun görmeyi umuyoruz. Bir Fifa oynarken "Vay be bunu da yapmışlar!" demek istiyoruz. Ağızımız açık kalsın istiyoruz. Yıllardır oynadığımız oyunun cılız yenilenip gelmiş olsun istemiyoruz. Ve bu sefer gerçekten umutluyuz. Zaten bu seferde olmazsa, Andy Gray ile John Motson'u rehin alıp oyunu baştan yapılıracız. ☺

Tugbek Ölek | tugbek @level.com.tr



GRANDIA II

Farklı tatlar lazımdır tüm insanlığa. RPG'cilere ise daha mı lazımdır ne..



Player ve konsollar arasındaki gizli çekişme ve birbirlerine karşı olan kıskançlıklar gibi zamanlar ilginç dostluklara ve kaynaşmalara neden olur. Her ne kadar birine ait olan oyunidgeinde hep başarısız, eksik ve yetersiz olarak uyarlangsada, bu dostluktan doğan bazı güzel oyunları da görmek de imkansız değildir. İşte Grandia 2 konsoldan PC'ye neredeyse bire bir diyeboleceğimiz bir çeviri yüzdesiyle uyarlanmış bu konudaki güzel örneklerden bir tanesi.

Oyunun hikayesi Sega ve Playstation'daki

«Bu kasaba bir öncekinin aynısı! Neden? Neden bu kadar tembel bu programcılar?» gibi monologlarda bulunmayacaksınız.»

Grandia'daki ile aynı, Bundan 10.000 yıl önce Surisen adlı kıtada Valmar ile Granas arasında büyük bir savaş olmuştu. Ve bu savaş sonucunda koca kıta Granaciff denilen dev bir yarıklık ikiye ayrılmıştır. Bu yarık o kadar büyük ve derinmiş ki, inanışlara göre burada düşen kişi cehennemin tam göbeğine varılmış. Eh, inanış böyle olunca doğal olarak kitanın iki tarafındaki ülkeler ara-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12. 2001

Tür • Spor

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Şu ana kadar ahlâk olduğumuz RPG'lerden gerek mantığı, gerokse de grafik yapısıyla daha farklı olduğunu kesin. Elbetki de bunun en büyük nedeni konsollardan uyarlanmış olması, ama bu rahatsız edici herhangi bir kalite düşüklüğüne neden olmuşmuş. Bekleyin derim, pişman olacağınızı sanmam.



sında tüm ilişkiler ve ticaret anlaşmaları yok olur. İşte böyle bir konumda hızlı bir maceraya başlarız oyuna (Burada dikkatınızı çekmek isterim ki, diğer Grandia'larda oyun akışı çok daha yavaş ilerlerdi, ve oyuna başlarken özel bir amacımız olmazdı, Grandia 2'de ise bunun tam tersi geçerli).

«Yeşil domatesleri neden güneş koydun?»

Oyna başladığınızda inanılmaz bir detay zenginliği göreceksiniz. Her ne kadar oyun tamamen çizgafilmsel bir yapıda hazırlanmış olsa da, binaların çizgilerindeki yumuşaklık, ağaçların kapladığı hacim, ve zeminin gerçekçiliği bellenenlerin üzerinde. Aynı şekilde kasabalar ve zindanların da ayrıntı düzeyi grafikleri aratmıyor. Her şedyen önce her kasabanın apayrı bir şekli şemali ve halkı var. Diğer kimi RPG'lerde olduğu gibi bir kasabaya girdiğinizde "Ama nasıl olur,

bu kasaba bir öncekinin aynısı! Neden? Neden bu kadar tembel bu programcılar?" gibi monologlarda bulunmayacaksınız. Ayrıca aynı Grandia 1'deki gibi her kasabaya geldiğinizde bir kuş uçuşu keşif gezintisi sizl bekliyor olacak.

Zindan çeşitliliği konusunda da kasabadakilerin hemen aynısını beklemek mümkün. Her zindan birbirinden epey bir farklı olacak ve yaklaşık 3-4 ana kışmdan olacak. Bu zindanlarda dolaşırken yine diğer Grandia'lardan farklı olarak çevre ile etkileşimleriniz de olacak. Çeşitli tuğlaları hareket ettirerek yollar açacak, merdivenler oluşturacak ve kullanacak, kimi zaman yan duvarlardaki meşaleleri bile yakacaksınız (hoş meşaleler oyundaki ışığı etkilemiyor, ama sanırım bu hem oyuna biraz renk katmak amacıyla hem de daha once orayı ziyaret edip etmediğinize bir işaret olması açısından yapılmış).

"Kızarsın diye."

Daha önceki Grandia'larda savaşlarda çok fantastik hareketler kullanılırdı, ama her şey 2 boyutta kalındı. Grandia 2'de ise tüm bu hareketlerin tamamı 3 boyutlu bir alanda gerçekleşecek. Ayrıca Grandia 1'de savaş karakterin kafasının üzerinden gösterilir ve kamera açısı uygun görüldüğü durumlarda otomatik olarak yakınlaşır veya uzaklaşır. Düşmanlar ve karakterler ise (bir tek bu oyunda gördüğüm bir sistemle) bir zaman çizelgesi üzerinde dururları ve bu çizelge üzerinde sırası gelen oynayabilir. Zarar gördüğünüz zaman ise hem yaşam puanınız düşer hem de zaman çizelgesinde gerileriniz. Grandia 2'de ise bu sistem daha zenginleştirilmiş ve daha stratejik kararlar verecek şekilde geri dönüyor. Aynı şekilde kamerası açları da ve oyundaki büyümüştür. Ama büyümüş olayından bahsetmeden önce karakterlerin nasıl skill kazadığını dan bahsedelim.

Grandia 1'de karakterler aynı bir zamanların efsane oyunu Daggerfall'daki gibi yeteneklerini kullandıkça geliştirecekleri bir sisteme sahipti. Yani elinizde kılıçla zindanlarda düşman avına çakarsanız kılıç yeteneğiniz ister istemez gelişirdi. Grandia 2'de ise bu biraz değiştirilmiş. Artık savaşlardan sonra Skill Point'ler kazanıyorsunuz ve bu SP'leri ister yeni bir yetenek kazanmakta ister de hazır da olanları geliştirmekte kullanıyorsunuz. Daha gelişmiş skill'ler siz onları kullanmak için komut verdığınızda daha hızlı hazır oluyorlar. İşte büyüler de aynı şekilde bir değişiklikle uğramışlar. Eskiden büyüler kullandıkça gelişir, ve belli seviyelere gelince de yeni büyüler açılır. Şimdi ise yine her savaştan sonra belli puanlar alıyo ve bunlara kullanarak yeni büyüler kazanıyorsunuz. Ayrıca ilk oyundaki "mana egg"ler de geri dönüyor. Normalde karaktere sahip olmadığı büyüler yapmasının sağlayıp yumurtaları Grandia 1'de bir kere kullandık mı tamamen o büyüyü öğreniyorduk. Şimdi ise aynı bir kiya-



fet gibi diğer aksesuarlarımıza beraber üzerimize kuşanıyoruz.

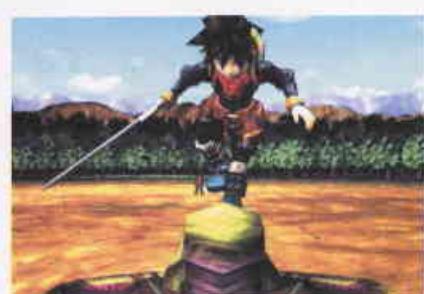
"Yok canım, neden kızayım?"

Şimdi ise isterseniz biraz oyundaki karakterlerden bahsedelim (bu arada ilk oyundaki kahramanlarımız Justin, Feena ve Sue ile benzerlik kurmaya çalışmamıştık) çünkü alakaları yok)

- **Ryudo :** 17 yaşındaki bu karizmatik gönülümeli insanoğlu yıllarca kılıçla çalışmış, hayatıni o keskin uzun metal üzerine kurmuş bir kılıç uzmanı. Ryudo'nun ayrıca acaip çok sevdigi ve hep omzunda laşıdiği bir kartalı var ki, kendisi 40 yaşında olup insanların dilinden anlayabilemektedir. Ryudo kiralanmaya hazır bir "Geo Hand"dur (yani bodyguard) ve en karakteristik özellikleri arasında kadınlarından ve Tanrı'dan nefret etmek gelir (peki tahmin edin bakalım, oyun boyunca kılıç koruyor arkadaş? Rahibe ve şarkıcı olan bir kız!)

- **Elena :** Ryudo'yla yaşıt olan bu çitir bayan, Granas kilisesinde rahibeliğ yapmakla beraber pek güzel sesiyle şarkıcılığı soyunuştur. Küçüküğünden beri şarkı söylemeye çok seven Elena'nın müzik ve şarkının insan kalbindeki karlılığı yok edebildiğine dair inanımları vardır. Hemen her şeye burununu sarkanlar arasında ilk sıralarda yer almaya da ihmäl edemez sevgili Elena'mız.

- **Millenia :** Yaşı bilinmeyen bu çok gizemli bayan hakkında ilk gördüğümüz özelliği



çarpıcı, uzun ve çok güzel saçlara sahip olduğu. Ayrıca biraz itici, atılgan ve aceleci bir görünümü olan Millenia'nın biraz vahşi bir yapısı olduğunu da belirtmek lazım. Özgür ve rahat bir yaşam sürmeyi sevdigi de kulaklarımıza gelenler arasında. Ayrıca neden "dişi binyil" gibi bir isme sahip olduğu da bizim anlaması sınırlarımızın çok ötesinde bir olay.

- **Roen :** Bu altın sarısı saçlı mavi gözlü 13'lük genç delikanlı ne olduğunu bilmemişiniz bir şeyin arayışı içerisinde mekandan mekana dolasmaktadır. Saçları, insanlarla iletişim ve davranışları açısından çok öte olan bu çocuk bir çok kişiye neşe boğan, onları güdüren bir kişiliktir.

- **Maregg :** 30 yaşındaki bu sert görünümlü avcımız bir zamanlar var olan kasabasını yikan arkadaşın küçüğünü durmeye ant içmiş bir intikamcidir. Genellikle durup dururken harekete geçmesi ve saldırgan davranışlarında bulunması gözümüzden kaçmasa da centilmen ve nazik bir kişiliğe sahip olduğu söylenebilir.

Kuşkusuz Grandia 2 büyük ve derin bir RPG olacaktır. Eğer konsol tarzında, renkli, detaylı ve gittikçe büyuyen bir RPG istiyorsanız sabırla beklemenizi öneririm. ☺

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr





globaloperations

Bir Counter bir Counter'a gel seninle CS klonu yapalım demis.

Counter-Strike'ın aklı almadan başarısı malum. Bir seneyi aşkın bir süredir bizim ofiste en çok oynanan oyun. Sadece bizim ofiste mi? Ülkenin dört bir yanında dünyanın her köşesinde insanlar deli gibi onu oynuyor. Ne dev FRP dünyaları ne de büyük firmaların varını yoğunu ortaya koymak geliştirdiği, pazarlaması için milyon dolarlar sarf ettiği oyuncular bu kadar ilgi gösterdi. Elbette bu herkesin istahini kabartıyor. Hemen her firma bir Counter-Strike'a sahip olma hevesiyle yanıp tutuşuyor. Ama bugüne dek onunla aşık atabilen olmadı.

Ama bu sefer bir firma, Barking Dog Studios oldukça sağlam geliyor. Üstelik yapmaya çalışıklarının bir Counter-Strike daha doğrusu onu aşan bir oyun olduğunu saklamıyorlar. Zaten Barking Dog zamanında Counter-Strike'in Beta 5 sürümünün hazırlanmasına ucundan bulaşmıştı. O yüzden rakiplerinden biraz daha deneyimliler. Ayrıca HomeWorld: Cataclysm ile bize zaten iyi olan bir şeyi daha ieri gotürebildiklerini ispatlamışlardı.

Dünyanın dört bir yanında

Oyunlarının ismi Global Operations. Oyunun ana mantığını oldukça iyi açıklayan bir isim. Çünkü oyuncunun sahip olduğu 16 bölüm dünyanın 16 ayrı bölgesinde geçiyor. Her bölgede farklı bir T' ve anti-T' timi karşılaşıyor. Burada ilginç olan CT ve T'lerin bölgelerinin geçtiği bölgeye özgü olması. Mesela İspanya'da geçen bir görevde T'ler sadece Bask Ayıllıkları olabiliyor veya İrlanda'da IRA olmak zorundalar. IRA'nın karşısında da sadece SAS olabiliyor elbette. Bazı açılardan Global Operations biraz daha R6'e benzeyip gerçekçiliği elinden bırakmıyor.

Her zamanki gibi oyuncular ikiye ayrılp belli bir görevi gerçekleştirmeye çalışıyorlar. Global Operations ile CS'nin ayrıldığı ilk nokta bu. Çünkü CS'de olduğu gibi hep aynı bombalama, rehine kurtarma ve VIP görevleri yok. Görevler her bölümde göre farklılık gösterebiliyor. Mesela bir görevde bir yan dan T'ler liderlerini belli bir noktaya ulaştırmaya çalışırken diğer yandan CT'ler T' liderini kaçırıp başka bir noktaya götürmeye çalışıyor. İki tarafta VIP'nin olmasını istemiyor yani. Bunun dışında her iki tara-

finda karşılıklı olarak düşman üssünü yok etmeye çalıştığı veya CT'lerin saldırdıran bir bölgeyi korumaya çalıştığı değişik görevlerde var

Ortak Hesap

Global Operations her ne kadar CS'yi hedefalsa da multiplayer oynanış daha çok Team Fortress'i hatırlatıyor. Bunun birinci sebebi oyunun tur tur oynamaması. Yani ölünce bir sonraki round'u beklemek zorunda değilsiniz, iki dakikada bir ölen askerler yenileniyor ve oyun taraflardan biri görevi yeri ne getirene kadar sürüyor. Bu başta olayın ruhuna ters gelebilir. Ama bir iki küçük detayla Barking Dog olayı ilginç hale getirmiştir. Mesela oyuna her dönüşünüzden önce silah almak zorundasınız. Bu yüzden akılsızca oynar ve çok sık ölüseniz sonunda silah alacak parayı bulamayabilirsiniz. Para kazanmanın yolu elbette rakipleri öldürmek ve gö-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Spor

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Şu ana kadar alışık olduğumuz RPG'lerden gerek mantığı, gerekse de grafik yapısıyla daha farklı olduğu kesin. Elbetteki bunun en büyük nedeni konsollardan uyarlanmış olması, ama bu rahatsızıcı herhangi bir kallite düşüklüğine neden olmuştu. Bekleyin derim, pişman olacağınızı sanmam.

revleri gerçekleştirmek. Ama CS'den farklı olarak para takımın ortak parası. Yani ortada bir havuz var ve herkes silah alırken bu havuzu biraz daha boşaltıyor. Bu hem takım oyununu daha önemli hale getiriyor hem de iyi oyuncular para içinde yuzenken diğerlerinin silahsız kalmasını engelliyor.

«CS'den farklı olarak para takımın ortak parası. Yani ortada bir havuz var ve herkes silah alırken bu havuzu biraz daha boşaltıyor.»



Bu spawn modelinin ilginç bir yanı da ölenlerin tekrar oyuna girmeden önce konuşup plan yapmak için kısa bir süreyle sahip olması. Mesela bir takımın 5-6 kişi oyuna tekrar girmeden önce plan yapıp, küçük bir tim gibi hareket ederek oyunun gelişini değiştirebilir. Bu arada geriye kalanlar dayanıp destek birliğinin gelmesini beklemek durumundalar. Bu kulağa oldukça heyecanlı geliyor.

Global Operations'in Team Fortress'a benzer diğer bir yanı da oyuncuların 6 asker tipinden birini seçmek durumunda olması. Bunlar bilinen Sniper, Recon, Medic, Heavy Weapons, Demolitions ve Commando. Hepsi kendi türünde uzmanlaşmışlar elbette ve hepsi oyundaki toplam 36 silahın sadece ona uygun olanlarını kullanabiliyor. Mesela Sniper sadece sniper tüfeklerini alabiliyor. Diğerleri de onun silahlarını alamıyor. Ama oyun içinde yerden istediğiniz bir silahı alabiliyorsunuz. Mesela Sniper olsanız bile yerden bulduğunuz bir M-60'ı alıp düşmana daabiliyorsunuz. Ama ne olursa olsun o sila-

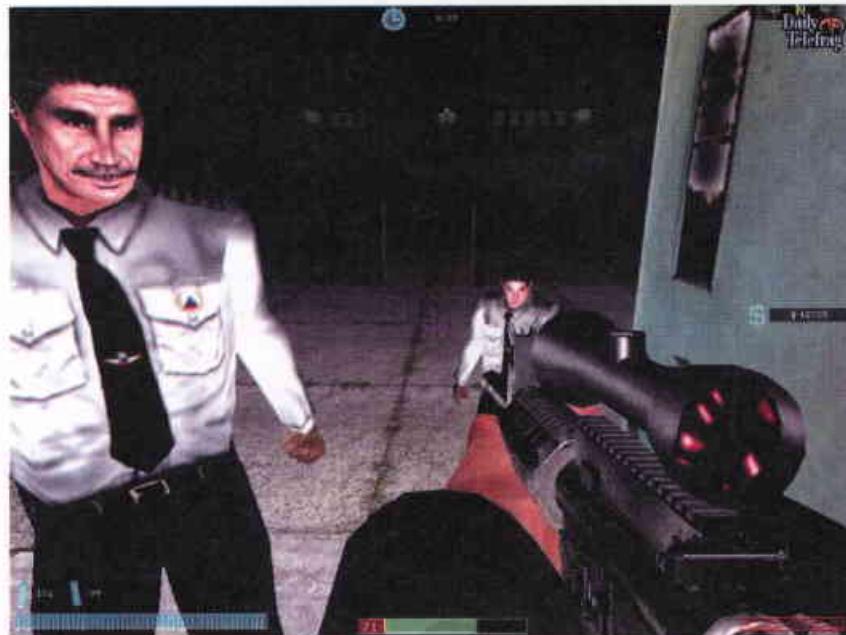
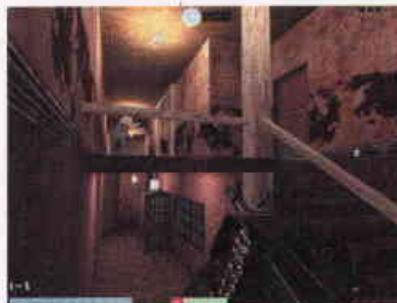
hı kendi uzmanı kadar iyi kullanamıyorsunuz. Mesela M-60 Sniper'in elinde Heavy Weapons uzmanı göre çok daha fazla dağılıyor.

Ufaklıklar ve iri kıymılar

Bütün asker tiplerinin görünüşleri ve üniformaları farklı. Mesela Sniper diğerlerinden çok daha ufak tefek ve kamuflaj giysileri giyiyor. Bu yüzden gürümeli ve vurulması daha zor. Heavy Weapons uzmanı iri kıymı bir şeyken Medic'ler standart ölçülerde. Arna elbette bu onların önemini azaltmıyor.

Cümlü oyunda vurulduğunuz zaman ölmeseniz bile kan kaybetmeye başlıyorsunuz. Vurulduğunuz silaha ve bölgeye göre Life'ınız yavaş yavaş azalıyor ve bir medic yetişip yaralarınızı sarmazsa sonunda ölüyorsunuz. Bu oyunda Medic'in kullanımını oldukça değiştirecek gibi.

Oyunda altı asker tipine ek olarak bir de komutan modu var. Eğer komutan olursanız oyuna katılmıyorsunuz. Onun yerine size özel bir ekran-



dan olup biteni izleyip askerleri yönlendiriyorsunuz. Her askerin omzunun üzerinde bir kamera var ve bu kameralardan direkt görüntü alabiliyorsunuz. Hatta asker öldüğünde bile kamera çalışmaya devam edebiliyor. Ama arada bir şrapnel parçası veya bir mermi isabet ederse kamera devre dışı kalıyor ve o askerden artık görüntü alamıyorsunuz. Oyunu çok daha zevkli kilacak bir özellik olsa da aksiyonun içinde olmak varken kimse komutan olmak istemeyecek. Ama dert etmenize gerek yok çünkü her ölümünden sonra asker tipinizi değiştirebiliyorsunuz. Böylece bu işi dönüşümlü yapma şansına sahipsiniz.

Oyun kendinden bot desteğine sahip olacak. Böylece zevkli bir oyuna yetecek kadar adam toparlayamazsanız botları devreye sokabileceksiniz. Hatta oyuncunun her bölümü için belli bir minimum oyuncu sayısı belirlenmiş ve yeterince oyuncu yok-



sa otomatik olarak botları devreye sokuyor. Elbette bu özelliği iptal etmek mümkün.

Gevezelik vakti

Global Operations'ın sıfırdan yapılmış bir oyun olmasının getirdiği pek çok avantajı var elbette. Mesela oyundan baştan Voice-over-IP özelliğine sahip. Yani oyun içinde sesli olarak konuşabiliyorsunuz. Burada iki seçenek'e sahibiz. Birincisi telsizden bütün



tim arkadaşlarınıza seslenmek veya yakın çevrenizdeki kilerle bağırmak. Böylece gereksiz mesajlarla sizden uzaktaki kişilerin akını karıştırmamış oluyorsunuz. Ayrıca oyunda kullanılan LithTech 2.5 motoru sayesinde konuşłużda yakınındakiler sesinize uygun olarak dudaklarınızın hareket ettiğini görebiliyor. Aynı zamanda LithTech 2.5'ün grafik yetenekleri de sonuna kadar kullanılıyor. Her biri 1200 poligondan oluşan modeller, haritalardaki hava ve zaman değişimi efektleri ile Global Operations'in CS'den daha iyi görüneceğini tahmin etmek hiç de zor değil.

Oyunda oldukça etkileyici olan diğer bir özellik balistik hesaplamalarında. Oyundaki tüm silahların belli bir gücü ve tüm yüzeylerin belli bir dayanıklılığı var. Elbette CS'de ve diğer pek çok oyunda da bu vardı. Bazı silahlar kutuların arkasına geçerken bazları geçermezdi. Ama Global Operations'da bu olay çok dahaince hesaplanıyor. Bir kurşunun bir yüzeyi delip delmeyeceği kullanılan mermi tipi, atış mesafesi, kurşunun o anki hızı ve daha önce hangi yüzeylere çarptığına bağlı olacak. Yani CS'deki gibi duvardan gelen AWP mermisi hep 52 life götürür mantığı yok. Mesela birisini ayağından vurdunuz ve kurşun yoluna devam edip diğer ayağı da vurdu. Verilen hasar ve kan kaybı iki ayak içinde farklı hesaplanıyor. Üstelik tüm modeller üzerinde kurşunun nerden girdi nerden çıktığını görebiliyorsunuz. Kurşunlar sert yüzeylerden sekebiliyor.

Sonuçta Global Operations 32 farklı tim, bunlar için hazırlanmış 192 ayrı modeli, 36 gerçek silahı, bu silahlar için alınabilen laser hedefi gibi aperatları, 16 farklı bölgedeki 16 görevi, gelişmiş Voice-over-IP ve balistik hesaplama özellikleri ile oldukça zengin bir oyun. Bugüne kadar gördüğümüz Counter-Strike'ı tahtından indirme çabaları içinde en başarılısı olacağı kesin gibi. Ama bana kalırsa Counter-Strike'ı tahtından indirmek yerine ona alternatif olabilecek ancak. Çünkü CS'nin sırrı basit ve etkileyici olması. Gereken "her şeyden" tek bir fazlası olmaması. CS'yi ancak haftada üç beş saat az oynamamızı sağlasa bile bu Global Operations için büyük bir başarı olur herhalde. ☺

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

praetorians

Flaş! Objektiflerimize yakalanan Roma İmparatorluğu'nu hiç böyle görmediniz!



Yazarın çok özel notu: Arkadaşlar bir dergi yazarının başına gelebilecek en kötü şeyler dergideki diğer herkesin yapmış bir tek sizin beklenmeniz ve yazdığınız bir yazının ertesi gün neden olduğunu bilmediğiniz bir şekilde silinmesi ve baştan yazmak zorunda kalmanızdır. Bunnların hepsinden kötü olan tek şey ise bunların ikisini birden aynı anda olmasıdır. Tahmin edin bakalım bunları neden yazıyorum. Dolayısıyla bu yazıyı ışık hızına yakın hızlarda yazmak zorundayım, hatam olursa affola...

Commandos ilk çıktığında dudaklarını uçuklatacak kadar güzel ve etkileyiciydi (işallah gelecek ay Commandos



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

04. 2002

Tür • 3D RTS

Yapım • Pyro Studios

Dağıtım • EIDOS

Bize Göre • Farklı birellikleri, 3ırkı, yoğun stratejik kararları ve her an rakibinizi takip edebileceğin gibi özellikleriyle merak edilmeye hakedecek ilginç bir oyun. Hem şurada nisana ne kaldı ki?

rak eklediği çok önemli laflar da var. Pyro her şeyden önce şu ana kadar bu tərz oyun yapan tüm firmaları dikkatle incelemiş ve onların yaptığı hiç bir tuzağa düşmek istememiş. Gereksiz ve yanlış ayrıntılar oyundan çıkartılırken insanları etkileyebilecek, eğlendirecek ve düşündürecek (reklam gibi oldu) özellikler ön plana çıkarılmış. Mesela Hollywood

«Birliklerinizin miktarının hiç bir önemi yok, savaşın kaderini değiştirecek en önemli şey vereceğiniz doğru taktikler ve stratejiler olacak»

2'yi kucaklayacağız ve öpeceğiz (daha ileri gidebiliriz). Pyro, Command & Conquer ile Cannon Fodder' u birleştirip büyük başarı yakalayan Commandos konusundaki birkimini ve tecrübesini başka bir oyun türünde, daha doğrusu bir 3D real time stratejide devam ettirmeye karar vermiş gibi gözüküyor. 6 ay sonra çıkışması beklenen Praetorians bizi Roma dünyasına doğru tarihi ve eğlenceli bir yolculuğa götürüyor.

"Emel'in selamı var."

Oyunun programcılardan David Punset dün bizi arayıp oyun hakkında bayağı bir bilgi verdi. (dersi geç çökarsa bilin ki bu yazısı 22'sinde yazıldığı içindir, ama bunu sorumluşu valla Deyvid'dir). Neysse Deyvid'in ilk belirttiği Praetorians'ın az önce söylediğim gibi Julius Caesar dönemine ait gerçekçi bir oyun olması. Ama buna ek ola-

filmelerinin başarısını ve Tinsel Town oyununun sıkılığını görüp oyunculara birebir tarihi bir senaryoya oynatmanın ne adar yanlış olduğunu ve eğlenceyi artırmak için gerçekten biraz kopmuş bir dünyayı yaratmanın uygun olduğunu görmüşler. Böylece oyuncuların tarihi aynen yaşayabilecekleri gibi isterlerse onu değiştirebilecekleri de bir oyun ortaya çıkmış.

Oyun ilk bakışta Age of Empires'la Shogun: Total War' andırıyor (eh ikisi de çok baba oyunları olunca bu benzerlik çok da açaip karşılanmamalı). Ama Pyro israla oygunun diğerlerinin yaptığı hataları yapmayacağı özgün bir oyun olduğunu belirtiyor. Hedefledikleri esas amaçın "en önemli özelliğinin olayların, çevrenin ve askeri birliliklerinizin dikkatli bir analizinin yapılp söyle kararlar verilebileceği saf bir strateji oyunu" olduğu Pyro'dakiler uzun bir süre bu konuya kafa yormuş gözüküyorlar (en azından Deyvid'in sesi yorgun geliyordu).

Oyun 2002 nisanında piyasaya sürüleceğinden oyunun konusu ve özellikleri için daha yapılacak



çok iş var. Ama yine de çok genel bir senaryo mevcut. Buna göre askeri gücünüzü kullanarak ortamda tek imparator olmaya çalışıyzınız (tamam kabul ediyorum, hiç yaratıcı değil, ama bir strateji oyunda konu o kadar da önemli değildir zaten, öyle değil mi?). Oyunda ilerledikçe o anki mevcut imparatora daha çok yaklaşыorsunuz ve oyuna da ismini veren Praetorian Guard'larla, yani imparato-

run en çok korkulan yakın korumalıyla mücadele etmeye başlıyorsunuz (ne alaka demeyin, yanı size civilisation tarzında bir stratejiden bahsetmediğimi anlatmaya çalışıyorum, gittikçe zorlaşan bir RTS havaşı da var oyunda).

"Hangi Emel?"

David'in dediğine göre oyundaki en çok istediklerinden biri de oyunculara Roma savaşlarının bire bir atmosferini yaşatmakmış. Yani düşman kalelerine saldıracak, kendinizi savunacak, savaşı kazanacak veya kaybedecek ama şunu göreceksiniz: Birliklerinin miktarının hiç bir önemi yok, savaşın kaderini değiştirecek en önemli şey vereceğiniz doğru takımlar ve stratejiler olacak. Bu da elbetteki birliklerin saldırısı, savunma gibi temel özelliklerinin yanında bir sürü başka stratejik özellikleri de olacak demek bunları aşağıda biraz daha yakından inceleyeceğiz.

Oyunda seçebileceğiniz 3 tane topulluk olacak. Her biri o zamanki dünyanın süper gücü olmayan çalışan bu ırklar tahmin edeceğiniz gibi Romalı'lar, çöl halkı Misirli'lar ve ormanda doğup büyümüş Gaul ırkı. Tahmin edeceğiniz gibi her ırkın farklı birlikleri olacak ve aynı starcraft ve turevlerinde olduğu gibi farklı mantıkları olacak. Mesela Gaul'lar sayı olarak her zaman Romalı'lardan ve Misirli'lardan daha fazla ama güç olarak da daha zayıf olacak. ırkların birliklerinin ve savaş makinelerinin (bu arada üretecekleriniz gördüğünüz gibi iki ayrı ana grupta toplanmış durumda) en yarısı gözle görülebilimdeambaşka olacak (ki yaklaşık 35 tane ayrı ünite olacak, bunların 18'i birlik, 15'i savaş makinesi ve geri kalınları da denizde gidenler olacak (hot gibi)) ve bu farklılık oyuna aynı Command & Conquer'deki gibi her birliğin belli bir diğerine göre daha kuvvetli olacağı şeklinde yansıyacak.

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkacak olan Praetorian Guard'lar yaklaşık 500 ile 1000 kişilik ordular olacak; ama oyun motoru 5000 birliği aynı sa-

vaştı oynatabilecek kadar güçlü olduğundan bu o kadar da sorun olmayacağı. Ama Pyro'dakiler savasılarda ordu miktarına belli bir limit koymayı uygun görmüşler. Çünkü altlarını altın çizgilerle çizererek tekrar tekrar oyunda sayının büyük bir önem taşımadığını belirtiyorlar. Mesela taktik, yerleştirme ve stratejite örnekler: Infantry birlikleri aynı C&C'deki gibi kendilerinin defansını artıran kaplumbağa şeklinde özel bir savunma moduna gelebilecek ve archers gibi uzun menzilli saldırılara karşı bir bayılı dayanıklı olacak ama daha kuvvetli masiv saldırılara karşı daha güçsüz kalacak. Aynı şekilde nobat cavalry birliği normalde diğerlerinin yapmadığını yaparak düşman kalelerinden ve duvarlarından geçebilcek ama o zamanı dayatını bırakmak zorunda kalacak. Yine eğer bir köprüyü cavalry birliklerinden korumanız gerekirse pikeman kullanacağınız ki, uzun mızrakları onlara karşı etkili olabsın (braveheart'i hatırlayın); böyle bir durumda archers kullanmak ise büyük bir hata olacak. Yani tüm birliklerin karışımıdan oluşan ve akıllica stratejilerle donatılmış bir ordu oyundaki en iyi, en yenilmez ordu olacak.

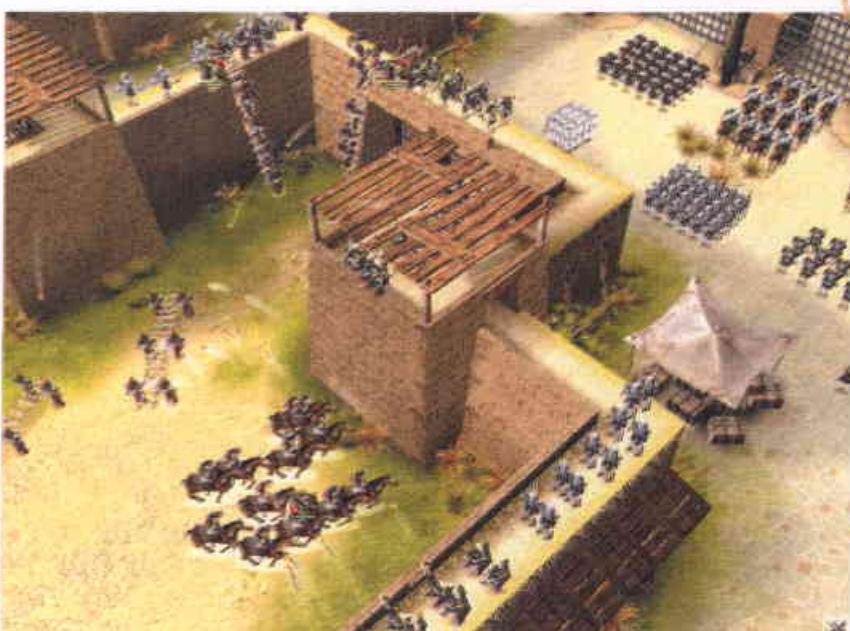
"Eyy Ti En E?"

Oyunda toplam 15 single player görevi olacak, ama multiplayer'a da desteği olacak. Deyvid'in söylediğine göre Pyro'nun en büyük amaçlarından biri de, kolay öğrenilen ama zor ustalaşacak oyunları dizayn etmek. Böyle bir dizayn için de bazı radikal degradoilder yapan Pyro mesela oyuncuların süpriz saldırılara karşı en ufak bir eziyet çekmesini engellemesi için oyundaki görüş engellerini yanı "line of sight"ı çıkarıp tüm haritayı oyuncunun görüşüne açıyorlar. Bir tek gece görevlerinde fog of war olacak (bu durumlarda da yüksekte durmak veya bir megale veya ateş kullanmak, görülecek). Dolayısıyla rakibinizin ne yaptığıni hemen her zaman görebileceksiniz (fog of war'la oynamaya alışmış bize bakalım bunu nasıl karşılayacağız?) Sadece çok belli bazi binalar ve çeşitli savaş makineleri kimin birliklerini engelleyebilecek. Gemiler veya "assault tower" gibi birliklerle askerlerinizi gizlice başka bir yere götürüp süpriz saldırılarda bulunabileceksiniz.

Ayrıca Pyro daha önceki bu tarz oyunlardaki gereksiz ve kullanışsız kamera açılarını sevmeden den oyuncuya sadece iki tane kamera kullanmaya karar vermiş: Stratejik ve Taktiksel kamera.

Tüm binalar dışında oyuncu hakkında Deyvid'den öğrenebildiğim son şey birliklerini diğer oyunlarda görülmemiş bir kaynakla yapacağınıza. Ama bu konuda daha fazla bilgi vermekten kaçındı.

Sonuç itibarıyle Praetorianus, başarılı, eğlenceli ve fazlaca stratejik bir oyun olacağı benziyor. Sık dettle beklemenizi öneririm. Ne de olsa yapımcıların Commandos gibi çok önemli referansları ve büyük iddiaları var. Umarım yüzümüzü kara çıkartmazlar.





SID MEIER'S CIVILIZATION III

Üçüncü dünya savaşı mı çıkacak? Nükleer bir saldırı halinde neler olabileceğini biliyor musunuz? Civilization III'den sonra hayat var mı? Simdiden düşünmeye başlasak iyi olur...

Son zamanların en iç açı haberlerinden birini veriyor olmanın tedirginliği ile yazımız başlıyoruz. Kaç yıldır Civilization II oynadığını hatırlamayanlardanız, bilgisayarınızı her formattalığınızda ilk kurduğumuz beş programdan biri bu oyunsu, son bir ay içinde en az bir kez Magnificent olmak için kastışınsanız ve başardıysanız, bu tedirginliği anlamakta zorlanmamışsınızdır.

Bundan birkaç yıl önce, ilk kez bir bilgisayar oyunu hakkında, yayınlanmak üzere yazılım ilk yazı Call to Power'in çıkacak olmasına ilgiliydi. Oyun hakkında öyle çarpıcı yorumlar vardı ki demek ki Sid Meier olmadan da bu iş yapılabiliyor diye düşünmüştüm. Sonra oyunun kendisi geldi, çok geçmeden de gitti. Grafikler de oynanış da "modernize edilmiş"ti ama sonuça Activision'in Call to Power'ı rühsüz bir strateji oyundan öteye geçmedi. Derken Hasbro bir Civilization yapmak için harekete geçti, yaptı da. Sonuç, tam bir Civilization II klonuydu. Üstelik klonlama işlemi sırasında bazı hatalar yapmış, grafikler üstüne kahve dokulmuş gibi gevşeyip karamıştı. Yine de hakkını yememek

lazım, en azından oyunu iki kişi oynamak isteyenler için iyi bir alternatifti. O arada bir de Firaxis tarafından yayınlanan Alpha Centauri gördük. Bu kez başkumandan Sid işin başında ve seçilen mekan dünya değil uzak bir gezegendi. Alışmak için nereden baksanız birkaç 24 saat gerektiren Alpha Centauri, bu süreyle atlattıktan sonra etkileyici bir deneymişti. Aylar sonra Call to Power II çıktı ama sütten ağızı yanın bir grup Civilization oyuncusu yoğun dun tadına bile bakmak istemedi. Sesizce protesto edenler bir yana, Call to Power II'yi sevenler de oldu ama sebebini açıklayamam: çünkü onlardan biri değilim.

Sid Dönüyor

Şimdilik ise Sid Meier klasiği Civilization, ismiyle çalışmaya yeni bir çıkış hazırlanıyor. Başkumandan Sid Meier'in ekibi Firaxis ile başından beri Civilization'ı olduğu gibi korumaktan yana gönünen Hasbro'nun güçlerini birleştirerek kotardığı Civilization III, tarihi yeniden yazmak için belki de son fırsatınız. Hikaye aynı, Milattan Önce 4000 yılından başlayıp geledeğe adını yazdıracak bir uygarlık kumak için ekonomik, politik ve askeri gücünüzü ortaya koyacağınız. Göreviniz, dostlarınızın kızdırmadan, düşmanlarınızın cesaretińı kırarak ya en önemlisi de halkıniziñ keyfini kaçırmadan dengeli bir strateji kumek ve gereklse dünyahanın cahına okumak. Fakat artık Civilization oynaya ezbereğiniz yoldan gitme şansınız yok. Oyunu heyecanlı yapan da bu zaten. Basit bir ömek verebilim. Emektar oyunumuzda ne zaman tank öğretmeyi başarıp dünyayı karşısına alacak olusksa fundamentalizme geçer, hem savaşa direnen

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2001

Tür • 3D RTS

Yapım • Firaxis

Dağıtım • Infogrames

Bize Göre • Tarih teknikinden ibaret bir fikrine katılıyorsanız sakin kapırmaya...

halı susturmuş olurduk, hem de kaynaklarımız birbirine tikenmezdi. Bu yolla dünyeyi ele geçirmeye alışanlardan siz sizi bir sürpriz bekliyor. Yeni oyunda Fundamentalizm diye bir yönetim biçimini yok. Ayrıca rejimi değiştirdiğinde eskisi gibi "ben yaptım oldum" diyemeyeceksiniz. Devrim yapmanın bedeli eskisine göre "birazlık" daha gözle görülebilir. Yeni oyuna ekinen bir yönetim biçimi ise Nasionalizm yanı uluslararası. Oyunun ilerleyen aşamalarında karşınıza okacak bu yönetim biçimi, gözünüz hirs bürüyenler için ideal. Ekonomizmini dengelemek konusunda iyi bir çözüm olarak görünen nasionalizm iki zıt amaç için de kullanılabilirsiniz. Örneğin kendinize bir düşmen belirleyip savaş için seferberlik ilan ediniz. Bu durumda nasionalizm tüm askeri birimlerinizin ve binalarınızın giderlerini yanya düşürecek arna diğerlerini ikiye katlayacak. Üstelik savaş bitene kadar da yönetim değiştirme şansınız yok. Tam tersi de geçerli. Bang halindeyken askeri birim ve doneminizin giderleri normalin iki katı para götürürken buralann dışında kalan her şey yanya ucuzlayacak.

Civilization III'ü yeni yapan şyelerin başında şimdije dek görüşüderimizin daha detaylı bir şekilde



de sunulması geliyor. Örneğin diploması ilişkilerinizi kurduğunuz tekduze konuşmalar daha renkli ve çekişmeli bir hale getirilmiş. Hani size gelip "Duyduk ki barutu bulmuşunuz, bize de verin" derlerdi, siz de "hadi ordan, bu arada şu adamlarına söyle toprağımdan çıksınlar" diye cevap verirdiniz, sonra onlar da birbir özürle geri çekilirlerdi ya, işte artık ağızınıza gelen söylemek o kadar kolay değil. Çok daha sıkı pazarlık etmeniz ve bunu yaparken de daha dikkatli olmanız gerekiyor, hele de karşınızda kinin gücünü tam olarak kestiremiyorsanz.

Kültür Savaşı

Oyunda bütünüyle yeni diyeboleceğimiz bir özelliği var; kültür emperyalizmi. Tabii ki yapımcıları bu yeni özelliği "emperyalizm" diye nitelendirmiyor ama tíkí bizim dünyamızdaki gibi toplumlar kendi kültürlerini dayatarak güçlerine güç katabiliyorlar (Bkz. McDonalds). Oyunda bunu sağlamak için bol bol kültür ve sanat binası inşa etmeniz gerekiyor.



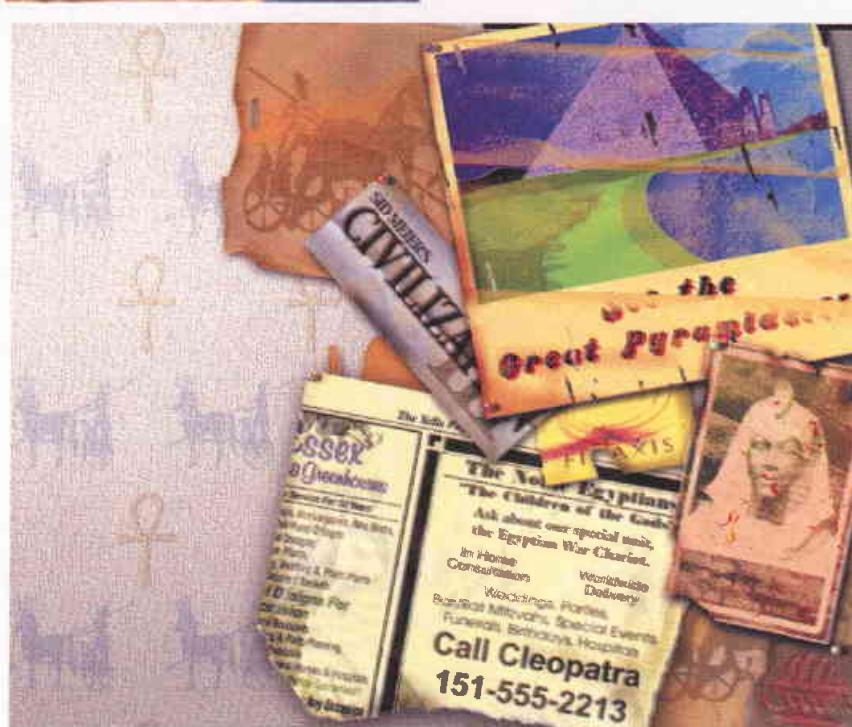
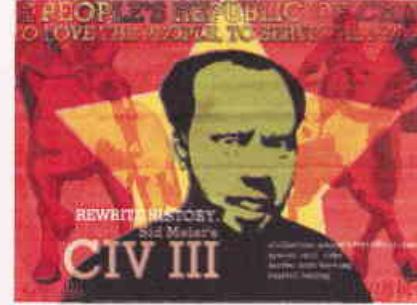
Kültür puanınız ne kadar yüksek olursa çevrenizdeki şehirleri o kadar etki altında tutabiliyorsunuz. Üstelik bu binalar yıldıkça etkileri de artıyor. Örneğin eski bir kütüphane ya da tapınak, yeni bir teknolojile birincil etkisini kaybetse bile kültür puanını olumlu olarak etkilemeye devam ediyor.

Teknoloji ağacında eskisinden daha fazla dal olduğunu, wonder sayısının arttığını, hem savaşta hem barışta istemediğiniz kadar birim ve bina üretme şansınız olacağını söylemeye gerek var mı? Ticaret ise eskiden olduğu gibi, "olsa da olur olmasa da" diyeboleceğiniz bir şey değil. Komşularınızla ticaret yapmak Civ II'de hem keyifsiz hem de büyük kazançlar getirmeyen bir yöntemdi. Üstelik ticari ilişkilere girmeden de dünyayı parmağınızda oynatabildiniz. Bu kez ise büyük oynamak için ticareti ciddiye almak zorundasınız. Kim uğraşacak demeyin, çünkü bu işin kazancı da eskisine göre daha fazla.

Yeni teknolojiler araştırmak karşınızda en büyük rakip zaman. Özellikle oyunun başlarında varınızı yoğunuzu bilime yatırmanızda fayda var. Çünkü eskisi gibi haritadaki her kareyi bilip bilmenden kullanma şansınız olmayacak. Ne demek bu? Ornekleyelim, eski oyunda su kaynaklarının üzerinde yol yapmak için köprü inşa etmemi bilmeniz gerekiyordu, hatırlarsınız? Şimdi aynı kural diğer doğal kaynaklar için de geçerli. Örneğin şehrinizin civarında altın yatakları olsa da, eğer altın işle-

meyi öğrenmediyseniz bundan faydalananmaya caksınız. İşinizi zorlaştıran ama oyunu daha gerçekçi kılan benzer bir özellik de askeri birimlerin içi geçerli. Örneğin, bronzu buldunuz ama topnaklarınızda hiç işlenecek bronz yok, o halde ya birinden bronz satın alacağınız ya da Phalanx üretemeyeceksiniz. Aynı şekilde tank üretmek için çeliğe, süvari yetiştirmek için ata, modern otomobiller ve araçlar için lastiğe ihtiyacınız var. Her birim için aynı bir doğal kaynağı ihtiyacınız olduğunu

değiştirilmiş. Yepyeni bir grafik motoru kullanan ekip, Civ II'den sonra çukan devam oyunlarında olduğu gibi birimleri hareketli hale getirmiştir. Yol almak, savaşmak, savunmada beklemek gibi türlü eylemler için biriminiz türlü hareketler yapıyor. Sadece birimler değil, yer şekilleri de, şehir ekranları da eskisinden oldukça farklı. Bu görsel yenilik bence tam tadında olmuş. Adamlar sırı "bakın bunu da yapabiliyoruz biz" demek için her şeyin birbirine girdiği, kasvetli bir ortam yaratmak yerine, hem ye-



ni ve heyecanlı hem de temiz bir iş çıkarmış.

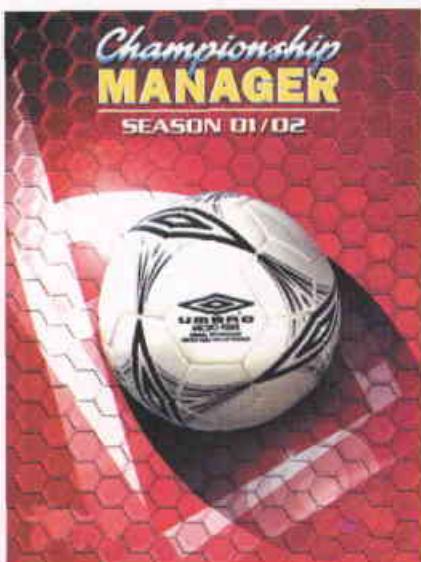
Yapay zekanın yapabildikleri eskisinden çok farklı görünmüyör ama uygurlığınız sizin kontrol ve tahammül sınırlarınızı aşacak derecede buyuduğunda iyİ bir sağ kol gibi yükün bir bölümünü üstünden alıyor. Yine de bana kalırsa iyİ bir hükümdar kendisinden başka kimseye güvenmez. Dolayısıyla düşmanların yapay zekası asistanlarından da ha önemli ve onlar da tarihten ders almışa benzeyyorlar. Yani eskiden düştükleri hataları tekrarlamayacak gibiler. Ya çok pişink duran ya da ihtiwas yüzünden koca ülkeyi harcayan küçük zavallı liderlerin yerine attığı adımı daha iyİ tartan satranç oyunları geliyor. Ne olursa olsun, sonuçta bu onları yok olmaktan kurtaramayacak! ☺

Serpil Ulutürk | obломovie@hotmail.com

Kendi Gökkubbemiz

Göründüğü gibi artık toprak eskisinden çok daha değerli, dolayısıyla kendinizi bir avuç toprak için birbirine girenleri görmeye hazırlayın. Gerçi dünyada yaşayan insanlar olarak, her karesi kanla sularmış bir Civilization haritası muhemeden bizi hiç de şartmayacak. Artık sadece şehirlerinizin sınırlarını değil, yerleştiğiniz bölgenin tamamını korumanız gerekiyor ki o bölge içindeki kaynakların hakimiyeti bir başkasına geçmesin.

Gelelim grafiklere... Civ III yapıldıken oyunun ruhuna ne denli sadık kalındıysa grafikler de o denli



championship manager 3 season 2001/2002

Yanlış görmüyorsunuz, Championship Manager hakkında yazı yazdık...

Bir spor ve futbol tutkunu olarak Tıgın'ın birması ile kendimi adeta bir boşlukta hissettim. Neyse ki bu dönem çabuk bitti ve de tekrar dan ligler başladı. Bu sezon bütün takımlar kollarını kuvvetlendirmek için transferler yaptılar, teknik direktör değiştirdiler ve yeni hedefler belirlediler kendilerine. Slgames, bütün bu yeni transferleri ve en güncel kadroları, yepeniyi heyecanları, Ekim'in ortasından itibaren Championship Manager 01/02 adı altında, üstelik birbirinden güzel değişiklikler eşliğinde piyasaya çıkacak ve bu oyun, hayranlarını yine monitörlerinin

C Ceza: Şu Spalletti tam sopalık, utanmadan hem klubüne, hem kendisine ceza yediriyor.



A Anelka: Artık Anelka gibi 3 sezon maç başına 1 gol atmak yok, gerçekçilik ön planda.

başına çivileyecek. Ben de bu oyuna tapanlardan biri olarak yine takımım her gol attığında "Gooooool !!!" diye ayağa kalkıp, yediğinde ise "inşallah ofsayttır veya golden önce bir foul olmuştu" diye dua edeceğim.

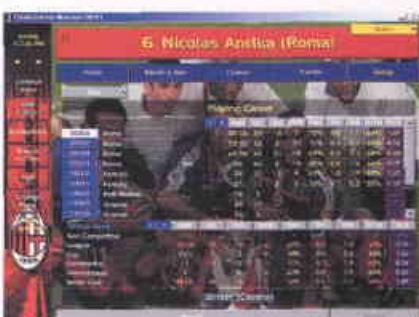
Gooooooooooooool !!!

Aman benim bu kadar gaza geldiğini görüp de "Championship Manager yepeniyi bir şekilde karşımıza gelecek, adamlar oyunu acaba ne kadar değiştirdiler?" gibi düşüncelere kapılmayın. Sonra büyük hayal kırıklığı olur sizler için. Oyun

O Fog of War: Bu da CM'nin fog of war'u, pek stratejilerdeki benzemiyor değil mi?



D Düdüük: Dediğim düdüüğü sokma anı, kolaysa çıkarın bakalım.



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

10. 2001

Tür • Menajerlik (veya simülasyon mu?)

Yapım • Slgames

Dağıtım • Eidos

Bize Göre • CM 00/01'in üzerinden 1 yıl geçmesine rağmen en çok satan 10 oyuncu içindeydi. Bu CM'nin ne kadar çok sevenin olduğunu gösteriyor. Slgames sevenlerine bir çok yenilik ile 01/02'yi getiriyor. Oyunu bekleyenler için de mosu çıktı bile.

CM'3'ten beri süregelen klasik formunda. Oyundaki temel ögelerin hepsi aynı tutulmuş olacak. Örneğin maçları hala sadece bir sözlük (!) dolusu (evet maçlar o kadar detaylı anlatılıyor ki sözlük diyebilirim) kelime ile izliyoruz. Herhangi bir animasyon yok. Sadece yazıları okuyarak tatmin olacağız yine. Slgames yetkilileri 3D veya en azından 2D maç görüntülerini ancak CM 4'te (daha çıkışına çok var hemen heveslenmeyin) ağızımızın suyu akarakta izleyeceğimizi belirttiler. Benim bu noktada biraz şüphelerim var. Slgames'in bu 3D ve 2D fikrini daha da ertelemesi veya iptal etme ihtimali yüksek. Çünkü bu oyunu ikinci veya üçüncü versiyondan beri oynayanların çoğu yapılacak olan herhangi bir grafik içeren maç motorunun CM'nin havasını bozacağına inanıyor ki, bu kesime ben de dahilim.

Nee, ofsayt mı?

Neyse CM4'ü bırakalım zaten ona daha çok var. CM 01/02'de 26 tane şampiyonluk için uğraşacığınız lig bulunuyor. Bunlar genellikle ünlü ligler, bunu birisi "Uganda ligi yok mu be yuh" demesin diye belirtiyorum. Lig sayısı geçen versiyon ile aynı fakat menajer, scout ve de oyuncu sayılarında hafiften (!) bir yükselme var: 50.000'den 100.000'e çıktı, sadece 2 katı, yani Slgames ve

de onların scouteri, oyunculara baya bir önem vermişler.

CM 01/02'de her oyunda olduğu gibi bir editör var, bununla sezon ortasında yapılan transferleri kendiniz, patch çıkışını beklemeden yapabilirsiniz. Hatta kendiniz daha gerçekçi olacağın inanıyorsanız oyuncuların özelliklerini tek tek zamanınızı ayırp değiştirebilirsiniz. Örneğin ben Jarde'in pace(hız), teamwork ve workrate özelliklerini azaltmışım. Adam ne de olsa kaplumbağadan bile hantal.

Yeni sezonun getirdiği yeniliklerden biri tabii ki çağımız futbolundaki kural değişiklikleri. İtalya ligindeki maçlarda eskiden 3 Avrupa Birliği dışı oyuncu oynatabiliyordunuz fakat artık öyle bir şey olmayacak. Şampiyon olduğunuzda takımınızın aldığı ücretler de bu yılın fiyatlarına göre olacak. Kisaca oyun her şeyeyle 01/02 sezonu üstüne kurulmuş.

Medya da artık sadece "Milan bu sene şampiyonluğun en büyük favorisi" veya "Ronaldo bu performansı ile Inter'den gidecek ilk oyuncu olmalı" gibi mesajlarla baymayacak. Çok çeşitli mesajlar ve de eleştiriler gelecek gazeteci ordusundan.

Eline Sözlük, Gözüne de Gözlük

Maçı simule eden motor en çok geliştirilen kısım. Daha geçenlerde CM 00/01 oynarken başıma gelen bir olayı aktarıyorum: Korner attım, defans oyuncusu kafa ile uzaklaştı, ardından Kerem topa sahip oldu diye yazınca dumur oldum. Bu arada Kerem INAN benim gerçekten inandığım

biz Bayern Münich olarak İtalya'ya turistik amaçla geldik ve de Şamp. Lig'de finale çıkmak gibi bir hedefimiz yok." Transfer politikalarından örnek vermem gerekirse de Juventus 40 milyon dolara 33 yaşındaki Thuram'ı benden aldı, Thuram da sene sonunda futbolu bıraktı. Bilgisayarın artık bu tip hatalara düşmeyeceğini umuyoruz ve de yazımıza devam ediyoruz.

Bir de Hag'iye kırmızı kart ha?

Benim en çok seveceğim yeniliklerden biri de yönetim kurulu hakkında medyaya ültrimatorda bulunabiliyorsunuz. Bunu sadece sizin transfer paranızı çoğaltmaları yönünde bir baskı olarak kullanabilirsiniz. Yani "parayı veren düdügü çalar" mantığı ile hareket ediyorsunuz. Fakat yönetim kurulu "Sen deli misin o kadar parayı donumuza satsak bulamayız, yarın yeni teknik direktörümüz Fatih Terim geliyor, hadi sana geri kalan hayatında başarılar" deyip, o düdüği öyle bir ağızımıza sokuyorlar ki, bir daha geri çkartamıyoruz.

Maçlardan önce karşı takımı artık çok daha iyi inceleme fırsatınız var. Scoutunuza mesela Juventus'u incele diye bir görev veriyorsunuz, o da size Juve'de en çok güvenilen futbolcunun Montero olduğunu aktarıyor. Juventus'un dünya çapında bir takım (sağır sultan bile biliyor ama neyse) olduğunu ve de 3-5-2 oyun sisteminin yerlesimi olduğunu belirtiyor. Siz de taktığınızı ona göre hazırlıyorsunuz.

Strateji oyuncularının vazgeçilmez parçalarından biri olan Fog of War, yani savaş sisi bir şekilde

«Battlefield 1942 savaşta kullanılmış olan belli başlı tüm silah ve araçları oyunda kullanmanıza imkan verecek.»

fakat 10 maçta 11 gol yiyerek yalancı olduğuna kanaat getirdiğim, arkası merkez bankası olan bir kalecidir. Asıl olaya gelirsek, düşününse bir futbolcu kafa ile topu 70 metre uzağa vuruyor, yok utanmasa aya gönderecek, fakat insaf etmiş. Bir başka olay ise Anelka adlı oyuncumun (artık oyuncu mu desem tazı + roket atar + futbolcu karışımı mı desem karar veremiyorum) kendi ceza sahasından aldığı topla 6 oyuncu çalmayıp üstünde de 35 metreden attığı gol. Bir hatırlatma daha, o maçta Aneka'cım 4 gol birden sallamıştır. Birisi hangi dandik rakibe karşı diye mi sordu? Barcelona'ydı. Barça'nın dandik takım olduğunu söyleyebilmek için 1000 şahit gerek ve hepsinin futbol cahili insanlar olması lazım. (birisi Level editörleri mi dedi?) Ahah tamam vurmayan pardon, sadece şakaydı. AAH !

Eski bilgisayarın yönettiği takımlar çok aptalca taktik hataları yapıyorlardı ve de transfer politikaları çok yanlıştı. Ben Şamp. Lig'inin yarı final 1. ayağında Bayern'i 2-0 yendim. Adamlar rövanş için geldiklerinde, maça 5-4-1 taktiğiyle ve de defansif bir kadro ile çıktılar. Bunu futbol dilinden Türkçe'ye çevirirsek şu şıklıyor: "Menajer Can Bey

CM'nin içine de sızmış. Şaşırıldınız değil mi? Ben de çok şaşırıktım ilk duyduğumda fakat beğenecem umuyorum. CM'de bütün oyuncuların istatistikleri bilgileri vardır (hızı, şutu, deparı, kafa vuruşu, zıplaması vs) ve bunları oyuncunun üzerine tıkladığınız anda görürsünüz. Sı işte bu konuda büyük bir değişikliğe gitti. Artık siz bir Milan menajeri iken Hataysporlu Abdül'ün istatistiklerini göremeyeceksiniz, ancak scoutunuza o oyuncuyu izlemesi için gönderebilirsiniz, böylece istatistikleri hakkında bilgi alabilirsiniz. Tabii ki Zidane, Ronaldo gibi tapılaşmış oyuncular için scout göndermenize gerek yok. Sı bu değişikliğin oyunu daha da gerçekçi kılacağına inanıyor, ben de kesinlikle katılıyorum. Bu kadar gerçekçi bir oyunu kaç sene dir oynuyordum ve her oyunu açışında düşünürdüm "Bundan daha gerçekçi nasıl yapılabilir?" diye. Adamlar sanki benim için yapmışlar bu özelliği. Bu fog of war'u sevmeyecek olan kişiler de olabilir, sı onları da düşünmüştüm. Fog of war'u isteğinize göre açıp kapayabilirsiniz (tabii ki sadece oyunun en başında).

Bir menajer olarak kullanabileceğimiz bir sürü yenilik var. Oyuncular hakkında notlar almak da



● Karşılaşma: Hollanda ve İngiltere'nin en iyi defansları yarışıyorlar. Sizce kim daha iyi?

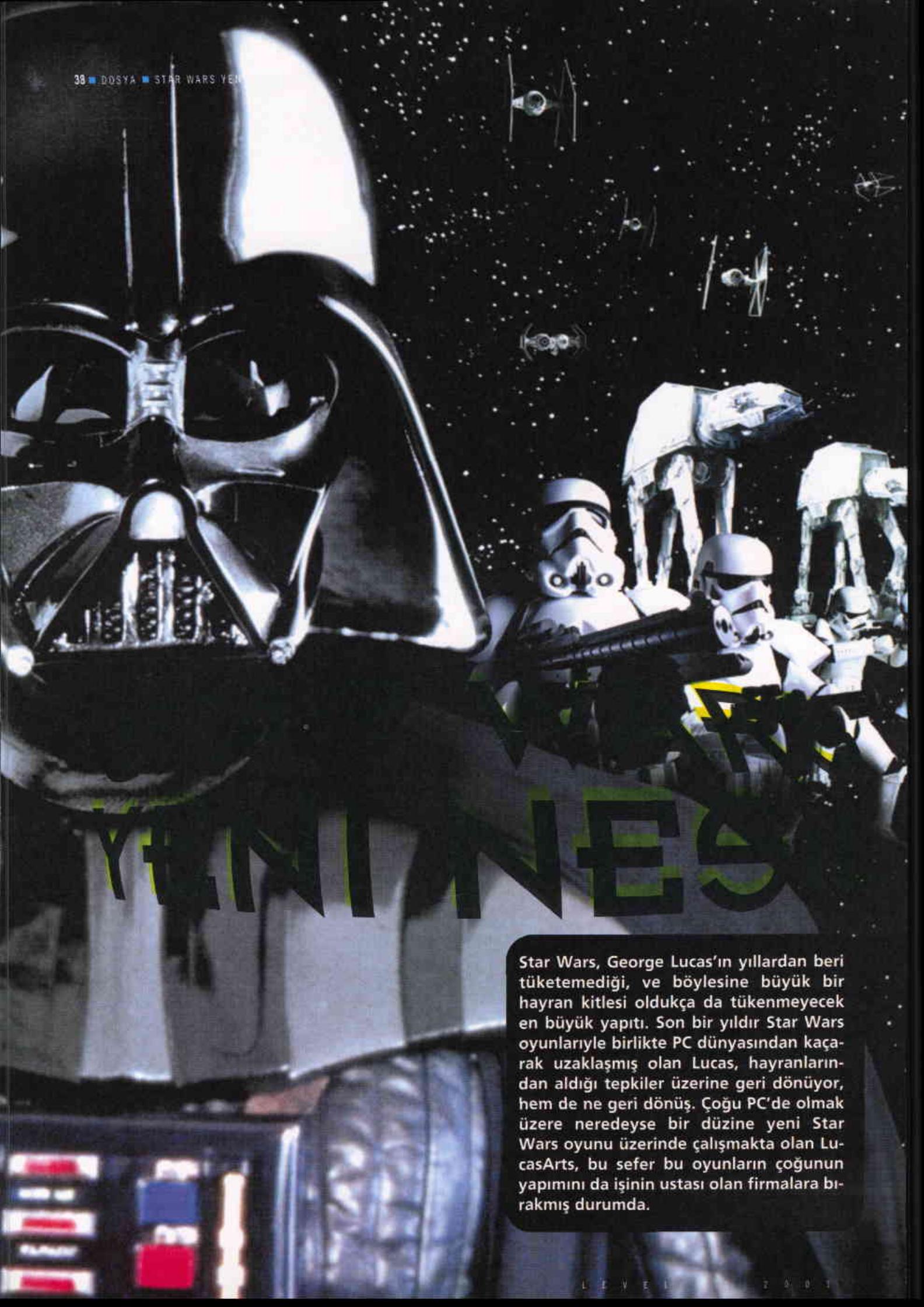


● Medya: Medyadan ulaşacak yeni mesajlardan biri, kendi adınıza böyle bir haber almamaya bakın.

İyi bir fikir olmuş. Örneğin Emre Belözoğlu hakkında not alacağınız. Üç tane seçenekiniz var: "Kontrat yenilemek için hatırlat", "İleride iyi bir oyuncu olacak 1 ay sonra haber ver" veya "Transfer etmem için hatırlat". Bunları hatırlatmak zaman hakikaten zor oluyordu, (Yoksa ben mi yaşılanıyorum) bundan böyle derdimize derman bulunuyoruz. 2 oyuncudan hangisinin daha iyi olduğunu anlamak artık çok daha kolay. Sı bir tartışma ekranı yapmış, böylece 2 oyuncunun özelliklerine de teker teker bakıp onları öyle karşılaşmak gibi bir hamallık yapmayıyoruz. Sı bize futbolcularınızın aldığı cezalara itiraz etme hakkını veriyor. Bunu yaparken hakemler hakkında çok konuşacak olursanız hem para cezası hem de takımınızın başında maça çıkamama cezası alabileceğinizi belirtmeliyim. Sakat oyuncularınızı yurtdışına tedavi olması için gönderebiliyorsunuz. Bazı çakal futbolcular sakatlaşmış numarası yapıp tatil falan giderse valla biletlerini keseceğim. (Tabii ki böyle bir şey yok tamamen benim fantezim, ben futbolcu olsam kesin bir yolunu bulur yapardım)

Bu yeni çıkacak oyunu herkesin, en azından sporla ilgili olanların bir kere denemesini tavsiye ederim. Bağımlılık yaparsa bana hesabını sormak yok yalnız, mesuliyet kabul etmem. Bu oyun gelmeden gözüme uyu girmeyecek sanırım. Nitekim şu an sabah 6 ve de kardeşim okula gidiyor "Günaydın erken kalkmışsun" dedi. Günaydın bütün Level okurları. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



Star Wars, George Lucas'ın yıllardan beri tüketemediği, ve böylesine büyük bir hayran kitlesi oldukça da tükenmeyecek en büyük yapıtı. Son bir yıldır Star Wars oyunları ile birlikte PC dünyasından kaçarak uzaklaşmış olan Lucas, hayranlarından aldığı tepkiler üzerine geri dönüyor, hem de ne geri dönüş. Çoğu PC'de olmak üzere neredeyse bir düzine yeni Star Wars oyunu üzerinde çalışmaktadır LucasArts, bu sefer bu oyunların çoğunu yapımını da işinin ustası olan firmalara bırakmış durumda.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

LucasArts/Ensemble Studios

Star Wars evrenini konu alan oyunların çoğu başarılı yapımlar idi. Bir istisna ile: Star Wars konulu strateji oyunları, Ne Star Wars Rebellion, ne de geçen yılın hikaye garibesi Force Commander, fanatiklerin istediği vermemeyi başaramadı. Tek başlarına sağlam bir RTS'nin altından kalkamayacağını anlayan LucasArts, işin ustasına gitdiyor: Age of Empires'in yapımcıları Ensemble Studios'a.

75 yıllık hikaye

Galactic Battlegrounds'un hikayesi, Episode 1: Phantom Menace'dan 30 yıl önce başlayıp, Episode 6: Return of the Jedi'dan 10 yıl sonra bitiyor. Yani 6 filmlük koca seriyi bu oyuna sığdırmışlar. Ama oyunun konusu filmlerle aynı paralelde gelişmiyor. Destanın başka bir bölümünü yaşıyor bize. Ama filmlerdeki hemen hemen bütün önemli karakterler oyunda karşınıza bir şekilde çıkacak.

Battlegrounds'da oynanabilir altı ırk var: Asiler (Rebel Alliance), İmparatorluk (Galactic Empire), Federasyon (Trade Federation), Royal Naboo, Gungan'lar ve Wookie'ler. Altı ırka ait 6 farklı senaryo olacak. Bu senaryoların hepsi aynı zaman diliminde mi geçecek (Red Alert gibi), yoksa sırasıyla oynanıp birbirine mi eklenecek (muhtesem Starcraft gibi) henüz belli değil, ama oyunun çok uzun bir zaman dilimini kapsadığını düşünürsek, ikinci daha muhtemel gibi gözüküyor. Ayrıca her senyoda bir tane "What if?" yani "Öyle değil de böyle olsayı ne olurdu?" görevi olacak. Mesela, ya Anakin ilk filmde Trade Federation'in ana gemisini şans eseri yok etmemeydi, Star Wars evrenine ne olurdu, ne değişirdi... İlginç bir düşünce, bakalım ne kadar iyi uygulanacak.

Altı uyguraklı için toplam 300'den fazla ünite olacak. Kara, hava ve deniz ünitelerinin içinde filmlerde gördüklerimizin yanısıra hiç görmediklerimiz de var: Stormtrooper'lar, Jedi Şovalyeleri ve Sith Lord'lar, AT-AT ve AT-ST robotları, X-Wing ve TIE Fighter'larla dolu bir savaş alanı düşünün. Çok büyük savaşlarda Darth Vader, Prenses Leia, Chewbacca ve Qui-Gon gibi önemli karakterler ordularıyla birlikte savaşacak.

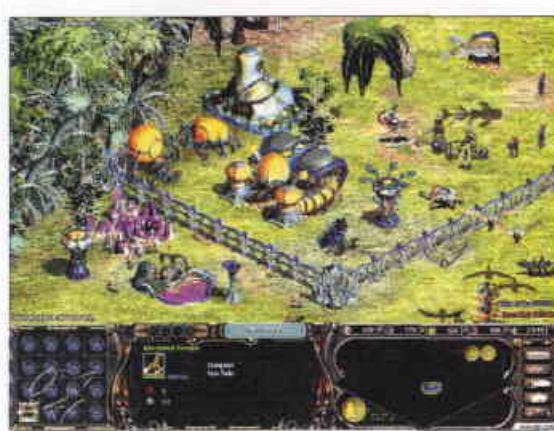
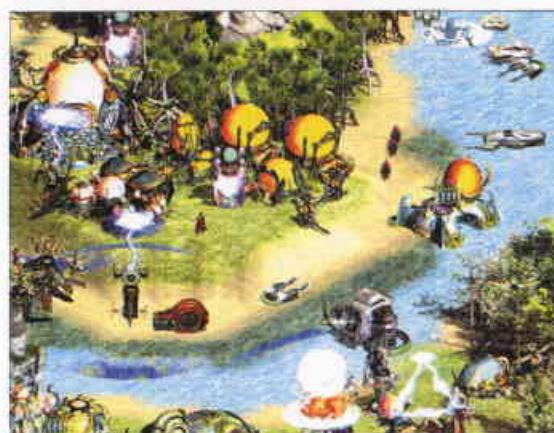
Ama dikkatimi çeken bir şey var. Oyunun videolarında onlarca X-Wing ve Tie Fighter'ın havada asılı durup binalara lazer sıkıyorları ki, Hollywood tarihinin en karizmatik savaş aletlerini böyle görmek açıkçası çok gücüme gitti. Umarım oyunun son halinde bu saygı duyuyla aletler saldırısını helikopter gibi değil, hedeflerine sorti yaparak gerçekleştirirler.

Üs kurulacak. Kur!

Birçok Real Time Strateji'de olduğu gibi Galactic Battlegrounds'da da kaynak toplama ve üs kurma var. Kaynaklar dörde ayrılmış: Yiyicek, karbon, nova kristalleri ve metal. Karbon ve metal bina yapımında kullanılırken, nova kristalleri yeni teknolojilerin geliştirilmesi için gerekiyor.

Farklı ırkların binaları birbirinden kolaylıkla ayırt edilebiliyor. Age of Kings'de ırkların binaları arasında çok büyük farklar olmamasına karşın, aynı teknolojiyi kullanan Galactic Battlegrounds'da iki ayrı ırkın binaları tamamen farklı görünüyor. Mesela Gungan'ların binaları organik bir yapıya sahipken, İmparatorluk binaları devasa, karanlık ve imparatorluğun gücünü temsil edercesine ezici bir üslupla çizilmiş.

Galactic Battlegrounds sekiz kişiye kadar Multiplayer oyunları destekliyor. Age of Kings gibi dünyanın en çok online oynanan stra-



tejilerinden birisini baz alan Galactic Battlegrounds'un da online arenalarda hızla yayılacağını sanıyorum.

Oyun bu yılın sonuna yetişecek gibi gözüküyor. Eğer doğru düzüstür bir Star Wars strateji için yanıp tutuşuyorsanız (benim gibi), nefeslerinizi tutun. Lucas Arts'daki birileri kafayı sıyıp oyunu sabote etmezse, uzun zamandır beklediğimiz şeye çok yakınız diyebilirim.

Jedi Outcast: Jedi Knight 2

Raven Software

Bence Lucas Arts'ın hiçbir oyunu, orijinal Dark Forces'in ve ardından gelen mükemmel Jedi Knight'in kalitesine ulaşamadı. Herkes Doom ve Duke Nukem ile eğlenirken ortaya çıkan Dark Forces, FPS türüne yeni bir soluk getirdi. Ondan 3 sene sonra gelen Jedi Knight ise, Star Wars fanatiklerinin rüyalarında sayıkladığı bir şeyi yapmalarını sağladı: Bir Light Saber'i eline almalarını.

Ve Jedi Knight'dan 4 sene sonra, Jedi Knight 2: Jedi Outcast geliyor. FPS türünün en başarılı yapımcılarından olan ve Heretic, Hexen, Soldier of Fortune gibi mükemmel oyunların altında imzalanan Raven hazırlıyor oyunu. Quake 3 motorunu kullanan bir grafik canavarı haline gelmiş olmasının haricinde Jedi Knight 2'ye yeni bir senaryo, yeni silahlar ve yeni Jedi güçleri de eklenmiş.

Oyunun şimdide kadar gördüğümüz grafikleri gerçekten inanıl-

eklenmiş. İlk Star Wars filminde Obi Wan Kenobi'nin Stormtrooper'i tek bir el hareketiyle "ikna" ettiği sahneyi hatırlarsınız. Jedi Knight 2'de bu gücü kullanarak düşmanların sizi görmezden gelmesini sağlayabilecek veya sizin için basit işler yapabileceksiniz.

Jedi Knight'in belki de en ilgi çekici tarafı, diğer Jedi'larla yaptığınız işin kılıcı savaşları idi. Jedi Knight 2'de bu savaşların çok daha etkileyici olacağı söyleniyor. Tipik ilk oyunda olduğu gibi, kılıcınızla lazer atışlarını geri sektirebileceksiniz ama buna ek olarak işin kılıçını düşmanlarınıza fırlatabilecek ve havadayken kontrol edeceksiniz. Tek bir atışla bir grup düşmanı yarip geçen bir bumerang gibi düşünülebilirsiniz bunu. Ve işin kılıcınız tekrar size dönecek. Ayrıca, işin kılıcını başka amaçlar için de kullanabileceksiniz. Mesela, kapalı kapıları keserek açabileceksiniz. İşin kılıcının haricinde normal silah-



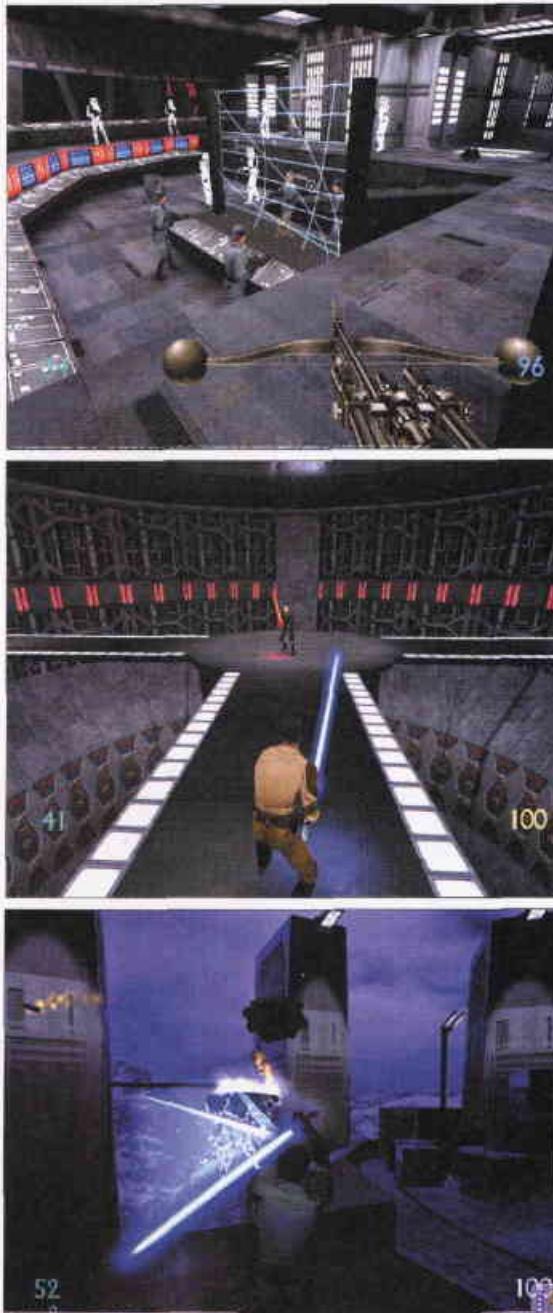
66

maz. İlk oyunda sayıları çok az olan sivil insanların sayısı da fazlaıyla artırılmış. Hangar bölümünde X-Wing'ler üzerinde çalışan R2 robotları ve günlük işlerini yapan diğer personeli görebiliyorsunuz ve bu da oyunun dünyasının yaşayan, gerçek bir dünya olduğu izlenimini veriyor insana.

Bölümler

Jedi Outcast, sekiz farklı bölgede geçecektir ve bu bölgelerde önceki oyunlardan çok daha fazla alt-bölüm olacak. Hikaye ise, Jedi Knight'ı iyi bir Jedi olarak bitirdiğiniz varsayılarak yazılmış. İlk iki oyunda olduğu gibi yine Kyle Katarn'ı yöneteceğiz. Kyle'in yardımcısı Jan Ors da yanında olacak. Senaryo hakkında çok fazla bir bilgi henüz yok, ama önceki oyunlarda olduğu gibi birçok sürpriz ve dallanan bir hikaye bekleyebiliriz.

Jedi Knight'da iyi veya kötü bir Jedi olmanız tamamen oyun içindeki davranışlarınızla bağlıdır ve bir noktada verdığınız karar ile hangi tarafa geleceğinizi belirliyordunuz. Jedi Outcast'te böyle bir seçenek şansınız yok. Sadece iyi olabiliyorsunuz. Ama insanlara nasıl davranışınızı bağlı olarak NPC'lerin size yaklaşımı değişiyor. Oyunda sekiz tane Jedi Power olacak: Force Pull, Force Jump ve Force Push gibi basit güçlerin yanısıra, oyuna Jedi Mind Trick de



larınız da yerli yerinde duruyor. Laser Blaster, Thermal Detonator ve Compulsion silahları yine emrinize amade. Her silahın iki atış şekli olacak, yani düşmanlarınıza cehennemi yaşatmak için onlara farklı seçenekiniz var.

Oynamabilirlik olarak çok yüksek not almış olsa da, Jedi Knight zamanının Unreal ve Quake 2 gibi gelişmiş grafik motorlarıyla başa çıkamamıştı. Bunun nedeni de LucasArts'in kendi grafik motorunu kullanmış olmasıydı. Jedi Knight 2 ise Quake 3 Arena motorunun üstün grafik özelliklerini sonuna kadar kullanıyor. Yapım aşamasının daha başında olmasına rağmen, grafikler muhteşem görünüyor. Işıklar, yansımalar, haritalardaki hemen her şeyin yok edilebilir olmasının yanı sıra, işin kılıcı savaşlarında ortalık göz kaçırtıcı kıvılcımlara boğuluyor. İşin kılıcınızı kullanmadığınız zaman dahi deððigi her şeyi yarip atması bile düşünülmüş.

Bölgesel Hasar

Raven'in bütün yeni oyunlarında olduğu gibi, Jedi Knight 2'de de düşmanlarınızı nereden vurdugunuza bağlı olarak verdikleri tepkiler değişecektir. Neresinden vurdugunuza bağlı olarak düşmanlarınızı öne veya arkaya düşecektir. İşin kılıcını kullanarak düşmanların kolunu baçağını kopartıp kopartamayacaðımız hala tartışıyor. Bu ilk oyunda çok seyrek olarak gerçekleşiyordu, ama gördüğümüz bir videoda Kyle işin kılıcı ile bir Stormtrooper'i beþ parçaya böldü, bu da demek



oluyor ki büyük ihtimale Jedi Outcast'te daha sık olacak.

Jedi Knight zamanının en çok online oynanan FPS'si idi. Birçok Jedi gücü ve Light Saber çatışmaları, oyuncular arasında çok popüler olmasını sağlamıştı. Ne yazık ki o zamanlar ülkemizde Internet yeni bir emeklemeye başlamış olduğundan, biz bu oyundan nasibimizi almadık. Henüz Jedi Outcast'in multiplayer'ı üzerinde hiçbir çalışma yapılmış değil. Ama ilk oyundan güçlü yörülereinden birisi olan multiplayer'ın bu oyunda es geçileceğini düşünmek yanlış olur.

Bu oyundan bizi izlemeye devam edin. 2002'in ilk yarısında çıkışını beklediðimiz Jedi Outcast hakkında söyleyeceklerimiz daha bitmedi. ☺

Star Wars Starfighter

LucasArts

Starfighter, Playstation 2 için yapılmış çok başarılı bir uzay savaş oyunu. Ve önmuzdeki yılın erken zamanlarında; PC'ler için çıkacak. Episode 1: Phantom Menace ile aynı zaman diliminde geçen konusu, filmdeki bazı sahnelerle oyunun kesiþecek.

Starfighter uzayda ve birçok gezegenin yüzeyinde geçen bir action/savaş oyunu. Oyunda üç farklı karakterin kullandığı 20'den fazla uzay gemisi var. Gemiler delicesine detaylı çizilmiş. Gemilerin Episode 1'in daha "tiki" diyebleceğimiz gemi dizaynından çok, orijinal Star Wars filmlerindeki gemilere benziyorlar. Naboo Starfighter'lar gicir gicir spor araba gibi görüñüyorken, oyundaki karakterlerden ikisi olan Vana ve Nym'in gemilerinin hasarlı ama savaş tecrübesi yüksek gemiler olduğu ilk bakışta anlaşılıyor.

PS2 versiyonunda olduğu gibi oyuna bir karakterle başlayıp, onun görevlerini tamamladiktan sonra diğer karakterlere geçerek-

siniz. Toplam 14 görevden oluşan Starfighter, X-Wing veya Tie Fighter serileri gibi bir simulasyon değil kesinlikle. Bir benzetme yapacak olursak, daha çok Rogue Squadron gibi bir aksiyon oyunu. Oyunun tek kişilik bölümleri oldukça kısıtlı. Ama çeşitli multiplayer modları ile bu açığını kapatıyor. Üstelik, aynı bilgisayarda ekran bölgünerek de oynabilecek.

Gemilerin önemli bir özelliği de, zoom yapabilir olmaları. Böylece uzay gemilerini yanınızdan vizir vizir geçmeden önce nişanlayıp ateş edebiliyorsunuz. Hem üçüncü hem de birinci şahıs görüntüsünden oynanabiliyor. Grafikleri mühîş görünüyor. Kaplamalar ve ışık efektleri PS2'ye göre daha da güzelleştirilmiş. Ayrıca PS2'deki grafiklerin takılma derdi PC versiyonunda çözülmüş.

Star Wars konulu ve biraz daha "hızlı" oyunlardan hoşlanıyorsunuz, Starfighter size göre olabilir. ☺



Star Wars Galaxies

Verant Software

Bu yazılıyı okuduktan sonra ağızınızın suyunu akıtmamanız için baştan söyleyorum, bu müthiş projenin biz Türkler için çok acı oları bir yönü var: Devasa bir Multiplayer RPG olması. Ülkemizde Devasa Multiplayer oyunları hem Internet altyapımızın bu tür oyunlar için yeterli olmaması, hem de bu oyunların aslında nasıl oynanması gerektiğini bilmeyen oyuncuların oyuna resmen tecavüz etmesi (bkz. Sanane'deki Ultima Online sunucularında Diablo oynadığını zanneden insançıklar) yüzünden ne yazık ki haktığı yere gelemedi. Ama kablo-net ve ADSL modemlerin giderek yaygınlaşması ilk engeli aşmamızı sağlayacak. Bilinçsiz oyuncular sorunu çözmek ise bize düşüyor sanıyorum.

Çok uzun zaman önce...

Star Wars Galaxies, Everquest'i yapan Verant tarafından hazırlanan online bir RPG. Tam adı Star Wars Galaxies: An Empire Divided oyun, İmparatorluğun en güclü olduğu zamanda sizi Asilerle İmparatorluk arasındaki iç savaşın göbeğine atıyor. Bu arada, soyları tükenmek üzere olan son Jedi Şövalyeleri de Darth Vader tarafından tek tek bulunup öldürülmektedir.

Galaxies'de tamamen kendinize özgü bir karakter yaratıp onu oynuyorsunuz. Ve sadece ırkıınızı ve cinsiyetinizi değil, saç, kaş şeklinizi, göz renginizi, elmacık kemiklerinizin çıplaklıından burnunuğun uzunluğuna kadar herşeyi belirleyebiliyorsunuz.

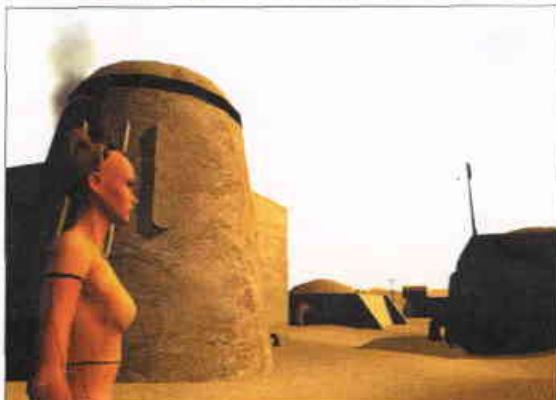
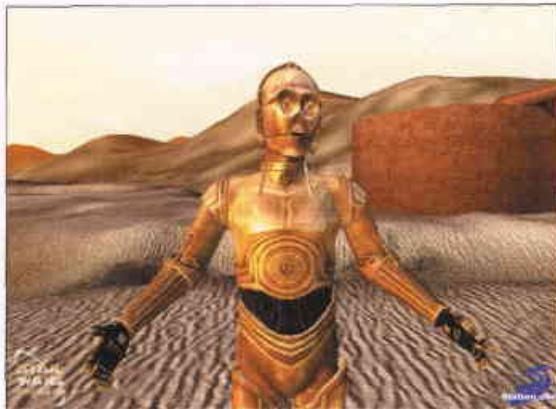
Sayfalara dağılmış ekran görüntülerine bakarsanız, Galaxies'in alışık oyunlardan birazcık(!) daha iyi grafiklere sahip olduğu dikkatini çekecektir. İnsanın başını alıp uzak, çok uzak galaksilere gi-desini getirecek kadar güzel grafiklere sahip Galaxies. Özellikle GeForce 3 ekran kartına sahip olan oyuncular yaşadı. Gözlerinizi alan çift güneş sisteminin işıkları altında, yemyeşil bir vadinin ortasında bir Twi'lek savaşçısını görüyoruz. Ayaklarının altındaki çimenler, ayrı ayrı, rüzgarın yönüne göre dalgalanıyor. Size bir rüya gibi görünüyor bu grafikler, ama inanın değil. Gelecek ay vereceğimiz videoşunda da göreceksiniz zaten.

Galaxies'in savaş sahneleri hakkında henüz bir bilgi yok, ama Verant savaş sahnelerini "sinematik" olarak tanımlıyor. Ve hemen gözümüzün önünde Episode 1'in son sahnesi canlanıyor. İçgündüşel olarak Duel of the Fates'i mirildanmaya başlıyorum. Artık Galaxies için hazırlım. Sinematik? Bu tahmin ettiğinizden daha büyük bir kelimе, sevgili Verant. Özellikle de benim gibi Star Wars manyakları için.

Çok uzak bir galakside...

İnsanın aklına hemen şu soru geliyor. "Bu oyunda Jedi (veya Sith Lord) olabilecek miyim?". Evet evlatlarım, olabileceksiniz. Ama (çok, çok çok büyük bir AMA) Jedi olmak biraz "güç" olacak. Oyunu

saatler boyunca oynadıktan (ki burada binlerce saatten bahsediyorum) sonra gereken bütün yeteneklere sahip olsanız bile (ki bu yeteneklerin bazlarını kazanmak için imkansız görevleri yerine getirmeniz gerekecek) yine de bir Jedi olamayabilirsiniz. Ve neden olamadığınızı da asla bileyemeceksiniz. Çünkü oyun boyunca yaptığınız iyi ve kötü herşeyin kaydı tutulacak ve Jedi olma şansınızı sizin davranışlarınızın belirleyecak. Belki de oyuna ilk başladığınız günlerde, yerde görüp ihtiyacınız olduğunu aldiğiniz ufak bir miktar para yüzündendir. Ve



ya birisine bir yerde kızıp küfür ettiğiniz için olabilir mi? Bunu hiçbir zaman bileyemeceksiniz, ve bu merak sizi delirtecek. Ve işin güzel yanı, UO'yu Diablo sanan insanlar bu sistem sayesinde bir Jedi olmayı ancak rüyalarında görebilecekler.

Galaxies, RPG'lerdeki alışık tecrübe sistemini kullanıyor. Oyuna yeni başlayan oyuncu ile, aylardır oynayan oyuncu omuz omuza savaşabilecek. Yani "Hey, I'm a newbie, please help me!!!" diye peşinizde dolaşan onlarca çömez olma ihtiyali daha az. Tecrübe sisteminin yerine, dallara ayrılmış bir yetenek ağacı var. Siz belli yeteneklerinizi kullandıkça güçleneceklər, bir süre sonra da bir sonraki seçenek dalından istedığınızı seçip devam edeceksiniz. Eğer karakterinizin geliştiği yönü beğenmezseniz, yeteneklerinizi değiştirme ve başka dalları deneme şansınız var, ama bunun size getireceği bazı dezavantajları olacak. Yani deneme-yanılma yönt-

miyle mükemmel savaşçıyı yaratmanız pek mümkün değil.

Galaxies'in online evreninde yapabileceğiniz o kadar çok şey var ki... Bazılarından kısaca bahsedeyim. Yanınızda gezdirebileceğiniz bir droid yapabilirsiniz. Asilerden bir X-Wing satın alıp 100.000 poligon'dan oluşan dev Star Destroyer'lara dalabilirsiniz. Birkaç arkadaşınızla sıfırdan bir köy kurup, o köyü yaşayan, koca bir şehrde çevirebilirsiniz. O şehrin valisini seçebilir, hatta bizzat valisi olabilir, herkesin uyması gereken kanular koyabilirsiniz.

Galaxies, Star Wars evreninde bulunan birçok gezegende birden geçecek. Sadece filmlerde gördüklerimiz değil, kitaplar ve çizgi romanlardaki gezegen, karakter ve mekanlar da olacak oyunda. Gezegenler arasında yolculuk yapmak için toplu taşıma araçlarını kullanabileceğiniz gibi, sağlam miktarda para biriktirip kendi uzay aracınızı da satın alabileceksiniz. Ama uzay boşluğunda gezinmeyeceksiniz. Tabii Galaxies çıktıktan bir yıl sonra tamamlanacak olan Space Expansion'a kadar. Space Expansion, Galaxies'e yepen bir boyut katacak: Uzay. İsteseniz asilere katılın X-Wing kullanın, isterseniz Im-

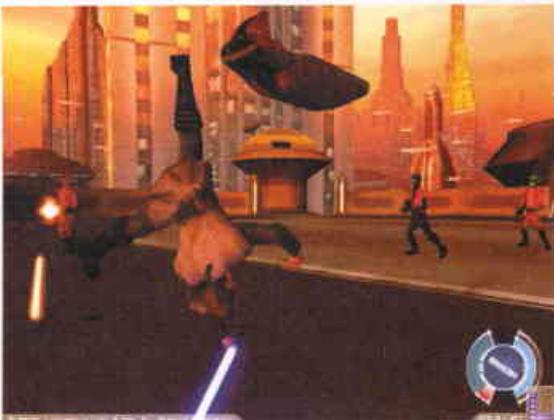
paratorluk için Tie Fighter, veya Han Solo gibi bir kaçaklı olun. Sırrı sızın olacak. Zaten mükemmel olacağına şimdiden kesin gözüyle baktığımız Star Wars Galaxies, Space Expansion ile birleşince dünyayı domine edecek bir multimedya olayı haline gelebilir.

Daha durun, hepsi bu değil. Online olan arkadaşlarınızla publarda sohbet edebileceksiniz. Bir hayvan yetiştirdiğinizde gezdirebilirsiniz. Kendi işin kılıcınızı, zırhınızı kendiniz yapabilirsiniz. Galaxies anlatmakla bitecek bir oyun değil, ama yazının başında da söylediğim gibi, ülkemizde tutulması için iki kritik problemin halledilmesi gerekiyor. Oyunun aylık ücretinin 10-15 dolar arası olmasını bekleniyor. Umarım 2002 sonuna kadar hem Internet altyapımız, hem de online oyunlara bakışımız değişir. Yoksa Star Wars Galaxies arkasından en çok ağıladığımız oyun olacak.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

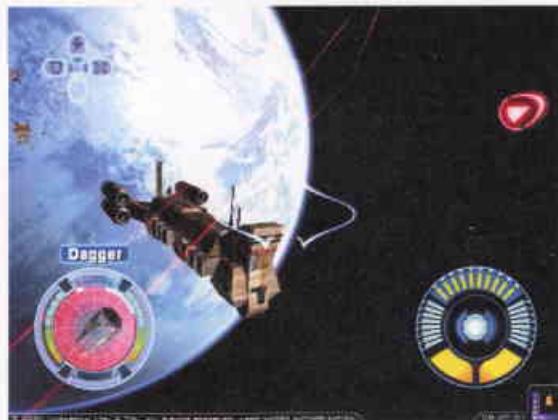


KONSOLLARDA STAR WARS



Star Wars: OBI WAN/ 2001 sonu / XBOX

Gizli bir katil-robot projesini ve bu projenin galaksideki güç dengesini etkilemesini engellemeye çalışan Obi-Wan Kenobi'yi yöneteceğimiz oyunda, Jedi güçlerimizi, işin kılıcımızı ve her türlü uzak doğu dövüş sanatı hareketini kullanarak düşmanlarımızı keseceğiz. PC versiyonu 6 ay önce iptal edilen oyun, sadece X-Box için hazırlanıyor.



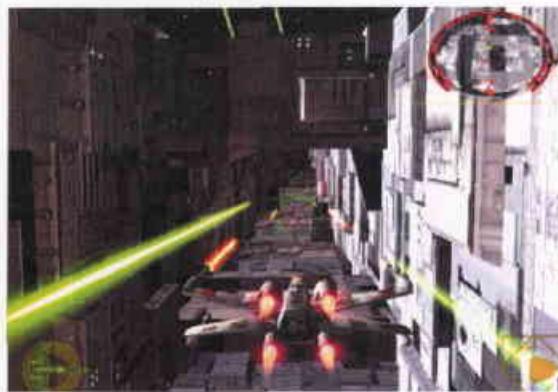
Star Wars STARFIGHTER SE/ 2001 sonu / XBOX

Playstation 2'da çok popüler olan ve PC versiyonunun çıkışına da çok az zaman kalmış olan Starfighter'in Xbox versiyonu Special Edition adı altında hazırlanıyor. PS2 ve PC versiyonunda olmayan ekstra özelliklere sahip olan Starfighter Special Edition, aksiyon dolu bir uzay savaşı olacak.



Star Wars RACER II/ 2002'nin ilk çeyreği / PS2

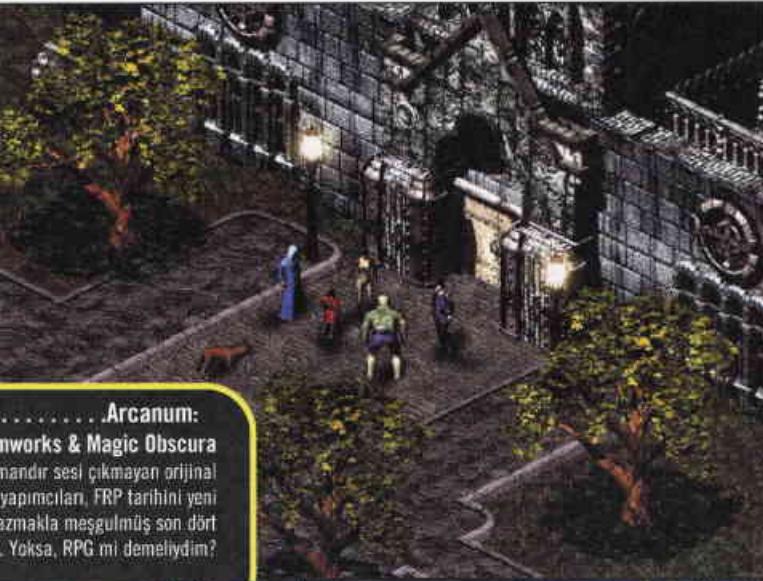
Sebulba ve genç Anakin Skywalker arasındaki efsanevi Pod Racing karşılaşmasının üzerinden sekiz yıl geçmiştir. Utanç verici mağlubiyeti için intikam peşinde olan Sebulba yeni bir gelişmiş Pod Racer'i ile yeni bir yarış düzenler. Ama işi yine kolay olmayacağından emin. Anakin de büyümüş ve ustası bir Pod Racer pilotu olmuştur. Çok hızlı bir yarış oyunu olan Racer 2, sadece Playstation 2 için hazırlanıyor.



ROGUE LEADER / 2001 sonu / GameCube

PC'nin çok başarılı aksiyon oyunlarından olan Rogue Leader'in devamı sadece Nintendo Gamecube için yapılmıyor. Luke Skywalker ile birlikte orijinal filmlerin en nüyük savaşlarına katılacaksınız. Gamecube'ün inanılmaz grafikleri sayesinde daha önce görmediğiniz savaşları yaşayacaksınız. Bir söyletiye göre, oyundaki Death Star modellemesi ilk filmdekinden daha iyi olduğunu görünce, George Lucas oyunun grafik detayının biraz azaltılmasını istemiş.

OYUN OYUNLARI



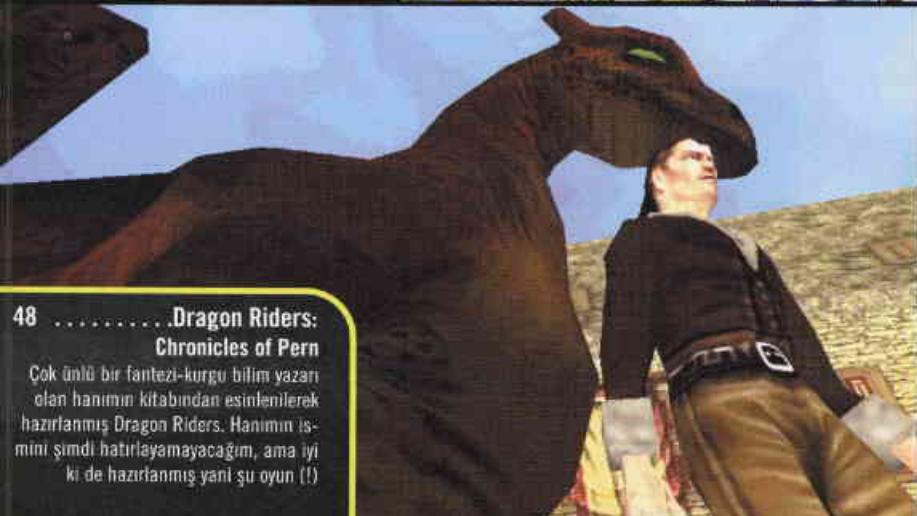
42Arcanum:

Of Steamworks & Magic Obscura

Uzun zamanlar sesi çıkmayan orijinal Fallout'un yapımcıları, FRP tarihini yeni baştan yazmakla meşgulmuş son dört yıldır. Yoksa, RPG mi demeliydim?

46 Poseidon

Zeus'un çok ama çok iyi bir şehir kurma stratejisi olduğunu inanın ki bilmeyorum. Taa ki 10 gün önce Poseldon'a bu laşana kadar. Hersey, puslu bir çarşamba akşamı başladı...



48Dragon Riders:

Chronicles of Pern

Cök ünlü bir fantezi-kurgu bilim yazarı olan hanının kitabından esinlenerek hazırlanan Dragon Riders. Hanının ismini sindi hatırlayamayacağım, ama iyi ki de hazırlanmış yanı şu oyun (!)

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Max Payne
- 2- Operation Flashpoint
- 3- Sims: House Party
- 4- The Sims
- 5- Half Life: Generation
- 6- Mech Commander 2
- 7- The Sims Livin It Up
- 8- Championship Season 00/01
- 9- Cossacks: European Wars
- 10- Star Trek DS9: Dominion Wars

KONSOL

- 1- Gran Turismo 3 (PS2)
- 2- XG3: Extreme G Racing (PS2)
- 3- Sonic Adventure 2 (DC)
- 4- Onimusha Warlords (PS2)
- 5- Red Faction (PS2)
- 6- Crazy Taxi 2 (DC)
- 7- Simpsons Wrestling (PSOne)
- 8- FIFA 2001 (PS2)
- 9- Re-Volt (DC)
- 10 -Driver 2 (PSOne)

nasıl puan veriyoruz?

LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU

LEVEL HIT 80-90 LEVEL NOTU

LEVEL SHIT 0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdığımız puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kriterde verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karesinde de gordüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfer ek olarak, eğlence faktör ve oyuncu incelemesi yazarın kanadına.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyuk Level Classic ötüründe leylek olabili ve bir oyundan yanına Classic logosu varsa, gözümüz kapalı alabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyular arasından bazı yıldızlardan üstün bir oyun. Türenin en iyi değil, ama alırsanız oynamanıza fırsat.

%70-%80 arası: Bazı eksikslikleri nedenle Level Hit almaya haketseniz bir oyuh. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Yasat bir oyun. Parancı harcadığınızda oynamanız mümkün. Alacaksanız, iki kez düşündürmenizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kadar uzaqlarınan gerken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanız tavsiye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Almanız bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyuncanın buçak kaçşmalıdır.

TEKNIK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımı ve dağıtıçı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımı firmadan önerdiğimiz minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyuntara destek verip vermediği

NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki şartları ve eksileri

Alışveriş • Oyunun siz ne kadar içine girebildiği ve sizin başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar manidarlığı

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

Oynamabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğreniliip, oyuncuya gereksiz detaylarla bogulmadan ne kadar zorlayabildiği



AN INDUSTRIAL REVOLUTION IN A WORLD of MAGIC

Bildığınız tarih, size buharlı makinelerden, altıpatlardan bahseder, peki ya elf'lerden ve büyüden ?..

Dünyamız.. Değişime karşı o denli savunmasız, bir kaç gram ağırlıkla bile dengeleri alt üst olmaya o denli müsaıt ki.. Sözelimi genç bir adamın elinden çıkmış, sade bir aşk mektubu... Posta memurunun bir anlık dikkatsizliği ve rüzgarın bir anlık azızlığıyle kendini başka bir torbada buluversin, gideceği yere bir ay geç ulaşın.. Çok masum bir talihsızlık gibi görünüyor değil mi? Ya bu mektup Wright Kardeşler'in babası olacak genç adamın, gelecekteki karişına yazdığı bir mektupsa ? Ya bu rastlantılar zinciri bizim dünyamızda uçakların icadının ellî yil ileriye sarkmasına ve bu ellî yil boyunca tüm hava ulaşımını zeplinlerle yapmamızı sağlamışsa ? Haydi, eminim biraz beyin jümnastiğiyle bunun gibi binlerce 'masum' rastlantı yaratıbilirsiniz, bunun üzerine bir çok kitaplar yazıldı, filmler çekildi ne de olsa! Sizden ricam, öyle tesadüfler bulun ki dünyamızın tarihinde, 1800'lerin sonlarının yaşadığı, yani buhar türbinleri, smokinler ve silindir şapkaların kullanıldığı dönemlerde, bizim uzun süre önce unutmuş olduğumuz büyüler unutulmamış olsun. Hatta bizim dünyamızda gerçekleşmeyen evrim basamaklarını ekleyin, inanın zor değil bu, bir kaç 'küçük' rastlantı yeterlidir bunun için.. Öyle bir evrim ki, bizim masal kitaplarında okuduğumuz orc'lar, elf'ler, dwarf'lar, halfling'ler de tipki insanlar gibi yetişmiş, papyonlarını özenle bağlamış, ütülü pantolonlarını giymiş, kimisi ticaretle, kimisi teknisyenlikle uğraşıyor olsunlar.. Son olarak bir iki 'İklimsel' rastlantı için kafa yormanızı isteyeceğim sizden, o da kitalar daha farklı olusun, şehirlerimize başka isimler verelim diye.. Bitirdiniz mi?

O zaman, değerli bayanlar ve bayalar...

Arcanum'a hoş geldiniz !

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA





Arcanum kitasını, yalnızca adını verdiği oyunun arka planı olarak görmek bir hayatı yanlış olacaktı diye düşünüyorum, çünkü şu anda bile, internet'te düzenli olarak yenilenen haberleri, kendine özgü sosyal yapısı, tarihçesi ve teknolojisi ile Arcanum, yaşayan bir dünya! Fallout'un -ki onuna ilgili düşüncelerimi daha önce de defalarca yazdım, ama yine tutamıyorum kendimi, bitmesine bu kadar üzüldüğüm başka bir oyun olmamış!- arkasındaki ekip, Interplay'den ayrılmış üç yıl önce Troika Games adıyla kendi firmalarını kurdu. Arcanum, Sierra etiketile piyasaya çıkmış olsa da Fallout'la Arcanum arasındaki bir kan bağı olduğunu anlamak -yepimoların aynı kişiler olduğunu bilmese de- dikkatli bir oyuncu için pek zor olmayacağı. Fallout'taki "kiyamet sonrası çöleşen dünya" yerine bu kez daha ilmili ve daha fantastik bir "alternatif dünya"da buluyoruz kendimizi, ancak oyunun kurgusu yine karakterlerin özelliklerine, tavırlarına ve yapıtlarına göre her an değişebilir.

Arcanum'un genişliğini ve dünyanın size sağladığı serbestlikleri sonuna kadar kullanabilmeniz için bu kez karakter yaratma kısmına oldukça ağırlık verilmiş, hatta RPG'ye yeni başlayacak-

«...çünkü şu anda bile, internet'te düzenli olarak yenilenen haberleri, kendine özgü sosyal yapısı, tarihçesi ve teknolojisi ile Arcanum, yaşayan bir dünya!»

Oyuncuların Arcanum'u yükledikten beş dakika sonra "RPG rhi, tovbeler olsun, benim neyime yetmiyor Counter-Strike!" demeleri isten değil. Abartmıyorum, karakter yaratma ekranları o denli detaylandırılmış ki, RPG'yle arası yılan oyunların bile ilk anda ürkütübilir (hayır ben kendim ürkütmem oradan bilyorum!). İşin tatsız kısmı, karakterizi yaratmak için oyuna da ilgili yıl kötü bir fikriniz

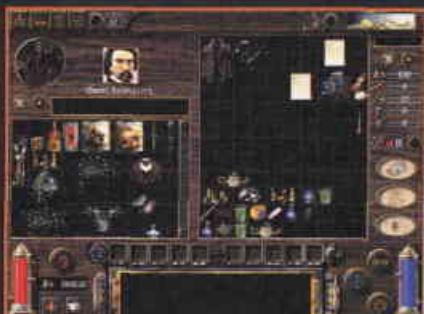


olması gerekiyor. Çoğu insanın başlayıp biraz ilerledikten sonra "Keşke falanca özellik yerine şunu alsaydım!" diye söylemeyeceklerini tahmin ediyorum. Bu aşamada elimden geldiğince yardımcı

olmaya çalışayım: Öncelikle bilmeniz gereken, bu oyunda belki bir meslek grubu yok. Adınızı daha baştan 'büyük', 'savaşçı', 'hırsız' vb. diye koymayorsunuz. Aslında güzel olan da bu, çünkü sizin yaptığıınız seçimler doğrultusunda nasıl biri olduğunuz kendiliğinden ortaya çıkıyor.

Kendini tanı!

Karakterinizde artık çoğu RPG'den asına olduğunuz -seksiz temel özellik (stats) bulunuyor. Bu özellikler, fiziksel ve zihinsel olarak iki ayrı grupta toplanabilir. Örneğin fiziksel dayanıklılık Constitution iken, zihinsel dayanıklılık Willpower ile temsil ediliyor. Fiziksel çekicilik Beauty skoruna bakarken, bunun zihinsel karşılığında Charisma yer almıyor. Bu özellikler, karakterinizin yeteneklerine (skills) etki ediyorlar. Ayrıca karakterinizin irki ve geçmiş (background) de ki oyunda yirmi beşin üzerinde farklı geçmiş var - özellik ve yetenekleriniz üzerinde bir hayli etkili oluyor. Örneğin "supermodel" adlı background'u alıǵınızda dış görünümüze +6'lık bir bonus alıysınız, ama bu size -2 Strength, ve -4 Intelligence olarak geri dönüyor (şimdi bu yazı yüzünden manken camiasıyla



mahkemeli olurmusum, iyı mı?)

Bu seçimleri yaptıktan sonra asıl karakter ekranına geçiyoruz. Burada kafanızı karıştırabilecek olan, skills, magick ve technology adlı üç büyük grubun bulunması. Skills genel yetenekleri içenlerdir. Örneğin combat skills bölümünde yakın-uzak menzilli silahlar, darbelelerden kendinizi koru-

ARCANUM

86

Grafik • Ne yazık ki burada çavallıyoruz. Fallout bile 1997 yapımı olmasına karşın bence daha dolu, ortamı daha iyi yanstan grafiklere sahipti.

Atmosfer • 19. yüzyılın yeni gelişen endüstrisi ve biraz böyle ve biraz Tolkien'cülük ve sağlam bir senaryo. Bunun üzerine başka bir şey söylemeye reddediyorum!

Ses • Müzikler olmuş, sesler olmamış. Bir de karakterlerden konuşanların sayısının arttırmalarını keşke.

Dynamiklilik • RPG deneyiminiz yoksa, bağlanmak için uygun bir oyun olmaz, ama biraz yakından var diyorsanız çok zorluk çekeceğini sanıyorum.





Partinizde aynı anda üç kişiyle gezebilirsiniz. Tanıştırın: Sly, arkasında Pal-18 ve en arkadaş Paco.

ma gibi temel savaş yetenekleri yer alıyor. Bunun dışında ağızınızın laf yapması, kumar oynaması, kilit açma, yankesicilik, sessiz hareket etme gibi yetenekler de "skills" başlığının altında karşımıza çıkarırlar.

Amaçlar aynı olsalar da...

"Technology" ve "magick" ise oyunun en önemli elemanları olduğu için ayrıca açıklamayı tercih ediyorum: Bu ikiliyi, yalnızca bire yetenek olarak görürseniz yanlışsınız, Arcanum'daki tüm yaşam felsefesinin de bu güçlerin dengesi üzerinde kurulmuş olduğunu bilmeniz gerekiyor. Büyü, fizik kanunlarına karşı gelmek, onları istediğimiz yola sokmaktır. Teknoloji ise fizik kanunlarını destekleyen, enerjisini bu kanunlardan alandır. Farklı yollar kullanılsalar da, çoğu zaman sonuçları aynı noktada kesişirler. İyleştime büyüsünü yapan büyüğü ile iyileştime iksirini keşfeden kimyager, elbet aynı noktaya varmışlardır. Ama biri doğayı ekip bükmiş, yeniden şekillendirmiş, diğeri ise doğa-

nin özünde oları damitmiştir. Büyü size cisimleri değiştirmeye, canıları kontrol etmeye, iyileştirme, hasar verme olanakları tanır. Teknoloji ise çeşitli parçaları birleştirip yeni araçlar üretebilir, kendi silahlarınızı yapabilir, hatta gelişmiş bir anatomi bilgisyle ölüleri bile diriltebilirsiniz.

Arcanum'da bu iki gücün etrafında kümelenen insanların, dahası kasabaların karşısına çıktığını göreceksiniz. Eğer büyü ile hazırlıksız bir kasaba yolunuz duşesre ve siz de teknolojiye gönülmüş bir karaktere sahipseniz -karizmanız ne kadar yüksek olursa olsun, ağızınız ne kadar laf yaparsa yapsın- size kapıya gösterileceklərdir. Ayrıca büyünde ilerlemiş karakterlerin teknolojik aletleri, aynı şekilde teknisyenlerin de büyülü silahları etkili şekilde kullanamadığını tahmin etmişsinizdir. Bu iki güç, sürekli birbirlerine köstek olacağı için, benim önerim daha işin başında yolunu belli bir yönde çizin. Eğer teknisyeniniz büyünün yalnızca bir dalında uzmanlaşmasın (ya da tam tersi) çok önemli bir sorun yaratmayacaktır, ama "ona biraz, buna biraz!" diye kendinizi dağıtırsanız, ilerde işin içinden çıkmayabilirsiniz.

Zaten oyuna başlarken özelliklerinizi geliştirecek o kadar az puanınız olacak ki, çok fazla seçe neğiniz olmasına karşın bunlardan ancak bir ikisi ne sahip olabileceksiniz. Tecrübe kazandıkça, seviye ilerledikçe özelliklerinize ya da yeteneklerinize

harcayacağınız ek puanlar gelecek elbette, ama bunlar da damla damla, azar azar gelecek. Bu dusizi geliştireceğiniz yetenek korusunda epey düşünmeye itecek.

Kaptan, neydi onlar ?

Karakter yaratma bölümünden çıkmayı sağ salım başarabilirseniz, IFC Zephyr adlı zeplinde yolculuğa başlayabilirsiniz. Ne yazık ki yolculuk çok uzun surmeyecek, kanatlı bir takım ayırtlar üzerindeki (unuttunuz mu, daha önce hiç uçak görmemişti!) orda tarafından zeplin düşürülecek. Kazadan kurtuluğumuzda ise can çeken bir gno-



meyin bize verdiği bir yüzükle asıl macera başlayacak. İşte bundan sonrası, insanların size yaklaşımı, olayın gelişimi, iyiği mi, kötüluğu mı seçeceğiniz tamamen sizin yapıklannıza bağlı olarak gelişecektir. Asıl göreviniz sürdürüken, yan görevler de alacaksınız elbet ve bunlardan coğunun bir den fazla çözümü olacak (Diger karakterler, sizinle sohbet ettiğinizde, irkınız, cinsiyetiniz, özellikleriniz, konuşma tarzınız, daha önce yapmış olduğunuz hareketler gibi en az yirmi maddelik



bir listeyi göz önüne alıyor. Ortaya ne kadar farklı seçenek çıkabildiğini varın siz hesaplayın!). Amacınız ulaşmak için belki dil dökecek, belki zor kullanacağınız. Size kalmış.

Eğer dövüse girmeyi seçeceğiniz olursanız (Zaten ne kadar anlayışlı bir karakter yaratırsanız yaratın, karşısına acı kurtlar çıktıında ikna gücümüz yetersiz kalabilir!) real time, turn based ya da hızlandırılmış turn based olmak üzere üç farklı moda karşılaşışorsunuz. Real time olanda, karakterler Dex-terity puanıyla orantılı bir hızda birbirlerine patla kute giriyorlar. Taktik falan yalan yanı! Bu sistemin tek avantajı, kendinizden çok güçsüz rakiplerle dövüşürken işi çabucak bitirmek. Ama diğer durumlarda turn based ya da hızlandırılmış turn based moda geçmeniz gerekiyor. O zaman da Fallout'ta olduğu gibi, hareket puanınız kadar yürüme ya da vurma hakkınız oluyor. Yanınızda olduğunuz adamlar da sizle dövüze katılıyor, hatta ilerleyen bölgelerde ölüseniz siz tekrar canlanabilecek kadar güçlenebilirsiniz. Ama onlara basit komutlar vermenin ötesinde müdahale edemeğiniz hoş değil. Rakibi yendiğinizde değil de ona her vuruşunuzda tecrübe puanı almanız da savaşçı karakterlerin daha çabuk üst seviyelere geçebilmeleri gibi bir denge bozukluğuna da yol açabiliyor, benden söylemesi!

Benim gözlerim Karaanı!

Dövüşte gözünüzü ayırmamanız gereken bir yer de 'fatigue point' miktarınız. Bu, sizin bilinc düzeyinizi gösteren bir çeşit enerji ve Willpower + Constitution özellikleri ile doğru orantılı. Büyücüler



ler büyük bu enerjiyi kullanarak yapıyorlar. Ayrıca bir roundda ilk ataktan sonra yaptığınız her atak da bu enerjiden biraz yiyor. Ancak harcarken dikkat olmalarınız, çünkü rakibinizin vuruşlarıyla da azalan bu 'fatigue point'ler tükendiğinde siz de yere yığıl yıldızları saymaya başlıyorsunuz. Bir de 'fatigue point' diye bir olayımız var ki, işte o çok ilginç. Fatigue point'ler, yalnızca çok zorlu görevleri bitirdiğinizde elde edebileceğiniz puanlar ve dönüşün çok kritik bir anında harcadığınızda size o seferlik baygınlıktan kurtulmak, tamamen iyileşmek ya da zehirin etkisinden kurtulmak gibi önemli avantajlar sağlıyorlar.

Arcanum'un oyun süresi çok ama çok uzun. Hele yan görevlere de sardırınsanız gündüzlerinizi geçelerini gözenekten çıkarmak zorunda kalabilirsiniz. Ote yandan multiplayer seçeneği ile farklı bir senaryo dahilinde insanları grup oluşturabilir, bambaşka görevleri kovalayabilirsiniz. Bu multiplayer özelliğinden dolayı olsa gerek, Arcanum hakkında kurulan sitelerin sayısı hızla artıyor ve büyük bir hızla güncelliyorlar.

Oyunun eksikleri de hızla yamanmaya çalışıyor. Orneğin karakterlerin görüş alanlarının dar olması nedeniyle etrafı kontrol etmek büyük sorundu. Yeni çıkan 1.0.7.0 yama dosyasıyla tam ekran mode geçebilme seçeneği eklendi, bu dert de böylelikle rafa kaldı. Sık sık bozulan save dosyalarının yüzünden saatlerini kaybedenler de bu yamalar sayesinde rahat bir soluk alabildiler. Amane yazık ki Arcanum'un yumuşak kamı olarak gordüğüm ses efektleri ve grafiklerinin yamaya faijan düzeltmesi pek olası görünmüyordu. Neyse ki senaryo akışı, muazzam müziği ve capcanlı dünyası bu ayıplarını örtüyor... Fallout'tan bu yana yapılmış en iyi RPG olduğu konusunda fazla tartışma yaşayacağını sanıyorum.

Bence bu dünyanın asıl büyülü olan kısmı ise, Arcanum'un tıpkı bizim dünyamız gibi sürekli ge-



lismesi, büyumesi, sitesine girip dünya hakkında bir şeyler öğrenmek isterseniz tonla materyalle karşılaşışorsunuz. Bu da Arcanum'un çok uzun zamandan beri enince aynılığına kadar tasarılanan, hala da yenilenmeye devam eden bir proje olduğunu gösteriyor. Hatta daha da ileri giderek multiplayer seçeneğinin geliştirileceği, Ultima ile Fallout melez bir online oyun ortaya çıkacağı gibi bir kehanette bulunmak istiyorum. Yoksa siz, bu koca dünyayı tek bir oyuna yár edeceklerini mi sanıydınız?

Arcanum'da, yüz yıl sonra, bilgisayar denilen makinelerde bir oyun yaparlar. Konusu, büyünün ve insanların dışındaki rıkların yok olduğu, kıtlıkların büyük denizlerle ayrıldığı, alternatif bir 'dönem' ya'dır. ☺

Batu & Gökhan | batuhes@level.com.tr



INFO- BOX

RPG

Bilgi İçin: www.arcanum.com

Yapım: Troika Games

Dağıtım: Sierra

Minimum Sistem: Pentium 266, 64 MB Ram, 12 MB 3D Ekran Kartı

Multiplay: Yok



poseidon

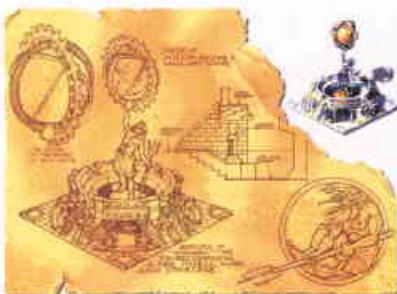
**Zeus'un görev paketi Poseidon da atası kadar başarılı... veya
"Bir Şehir Yaparım İki Dakikada, Parmaklarınızı Yersiniz!"**

Aşkerten yeni geldiğim sıralarda görüp de o heyecanla pas geçtiğim oyunlardan biriydi Zeus. Aslında böyle yapmanın sebebi sadece tembellilik değil, Impressions'in şehir kurma stratejilerine karşı Ceasar'dan itibaren geliştirdiğim saçma bir ön yargıydı. Bu ay elimize geçen güzide saydaki incelemek oyunlarından olan Poseidon'u inceleyeceğim kobay bulamayınca önce Zeus'a, sonra da Poseidon'a giriştim. Ve Zeus oynamakla nasıl bir hata yaptığımı gördüm. Bir kez daha "bundan sonra ön yargılı olmayacağım!" konulu söylevlerimden birisini kendi kendime çekerken, oyunu inceledim. Bütün bunları yaparken bir yan dan da kepeki Etimek iyordum sanırım. Çayla.

Zeus, birçok oyunda az bulunan "bağımlılık yapma" özelliğine sahip. Oyunu girmek o kadar kolay, ama yavaş yavaş karmaşıklaşan şehri yönetmek de bir o kadar zor ve eğlenceli ki, insan bir kez başladığında bırakamıyor. Uzun zamandır yaşamadığım saat 23:00'da yaşanan "bir saat oynayıp yatarım" şahsi-yalan sendromunu Poseidon'da yaşadım (saat 05:30'da horozlar ötmeye başladığında kendime gelmişim)

Giderek büyüyen ve ihtiyaçları artan bir şehrin valisi olduğunuzu düşünün. Bu şehri yönetmek zaten zor iken, işin içine eski Yunan tanrıları ve onların saçma sapan isteklerinin karıştığını düşünün. Üstüne bir de komşu şehirlerin isteklerini yine getirmek zorundasınız. Tüm bu karmaşanın bir strateji oyununda bu kadar kolay ve anlaşılır şekilde işlenmiş olması inanılmı gibidir.

Zeus'u geçen yılın sessiz hitlerinden birisi yapan güzellikler Poseidon'da hiç bozulmamış. "Bozuk olmayan tamir etmeyeşim, gül gibi geçinelim" mantığıyla hazırlanmış bir ek görev paketi Poseidon. Zeus'ta antik Yunan şehirleri ile ugraşırken,



Poseidon Atlantis ve çevresinde gelişiyor.

Poseidon'un torunu ve Atlas'ın oğlu olan şahsımız, efsanevi Atlantis'i sıfır dan kurup dünya üzerinde görülmemiş bir uygarlık haline getirmeniz isteniyor. 45 alt bölüme ayrılmış 6 ana campaign boyunca Atlantis'in büyüp gelişmesini ve kaçınılmaz sonunu yaşamamanız gerekecek (Atlantis'in batıp yok olduğunu bilmem bilmeyeniniz var mı?).

Çalışık oluyor. Mesela piramit gibi! En minik piramit yapımı için bile en az 20 beyaz mermer, 10 tahta ve 20 orichalc gerekliliyor. Bütün bu kaynakları siz üretmemesiniz, komşu şehirlere ticaretle alabilirsiniz. Ama her halükarda minik bir piramit bile size oldukça pahalıya patlayacaktır. Bir de ilerleyen bölgelerde bu piramitlerin daha büyük olalarını yapasınız geldiğinde, piramite yer açmak için koca şehrin yerleşim planını alt üst etme-

«Poseidos Zeus'un o hoş stratejik keyfini bozmadan, en azından görsel olarak birçok yenilik sunuyor»

Yenilikler

Poseidon'da Zeus'a göre çok fazla bir yenilik olduğunu söyleyemeyeceğim. Görevlerin yapısının bile Zeus'la birebir aynı olması, müthiş değişiklikler bekleyenleri üzerektir. Ama başta yiyecek, hamadden ve tannıların kaprisleri olmak üzere birçok alanda Zeus'a göre minik değişiklikler var. Mesela, artık yiyecek olarak inekleriniz ve portakal ağaçlarınız var. Ayrıca, yeni binaların yapımında kullanmak üzere yeni hammaddelerimiz olan siyah mermer ve Fate of Atlantis'te de başımıza bela olan Orichalc kristalleriniz de var.

Atlantisliler eski Yunanlılar gibi bilimum zevk ve eğlenceyle ömür törpülememiş, aksine bilimsel gelişmelere önem verip, geliştirdikleri müthiş teknolojiler ile efsane olmuştur. Poseidon'da bu noktaya dikkat edilmiş ve şehirlerinizin gelişimi için gerekli olan eğlence binalarının yerini bilim binaları almış (Science). Zeus'taki tiyatro, arena ve sempozium alanları yerine müzeler, gözleml evleri ve laboratuvarlar kuruyorsunuz. Burada çalışacak insanları da üniversite ve araştırma evlerinde eğitemeniz gerekiyor.

Şehir gelişikçe bazı bölgelerin ferah ve yaşansız olurken bazı bölgelerin de ister istemez gecekondu mahallesi şeklinde gelişliğini dehset içinde seyredeceksiniz. Gecekondu evler, çevre güzelleşmeden daha fazla gelişmeyeceğinden, buraları acilen yaşamaya daha elverişli hale getirmeniz lazımdır. Peki böyle bir yeri en kısa yoldan nasıl güzelleştirirsiniz? Tabii ki İstanbul Belediyesi gibi her yere ağaç dikip park yaparak. Tabii orası İstanbul olmadığından, halkınizi iki ağaçla kandırımayorsunuz. Yapacağınız estetik yapılar biraz(!) daha de-

niz gerekiyor ki bir anda bütün şehrin kontrolünü kaybedebilirsiniz. İstanbul'a 10 milyon insan taşındıktan sonra metro inşa etme fikri aklına gelen güzide insanın neler çektğini şimdi daha iyi anlayabiliyorum.

Yürü be! Kop da gel! Bla bla vs.

Tabii Atlantis'liler saf odun değil, onlar da eğlenceli isteyecektir. Poseidon'da bu işi Hipodrom üstleniyor. Şehrin güzel bir yerine inşa edeceğiniz hipodrom hem halkınizi mutlu edecek, hem de tırı tekir para kazanmanızı sağlayacaktır. Hipodrom parça parça ve istediğiniz büyüklükte inşa edebilmeniz de hoş bir detay. Ama bu inşa işlemi, →

POSEIDON

82

Grafik • Zeus'un grafikleri biraz değiştirilmiş, hepsi o. Yeni hero ve tanrıcların animasyonları hoş. Ama söyle epik, atmosferik ara demoların eksiksliği de hissedilmiyor değil hanı.

Atmosfer • Atmosfer dedim de, sizi Atlantis'te hissettirecek çok büyük bir olayı yok oyunun. Ama kesinlikle bir şehrin valisi gibi hissetmenize sebep oluyor. En ufak problemden tikanan şehir yüzünden monitöre bas bas bağırmanız isten bile değil.

Müzikler • Müzikler Zeus ile aynı. Eksi puan. Aslında müzikler iyi ama bir süre sonra fena halde bayır. Sesler ise çok güzel. Tanrıların seslendirmesi haricinde, ara briefingleri sunan adamın tanrıları ti'ye alması da hoş bir nokta.

Oynamabilirlik • Hayatında oynadığım en sevimiş şehir stratejisi Poseidon. Şehri kurmak çok kolay, ama işletmesi de bir o kadar zor. Ya ben bunu daha önce söylememiş miydim? Neyse...



→ örneğin, RollerCoaster Tycoon'daki kadar rahat değil. Hipodromu çok büyük yaparsanız parçaları birbirine bağlamak sorun oluyor, çok küçük olursa da insanlar çok eğlenmiyor ve dolayısıyla siz de çok para kazanamaiyorsunuz. Yani hipodromu şehir planına kattığınızda, nereye ve ne şekilde yapacağınızı önceden ve iyice düşünmelisiniz.

Tabii Zeus'taki en büyük sınır kaynağınız olan tanrılar Poseidon'da da peşinizi bırakmıyor. Portföyümüzde iki yeni tanrı var: Portakal tanrıçası Hera ve taş kafalı Atlas. TV dizisi Herkül'deki Hera'nın aksine, Poseidon'daki Hera oldukça iyi bir tanrıça. Portakal üretimi ve hayvancılığı olumlu etkilerken, populasyon artışı da hızlandırıyor. Tapınağını yapıp Hera'ya dua ettığınızda bütün dağıtıclarınız (Vendor) beleşen malzeme kazanıyor. Ayrıca bu oyunda düşmanınız olan Zeus size saldırdığında ona karşı en büyük kozunuz yine Hera. Eğer Hera'yı kızdırırsanız portakallarının yansını kaybediyorsunuz ve halkınizi kısa bir süre için inége çeviriyor!

İkinci tanrı Atlas'ın tapınağı olan Pillar of Atlas, taş işlemenin daha hızlı olmasını sağlıyor. Atlas'a dua ettığınızda piramitlerin yapımı hızlanıyor ve daha az malzeme gerekliliyor. Eğer Atlas'ı kızdırırsanız, deðdiði bütün insanları taşa çeviriyor. Ayrıca taþla ilgili bütün üretim duruyor ve uzun süre başka bir tanrıya tapınak yapamaiyorsunuz. Hep söylemişimdir, şehir yönetmek sakat iş. Şimdi İstanbul Belediye'sini... Neyse...

Tavsiyeler

Zeus'ta olduğu gibi Poseidon'da da şehri baştan itibaren planlayarak kurmalısınız. Bazen 10 bölüm boyunca aynı şehri geliştirerek ilerlediðiniz için, sonrasında düşünerek hareket etmezsiniz ileri bölgümlerde çok zorlanırsınız. Oyunu öðrenmek için 20 bölümden oluşan Tutorial'ı oynamanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Ama yine de kısaca minik bir şehir kuralım size.

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.impressiongames.com

Yapım • Impression Games

Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • Pentium 166, 32 MB RAM, 4X CD-Rom, 2MB Ekran Kartı, 550 MB HD Alanı, Direct X 8.0

Multiplay • Yok

1- Bir yerleşim bölgesi seçin ve aru şeklinde yol açın. Yolun kenarlarına 4 veya 5'erli sıralar halinde evlerini kurun. Hemen su ve bakır binalarını kurun ve Roadstop'lar koyarak bu binalardan çıkışların gereksiz uzaklıklara gitmesini engelleinyin.

2- Yiyecek üretimine başlayın ve ilk çiftliklerini kurun. Yerleşim yerine çok uzak olmayan bir yere Granary ve malzeme deposu kurun. Bu sırada yün üretimine girişin (Fleece)

3- Hemen ilk yerleşim yerinize bir market açın ve Food, Fleece Vendorları yapın. Bunlar evlere ulaşınca evler gelecek ve daha fazla insanın oturmasına imkan verecekler.

4- Bu noktadan sonra daha fazla gelişmek için bilime yönelmeliñiz. Üniversitenizi yapın ve yerleşim bölgésine yakın yerlere bilimle ilgili istediğiniz binaları diken. Bu sırada hastalık riskine karşı ilk hastanenizi yapın, ama yerleşim yerinden biraz uzakta olsun, çünkü o zamanların basit tip teknikleri şehrin estetiði için hoş olmayan görüntülere sebeb olabiliyor.

5- Roadstop'ları doğru yerlerde kullanmaya çok dikkat edin. Belli bir hedefi olan insanlar Roadstop'lara takılmaz (depoya yiyecek taşıyanlar mesela) ama etrafı dolaþan bilim adamı, sucu gibi tipler Roadstop'lardan geri dönecektir. Dikkatli olmazsanız bazı evlere su ve yiyecek gitmediğinden gûdük kalabilirler.

6- Herşeyi doğru yapıysanız, şehrinizin ilk semtini kurdunuz demektir. Hayırlı olsun. Planlı bir şekilde kentinizi geliştirir ve şehrini içinde çikılamaz bir blok halinde değil de böyle güzel semtler halinde kurarsanız, ilerleyen bölümlerde monitöre kafa atmazsınız.

Zeus, Poseidon ve bir Laz birgün...

Poseidos, Zeus'un o hoş stratejik keyfini bozmadan, en azından görsel olarak birçok yenilik



sunmayı başarıyor. Tanrıların ve heroların salak salak isteklerini yerine getirmek için tutuşurken veya şehrın bir ucundaki sorunun sebebini bulup çözüðünüzde minik sevinç naraları atmanız isten bile değil. Bu da demek oluyor ki, Poseidon iyi bir oyun. Bütün isteklerini yerine getirdiðiniz hero'nun şehrini bir turlu gelmemesi gibi uyuz eden bug'lari da var. Ama oyunun genel şirinliği ve o şirinliğin altındaki derin stratejik başarısı bu hatalarını fazlaıyla örtüyor. Zeus'u sevdieseniz, oynamamanız düşünenlemez bile.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr





Chronicles of Pern DRAGON RIDERS

Sık sık okur mektubu gelir bize, "Nasıl oyun yapabiliriz?" diye...

Hatta bazen mektup yazmakla da kalmaz okurlarımız, sağıolsunlar kopup gelirler "Baba bana oyun yapmayı öğrelin n'oolur???" diye, sanki bizim adılarımız sıradan Sid Meier, John Romero, Peter Molyneux imiş gibi. Ve sanki biz burada oyun yapımı üzerine üniversite kurmuşuz gibi. Tabii çoğu zaman bizimle beraber birkaç oyun demosunu izleyip bu işin öyle pek "armut piş, ağızma düş" bir olay olmadığını iyice anlar, moral bozukluğu içinde geri dönerler. Keşke bu işler kolay olsa, keşke insanların hayatı ellerinde patlamsa, ne iyi olur değil mi? Ama hayatın kolay olduğunu kim söyledi ki size be güzellerim? İçeceğ ya da kot pantolon reklamlarında duyduğunuz sloganları mı inanıyorsunuz? Ustelik bu gezeğendeki 6 milyar insandan yaklaşık 4 milyarı aşıktan ölmemek için son güçlerini harcarken?

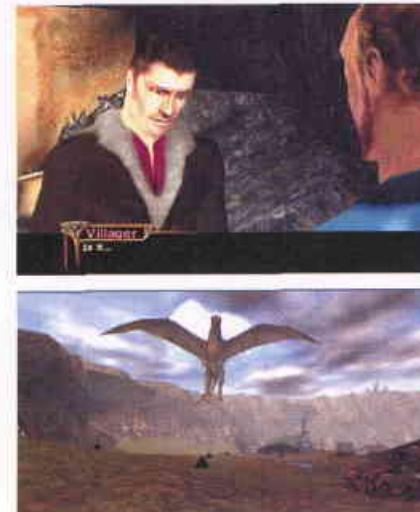
Uygulamalı Oyun Bilgisi: Disclaimer

Ama merak etmeyin, sizi hepten boşlayacak değiliz. Netekim, netekim, Madd abınız size çok şahane bir güzellik yapıyor ve işte burada bir defaya mahsus oyun yapmanın inceliklerini anlatıyor! İşte okuyucuya hizmet böyle olur! Burada okuyacaklarınıza aynen uygulayıp uygulamamak tabii ki size

kalmıştır. Arıçak ben uzun zaman önce motoru yakmış, civataları siyirmış, tahtaları eksiltmiş, hatta keçilere bile sahip çıkmamış bir adam olarak sonuçlardan sorumluluk kabul etmiyorum, onu baştan söyleyeyim! Yani yarın öbür gün ağlayarak kapıma dayanan ya da tazminat davası aşanınız olursa çok ağır konuşurum, toplum içinde rezil ederim, ona göre! Bu kadar geyik yeter, şimdi gelelim nasıl oyun yapacağınız, okuyun!

Dizel Grafik Motoru Ekonomik Olur...

Tabii ki bir oyun yapabilmek için öncelikle bir grafik motoruna ihtiyacınız olacaktır. Ne de olsa teknoloji oldukça ilerledi ve artık insanlar sırif yazdan oluşan oyuncularla pek ilgilenecekler. Haliyle sizin de ekranda çeşitli şekilleri az çok anırtılı bir biçimde gösterebilecek bir yazılıma ihtiyacınız olacaktır. Burada yapabileceğiniz en iyi iş Quake 3 ya da Unreal 2 motorunu satın almanızdır, yaklaşık 500 000 USD civarında kelepir grafik motorları bulabilirsiniz. Parayı da nasıl bulacağınızı bana sormayacağınızı umuyorum, abartmayın artık! Ama ille de kendiniz motor yapmak istiyorsanız bilgisayar programıamaktan anlayan birini bulun. Fakat asla unutmayın ki oyununuz kesinlikle 3D



olmalıdır. Mesela buradaki Dragonriders adlı oyunu bakıyoruz, ve ne görüyoruz? Oyun 3D grafiklere sahip, demek ki bu iyi bir oyun. Hangi pazarlama uzmanına sorarsanız sorun böyle diyecektir, çünkü anketeğerden istatistiksel olarak bu sonuç çıkar. Tabii bu haklı oldukları anlamına gelmiyor, ama bir oyun şirketinde -ya da herhangi bir şirkette- pazarlamacıları aşmaya çalışmak bir düzine Black Dragon ile göğüs çögüse çarpışmaktan birazcık daha zordur. Bu arada Dragonlara daların silah olarak sadece kazma sapı kullanabilece-

→

DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

15

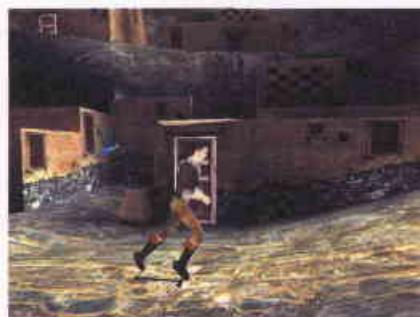
Grafik • Graflığı boş verin de, kafanızdaki bir soruya da burada cevap vereyim isterseniz? Bu kadar kötü bir oyun neden iki sayfa anlatıldı, merak ediyorsunuz değil mi?

Atmosfer • Sebebi çok basit aslında, öncelikle bir derginin planı çok önceden yapılr ve zirt pırl değiştirilemez. Hele de kapak matbaaya gönderilmisse o iş hiç olmaz.

Ses • Ayrıca bir ülkede kopyacılık yüzünden yazılım sektörü gelişmemisse ve oyun filan ithal edemiyorsa, o zaman işlecek malzeme bulmak morgda canlı bulmaktan zordur.

Dynamabilirlik • İşte bu sebeplerden dolayı, iyi elacagini umduğunuz bir oyunu bu denli rezil çiktigını görince onu eğeymez, aksine oturup iki sayfalık laçet kusarsınız. Eh, kismette olan kaşığa çıkar demisler.





→ınızı belirtmiş miydim?

Seslendirme İçin Akrabaları Seçin...

Oyununuzun grafik açıdan kabul edilebilir olması çoğu zaman yeterlidir. Mesela Dragonriders ilk bakışta goze pek fena gelmeyen grafikleri sayesinde dergi sayfalarında pek fena durmayan resimler verebiliyor. Bu da konudan habersiz insanların paralarını alabilmenin en kolay yollarından biridir. Tabii oyunu çalıştırınca grafiklerin ve özellikle de karakter animasyonlarının aslında rahatsız edici derecede sentetik olduğunu hemen herkes farkedecektir, ama siz oyunu satmışınız bir defa, size ne, değil mi? Neyse, oyunun başında bir açılış demosu kullanmak isteyebilirsiniz, sonuçta siz de insansınız, canınız çeker bilir. Ama eğer oturup adam gibi bir film render edemeyecek kadar tembelseniz, o zaman birkaç durağan çizgi roman karesini sırayla ekrana getirmek te çok başvurulan bir numaradır, aklınızda bulunsun. Üç kareden oluşan açılış demosunda bir düzine kitaptan oluşan bir serinin tüm arkası plan konuşunu üstün köprü anıtlararak insanları oyuna hazırlamak için yapabileceğiniz en pis numara nedir peki? Ya, bunu bilmeden oyun yapamazsınız işte, ne haber? Ama ben bu sırrı sizden saklayacak değilim. İşin püf noktası nefes almadan uzun süre konuşabilen bineri, tercihan bir kadın akrabanızı giriş filmini seslendirmesi için ikna etmeyecektir. Kadın olması

kesintisiz konuşma potansiyeli, akraba olması ise masrafları kısmak açısından çok önemlidir. Ayrıca kadının sesi ne denli sinir bozucu ise, o denli başarılı olmuşsunuz demektir, unutmayın. Aynı formülü sadece açılış filminde değil, tüm oyun boyunca başarıyla uygulayabilirseniz, o zaman "Yılın Genç Oyun Dahisi Ödülü" için aday gösterilmeniz isten bile değildir.

Konuya Boşverin Gitsin...

Oyununuz için tüm ülkede çok sevilen ve satılan bir kitap dizisini seçmiş olmanız, ne kitapları, ne de senaryoyu ciddiye almanız gerekmesez. Sizin istediğiniz insanların bildiği ama mümkün olduğunda ucuzca gelecek bir isim bulmak değil mi? Herhalde kalkıp kitapları okuyacak, üstüne bir de onlara uygun ilgi çekici ve heyecan verici bir senaryo yazmakla uğraşacak kadar keriz olamazsınız! Mesela Dragonriders bu formüle sonuna kadar sadık kalan bir yapıp, bu yüzden de örnek gösterilmeyi hak ediyor. Hesapta gizemli bir dünyada, tüm yaşamı yok etme potansiyeline sahip bir tehlikeye karşı sadık ejderhası ile çarpışan seçilmiş bir insan, onurlu bir şövalyesiniz. Olaylar siz pek çok ek sorunla karşı karşıya bırakıyor, her sorunla kahramaca boğuşmanız gerekiyor. Ama gelin görün ki oyun boyunca çözmeniz gereken sorunlar yan odadaki kazmasını bulamayacak denli budala bir madenciye hizmetkarlık etmekten öteye geçmiyor. Tüm oyun boyunca ejderha yağılamak, kazma bulmak, çay demlemek, tuvaletleri temizlemek gibi embesil bir "Quest" listesiyle boğuşuyor, bu arada kitapları asla okumamış olduğunuz için olup bitenlerden de hiçbir hilt anlamıyor. Hoş okumuş olsaydınız bile anlamazdin, çünkü isimler dışında hiçbir bağlantı yok denemelidir. Oyunda ejderha ile göklere yükselmeye sahılla bekliyorsunuz, çünkü sonunda buna degeçenini düşünüyorsunuz. Ama oyun bittiğinde tüm ejderha sürme oyunının önceden hazırlanmış bir ara sahnenin öteye geçmediği gerçeğini anlamamanız, o sıkıntıyla felç geçirmiş olduğunuzu ve artık hayatınızda sadece bir bitki olarak devam edebileceğinizi farketmenizle yaklaşık olarak aynı zamanı denk gelecektir, aklınızda bulunsun.

Oynamabilirlik Çok Önemlidir!

Bu bir yalan. Şunu bir düşünün, insanlar oyun oynamayı gerçekten sevse hiç hile yaparlar mıydı? Sonuçta bu zevk için yapılan, en azından oyle olduğu var sayılan bir aktivite, değil mi? Kimse kimseyi bir oyunu bitirmeye zorlamıyor, ya da bunun için aşağılanıyor. O yüzden oyunu mümkün olduğunda sıkıcı ve boğucu yapmanız çok önemlidir, násilsa insanlar hileleri kullanıp oyunu paldır küldür geleceklerdir. Mesela Dragonriders yapımcıları gibi baştan savma bir arabirim, anlamı olmayan konuşma seçenekleri, bir tuşa basılarak geçileme-



yen ve bu yüzden kusturana kadar tekrarlanan ara geçişler, maksat iş olsun diye yapılan savaşlar tasarılayarak zamandan ve paradan lasarruf edebilirsiniz. Násilsa o kitapları yazan kişi asla oyunu oynamayacak, o güzel eserinin nasıl rezil edildiğini bilmeyecektir. Tabii bunun için gerekli önlemleri almak size kiyor, kafanızı kullanın. İnsanlara oyundan seçme sahneler gösterin, beğenirlerse övünün, beğenmezlerse bunun henüz bir tasla olduğunu iddia edin. Hey, herkes para kazanmak zorunda, hem bu iş dolandırıcılık suçu kapsamina da girmiyor.

Gerçek Oyunculardan Uzak Durun...

Bu çok önemlidir, oyununuza salmak istediğiniz hedef kitleyi bilgisayar oyularından kesinlikle anlamayan, güzel grafiklere karan ve akşam bilgisayarını açıp yüksek tempolu olmayan bir Adventure ile biraz kafa dağıtmak isteyen insanlardır. Bu da başta benim gibi oyun dergisi editörleri olmak üzere, gerçek anlamda oyun oynamayı seven, oyunları oynarken hazmeden, şerefli bir yeniligi gülmemeyle karşılaşabilecek insanlardan köşe bucak kaçmanız gereği anlamına gelir. Çünkü oyular bizim gibiler için çok "ciddi" şeylerdir ve CD-ROM üzerine basıp "oyun" niyetine piya saya sürdürünüz "pistlik" elimize geçerse kariyeriniz için hayırlı olmaz. Tíkki burada Dragonriders adlı bu anlamsız, saçma, boğucu, can sıkıcı, nefret uyandırıcı pıslığa yaptığım gibi, sizin oyununuza da olabilecek en kötü eleştiriyi yazarız. Oyunuzu öyle bir gomeriz ki, hortlasa bile o mezar dan asla çıkamaz. Az ya da çok, verdığınız emekler de umrumda bile olmaz, çünkü kapitalizmin kuralı budur. Paramı istiyorsanız bana iyi bir ürün vermek zorundasınız. Bilmem anlatılabildim mi?

Mad Dog | mad@dog.com.tr

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.ubisoft.com

Yapım • Ubisoft

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 4 MB grafik kartı

Multiplay • Yok



outlive

Bir oyunu nereye kadar kopyalayabilirsiniz?

Hiç Starcraft oynadınız mı? Oyle ya, her ne kadar tam anlamıyla bir klasik olan bu oyunu oynamamış ya da adım bile duymamış olabilirsiniz. Belki RTS türünden hoşlanmıyorsunuz, belki o sıralar derin bir komadayınız, ya da belki de bilgisayar oyularını tümdeñ zaman kaybı olarak görürsünüz. Eğer bu son şık doğrusa lütfen şuna da yanlış dergiyi okumakta olduğunuzu belirtmemeye izin verin. Aradığınız her neye bu sayfalar da değil, büyük ihtimalle o koşedeki hafta sonu eklerinin altında kalmıştır. Lütfen dergiyi incitmeden yere bırakın ve hayatındaki başanlarınızın devamına dair dileğimizi kabul edin. Teşekkürler.

Evet, belki Starcraft adını duymamış olabilirsiniz, ama mutlaka RTS türünden bir oyna denk gelmişsinizdir. Bu hemen herkesin başına bir kere gelir. Kimi böyle bir rastlıtan sonra bu tür oyuların müptelasi olur, kimi de toptan nefret eder ve bir daha oynamaya tövbe eder. Aslında bu biraz da kişinin karşısına çıkan oyuncun kendisine bağlı bir unsurdur. Öyle adamlar biliyor ki sif Multiplayer olayından Starcraft oynamaya başlamış, ancak Blizzard'ın bu oyundaki başarısından etkilenip Single Player görevlerini de tek tek oynamışlardır. Hatta sif Internet kafelerde geylige taktırırken böyle karizmatik bir oyuna denk gelip kendini bilgisayar oyularının dipsiz okyanusunda bulanlar da az değildir. Haliyle bu kadar

başarılı bir oyun kendi türünde büyük değişimlere imza atabilmekte, hatta bazen işi abartıp yeni "melez" türlerin doğmasına bile sebep olabilmektedir. Ve yine doğaldır ki böylesine ilgi çeken, ya ni yapımcılanna para kazandıran oyuların rakip firmalarca taklit edilmesi kaçınılmazdır.

Kehanet mi, Yoksa Sağduyu mu?

Starcraft'in kazandığı başarı

zaman içinde o kadar büyündü, öyle iştah açıcı bir hale geldi ki, tipki Doom vakasında olduğu gibi pek çok firma birdenbirre bu türde büyük bir ilgi duyar oldu. Bunlardan bazılarının amacı bir klon yaratıp biraz para kazanmak, bazıları ise "daha iyi bir Starcraft" yapmaya çalışıp durdu. Doğrusu henüz hiçbirinin başarılı olduğu söylenemez, ancak yine de karşımıza Starcraft taklitleri çıkmaya devam ediyor. Bunlardan biri de Outlive. Bu aslinde kelimenin tam anlamıyla Starcraft: furyasından bir pay almak amacıyla yapılmış bir oyun, ancak ne var ki pek coğunu aksine tam anlamıyla bir kayıp sayılmasız. Her ne kadar onuna kıyaslanamazsa da, bazı noktalarda iyi düşünülmüş bir oyundur ve biraz olsun ilgiyi hakediyor denebilir.

Oyunun konusu aslında çok orijinal değil, hatta Starcraft ile karşılaşırınca zorlama gibi bile gelebilir. İçinde bulunduğuuz yüz yılın başında tüm dünya gittikçe daha da artan terörizm olayları karşısında çaresiz kalmağa başlar. Buna bir de dünyadaki kırılma ve kaynakların tükenmeye yüz tutması eklenince, dünya devletleri çaresiz bir araya gelip büyük bir komisyon kurarlar. Bu komisyon tüm yönetimi ele alır, bir yandan terörizm ile mücadele ederken, bir yandan da yeni kaynak bulabilmek için Güneş Sistemi'nin kolonize edilmesini planlamaya başlarlar. Ne var ki yeni kolonilerde insanların barınması pek mümkün olmayacağı, çünkü seçilen bölgeler kaynakça zengin olalar da yaşama kesinlikle uygun değildirler. Bunu üzerine genetik mühendisliği ve siber netlik konularında çalışan firmalarдан soruna çözüm getirmeleri istenir. Bu ise çözüldüğünden daha fazla



soruna sebep olan bir rekabeti ve çatışmayı yaratır. Herhalde senaryoda gözünüzü tanık gelen hususlar olmuştur, oyuncun piyasaya birkaç ay evvel çıktığının altın çizmek isterim.

Motorize Birlikler...

Outlive tipki Starcraft gibi bitmap grafiklere sahip, ancak bu oyunda grafik çözünürlüğü 1024x768'e kadar yükseltmek mümkün olabilir. Oyun haritalarına baktığınızda Starcraft ile benzeren pek çok şeve tasarımını olduğunu görüyorsunuz ve tüm benzerlikler bununla da kalmıyor. Oyunda iki farklı taraf var, biri bildigimiz insanlar, diğeri ise robotlar, bunların birimleri, teknolojileri, maliyetleri, grafikleri gibi detaylar Starcraft'ı ile büyük benzerlikler gösteriyor. Ancak →

OUTLIVE

50

Grafik • Outlive bitmap bazlı bir oyun, bu yüzden de grafikleri yeni nesil 3D RTS'lerle kıyaslanamaz. Ancak genel olarak çok da kötü sayılmazlar.

Atmosfer • Oyunun en zayıf tarafı doğru düzgün bir atmosferinin olmaması, yanı kapsıtp göreve akırmıyor, bir zaman sonra bayılır gibi oluyorsunuz.

Ses • Gerek birimlerin seslendirilmesi, gerek müzikler cidden çok kötü. Outlive karizmatik olması gerekken bir oyundan nastı maymun edilebileceğini açıkça gösteriyor.

Dynamabilitik • Oyunda super strateji ustası olmanız gereken bir taraf yok. Herhangi bir RTS oynadıysanız, bunun da altından rahatlıkla kalkabilirsiniz.





gerek genel grafik tasarım olsun, gerekse de işlev olsun bence hiçbirini

Starcraft birimlerinin eline su dökemez. Oyunda yine Starcraft usulü bazı özel karakterlere yer verilerek hikayenin anlatılmasına katkıda bulunulmak istenmiş. Ancak hem senaryonun, hem de karakter tasarımlının havada kalması yüzünden bunda pek başarılı olunamamış. Aslında genel olarak tüm oyundakiırk ve birim tasarımları bir hayli zorlama olmuş diyebiliriz. Özellikle birimlerin seslendirmeleri kâsimca kelimenin tam anlamıyla bir facia: Seslenme oyunu kimlere yapmışım bilmiyorum, ama bunun için "amatör" kelimelerini kullanmak, amatör ruhlu çalışanlara karşı büyük terbiyesizlik olacaktır.

Vitamin, Mineral...

Outlive kaynak olarak demir ve uranyum kullanan bir oyun, ama iki farklı kaynak bulunması buralardan farklı işlerde yararlandığınız anlamına gelmi-

yor. İki arasındaki tek fark uranyumun daha fazla para etmesi, ayrıca üzerinde rafineri kurulmamış uranyum madenlerinin belli bir alana deli radyasyon saçmaları. Coğu zaman madenin tökerimesi gibi bir olay söz konusu olmuyor, çünkü görev çok daha önce bitmiş oluyor. Ancak yine de daha fazla madde sahip olmanız üretim ve araştırma açısından gereklili bir detay. Çünkü yaptığınız her birimi arazide işler tutabilmek için bir miktarda "Maintenance", yani bakım masraflı yapmanız gerekiyor. Çok deli bir ordu üretebilirsiniz, ancak eğer geliriniz de orantılı olarak yüksek değilse kısa süre sonra cebiniz tamakır, kuru bakır kalacaktır. Araştırma oynaya gelince, gerçekten de çok fazla teknoloji olduğu söylememez, ustalık düzenli bir teknoloji ağacının bulunmaması işleri zorlaştırmıyor. Zaten oyuna konmuş bulunan otomatik araştırma ursunu siz bulunula uğraşmaktan da kurtarıyor. Outlive benzer RTS'lerden farklı olarak nispeten detaylı bir casusluk seçeneği içermiyor, teknoloji çalmak, harita açmak ya da sabotaj yapmak gibi farklı seçeneklere sahipsiniz. Ancak teknolojiyi sadece sizinle aynı turden olan bir rakibinden çalabileceğinizi de söyleyeyim. Oyundaki diploması seçeneği ise oldukça basit ve olmasa da olumsuz.

Suradan Buraya...

Outlive pek çok şeyi yapmakta çoğu zaman kötü bir taklit olmaktan öteye gidememesine rağmen, bazı şeyleri de nispeten oldukça iyi başlıyor. Birimler pek ilgi çekici degiller, ancak onlara savaş alanında nasıl davranışacakları konusunda detaylı emirler verebiliyorsunuz: Mesela her birimin özel yeteneğini tek tek çalıştırın yerine, ihtiyaç duyduklarında bunu otomatik olarak kullanlarını emredibiliyorsunuz. Ayrıca birimlerin özellikle yol bulma konusundaki zekâları pek çok oyundan denaha problemsiz çalışıyor. Bu arada gruplamalarda sayı ya da tür kısıtlaması da bulunmuyor. Ancak yine de farklı hızlara sahip birlikleri aynı gruba toplamak kötü sonuçlar veriyor, çünkü herkes kafasına göre davranışıyor. Mesela destek için kullanacağınız zayıf ama sırasıyla birimler ana durbayı indirecek olanlardan önce ortama girip kendilerini öldürüyorlar. Ama zaten bu pek çok oyunda rastlanan bir sorun.

Aslına bakarsanız, Outlive programlama açısından oldukça başarılı denebilecek bir oyun. Ne var ki eğer işler düşündüğüm gibiysse, oyunun senaryosunu yazmak dahil tüm iş programolar yapmış. Bu yüzden oyun temel tasarım olarak oldukça başarılı görünürken, işleniş açısından küçük çaplı bir felaket ortaya çıkmış. Zaten genellikle programcılar diğer konulara da el atması halinde bu gibi durumlar rastlamak şartlı olmamaktadır. İşte bu yüzden Outlive bence kelimenin tam anlamıyla "yazık edilmiş" bir oyun. Bu oyuna



adam gibi bir senarist ve çizer de katıslaymış, işler çok daha farklı gelişebilir. Fakat bu haliyle sadece her çakan RTS'yi oynamayı adet edinmiş oianlarınız dışındaki cabucak sıkacak bir "kion" olmaktan öteye gidemiyor. ☐

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



INFO-BOX ■ REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.bitmap-brothers.co.uk

Yapım • Continuum Entertainment

Dağıtım • Take 2 Interactive Software

Minimum Sistem • P2/300, 64 RAM, 4 MB grafik kartı

Multiplay • Var

Z Steel Soldiers

Kan yok revan yok, kaynak toplamaca yok. Ama patlayan bir sürü robot var

Bitmap Brothers ismini duyunca saygı duruşuna geçmek gelenektendir. Özellikle eski oyuncuların bir zamanlar başından kalkmadığı Xenon'u yapan işte bu gruptur. Amiga zamanından beri iyi oyularla imzasını atan firmaların logosu bile tek başına bir kalite ifadesidir. Bitmap Brothers çok yüksek kaliteli grafiklere sahip oyular yapmaz. Fakat oyular her zaman kolayca oynanabilir, öğrenmesi çok kolaydır ve kolay kolay bırakılamaz.

Z piyasaya çıktığında kendisinden çok daha üstün olan Command & Conquer ve Warcraft ile pek yarışmamıştı. Çokumuz askerlerimizi alıp Kane avına çekmeyi ya da orc avlamayı tercih etmiştir. Çünkü bir grup teneke yiğinini diğer bir grubu karşı sürüp onların patlamalarını izlemek ve aradaki demolara katlanmak benim için çok sıkıcıydı. Açıkçası ilk oyun beni hiç cezbedmemiştir. Buna karşın belli bir çizginin de üzerinden olduğundan tüm dünyada ortalama bir satış yakalamıştır. Sağ olsun sevgili Sinancığım benim ilk oyunu ne kadar çok sevdığımı anlamış olmalı ki bu oyunu da bana veriverdi.

Oyunda öyle çok derin bir konu aramayın. Yalnızca robotların hüküm sürdüğü bir gezegende üç tür robot vardır. Bunların arasında bir karış yapılmıştır. Fakat sükunet fazla sürmez ve bir taraf diğerinin uçağını döşürtürver. Böylelikle savaş yeniden başlar. Siz görevleri geçtikçe ara demolarla konu da ilerliyor. Eğer İngilizce biliyorsanız bu demoları izlemenizi tavsiye ederim çünkü bazen güzel espriler çıkabiliyor. Ayrıca bu şekilde oyunun akışı da sizin için bir mana kazanacaktır.

Şimdi yiğidi öldürürüz ama önce bir hakkını verelim.

Yiğidin Hakkı

Z Steel Soldiers RTS türüne bir yenilik getiriyor. Bu da RISK oyununda da bulunan "bölgeyi tut" kaynakları otomatikman senin olsun " anlayışı. Oyunda haritanın tümü çeşitli büyülüklereki dikdörtgenlere bölünmüş durumda. Her dikdört-



genin ise bir "capture" noktası var. Burayı ele geçiren birlikler otomatik olarak tüm bölgenin hakimi oluyor ve o bölgeden size bir gelir akmaya başlıyor. Yani siz yeni birimler üretip hızla tükenen kaynakları toplayacak adamlarınızla uğraşmıyorsunuz. Hatta bu kaynakların toplandığını görmüyorsunuz bile. Böylelikle savaşa ve stratejiye daha çok konsentre olabiliyorsunuz.

«Sniperlarınız düşmanın araçlarındaki sürücülerini vurduklarında piyadeleriniz araçlara atlayıp onları kullanabiliyorlar.»



Z: STEEL SOLDIERS

63

Grafik • Her ne kadar 3D olsalar da çok etkileyici değil. Ama suyun su, tepenin de tepe olduğunu anlıyorsunuz.

Atmosfer • Oyun için yaratılan dünya çok "canlı" görünmüyör. Görevler ise genelde yazılı olarak anlatılıyor. Aradaki demolar da olmasa neden savaşlığımızı pek anlamayacağız.

Ses • Maalesef olmamış. Buraya yazacak fazla bir şey yok. Gayet vasat demek yeterli.

Oynanabilirlik • Haritalar ustaca hazırlanmış. Sizi uğraştırmıyor. Fakat oyunu ağırlaştırıcı birkaç özellik de göz ardı edilemez. Kaynak kullanımını kaldırıp savaşa ağırlık verelim derken en önemli özellikleri attırayarak gene bizi ayrintılarla uğraşmak zorunda bırakmış.



→ Oyunda her bölgenin kendine göre zayıflıkları ve güçlü yanları var. Genelde hepsi işgale açık ve elde tutması zor fakat kilit noktalara yığılarak ve yer şekillerinin de avantajını kullanarak savunmanızı düzenleyebilirsiniz.

Yapay zeka iyi ayarlanmış ve sizin zorlayabilir. Ayrıca alanlar geniş olduğundan hepsinin capture noktalarını koruyacak yeterli yığınları yapamayabilirsiniz ve bu da size çok asker kaybına mal olabiliyor.

Tundralardan karlı bolgelere ve denizlere kadar bir çok yerde savaşıyorsunuz. Tüm bu bölgelerin efektleri çok iyi ayarlanmış. Ayrıca çatışmalardan sonra yeryüzü şekilleri de etkileniyor.

Oyundaki köprüler uçurulabiliyor ve yeniden kurulabiliyor. Ayrıca istediğiniz yerlere köprüde kurabiliyorsunuz. Sakın unutmayın köprüler uçurulurken üstündeki birliklerde yok olabiliyor.

Hemen hemen her RTS de olduğu gibi Z Steel Soldiers' ta da ilk başlarda güçsüz birlikleri üretebiliyorken oyun ilerledikçe zırhlı araçlardan helikopterlere kadar bir çok birime sahip oluyorsunuz. Hatta tepelerin arkasını vuran havanlara, düşman binalarının içine sokarak onları ele geçirebileceğiniz teknisyenlere, binalara virüs sokarak bir süre etkisiz kılabilen ajanlara veya mayın döşeyip kaldırabilen mayıncılara kadar uzanan değişik birimlerde yapıbiliyorsunuz. Birimler dışında en ilginç silahımız ise bir bina. Environmental Control Center adlı bu b-

na sayesinde rakibimizin kafasına yıldırımlar düşürüyor veya meteor yağdırabiliyoruz.

Birimlerinize özel emirler vermek isterseniz üzerine gelip mouse'un sağ tuşu ile bir menü açmalısınız. Bu menü açma olayı binalarda üretimi ayarlamak için de geçerli. Böylelikle biriminize bir bölgeyi savunmasından her gördüğü düşmana saldırmasına kadar değişen emirler verebilirsiniz. Bunun dışında zaten tamirat birlikleriniz otomatik man hasarı robotları ve binaları tamir ederler.

Birimleri üretirken belli bir sayı verebilmenizin yanında Replay seçeneği ile devamlı olarak aynı birimin üretilmesini sağlayabiliyorsunuz. Bir Rally Point yani toplanma noktası ayarlayarak üretilen birimlerin belli bir noktada toplanması emrinin de kullanılabilirsiniz. Böylece birliklerinizi tek tek idare etmekten kurtulursunuz.

Birimleriniz çarpışmanın gidişatına ve yaptıkları hareketlere göre sızınla iletişime geçiyorlar. Hatta durumları çok ümitsizse düşmanın üzerine koşup orada patlıyorlar.

Yığıdin idam sebepleri

Zaten çatışmaya girdiğinizde çok sayıda birlik kaybetmeye de göze almalısınız çünkü yapay zeka bazen tekleyebiliyor ve piyadeleriniz sniperlar tarafından uzaktan vurulurken ya da diplerindeki arkadaşları saldırıyla uğramışken kaçmak ya da yardım etmek yerine aptal aptal bakabiliyorlar. Fakat buna karşın sniperlarınız düşman araçlarındaki sürücülerini vurduklarında bu kez de araçlara atlayıp onları kullanabiliyorlar. Yani yapay zeka pek bir celiği yaşamakta :)

Ayrıca bu kadar çok birimi gruplayıp onlara bir kısa yol atayarak seçebilmek imkanınızda yok. İlkaki hepsini mouse ile tarayarak seçmemiz gerekiyor. Bu çok sayıda birimin katıldığıavaşlarda karambol olmasını kaçınılmaz kılıyor. Her savaştan sonra birliklerinizi birbirinden ayılyorsunuz. Bu da hızlı



olmanızı engelliyor.

Birimlerinize emir vermek için açtığınız menü çok kullanışlı değil. Ayrıca birimleri helikopterden indirmek gibi işler için bile bu menüyü kullanmak oyunu daha da hantallaştırıyor.

Bunlar dışında birlikleriniz için hazır diziliş modelleri yok. Sağlam bir savunma yapıp birliklerinizin aynı anda ateş açmasını istiyorsanız onları tek tek dizekten başka bir seçenekiniz maalesef bulunmamakta.

Yığıdin yoğurt yiysi

Tek kişilik görevler dışında oyunun multiplayer bölümü de var. Belli hedefleri ya da haritadaki her şeyi yok etmekten suikast görevlerine kadar bir çok değişik şekilde birbirinizle karşılaşabilirsiniz. Hatta oyunda bir skirmish mod bile var.

Z: Steel Soldiers müthiş bir oyun değil. Sizi herhangi bir özelliğiyle devamlı olarak oynamaya itecek bir oyun hiç değil. Fakat değişiklik arıyorsanız büyük bölgeler ele geçirmek yerine dikdörtgenler ele geçirmeyi deneyebilirsiniz. İnanınca oyuncunun başından sonuna kadar o bölgeden bu bölgeye koşturup duracaksınız ve bir ordunun birlikleri arasındaki koordinasyonun ne kadar önemli olduğunu ve aldıkları pozisyonun tüm cepheyi nasıl etkilediğini daha iyi anlayacaksınız. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.bitmap-brothers.co.uk
Yapım • The Bitmap Brothers
Dağıtım • EON Digital Ent.

Minimum Sistem • Sistem: P II 266, 64 MB RAM

Multiplay • Internet, LAN

suddenstrikeforever

Neyin sonuna Forever koyulsa işin suyu çıkıyor!

Alin işte! Beğendiniz mi yaptığınızı?! Tatil, tatil dediniz. Nazar dejardınız. Hasta hasta yatırıyorum evde. Gözünüz kaldı di mi? Noldmuş yani 10'ar günlük iki parti halinde (toplam 20 gün ediyor sanırım) Bodrum'a gittiysem. Sonra Marmaris'e, Didim'e ve başka yerlere de gittiysem. Sonra Bursa'da, Silivri'de ufak tatilcikler yaptışam. Siz de gitseydiniz! Ben size gitmeyin mi dedim? Şimdi ben böyle evde gribin pençesinde yatınca çok mu güzel oluyor? Halbuki dışarıda kızlar, cadde, Taksim beni bekler. Bende evde ilaç alıp dururum! Bir daha gidicem işte. Canıma deşin! Hapşuuuuuuu!

Hastalıktan gözüm açamıyorum. Deadline'in tam üstünde duruyorum. Bir taraftan Can'ın (Sarbonis) öldürürü sorularına hedef olmuş durumdayım. Diğer taraftan Sinan'ın ninniye benzer sesi beni deadline'ın diğer tarafına çağırıyor. Böyle zamanlarda omuzumdaki meleklerden birinin inip hastalığımı golf topuna çevirip göle kaçmasını, Can'ı deadline'ın çok ötesine fırlatmasını, Sinan'ı o deadline ile bağlamasını ve beni de rahat bir yatağa yerleştirmesini istiyorum. Fakat acaba bunları yapacak olan varlık bir iyilik meleği mi olacak yoksa şeytan mı bu da merak konusu. Bu kadar derdin arasında bir de bu bıdır bıdır askerciklerle kuzey kaleşi oynamak oldukça zor oluyor. Sonunda Sudden Strike'da "Daha"landı.

Forever

Hayırlarızın aylar önce Sudden Strike adlı Rus-Alman ortak yapımı bir strateji oyunundan bahsetmiştim. Oyun İkinci Dünya Savaşı konulu bir real-time stratejiydi. Değerlendirmeye alındığında

tam anımlıyla sürpriz at gibi olduğu anlaşılan oyuna, şimdije kadar yapılmış en iyi İkinci Dünya Savaşı stratejisi ünvanını uygun gördüm. Aşağısı o zamanlar yüzüm kara çıkarmamış, gerçekten de beklenenin üstünde sürpriz bir performans göstermişti. Hatta askerden gelen Sinan'ın bu oyunun başından kalkmaz tavırları da bu tespiti doğrulamıştı. Oyunun üzerinden yaklaşık bir sene geçti ve orijinal genişleme paketi yayınlandı. Ori-

jadiğınız savaşları kendiniz yaratabilin diye oyuna Harita ve Senaryo Editörü adında bir program eklemiştir. Windows tabanlı bu programı oldukça az oranda anlamazsınız muhtemeldir. Zannediyorum firma senaryoları kendi yaptığı programı koymuş. Çünkü arabirim oldukça karışık ve oldukça ayrıntılı içermektedir. En ufak görevi bile tasarlamanız saatlerini alabilir. Sonuçta birbirine denk ordular yaratmak herhangi bir strateji oyunundan

«Fakat belli ki uzunluk ve zorluk seviyelerini ayarlamada sorunlar yaşanmış. Çünkü Sudden Strike'in tarzına bu kadar uzun görevler gitmiyor. Bir noktadan sonra oyun bayıcı bir hal alıyor.»

nal diyorum çünkü paketin her tarafında ve yabancı kaynaklarda paketin orijinal olduğu bas bas bağırlıyor. Orijinal olmayan genişleme paketleri konusunda hiçbir duyum almadım ama hale bakırsa sanırım var.

Paket normal bir genişleme paketinden farklı. Öncelikle paketin ilk şartı eklendiği yeni bölümler. Toplam dört ırkta üçer bölümden oluşan 12 senaryoya bağlı bölüm, 7 tek görev var. Senaryoda Amerika için batı Avrupa'nın ormanları, Almanya için Rusya'nın karlı platoları, Ruslar için Doğu Avrupa ve oyuna yeni katılan İngilizler içinse Kuzey Afrika çöllerini var. Aşağısı bölgeler ne kadar büyük olursa olsun, Sudden Strike için her ırka 3'er bölüm oldukça az geliyor. Her ırka 12'ser bölüm belki daha yeterli olabilirdi. Bunların dışında 7 adet tek kişi oynanabilecek görev ve 20 kadar multiplayer görevi var. Yine de bunların hiç biri senaryodaki eksiksliği kapayabilecek gibi değil.

Kaplamlalar

Grevlerle birlikte yeni yeryüzü kaplamları ve grafik birimleri de geliyor. Örneğin İngiltere'nin ugraştığı çöl toprakları oyunun her zamanki motoruna uygun çizilmiş ve yine oldukça iyi gözüküyor. Aşağısı oyunun oynanabilirliği açısından da çöl kaplamları iyiye yönelik bir hareket olmuş. Çünkü diğer orman kaplamlarında saklanmış askerleri secebilmek oldukça zordu. Fakat bu şekilde düşman askerleri biraz daha net gözüküyorlar.

çok daha zor. Fakat burada dikkatimi çeken iyi bir nokta haritaya yerlestirdiğiniz herhangi bir askerin yapay zekasını da belirtebilmeniz oldu. Diğer Harita editörlerle örnek olması dileklerimle.

Oynamıştaki birkaç ufak yenilik oyunun biraz daha iyi gözükmesini sağlamış. Fakat benim görüşüm oyunun genişleme paketinden sonra çekilemez bir hal aldıği yönünde. Tamam grafikler, görevler her şey çok güzel de sık ormanlarda saklanmış bir orduyu görene kadar geçen vakitte sizin ordunuzun da yarısı talan edilmiş oluyor. Oyun aslında tarz olarak çok iyi. Çünkü bina yapıp asker üretmek denilen şeyi ortadan kaldırın bir RTS, Sudden Strike. Fakat ortadaki karışıklığı iyi toparlayamaması oyuna eksili puan getiriyor. Ge-

SUDDEN STRIKE FOREVER

68

Grafik • Aynı grafik motoru devam ediyor. Yeni mekan ve araçlar da oldukça iyi çizilmiş. Keşke bu oyunun maket seti olsa.

Atmosfer • Ortam olarak belki hala en iyi İkinci Dünya Savaşı. Öğeler çok yerlesik. Ama atmosfer her zaman oyunu bağlayamıyor.

Ses • Önceki oyundan bir farkı yok. Fakat zaten Sudden Strike'in atmosfer yaratmadı bir sorunu yoktu.

Oynamabilirlik • Belki de oyunun tek eksiği. Kendini tekrarlaması biraz sıkıntı yaramış. Zor görevler ve karmaşa da için cabası.





Bir çöl haritasının tepeden görünüsü



Aynı çöl haritasının ordu konuşlanılmış hali

► nişleme paketinde bu sorunun abartı boyutlara gelmesinin sebebi ise yeni eklenen 30'dan fazla ünite. Oyun zaten eski üniteleri bile kontrol etmekte zorlanırken yeni gelenlerle birlikte akıl karıştırıcı bir bulmacadan farksız hale geliyor. Yeni uniteler yine savaşta gerçekten bulunmuş, orijinaline uygun çizilmiş araç ve askerlerden oluşuyor. Zaten izometrik grafikler söz konusu olunca Sudden Strike'in eline su dökebilecek bir oyun daha tanımadığımı rahatlıkla söyleyebilirim.

Yeni Üniteler

Herırka özel birkaç ünite eklenmiş. Bunlardan en etkilileri Alman 88 uçaksavar silahları, İngiliz Matilda tankları, Amerikan Hellcat-18 tank yokedicileri ve Rusların BR-5 mortarları. Bununla birlikte tüm ünitelere kazandırılan bazı yenilikler oyunu biraz daha rahatlattırmaya çalışmış. Bunların arasında generallerin dürbün kullanabilmesi, saşlık elemanlarının tüm savaş alanında çalışabilmesi ve özellikle ağır zırhlı bazı araçlara büyük kolaylık sağlayan araçlara geri vites eklenmesi可以说. Dürbün özelliği uzaktaki düşmanın yerini belirlemeye yarıyor gibi gözüküyor. Fakat açıkçası ben etkili bir yararını göremedim. En iyi değişiklikler

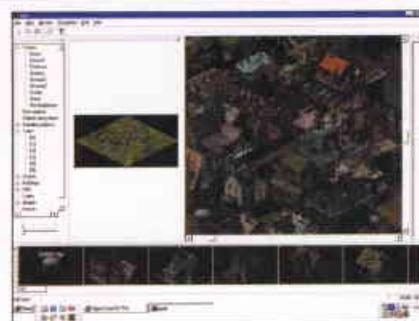


Beraber gezelim arkadaşlar

den biri bölük komutanlarının yakınındaki üniterin moralерini artırarak daha iyi savaşabilmelerini sağlama. Oyun motorunda bir değişiklik yapılmadığı hala askerlerin experience(tecrübe) sistemi devam ediyor. Yani savaşan asker ne kadar uzun süre hayatı kalsasra o kadar iyi bir asker oluyor. Bölük komutanlarının konuşmalarıyla verdiği moralde bu kısma etki ediyor. Geçici de olsa açıklı bir savaş konuşmasının yerini hiçbir şey tutamaz.

Genişleme paketine eksi not kazandıran bir nokta da yeni gelen senaryoların bol olmamasından dolayı ortaya çıkıyor. Az senaryo beraberinde uzun ve zor senaryo kavramını getiriyor. Fakat belki ki uzunluğ ve zorluk seviyelerini ayırlamada sorunlar yaşanmış. Çünkü Sudden Strike'in tərzi bu kadar uzun görevler gitmiyor. Bir noktadan sonra oyun bayıcı bir hal alıyor. Bu konuya ek olarak bir de görevlere 3 adet zorluk derecesi eklenmiş. Askerlerin yapay zekalarını körkileyen zorluk seviyelerinden, "Orta"ya çıkmaz iyi bir Sudden Strike oyuncusu olduğunuzu gösterir. En "Üst" düzeyi de ben şahsen denemedim, denemeyeceğim de.

Sudden Strike Forever ile bir oyun nasıl banal hale getirilir bunu görüyoruz. Yüksek not alabilen



Müthiş karışık map editörden bir dram

çok az oyunun yeniden oynanabilirlik denen ögesi üst sınırlarda olur. Bunun dışındakiler kendini yenileyemezse oyun oraya saplanır kalır. Sudden Strike ilk çıkıştı çok iyi yaptı. Oyun motoru biraz kusurlu olsa da görsel açıdan ve içindeki orijinallik akımıyla kendini oldukça beğendirdi. Fakat genişleme paketi ne yazık ki bunu ileriye götürmedi. Bir değişiklik katmak yerine olduğu yerde daha fazla "Sudden Strike" dedirtti. Oyun dünyasının hızlı günlerinde bu ayakta kalabilmek için yeterli değil. Yine de "Oyunun delisiydim. Başından bir saniye kalkmadım" diyorsanız doyunca oynamanız dileğiyle. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Başarılı bir saldırın



Ama neden daha oyunun başında bir uçak indi ki üzerinde?

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.cdv.com

Yapım • Fireglow

Dağıtım • CDV

Minimum Sistem • PII-266, 64MB RAM, 420MB HDD

Multiplay • Var

the corporate machine

Dünyayı fethetmek için bu sefer topa, tüfeye ihtiyacınız yok

Kola ile dünyayı fethedebileceğiniz akliniza gelir miydı hiç? Veya sadece hamburger satarak bir imparatorluk kurabileceğinizi düşündünüz mü? Saniyorum çoğunluğun cevabı hayır olacaktır (zaten atı alan Üsküdar'ı geçti bile). İşte bu yüzden The Corporate Machine, tüm ürün bazlı egenmenlik düşlerimizi gerçekleştirmek için devreye giriyor. Aslında The Corporate Machine oynanış bakımından Risk'e çok benziyor; piyadeler yerine satış temsilcilerine ve toplar yerine de pazarlama kampanyalarına sahiptiniz. Oyun en az 'Risk' kadar bağımlılık yaratıyor; kolay öğrenilir olması,

yeni takikler geliştiryorsunuz, ilk yapacağınız şey kendinize ve firmanızın şefi bulmak. Yalnız 'copyright' olayına dikkat (Gill Bates gibi). Sırada imparatorluğunuzu üzerine kuracağınız ürünü seçmek var. Hangi alanda (uçaklar, pazarlama ve mühendislik) daha yetenekli olduğunuzu da belirledikten sonra kendinizi birden er meydanında buluveriyorsunuz. Amacınız gördüğünüz o küçük ofisi dünya çapında bir şirketler zincirine dönüştürmek ve kendi uzmanlık alanınızda piyasadaki tek isim olmak. En fazla yedi rakibiniz olabiliyor ve emin olun her birinin kafasında

«Fabrikada işçi olarak çalışan mutant maymunların grev yapması gibi asparagus haberler bir anda gününüze renk katabiliyor. »

zorlu yapay zeka ve devamlı değişen ekonomik trendler oyunun başından kalkmanızı engelleyen etkenler arasında sayılabilir.

Usta olmak zaman ister...

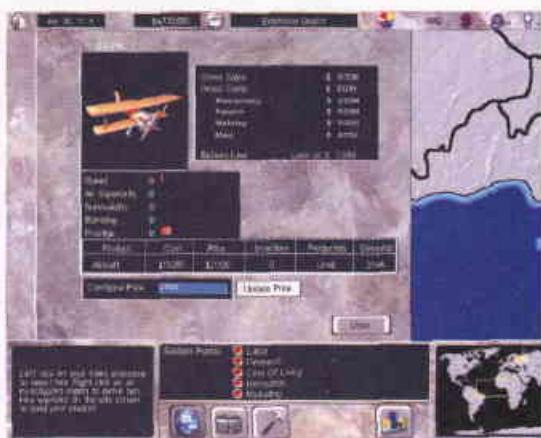
Oyun pratik bir arayuze sahip ama bu hemen büyük patron olabileceğiniz aniamına da gelmiyor. Yaptığınız her hatadan yeni bir şey öğreniyor ve

• Oyna başlamadan önce uzmanlık alanınızı seçmeliyiniz

sizinkilere benzer tilkiler dolaşıyor. Yani zaferde giden yol hiç de gülük gülistanlık değil. Satış elemanlarınız, en önemli birimleriniz; malınızı yeni bölgelere ulaştırmak için onları kullanıyorsunuz.

Gerçek dünyada ne kadar pazarlama olayı varsa, hepsini The Corporate Machine bünyesinde bulmak mümkün. İşe alma, işten çıkarma, şirketin ismini duymak için ücra yollara satış ofisleri açmak, eğitim merkezleri açmak, çalışanların motivasyonunu artırmak için çeşitli teşisler kurmak, yeni ürünler için araştırma yapmak ve rakiplerinizin

• Bir bölgeye yatırım yapmadan önce fizibilite çalışması yapmayı ihmal etmeyin



• Satmak için daha iyi bildiğiniz bir ürünü tercih etmelisiniz

imajını kötülemek için pazarlama kampanyaları yürütmem akıma ilk gelenler. Temel satış ve pazarlama prensipleri her ürün için geçerli ama yine de bazı küçük farklar olabiliyor. Satacağınız ürün konusundaki seçiminiz oyunun karakterini belirgin bir şekilde etkiliyor. Belki bir arabaya bir meşrubat üretmek arasında oynanabilirlik bakımından bariz bir fark yok ama her iki ürün için de farklı bir yaklaşım geliştirmeden edemiyorsunuz.



THE CORPORATE MACHINE

71

Grafik • Grafikler ne çok iyi, ne de çok kötü. Gündümüz teknolojisiyle pek bir alفاesi olmadığı kesin ama zaten olması da gerekmıyor.

Atmosfer • Kara mızah atmosferin en büyük kozu; çok komik hikayeler var. Oyun, harita sistemindeki biraz 'Risk' havası taşıyor.

Ses • Sesler ne kokarm, ne bulaşım havasındır. Oyun boyunca satış elemanlarınızın ağzından düşmüyorsunuz (!).

Oynamabilirlik • Arayüz biraz modası geçmiş gözükse de hiç fena değil. İstatistiklere alısmamız biraz zaman alıyor. Oynanışının 'Risk'e benzemesi işinizi kolaylaştırır.



© İşte ana ofisiniz. İmparatorluğunuzun temel taşı.

→ Ticarette kara mizah...

Aslında The Corporate Machine adı kadar ciddi bir oyun değil. Öyle o toplantı senin, bu toplantı bennim diye kafayı yemiyorsunuz. Zaten oyun bir hayatı kara mizah yüklü. Olayların arada bir de olsa saçma sapan hikayelerle süslenmesi yoğun tempolu renk katıyor. Örneğin fabrikada işçi olarak çalışan mutant maymunların grev yapması gibi as-paragas haberler bir anda ifadenizi değiştirebiliyor. Tabii daha gerçekçi olaylar da söz konusu; ağır vergiler ve tüketici protestoları gibi. Yani The Corporate Machine ne çok civiyor ne de çok ciddileşiyor. Tam bir denge var diyebiliriz. Ama esas kara mizah aksiyon kartlarında. Oyuna bu kartlardan üç taneye başlıyorsunuz (her senenin başında bir kart daha geliyor). Aksiyon kartlarını çok farklı şekillerde kullanmanız mümkün. İster rakip fabrikaları havaya uçurun, ister tazminat davaları açın, isterseñiz de rakiplerinizin çocuk işçi listesini medya sızdırın. Herhalde en komik olanı da satış elemalarınıza her tıkladığınızda size yağ damlayan cevaplar vermeleri. Ne derseniz evet diyor ve verdiğiniz her karara adeta tapiroylar.

Rakiplerini sakin hafife almayın. En kolayda oynarken bile sizi piyasadan silmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Bilgisayar genellikle ana ofisi-

nizden uzak bir yerde başlangıç yapmayı tercih ediyor. Daha sonra yavaş yavaş sınırlarınıza yaklaşıyor. Eğer gidişatı farketmezseniz, her geçen yıl bilgisayar size biraz daha sokulacaktır. Sonra bir de bakmışsınız ki kendi bölginiz olan Ukrayna'da Cola marka araba (evet bildiğimiz Cola), sizinkiñin iki katı satıyor. Bilgisayarın kendi ürünü satılışın diye her numaraya başvurabileceğini ve her aksiyon kartını çekinmeden kullanabileceğini akılınızdan çıkarmayın. Tabii tam tersi de geçerli. Büyüdükle rakiplerinizin kontrolü altında olan bölgelere de bulaşacaksınız. Tüketici kazanmak için ille de hinlik yapmanız gerekmıyor; makul bir fiyatla kaliteli bir ürün sunarak da günülerde taht kurabilirsiniz.

Her şeyin başı teknoloji...

Farklı teknolojiler geliştirmek için farklı tipte binalar yapmanız gerekiyor. Ürünlerinizi yenilemek için araştırma yapmak istiyorsanız, bir laboratuvar, hatta bir laboratuvar kompleksi kurmalısınız. Üretkenliği artırmak ve işçilerinizin motivasyonu yüksek tutmak için eğitim merkezleri ve sosyal tesisler inşa edebilirsiniz. Bir pazarlama kompleksi kurup, televizyona ve radyoya reklamlar verecek, ürününüzü şatafatlı bir şekilde tanıtmaz da mümkün (tabii reklamların tutmaması halinde tüm planlarınızın tepetaklak olma riski de var). Tüm bunları doğru yapıp yapmadığınızı anlamak için, kısacası işlerin yolunda olup olmadığını anlamak için istatistikleri takip etmeniz gerekiyor. Yapaçığınız hamleler ve vereceğiniz kararlar için istatistikleri doğru anlamamanız çok önemli. Oyunun menü sistemi yetersiz olduğu için istatistikleri çözerken başlangıçta biraz zorlanırsınız. Aslında bir oyun içi kılavuzu veya daha sağlam grafikler



© Her şeyin başı para, pardon sağlık...



bu arayüz sorununu çözebilmiş gibi geliyor bana (gerci 'read me'de yazanlar fena değil).

Oyunun grafikleri teknolojinin en az iyi yıl içerisinde kalmış. Ses efektleri de çizgi filmleri hatırlatıyor. Neyse ki tüm bu teknik yetersizlikler, oyunun kaliteli yönleriyle kapatılmış durumda. The Corporate Machine orijinal tasarımını, sağlam yapay zekası ve eğlenceli mizah anlayışıyla yılın en iyi strateji oyunları arasında. Belki de Risk gibi bir masaüstü oyunu olsa çok daha fazla ilgi görebilirdi. Yine de tüm günümüz 3D iñir zivarı geride bırakmak ve 2D stratejiler geliştirmek hiç fena olmuyor. Yalnız oyunun zevkini çarmak istiyorsanız, görsel ve işitsel takıntılarınızı devre dışı bırakmalısınız. ©

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.stardock.com
Yapım • Stardock Entertainment
Dağıtım • Take-Two Interactive

Minimum Sistem • Pentium 75, 32MB Ram, 300MB sabit disk alanı, 8MB ekran kartı

Multiplay • Internet (Stardock.net)

Keşke, kapın sopaları bu öğleden sonra çılginca golf oynayacağız, diyebilseydim...

golfresorttycoon

Tycoon serileri her zaman bilgisayar dünyasında apayı bir yeri olan, oyunculara diğer tüm oyunlardan daha farklı mantıyla değişik tatlar yaşatan serilerdir. Gerçek yaşamdaki ayrıntıların neredeyse tamamının yaşandığı bu "İşletme simülasyonları"nın en azından bir kaç tanesi neredeyse tüm oyuncular tarafından oynanmış ve beğenilmiştir. Hava alanlarından lunaparklara, fast food zincirlerinden üniversitelere kadar bir çok kuru mu baştan dizayn etmiş, geliştirmiş, şakacıkta yönetici olmuş, sadece dünyayı kurtaran bir komando olarak değil de takım elbiseli purolu bir

nin ilgilendirmede neredeyse emin olduğum bir spor konu alıyor. 2- Şu ana kadar gördüğüm en kötü Tycoon'lardan biri. Bu konudaki düşüncelerime geçmeden önce oyun hakkında genel bir bilgi vereyim size:

Oyuna başlar başlamaz herhangi bir demona varlığıyla alakasız bir şekilde ana menüye geleceksiniz. Burada "challenge'leri seçip sizden istenen görevleri yapmaya çalışabilirsiniz ya da "instant action'a basarak anında oyuna girebilirisiniz. Size tavsiye bu tip oyunların hepsinde yapmanız gerekiği gibi önce tutorial'ı oynayıp oyunun en



Satmak için daha iyi bildiğiniz bir ürünü tercih etmelisiniz

golf sahaları yapabilirsiniz. Golf sahası yapmak istediginizde size kaç "par"lı olmasını istediginiz sorulur. 3,4,5 olmak üzere üç seçenekiniz var ve bu sadece sahanın uzunluğunu belirliyor (tabii ne kadar büyük olursa bir o kadar pahalı oluyor). Ayrıca buradan istediğiniz sahaya minik havuzcuklar ve tepeçikler yerleştirebilir, halkınza daha zorlu ama daha keyifli dakikalar geçirilebilisiniz. Diğer 2 grupta ise, etrafi düzeltir, ağaçları kesebilir veya ekebilir ye en önemli hem müşterilerinizin yorgunluğunu azaltacak hem de işletmenize bir çekti verecek olan yolları inşa edebilirisiniz. Bu 5 ikonun yanında da işletmenizin gidışatı hakkında her tür bilgiyi alabilir, mali durumunuza ayırmıştır.

«Oyunun derinlerine indikçe, neden bir kaç saat sonra bir daha görmemek üzere oyunu **uninstall etmek isteyeceğinizin farkına varacaksınız.**»

para babası olarak da zevk alabilmeyi başarmıştık. İşte bugün de bu başarılı fikrin almamanız gereken örneklerinden bir tanesini inceleyeceğiz sevgili Level halkı.

"Erman'ın selamı var"

Neden mi almamanız gerekiyor? 1- Bizim kültürümüzে çok uzak bu yazılımı okuyanlarından hiç biri-

basit özellikleri ve menüler hakkına bilgi sahibi olmak (hoş sanki komplike bir yanım varmış gibi...).

Oyunda yapabileceğiniz her şey yukarıdaki 5 ikon da mevcut. Bu gruplar sırasıyla ana binalar, eğlendirici binalar, golf alanları, mekan düzeltme, ve mekan süsleme diye sıralanabilir. Ana binalar da yapacağınız golf alanında çalışacak görevllerin binalarını veya hastahane gibi müşterilerinizle direkt ilgisi olmayan binaları yapabilirsiniz. İkinci gruptaki binalarda golf kursları, tenis sahaları, her tür restoran ve kafeler mevcut. Para kazanmanız ve minik müşterilerinizin mutluluğu açısından hayatı önemli binalardır bunlar. Üçüncü grupta ise

U Oyuna başlamadan önce uzmanlık alanınızı seçmelisiniz

U Bir bölgeye yatırım yapmadan önce fizibilite çalışması yapmayı ihmal etmeyin

GOLF RESORT TYCOON

50

Grafik • Hiç denemeden olmaması olağanüstü kötü bir özellik olurken oyun içi grafikleri kötü değil. Yine de müşterilen gözünden bakarken daha gerçekçi animasyonların olmasını bekliyordum.

Atmosfer • Golf tutkunları için elbetteki atmosferik bir oyundur. Ama geri kalınlar için atmosfer çifte telli havasında counter oynamak kadar etkileyici olabilir ancak.

Ses • Müzik daha canlı, daha neşeli olmamıştı, efektler de daha fazla, daha gerçekçi, daha çeşitlili..

Oynanabilirlik • Oynanabilirlik çok basit, oyunu öğrenmeniz çok kısa süre, ama gel gör ki ayrıntılar konusunda bir sürü eksikslikleri var, bazı kontrollerin mouse'la da yapılabilesi gerekiirdi.



İşte ana ofisiniz. İmparatorluğunuzun temel taşı.



Her şeyin başı para, pardon sağlıcık.



tilarıyla görebilirsiniz. Buraya kadar ters giden bir şey yok, her tycoon oyununda olan standart özellikler, ama oyuncunun derinlerine indikçe, daha uzun süre oynamaya başladıkça neden bir kaç saat sonra bir daha görmemek üzere oyunu uninstall etmek isteyeceğinizin farkına varacaksınız. Şimdi bu detaylardan bahsedelim biraz.

"Hangi Erman?"

Oyunda ilk gözüme çarpan en büyük eksiklik, oyuncunun tamamen serbest bırakılmış olması ve herhangi bir amaç peşinde sürükleyici bir şekilde koşmak zorunda kalmaması. Elbetteki challenges kısmında 5 tane görev var, ama (biiiiir) bunlar çok basit ve (ikiüüç) hiç bir şekilde aralarında bağlantı yok ve (üüüüç) görevi bitirince ne kadar sürede bitirdiğinizi göstermesi dışında herhangi hiç bir şey olmuyor. Zaten adet olarak çok az olan bu görevleri istediğiniz sırayla yapabilirsiniz (ki bunlar da zaten 9 veya 18 golf sahası inşa etmek, 200 tane müşteri çekmek veya 3-4 yıldızlı bir işletme haline gelme gibi yaratıcılıktan uzak görevler, ah ah nerede Sim Coaster'daki kastırıcı, renkli, yaratıcı



cı görevler, nerede buradakiler...). Oyunun belli bir konusunun olmamaması ve böyle uyduruk bir kaç görevle bizleri uyutulmaya çalışılması büyük bir eksik puan.

Oyunun içeriğine bakınca da ömensiz gibi gözükken küçük ama bir süre sonra bunaltıcı ayrıntılar var. Öncelikle bina sayısı bana az ve yetersiz geldi, çok daha çeşitlilik olması ve şu ana kadar gördüğüm en iyi tycoon tarzında oyun olan Sim Coaster'daki gibi daha ayrıntılı özellikleri olması gerekiydi (yani kolacının içindeki şeker oranını, hamburgerdeki yağı oranını ayarlamak gibi). Ayrıca binaları yaparken yapacağınız binanın yönünü değiştirmeye gibi seçenekler mouse kontrollü olması gerekiydi, ikon kontrollü değil. Hele yolların yaparken deli oldum. Diğer çoğu bu tarz oyunlarındaki gibi sol tuşa basılı tutarak yolun şeklini şemalını sezer sonra sol tuşu bırakarak oraya oturturduk. Burada ise basılı tuttuğunuzda otomatik olarak yola yapılıyor ve açıckık bile mouse'u sağa sola kaçırmanız abuk subuk yollar oluşuyor. Yani ya çok hassas olacaksınız ya da kare kare yapacaksınız. Ses ve müzik konusunda da çok daha zengin olmalıysa, yetersiz geldi bana ve hayal kırıklığı yarattı (hoş golfçülerin kendi aralarında çıkardıkları sesler oyunu biraz renklendirmiş ama yine de bunla kurtaramazlar).



golf sahalarında golf oynayabilmeliydi, ama bu tamamen es geçilmiş gibi özellikler mevcut. Ayrıca müşterilerin isteklerini ve düşüncelerini de topluca görmemiz mümkün (bu da bir sürü oyunda vardır, ama hepsi mutluluk çizelgesi altında temsil edildi, en çok istenenlerin ve en çok sorun olanların listesi olmadı). Ayrıca grafikler de tatmin edici olacak kadar iyi.

Sonuç itibarıyle Golf Resort Tycoon, güzel bir fikirmi, ama yanlış ülkeye gelmiş. Kimi eksiklerine rağmen Amerika'da çok daha fazla ilgi gören oyunun ne yazık ki burada ciddi satışlara ulaşmasına imkan yok.

Bir kalbi kırık üzgün oyuncu olarak ve size en azından ne almamanız gerektiğini söylemenin haklı gururunu yaşayarak ben Gökhan, dostum Batu bugünkü ayında emeği geçen herkese.

- Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • <http://www.activisionvalue.com/salespages/GolfYapim> • Top Flite
Dağıtım • Activision Value

Minimum Sistem • Pentium 200, 32 MB bellek, 500 MB sabit disk

Multiplay • Yok

ATLANTIS

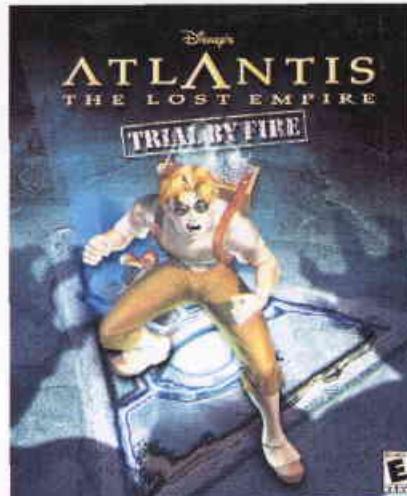
the lost empire search for the journal

Yanılmayorsam ilk önce "Atlantis'ten Gelen Adam" ile tanıştım. Sonra geri geldi zaten. Cryo'nun "Atlantis'i" ve Lucas'ın Indy'li "Fate of Atlantis'i" derken kendimi Eflatun okurken buldum. Bir ara Atlantis'in Ege denizinin derinliklerinde olduğu söylendi (sık sık İzlanda açıklarında olduğu da söylenilir). Nerede bulunduğu hariç Atlantis'in kendisi hakkında da birçok varsayımlar yapıldı; çok ileri bir uygarlık olduğu konusunda çoğu araştırmacı hemfikir (hatta bir ara işin içine uzaylıları bile katırlar). Bu kayıp kentlere bulmak için hala birtakım araştırmalar devam etmekte. Ve küçük bir itiraf: Ben de Atlantis'in gerçek olduğuna inanırdanın. Ayrıca Harrison Ford'la Steven Spielberg'in anlaşacağına ve Atlantis temali Indy 4'ün çekileceğine de inanıyorum. Neyse, en son Disney, Atlantis: The Lost Empire adında hoş bir çizgi film yaptı (bizde de insallah vizyona girecek) ama hemen öncesinde şahane bir hata yaparak güzelim çizgi film'den berbat bir first-person shooter çıkardı. Neden Disney bir Atlantis oyunu yapmak için aksiyon türüne sevdi ve yine neden bu kadar uyduruk bir oyun yapmak için kolları sıvadı? İşte bu soruların cevabı da en az Atlantis'in kendisi kadar bir muamma.

Sıkıntılı dakikalar...

Aslında Disney'in söyleyecek birkaç şeyi var. Önce ilk Search for the Journal, filmi tanıtmak için yapılmış ve üstelik bedava.. Ayrıca 'Trial by Fire' adında ikinci bir oyun da yolda (belki de çokmaztır bile). Evet, Search for the Journal bir first-person shooter ama tahmin edeceğiniz gibi bir Disney oyunu olduğundan, öyle kan gövdeyi goturmuyor. Düşmanlarınız, daha doğrusu Atlantis'in kötü niyetli bekçileri sadece sarp sarmalanarak dünya değiştiriyorlar.

- Bu yaşlı amca arada çırıp dırrı edecek, kafanızı takmayın.



INFO-BOX Aksiyon

Bilgi İçin • www.atlantisadventure.com

Yapım • Zombie

Dağıtım • Disney Interactive

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 320MB sabit disk alanı, DirectX uyumlu 8MB 3D ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN (maksimum 12 oyuncu)

sanki, ilk iki bölümde İzlanda'nın karlı kanyonlarında koşturup duruyorsunuz ama üçüncü bölümde altınıza bir Ferrari pardon garip ama ucabilen bir araç çekiyorlar (ve siz de yolun gerisini katırılarla, tepmekten kurtuluyorsunuz).

Tatsız grafikler...

İlginçtir ki oyunumuz LithTech motorunu kullanıyor ve grafikleri çok sevimsiz. Birinci motorun hakkını hiç ama hiç veremiyor ve ikinci bir Disney oyununun çok daha şirin grafiklere sahip olması gereklidir (neyse ki demolar birez durumu kurtarıyor). Nereye doğru gittiğinizi bile bazen anlayamıyorsunuz. Size tavsiyem devamından uzak durun ve Donald Duck gibi diğer Disney oyunlarını tercih edin. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

38

Grafik • Bu grafikler Disney'in şanına hiç yakışmıyor; çok donuk ve rensiz. Demolar fena değil.

Atmosfer • Atmosfer biraz soğuk ama emin oln Izlanda'nın havasından kaynaklanıyor (!).

Ses • Ses efektləri olmasa da olmuştu. Oyunda çizgi film'den sesli replikler kullanılmış.

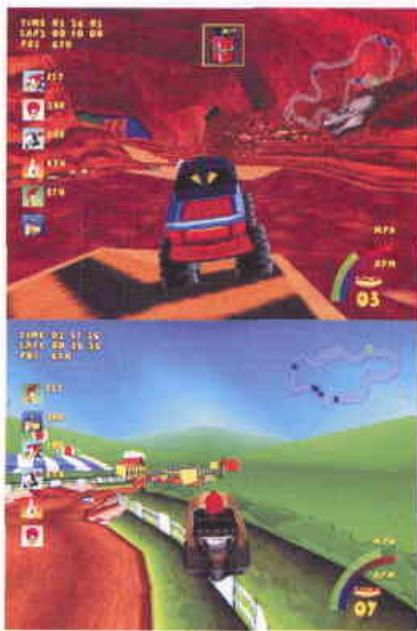
Oynamabilirlik • Oynuyorsunuz ama ne yaptığınız hiç helli değil. Sözde düşmanlarınızın bile nereye koşturduklarını keşfetmek güç.



woodywoodpeckerracing

Eskiden yarışın da bir âdabı vardı..

Kabul, belki yarış oyunları ile aramı o kadar iyi değil; ara sıra oynasam da hiç birinin müptelaşı olmadım bugüne bugün. Formula'yı uzaktan takip etsem de tüm pilotların ne zaman hangi yarışları kazandıklarını, tüm araçların somunlarına, cıvatalara varana dek özelliklerini ezbere den sayan arkadaşlar gibi de olamadım asla. Yüz km'ye bilmem kaç saniyede çıkma, dikiz aynasında gitgide küçülen rakiplerini seyretme gibi sohbetlere de çok yakından katılmadım, katılmadım. Amma, şu önümüzdeki CD'ye baktıkça düşündürüm, "aram o kadar iyi değil" dediysek bu kadar da abartmanın alemi yoktu ki Sinancım, bizim de elimizden Turbo Outrun (hatırlayanlara), Lotus, NFS, Sega Rally,



Gran Turismo vs. geçmişti zamanında !

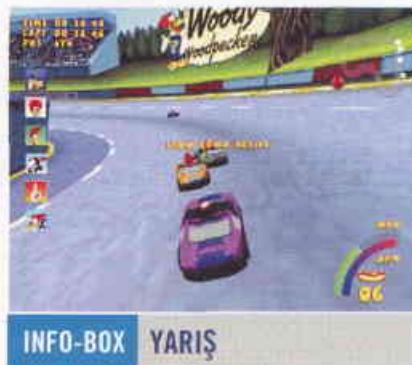
Daha kurulum bile başlamamışken, oyunun CD'de kapıldığı yerin 25 MB olduğunu görüp hafiften gerildim. Aslında bu konuda çok tutucu biri olduğumu sanmayın, nitekim zamanında "Wacky Race" gibi iddiasız, ama sevimli ve eğlenceli yarış oyunlarıyla da tanışmıştım. Zaten başrolünde Woody Woodpecker'in olduğu bir yarıştan da gerçek araba dinamikleri ya da fizik kurallarına nastamam uygun savrulmalar, patinajlar beklemiyordum. Kısa vadede insanı oyalayacak, keyif verecek bir oyun yeterli olacaktır. Ama ağaçkakanın, şey kazın ayağının öyle olmadığını kısa sürede gördüm.

Adım karakter, gizli karakter...

Konami'nin logosunu Woody'nin ünlü "ee-ee-e-e-aa" bağırsı eşliğinde ekrana gelmesinden ibaret 3.7 saniyelik bir demonun ardından kendimizi doğrudan oyunun içinde buluyoruz. Ses efektlerini açıp kapatmak ve tuş kontrollerini kurcalamak dışında bir ayarlama yapamıyoruz. Oyuna başladan önce de dört ayrı yarış seçenekinden birini tercih etmemiz gerekiyor. Bunlardan "Quest" seçeneği, size birinci geldiğiniz her pistten sonra save etme imkanı veren ve gizli karakterleri açmanızı sağlayan bir dizi yarış sunuyor. "world championship"ı seçerseñiz, (açığınız karakterlerden birini de seçebilme imkanınızla) yine bir sürü yarış yapıyorsunuz, ama burada bir kez başladıkten sonra karakter değiştirme şansınız yok. Quest'ten farklı olarak tüm yarışları birinci bitirmeniz de gerekmiyor. Her yarış sonrasında dereceye girenlere puan veriliyor ve yarışlar bittiğinde en çok puanı alan şampiyon oluyor. "Single race" ve "time trial" da yine açığınız gizli karakterleri kullanıbilek pratik yapmanızı sağlayan seçenekler.

Dur, kaçma hele!!!

Woody Woodpecker Racing'in en önemli yönü ise, rakiplerini yalnızca manevra yeteneğinizle değil, elinizdeki silahları kullanarak, ya da en basitinden kafalarına kafalarına vurarak saf dışı edebileceğiniz bir oyun olması. Bu fikri kullanan ilk oyun olmadığı da kesin, ama çizgi karakterlerin yaptığı bir oyun da, ilk bakışta eğlenceli görünüyor. Oysa oyna başladığınızda bu faktörün neredeyse tamamen aleyhinize işlediğini görüyorsunuz. Bir kere aldiğiniz silahların bir kısmı rakibi vurma şansınızın çok düşük olduğu "uzun menzilli domates" ve "kus"lardan oluşuyor. Siz bunlara kolay kolay isabet kaydedemeden, merak etmeye rakiplerinizi bu işi iyi beceriyorlar. Diğer silahlar ise topyekün etkili, sizden başka herkesi yavaşlatan, ya da yalnızca sizin hizınızı artıran özelliklere sahipler ki, neye bunları kullanırken pek sorun yaşamıyorsunuz. Bu saydıklarım yolda bulup bir kez kullanım hakkınızın olduğu silahlar. Bir de sizin geçmeye çalışan rakiplere gaga, çekiç, kafa-kol gırme gibi bir şansınız var, ama bilgisayarla omuz omuza mücadele ederken yüzde doksan isabetli vuruşu yapan o oluyor. Üstelik, daha çok yaş ortalaması küçük oyunculara yönelik tasarlanan bu tür oyunlarda oynanabilirliğinin de rahat



INFO-BOX YARIŞ

Bilgi İçin • www.syxdev.co.uk

Yapım • Syrox Developments

Dağıtım • Konami

Minimum Sistem • P200MHz, 32MB RAM, Video kartı ya da hızlandırıcı

Multiplay • Yok

olması gerekiyor, Woody'deki rakipleriniz sizin daha ilk pistlerde zorlamaya başlıyorlar. Hatta iyi bir çıkış yapamazsanız pistteki hızlandırıcı tünelerin birkaç tanesini kaçırırsanız şansınız iyice düşüyor. Yetmezmiş gibi, diğer yarışçılarından hiçbir yarıştan kopmuyor, iyi bir başlangıçla az öncelerne geçtiğiniz anda kafaniza bir domates yiip son sıraya düşüyor. Kisaca başta zekvi görünen bu itiş kalkış, bir süre sonra şefkinizin kirilmasına, oyundan da sıkılmanıza yol açıyor. Zaten multiplayer seçenekleri bile olmadığını da düşünerek olursanız, bana size "Daha fazla düşünmeyin, bu yazı bitmiştir!" demek kılıyor. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

WOODY WOODPECKER RACING

58

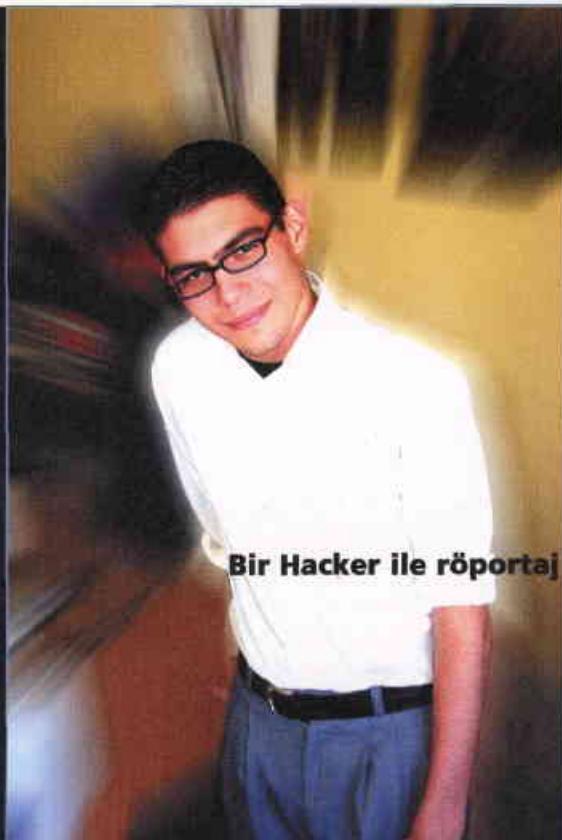
Grafik • Renkler canlı, çizimler de çizgi filmİ andırıldığı için basit olmaları gözü raltsız etmiyor.

Atmosfer • Arabaların ve pistlerin değişimleri dışında oyunun havasında bir değişiklik görmeyeceğiniz kesin. Hoş, değişimse de fark etmez ya!

Ses • Açılıştaki Woody remix'i fena değil, başka da akılda kalıcı bir parça yok zaten !

Oynamabilirlik • Nerdee, gönüL ister ki küçük kardeşlerimiz rahat rahat oynayabilisnler, ama 'easy' seçeneğinde bile bilgisayar çok can yakıyor.

online



Bir Hacker ile röportaj

Kimdir Utku Çelik?

Sanal alemden kullandığım nickim Ciberarmy. Lise öğrenciyim. Hemen hemen "anne" diyebildiğim andan bu yana bilgisayarla iç içeyim.

Bir hacker'ım diyorsun peki neden bu işlerle uğraşıyorsun?

Yasak şeyler seviyorum da ondan. Hani nasıl uyuşturucu, alkol falan insanın ilgisini çeker işte bu da benim için aynı şey. Zaten bir çok insanın ya filmlerden ya da etrafından falan etkilendiği başlıyor. Benim için önemli olan tanımak. Para falan ilgilendirmiyor beni. Ayrıca programcı gruplarının oturup yaptığı güvenlik sistemlerini tek başına aşmak çok hoşuma gidiyor. Onları alay ediyorum.

Peki neler yapıyorsun?

Bilgi sistemlerine giriyorum. Şirketin bir çok bilgisine ulaşıp bir bölümünü aldıktan sonra bu bilgileri, emailimi ve cep telefonumu içeren bir faksi onlara yolluyorum. Zaten birkaç saniye sonra aranıyorum. Aradıklarında genelde gel düzelt diyorlar. Bazen de yalnızca bir teşekkür maili geliyor o kadar.

Sizlerden gelecek bazı tepkileri tahmin edebiliyorum. Neden bir hacker ile röportaj yaparak onları ön plana çıkartıyorsunuz? Bir sürü hacker varken neden yalnızca Utku ile röportaj yaptınız vs vs..

Hackerlar siber dünyanın birer parçası ve hepimiz bu konuda bilgi sahibi olmak zorundayız. Hiç kimse özel bilgilere ulaşılmasından hoşnut olmaz. Hele hele bu bilgiler kredi kartı numarası gibi size zarar verebilecek konularsa onları gizlemek için elinizden geleni yapmalısınız. Utku'da sıradan bir hacker, fakat o bir "beyaz". Yani iyi niyetli hackerlardan. Şirketlerin açıklarını bulup onlara bildiriyor. Daha sonra da açıklarını çok düşük bir fiyata kapatıyor.



Peki hiç senden korkan ya da kızan falan olmadığı mı?

Olmaz olur mu, oldu tabii. Bir defa bir turizm şirketinin bilgisayarlarına girmiştüm ve onlara faks yollamıştım. Sonradan beni çağrırlar. Gittigimde şirketin OYAK'a (Ordu Yardımlaşma Kurumu) bağlı olduğunu öğrendim. Bu kısa süre içinde tüm telefonlarının dinlemeye alındığını, ve benimle ilgili tüm bilgilerin toparlandığını söylediler bana. Yanlış kişilerin böyle bir işe kalktığını düşünmüştür. Ben kendi ayağıma gittigimden ve iyi niyetli olduğumdan durum anlaşıldı. Yoksa başım belaya girecekti. Bir kez de IOM diye bir yerin belgelerine ulaştım. Daha sonra buranın Amerika göçmen bürosu olduğunu öğrendim. Tabii ki oraya girmekten de vazgeçtim. Maceracı bir adamım ve bu tür şeyle yapmak çok hoşuma gidiyor ama iyi niyetli olmasam bu yapışım belki yasalar esnetilerek özel mülke tecavüz olabilir.

Senin yaptığı iyili bir hackerlik astında

Tabii ki. İnsanlar genelde hackerliği kötü bir şey olarak düşünüyorkar. Zaten yapanların bir çoğu da yakalandıklarında başlarına ne geleceğinden habersiz. Asla yakalanmayacaklarını düşünüyorlar. Bunun yanında emaille virüs bulaşınanları hiç anlamıyorlar. Ne zevk alıborlar. Sonuçta kimse siz tanımayacak ve yakalandığınızda mahvolacaksınız. Ben asla zararlı bir şey yapmıyorum. Hatta bir ara SWAT adlı bir grubada dahil olmuşum. Çocuk pornosu yayını yapılan siteleri çökerttiyorduk. Grup 300 kişi civarında olunca kontrolü zor oldu ve arama bozuk insanlar da karşı. Sonuçta SWAT dağıldı.

Korunmak için ne öneriyorsun?

Şifre kullanın ve makinanızda hiçbir önemli belge bulundurmayın. Birinin IP numarasını aldıktan sonra işi bitiyor zaten. ICQ bu iş için çok uygun mesela. Türkiye de kredi kartı olayan daha güvenli. En azından bir güvenlik numarası kullanıyorlar. Yurt dışında daha beceriksizler.



Bizde insanlar virus için bir koruma programı bile kullanmıyorlar. Neymiş efendim PCyi yavaşılatırmış.

Hıç oyun kırın mı?

Yok onlara hiç ilgilenmedim.

Utku'yla sohbet ederken ondan bu işin yöntemini de öğrendik ama buraya yazmayacağım. Neden olsa herkes iyi niyetli olmayıbiliyor. . .

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

www.starwarstr.f2s.com www.csmerkezi.com www.geocities.com/snowlords www.simstr.com



Eğer Starwars hayranı iseniz artık bir Türkçe sitenizde var! Yaklaşık 4 aydan beri Türkiye'deki Star Wars sevenlerini bir araya getirmeye çalışan webmasterler Çeşitli şekillerde hayranlar arasında haberleşerek ve sayilarını artttırmaya çalışiyor. Starwars filmlerinden oyunlanma ve figürlerine kadar her konuda bu siteden bilgi alabilirsiniz. Ayrıca ses dosyaları filmleri yapan firmalarla ilgili en son haberlerde sitede mevcut. Ülkemizde varolan hayranları arasında irtibat kopukluğu olduğunu tahmin ettigimiz bu efsane için site çok iyi bir buluşma noktası olabilir.



Ultima Online için ultimatır ne ise Counter Strike oyuncuları için csmerkezi de aynı şey. Bu sitede CS ile ilgili her şeyi bulabilirsiniz. Üstelik site müthiş bir hızda günde birkaç defa güncelliyor. Oyuna yeni başlayanlardan aitlik ityle coşup kendi skillerini geliştirmek isteyenlere kadar her türlü bilgiye bir tıklama ile ulaşabilirsiniz. Sitenin bağlantı hızı da gayet iyi. Dizaynı sade ve gayet anlaşılır. Yani site dört dörtlük. Türkiye'nin gündeminde göre yeni bölümler açılıyor. Mutlaka favorileriniz arasına eklemelisiniz

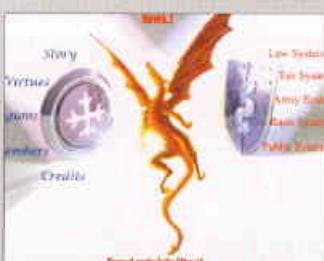
Return to Castle Wolfenstein



Beklenen oyunun en sonunda multiplayer testi piyasaya çıktı ve bizde çıkar çıkmaz alıp deller gibiyenadık. Ofis dışında yabancı sitelere de bağlanıp oynamaya çalıstık ama pingimiz en düşük 550 olduğundan pek sahaklı sonuçlar alamadık. Bunun üzerine tüm CHIP takımını da seferber ettiğimizde oyunu hep birerber oynadık. Soñuc mu? Muhtesem. Oyunun Single Player'i geldiğinde başından kalkamayacağımıza iddiaya girerim.

Teste tek harita oynanıyordu o da Omaha Beach çıkartması benzeri koruganlarla çevrili bir sahilde koşturulan iki takımından oluşuyor. Oyununda her iki tarafta 4 tip askerden birini alıp ona göre silahlar kullanıyor. Normal asker olduğunuzda minigun, sniper ve alev makineli dışında diğer otomatik tüfekler de alabiliyorsunuz. Medic olduğunuzda arkadaşlarınızı ölmeden önce iyileştirebiliyorsunuz. Engineer ile kapılara bomba koyabiliyor, bombalan etkisiz hale getirebiliyor ve kırık makinelik tüfekleri tamir edebiliyorsunuz. Son olarak Lieutenant olursanız yalnızca otomatik tüfekten kullanabiliyorsunuz fakat mermisi biten takımıza mermi dağıtmak işi size düşüyor ki bu savunma elemanları için, eğer iyi savunma yaparlarsa, çok gerekli olabiliyor.

Korunkalarındaki sabit tüfekleri kullanarak plaj cehenneme çevirebiliyorsunuz. Ayrıca sniper tüfeğini kullanırken isabet yüzünden artırmanız için bir süre sabit pozisyonda kalmanız gerekiyor. Bu sırada soldaki bar ve tüfeğinizin titremesi gitgide azalıyor fakat titreme en aza inse bile asla sıfır olmuyor. Oyundaki tüm silahlar gerçek tepkileri ve performansları ile kullanılıyorlar. Mesela su ısıtmak otomatik tüfeklere çok basarsız silah su kaynatıyor ve soğumasını bekliyorsunuz. Her şey çok mantıklı hazırlanmış ve belli bir denge sağlanmış. Modellemeler çok güzel ve estetik yapılmış. Hatta CS'deki türlerde rahlılık boy ölçütübilir. Dikenli teller size zarar verebiliyor. Plaj rastlansılarak bombalarını ve bu bombalar size denk düşebiliyor. Oyunun tek kişilik modunu düşündükçe çok heyecanlıyoruz.



Geçen ay size UO bölümünden bağıra bağıra kaliteli klan ya da guild sitelerini tanıtmam için benimle kontak kurmanızı rica ettim. Bunu ilk yapan snowlords guild'ı oldu. Siteleri hem guild'in tanıtımı hem de dizayn olarak gayet hoş. Hele hele üyelerin tanıtıldığı kısmı çok güzel olmuş. Yalnız site ara sıra giđebiliyor haberiniz olsun. Eğer guildiniz için site yapmayı düşünüyorsanız burası çok güzel bir örnek olabilir. King of Snowlords'u emeklerinden ötürü kutularım.



Bu ay şansımız hayran sitelerinden açıldı. Aslında bu sitelerin yapılmış olması ve hepsinin de Türkçe içeriğe sahip olması ülkemiz için çok güzel bir gelişme. Bu sitede The Sims ile ilgili ne ararsanız var. Oyununuza ekleyebileceğiniz eşyaların linklerinden son haberlere ve tarihçeye kadar her şey ama her şey bu adreste. Zaten eşya kısmı sizin müthiş sevindirecektir. İçerik o kadar zengin ki acaba ne eksik diye düşündüğünüzde bir şey bulamıyorsunuz. Sitenin dizaynı fazlaıyla sade. Eee bence merak etmek yerine neden bir gidip görmüyorsunuz?



ULTIMA ONLINE



Herkese merhaba. Bu ay UO köşenizi bir sayfa görünce üzülmeyin arkadaşlar sayfa sizde falan düşmedi. Yalnızca bu ay derginin iç düzenleninden dolayı böyle bir kesinti yapmak zorunda kaldık.

Yeni bir gayriresmi server daha !

UO'ya olan ilgi büyündükçe fikirlerde çoğalıyor. Tabi bu en çok bize yarıyor. Yaklaşık bir buçuk aya kadar açılacak olan serverin developer'i Bedii Akin (Lumber) ile görüştük.

Kimler var takımday?

Godlike (developer), TNT (admin), Blizzard (webmaster), Resquakes ve Odin ise GM'lerimiz. Grupta OSI tecrübesi olan bir tek ben varım. Diğer arkadaşlarım ise unofficial serverlardan gelme.

Digerlerinden farklı olarak siz neler yapmayı planlıyorsunuz?

Oyuncular level atlayacaklar. Üstelik üst level sınırları yok. Level atlaklığa statları da gelecek. Tabii ki bu statlar, skillere ve sınıflara (mage, warrior

Q Necromancer ile mi görüşecektiniz? Buyurun ben sekreteriyim.

vs) göre de değişecek. Tüm bunlar oyuncunun başta seçeceği ırktan da etkilenecek. İrkler demiesen onlardan bahsedelim. Vampir, Dwarf, Elf (Dark, High, Green) ve eğer iyi RP yapabileceksiniz Daemon olarak oyunu oynayabileceksiniz. Sınıflarda ise Necromancer olabileceksiniz. Hatta Necromancer'in kendi büyülü kitabı bile olacak.

Nasıl bağlanacağınız?

Server'a bağlanmak için tabii ki ufak bir programcık kullanacaksınız. Size iki seçenek sunulacak. Ya UO dünyası ya da Eğlence Shard'ı. Eğlence bölümünde Paintball ve Capture the Flag gibi oyunlar oynayabileceksiniz. Paintball'a girdiğinizde karakteriniz GM Archer olacak. CTF için ise hiding gibi özellikleriniz GM'lenecek. Ayrıca normal oyunda deniz savaşlarının olması için oyuncuları teşvik edeceğiz.

Servarımızda yeni skiller olmayacak ama RP 'ye ve quest'lere çok önem vereceğiz. Örneğin bir evil necromancer'in elinde bulunan taşı ondan alincaya kadar tüm Britannia'da kar yağacak. RP olmadan PK'lik yasak olacak. Bir PVP arenamız bulunacak. Şehirlerin gerçek oyunculardan seçilmiş valileri ve vendorları olacak. Yeni itemlar düşünüyoruz. Mesele bir quest sonrasında oyunculara uçan hali verilecek. Lord British ve Black Thorn 24 saat boyunca kalelerinde olacaklar.

Test aşaması olacak mı?

Biz önce bir bug test yapacağız ve bir çok eksikiğe giderceğiz. Daha sonra oyun teste açılacak ve test sonrası karakterler silinerek asıl sürecimiz başlayacak.

İlerisi için ne düşünüyorsunuz?

Bizim asıl amacımız bir süre sonra Origin'den haklarını alarak server'ımıza paralı hale getirmek. Yani Türkiye serverini açmak istiyoruz.

Bu yeni servera Medic UO server ya da D.net UO server diyecektim ama grup her iki tarafta da görüşme içerisinde. Hedefleri çok büyük ve vaat ettileri çok çekici. Onlara iyi şanslar diliyorum.

Ayın Skill'i

Resisting Spells pasif bir skill olmasına karşın hayatınızı kurtarır. Pasiften kastım bu skill'in artması için



Q Pembe bir Ancient Wyrm, daha ne diyeyim...

birisinin mutlaka size büyülü yapması gerektidir. Skill size yapılan büyülerin etkisini azaltır ya da sizi tamamen dirençli kılar. Böylelikle büyütürlerden daha az korkarsınız. Skill'i yükseltmek için Eğer magery'nizde yükseltmek istiyorsanız bir yere firewall yapıp içinden geçerek belli bir seviyeye (55-60) kadar arttırabilirsiniz. Daha sonra ise yüksek leveli ya-



Q İlshenar'ın yeni toprakları için bir taşla.

ratıklara saldırılmasını. Bu yaratıkların içinde en uygunu ise poison elementallardır. Hem iyi de loot (hazine, para vs) toplarsınız. Eğer risk almak istemiyorum diyorsanız bir arkadaşınızla karşılıklı birbirinize büyülü yaparak ta skill artırmak için uğraşabilirsiniz. Fakat bu çok sıkıcıdır çünkü hem resisting spells yavaş artar hem de mageryniz yükselmedikçe pek etkili olmaz. Ayrıca mananızın dolması için beklemek zorunda kalırsınız. Size tavyisim yanınızda birkaç GM healer arkadaşınızı alıp Deceit gibi dungeonlara inmenizdir. Onlar sizi heal ve resurrect ederek desteklerken sizde skill yaparsınız. Yalnız sakin üstünüze değerli bir şeyler almayın çünkü bu skill GM leninceye kadar bol bol olacaksiniz. Maalesef ölmeden olmuyor...) ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

13 Kasım olarak planlanmıştı. Peki ya şimdî ne olacaktı? İlerlerinde vahşet duygusu ve belki de Amerika'daki saldırılara benzetsilebilecek yönleri bulunan MGS2, Grand Theft Auto 3 veya Tribes gibi oyunlar bu durumdan nasıl etkilenenecekti? Erteleme, iptal veya değişiklik yapma yollarına mı gidecek, yoksa Japonya dışına satışlar mı yasaklanacaktır? Metal Gear Solid 2' nin geleceğini düşünerek çok dikkatli hareket eden Konami, bekleniği gibi olaydan iki gün sonra bir açıklama yaptı. Yapıtı yapmasına da kafamda ki karıncalar hala dağılmadı. Konami of America ve Konami of Japan'ın ortak yaptıkları açıklama özellikle söyleydi:

"Bu trajik olaylardan dolayı Konami olarak hâlen şoktayız. Özüntümüzü arıtmak için kelimekler yetersiz. Metal Gear Solid 2, serinin önceki oyunlarında da olduğu gibi dünya çapındaki vahşeti sona erdirme amacıyla gütmektedir. Amerika'daki herkes gibi, Konami de durum değerlendirmesi yapmaktadır. Bu oyunların Metal Gear Solid 2 üzerinde nasıl bir etkisi olacağıni henüz bîz de biliyoruz. Şimdilik bilgi toplama ve analiz aşamasındayız. Yüksek ihtimalle oyuna, bu trajedinin kurbanları için bir bölüm ekleyeceğiz."

Yani oyun şu anda beklemeye alındı ve yeni çıkış tarihi, hatta hatta çıkış tarihi belli değil.

Konami' den üç gün sonra, yani 16 Eylül' de, bir açıklama da Activision' dan geldi. Firma, Amerika'daki trajik olaylar nedeniyle Spider - Man 2 Enter: Electro isimli oyununu ertelediğini açıkladı. Firma yetkilileri, kurbanların ailelerini ve diğer Amerikan vatandaşlarını incicek bir durum olusmaması için, oyundaki bazı sahneleri değiştirmeye kararı aldı. Örümcek adamın yaşadığı bölgenin Manhattan - New York olması ve oyunun en heyecanlı bölümünün, Dünya Ticaret Merkezi kulelerine tipatip benzeyen bir gökdele lende geçmesi, yapımcıları kara karar düşündürdü. Yapılan açıklamada oyundaki binaların patlamadığını veya çökmediğini, fakat yine de ikiz kulelere benzeyen binalar olmaması için yapımcıların eterinden gelen azami gayreti gösterdikleri duyuruldu. Spider - Man Enter: Electro' nun yeni piyasaya çıkış tarihi belli değil.

Daha bilmeli, 18 Eylül' de de Sony Computer Ent. Bir açıklama yaptı ve 25 Eylül 2001 Salı günü piyasaya çıkarmayı planladıkları Syphon Filter 3' ü rafa kaldıracaklarını duyurdu. Sony Computer Ent. America yetkilisi, "uzun süre düşündükten sonra, Syphon Filter 3 ile ilgili bazı detayları, bu trajedi ile ilişkisizlecek yönler olduğunu karar verdi" dedi. Firma, hala yapılıacak en doğru hareketi bulmaya çalışıyor. Oyunun çıkış tarihi konusunu belirsizliğini koruyor.

Gördüğünüz gibi dünyanın öbür ucunda yıkılan iki bina, oyun dünyası ni bile böyle karıştırıcı ve karıştırılmaya devam edecek. Umarım meraklı beklediğimiz oyunlar için iptal kararları çıkmaz. Hepiniz iyi eğlenceler, Bye&Smile... ☺



Kuleler yıkıldı, oyunlar hala sallanıyor...

Command & Conquer 2' nin reklamını ilk gördüğünde, New York' un talan edilmiş, yakılmış, parçalanmış haline bakakalmıştim. Önce "ya olursa", sonra da "yok canım, nereden olacak" demiştim kendi kendime. Bu güne kadar yapılan sayısız filme, başına türlü çeşitli oluyor gelen New York, bu kez debole Hollywood yapımlarının bile hayal edemediği bir saldırının kurbanı oldu. 11 Eylül 2001 Salı günü Amerika' da meydana gelen, 110 katlı Dünya Ticaret Merkezi binalarının ve Pentagon' un bir kısmının çökmesiyle sonuçlanan terörist saldırının gerçek olduğuna hala inanamıyorum. Olayın hemen ardından, kafamda çakan birkaç soru işaretinden birisi de Metal Gear Solid 2 oldu. Öyle ya, Konami' nin dört gözle beklenen macera oyunu, New York' ta geçiyor ve bütün olayları dünayı saldırmakla tehdit eden devrimci teröristler üzerinde kurulu. Oyunun Amerika için piyasaya çıkış tarihi ne?

Yeni jenerasyon Colin McRae

Zamanının en iyi rali oyunu olan ve dört milyondan fazla satan Colin McRae Rally' nin yapımı firması Codemasters, PS2, X-Box gibi yeni jenerasyon makinelere ve PC'ye, yepyeni bir Colin McRae oyunu yaptığını duyurdu. Rick Nath, yaptığı konuşmada şöyle dedi: "Yeni oyunumuzda koşul deneyim üzerine yoğunlaşıyoruz. Diğer oyunlarda genellikle araçlara ve pistlere özen göstermişiz. Bu kez oyuncunun aracı değil, gerçekten Colin McRae olduğunu hissetmesine çalışacağımız. Artık oyuncular, co-driver Nicky Grist ve Ford takımıyla

bir bütün olarak çalışacak."

Oyunda başı çeken arabâ yine Ford Focus RS World Rally Car olacak. Bunun yanında çok sayıda seyrelibiliçli araçlar, pistler ve ülke var. Oyundaki Focus' un, süspansiyon gibi tamamen hareketli çalışan parçaları olacak. Çok geliştirilmiş hâsar motoru sayesinde arabâ tamamen parçalanabilecek. Yeni Colin McRae Rally, 2002 yılı içerisinde çıkarılacak fakat platformlar ve çıkış tarihi tam olarak belli değil.

Half - Life PlayStation 2' de

Evet evet, oyuncunun yapımı tamamlandı. PC' yi dört sene sallayan, bütün odulleri toplayan, simdiye kadar yapılmış en iyi first - person shooter olan Half - Life artık PlayStation 2' de. Genellikle PC

den konsola uyaranın oyundarda kalite kaybı oluyunu görürdük. Fakat, PlayStation 2, Unreal Tournament deneyiminden sonra daha da hazırlıklı Opposing Force paketini hazırlayan yapımcılar, PS2 Half - Life' in her bittin PC kadar, hatta daha da kaliteli olmasını elerinden gelen yapmışlar. Yapımına geçen yılının nisan ayında başlayan oyunda, PS2 sahipleri en fazla, ateş, duman gibi geliştirilmiş özel efektlere, daha fazla detay, keskin fon elemanları ve daha fazla poligonal karakterler bulacaklar. Oyunda single player seçenekinin yanı sıra iki de multiplayer seçenek var. Decoy modunda iki kişi aynı anda ilerliyor ve ortak görevleri tamamıyor sunuz. Head to head modda ise birbirinize karşı





Merhaba ve hemen sorular,

- 1- PSX'ne zaman piyasadan kalkacak ve oyun yapımı durdurulacak? PSX kalkacaksı Sony neden PSone'ı çıkardı?
- 2- PS2'ye çok takılıyorum mu? Peki takılıyorsa kopya oyunları Türkiye'de var mı?
- 3- Resident Evil 4 çıkışak diye bir haber yok mu? Eğer olursa PSone'la mı yoksa PS2'ye mi pár?

Süleyman, İsmail 217

Soyadın gerçekten ilginçmiş doğrusu.

- 1- PSX'ne piyasadan kalkması, önlürülükdeki üç dört sene içinde zor. Sony PSone'ı, PlayStation efsanesini sürdürmek için piyasaya çıkardı. Neden PSX'ne piyasadan kalkmasını bu kadar istiyorsunuz anlamıyorum.
- 2- Evet takılıyorum, ayrıntılı bilgi için www.consolesource.com adresine göz atabilirsin. Kopya oyunları Türkiye'de var, ama dedim ya; Allah taş yapar.
- 3- Resident Evil 4, Nintendo GameCube için çıkacak. Daha ayrıntılı bilgi aşağıda, haberler kısmında.

Merhaba MegaEmin;

Ben bir PSone sahibiyim fakat bana yurt dışından geldiği için Türkiye'de satılan oyunları çalıtmıyorum. Arkadaşım bir çöten bahsetti, doğru mu söyleyebilir yoksa yanlış mı?

Tanju Yıldız

Süleyman / Konya

PSone makineleri, PAL ve NTSC olarak iki farklı sisteme üretilir. Bu farkı ortadan kaldırınmak için tek şaren arkadaşının bahsettiği o çip.

Selam Emin Abi:

- 1-Tamam, bütün konsollar var diyorsunuz, ama içerisinde GameBoy yok! Yani GameBoy bir konsol değil mi?
- 2- GameBoy'dan söz açılmışken, 'Pokemon Crystal'ın tam



project - ego



ölmüş savası yapıyorsunuz. Oyundaki joypad kontrollerini çok tyi düşünmüştiniz. Analog kollarıyla hareket super, birinci hareketi, diğeri ise görüşü yönetiyor. Öndeği düğmeler ise zıplamak ve ateş etmek için. Ustalık titresimi de var. Dilerseniz oyunu USB mouse ve klavye ile de oynayabilirsiniz. Quick Save seçeneği ile oyuncunun her yerinde RAM'e save edebilir, daha sonra bunu memory karta atabiliyorsınız. Oyundaki detaylar PC versiyonuna göre çok daha keskin ve net. İğrenç yaratıklar bile PC'den daha iyi görünüyor. Team Fortress veya Counter-Strike add-onları ile ilgili henüz bilgi yok.

Şok! Resident Evil serisi PlayStation'a veda etti!

Capcom, yeni yapılan Resident Evil 4'ün de içinde bulunduğu altı Resident Evil oyununu GameCube'ye getirmek için Nintendo ile anlaşma yaptı. Bu demek oluyor ki Resident Evil serisinin yeni oyunlarını PlayStation2'ye göremeyeceğiz. İşte GameCube için yeniden yapılan altı oyun: Biohazard (Resident Evil serisi Japonya'da "Biohazard" olarak anılıyor), Biohazard 2, Biohazard 3: Nemesis, Biohazard Code: Veronica ve su an yapım aşamasında olan yeni Bi-

gözümüzü verebiliyor misin dergide?

3- Eee, başka sonu yok. Neyse 3 yazmış olduk artık, bi tane soralım... Hmm... Ne renk çorap seversin?? (Buyur, şimdi bu okuyucuya dövmeye de yanında yat...)

Ünkc 'Ne? Payım' Dile

1- Hayır, bütün konsollar var demiyoruz. Ayrıca GameBoy, konsollar değil, portatif sistemler kategorisine girer.

2- Hayır.

3- Kiyafetimle hangi renk uyuyorsa. Eh, benim söyleyeceklerimi sen söylemişsin zaten.

Selam MegaEmin Abi,

Level 1: 1,5 yıldır takip ediyorum ve siz çok beğeniyorum.

1- Sony'nin ana bayisini nerede bulabilirim? Başka yerlerde orjinal oyunlar genellikle 20-30 dolar pahalı.

2- Ben oyda bir oyun alıyorum ama orjinal alıyorum. Fakat güzel olsun istiyorum. Mayadrom'da (en çok çeşit orda benim bildiğim) zone of enders adlı oyun 90 dolar (en başta yerde oyunlar genellikle 70 dolar). Bunun sebebi nedir?

İsimiz kahraman yazmışsan ama e-mail'da admin isimli Kaan Demir olduğu gözüküyor.)

1- Benim bildiğim, Sony Bayilerinde standart bir liste fiyat vardır. Ana bayileri bulmak yerine birkaç yer daha gez derim.

2- Basit, Mayadrom'daki dükkan kiralalarının ve aidatların yüksek olması. İşletme sahibinin biraz daha fazla para kazanma isteği de olabilir. ☺

PlayStation'ın gücünü küçümsemeyin!!!

HABERLER



chazard O' Capcom'ın böyle bir anlaşma yapması ilginç, çünkü Resident Evil oyunlarını bu güne kadar sekiz platforma yaymış ve milyonlarca oyun satmıştır. Şimdi ise sadece bir konsol üzerinde yoğunlaşıyor. Nintendo için ise bu anlaşmanın amacı çok açık; sadece çocukların için yapılmış bir makine olmadı ömrin, ve eski oyunculara da hitap edeceğini en güzel mesajını veriyor. Üstüne üstük Capcom bir de açıklama yapır, PlayStation 2 sahiplerinin üzülmemesi gerektiğini, Devil May Cry ve Onimusha gibi iki büyük serinin hala PS2'de olduğunu belirtti. Yok canım ne demek, onları da alın, mühim değil. Bütün bunlar PlayStation sayesinde bulunduğu yere gelen Resident Evil serisinin, Sony'ye ihaneti anımlına mı geliyor? Capcom'a göre hayır, bu anlaşma sınırsız değil, sadece adı verilen altı oyun için geçerli, ilerisi için ise o anki duruma değerlendirilecektir. ☺



xenosaga

Yeni bir destan yazılıyor...

Her ne kadar Xenogears tam bir başarısızlık olarak görüse de kendine has hayran kitlesiyle diğer PS RPG'lerinden ayrılmayı başarmıştı. Elbette pazarın devi Final Fantasy kadar popüler olamadı ama zaten popülerlik Xeno'nun derinliğine ters düşecek bir olgu. Bizans dönemine ait dinsel komplolar, karmaşık bilim-kurgu ögeleri ve 30 yıllık Japon animasyonuna saygı niteliğinde bir görsellik, Xenogears'a sıpassword derecesinde bağımlı oyuncular kazandırdı. Hatta eleştirilerden daha fazla 'devam' isteği alınıncaya Xenosaga'ya başlama karar verilmiş. Bayrağı devralan Monolith Soft, şu an Namco'nun kanatları altında sessiz sakin bir şekilde çalışmaktadır.

Her şeyden biraz...

Monolith Soft, Xenosaga'nın tam anlamıyla bir devam oyunu olmayacağına söylese de oyunun Xenogears ile birçok benzerlik taşıyacağı açık ortadır. İsimden tutun karakter tasarımlına, hatta arkaplan hikayesine kadar her şey hemen hemen aynı. Tabii ellerindeki tüm bu malzemeyle farklı bir şey ortaya çıkarmaları da mümkün. Oyunu tam adı "Xenosaga Episode I: The Will to Power". Oyun altı bölüm-lük efsanevi bir hikayenin ilk bölümünü olacakmış. Xenogears ise beşinci bölüm olarak efsanede yerini alıyor, kısacası bir Star Wars durumu söz konusu...

Xenosaga, insanlığın yıldızlar arası yolculuk yapabildiği bir zamanda geçiyor. İnsanlar dünyayı terk etmeye çabalıyor. Bu büyük gönül amacı, kendi literatürlerinde "Kayıp Kudüs" diye geçen dünyayı bulmak (bu da bir tür 'Homeworld' hadisi). Federasyona bağlı yaklaşık yarım milyon gezegen bulumakta ve bunlar 'Unus Mundus' deni-

len boyut kapılıyla birbirine bağlı. 'Vector' da bu açı sisteminden sorumlu firma; koloni gemileri onun kontrolü altında yolculuk ediyor. Koloni gemileri insanların sınırlarını genişletmek için gereklise güç kullanmayı göze almış durumda ve gerekiyor da. Uzayda Gnosis adında yeni bir türle karşılaşılıyor. Oldukça gizemli bir tür olmalarına rağmen açık olan bir şey var ki o da insanlara aşırı derecede benzemeleri. Bunun sebebi de yapıtaşlarını İNSAN türünün oluşturması! Gnosisler zaten yillardır insanlara çektiğini ve birçok kültür yok etmiş

Gnosisler ile savaşmak için insanlık Anti Gnosis diye bir silah sistemi geliştirmektedir. Bu değişik boyutlardaki robotlar, karinlarına yerleştirilen zimbirlar sayesinde bir Gnosis'i görünmez bile olsa tespit edebiliyor. Anti Gnosis robotları parçalarının değişebilme özelliğine sayesinde, duruma göre farklı silahlar kullanabiliyor. Şimdi biraz da karakterlere göz atalım...

Karakterler:

[SHION UZUKI]

CİNSİYET: KADIN

BOY: 163cm

KİLO: 48kg

YAŞ: 22



Oyunun ana karakteri. Shion KOS-MOS geliştirme projesinin lideri. Şu anki görevi KOS-MOS'u çevreleyen bir doğal felaketin içinelemek ve Anti Gnosis robotları üzerinde çeşitli testler yapmak. Ayrıca yeni bir prototip robota da bakıcılık yapması gerekiyor. Savaşın ezip geçtiği bir yerde büyümüş Shion; ailesini de çok küçükken kaybetmiş. İki yıl önce de ilk aşkı bir tür kazada kaybetmiş (tam bir 'acıların çocuku' vakası). Shion geçmiş hakkında pek konuşmayı sevmiyor. Yaşadıklarına rağmen olaylara pozitif yaklaşabilen bir karakter. Ayrıca bir dişi mühendis olarak, çapkan Vector elemanlarını peşinden koşturuyor.

[KOS-MOS]

CİNSİYET: KADIN

BOY: 167cm

KİLO: 92kg

YAŞ: 18 (görünüş olarak)



AG-02M



Vector tarafından geliştirilen bir savaş robottu. Seri boyunca önemli bir rol oynayan bir karakter. KOS-MOS aslında gerçek adı değil; bu sadece Gnosisler ile savaşan robotlara verilen genel bir isim. Programlandığı üç belli alan var; mantık, kuruluş ve görev. Ayrıca sahip olduğu özel bir iletişim sistemi sayesinde diğerlerle iletişime kurabiliyor. Peki gerçekten sevebiliyor mu? İşte bunu bilemiyoruz.



[CHAOS]

CİNSİYET: ERKEK

BOY: 169cm

KİLO: 53kg

YAŞ: 16 (görünüş olarak)

KOS-MOS gibi Chaos da Xenosaga serisi boyunca önemli bir role sahip. Karakteri hala büyük bir gizem taşıyor. Bu biraz da kendi tercihi; çünkü geçmiş hakkında konuşmamayı tercih ediyor. 16 yaşında gözükmesine rağmen çok daha yaşlı olduğunu inanıyor. Gülümsemesinin arkasında neler sakladığı tam bir merak konusu.



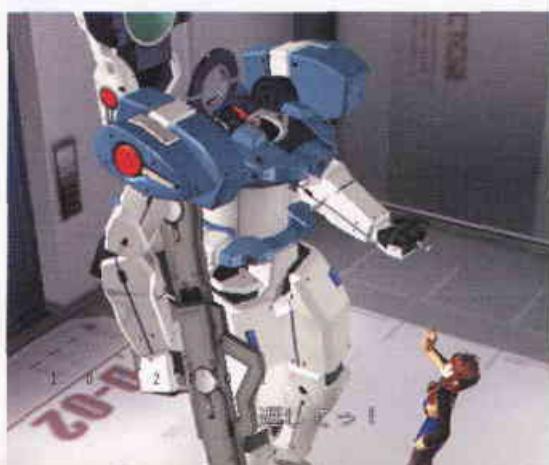
[M.O.M.O.]

CİNSİYET: KADIN

BOY: 141cm

KİLO: 36kg

YAŞ: 12 (görünüş olarak)





İşte Japon animasyon sanatından muhteşem bir örnek. İsminden de anlaşılaçığı gibi M.O.M.O bir insan değil; gözlem altında tutulan Gnosisleri incelemek için yaratılmış yapay bir varlık. M.O.M.O teknik anlamda mükemmel bir minyatür; bir oda dolusu ekipman gerektiren Gnosis tespit sistemlerini kendi minik vücudunda taşıyabilen bir varlık. Yapay bir varlık olmasına rağmen, duygusal anlamda çok hassas bir karakter. En büyük dileği cennete gidecek anne ve babasını tekrar görebilmek...



Jr.]
CİNSİYET: ERKEK
BOY: 140cm
KİLO: 38kg
YAŞ: 12 (belli değil)

Evet, ismi sadece bu kısaltmadan ibaret. Jr. federasiyona bağlı özberk bir eyaletin ajanı. Aynı zamanda eyaletteki bir kuruluğun temsilci yöneticilerinden. Gerçek yaşı tam olarak bilinmiyor. 12 yaşında görünmesine rağmen, davranışlarından ne kadar olgun biri olduğu anlaşılır. Nostaljik hobilere sahip; eski kitaplar ve antika silahlar Jr. için adeta bir tutku. Özellikle ikiz otomatikleri olmadan dışarı adını atamıyor.

Parlak bir gelecek..

Xenosaga dünyasındaki her şey 3D. Oyun iki farklı karakter modelini kullanıyor; yüksek kalitede olan olayların aktarıldığı sahnelerde kullanılıyor (oyunda

birçok sinematik geçiş yer alıyor) ve daha düşük kalitede olan ise çarpışma esnasında devreye giriyor. Karakterlerin yüz mimiklerinin yanı sıra saç ha-



reketleri de düşünülmüş. Oyundaki demolar özenle seslendirilmiş; hepsini arkaya arkaya bağlayınca, bir tür televizyon dizisi izlediğinizi düşünebilirsiniz.

Açık alan ve yer altı bölümleri eş zamanlı grafik kullanıyor ama oyuncunun kamera üzerinde bir kontrol yok. Kamera sistemi daha çok Silent Hill veya Resident Evil: Code Veronica oyunlarındakine benzeyor diyebiliriz. Her ekranın sabit ama

ihtiyaçlarınızı karşılayan kamera açıları var (merak etmeyein, bölüm tasarımcıları hiçbir kör noktayı atlamanış). Bu durum tabii ki mekanda saklanırken veya belli bir noktaya odaklanırken birtakım numaralara başvurmanızı gerektirecek ama rastlantısal karşılaşmaların olmamasıyla denge sağlanacaktır. Evet, Xenosaga'da önenizde bir denir bir yaratık fırlayamayacak; düşmanlarınızla savaşmadan önce onları haritada görebileceksiniz. Oyunun besteleri tamamıyla orijinal ve Londra Filharmoni Orkestrası eşliğinde kulaklırmızıza ulaşacak. Şimdilik her şey güzel gözüküyor ama daha yapacak çok iş var (hikayenin anlaşılır bir hal alması gibi).

Güven Çatak | guven@level.com.tr



XENOSAGA

06.2002

Tür: RPG

Yapım • Monolith Soft

Dağıtım • Namco

Tamamlanma • %50

İlk İzlenim • Çok iyi



bloodomen2

Şincık başı bölesinden tutuyırık, givraraktan gani boşaltıyırık...

Konsol teknolojisinin ilerlemesi en çok seviye şıklıkla sürüp giden oyunlara yarıyor. Yeni nesil konsol makinalarına orjinal ürünler geliştirile de bana sarkı oyunların çoğu eskiden çıkışlı bir oyunun devamımı gibi geliyor. Bunun asıl sebebi yeni nesil konsollar için geliştirilen ürünlerin görsel olarak serinin bir önceki bölümünden oldukça farklı gözükmesi. Bu da oyuncuları psikolojik olarak etkiliyor ve yeni çıkan oyunun aşırı güzel gözüktüğü gibi bir yer ediyor akıllarda. Blood Omen: Legacy of Kain'de bunun gibi bir seri. Yeni bölüm olan Blood Omen 2 Xbox ve PS2 platformlarına aynı anda gelecek. İçerik açısından hiçbir farkları olmayacağı duyurulan versiyonların Xbox platformundaki şekli grafiksel açıdan daha zengin ve süslü olacak. Tabi bir de Xbox versiyonunda 5.1 Dolby Digital ses sistemi desteklendiğini söylemeden geçmeyelim.

Blood Omen 2'nin hikayesi yine Kain'in hayatı etrafında dönüyor. Bildiğiniz gibi Kain bir vampir tarafından öldürülmiş ve yaşamını sonsuzluğa armağan etmiş bir masum. Serinin ikinci oyunu ilkini bıraktığı yerden hikayeye başlıyor. Kain, vampir kolonisini toplamak için hazırlıklar yapmakta ve Nosgoth şehrinin kontrol altına almak için planlar hazırlamaktadır. Yeterince güçlendigini hisseten Kain şehre saldırırken bulunur fakat vampirlere karşı insanlığı ayakta tutmaya and içmiş bir grup olan Seraphin Şövalyelerine yenilir ve öldürülür. Bedeninden ruhu çekilir ve 200 yıllık derin bir uykuya yatar. Bu kısım Legacy of Kain: Soul Reaver 2'de gerçekleşen kısım. Bundan uzun zaman sonra çok daha fazla asileşmiş ve intikam hırsıyla ya-

nıp tutuşarak uykusundan uyanır. Şehri tekrar geri almak için eski gücüne kav-

vuşmaya çalışır ve kendini bir

bedene yerleştirir. Bu sırada Seraphin Şövalyelerinden de ocunu alma planları yapmaya başlar.

Oyun Kain'in güçlenip ana yeteneklerini tekrardan kazanmaya başladığı noktada size bırakıyor. Bu noktadan itibaren siz Kain'in insanüstü



güçlerini kontrol ederek onları geliştirmesini sağlıyorsunuz. Ve de hikaye doğrulutusunda Kain'i amacına ulaştmaya çalışırsınız. Daha çok savaşa yönelik bir tarzda dizayn edilen oyun tam olarak action-adventure türünde olacak. Soul Reaver 2'de ise daha çok bulmaca çözmeye ve keşfetmeye yönelik bölümler bulunuyor. Blood Omen serisi hareketi önde plana çıkararak daha kolay bir oynanabilirlikle daha çok eğlence hedefliyor. Sonuçta kan emerek yaşayan gözü dönmüş bir vampiri yöneteceğinizi unutmayın.

Bunu grafiksel olarak desteklemek için bol bol videolar kullanılmış. Bir kurbanın kanını emmeye başladığınızda araya vahşet ögesi yüksek videolardan biri giriyor.

Videoda kurbanın ağızından Kain'in kanını emdiğini izliyorsunuz. Sahnenin bu kısmın eğlenceli olacağını düşünüyorum. Kain'in özellikleri aracılında düşmanın kalbini çkarabilme, cepeli telefonde vücutlarında yaralar açabilme ve biraklı silahlara alıp kullanabilmek var. Kain silah kullanırken düşmanın ataklarını blokladığında da araya sürekli farklı videolar giriyor. Oyun içi motorla hazırlan-

mış videolar oyuna dinamizm katmış ve bu da süreklilik sağlıyor.

Kain'in savaş yetenekleri de oldukça geliştirilmiş. Örneğin düşmanı yenmek üzereki silah ile birkaç bitiş hareketi birden yapabiliyor. Kılıç ve balta gibi farklı silahlara ait farklı özel hareketler var. Bazıları bloklanamayan özel hareketler Kain'in o andaki gücü ve kullandığı silaha göre belirlenecek. Karşındaki düşmanın çeşidine göre 12 değişik silaha kadar kullanılabilecek.

Oyundan çok görsel bir kan şovuna benzeyen Blood Omen 2 kişi piyasada olacak. Daha önce de söylediğim gibi Xbox ve PS2 için aynı anda satışa sunulacak. Vampir hikayelerinin ve dinamik oyun motorunun avantajını iyi kullanabilirse çok tutulacağı benziyor.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

BLOOD OMEN 2

11.2002

Tür • Action-Adventure

Yapım • Crystal Dynamics

Dağıtım • Eidos Interactive

Tamamlanma • %60

İlk İzlenim • Çok kanlı





projectego

Simülasyon dünyası için dev bir adım...

Bazı oyunlar piyasaya çıkmadan önce bir devrim başlatacaklarını iddia eder ama bu oyunlardan çok bazılarında durabilecek kadar sağlam çıkar. Project Ego da işte bu devrimsel oyunlardan biri olacak galiba. Böyle bir tahmin yürütmemen en büyük sebebi işin içinde, Peter Molyneux gibi bir tasarımcı dehasının bulunması. Oyunun adı şimdilik Project Ego olarak düşünüyorum ama 'Heroes and Fable' da olabilir mi (ben de onları yalancısıyorum).

Olmazsa olmaz RPG

Oyunun temelinde RPG öğeleri yatıyor; özellikle başlangıçta bariz bir şekilde bir RPG oynadığınızı düşünebilirsiniz. Oyuna kadın veya erkek olabiliyor, yaklaşık 15 yaşında bir karakterle başlıyorsunuz. Oyun boyunca karakteriniz yavaş yavaş yaşlıyor

ve en sonunda 70'lerine gelince (maksimum 80'miş) nalları dikiyor. Tabii bu vefat olayı, oyunun sonuna göre ayarlanıyor. Karakteriniz sadece yaş olarak değil, aynı zamanda görsel olarak da yaşıyor. Yüzünde kırışıklıklar çıkıyor, saçları bezeliyor ve erkeklerde burun ve kulak kilları durumu söz konusu (tarzınıza uyumuyorsa kestirebilirsiniz).

Yaşlanmanın yanı sıra oyundaki hareket ve seçimlerinize göre karakterinizin fiziksel görüntüsü de değişiyor. Diyalim ki güneşe fazla kaldınız, bir süre sonra bronzlaşınızı farkedebilirsiniz. Eğer sık sık ağırlık çalışıyor veya egzersiz yapıyorsanız, adaleli bir vücuta merhaba demeye hazır olun. Koluunuza bir bıçak darbesi mi aldınız? Birkaç gün sonra kesiğin kabuk bağladığını görebileceksiniz; hatta yara izi bile kalabilecek. Kulak killarınız gibi saçlarınızı da istediğiniz şekilde kestirebilirsiniz (yalnız berber geyiğinin oyunda yer aldığı sanıyorum).

Oyunda hazır karakterler yer almıyor (bu sefer işin kolayına kaçmak yok yani); karakterinizi tamamen kafaniza göre yaratıbiliyorsunuz. Hemen hemen her istediğimizi de yapabileceğimiz. Örneğin yolda birini gördünüz ve üzerindekileri çok beğenmişiniz, onu hemen bayıltıp (veya öldürüp!) kıyafetlerini alabileceksiniz. Ama bu şekilde davranışınız karakterinizi değiştirecek ve siz karanlık tarafa bir adım daha yaklaşacaktır (yaşasın!). Tabii bunun tam tersi de mümkün; bir asılzade olup, çevrenize iyi davranış, gülükler saçarsanız, muhtemelen sevilen ve sayılan bir şövalye olacaksınız. Aslında Project Ego'yu böyle örneklerle sınırlamak yanlış; çünkü edineceğiniz her deneyim size özel bir şeyler içerecek.

Dev bir simülasyon...

Oyunun geçtiği dünyada simülasyon kuralları geçerli. Her hareketinizin bir sonucu var. Toprağa bir meşe palamudu attığınız zaman, onun büyüp bir ağaç dönüştüğünü görebiliyorsunuz. İster gölgesinde oturun, ister savunma amaçlı kullanın. Ayrıca ününüz arttıkça, insanların size bakışları da değişiyor; siz seviyor ya da sizden korkuyorlar. Hatta barlarda maceralarınızın anlatıldığı şarkılar söylenilir ve çocukların saçlarını sizin gibi kestiriliyor ('trend' oluyorsunuz yani). Çocuk dedim de aklıma geldi, siz de evlenip çocuk sahibi olabi-



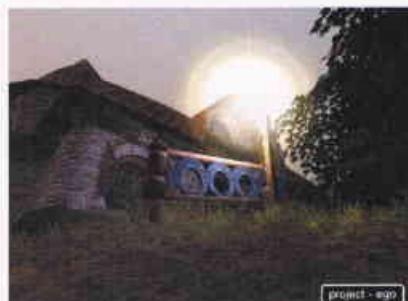
project - ego



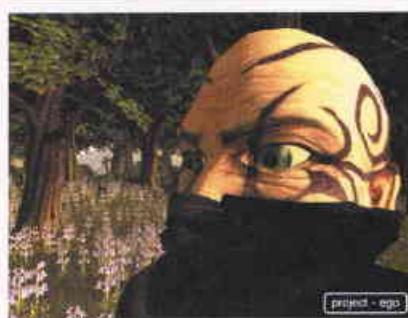
project - ego



project - ego



project - ego



project - ego

liyorsunuz (tabii önce karşı cinsin kalbini çalanız gerekiyor). Görsel anlamda oyun muhteşem gözüküyor. Her şey inanılmaz gerçekçi; yabani otaların rüzgarda uçuşması ve güneş ışınlarının düşürdüğü gölgeler büyülüyıcı görüntüler oluşturuyor. Bir şey söylemek için daha çok erken ama görünüşe bakılırsa 2002'nin oyunu yolda gibi (unutmadan oyun sadece Xbox için yapılmış).

Güven Çatak | guven@level.com.tr

PROJECT EGO

11.2002

Tür • RPG/Aksiyon

Yapım • Big Blue Box

Dağıtım • Belli Değil

Tamamlama • %60

İlk İzlenim • Yaratıcılığın sınırlarını zorluyor.

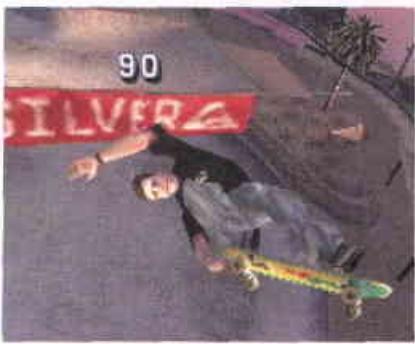
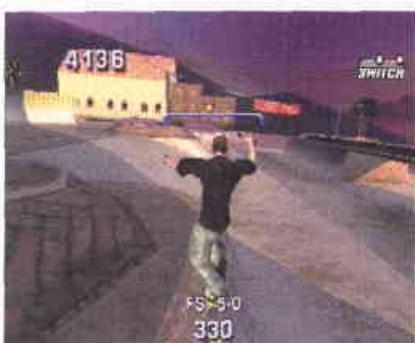


tony hawk's proskater 3

Yanlış görmediniz, gerçekten de serinin üçüncü oyunu PSone' da...

Evet evet, Tony Hawk's Pro Skater 3 PlayStation için geliyor. Bazıları hala "PlayStation ne zaman piyasadan kalkacak?" diye sora dursun, biz yeni oyunumuza bakalım. Aslında Tony Hawk, bir 128-bit sistemde çalışmadan önce de mükemmel konsepti ve dizayniyla hemen herkesi etkiliyor. Tony Hawk 3 PSX versiyonu da bunu kanıtlayacak nitelikte. Hala en çok satanlar listelerindeki yerini korumayı başaran nadir non-Pokemon oyunlarından birisinin Tony Hawk olduğunu unutmamak gerekiyor.

Tabi ki PlayStation 2, oyunun daha baba versiyonuna sahip oluyor. Oyunun PS2 versiyonunu, serinin yaratıcısı olan Neversoft hazırlıyor ve gariplik



burada başlıyor. Neversoft, PSone versiyonunu da yapabilecekken topu Grind Session ve Mat Hoffman's BMX gibi oyunların yapımcısı olan Shaba Games'e atmayı tercih ediyor. Sonuçta Tony Hawk 2' yi şekillendiren teknoloji elde hazır duruyor. Yani PS2 ve X-Box versiyonları kadar olmasa da güzel bir oyunla karşılaşacağımızdan şüphemiz yok.

Tony Hawk 3' ün öncelikli hedefi çevreyi kayma deneyiminde daha aktif rol oynatmak gibi görünüyor. İlk iki oyunda çevrenin size sunduklarını kullanıp, gizlenmiş bulmacaları çözmeniz gerekiyor. İlk oyunda birbirine çarptığınız arabalar vardı, Tony Hawk 2 ise olaya biraz daha spesifik çevresel interaktif öğeler eklemiştir (yavaş konuş, kafam karışıyor). Philadelphia'da çitlere çarpması, hangardaki helikopteri uğurması gibi örnekleri hatırladınız herhalde. Fakat Tony Hawk 3 bu konuda diğerlerini fena sollayacak. En azından yeni nesil konsollarда daha fazla interaktif çevresel öjenin olacağını düşünebiliriz. Oyunun kontrol mekanizması Tony Hawk 2 ile tamamen aynı olacak. Yayalar, arabalar, trafik kazaları, doğal felaketler ve değişen hava koşulları her bölümde görevlerinizi etkileyeceler. Bu konuda da PSone versiyonu için oyuncuların biraz daha rahat olabileceğini söyleyebiliriz. Şimdilik kesinleşen altı mekandan bahsetmek istiyorum sizlere. Tabi ki bu kadarla kalmayacak, yenileri de eklenecektir.

• Skater Island – Şehrin hemen dışındaki Middleton isimli küçük bir kasabada kurulan bu skatepark, batıda kalan en büyük tesis ve 2000 Gravity Games' in yapılacak mekan. Dev yılan koşusu ile ünlü olan park hakkında ayrıntılı bilgi için www.skaterisland.com adresine göz atabilirsiniz.

• Rio de Janeiro – Brezilya'da bir sahil kenti ve tatil merkezi olan bölümde muhtemel hedef, Dev Jesus Heykel' ne kickflip yapmak olacak.

• Los Angeles – Melekler şehrinin bir Tony Hawk oyununda ilk görünüşü değil, hatta ikinci de değil. İlk oyunda Woodland Hills, ikincisinde Venice ile görünen bölüm bu kez nasıl görünecek bakalım.

• Canada – Oyuncuların Kanada'nın tamamını kayarak gezip gezemeyecekleri henüz açıklanmadı ama Activision en azından küçük bir kısmını ziyarete açmayı düşünüyor:) Çalışkan çocukların duyduğumuz kadariyla bu bölümde çok özenilecekmiş

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

12.2001

Tür • Sports

Yapım • Shaba Studios

Dağıtım • Activision

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • PS2 ve X-Box'daki abileri kadar olmasa da, iddialı bir oyun

• Tokyo – Gran Turismo 3 A-Spec, Metropolis Street Racer ve Jet Set Radio gibi çoğu oyun için oldukça popüler olan gerçek bir mekan. Şehir Tony Hawk yapımcıları için yeterince malzeme sunuyor zaten. Özellikle de Shibuya'daki trabzanların sayısını düşürürse.

• Paris – Marseilles'deki tarihi beton park artık yok. Artık orası Fransa'nın kayakçılar merkezi oluydu.

Oyunda görünen profesyonel kayakçılar, Hawk 2'den beri çok değişmemiştir. Tek yeni isim Bam Margera. İşte şimdilik geçerli olan liste:

- Bam Margera
- Steve Caballero
- Rune Glifberg
- Eric Koston
- Bucky Lasek
- Rodney Mullen
- Chad Muska
- Andrew Reynolds
- Geoff Rowley
- Elissa Steamer
- Jamie Thomas

Daha önceki THPS oyunlarında bulunan Bob Burnquist ve Kareem Campbell, Konami'nin X-Games oyununda gördükleri için, Activision tarafından listeden çıkartıldılar. Problem değil, oyunda bir de kayakçı yaratma modu var, istediğiniz fiziksel özelliklere sahip kayakçınızı yaratıp (gözlük, ilginç saç şekilleri, kol bantları ve dövmeler gibi), onlara özel kabiliyetler verebiliyorsunuz. Oyunu pro seviyede veya yaratılmış bir karakter ile bitirmek daha fazla video açmanızı sağlayacaktır. Yeni multiplayer modları şu an hazırlık aşamasında.

Bye&Smile. ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

one piecemansion

Bir pansion işletmenin oyunu da olur mu demeyin?

Capcom, One Piece Mansion isimli puzzle oyununun Amerika için piyasaya çıkış tarihini duyurdu. Türkiye'ye de eş zamanlı olarak Kasım'da gelecek olan oyunun beta versiyonunu elimize geçirdik ve evre çevire oynadık. Resimleri görüp de hiçbir anlam veremeyenler için söyleyelim, oyunda bir pansionun işletmecisi olyorsunuz. Şimdi bunun neresi eğlenceli olabilir ki dediğiniz duyar gibi olyorum. Sözümü kesmeyip iki dakika dinlerseniz anlaticam. Pansionun işletmecisi olarak göreviniz, kiracılarınıza samimi ve sıcak bir ortam sağlamak. Fakat bunu yapmak o kadar kolay değil. Kiracılarınızin odalarını nasıl ayarladığınız çok büyük önem taşıyor, şayet bazı kombinasyonlar tahmin bile edemeyecğiniz büyülüklükte felaketlere yol açabiliyor.

Ne kaa müsteri

Şimdi mevzuyu biraz açalım. Daha önce de söylediğim gibi One Piece Mansion'da işletmeci sizsiniz. Amacınız para kazanmaya çalışmak ve pansionunuza mümkün olduğu kadar çok oda ekleyerek binanızı yükseltebilmek. Bu hedeflere ulaşabilmek için, en vau çeşit manyaklı sahip olan kiracılarınıza mutlu etmek zorundasınız. Onları mutlu edebilmek için ise çevre odalarda kalan kiracılarla aralarındaki ilişkileri çok sıcak tutmanız gerekiyor. Rahatsızlıklarından ve problemlerden hemen etkileniyorlar. Eğer orta lıkta çok stresli bir hava olu-

srsa, müşterileriniz pansionunu birer birer terk ediyorlar ve odalarınız gümbürtüye giriyor. Eğer onları mutlu edebilirseniz ise haliyle doluluk artıyor ve pansionunuza çok daha büyük hale getirebilme şansını yakalıyorsunuz. Müşteri tiplerinizin arasında sumo güreşçileri, balayındaki çiftler, ninja ve kedi kız gibi çeşitler olunca işiniz çok da kolay olmuyor haliyle.

One Piece Mansion, oyuncularını oldukça mesgul eden bir oyun. Siz değişik kiracıları yerleştirdikçe, her kiracı etrafındaki reaksiyon gösteriyor. Bu durumda problem yaratılan müşterilerini kovmak, ve diğerlerinin mutlu olmasını sağlamak size düşüyor. Oyuncu istediği zaman istediği kiracısını bir diğer odaya alabilme yetkisine sahip oluyor. Gerçek hayatı bu pek de hoş karşılanmaz ama iş oyun olunca başarıyı bu şekilde yakalayabiliyorsunuz. Oyuncu çok dikkatli bile olsa, yine de bazı belli kiracılar kesinlikle birbirleri ile geçinemiyorlar. One Piece Mansion'daki uğraşmanız gereken iş stabil, iyi dizayn edilmiş bir pansion yaratırken bütün müşterilerinizi de mutlu etmek. Binayı yük-



ONE PIECE MANSION

11.2001

Tür • Puzzle

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Tamamlanma • %95

İlk İzlenim • Çok üçük, manyaç ve eğlenceli bir puzzle geliyor. Sıkı durun, kaçmasın.

selemek gerektiğini de hesaba katarsak, oyun için Sim Tower gibi bışır desem yanlış olmaz sanırım.

O kaa nakit

Açıkçası, oyun bekletilerimiz çok üzerinde çıktı. One Piece Mansion, puzzle tarzını The Sims gibi yaşam simülasyonları ile birleştirilen bir tarz yakalamış. Bu bağımlılık yapan oyunu size anca şeyle anlatabilirim: hani bir tutuldunuz mu bir türlü bırakmadığınız tetris oyunuvardı ya, işte aynı onun gibi, fakat bloklar yerine insanları kullanırsınız, işte öyle bisey. Peki ya hikaye ne? Yok işte hikaye mikaye, hepsi bu kadar. Pansion işletmecisiniz, para kazanıp bina yükseltmelisiniz, müsterileri mutlu etmelisiniz, işte bu. Yani bir puzzle oyunu hakkında daha ne yazabilirim ki?

Hadi biraz daha detaya ineyim bari. Her müsterinin kendine has aykırı bir karakteristiği var. inatçı yaşlı kadın, barış, huzur ve sessizlik ararken, ninja veya sumo güreşçi bol bol gürültü yapıp ortalığı salıyor. Bazen de binaniza izinsiz, kaçak şekilde yerleşen tipler oluyor. Bunalardan kurtulmanın yolu da, etraflarına en gürültülü ve en rahatsız edici müsterilerinizi yerleştirerek hayatlarını zehir etmek. Zaten fazla dayanamıyorlar. One Piece Mansion, uzun zamandır gördüğüm en orijinal ve iddialı PSone oyunlarından bir tanesi. Oyundaki fikirler çok Japon işi kalyor ama biz batişların da hoşuna gidebilecek noktaları var. Bence büyük bir kitle toplayacak kadar kaliteli ve eğlenceli bir oyun One Piece Mansion.

Bye&Smile. ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



disney's the little mermaid 2

İşte size denizaltında geçen, ıslak mı ıslak, beş vitesli, şanzımanlı bir macera

Bır Disney fanatığı değilim ama ne yalan söyleyeyim, adamların yaptıkları çizgi filmleri severek izliyorum (zaman bulursam tabii ki). Aslında çizgi filmleri genel olarak severim ama çok az yapımı Disney gibi işlerine yüreklerini koyuyorlar. Her neyse, Disney' in denizlerin altında geçen "Küçük Denizkizi" macerasını biliyorsunuzdur herhalde. İşte bu maceranın ikinci filmine de oyun yapıldı. Konusunu anlattırmayın bana şimdiden; denizin altında işleyeceğiniz bir Atlantis' iniz olmadıktan sonra ne olabilir ki? Gerizekalı oradan oraya gitmeli bir konusu var işte.

Tam bir Disney eğlencesi

Haliyle daha çok kız çocukları için yapılmış izlenimi veren oyunda, alışlageldiği gibi filmden alınan tonla sahne var. Oyunda bir panik havası yok, her şey sakin ve kontroller de küçük parmakların zorlanmayacağı kadar basit. Hangi düğmelerin ne işe yarıdığı oyuncunun içerisinde anlatıldığından, iki saat açıp kitapçıyı okumak zorunda bırakılmayorsunuz. Analog kullanırken bile Ariel' i yüzdürmek oldukça kolay. Yalnız dar noktalarda denizkizini hareket ettirmek biraz zorlaşıyor. Hatunun kendi boyuna bir de kuyruğu eklenince upuzun bishi oluyor ve stratejik noktalardan geçerken çok kolay hasar alabiliyor. Fakat oyunda bu hatayı kapatıracak kadar fazla hak veriliyor. Eğer oyundaki bütün noktaları araştırp gizleri bulma taraftarı bir oyuncu iseniz, oyundan bu yonde de bir güzelliği var. alamadığınız nesneleri, istedığınız zaman geri dönerek edinebiliyorsunuz; kaybolma, çalınma derdi yok.

Grafik olarak, Blitz' in Chicken Run' dan sonra yaptığı en çekici oyun diyebilirim. Yine filmin ruhu oyuna iyi taşımış. Oldukça geniş bir dünya, fakat hiç karışık değil. Kesinlikle kaybolmuyorsunuz ve

neyi görmek istiyorsanız onu görürsünüz. Ariel ve su altı arkadaşları sanki yaşıyormuş gibi çizilip doğala yakın anime edilmiş. Oyunun dünyası aynı filmdeki gibi rengarenk ve yaşam dolu. Özellikle korkutucu sahnelerde hareketli pasteller çok kullanılmış. The Little Mermaid 1'de, görsel efektleri konusunda çok zengin değil. Sadece normal bir çocuk oyununda olabilecek volkan patlamaları, ateş topları falan var.

Disney' de bilinen bir şey vardır ki, bir karakteri seslendiren ses sanatçıları, sonsuza dek karakterleyle anılırlar. Disney Interactive, aynı durumu oyun için de geçerli kılmış. The Little Mermaid 2 filminin bütün seslendirme kadrosu, oyunda da görev almış. Böyle profesyonel bir seslendirme grubu sayesinde de oynanışa ekstra keyif geliyor. Seslendirmeerde heyecan, korku veya hırs gibi duygular çok iyi yansıtılmıştır.

Ariel ve Melody çok şey görecek

The Little Mermaid 2' de anlam veremediğim tek şey hikayenin ele alındığı oldu. Filmden alınan bölgeler öylesine kötü makaslanmış ki, anlamanın büyük kısmını yırtmış. Ariel' in, Prens Eric' i kahramanca kurtarmasından saniyeler sonra kendini Ursula' nin ülkesinde hapis bulması anlaşılar gibi değil mesela. Yani hikayeyi toparlayacak bir köprü yok. Oyun çok kaliteli oynamabilirliğinin yanında ailel acele, uyum aranmadan kırılmış hikayesinin kurbanı oluyor. Firma Chicken Run filminin oyundan da aynı hatayı yapmıştır. Bak Blitz, gerçekten eğlenceli oyunlar yapıyorsun; BARI BİRİNSİN KIRALA DA ŞU OYUNLARINI DOĞRU DÜRÜST BİTİRSİN! (Reha Muhtar gibi oldu sanırsam ki)

Kolaylıkla halledilebilecek olan hikayedeki boşluklar ve acemice kesilen videolar gibi problemlerin

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.agetec.com

Yapım • Blitz Games

Dağıtım • THQ

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

DISNEY'S THE LITTLE MERMAID 2 73

Grafik • Filmi gibi rengarenk, hayal gücünüz karar eğlenceli. Fakat göz kamaştırıcı bir güzellik beklemeyin.

Atmosfer • Bir Disney senaryosuna sahip film oyunu. Fakat neden senaryonun aynı şekilde akmasına izin verilmemiş anlayamadım.

Ses • Seslendirme orijinal kadrodan.

Oynamabilirlik • Eğlenceli, kolay kontrollü. Bir iki gizli yeri de dahil edersek iki gün sizi oyalayabilir; en fazla.

haricinde, Little Mermaid 2 ile ilgili çok fazla endişe edilecek bir konu yok. Oyun basit, hatta fazlasıyla basit; çok mükemmel veya basit bir tarafı yok. Vurdulu kırıldı tabir edilen oyunlardan hoşlanmıyorsanız, veya kızınıza alacak güzel bir hediye arıyorsanız, bu oyun tam size göre. Bye&Smile.. ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr





saiyuki: journey west

Arkadaşlığa yolculuk... Korku yüklü bir yolculuk... Dünyayı kurtarmak adına yolculuk... Batıya yolculuk...

Enterestansız, PlayStation için hala kaliteli oyunların yapıldığı nadir türlerden birisi de RPG'ler. Mevzu bahis yeni maceramız KOEI' den geliyor. Çin'in en ünlü efsanelerinden birine dayanan Saiyuki, sizi Çin'den Hindistan'a kadar sürecek destansı bir yolculuğa götürüyor. Oyuncular, Yıldırım Tapınağı' ni bulup gördüğü rüyaların anlamını çözmek için Hindistan'a gitmek zorunda olan Sanzo' nun yolculuğunu paylaşacaklar. Haritanızda ilerledikçe "were" irkından arkadaşlar edineceksiniz. Bu were denen yaratıklar dev maymun, ejderha veya deniz yılanı gibi efsanevi canavarlara dönüşebiliyorlar.

Oyun gerçekten ilginç. Karakterlerin saldırısında kullandıkları en büyük güç "Wereform". Bütün anlamlı kurt adam benzeri devasa yaratıklara dönüp rakipleri hüllen deşebiliyor olmanız. Hiç beklenmeyen yardım kaynaklarınız var: "Guardians". Guardians, denen olay aslında tanrısal gruplar. İhtiyacınız olduğu anda, size ve ekibinize çeşitli yetenekler ve güçler sunuyorlar, gereğiği zamanlar siz koruyorlar. Alışlageldiği gibi yine karakter ayarlamaları yapabiliyorsunuz. Niteliklerini değiştirmek ve onlara özel kabiliyetler kazandırmak sizin elinizde. Bir diğer yardımcı ise büyüler. Savaşların kaderini bile değiştirebilecek kadar kuvvetli olan büyüler, kişisel iyileştirmeden, tüm rakipleri öldürmeye kadar çeşitlilik gösterebiliyor.

İnsan veya hayvan...

Saiyuki' den aldığım ilk izlenim sanki biraz Final



Fantasy Tactics' den alıntı gibi, öyle kokuyor gibi geldi bana. Hatta dürüst olmak gerekiyor; ki gerekir, oynanış ve görüntü olarak neredeysen aynısın: Yok yok, yine de alıntı demek doğru olmaz sanırım, ayıp.

Gelelim oynanabiliriteye. Kontroller, bu tarz strateji oyunlarında en kolay taraftır, sadece basit hareketlere ve element maçlarına odaklısunız. KOEI, Final Fantasy Tactics' de bulunan şılgınca derin ve karışık görev sistemleri yerine, "were" sistemi ve doğal kabiliyetlere odaklılmış. Oyun makul bir çizgiye ilerliyor; özellikle hikayedeki efsaneler çok güzel işlenmiş.

Sistemin yaşını göz önüne alındığımızda, oyunun grafik detaylarının son derece sık yapıldığını söyleyebilirim. Hatta söyledim de. Her karakterin dialog kutularında beliren dört farklı yüzü var. Oyun içindeki periler çok iyi anime edilmiş. Karakterler göz kiriyorlar, kafalarını sallıyorlar, sürprizlere tepki veriyorlar, hatta kızlıklarında yumruklarını sıkıyorlar. Bölümüler çok dinamik değil ama güzel görünüyorlar. Özel efektler de yeterince iyi. Özellikle de bir Guardian çağırıldığındaki ekran-

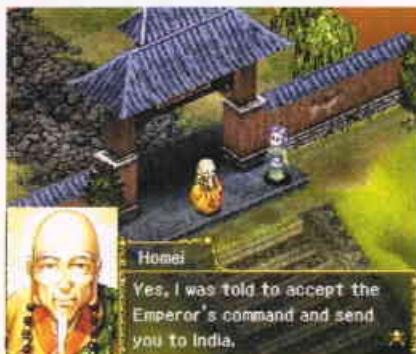
INFO-BOX RPG

Bilgi İçin • www.agete.com

Yapım • KOEI

Dağıtım • KOEI

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



ki renkleri görmelisiniz. Garip açılış müziğini bir kenara bırakırsak, oyunun geri kalanındaki duymuşal kısımlar da görevlerini yapıyor.

İste bütün mesele bu.

KOEI' nin oynanışı çok fazla etkilemeyen hatalarından birisi da yanılış yasılan kalimelel. Şu Japonlar İngilizce' yi bir türlü öğrenemedi gitti.

Saiyuki, PlayStation' da, "Final" kardeşlerinin yanında yerini aldı. Bu oyunu oynayıp beğenirseniz, Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts ve Vanguard Bandits isimli oyunlara da bir göz atmalısınız. Bye&Smile... ☺

Emin Barış | megaeimin@level.com.tr



SAIYUKI: JOURNEY WEST

84

Grafik • Final Fantasy Tactics kadar olmasa bile yakın kalitede. Yamada' nin dizaynları gerçekten iyi.

Atmosfer • Başlarda sıkılıyorsunuz ama sonra siz kendisine bağlayabiliyor.

Ses • Seslendirmeye özenilmiş, baştaki tema şarkısı içrenç.

Oynamabilirlik • Takım yönetimi ve karakter geliştirmeleri çok memnun edici olmasa da, element ve "were" sistemleri savaşı daha keyifli hale getiriyor.

MAX PAYNE

Tamam biliyorum, hepiniz Max'in karişının ve çocuğunun intikamını almak için yanıp tutuşuyorsunuz. Peki bunun için bir süre daha beklemeye ne dersiniz? Mesela size buradan bazı stratejiler versem, silahları anlatsam da bunları kötü adamlara karşı kullanısanız? Ya da oyunu belki de ikinciye, üçüncüye bitirmenize rağmen büyük ihtimale keşfedemediğiniz paskalya yırmıtalınızı (ecnebiler bunlara easter egg diyorlar) öğrenmek hoşunuza gider mi? Belki de bu sayede oyunu bir dahaki yüklemenizde daha fazla zevk alacaksınız. Kim bilir, belki de hiç bir işinize yaramaz bu yazı :) Neyse, okuma ya devam ettiğinize göre merak ediyorsunuz sanırım. Başlıyoruz o zaman.

SİLAHLAR

Boru ve Beyzbol Sopası

Oyunda bulacağınız yakın dövüş silahları yalnızca iki tane. Hoş oyun boyunca bu iki silahı

"silah" olarak kullanmanıza gerek kalmayacak ama bölümlerden birinde elinize gerçek bir silah geçirene kadar beyzbol sopası kullanmak zorunda kalacağınızdan, en azından bu şeyle nasıl dövüşebileceğinizi öğrenmeniz yarınlara olacaktır.

Peki bunları savaşırken kullanmayacağınızı göre ne yapacaksınız. Herhalde etraftaki sandıkları ve camları kırmak için değerli cephanelerinizi harcamayorsunuz, değil mi? Eğer harcıyorsanız, bundan sonra harcamayı...) Bu iki silah tam da bu işe yarıyorlar çünkü.

Eğer olur da tüm cephanız biterse ve bir sure bu iki silahlı tek başına kalırsanız, ve yine olur da bir düşmanı öldürmeniz gerekirse bunu arkasından yaklaşıp shootdodge durumuna geçip kafasına vurarak yapmalısınız. Aksi halde düşman göğsünüze şarjörünü boşaltırken siz sadece seyretmeye yetinirsiniz.

Beretta

Gerek tek Beretta, gerek çift Beretta oyunda

kullanacağınız en basit silahlardandır. Oyunun başlarında bu silah için bolca cephane bulsanız da, daha güçlü silahlar ortaya çıktıktan sonra bu silahın cephanesinde gözle görürlür bir azalma oluyor. Oyunun başında sahip olduğunuz silah olduğu için, yine sadece oyuncunun yaşadığı düşmanlara karşı etkili değil yanlış olmaz. Tabi ilerde diğer silahlardan cephe sıkıntısı çekerseniz, yine bu emektar silahınıza dönmeniz gerekebilir. Eğer bir yerleri havaya uçurmanız gerekirse (mesela bir varılı) bu silahı kullanmanız öneririm.

Desert Eagle

En önemli özelliği isabet oranı olan bu silah sayesinde, nişan almanın diğerlerine göre nispeten daha zor olduğu sağ ve sol shoot-dodge atlayışlarını gönül rahatlığıyla yapabilirsiniz. İyi bir sonuç almak için bu silahı kullanırken düşmanları kafalarından vurmaya çalışın.



şin. Cephanesinin çok fazla bulunmaması ve şarjörünün taşıdığı mermi sayısının az olması, bu silahı biraz daha dikkatli kullanmanız gerektiriyor. Size tavsiyem bu silahın mermilerini oyunun sonlarına saklamanız.

Shotgun (Pump-Action ve Sawed-Off)

Oyundaki en güçlü yakın menzil silahları olan pompalar, yavaş ateş etmeleri nedeniyle bazı durumlarda güçlük çkartabiliyorlar. Pump-action versiyonu yedi mermi taşıyabılırken, Sawed-Off versiyonu yalnızca iki mermi taşıyabiliyor. Zaten yavaş olan silaha bir de reload yapığınızı düşünürseniz, düşmanın siz keklik gibi avlaması bazı durumlar işten bile değil.

Jackhammer

Bu silahın ismi Fallout hastalarına hiç de yabancı gelmeyecektir. Evet doğru tahmin ettiniz, Fallout'taki en güçlü silahlardan olan pompalı türevi Jackhammer, gücünü burada da gösteriyor. Hem yakın menzilde mükemmel, hem de ateş hızı oldukça yüksek. Birçok shootdodge durumunda favori silahınız olacaktır.

Ingram

Oyundaki en hızlı ateş edebilen silahlara Ingram'ların bir diğer önemli özelliği aynı arada iki tanesini birden kullanabilmenizdir. Devezantajı yüksek hasar gücünden faydalana bilmek için çok iyi nişan almanızı gerektirmesidir. Ama shootdodge modunda rahatça nişan alabildiğinizden bu eksikslik de bir nebze ortadan kalkmış oluyor. Her iki elinizde de Ingram varken reload yapmadan 300 mermi sıkabileceksiniz, ama bu ateş hızıyla bu kadar mermi çok kısa sürede tükeniyor uyarayım.

Colt Commando

İşte kusursuz silah. Her şeyiyle dört dörtlük olan bu silah eminim ki sizin de favori silahınız olacak. 150 mermi alabilen silah özellikle de oyunun sonlarında çok sık karşınıza çıkacak (düşman ellerinde). Bu sayede şarjörlerinizi rahatça doldurma ve düşmanları kolaya harcamalıksınız var.

Sniper Rifle

Uzak menzilden müthiş etkili olan bu tüfeğin hem mermisi çok az bulunuyor, hem de işe yaraması için isabetli atışlar yapmanız gerekiyor. Dürbünü kullandığınızda nişangahın yaşıta olsa harçet etmesi, başarılı bir atış yapma ihtiyalinizi birazlıkla düşürüyor. Herhalde bu silahlı shootdodge eğlencesine pek fazla girmemenizi önersem yanlış olmaz. Mermilerinizi uzaktaki zorlu düşmanlar için saklayın.

M79 Grenade Launcher

Düşmanla veya yerle temas ettiği anda patlayan bombalar atan bu silah, oyundaki tarihî gücü en yüksek olan silah. Ama ne yazık ki cephanesi çok ender bulunuyor. Bu yüzden değerli bombalarınızı bir iki düşman üzerinde değil, grup halinde bulunan düşmanlar üzerinde harcamalısınız.

El Bombaları ve Molotof Kokteylleri

Bu silahlara özellikle düşmanın sesini duyduğunuz köşelerde kullanmalısınız, böylece düşman sizin görüp de hoş geldin partisi vereme den önce dersini almış olacaktır. Ya da sürekli siperlerin arkasında saklanan düşmanlara bunun iyi bir fikir olmadığını göstermek için de kullanabilirsiniz. Sayıları oldukça sınırlı olduğundan gereksiz yerlerde kullanmamaya özen gösterin.

BULLET TIME

Bullet Time özelliğini kullanmak sizde de bir hastalık oldu, değil mi? Olur olmaz her yerde, zırı pırı bu özelliğin kullanıyonsunuzdur herhalde, belki de sırf çok sık göründüğü için. Peki madem bu kadar çok kullanıyonsunuz bu özelliğin, bari inceliklerini yazıyorum da bu muhtesem özellikten maksimum veririn sağlayın.

Belki çeşitli yazılımlarda Bullet Time ve Shootdodge kelimelerini görmüşünüzdür. Bunların farkları şu: Bullet Time denilen şey oyundaki zamanı yavaşlatmanıza verilen isim. Shootdodge ise bu moda girdiğiniz anda, aynı zamanda herhangi bir yöne doğru ziplamanızla oluşan harekete verilen isim. Kavramları açığa kavuşturduğumuza göre Shootdodge taktiklerimize başlayabiliriz.

İlk olarak en önemli stratejiyi söyleyeyim. Shootdodge hareketini gerçekleştirildikten sonra yerden kalkmanız için ufak da olsa bir zamanı ihtiyacınız var, bu sırada hareketsiz bir hedef olduğunuzdan silahlara karşı da oldukça savunmasız olacaksınız. O yüzden Shootdodge özelliğle yapabileceğiniz en başarılı hareket, ziplama hareketiniz tamamlandıında bir siperin arkasına düşmüş olmanızdır. Bu sayede en zayıf olduğunuz an bile zarar görmeyeceksiniz.

• Shootdodge hareketine kapı ağızı, duvar köşesi gibi belli bir siperde sahip olduğunuz bir yerden başlayın. Sakın bunun içerdekilere sürpriz saldırısı yapmanız için gerekli olduğunu düşünmeyin. Geçen ay Tuğbek'in incelemesini okuduysanız gerçekten de içerdeki adamların siz ne kadar gizlice hareket ederseniz edin, içeri girdiğiniz anda siz bekliyor olduklarını göreceksiniz. Buradaki amacımız Shootdodge hareketine başlamadan önce herhangi bir şekilde zarar görmemek.

- Her ne kadar bunu çok fazla kullandığınızı bilsem de sağa ve sola zıplayarak shootdodge yapmanız pek de iyi bir şey değil aslında. Bu şekilde ziplamanız, resmen düşmanlara kendinizi açık bir hedef yapmanız demektir. Ama bunun yerine geriye doğru shootdodge yaparsanız (isterseniz geriye sağa veya sola doğru da yapabilirsiniz) düşmandan uzaklaşacağınız için, onlara daha zor bir hedef sunmuş olursunuz (eğer kendinizi düşmanın yerine koyarsanız, karşısındaki Max geriye doğru zıpladığında göreviniz tek şeyin ayak tabanları olduğunu anlayabilirsiniz).

- Shootdodge yaparken önünden sizi engellemeyecek bir şeyin (örneğin bir sütun veya masa gibi) olmamasına özen gösterin. Bu sadece boş harcanmış bir bullet time olacaktır. Shootdodge yaparken hedefiniz zamanınız dolana kadar mümkün olduğunda çok düşman vurmaktır, eğer önünden bir engel varsa bunu gerçekleştirmeniz çok zordur.

- Shootdodge hareketinin her silahla çok iyi sonuç vermediğini, denediyorsanız görmüşünüzdür. Shootdodge hareketinden en iyi sonucu almak için seçtiğiniz silahın da çok önemli olduğunu söylemeliyim. Peki hangileri dir bu etkili silahlar?

Shotgun

Düşmanlara yakın olduğunuz shootdodge hareketleri için en etkili silahlardan biri pompalı tüfektir. Jackhammer kullanıyoysanız bir shootdodge hareketi süresince yalnızca tek bir kez ateş edebileceksiniz. Bu yüzden kabalık gruplara karşı bu silahı kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Yakından yapılan saldırılar genellikle birçok düşmanı öldürübilmekte, ama eğer düşman size uzaksa kesinlikle bu silahı kullanmayın.

Desert Eagle

Desert Eagle silahının hem yakından, hem uzaktan yapacağınız shootdodge hareketlerinde çok iyi yaradığını söyleyebilirim. Isabel oranının yüksek olması ve verdiği hedeflere oldukça fazla zarar verebilmesi sayesinde orta ve uzun menzilde favori silahlardan olabilir.

Ingram

Ingram özellikle sık ateş edebilmesi sayesinde çok sevdığınız silahlardan biri olacaktır, ama bunun uzun menzilde pek de isabetli olduğunu söylemek de pek mümkün değil. Yine de tek bir ziplama sırasında birden fazla düşmanı rahatça vurabilmek de büyük bir ihtimalle tercih edeceğiniz bir özellik olacaktır. Eğer karşınızda düşmanlar dar bir alanda toplanmışlarsa (mesela bir koridor veya kapı ağızı olabilir), bu silah en etkili seçimdir.

Colt Commando

Oyundaki en mükemmel silahlardan biri olan Colt Commando ile hem yakın menzilde, hem uzak menzilde gönül rahatlığıyla shootdodge yapabilirsiniz. Hem zarar verme özelliği, hem de isabet oranı oldukça yüksek olan bu silahın cephanelerini zor savaşlar için saklamamanız önermeyi de unutmayayım.

**GİZLİ YERLER
(Easter Eggs)**

Max Payne'de içinde birçok gizli yer bulunan oyularlardan. Hoş bunların çoğu daha çok normalde fark edemediğiniz yerlerden geçip ilerleyerek cephane, silah falan bulmanız üzere kurulu olsa da ben sizin için ilk olarak özellikle değişik olanları seçmeye çalıştım (yani bunlar chapter'lara göre sıralı olmayacağı, en ilginç bulduklarımı önce yazacağım)

Sado-mazo odası**(Chapter 5-5 : In The Land Of The Blind)**

Woten'in ofisinden sonra girdiğiniz odadaki duvarda küçük bir resim göreceksiniz. O resme ateş edin ve arkasında çıkacak olan düğmeye basın. Düğmeye bastığınızda odanın diğer tarafındaki kanape yükselecek ve aşağı inen merdivenler göreceksiniz. İndiğiniz odada büyük ekran televizyona tıkladığınızda bir Star Trek parodisi izleyeceksiniz. Bu odanın bitişinde ise tamamen sado-mazo aletleriyle dolu bir dolap ve bu aletlerin suç ortağı olan yatağı göreceksiniz.

**Ölü rehine****(Chapter 5-4 : Backstabbing Bastard)**

Otoparka giden yokuşun hemen yakınında varılılığını göreceksiniz. Bu varilleri ve klima alemini kullanarak garajın çatısına çıkabiliyorsunuz. Çatıdaki renksiz kısma ateş ettiğinizde o kısım yıkılacak, siz de ardından içeri atlayabilirsiniz. Burada hem cephane, hem de rehineye

benzeyen bir ceset bulacaksınız. Duvarda "R Thanks" yazısı ve Remedy Entertainment'in yorumlarını dinleyeceğiniz bir radyo da burada bulunuyor.

**Bomba sallama yeri****(Chapter 4-4 : Put Out My Flames With Gasoline)**

Bölümün başındaki alevlerden kurtulmayı başardığınızda bu bölümdeki ilk düşmanınızla karşılaşacağınız odaya gireceksiniz. Dikkat ederseniz duvarda bir yük asansörü kapağı var. İşte buradan aşağı bir el bombası sakladığınızda merdivenin altındaki iki düşman da neler olduğunu anlayamadan ölecekler.

**Şişe dolu oda****(Chapter 4-3 : With Rats and Oily Water)**

Bu bölümdeki odalarдан birindeki pencerenin, dışarıdaki botu görebileceğiniz bir yer var. İşte burada aşağı bakarsanız şişelerle dolu bir oda göreceksiniz. Şişelerden birini vurduğunuzda bir pasaj açılacak. Bu pasaj takip ettiğinizde geniş bir odaya geleceksiniz ve burada hem sniper tüfeği, hem de cephe ne bulacaksınız.

**Soldier of Fortune II****(Chapter 3-6 : Fear That Gives Men Wings)**

Luigi's Laundry'den asansörle yukarıya doğru çıkışken hoparlöre ateş ettiğinizde o aptal asansör müziği kesilecek ve Max size teşekkür edecek. Buradan bir süre sonra pencereinden dışarıya çıktıığınız bir oda olacak (televizyonda haberlerin olduğu oda), sola doğru gittiğinizde oradaki pencereden başka bir odaya atlayabileceksiniz. Bu odanın duvarlarında iki tane Soldier of Fortune posteri ve pompalar var. Ayrıca eğer asansördeki hoparlörü vurmadiysanız, müziği bu odadan da duyamaya devam edeceksiniz.

**Silah Deposu****(Chapter 3-7 : Police Brutality)**

Gognitti kilitli kapıya geldiğinde arkanızdaçıktıda bir uydu anteni göreceksiniz. Bu köşeden karşı taraftaki çıkışına atladıkten sonra tellerle çevrilmiş bir bölgeye düşeceksiniz. Buradaki kapıyı açıp odaya girin. Gördüğünüz gibi burası resmen bir silah deposu (her ne kadar çoğuna sadece bakacak olsanız da). Ayrıca buradaki posterlerden birinde "Dopefish Lives!" yazıyor. Dopefish ilk olarak Commander Keen 4'te görülmüş, sonra da birçok oyundaki paskalya yumurtalarına konu olmuş bir karakter. Dopefish hakkında daha fazla bilgi almak için <http://www.dopefish.com> adresine bakabilirsiniz.



Fare Savaşları

(Chapter 3-2 : Live From The Crime Scene)

Bölümün hemen başındaki duvarda bulunan tuğlalarda bir delik göreceksiniz. Elinize el bombası alın ve delikten fırlatın. Artık yeni bir göreviniz var "I had declared a war against rats (farelerle karşı savaş açtım)". Bir süre sonra sulardan falan yürüyüp tren platformundaki düşmanları öldürdükten sonra geniş merdivenlere geleceksiniz. Tahmin edin merdivenin üstünde siz ne bekliyor: Fareler. Hem de elleinde Desert Eagle var :) Tavandaki lambalarдан birine ateş edip aşağı düşürün. Fareler kendi aralarında savaşmaya başlayacaklar. Eğer sizin fareleriniz kazanırsa etrafınızda savunma pozisyonu alacaklar, eğer karşı taraf kazanırsa sağ kalanlar peşinize düşecekler.



Orkestra

(Chapter 3-8 : Ragna Rock)

Sahne bölgесine girdiğinizde bateriye, mikrofona ve gitara tıklayarak güzel bir konser verebilirsiniz.

Piyano Konçertosu

(Chapter 4-5 : Angel of Death)

Büyük piyanonun olduğu yere geldiğinizde piyanoya tıklarsınız Max oyunun giriş müziğini çalmaya başlayacak. Müzik bittikten sonra piyanonun desteğine ateş edin ve tekrar çalmayı deneyin.



HİLELER

Haydi şimdi de size geçen ayki Hilekar sayfalarında yer almayan birkaç hile vereyim. İlk olarak geçen ay öğrendiğiniz gibi Developer Console penceresini açın (bunun için oyunun .exe dosyasını

-developer uzantısı ile açın, oyun sırasında F12 tuşuna basarak bu pencereye ulaşabilirsiniz).

• Şimdi oyunun gizli sonuna ulaşmak istyorsanız (haha bu hiç aklınıza gelmemiştir değil mi) developer console penceresine şu cümleyi yazın:

maxpayne_gamemode->gm_sendendofgamemesages();

• Oyunun herhangi bir bölümüne ulaşmak için ise şu komutu kullanabilirsiniz:

maxpayne_gamemode->gm_init(level ismi)

level ismi kısmına istediğiniz bölümün numarasını part1_level2, part3_level5 şeklinde giriyorsunuz.

• Oyunu -developer haricindeki uzantılar ile de açmanız mümkün. Mesela oyun .exe'sine sağ tıklayıp target dizinine -screenshot uzantısını eklerseniz oyun içinde F10 tuşuna basarak o çok sevdiğiniz shootododge saniyelemini ölümsüzleştirebilirsiniz. -window uzantısını kullanarak oyunun kendi ekranında değil, Windows üzerindeki bir pencerede çalışmasını sağlayabilirsiniz. Başlangıçtaki animasyonları izlemeden geçmek isterseniz de -skipstartup

uzantısını kullanabilirsiniz.

• Oyunu developer modunda çalıştırırken daha önce işe yaramayan bazı tuşlar da çeşitli görevler kazanmış oluyorlar. Bunlardan bazıları şunlar:

C	Üç farklı kamera modu arasında dolaşabilirsiniz
Home	Oyunun hızını artırır
End	Oyunun hızını azaltır
Insert	Max'i bir sonraki başlangıç noktasına ışınlar
Delete	Max'i bir önceki başlangıç noktasına ışınlar
Sol Ok	Soldaki dış kameralara geçer
Sağ Ok	Sağdaki dış kameralara geçer
Yukarı Ok	İllerideki dış kameralara geçer
Aşağı Ok	Gerideki dış kameralara geçer

Son olarak da bir sürpriz size. Diyelim ki oyun size çok kolay geldi ve tekrar tekrar bittiğinden en süt zorlukta oynamak istiyorsunuz (ben öyleyimdir mesela, Icewind Dale'i Heart of Fury modunda oynamak çok daha zevkli gelmişti). O halde hemen notepad ile bir metin dosyası açıyzısunuz ve şu satırları yazdıktan sonra dosyayı maxpayne.reg ismiyle kaydediyorsunuz (dikkat edin, çünkü bazen notepad sona bir de .txt uzantısı ekliyor, öyle olursa işe yaramaz):

REGEDIT4

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Remedy Entertainment\Max Payne\Game Level]

"normal"=dword:00000001

"nightmare"=dword:00000001

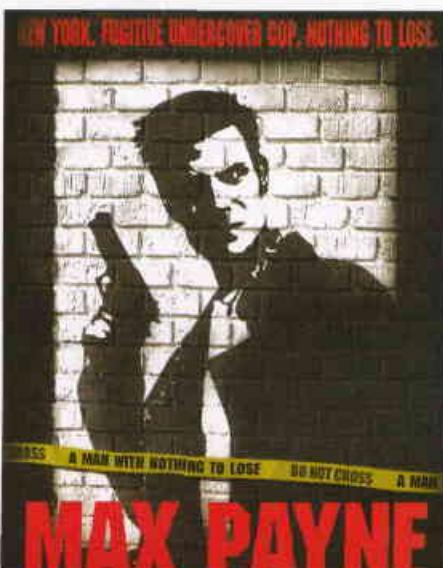
"timedmode"=dword:00000001

"hell"=dword:00000001

Şimdi kaydettiğiniz dosyaya çift tıklayın ve 'bilgiler registry'e ekleşin mi' sorusuna evet cevabını verin. Artık oyundaki tüm zorluk seviyeleri açık olacak.

Eh artık kafaniza Max Payne ile ilgili takılan hiçbir şey kalmamıştır sanırım. Size iyi oyunlar, bana da iyi geceler :) ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



Trials of the Luremaster

Bu Black Isle oyunlarının ardi arkası kesilecek gibi görünmüyör. Yo, elbette bu durumdan şikayetçi değilim. Her ay karşınıza yeni bir FRP oyunıyla, üstelik kaliteli bir FRP oyunıyla gelmekten daha keyifli bir şey yok benim için. Oynaması bir zevk, yazması ayrı bir zevk resmen :) Geçen ay içinde aldığım maillerden aranızda birçok Trials of the Luremaster canavarı olduğunu öğrendim, ama yine bu mailerin büyük bir çoğunluğunda çeşitli yerlerde takıldığınızı söylemişsiniz. İsterseniz oyunda hiçbir giz bırakmamalı, ne dersiniz?

OYNU BAŞLATIRKEN

Bu yeni ekleni kısma geçmek için Heart of Winter'in kurulu olması gerekiyor. Bu seferde önceki oyunumuzdaki karakterleri kullanırsak rahat ederiz. Trials'in HoW'den söyle bir farkı var: HoW, Icewind Dale kaydı gördüğünde bunu tanıyor ve oyuna eski karakterlerle devam etmek isteyip istemediğimizi soruyordu. Totl'de ise böyle bir şey yok. Ben ilk olarak HoW'deki son kaydımı yüklemek istedim, ama o kayittaki kapidan çıkışına (Icasaracht'ı öldürdüktən sonra) HoW'nin bir kez daha bittiğini gördüm. Çünküü HoW oynarken oyunu Expansion Only başlatmıştım. Eğer siz full game oynayıp da HoW kaydınızı yüklediyseniz Lonelywood'a dönmeniz mümkün. Eğer benim durumumdaysanız ve HoW'yi bitirdiğiniz karakterlerle oynamak istiyorsanız söyle yapmalısınız:

Tekrar bir Expansion Only oyun başlatın veya Lonelywood'da olduğunuz eski kaytlarınızdan birini yükleyin. Karşınıza o kayıtta bulunan grubunuz geldiğinde tek tek bütün karakterlere tıklayın Delete yapın. Şimdi eğer geçen HoW yazımı hatırlarsanız Icasaracht'ın odasına girildiğinizde bütün karakterlerin kaydedildiğini yazmışım (umarmış characters dizininin bir kopyasını almışınızdır). Şimdi o oyundaki characters dizinde HoW'deki karakterlerimizin en son halleri bulunuyor. Bunları tek tek Create Character bölümünden import edeceksizez. Tüm karakterleri yüklediğinizde level atlama kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Eğer characters dizinini kopyalamadıysanız son bir şansınız var HoW kaytlarınızdan Lonelywood'a dönebildiğiniz bir tanesini yükle-

yin ve o karakterlerle devam edin. Eğer bu da yoksa sizin için yapabileceğim bir şey yok demektir (baksanız tam 1402 harf boyunca sizin ekleniye yüksek level karakterle başlamazsınız için uğraştım).

Her halükarda Lonelywood'da bulunan Whistling Gallows Inn'e girin ve içerisindeki Halfing Man ile konuşun. Teklifini kabul edince kendinizi Anauroch'ta bulacaksınız.



İşte sizi yeni ekleninin bölmüllerine götürücek olan ıfaklık bu.

TAM ÇÖZÜM Anauroch

Halfing (daha doğrusu tam adıyla Hobart Stubbletoes) siz Anauroch çölüne getirdikten sonra evine giriyor ve yeni düşmanlarınız Harpies ile baş başa kalyorsunuz. Düşük level karakterlere zor gelebilecek olan bu yaratıklar, 13. level ve üstü karakterleri pek zorlayamıyor. İlk saldırıyı bitirdikten sonra haritayı dolamaya başlayın. Bir iki yerde daha Harpies ve Wyvern'lerle savaşacaksınız. Etraf temizlendiğinde Hobart'ın evine girin ve onunla konuşun. Sattığı eşyalardan Bag of Holding'i almanızı öneririm, böylece inventory sorununu büyük ölçüde çözebilirsiniz.

Sımdı haritanın kuzey batısına gittiğinizde Spectral Figure ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmadığınızda size bilmecemsi bir şeyler söyleyecek, not almanız gereklidir. Çünkü jurnal'a aktarılıyor bu tür şeyler.

Eğer haritayı dikkatli incelediyseniz hem batıda, hem de doğuda yukarı kata çıkışın bir merdiven olduğunu görmüşünüzdür. Her iki yönde de ikişer tane kule bulunuyor. İlk olarak amacımız bu kulelere tek tek girip, içerisinde neler olduğuna bir bakmak...

Doğudaki merdivene doğru gidin; kırk kışım siz üzerine geldiğinizde tamir olacaktır. Yukarı çıkışın ve ilk olarak kuzey kapısından ge-

cerek kuzeydoğu kulesine girin.

Kuzeydoğu Kulesi Bu ekranda istermediğiniz kadar Harpy öldürmeniz gerekecek, çünkü Harpy Queen ufak bir konuşmadan sonra hepsini üzerinize yolluyor. Hepsini öldürdükten sonra sıra Queen'e gelecek. Queen'in üzerinden Chautog's Thinker (Helm, +1 AC, +2 INT, -2 CHA) çıkıyor.

Şimdiden söyleyeyim. Bu kulelerden her birinde bir tane kol bulunuyor (aynı Baldur's Gate'te olduğu gibi Tab tuşuna basarak kapiların ve eşyaların yerlerini görebilirsiniz). Bu kolu çektiğinizde o kulenin tam çaprazındaki kulede merdiven açılıyor (ör. kuzeydoğu kulesi, güneybatı kulesinde merdiven açıyor). Yani tüm bu kuleleri temizledikten sonra kolları çekmeye unutmamalısınız. Bu kuledeki kolu çektiğinden sonra dışarı çıkışın ve aşağı doğru gitmek için diğer kuleye girin.

Güneydoğu Kulesi Bu kulede sizi birkaç maceracı bekliyor. Bunlar evil karakterler olduğu için ne söylerseniz söyleyin, eninde sonunda savaşa başlayacaksınız. Savaş başladığı anda mage Adran ortama bir de Djinni getiriyor. Yine de bu kötü elemanların sizin pek zorlayacağına sanmıyorum. Burada ele geleceğiniz dikkat çekici eşyalar arasında Adran'ın üzerindeki Cloak of Scintillating Colors (+3, büyülü zırhlarla giyilebilir) ve Djinni'deki Wind of Heaven (Scimitar +4, +5 vs. elementals) var. Odayı temizledikten sonra kolu çekin ve buradan ayrılmış haritanın diğer tarafındaki merdivenden üst kata çıkış. Yine ilk hedefimiz kuzeydeki kule.

Kuzeybatı Kulesi Bu kulede sıkıntılı Paladin Harald ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmadığınızda size kederli hikayesini anlatabilecek ve bu buna bir son vermek için kendisini öldürmenizi isteyecek. Bence bunu yapmayı çünüğü onu öldürdüğünüz anda reputation 5 düşüyor. Odayı araştırın ve yerdeki Holy Symbol of Helm'i alın. Şimdilik merdivenden inmeyin, önce tüm kuleleri bir gezelim, nasilsa acelemiz yok.

Güneybatı Kulesi Bu kulede, diğer kuledelerden daha bile basit bir savaşa gireceksiniz. Bu seferki düşmanlarınız Wyvern'ler. Hepsini öldürdükten sonra kolu çekin. Artık tüm kulelerdeki merdivenler aşılmış durumda, bu yüz-

den aşağı inmeye bu kuleden başlayabiliriz.

Test of Wisdom Aşağı indiğinizde karşınıza Luremaster çıkacak ve size bir bilmecə soracak. Çıkaracak olan seçenekler arasındaki doğru cevap WIND. Eğer diğer cevaplardan birini verirseniz, cevabın temsil ettiği tür yaratıklarla karşılaşmanız gerekiyor (ör. Iron – iron golem). Doğru cevap verdığınızda 120000xp kazanacak ve Tale of Sir Giles'i alacaksınız.

Test of Fortune Daha önce Harpy'leri öldürdüğünüz kuleye gidin ve aşağı inin. Luremaster bu sefer şansınızı sınayacak. Bunun için karşınızda 6 adet sandık bulunuyor. Bunların beşi tuzak, birinde ise aradığınız eşya var. Sandıkların hepsinde tuzak var gibi görünüyor ve disarm yapma imkanınız yok. Burada size tavsiyem oyunu quick save yapıp tüm sandıkları açın. Doğru sandığı bulduğunuzda quick load yapın ve doğru sandığı açın (iyi ki gerçek hayatı böyle durumlarla karşılaşmıyoruz).

Sandığın içinden Tale of Sir Geddan çıkaracak.

Test of Strength Kuzeybatı kulesine girip aşağı inin. Luremaster burada gücünü sınamak için yaratıklar gönderecek. Hepsini öldürdüğünüz zaman 120000xp kazanacak ve Tale of Sir Ellis'i alacaksınız. Animated Plates'lerin üzerinde yalnızca +1 eşyalar var, vakit harcamaya demez.

Test of Perseverance Güneydoğu kulesine girip aşağı inin. Luremaster yine üzerinize yaratıklar salacak, tümünü öldürdüğünüzde 120000xp ve Tale of Sir Zierkki'yi alacaksınız.

Abandoned Temple of Helm Artık tüm şövalyelerin öykülerini topladığınıza göre tapınağa girebilirsiniz. Tapınağa dışarıdaki merdivenlerin yakınındaki bir kapidan giriyorsunuz. İçeri girdiğinizde ilk olarak etraftaki örümcekleri öldürün, sonra sunağın etrafını araştırıp Manuscript of the Highwatcher'i bulup okuyun. Kasenin içine Symbol of Helm'i yerleştirinizde burada da merdivenler açılacak. Bu merdivenler sizi Crypt'a götürücekler.

The Crypt

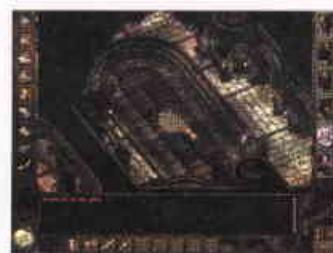


Bu levelde karşınıza daha önce çökmemiş bazı düşmanlar çıkıyor. Bunlar arasında sanişim sizi en çok rahatsız edecek olan Crypt Thing olacaktır. Bu yaratık görüş alanındaki grup üyelerinden birine teleport yapıyor ve kendinizi bir anda bu büyük haritanın hiç bildiğiniz bir yerinde, etrafınız yaratıklarla çev-

rili halde buluyorsunuz. Bu duruma düşmek istemiyorsanız size tavsiyem şu. Grubunuza bu levele girdiğiniz yerde bırakın ve yanına yalnızca iki en güçlü savaşçınızı alın. Ben bütün bu leveli sadece iki savaşçıyla rahatça bitirebildim. Bir Crypt Thing gördüğünüz anda diğer yaratıkları boş verip hemen onu öldürün. Geri kalanlar size fazla sorun çıkaramayacaklardır.

Bu levelde amacımız haritanın çeşitli kısımlarına yayılmış olan anahtarları toplamak olacak. Bu anahtarlar sayesinde Anauroch'ta şövalyelerini bulduğumuz şövalyelerin mezarlarına ulaşacağız. Anahtarların bazlarına ulaşmak için, önce diğer anahtarları bulmanız gerekiyor, çünkü aradaki kilitli kapıları ancak böyle açabiliyorsunuz. Sayfadaki haritada anahtarların yerlerini gösterdim, anahtarları aynı benim gösterdiğim sırayla alırsanız hiçbir kilitli kapıyla karşılaşmazsınız :)

Etrafta anahtarları bulmak için elinizi kolunuza sallayarak dolaşmıyorsunuz elbette. Karşılaştığınız yaratıklar arasında Blast Skeleton isimli, öldürügünüz zaman patlayarak soğuk zararı veren bir yaratık var mesela. Eğer grubunuzda soğuğa dayanıksız birileri varsa uzak tutun derim. Bunun dışında birçok yerde tuzaklar ve yine birçok yerde içinde pek de değerli olmayan hazineler bulunduran kisimlar var. Bunları Tab tuşuna basarak görevliliyiniz. Bütün bu haritada bulduklarınız arasında gerçekten işe yarabilecek tek bir silah var. Oda Platinum Key kullanarak girdiğiniz kisimda raflardan birinde bulacağınız Bastard Sword +3: Incinerator (%50 ihtimalle 1d8 ateş zararı, %10 ihtimalle düşmanı bayıltır). Bu silah özellikle Revenant isimli yaratıklarda çok işinize yarayacak çünkü Revenant'lar bir tür undead troll. Yani öldürmek için son darbeyi ateşe asit ile yapmalısınız.



Crypt haritasındaki odalardan birinde oldukça yüklü bir hazine bulacaksınız.



Kapıların hangi anahtarlarına gerek duyduğu, kırışlarına tıklayarak görevliliyiniz.

Bütün anahtarları bulup ortadaki yuvarlak odanın etrafındaki tüm kapıları açtığınızda, herhangi bir kilidi olmadığı halde açılmayan yedinci kapı kendiliğinden açılacak. Yeni açılan odaya girdiğinizde bir sürü undead'le savaşmak zorunda kalacaksınız. Hepsini katlettikten sonra odanın diğer ucuna gidin, biraz bekleyin ve gizli kapıyı bulup açın. Girdiğiniz bu odada dört tane tabut bulacaksınız, işte şövalyelerimizin mezarları.



Şövalyelerin mezarlarına doğru hikayeler koymalısınız.

Burada yapmanız gereken şey aslında çok basit. Han Ta le adlı altında şövalye hikayeleri bulmuştur ya, işte doğru mezarla doğru hikayeleri koyarak şövalyeleri huzura erdirmeniz gerekiyor. Tabutları açığında içinde bir silah görecelisiniz, hikayelerde de o şövalyenin favori silahının ismi geçiyor zaten. Yine de yapamazsanız hikayeler ve tabutlar söyle ekleyin:

Sol üst mezar	Balta	Tale of Sir Erris
Sağ üst mezar	Kılıç	Tale of Sir Geddan
Sağ alt mezar	Mızrak	Tale of Sir Zierkki
Sol alt mezar	Gürz	Tale of Sir Giles

Tüm şövalyelerin ruhlarını kurtardığınızda 42000xp kazanırsınız. Artık tamamen dişariya çıkip Spectral Figure ile ilk karşılaşığınız kapıya gidebilirsiniz. Aaaa o da ne? Kapı açılmış. Hadi içeri girelim de görelim neymiş bu Luremaster'in olayı.

The Keep

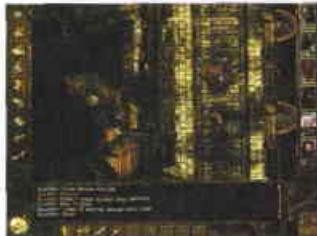
İçeri girdiğiniz anda yine Luremaster ile karşılaşacaksınız ve her zamanki gibi şiirimsi bilmecelerinden birini daha dinleyeceksiniz. İlk olarak kuzeye doğru gidip geniş açıklığa gelin. Gördüğünüz gibi hem sağda, hem de solda yukarı kata giden merdivenler ve bu merdivenlerin iki yanlarında zararsız gibi görünen Spectral Guard'lar var. Hemen uyarım, bu nöbetçiler şimdije kadar karşılaşığınız en güclü yaratıklardan biri. Normalde size saldırmalar da aralarından geçip yukarı kata çıkmak istediginizde düşman oluyorlar ve siz daha ne olduğunu anlamadan etraftan 5-6 tane daha gelip canınıza okuyor. O halde burada biraz desteğe ihtiyaç var. Öncelikle sağ taraftaki merdivene doğru gidin ve ortama Fire, Water ve Earth Elemental summon edin. Bunlar en azından bir iki tane nöbetçinin dikkatini çekmek için yararlı olacaklar. Sonra savaşçılarınızla bir nöbetçinin yanına gidin ve daha o düşmanın olmadan saldırın. Böylece bu ilk nöbetçiyi

January
January
January
January

daha ortam çok kalabalık olmadan öldüribileceksiniz. Elemental'lerden ölen olursa hemen bir tane daha yapın. Bu şekilde biraz zorlanarak ve birkaç kez Quick Load yaparak da olsa merdivenin etrafındaki tipleri temizleyeceksiniz. Rest yapın ve aynı işlemi soldaki merdivende bulunan nöbetçiler için de tekrarlayın. Onları da temizlediğinizde giriş katındaki tek nöbetçiler, kuzyede duvarın dibinde duranlar olacaktır. Onlara bulaşmamıza gerek yok.

Şimdi sağdaki merdivenlerden yukarı çıkmak isteride bir kitaplığın önünde Hobart'ı göreceksiniz. Yine az sonraki savaş için öne hazırlık yapın ve Hobart ile konuşun. Sizden bir anahtar isteyecek, ama elbette siz ona vermeyeceksiniz. Böylece Hobart'ın gerçek yüzü ortaya çıkıyor: o bir Rakshasa. Hatırlarsınız BG2'de Sultanes-selar'da da bu yaratıklardan vardı ve bunların da oldukça güçlü oldukları söylemeliyim. Elbette tek düşmanınız Hobart değil burada, onun haricinde bir Rakshasa daha ve yaklaşık 8-9 tane Invisible Stalker var. Herkesi öldürdükten sonra etraftaki büyülerini toplayabilirsiniz.

Aşağı inin ve bu sefer sol taraftaki merdivenlerden çıkış bir üst kata ulaşın. Bu geniş bölümdeki amacımız Lord Maluradek'i bulmak olacak. İlk olarak yukarı doğru gidin ve sağ tarafta doğru devam edin. Burada daha önce Icewind Dale oyunlarında görmemiş olduğum eski bir dostumuzla karşılaşıyoruz: bir Beholder.



Eski dostumuz Beholder'lar da Icwind Dale' e eklenenler arasında.

Bir Beholder'ı gördüğünüz anda öldürmeniz gerektiğini sanırım billyorsunuzdur. Aksi halde süper seri biçimde yaptığı büyülerle olayı sizin için oldukça zorlaştırabilirler. Neyse bu ilk Beholder'ı öldürdükten sonra sağa doğru ilerlemeye devam edin ve yoldan aşağı ilerleyin. İleride bir Beholder daha çıkacak öünüze. İşte onu gördüğünüz gibi iki savaşçınızı onun üzerine, bir savaşçınızı da yoldan geriye doğru gönderin. Çünkü birazdan arkanızda da bir Beholder saldırılacak ve eğer öünü kesemezseniz arkada kalan büyülerinizi rahatça harcayacak.

İlerlemeye devam edin, odalardan birinde bulacağınız Tome'u identify edince bunun +1 cha veren bir kitap olduğunu görüyoruz. Hoş artık karizmaya pek ihtiyacımız kalmadı ama yine de ana karakterinizle kullanın derim.

Bir süre daha devam ettiğinizde kendinizi Lord Maluradek'in yatak odasında bulacaksınız.

niz. Ben buraya da iki savaşçımı girdim ve ağılcası çok fazla zorlanmadım. Maluradek'in en büyük tehlikesi, sürekli yüksek level büyükler yapması (ki bunlar arasında Power Word: Kill ve Power Word: Stun da bulunuyor). Neyseki Maluradek'in yaptığı neredeyse hiç bir büyük savaşçımızın üzerinde etkili olamadı. Maluradek ölüme üzerinden Dead God's Dremming (bu kılıç Good karakterler kullanamaz) kılıçının alını. Arkasındaki kitaplarda Maluradek'in günlüğü var, onu da alın ve sağa giderek gizli kapıya açın. Yerdeki hazinenin içinde Dungeon Key bulacaksınız. Ayrıca isterseniz Great Shield +3'ü de alabilirsiniz.

Bu katta işimiz bitti, şimdi yine giriş katına geri dönün. Sağ taraftaki merdivenlerin orada, aşağıda kilitli bir kapıvardı. İşte elimizdeki Dungeon Key sayesinde o kapıyı açıp aşağı inemiyoruz artık.

The Dungeon

Dungeon katına indiğinizde karşınızda bir kapı, kapının iki yanında da iki tane kol görecesiniz. Kolları çekmeden önce biraz daha okumanızı tavsiye ederim. Bu kapalı kapıya açmak için kolları çekmenize gerek yok, Thief sayesinde kapıyı rahatça açabilirsiniz. Girişiniz odada sağda üç, solda üç tane olmak üzere altı tane oda var. Bu odaların içinde bir yaratık cinsinden 4 tane bulunuyor. İsteseniz bu kapıları da Thief ile açabilir ve sırayla tüm kapıları temizleyebilirsiniz. Kapının dışındaki kollardan soldağını çekince sol taraftaki üç kapı açılıyor, sağdaki ise sağdaki üç kapı açıyor. Eğer ben exp istemiyorum diyorsanız bu kata indiğinizde iki kolu da çekin ve yaratıkların bir-birleriyle savasmalarının bitmesini bekleyin. Bu sayede çok az yaratıkla savaşacaksınız. Yine de hardcore oyuncular için odalarla ilgili ayrıntı vereyim:

Sol alt oda	Minotaur	2000xp
Sol orta oda	Neo Brog Marauder	1500xp
Sol üst oda	Troll	1400xp
Sağ alt oda	Umber Hulk	4000xp
Sağ orta oda	Wyvern	1400xp
Sağ üst oda	Red Myconoid	1750xp

Tüm odaları temizledikten sonra yukarıda ki kapıyı açıp bir sonraki bölgeye geçin.

Bu bölgede de geçen bölgede olduğu gibi birçok kapı göreceksiniz. Ana odadan dört çapraz yönündeki odalarda birer Beholder bulunuyor. Hepsinin bir arada saldırısına çok zorlanırsınız, o yüzden bunları teker teker odalarına girerek öldürün.

Şimdi ilk olarak sağ taraftaki yola girin. Yol boyunca görevinizin hücrelerin içinde, bir önceki bölümde öldürdüğümüz yaratıklardan var. Bu yaratıklar sizin zorlayacağınızı sanıyorlarmış ama yolun bittişindeki odaya girmeden önce hazırlık yapın. Çünkü içeriye sizi yine 3

tane Spectral Guard bulunuyor. Diğer kolay yaratıklardan sonra bunlar gerçekten de ölümcül olabiliyor. Bu odada temizledikten sonra bir sonraki odadaki cesedin üzerinden kurukafayı alın.

Sağ tarafta işimiz bitti, sıra geldi sol tarafa. Burası da diğer tarafın neredeyse ters simetriği diyebilirim. Yine aynı şekilde yolu sonuna kadar yaratıkları öldürerek ilerleyin, son odadaki Spectral Guard'ları öldürüp cesedin üzerinden kurukafayı alın. Artık bu bölgemin kuzeyindeki kapının üzerindeki ağız geçmenize izin verecek (bizzat iki kafası olan, ama gözleri olmayan bir şey istemişti). Kapı açıldığında 42000xp kazanıyorsunuz.

The Bard's Cell Kolu çektığınızda kapı açılıyor ve içeri giriyorsunuz. Luremaster burada size ufak bir sürpriz hazırlamış. Arkanızdaki kapı bir daha açılmamak üzere kapanıyor ve yeni bir düşmanla, Olive Slime'lar ile karşılaşıyorsunuz. Bu yaratıkların saldırısını çok güçlü olmasa bile yalnızca büyüğünden etkilendikleri için biraz zorlanırsınız. Sayıları da oldukça fazla, bu yüzden tüm grubunuzla yukarıda kapının ağızına gidin, böylece size saldırıldıkların bir arada bulunacaklar. Büyücünüzle varsa önce Death Fog, sonra da Fireball büyülerini yapmayı başlayın. Fireball'dan elemanlarınız zarar görse de olur, sonuçta iki tane büyük yediğinde ölecek kadar zayıf değillerdir.

Ana odayı temizledikten sonra her iki yanındaki kapıları açın ve içerisindeki ikişer Olive Slime'i da öldürün. Artık yukarıdaki kapıyı açıp mağaraye inebilirsiniz.

Cave of the Jackal

Buradan itibaren biraz zorlanmaya başlayabilirsiniz, uyarayım. Buradaki amacınız kısaca şöyle: Bu mağara sisteminde beş tane mağara var. Bunların her birine girip Flawed Gem'leri toplayacaksınız, bunları Flawless hale getirecek ve dışarı çıkan portalı açacaksınız.

İlk olarak aşağı doğru gitmeye başlayın. Burada en fazla karşılaşacağınız yaratık Jackal Warriors olacak, bunlar Werewolf benzeri yaratıklar. Eğer etrafta Jackal Shaman görürseniz ilk olarak onları öldürmeye çalışın. Biraz aşağı gittığınızda sandıklardan birinde Hell's Bane isimli kılıç çıkaracak. Bu kılıç özellikle Battatezu ve Tanar'rı üzerinde oldukça etkili. Tam da 'burada demonların ne işi var' diye düşünürken aşağıdan üzerinize bir kaç tanesi saldırıyorlar. Eğer 'bekleyeyim, üzerinde geleni teker teker öldürürüm' diyorsanız işiniz çok zor. Çünkü aşağıda bu yaratıkların durmadan geldiği bir portal var. Stonehenge'e benzeyen bu yerin etrafındaki iki Summoner'i öldürerek demon akitini kesmeliyiniz. Buranın hemen yakınındaki yataktaki scroll bulacaksınız ve burada yapmanız gerekenler

hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

Haritada biraz daha dolaştığınızda düşman olmayan bir Jackal göreceksiniz. Rikash'a adındaki bu Jackal size Hobart ve Luremaster hakkında bilgiler verecek, ister seni sizi iyileştirecek ve de dinlenirken size göz kulak olacak.

Artık mağaralara girmeye başlayabilirsiniz. Size bunun için bir sıra söylemeyeceğim, onun yerine tek tek tüm mağaraları yazacağım. Hangi mağarada olduğunuzu, içeride karşılaşacağınızı yaratıktan anlayabilirsiniz.

Minotaur Mağarası Hemen ilerideki sandığın içinden Flawed Skydrop Gem'i alın. Biraz ilerlediğinizde bir Minotaur size onu öldürmemeniz için yalvaracak ve yukarı doğru koşmaya başlayacak. Dikkat edin çünkü tuaşa doğru gidiyorsunuz. Yolun sağlığı geniș alanda yaklaşık 20 tane Minotaur var ve bunların arasında Elder ve bir de Lord bulunuyor. Birlikte saldırdıkları için de çok fazla zorlanacağınızı sanıyorum. Yine Olive Slime'larda olduğu gibi kendi adamlarınızın da sağlığını riske atıp Fireball saldırısı yapabilirsiniz, yaklaşık 5 Fireball sonrasında kalanları rahatça öldürebildim. Minotaur Lord'un üzerindeki en dikkat çeken eşya Axe of the Minotaur Lord (1d12+4, %25 ihtiyalle bayıltır), bunu mutlaka alın.



Burada bir Minotaur kiyımı yapacaksınız.

Size tuzak kurulan geniş bölgede Altar of Heaven var, şimdilik bununla bir şey yapmayacağız ama yeri aklınızda olsun.

Dire Bear Mağarası Bu bölgede de yine tonlarca Dire Bear ile savaşmanız gerekecek. Bu yaratıklar vurduklarında oldukça zarar veriyorlar, bu yüzden sakın hafife almayın. Girişten hemen aşağı tarafta sandığın içinden Flawed Moonbar Gem'i alın. Haritanın yukarısında Altar of Night bulunuyor.

Harpy Mağarası Söylememek gerek var mı bilmiyorum ama bu mağarada da milyonlarca!? Harpy ile savaşacaksınız, Eskiden karşılaşlıklarınız yetmiyormuş gibi bir de ateş saldırısı yapan Infernal Harpy diye türü var bunların.

Açıkça söylemek gerekirse en fazla zorlanacağınız savaş bu olacak sanıyorum. Etraf biraz rahatlayınca doğuya doğru gidin ve sandığın içinden Flawed Pearl'ü alın. Bu mağaranın altı 'ta mağara girişinden batıya gittiğinizde karşınıza çıkacak.

Jackal Mağarası Yine çok zor bir mağara,

çünkü içeri girdiğiniz gibi Jackal, Greater Jackal, Stone Nuisance ve Jackal Shaman belalılarıyla karşılaşacak ve tahminimce birçok kez oyunu yüklemek zorunda kalacaksınız. En sonunda ortamı temizlemeyi başardığınızda sandığın içinden Flawed Fire Agate Gem'i almayı unutmayın. Bu mağarada da Altar of Day bulunuyor.

Spider Mağarası Artık bu belanın sonlarına geliyoruz. Bu mağarada adından anlayacağınız gibi birçok örümcekle savaşmanız gerekecek; umarım yanınızda yeterli sayıda Antidote bulunduruyorsunuzdur. Son bir gayretle tüm örümcekleri harcadıktan sonra sandığın içindeki Flawed Emerald'ı alın. Bu mağarada Altar of Earth var ve bunlar az sonra işinize yarılamaya başlayacak.

Tüm mağaraları temizledikten sonra tekrar Minotaur mağarasına dönün. İçinden Gem aldığınız sandığı geçin ve güneybatıya doğru devam edin. Yolun sonunda Chest of Seasons'ı bulacaksınız. Şimdi mağaralardan topladığınız Flawed Gem'leri birer birer sandığın içine yerleştirin.

Hiç bir işinize yaramayan Altar'ların içinde şu an beş tane Flawless gem siz bekliyor. Şimdi tek tek mağaralara girmeli ve altar'ların içlerinden Gem'leri toplamalısınız. Eğer altar'ların yanlarındaki Stone Nuisance'ları daha önceden akillilik yapıp öldürdüğünüz, bir kez daha ortaya çıktıklarını göreceksiniz. Eğer uğraşmak istemiyorsanız gem'leri alıp kaçın derim.

Tüm gem'leri topladıktan sonra ana mağara geri dönün ve sağ tarafa giderek portalın bulunduğu yere gelin. İlk olarak etraftaki yaratıkları temizleyin. Şimdi buradaki pentagramın köşelerine bulduğumuz gem'leri yerleştirmemiz gerekecek. Buradaki pislik kısımı şu: Doğru gem'i, doğru köşeye yerleştirmeniz lazımdır, aksi halde Cornugon'lar size saldıracaktır. Gem'leri koymağınız köşeleri koordinatlarıyla yazdım, anlatmak pek kolay olmuyor çünkü.

Star Sapphire	(x 3252, y 1970)	Heaven
Waterstar Gem	(x 3315, y 2092)	Sea
Diamond	(x 3399, y 2043)	Earth
Sunstone Gem	(x 3365, y 1972)	Day
Moonstone Gem	(x 3224, y 2046)	Night

Tüm gem'leri doğru yerlerine yerleştirdiğinizde portal açılacak ve 30000exp kazanacaksınız. Portalın ortasına tıkladığınızda oyunun son kısmına ulaşacaksınız.

The Keep – Throne Room

Yolculığınız tamamlandıında kendinizi tekrar Keep'te bulacaksınız. Luremaster buraya kadar gelebilmenize oldukça şaşıracak ve sizin son bir teste tabi tutacak.

Buradaki asıl zorlu düşmanın Luremaster olduğunu söyleyemem. Luremaster'in kendisine yardımcı olmaları için summon ettiği ölü

savaşçıların ruhları başınıza oldukça dert açacaklar. Bunların önceki Spectral Guard'lardan farkları yalnızca fighter'lardan oluşmamaları, Aralarında mage gibi çeşitli sınıflardan savaşçılar da bulunuyor, o yüzden herkese uygun bir taktik geliştirmeniz gerekecek. Luremaster ise Crypt Thing soyundan geliyormuş gibi sürekli odanın etrafında Dimension Door büyüsü kullanğından ona vurmak için bir oraya, bir burağa koşturmanız gerekiyor.

En sonunda bu zorlu savaştan da alnınızın akiyla çıktıığınızda kuzeye doğru ilerleyin ve Luremaster'in tahtını inceleyin. Tahttan Tarnished Ring bulacaksınız. Şimdi karakterlerinden birinin bu yüzüğü takmasını sağlayın. Ekranın alt kısmındaki Use Item simgesine tıklayın ve oradan da yüzük simgesine basın. Grubunuz oldukça gösterişli bir biçimde tekrar Los Angeles'a işlenen ve siz de bu eklentiye son noktayı koymuş olacaksınız.

SONUÇ

Göründüğün gibi bu seferki açıklamamız oldukça ayrıntılı oldu. Böyle yapmanın sebebi Throne of Bhaal hakkında aldığım 'yeterince ayrıntılı değil' şeklindeki birkaç eleştiriye. Aslında yazılarımda (özellikle de ayrıntı isteyen Black Isle oyunlarında) oldukça ayrıntıya gitmeye çalışıyorum ama sayfa sınırlamaları nedeniyle bu her zaman mümkün olmuyor. Dergide okuduğunuz ve yeterince anlayamadığınız tüm kısımlar hakkında bana mail gönderebileceğinizi (ve cevap alabileceğinizi) biliyorsunuz. Ama sizden ricam, israla dergide yazmadığım kısımlar hakkında benden tam çözüm göndermemi istememeniz. Dergiyi alıp yazılı okuduğunuzda benim oyunu oynamamın üzerinden oldukça zaman geçmiş oluyor ve her yeri enince ayrıntısına kadar hatırlamam pek mümkün değil. Bu yüzden bu tür isteklerinize cevap alamazsınız beni suçlamayın :)

Son olarak aranızdaki sıkı FRP oyuncularına bir önerim olacak. Heart of Winter'dan başlamak üzere Icewind Dale'ı Heart of Fury modunda oynayabiliyorsunuz. Bu modda yaratıklar çok çok güçlenseler de verdikleri experience puanları da oldukça artıyor (beholder'lar 14000 yerine 50000 exp veriyorlar mesela). Oyunda mümkün olan en yüksek levelere erişmek istiyor ve artık oyunun sizin yetenince zorlamadığını düşünüyorsanız oyunun konfigürasyon programından bu modu aktif hale getirebilirsiniz.

Neyse artık Icewind Dale 2'de görüşmek üzere (valla sallıyorum, böyle bir rivayet var. E herald Black Isle'in boş duracagini düşünmüyorsunuz, değil mi?) ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr

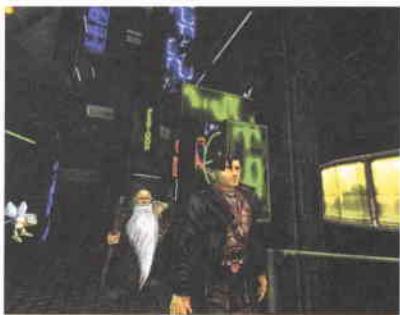
hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Anachronox

'Anachronox\oxnodedata\CONFIGS\Default.cfg' dosyasını herhangi bir text editörü ile açın 'set debug 0' satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin. Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

invoke 1.86 - Hile Menüsü
battlewin - Savaşlardan Kaçarsınız
noclip - No Clipping
exec noxdrop - Bilinmiyor
exec noxdrop_ai - Bilinmiyor
exec bed - Bilinmiyor
exec envshot - Bilinmiyor



Alone in the Dark: The New Nightmare

Masa üstünde target kısmı "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster" olan bir kise yol yaratın ya da varolan kısa yolun target kısmını değiştirin. Oyundakı Inventory ekranınıza gittiğinizde bir hile menüsüyle karşılaşacaksınız.

Sonsuz Save Bug'ı: Carnaby olarak malikanenin girişini tık ettinizde bir ara demo belirecek ve Edenshaw ile karşılaşacaksınız. Demonun sonunda size bir charm of saving verecek. Eğer demo bittikten hemen sonra saveleyip reload ederseniz demo gene başlayacaktır. Böylelikle her seferinde 4 save alabilirsiniz.

Max Payne

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonura gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizinini şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arasında dolaşabilirsiniz.

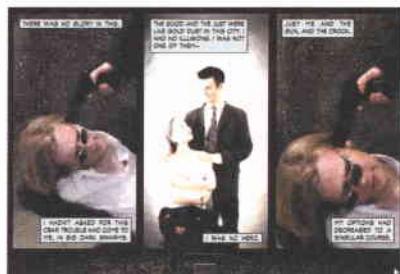
Hile Kodları

Oyunu gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşıyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cepheane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Bareta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP verir	gettmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper

Molotov cocktail

Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınızda yazdığınız rakam kadar ekler	c_addhealth[rakam]
Zipladığınız zaman ne kadar yükseceğini ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüş	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



Far Gate

Oyun sırasında hile modunu açmak için "/182461" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
/instabuild	Tüm birimleri yapar
/fog	Fog of War açar/kapar
/gates	Para verir
/stats	Statsları gösterir
/kenny	Tüm düşmanları öldürür
Tüm görevler	Ana menüdeyken 'superxstudios' yazın.



CHEATSTATION



Ape Escape

Debug mod: oyunu durdurup L1' i basılı tutarken hızlıca aşağı(2) ve üçgen yapın.

Daha fazla patlayan kurşun: oyunu durdurup R2, aşağı, L2, yukarı, sağ, aşağı, sağ ve soi yapın. Artık 9 yerine 99 patlayan kurşun toplayabiliyorsunuz.

Lunar: Silver Star Story

Videoları görüntüleme: "The Making Of Lunar: Silver Star Story Complete" diskini çalıştırın ve video başladığında yukarı, aşağı, soi, sağ, üçgen, start yapın. Şimdi diğer disklerle değiştirip istediğiniz videoları görebilirsiniz.

Lords Of Lunar mini-oyun: "The Making Of Lunar: Silver



"Star Story Complete" diskini çalıştırın ve video başladığında yukarı, aşağı, soi, sağ, üçgen, start yapın.

Parappa The Rapper

Bonus level: her bölümü "cool" derecesinde bitirirseniz, Sunny Funny ve Katy Kat' in masada dans ettiği bonus bölümü açılacaktır.

Parappa' nın sesini değiştirme: ilk iki bölümü "Cool" derecesinde bitirin. X(3), üçgen, yuvarlak, üçgen, kare(2), sağ, sol, kare ve X yaparak bölüm bitirin. Dördüncü bölümde X, kare, üçgen, yuvarlak ve X yapın. Parappa' nın sesi değişti. R1' e basılı tutarken yuvarlak veya üçgene basarsanız diğer karakterlerin seslerini de deneyebilirsiniz. Sunny veya Ninja olarak oynamak: level 1' i en az 3000 puanla cool derecesinde bitirin. Level 2' yi 1025 puanla bitirin. Level 3 ve 4' ü de 2000 puanдан yüksekte tamam-

Poseidon

Oyun sırasında [Ctrl] + [Alt] + C tuşlarına bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
1000 drachmae	Delian Treasury
Bırkaç ay sonra o ayki senaryoyu kazandırır	Ambrosia
Belirlenen noktaya fireball atar	Fireballs from Heaven
Towerlar inekleri vurur	Bowwine and Arrows
Günlük çalışanlar cheese costume giyer	Cheese Puff
Ses efektleri	SoundFrags
Her üç ayda bir granary dolar	Mammaldrome
Atlas projelerin daha çabuk bitmesini sağlar	AtlasTheGreat
Poseidon granary'e on katı balık sağlar	Seasick
Toprağa fireball atar	Hotlava
Bilinmiyor	Bigbadwolf
Bilinmiyor	Elite Sheep
Bilinmiyor	Rain From Heaven



Outlive

Oyun sırasında [Enter] tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu	#can i play with madness
Fazla para	#fortunes of war
Tüm harita	#fear of the dark



layın, Level 5' i 4000 puan ve cool derecesi ile bitirin, Level 6' yi en az 2000 puan ve cool derecesiyle bitirin, Bir sonraki oyunda Sunny veya Ninja seçim ekranı belirecek.

Ridge Racer Type 4

Tüm arabalar: Gran Prix modda, ilk yarışın ortasında oyunu durdurup kare(3), yuvarlak(4) ve üçgen(2) yapın. Japon versiyon için üçgen(3), yuvarlak(4) ve kare(2) yapmalısınız.

Multiplayer: aslında bu özellik tam olarak bir hile sayılır. Link kablosu ile iki makineyi birbirine bağladığınızda, dört kişinin aynı anda oynayabilmesini sağlayan bir "Link Battle" seçeneği açılacak.

Golf Resort Tycoon

Fazla para için

Oyun sırasında [Shift] + [Ctrl] + C + A + T tuşlarına basın

Warp Speed

Oyun sırasında [Shift] + [Ctrl] + W tuşlarına basın



Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura

Alignment'ınızı artırmak için

Alignment'ınızı iyiye doğru yükseltmek istiyorsanız sokaklardaki beggarlara (dilenci) devamlı olarak para verin.



Madden NFL 2002

Settings seçenekinden Secret Codes'u seçin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tüm klasik takımlar açılır	GOLDENGOD
1972 Raiders açılır	WILDCARD
1977 Cowboys açılır	PICKEDOFF



Ekstra araçlar: oyundaki 320 aracı da açtığınızda, 252 km/h yapan Pac-Man ve Sony Eat'em Up arabaları da time attack modda açılacaktır.

Ridge Racer High Spec Demo: tüm time attack pistlerindeki rekorları kırın. 4 tersine yol, 8 yeni araç ve bir bonus şarkıştı açılacak. Aynı zamanda başka bir bitiş de bulacaksınız.

Wipeout XL (Wipeout 2097)

Değişik gemiler: oyun yüklerken L1 + R2 + start + select' i basılı tutun ve menü açıldığa kadar bırakmayın.

Challenge 1 mod: password olarak kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen(2) yuvarlak, kare(3), üçgen, X ve kare yazın.



CHEATSTATION

Challenge 2 mod: password olarak kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, yuvarlak ve kare yapın.

Tüm parkurlar: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, üçgen, yuvarlak ve kare yapın.

Sınırsız enerji: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken üçgen, X, kare, yuvarlak, üçgen, X, kare ve yuvarlak yapın.

Sınırsız zaman: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken üçgen, kare, yuvarlak, X, üçgen, kare, yuvarlak ve X yapın.

Sınırsız silah: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(2), kare(2), yuvarlak(2) ve üçgen yapın.

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hile yapımadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniliyorsa aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLUKA yedegini alın.
- Eğer hex editör kullanırsanız bu "ultra edit" gibi aynı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bulabilirsiniz. Hemen bizi suçlamayın.

Independence War: Defiance

Pilot roster ekranına girin ve o pilot için belirlenen history ve mission screen kutucuklarından birini işaretleyin. Sonra History kutucuğunu işaretleyin ve "dethweeze" yazın. Böylelikle hile modu açılacaktır. Eğer kodu doğru girdiyseniz her tamamlanan görevin altında "Outcome" yazacaktır ve bir rakanı belirecektir. Şimdi aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Ekrana	Kod
Seçili mission'ı history'e ekler	Player history	[Sol Shift] + [Backspace]
Seçili mission'a outcome koyar	Player history	[Sol Shift] + =
Tüm missionlar açılır	Player history	[Sol Shift] + 0
Yenilmezlik	Game play	[Sol Shift] + I
Hedefteki gemi yok eder	Game play	[Sol Shift] + D
Hedefi dondurur	Game play	[Sol Shift] + [noktalı virgül]
Herhangi bir gemi yarıştırır	Game play	[Sol Shift] + K
Bir sonraki görev olayına geçersiniz	Game play	[Sol Shift] + S
Görevi kazandırır	Game play	[Sol Shift] + W
Önceki FMV'yi gösterir	Game play	[Sol Shift] + [Backspace]
Turbo modu	Game play	[Sol Shift] + A
Hedefin görüş alanına gidersiniz	Game play	[Sol Shift] + 8
Hedefin hızına eşitlenirsiniz	Game play	[Sol Shift] + 9
Tüm erişilebilir yerleri		
ve waypointlarını görürsünüz	Game play	[Sol Shift] + G
O anki Lagrange point		
destination'a gidersiniz	Game play	[Sol Shift] + J
Ekranın resmini alır ve PCX dosyası		
olarak "psg\resource\art\screens"		
dizinine kayit eder.	Game play	[Sol Shift] + P
Devamlı olarak screen shot alır	Game play	[Sol Shift] + M

Aşağıdaki kodları ise komut satırı parametresi olarak yazılırsa sonuç verir. Fakat save noktaları için olan kodlar evunun normal olarak devam etmesini engelleyebilir şimdiden uyaralım.



Sonuç	Komut satırı parametresi
Desktop penceresinde oyunu oynatır	-w
Sesi kapatır	-xsound
Save noktası 1'den başlatır	-start1
Save noktası 2'den başlatır	-start2
Save noktası 3'ten başlatır	-start3
Save noktası 4'ten başlatır	-start4
Save slot 0'i kullanırsınız	-slot0
Save slot 1'i kullanırsınız	-slot1
Save slot 2'yi kullanırsınız	-slot2
Save slot 3'ü kullanırsınız	-slot3
Save slot 4'ü kullanırsınız	-slot4
Save slot 5'i kullanırsınız	-slot5
Screenshotsları 3Dfx moda düzeltir	-nozlock

Independence War 2: Edge of Chaos

Once dizin altındaki .ini dosyasını açın. Sonra developer_mode = 0 satırını developer_mode = 1 olarak değiştirin. configs klasöründe gidin ve bu satırları default ini: klasörünün altındaki chets key bölümune yani yazılımın altına ekleyin.

Pilot zarar görmez	Klavye, I, CTRL, ALT
O anki hedef yok olur	Klavye, X, CTRL, ALT
Oyuncu hedefteki düşmana gider	Klavye, G, CTRL, ALT
Oyuncu kendine zarar verir	Klavye, K, CTRL, ALT



Extreme Paintbrawl 2

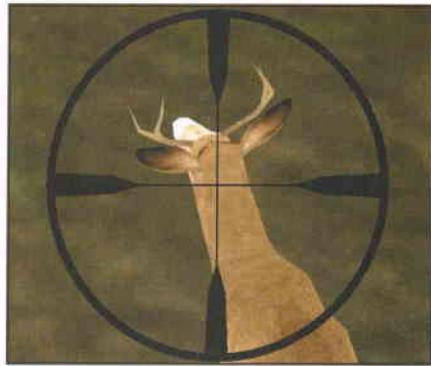
Hile Kodu: Sınırsız para, en iyi takım oyuncuları ve en iyi markerlar için takım adı olarak MAFIA yazın.



Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Aşağıdaki kodları girmek için F2 ye basın. Çalıştırmak için tekrar F2 ye basın.

Kod	Sonuç
dhfind	Sizi en yakındaki hayvanın yanına götürür
dhfindnext	En yakındaki hayvanı size getirir
dhnofear	Hayvanlar sizden korkmaz
dhswater	Yağmur yağdırır
dhzeus	Şimşek çaktırır
dhleaves	Yapraklar hissədar
dhtruck	Oyuncuya bir kamyonet verir



Red Faction

Oyun sırasında [-] tuşuna basın ve açılan pencereye aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
vivalahelvиг	God Modu
bighugmug	Tüm silahlar ve cepheane
heehee	- Uçma modu
camera1	Kamera açımı değiştirir
camera2	Kamera açımı değiştirir
camera3	Kamera açımı değiştirir



CHEATSTATION



Makineli tüfek: oyunu durdurup L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, X, kare, yuvarlak, X ve üçgen yapın.

Phantom sınıfı: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(3), ve yuvarlak(3) yapın.

Piranha takımı: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken X(4), yuvarlak, üçgen ve kare yapın.

Piranha craft: setup ekranında L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, X, kare, X, yuvarlak, kare, üçgen, X ve kare yapın.

Vostok Island ve Spilskinanke gizli pistleri: ana menüde L1 + R1 + select' i basılı tutarken kare, yuvarlak, kare, üçgen, yuvarlak, üçgen, X(2), üçgen, X(2) ve kare yapın.

Tetris: zamanlayıcı "11" saniyeyle gösterirken oyunu durdurun ve kare, X, yuvarlak, üçgen, kare, X, yuvarlak, üçgen, L1, L2(2), R2, R1, select yapın.

Shark Kölesi

Bu kodları kullanabilmek için GameShark, Exploder, Action Replay cihazlarına, veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe söyleyebilir:

- 1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
- 2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
- 3- Bu kodlardan istediğinizlerini işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın.

Kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

Ape Escape

Sınırsız hak: 800F442C - 0005

Sınırsız sağlık: 800EC268 - 0005

Ekstra altın: 800F4456 - FFFF

Sınırsız oksijen: 800F4D68 - 0258

Bölümü bitirmek için bir maymun: 800F4454 - 00FF

Disney's The Little Mermaid II

Sınırsız sağlık&hava: 800E7D88 - 0064

Tüm inciler: 800E9116 - 0005

Tüm paralar: 800E90FE - 0032

LeadFoot

Career modda isminizi "MEGASAXON" olarak girerseniz 1.000.000 \$ kazanırsınız.



Atlantis: The Lost Empire

Alt, tilda ve sonradan *** tuşlarına basıp aşağıdaki kodları girin. Kodları aktif hale getirmek için ise Alt+1 tuşlarına basın.

fly 1	Uçuş modu
all tools 1	tüm toolar



Grand Prix 3

Nadir bulunan arabaları almak için 1-9 tuşlarına basın ve "qwerty" yazın. Eğer çalışırsa David Coulthard bunu size söyleyecektir.



Primal Prey

Oyun sırasında .sss dosyalarını editleyerek ateş gücünü, paronizi ve dinazorların hızlarını artırabilirsiniz.

Oyun sırasında F2 tuşuna basarak aşağıdaki kodları belirtlen ekranlarda girin.

Kod: momoney , Weapons/Equip menüsünde bu kodu girdiğinizde fazladan para alırsınız.

Kod: dinoogod , Av ekranında bu kodu girdiğinizde God modu açırsınız.

Kod: actor find , İsim ekranında bu kodu girerseniz en yakın dinonun yanına gidersiniz.



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Bilirtilen ekranlarda sol shift ve eksi tuşunu basılı tutarak kodları girebilirsiniz.

Oyun ekranında "savegame" yazın. Böylelikle oyun savelenir.

Oyun ekranında "endmission" yazın. Böylelikle görev biter.

Ana menüde "unlock levels" yazın. Tüm campaign açılır.

Oyun ekranında topograph yazın. Etkisi bilinmiyor.

Sınırsız Save game.

Bunun için save game dosyasını silmeliyiniz.

Users\Saved\Campaigns\1985 dizinin altında bulabilirsiniz. Alt-Tab ile oyundan çıkışın. Save'ı yedekleyin Alt-Tab ile geri dönün ve ESC tuşu ile oyunu pause edin. Şimdi bir save hakkınız daha var.



Heroes Chronicles: The Final Chapters

Karakter modellerini görmek için

Max Payne'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayıp properties kısmındaki Target: Dizirin şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys" Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arasında dolaşabilirsiniz.

Hile Kodları

Oyunu gene yukarıdaki satırla başlayın. Daha sonra [F12] tuşıyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
God modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Sınırsız cepheane	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip
No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate'i kapar	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball bat	getbaseballbat
Dolu Beretta verir	getberetta
Dolu Dual Beretta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu TMP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper rifle verir	getsniper
Molotov cocktail	getmolotov
Grenade	getgrenade
Pain killers	getpainkillers
Sağlık	gethealth
Sağlığınızda yazdığınız rakam kadar ekler	c_adhealth[rakam]
Zipladığınız zaman ne kadar yüksèleceğinizi ayarlar	Jump[rakam]
Yaralı yürüyüşü	setwoundedstate
Normal yürüyüş	setnormalstate



CHEAT STATION

Super Puzzle Fighter II Turbo (Puzzle Fighter X 2)

Kolay kazanma P1:D01AE57 - 0000 / 801AE570 - 0100
Kolay kazanma P2:D01AE81C - 0000/801AE81C - 0100

Tüm ödüller:

50000704 -



-

0000/8016CAE4 -

FFFF -

8016CAFA -

FFFF/8016CAFE -

FFF

Parappa The Rapper

Daima "cool":8013C368E - 0000
Daima 999:801C3670 - 03E7

Wipeout XL

Sınırsız zaman:80095814 - 0BB8
İstemediğiniz kadar silah: 80111246 - ****
0101: Rockets
0202: Missiles
0303: Mines
0505: Electro bolt

0606: E-pak

0707: Autopilot

0808: Shield

0909: Turbo boost

0A0A: Sağ roket

0B0B: Sol roket

0C0C: Quake disruptor

0D0D: Plasma bolt

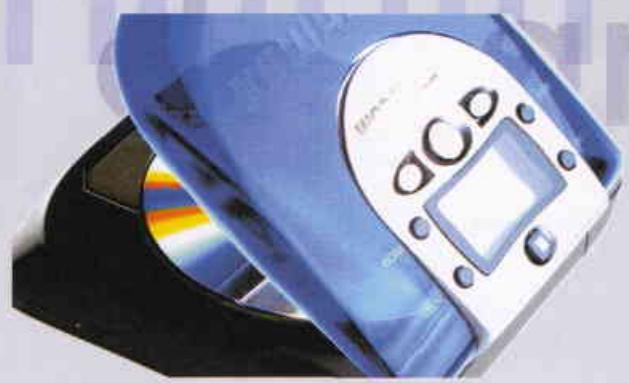
0E0E: Thunder bomb

0F0F: Gatling gun ☺

donanim



creative sound blaster audigy



inceleme

haberler sf 96

creative sound blaster audigy sf 98

inceleme sf 101

Freecom Beatman

Creative PC-Cam 300

ez's zone sf 102

donanim pazari sf 103

teknik servis sf 104

Bu ay Dünya'da inanılmaz gelişmeler yaşanırken Donanım dünyası oldukça sakindi. Mevcut kriz ortamına rağmen oldukça iyi geçen Bilişim 2001 sektörümüzün guruğu oldu. Bilişim 2001'de ki en önemli yeniliklerden olan Creative'in yeni ses kartı Audigy'de ayağının tozuyla ofisimizdeydi. Ses dünyasının bu yeni yıldızını hem uzun uzun inceledim hem de EZ's Zone'da onun için faydalı ipuçları verdim. Ha bu arada.. Onur hazzetleri 40 gün 40 gece süren Bodrum seferinden döndü. Kendisini özleyenler (yoktur ya) Teknik Service bir uğrasın. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek



Level Donanim Hit

Donanim'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanim'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdigimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

gamecube sessiz sedasız geldi

Nintendo konsolu Japonya'da piyasaya sürüdü

PS2 ve X-BOX'a nazire yaparcasına sessiz sedasız geliştirilen ve bir anda E3'ün yıldızı olan GameCube'ün piyasaya çıkışının sessiz sedasız oldu. Ne mağazaların önünde uçuşubacaksız kuyruklar vardı ne de ortam bayram havasındaydı. İddiasız bir resepsiyonla durum halka bildirildi ve Japon'lar usul usul gidip yeni konsollarını aldılar. Muhtemelen eve gidip sakin sakin oynadılar ve sonra uykuları geldi yattılar. Ah GameCube'ü biz yapmış olacaktık ki nasıl yi-

kardık ortalığı. Ali Sami Yen'i cehenneme çevirirdik. Bu arada temel sistem ve grafik alt yapısını ATI'nın hazırladığı konsola ATI'nın logosunu da koymuşlar.

Bu arada GameCube'den daha geç çıkacak olsa da X-BOX fırtına gibi geliyor. Toys R Us'ın web sitesinden sunulan ilk parti pre-order'ların sadece yarım saat içinde tükendiği açıklandı. Ekstra aksesuarlar ve oyunlarla sunulan bu pre-order (ön sipariş). Yani ürünü piyasaya çıkma-

dan alıyorsunuz ilk sizin oluyor gibi) seçenekleri üstelik 200\$ daha pahalıydı. Bu arada Microsoft'un sahibi olduğu dünyanın en büyük online oyun ağlarından MS Zone'un imkanlarını da kullanarak X-BOX için benzeri görülmemiş bir online oyun ağı yaratacağı açıklanıyor. Şu an sadece Dreamcast için SegaNet isminde böyle bir ağ bulunuyor. PS2 ve GameCube'ün böyle bir özelliğe kısa vadede sahip olamayacağı kesin.



nvidia ve ati'ndizüstüsusavası

Grafiğin devlerinden son haberler

Intel ile AMD arasındaki rekabetin eski heyecanını yitirken grafik çipi üreticileri arasındaki gittikçe heyecanlı hale geliyor. ATI'nın üst üste duyurduğu yeni ürün ve teknolojilerinin ardi arkası gelmiyor. Dizüstü bilgisayarlar için geliştirilen ve ATI'nın tüm yeni teknolojilerine sahip olan Mobility Radeon 7500'ün duyurulmasıyla NVIDIA bir parça sarsılmış gibi gözüküyor. Çünkü geçen iki sene içinde kararlı adımlarla ilerler ve grafiklerle ilgili her alan ele geçirirken hiçbir engelle karşılaşmamışlardı. Ayrıca GeForce Go serisi grafik çipleri ile bir ilki başararak dizüstü bilgisayarlara yüksek 3D performans sunmuşlardır. ATI biraz geriden de takip etse NVIDIA'yı hiçbir alanda tek marka bırakmadaki kararlığını gösteriyor.

İşin beni en çok eğlendiren yanlı ATI'nın yeni Mobility Radeon 7500 ile birlikte dizüstü bilgisayarda pil ömrünü uzatan Powerplay isimli yeni teknolojisini

duyurmuş. Oyun oynarken ve DVD izlerken pilin daha idareli kullanımını sağlayan bu teknoloji pilin dayanma süresini yarınlı saat kadar uzatabiliyor. ATI bunu aşıkladıktan sadece 3 gün sonra NVIDIA aynı teknolojiyi PowerMizer adıyla geliştirdiğini duyurdu. Acaba ATI'nın duyurusunu hemen ardından 3 içinde yeni teknoloji mi geliştirdiler yoksa zaten böyle bir şeyi zaten uzun süre önce geliştirmişlerdi de halka duyurmak ATI'nın duyurusunun ardından mı akıllarına geldi merak ediyorum. Şu aralar NVIDIA gerçekten sıkıntılı gözüküyor. 6 ayda bir yeni ekran kartı çıkışma projelerinin aksamış olması, Nforce'un gecikmesi, GameCube'ün X-BOX'dan önce piyasaya çıkışının bir anda rüzgarın yönünü değiştirdiği gibi. Şu aralar NVIDIA'nın buna karşı yapabildiği tek şey yeni Detonator 4 sürücülerini. Microsoft'la fazla içli dışlı oldukça dudaklarından mı yoksa sadece trendi yakalamak is-

tediklerinden mi bilinmez bu yeni Detonator'ün ismi Detonator XP olmuş. Windows XP için ne denli optimize edildiği bilinmez ama özellikle GeForce 3'lerde performansı oldukça arttıyor. Son olarak rivayetlere bakalım. NVIDIA'nın, ECTS fuarında basına sızdırıldığı bilgilere göre firma bir ay sonra GeForce3 Ultra ve GeForce3 MX'yi piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Henüz bu yeni iki kartla ilgili hiçbir detayı bilmiyoruz. Ancak GeForce3'de zaten en hızlı RAM'ler kullanıldığından daha hızlı bir Ultra modelini üretmenin hem imkanlar hem de maliyet olarak NVIDIA'yı zorladığını söyleyenler. Ancak GeForce2 MX'in ardından GeForce3'ün de çok başarılı olacağının konusunda herkes hem fikir.



Intel ve VIA kavgası

VIA'nın geliştirdiği ve Pentium 4'leri DDR-RAM'le kullanma imkanı sağlayan P4X266 çipi iki firmaların arasını feci derecede açmış durumda. Intel, VIA'nın Pentium 4 ile ilgili hiçbir ürün üretme lisansı olmadığını iddia ediyormuş. Anakart çipsetleri pastasında oldukça büyük bir dilimi VIA'ya kaptıran Intel aynı şeyin Pentium 4'lerde de başına gelmesinden korkuyor gibi. Bu arada P4X266'nın büyük ilgi gördüğü ve yüksek talep olduğu gelen haberler içinde.

Windows XP tamamlandı

Microsoft, 24 Ağustos tarihinde Windows XP'nin tamamlandığını ve büyük sistem üreticilerine dağıtılmaya başlanacağını açıkladı. Geçen ayda söylediğim gibi Windows XP dünya çapındaki büyük sistem geliştiricileri tarafından 25 Kasım'da ki yasal piyasaya çıkış tarihinden yaklaşık 1.5 ay önce piyasaya çıkacak. Şu aralar bu tip firmalardan bir PC alırsınız Windows XP yükülü olarak bulmanız muhtemel.



intel ver ambus beş senedaha IBM, ay, uzay ve fəzəvs.

Anlaşma tazelendi

1996'da yaptıkları anlaşmaya dünya evine giren Intel ve RAMBUS bu ay mukavele tazelediler. Yeni anlaşmaya göre RDRAM, Intel'in favori RAM tipi olmaya devam edecek. Daha önceki anlaşma Intel'in DDR-RAM kullanmasını engelledi. Bu yeni anlaşmada böyle bir madde olup olmadığı bilinmiyor. Ancak yapılan açıklamalara bakılırsa DDR-RAM'le uyumlu bir çip üretebileceği olası da Intel'in favorisi RDRAM olarak kalacak.

Bu arada RDRAM fiyatlarına yapılan eleştirileri bir

parça durdurma arzusuyla Intel SD-RAM destekli Pentium 4 uyumlu çipseti i845'i piyasaya sürdü. SD-RAM'ın Pentium 4'ün performansında ciddi bir dar boğaz olacağının kesin. Muhtemelen i845 daha çok "Pentium 4" markası ile PC satmak isteyen ama içi olabildiğince ucuzu kapatmak isteyen OEM firmalarınca rağbet görecektir. Bundan sonra P4 işlemci bir PC alırken daha dikkatli olmak lazımdır. i845 çipseti ile piyasaya çıkacak ilk anakartlar ABIT BL7-RAD, ASUS P4B, FIC VC11 ve MSI 845 Pro2 LE olarak açıklandı.



1996'da yaptıkları anlaşmaya dünya evine giren Intel ve RAMBUS bu ay

mukavele tazelediler. Yeni



anlaşmaya göre RDRAM, Intel'in favori RAM tipi olmaya devam edecek. Daha önceki anlaşma Intel'in DDR-RAM kullanmasını engelliyordu. Bu yeni anlaşmada böyle bir madde olup olmadığı bilinmiyor. Ancak yapılan açıklamalara bakılırsa DDR-RAM'le uyumlu bir çip üretme olasılığı olsa da Intel'in favorisi RDRAM olarak kalacak.

Bu arada RDRAM fiyatlarına yapılan eleştirileri bir parça durdurma arzusuyla Intel SD-RAM destekli Pentium 4 uyumlu çipseti i845'i piyasaya sürdü. SD-RAM'ın Pentium 4'ün performansında ciddi bir dar boğaz olacağının kesin. Muhtemelen i845 daha çok "Pentium 4" markası ile PC satmak isteyen ama içi olabildiğince ucuzu kapatmak isteyen OEM firmalarınca rağbet görecektir. Bundan sonra P4 işlemci bir PC alırken daha dikkatli olmak lazımdır. i845 çipseti ile piyasaya çıkacak ilk anakartlar ABIT BL7-RAD, ASUS P4B, FIC VC11 ve MSI 845 Pro2 LE olarak açıklandı.

siemens' in yenile telefonları

Tüm seri yenilendi

Sizin pek haberiniz yoktur ama Level'in donanım editörleri cep telefonu konusunda Siemens fanatlığıdır. Onurla bazen oturun onun M35'le benim S35'yi yan yana koyar hayran hayran bakarız. Eh, Siemens yeni modeller sürer piyasaya da biz atlar mı? Laftı uzaştıdan yeni cıclere bakalım. S45 yeni üst model ve görünüş olarak S35'le SL45 arasında gibi, SL45'de olduğu gibi sarı back-light eklenmiştir. En önemli avantajı GPRS desteğine sahip olması. Entegre anten, sadece 93gr ağırlık ve 69cm hacimle oldukça ergonomik gözüküyor. Akılınıza gelebilecek tüm özelliklere sahip. Üstelik T9 kütüphanesi değiştirilebiliyor. Yani Türkçe T9



yükleyebilirsiniz. Ayrıca tam 7 satırlık ekrana sahip. ME45 yine bir parça daha büyük ve ağır ama toz ve suya karşı dayanıklı. ME45'de GPRS'e ve 7 satır ekrana sahip. Üstelik pil: Li-Ion olmuş. T9 küt-

tüphanesinin değiştirilebilirliği gibi bir iki küçük özellik hariç bütün özellikleri hemen hemen S45 ile aynı. Yani bu sefer M35 ile S35 arasındaki farkı 45 serisinde kapamışlar.

C45 ise bir garip. Eski C35'in fiyatı dışında pek bir şekeyi yanılmadığını gösteren Siemens hadi bu da Nokia gibi bir şey olsun demmiş sankı. Değiş tokuş kapak (Onlar Clipt diyor), download edilebilen melodi ve logolar falan, Üstelik üşenmeden Paris'e gidip ümidi tasarımcı Lili Edelkoort'a bir sürü kapak tasarımı falan yapmışlardır. Ayrıca Battle Mail isminde birde multi-player oyunu varmış. Ne diyim... Funky!! But not Siemens

→ Kodaktan ikisi bir arada

Yeni MC3 hem MP3 player hem de kamera

Geçen ay size hem dijital kamera hem de MP3 Player olan Pretec DC-530'u tanıtmıştım. Bu ay Kodak benzer bir ürünü piyasaya sürdü. Oldukça sık görünen kaliteli bir ürün MC3. Sadece 640x480 çözünürlükte resim çekilebilemeye karşın MP3'ler için 64MB RAM'e ve ID3 TAG okuma özelliğine sahip.



Müzik dinlerken LCD ekranından şarkıların isimleri görünüyor. İlk yorumlara göre bir Kodak ürünü olmasına karşı fotoğraf çekme konusunda zayıf ama MP3 calma konusunda çok başarılıymış. 299\$'lık fiyatı pek cazip değil, bunun yerine bir dijital kamera ve bir MP3 player almak çok daha mantıklı olabilir ama bu tip cihazlara eğlenceli cihazlar gözüyle bakmak lazımdır. Tatil giderken çanta ya atılabilecek bir şey. Tabii benim gibi 10 senede bir tatil yapan biriyseniz ayrı.

hp, compaq'ı yuttu

Aslında çok bahsedilecek bir şey yok. HP parayı bastırıp (parada para ama 25 Milyar \$) Compaq'ı satın aldı. Bu herhalde HP'yi dünyanın en büyük PC üreticisi yapar. Yapmasa da bize ne? (Bu arada sektörde haberler uzmanımız Serpil hanım diyor ki "Aslında olay kesin değil. Amerikan senatosu ve Avrupa birliğinin onayı gereklidir. Ayrıca onay alınsa bile birleşme 2 sene sonra olacak.") ☺ ☺ ☺

AUDIGY

**Sound
BLASTER**
TM

Creative'in pek rakibi kalmadı ama bir yerlerde varsa da bayağı ağlayacak. Creative'in yeni bebeği Audigy benzersiz!

Bundan tam 12 sene önce kardeşlik ilk Sound Blaster ses kartı ile. Ve tam 12 senedir "ses kartı" denince akıllıza ilk Sound Blaster geliyor. Zamanla Sound Blaster serisine her yeni model eklendiğinde yeni bir özellikle karşılaştık. İlk modelden 3 sene sonra çıkan Sound Blaster 16 bize CD kalitesinde ses sunuyordu, ondan iki sene sonra çıkan AWE 32 de gelişmiş WavEffects Synthesis ile tanıştık, iki sene sonra çıkan AWE64 Gold ise altın kaplama ses çıkışları ile ses kalitesi olarak o ana kadar gördüğümüz en iyi ses kartıydı. Ancak serideki en büyük gelişme bundan üç sene önce Sound Blaster Live! ile yaşandı. Çok güçlü olan EMU10K1 işlemci ile Live! rakipsiz ve pozisyonel ses standartı EAX ile oyulara başka bir atmosfer katıyordu. Bundan bir sene sonra Live!'a dijital çıkışlar eklendi ve geçtiğimiz sene Live! DE 5.1 ile Dolby Digital yeteneğine kavuştu.

Yeni kartımız: Audigy

Dünyanın bir numaralı ses kartının kısa tarihçesi böyle. Ancak serinin

en genç üyesi Audigy ile bugün gelen nokta öyle bir paragrafta anlatılacak gibi değil. Çünkü Audigy, Sound Blaster serisinde bugüne dek yaşanan en büyük gelişmeyi beraberinde getiriyor. Audigy'nin bize tanıttığı yeni özelliklere gelmeden önce Live! dan miras kalan özelliklerine bir bakalım.

Audigy, Creative'in bundan önceki Live! ses kartları gibi birkaç farklı modelde sahip. Standart model Audigy Digital Entertainment sadece Audigy kartına sahip. Audigy Platinum internal Audigy Platinum EX ise external drive'a sahip. Bu drive'lar üzerinde pek çok ekstra giriş bulunuyor. Bunları ilgili kutuda görebilirsiniz. Ayrıca Platinum modelleri uzaktan kumanda sahip. Bu kumanda Infra CD-ROM'larda olduğu gibi pek çok fonksiyona sahip ancak çok daha geliştirilmiş. Yine Live'larda olduğu gibi temel ses kartı olarak tüm modeller birbirinin aynısı.

Audigy, tipik Live! 5.1'lerde olduğu gibi Dolby Digital ses çözümlüyor. Yani kendi decoder'i olmasa bile 5.1 bir hoparlörünüz varsa destekleyen DVD

Creative PlayCenter 3



Audigy ile birlikte gelen Creative'in PlayCenter'da oldukça gelişmiş. PlayCenter ile CD'den MP3 ve WMA dosyaları üretebiliyor, müzik CD'leri hazırlayıp basabiliyorsunuz. Her türlü ses dosyasının yanı sıra video formatlarının çoğunu da çalabiliyor PlayCenter. Ayrıca Nomad Manager'da PlayCenter'e entegre edilerek Creative'in MP3 player'larına müzik aktarımını PlayCenter üzerinden yapabilmeyi sağlanmış.

EAX'a dahil olan Advanced EQ ayarları sayesinde PlayCenter'da diğer hiçbir müzik programında bulamayacağınız kalitede equaliser ayarları yapabiliyorsunuz. PlayCenter, Pitch olarak adlandırılan şarıkları yavaşlatıp hızlandırma özelliğine de sahip. Ayrıca çaldığınız dosyalardan veya mikrofondan direkt kayıt yapabiliyor. Artık hemen her yazılımda bulunan skin değiştirme özelliğini PlayCenter'a da eklenmiş. Beraberinde oldukça sık ve karışılık bir skin paketide geliyor.

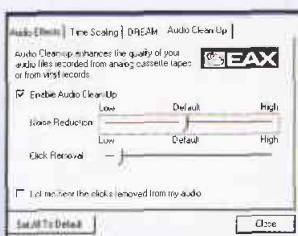
DREAM

PlayCenter'da bulunan başka bir ilginç özellik DREAM. EAX ayarları altındaki bu opsiyon ile bir müzik parçasında Bass'ları, vokalleri ve tiz enstrümanları istediğiniz hızda çevrenizi döndürübiliyorsunuz. Eğer 4.1 hoparlör setine sahipseniz her üç farklı tondaki vokal ve enstrümanlar bir

yandan çalarken bir yandan çevrenizde çemberler çizerek koşturuyorlarmış gibi oluyor. Üstelik her ton farklı hız ve yönde dönebiliyor. Müzik dinlerken kimseye faydası olmaz elbette ama Audigy'nin günde göstermesi açısından oldukça hoş.

Audio Clean-up

Audigy'nin en güzel özelliklerinden biri de yeni Creative PlayCenter'da bulunan audio Clean-up Özelliği. Diyelimki elinizde



çok sevdığınız plaklarınız veya kasetleriniz var. Bunları MP3'e veya Müzik CD'sine çevirmek istiyorsunuz. Hem ömrülerinizin hem de rahat rahat dinleyebilin diye. Line-In'den bunları Wave (.wav) formatında kaydettiniz ve MP3 yaptınız. Bunu yaptığınızda hem ses kalitesinin oldukça kötü olduğunu hem de müzik parçasının üzerinde ses kalitesini bozan hisselerin yani dip sesler olduğunu görebileceksiniz. PlayCenter'da EAX özelliklerine girer ve AudioClean-up'u etkin hale getirirseniz tüm bu dip sesler gidecek. Daha sonra equaliser'da ses tonlarını istediğiniz gibi ayarlar ve parçayı tekrar kaydedersiniz. Sonuç en az CD'den üretilmiş MP3'ler kadar iyi oluyor. İsterseniz daha sonra müzik CD'si olarak da kaydedebilirsiniz.



EAX Advanced HD Efektleri



Audigy'nin en büyük yeniliği EAX Advanced HD kuşkusuz. EAX Advanced HD'yi EAX'a göre üstün kılan şey ise sahip olduğu 7 temel özellik ve efekt. Bunlara yakından bakalım.

Multi-Environment

Live! Kartları aynı anda sadece bir ortama göre sesleri oluşturabilecek güçtedeydi. Ancak Audigy işlem gücü olarak Live! dan çok daha güçlü olduğu için aynı anda 4 ayrı ortamın seslerini renderleyebiliyor. Mesela aşağıda ki diyagramda İşkeletin sesi size ulaşırken koridor efekti, hayaletin sesi ise kuyu efekti taşıyor. Sizinle aynı ortamda bulunan saat ise oda efekti ile işleniyor. Böylece siz hangi sesin hangi yönden geldiğini yanı sıra hangi ortamdan geldiğini de farkediyorsunuz.

Buna daha açık bir örnek verelim. Dielimiği Counter-Strike oynuyorsunuz ve harita da de_dust. Aşağıdan gelen rampanın çıktıği açıklıkta, koridorun orta çıkışının hemen yanındasınız ve yüzünüzde aralık tahta kapıya bakıyor. Bu sırada ar-

kanızdan birinin yaklaştığını duyuyorsunuz. EAX'da tek farkedebileceğiniz arkadan yaklaşan biridir. Ancak EAX Advanced HD'de düşmanın tam olarak nerden geldiğini bilebilirsiniz. Çünkü koridorдан geliyorsa ayak sesleri daha boğuk ve yanaklı olacaktır, yok rampadan geliyorsa daha net ayak sesleri olacaktır.

Environment Obstruction

EAX Advanced HD aynı zamanda gerçekçi ses yansımalarında yaratabiliyor. Ancak dikkat edin yanık değil yansıtma diyorum. Çünkü ses bir yüzeyden yaşadığı zaman bunun anlamı yüzeyin diğer tarafına dolaylı olarak ulaşmasıdır. Böylece EAX'da olduğu gibi oyunlardaki sesler boş bir ortamdaymış gibi sürekli aynı gelmeyecek. Ses kaynağıyla aramızda bir duvar, kulu girdiği zaman ses direkt olarak değil azalarak ve çevreden yansarak bize ulaşacak.

Şimdi az önceki örneğimize dönelim. Düşmanın koridorun mı yoksa rampadan mı geldiğini Multi-Environment sayesinde anlayabiliyoruz. Peki ya rampadan de-

ğilde rampanın solunda ki dar yoldan geliyorsa. Bu durumda ayrimı Obstruction sayesinde farkedeceğiz. Çünkü rampadan gelen ses dolaylı olarak bize ulaşırken soldan gelen birinin sesini sıreklilikle duyacağız.

Environment Occlusion

Occlusion'da ise ses kaynağıla aramızda giren engelin ses geçirebilen bir yüzey olduğunu düşünün. Meseña bir pencere veya ince bir tahta duvar. Bu durumda sesler bu yüzeyden geçerek yanı filtrelenerek gelecek. Bir pencerenin arkasından bir diyaloglu dinlerken veya ince bir yüzeyin arkasından gelen ayak seslerini duyarken, sesler gerçekte olması gerektiği gibi olacak.

Environment Morphing

EAX'da gerçekçiliği bozan etkilerden biride farklı iki ortam arasında geçiş yaparken seslerin iki ortam arasındaki eşikte bozulmasıydı. Çünkü bir anda ortam değişiyordı. Audigy'de ise iki ortam arasında geçiş yaparken bu iki ortamın etkileri morph edilerek geçiş sağlanıyor. Böylece sesler bir anda değil yavaş yavaş değişiyor ve gerçekçilikten ödün verilmemiş oluyor.

Extreme Effects

Bu özellik oyun tasarımcılarının etkileyiciğini artırmak için sıradışı ses efektleri yaratabilmesini sağlıyor.

Environment Panning

Tren veya arabaya süratle bir tünele girdiğinizde düşünün. O giriş anında oluşan bir ses efekti vardır. Aynı şey siz tünelin dışındaki tünelden çıkan bir araba için de geçerlidir. Environment Panning bu efekti yaratılabilmesini sağlıyor.

Environment Reflections

EAX Advanced HD'nin son özelliği gerçekçi yansımalar yaratılabilmesi. Pozisyonel olarak uygulanın bu yansımalar diğer efектlerle birleşince oldukça etkileyici oluyor.

devam edeceğini düşünüyordu. Ancak Creative herkesi şaşırtıp son kullanıcıya yönelik ses kartları içinde dünyanyan en güçlü ses işlemcisini olan EMU10K1'ı bir kenara atıp onun yerine dört kat daha güçlü olan Audigy işlemcisini getirdi. Ve böylece ses kartları konusunda daha pek çok gelişme sağlanabileceğini göstermiş oldu.

EAX Advanced HD

Audigy'de böylesine güçlü bir işlemciye ihtiyaç duyulmasının sebebi EAX'in gelişmiş versiyonu olan Advanced HD. EAX ilk çıktığında yapıbildikleri bizi ne denli şaşırttıysa EAX Advanced HD'nin yapıbildikleri onun birkaç misli daha şaşırtıcı.

EAX'in ve dolayısıyla Live!'ın tek yapıbildiği Reverb ve Chorus kullanarak ortamlar yaratmak ve ses kaynaklarını bu ortamlar içinde 3D olarak yerleştirmekti. Audigy ise aynı anda dört ortam yaratıp her nesneyi kendi ortamında işleyebiliyor, ortamlar arasında geçişler ve efektler üretmeliyor. Bu sayede ulaşılan gerçeklik seviyesini caha iyi anlamak için EAX Advanced HD'nin yapıbildikleyle ilgili kutumuza bir bakın.



film ve oyunlarda Dolby Digital özelliğinden yararlanıyorsunuz. Live! 5.1 bu özelliği düşünürlerek üretilen FPS 2200'le birlikte alındığında oldukça hesaplı ve iyi bir Dolby Digital çözümü oluyordu. Audigy'nin bu konuda eşi ise Creative'in yeni hoparlörü

Inspire 5300. 5.1 destekli ses kartına sahip olmayanlar için ise decoder'a sahip Inspire 5700 geliyor.

Yeni işlemci

Artık gelelim Audigy'nin yeniliklerine. En önemli yenilik elbette kartın

çipindeki değişiklik. Live! Serisinin en başından beri kullanılan EMU10K1 işlemcisini yerini kartla aynı ismi taşıyan Audigy işlemcisine bırakıyor. Hemen herkes EMU10K1'in bir ses kartı için fazlaıyla güçlü olduğunu ve uzun süre kullanılmaya

Yüksek ses kalitesi

Audigy'de ses kaliteside tüm SoundBlaster'lar içinde zirvesini yaşıyor. 24bit/96kHz multi kanal dijital'den analog'a ve analog'dan dijital'e çevrim yeteneği ve 100dB gibi çok düşük bir SNR (dip gürültü) oranı ile Audigy profesyonel ses sistemlerini aratmayan bir ses kalitesine sahip. Audigy'nin en ilginç özelliği elbette SB1394. Bir ses kartından bize çevre birimler için bağlantı yuvası sunması (gameport hariç) pek görülmüş bir şey değil. Bizi 50\$'lık ekstra bir kart almaktan kurtardığını ve hatta P2P bir network kurmamızı olanak verdiğini düşünürseniz SB1394, Audigy'nin en büyük faydalardan biri. Yine ilgili kutudan onuna ilgili daha fazla bilgi alabilirsiniz.

Creative PlayCenter 3



Creative'in her yeni ses kartında sürpriz özelliklerle karşılaşmaya alıştık. Ama SB1394 bağlantısını gerçekten hiç beklemiyorduk. SB1394 aslen Creative'in geliştirdiği bir IEEE 1394 (Firewire, iLink) bağlantısı. SB1394, USB ile hemen hemen aynı özelliklere sahip ancak yaklaşık 30 kat daha hızlı. Saniyede 400 Megabit transfer hızına sahip olan SB1394, standart bir network kartından bile 4 kat daha hızlı.

SB1394'ün Audigy'ye eklenmiş olması herhangi bir Audigy modelini aldığımızda yaklaşık 50\$'a satılan IEEE 1394 kartının fonksiyonlarına sahip olmamızı

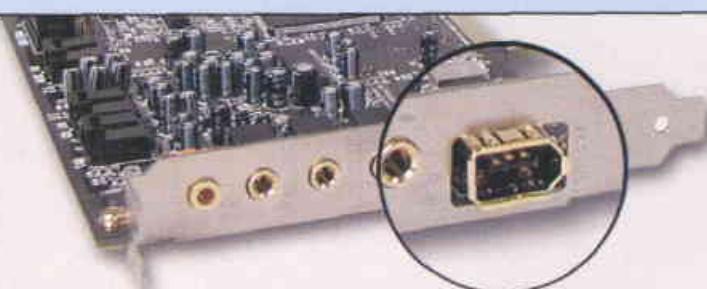
ile uyumlu olmaması. Ancak Audigy'nin tanıtımında bugüne dek denenen DV Kameraların onlarcası ile uyumluğunu test edildiği söylendi. Creative'in web sitesinde uyumlu olan cihazların listesini bulabilirsiniz. Ayrıca kısa süre içinde uyumluğunu test edilmiş ürünlerin üzerinde SB1394 logosu bulunacak. Ek olarak SB1394'ü kullanarak iki bilgisayarı birbirine bağlayabilir network kartı olmaksızın iki kişi multiplayer oyun oynayabilirsiniz. Bunun yanı sıra Creative'in üreteceği pek çok yeni ürün'de SB1394 bağlantısı bulunuyor. Bulardan ilk çıkacak olanlar yeni Nomad Jukebox SL ve External 24x10x40



AUDIGY PLATINUM'UN DRIVE'İ ÜZERİNDEKİ GİRİŞ/ÇIKIŞ'LARI

lamınızı sağlıyor. Audigy ile birlikte gelen diğer yazılımlar, EAX Advanced HD Goldmine Demo, Audigy Experience Demo, Audigy Quick Start, Creative Recorder, Creative Taskbar, Creative Minidisc Center, Remote Center, Oozic Player, Oozic Reactor, Unibrain's FireNet, Giants: Citizen Kabuto, beatnik's Mixman Studio Mixer, Cubasis VST, MixMeister 3.0, Recycle Lite, Ulead VideoStudio 4.0 SE, WaveLab Lite. Bu yazılımlar Platinum'la birlikte gelenler ve onlarla ilgili daha fazla detayı EZ's Zo-

siyla deger. Sonuç olarak, Creative yeni ses kartı ile ortaklı tam anlamıyla yapıp döküyor. Audigy beklediğimizden çok daha iyil bir kart. Eğer yeni bir ses kartı alacağınızdan bundan sonra ilk tercihiniz elbette ki Audigy olmalı. Eğer zaten bir Live! ses kartınız varsa acele edip hemen bir Audigy almanız gereklidir. Sonuçta Audigy'nin en önemli iki özelliği EAX Advanced HD'yi hemen kullanmanız mümkün değil. Piyasada bu teknolojiyi destekleyen bir oyuncu yok. Ama mutlaka



KART ÜZERİNDEKİ SB1394 BAĞLANTISI

sağlıyor. Peki bu bağlantıyı kullanarak sistemimize ne gibi donanımlar takabiliyoruz. İlk akla gelen elbette Dijital DV Video kameraları. Bunun dışında external harddisk'ler ve CD yazıcıları, scanner'lar vs. Kisacası yüksek veri hızı gerektiren ve IEEE 1394 bağlantısı olan her türlü çevrebirimi. Burda önemli bir nokta her IEEE 1394 bağlantısına sahip cihazın SB1394

CDRW, 20GB veya daha üzerinde kapasiteye sahip olacak olan Jukebox SL'e USB ile bu kadar şarkı atmanın yaklaşık bir gün süreceğini düşünürseniz SB1394'ün avantajı öne plana çıkıyor. Ayrıca 24X hızında yazabilen bir External CDRW şuna için CDRW teknolojisinde yakalanabilecek en uç nokta. Bunu mümkün kıyan da SB1394 yanı IEEE 1394.

Yazılımlar

Creative'in tüm ses kartlarından alıştığımız gibi Audigy'de kamyon yükleyle yazılımla geliyor. Bu yazılımlar içinde en önemli olan elbette Creative PlayCenter 3. Piyasada bulabileceğiniz en yetenekli medya oynatıcılarından olan PlayCenter 3 aynı zamanda ses kartının pek çok özelli-

ni kullanabilmenizi sağlıyor. Yani sadece kartla birlikte gelen sadece bir medya oynatıcı değil. Ayrıca Creative'in Surround Mixer'i Windows'un standart mixerinden çok daha kullanışlı ve yetenekli. Ayrıca Audigy ile birlikte gelen Creative Diagnostics ses kartınızda ve sürücülerinde herhangi bir sorun olup olmadığını an-

ne bölümünde bulabilirsiniz.

Ya fiyat?

Audigy'nin fiyatı oldukça makul. Digital Entertainment modeli 95\$, Platinum 189\$, Platinum EX 249\$. Şu an piyasada bulunan Live!'lardan sadece 20-30\$ arası daha pahalı. Bu fark sadece SB1394 için bile fazla-

çıkaracak. Bu yine de bir zaman kazandırır. Eğer bir Live! kartınız varsa ama bir IEEE 1394 cihazınız için bir ek kart almayı düşünürsünüz bunun yerine de ses kartınızı Audigy ile değiştirmek mantıklı olacaktır.

Tugba Özk



Freecom Beatman

Bu tatlı, küçük, sevimli ve yetenekli CD MP3 Player'dan daha önce bahsetmiştim size. Bu ay nihayet incelememiz için bir tane geldi ofise. Ama işin aslına bakarsanız bunun ilginç etkileri olmadı değil. Mesela Sinan "Bu ay bende donanım incelemesi yapıcım" diye tuttururken, Onur "güzel şeyler sen incelersin zaten hep" diye küsüp gitti. Elbette bunun iş arkadaşlarının aymazlığı değil Beatman'ın dayanılmaz çekiciliği olduğunu belirtmeliyim. Çünkü ne GeForce3'ler ne DV kameralar gelmişti de bir kafalarını çevirip baktılarlardı.

Beatman'ı bu kadar çekici yapan şeylerin başında görüntüsü geliyor. Kesinlikle bugüne kadar gördüğüm en sık MP3 Player bu. Şeffaf gece mavisi kapağı ve sık hatlarıyla nefes kesici. Amerikan veya Japon markalarının seksenlerden sivrilip gelen tüm o çırın techno görüntüsüne karşı ikibinlere yakışan cesur, neo-modern ve elegant çizgiler. Burada gece mavisinin seçimi dikkat çekmek istiyorum sayın okuyucu. Ürune gerçekten gizemli bir hava katmadı mı? Ah, ah ben moda yazarı olmamışım. Neyse...

Beatman'ın görüntüsüne ve büyüsüne alışip da "Cidden işe yarar bir ürün mü bu?" sorusunu sordığınızda 4cm'lik bir çelişkiyle karşılaşıyorsunuz. Çünkü Beatman alıştığımız 12cm'lik CD-ROM'ları değil 8cm yanında ki daha küçük CD-ROM'ları okuyor. Aradaki 4cm çok önemli. Çünkü bu 4cm tam 515MB'a denk. Yani Beatman'de kullanılan 8cm'lik CD'ler 185MB hafızaya sahipken, standart CD'ler 700MB'a sahip. Bu başta Beatman için bir dezavantaj gibi gözükebilir. Ama oturup düşününce bu dezavantajın fazlaıyla göreceli olduğunu görüyorsunuz. Çünkü 185MB'a 35 ile 50 arasında şarkı siğiyor. Bence bu fazlaıyla yeterli. Zaten 8cm'lik CD'ler çok küçük olduğundan yanınızda bir iki tanesini taşımak sorun olmuyor. 8cm'lik

CD okumanın asıl avantajı elbette MP3 player'ında aynı oranda küçülmesi. Beatman normal bir CD MP3 player'in yarısından dahi küçük. Elbette Flash RAM kullanan MP3'lerden daha büyük ama gömlek cebinize olmasa a ceket cebinize kolayca sıgar.

Beatman'ın hem üretim hem de ses kalitesi fazlasıyla iyi. Zaten Freecom'un ürettiği hiçbir ürünü kalitenin düşüğünü görmedik. Belki tek sorun şeffaf kapağın kırılma ihtiyaline karşı dikkat etmenizin gereklmesi. Ama bunu da ekstra aksesuar olarak satılan ve en az cihaz kadar sık olan orijinal çantasından alarak lehimizne çevirebilirsiniz. Cihazın üzerindeki 10 tuş ile akliniza gelebilecek her ayara kolayca ulaşıyorsunuz. Hatta kolayca bir playlist bile oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca Beatman'de ki 40sn'lik mekanik şok koruması, atlama ve kesilmelerin olmasını engelliyor.

Cihazın iki büyük eksiği var. Birincisi ID3 Tag okuyamaması. Yani şarkıların isimleri LCD ekranda yazmıyor. Piyasada pek çok MP3 player'da bulunan bir eksikslik. Ben 8'lik fontla CD'lere yazdığım şarkılann listesini oluşturup bunları CD kapaklarına yerleştirerek bu sorunun üstesinden geldim. Her CD yazdıktan sonra biraz uğraşmanız gerekiyor gerçi.

İkinci büyük eksik cihaza bir FM radyo entegre edilmiş olması. Ama zaten piyasada Nomad hariç hiçbir MP3 Player'da radyo yok. Bu cihazların yapıldığı ülkelerde hiç mi radyo kültürü yoktur. Bin tane fazladan MP3'dense bir 96.2'yi tercih ederim.

Makul fiyatı, küçük boyutları ve kullanımı ile Beatman bizden Level Hit almaya hak ediyor. Ama bunun ötesinde kalitesi ve sık görüntüsüyle onu bir "Object of Desire" ilan edip dinleyeceğimiz ilk parçayı Suzanne Vega'dan seçmek yerinde olacak.



BİLGİ İÇİN

Ithalat: SKY

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: 125\$

Creative PC-Cam 300

Creative'in ses kartları kadar söz sahibi olduğu diğer bir konu da Webcam'ler. Alt seviye bir dijital kamera ile üst seviye bir Webcam'i birleştiren PC-Cam serisi bu yeni modeli ile bir adım daha ileri gidiyor. Yeni modelin ilk gizde çarpan yanı ergonomisinin geliştirilmiş olması. Bir önceki model hem bir dijital kamera için hem de webcam için kullanışız bir yapıdaydı. PC-Cam 300'un formu daha çok bir dijital kameraya benzeyen. Bu sayede PC'deki kullanımı kolaylaşmış. Webcam olarak kullanırken de tek yapmanız gereken cihazı kadesine yerleştirmek.

PC-Cam 300'un kullanımı oldukça basit. Üzerinde bir açma kapama düğmesi, bir flaş ayarı bir de mod seçimi var sadece. Kullanıbildiğiniz modlar yüksek (640x480) ve düşük (320x240) çözünürlükte veya zaman ayarlı fotoğraf çekmek, dörtlü sekans olarak fotoğraf çekmek, video kayıt ve ses kaydı. Tüm bu işlemler için kameranın 8MB'lık dahili hafızasını kullanıyorsunuz. 8MB'a 640x480 çözünürlükte 128 resim siğabiliyor. Elbette bunların dışında kamerası NetMeeting gibi uygulamalar için webcam olarak kullanıyorsunuz.

PC-Cam 300'un görüntü kalitesi webcam için oldukça iyi. Kullanılan ortamın aydınlanık seviyesi çok yüksek olmasına 30fps'de oldukça iyi görüntü kalitesi alınabiliyor. Ancak dijital kamera fonksyonu için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Zaten düşük olan çözünürlüğe aydınlanık seviyesinin pek iyi ayarlanamaması ve bazen renklerin birbirine girebilmesini ekleyince adlıınız sonucu pek de tatmin edici olmuyor.

PC-Cam 300 iyi bir webcam isteyip yanında amatör bir dijital kameraya hayır demeyenler için iyi bir fırsat. Ama ucuza bir dijital kamera alırsın bir de webcam'ı olur diye düşünüyorsanız yanlışlığınızı içindesiniz.



BİLGİ İÇİN

Ithalat: Kont, Multimedya, Empa

Telefon: (212) 499 62 90, (212) 212 98 50,

(212) 671 10 50

Fiyat: 149\$ + KDV

AUDIGY SETUP

Audigy kurarken karşılaşığınız onca program ne işe yarar?

Bu ay piyasaya yeni çıkan Audigy'nin kurulumu konusunda size yardımcı olmaya çalışacağım. Normalde spesifik bir donanımın kurulumunu EZ's Zone'da anlatmaz. Ancak Audigy ile birlikte o kadar çok yazılım geliyor ki hepsini birden kurmak sistemi allak bullak edebileceğ gibi bunu yapmadan hangi yazılımları işe yaradığını anlamak da çok kolay değil. Şimdi sıradan bu yazılımlara bakalım.

Creative PlayCenter 3

Audigy'nin tüm yeteneklerinden yaralanmak istiyorsanız PlayCenter'i yeni medya oynatıcınızın etmeye hazırlanan. Hatta diğer bütün medya oynatıcılarından vazgeçilirsiniz. WinAmp'in plugin desteği ve Mplayer2'nin basılılığı dışında hiçbir şeyi özlemeyeceksiniz. Programı ilk çalıştırıldığında Jukebox görünümüne geçip ayarlarına girin. Burda CD Ripping'in altında MP3'e çevrilen dosyaların klasörlerini ayarlayın ve Transfer'in altında ID3 Tag'leri oku seçeneğini seçin. Ayrıca eğer varsa Cddb2 için Proxy ayarlarını yapmayı unutmayın.



Creative Surround Mixer

Bu sık ve kullanışlı mixer sayesinde Windows'un standart mixerine veda edebilirsiniz. İlk girdiğinizde hoparlör ayarının doğruluğunu kontrol edin.

Creative Recorder

Bugüne kadar gördüğüm en iyi kayıt programı olmuş Recorder. ARVL adı altında sabit sesde kayıt özelliği de yerleştirilmiş. Ayrıca kayot kaynağını mixer'e girmeden seçenekler, ses seviyesini belirleyebiliyorsunuz. Her zaman işe yarayabilecek bir araç.

Creative Taskbar

Creative Taskbar masaüstünü daraltması ve oyuncuları



ların üzerine çıkması yüzünden hiç sevilmemiştir. Ama bu sefer daha kullanışlı olmuş. İlk kullanımda yukarıda çıkan taskbarı kapatıp sadece system Tray'de ikonun kalmasını sağlayın. Böylece masaüstüne değişimmiş olur. İkona sağ tık yaptığınızda Audigy'ye dair kısayollar ve özellikler sol tık yaptığınızda ise favori EAX ayarları çıkıyor. Bu ayarlara Advanced EQ'dan Rock, Classic, Jazz gibi sık kullanılanları atarsanız müzik dinlerken parça göre Equalizer ayarlamak çok kolaylaşır.

Creative MiniDisc Center

Bu program sadece MD Player'ı olanlar için. Eğer MD Player'ınız varsa bir kurup sizin programınızdan kullanışlı olup olmadığına karar verin. Eğer MD Player'ınız yoksa hiç kurmayın.

Remote Center

Platinum'da ki uzaktan kumanda özelliğini kullanmak için bu programa ihtiyacınız var. Kurduktan sonra Remote Center Manager'ı çalıştırın, General'in altında Remote Center ikonunun taskbar'da gözükmesi ve splash screen seçeneklerini kaldırın, Advanced'in altında Enable the virtual desktop remote control seçeneğini kaldırın. Böylece program gereksiz yere ayak altında dolanmaz.

Oozic Player ve Oozic Reactor

PlayCenter'da Lava'nın yerini alan bir grafik plugin'i. Ayrıca kendisini de oynatıcı olarak kullanılabiliyorsunuz. Ben pek beğenmedim. Zaten Lava'yı da sevmeydim. WinAmp visualization plugin'larının yerini tutabilecek bir şey değil. Ama isterseñ bir kurup göz atın.

Creative Diagnostics

Kesinlikle kurulu bulunsun. Ses kartıyla ilgili bir sorunuz olursa sorunun tam olarak nereden kaynaklandığını bulmanızı sağlıyor.

Unibrain's FireNet

SB1394 üzerinden iki bilgisayarı bağlayarak network oluşturuyor. Bence sürekli böyle bir network'e gerek yoksa hiç kurmayın. Kullanacağınız zaman kurarsınız.

iM Radio Tuner

Ölçükle pratik ve güzel bir Internet Radyo progra-



mi. Üzerinde yüzlerce online radyo hazır ayarlı geliyor. Internet'den radyo dinliyorsanız veya bunu istiyorsanız mutlaka kurun.

MixMeister 3

Bu program MP3'leri önceden mix'leyerek programlamınızı ve bu mix'lerinizi daha sonradan dinleyebilmenizi sağlıyor. Bir playlist oluşturup hangi parçanın ne zaman yükselip alçalacağını ayarlırsınız. Yani ekstradan şarkı yaratılmıyor. Evde tek başına müzik dinlerken bununla uğraşmak pek anlamlı olmayacağındır. Ama parti vermemi düşündürseniz MixMeister'i kurup önceden müziğini hazırlayıp.

Mixman Studio Remixer

Bu da bir DJ programı. Elinizde hazır sample'lar var ve klavyenin tuşlarına basarak remixeriniz. Çok kullanışlı ve eğlenceli. Ama bu tip bir hobiniz yoksa bir iki kezden sonra sıkılabilirsiniz. Kurup biraz oynayın ama uninstall etmemi unutmayın.

Audigy Experience Demo

Ses kartınızın neler yapabildiğini gösteren detaylı bir program. İlk kurulumdan sonra mutlaka bütün seçenekleri gezin. Ama sonra uninstall etmemi unutmayın.

Audigy Quick Start

Bu program Audigy için küçük bir tutorial. Neyi nasıl yapmanız gerektiğini basitçe gösteriyor. Ama Liven'e kullanmış olduğunuz varsa pek ihtiyacınız yok.

EAX Advanced HD Gold Mine Demo

Bu grafik fakiri demo bize Advanced HD'nin yeteneklerini tek tek gösteriyor. Bence mutlaka kurun ve bütün özellikleri otomatik olarak izledikten sonra Ctrl+Shift+I kombinasyonu ile serbest moda geçin ve ortalıkta turlayın. Oyunlarda yabancı çekmemek için iyi bir alternatif olur. ■ ■ ■

Fiyatlar durur...

Bu ay listemiz geçen aykine oldukça benziyor. RAM fiyatlarında kırıkkırı düşüş ve işlemci fiyatlarındaki oynamalar hariç tek fark Sound Blaster Audigy'nin listemize girmiş olması. Ama 2001'in sonuna doğru yükseltmiş yeni ürünlerin çıkışını ve fiyatlarının biraz daha düşmesini umabiliyoruz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Çizgi: 65\$	AMD Athlon 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 135\$	Intel P4 1.8Ghz Empa: 295\$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	Iwill KK266 Pasifik: 150\$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 30\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 120\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 200\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 112\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 125\$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 240\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 100\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 160\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 370\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 165\$	Sony E220E 17" Ufotek: 235\$	Sony G520 21" Empa: 995\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$
Ses Kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim: 28\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 199\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	780\$	1301\$	2893\$
Hoparlör	LCS-2514 Ölcsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan almıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatlarla ve bilgisayarcınızda ki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözleme bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin lütfen test edilmiş veya denemişdir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün isteye eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satış yapmamaktadır ve sizin bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlarla KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Bir aylık bir aradan sonra tekrar merhaba. Umarım ben yokken Tuğbek siz çok sıkılmamıştır. Tatil de ama ne güzeldi yani Tuğbek de duymasın hani yani...!!!???? Bu ay da inatla CD-ROM ile ilgili sorular bombardıman şeklinde yağmış. Artık bu konuda daha değişik bir cevap şekli buldum. Bunları aşağı da bulacaksınız. Hadi cevaplara geçelim...

Tuğbek Ölek

Selam Tuğbek (ve Onur),

Benim 40x bir CD-ROM sürücüm var. Ama son zamanlarda bazı CD'leri okumamaya başladı. Lütfen temizlemeyi denedim ama temizleme CD'sini alıp döndürme zahmetinde bile bulunmadı. LEVEL CD'sinden CS 1.1'i kurcam ama kuramıyorum. Bir MP3 CD'sini de okudu ama çoğu CD'yi okuyuyor. CD sürücüde olduğu halde "Lütfen D: sürücüsüne bir disk takın." falan diyor. Çare? Deva? Çözüm?

Bir de bende Intel 810e çipsetli bir anakart var. Bu kart üzerindeki on-board ekran kartına 1MB benim normal RAM'mden kullandım. Bende 192MB RAM var. Ekran kartına daha fazla RAM ayırmamanın bi yolu var mı?

Benim kuzenin anakartının kitapçığı yok. Bu durumda anakartın marka-modelini nasi öğrenirim? Ayrıca hard-diskin 5400 mü 7200 mü olduğunu nasi öğrenirim? (20.4GB Quantum Fireball, 3,5 Series, Üstünde yazıyor.)

Emirhan YASDI MAN

Selam Emirhan,

Bu ay da herkes CD sürücüsünü şikayet etmiş. Biliyorsunuz olayı defalarca açıkladım. Artık açıklama yapmak yerine daha kesin çözümler sunacağım. Okumayan CD sürücünüzü atın arkadaşlar. Çok ciddiyim. Direk çöpe atın. Çünkü o sürücüyü geri döndürmenin yolu yok. Temizlenmeyi yapanınız en iyi şey sınırlarını germeden yeni bir sürücü almak. Elbet bozulacak, elbet ayrılmaksize. "Benim CD sürücüm 6 senedir taş gibi! Getir, reçete bile okur!" diyen bir babayı git varsa çıksın karşımı. Hemen yazıyorum bir reçete.

Bazı BIOS'lar bunu yapabilir. Bir de HP, Compaq gibi markalı satılan bilgisayarların Windows'unda da bunu yapabileceğiniz ayarlar var. Fakat bunu yapabilen program hakkında bir duyum almadım. Zaten bu dediğim bilgisayarlarda da en fazla 2 veya 4 MB yapabiliyorsunuz.

Anakartının üstünde yaziyorsa okursun. Yazmıyorsa üzerindeki bütün seri numarasına benzer ra-

kamları arama motorlarında aratınca şansın varsa birşeyler bulursun, HDD içinse modelini öğrenip netteki sayfasından bakabilsin. Büyük ihtimalle 5400 ama modelini yazabilseydin daha kesin söyleyerdim.

Selam Tuğbek,

Sizi Ocak ayında beri takip ediyorum ve çok beğeniyyorum. Dilerim böyle devam edersiniz. Sana birkaç sorum olacak:

- Bilgisayırında registry ayarlarına girmek istedimde "Bilgisayınızı etkileyen kısıtlamalar nedeniyle bu işlem iptal edildi. Lütfen sistem yöneticiinizle bağlantıya geçiniz" diye bir mesaj geliyor. Ne yapmalıyım?

- Bilgisayarı iki kişi kullanıyordu ve ikimizin oturumları farklıydı fakat arkadaş gidince ben onun oturumunu kaldırıp, kendi oturumumun şifresini kaldırıkmak istiyorum. Nasıl yapabilirim? Evet bu kadar cevaplarsanız sevinirim.

Mehmet [wupertul] Onur

Selam,

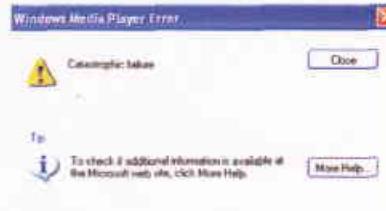
- Sistem yöneticinle bağlantıya geçmemisin. Bilgisayardan bazı kısıtlamalar var. Bunlar bağlı olduğun ağ tarafından kontrol ediliyor. Admin olan makinenin başında kim duruyorsa (ki bu büyük bir hıtmalle sistem yöneticisi denen yüze şahıs olmalı) ondan bu kısıtlamayı kaldırmasını isteyebilirsin. (Birden fazla user olduğu için böyle. Diğer user'larla dene. Daha iyisi alt maddede denileni yaptıktan sonra dene. TÖ)

- Denetim Masası (Control Panel) adlı bölümde şifreler ve kullanıcılarla ilgili aynı isimdeki bölümleri kullanarak istediğiini yapabiliyorsun.

Merhaba Tuğbek,

Başı dertten kurtulmayan bilgisayarının birkaç sorunu var. Size ileticeğim:

- Herhangi bir *.exe dosyası download ettüğimde bozuk veya yanlış indirilmiş, tekrar deneyin komutu geliyor. Bunu nasıl halledebilirim?



① Windows'un karşısına ne zaman neyi çıkaracağı belli olmaz.

- Cd-Rom'umun markası LG 52x, fakat cd'leri sürekli isıtıyor. Hatta geçen gün bir Diablo diskim CDRom içinde infilak etti. :) Neden acaba?

- Bilgisayar kilitlendiği zaman yeniden başlatlığında CPU Error veriyor. (overclock yapıldı lütfen işlemci hızını düşürün) diye fakat öyle biri yok neden bu uyarı veriyor anlayamadım?

- Bilgisayaram 128 MB RAM ve 19.0 GB Harddisk fakat iki-üç program çalışırsam dahi bellek yetersiz diyor. Bilgisayarı parçalamadan önce yardım edin. Cevaplar için şimdiden sağılın. Hoşçakalın. (bu arada vitrin-cam meselesi için geçmiş olsun)

Emrah Serdar

Selam Emrah,

- Bozuk download'un sebebi kullandığın download programı olabilir. Hani bir dosya ismine tıklayınca otomatik olarak açılan program var ya. Onu kapatarak aynı dosyaları çekmeyi dene. Sorun çözülecektir. Programını değiştir veya özel dosyalarla programını kapa. (Birde virüs testi gerekir tabii -TÖ)

- CD-ROM Sürücü adlı cihaz CD'leri isitir. Hele 52X olanlar daha bi başka isitir. Ama bir CD'nin CD-Rom içinde kendini imha etmesi olayına açıklik getiremedim. Mission Impossible ile alakası olabilir mi?

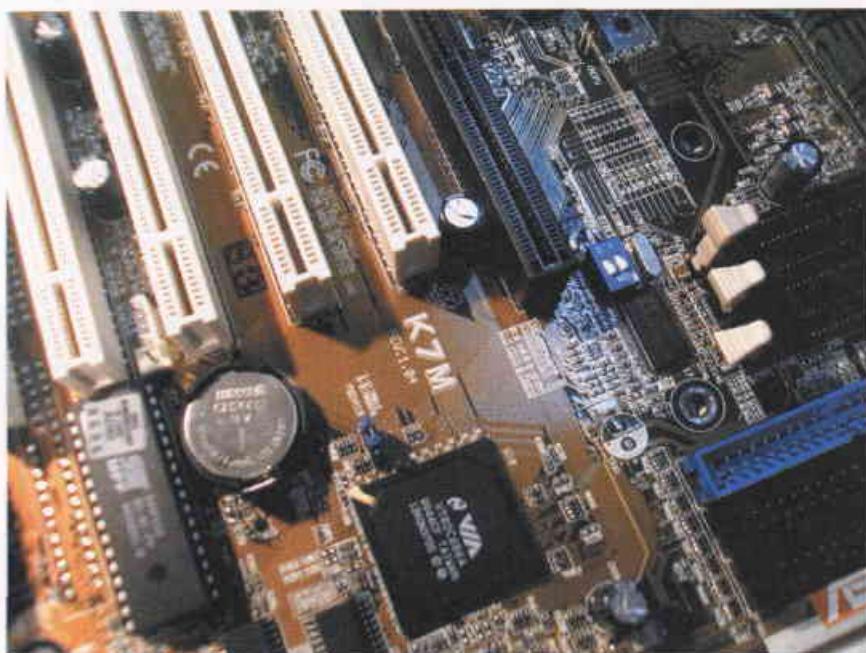
- Bu konuda sana bir iki sebep sayabilirim. CPU ayarlarının anakart üzerinden yanlış yapılmış olabilir. Bunu yapan yanlışlıkla veya bilerek seni hiz konusunda kandırmak için yapmış olabilir. Aslında o hızda olmayan CPU o hızda çalıştırılınca bu şekilde sorunlar çıkabilir. Bir de bazı belli anakartların güncellemelerini yapmadan bu tip sorunlarla karşılaşılıyor. Örneğin P3B anakart ve PIII 550 gibi bir CPU'yu varsa bu olabilir. Fakat yanlış ayarlanmış olması ihtimali daha yüksek çünkü bilgisayarın kılınlıkten sonra diyorsun. Kıtlenmesi hayra alamet değil.

- Yüksek ihtimalle Windows ME kullanıyorsun. Eğer kullanıyorsan da bu sorun büyük ihtimalle donanımsal değil yazılımsaldır. Yine de sen RAM'leri değiştirerek bir deneme yap. (Windows'da Performansın altındaki Sanal Hafıza ayarlarını kontrol et. Page File'in Windows tarafından otomatik ayarlanması seç. -TÖ)

Selam Tuğbek,

Benim certlerim bitmiyor ya. Ben GeForce 3 almışım. Kastırın da zaten alırken. Ama Eylül ayında Radeon için söylenilenler gördürtti beni. %20 bence azımsanacak bir rakam sayılmaz. Sonra Detonator hakkında söylenilenleri okudum ve hemen harekete geçtim. Alman sitelerinden birinde (nedense sadice olmanca ve İlemenkeş sitelerde buldum bu sürücüyü) Detonator 4'ü buldum ve kirdum. Hemen 3DMark 2000 ve 2001 yaptım. Ama şaşılır derecede düşük puan aldım. 3DMark 2000Pro 2563 puan verdi. Vertical Sync olayının da gerekli ayarlarını yaptım. Ardından yeniden WinFast sürücülerini yükledim, 9969 puan aldım. Demek ki Detonator sürücüsünde bir sorun var. Hani %5'lük artık sağlayacaktı? Acaba diyorum bir eksikim mi oldu? Bana yardımcı olursan sevinirim. Ayrıca 9969 puan 3DMark 2000Pro için nasıl bir puan? PIII 1GHz, 256MB Ram, WinFast Geforce 3 ile oldu bu. Netteki sıralamalarda da 2. oldum. Sadece bir arabi geçemedim. Hem de İşlemci gücü benden düşük olmasına rağmen. Tarnımları temiz bir benchmark yapmak için ne gibi ayarlar yapmam gerekiyor? Çok soru sordurın ama yardım alacak başka kimse yok. Şimdiden teşekkür ediyorum.

Selam isimsiz 3DMark puan manyağı arkadaş, Bakın arkadaşlar her ay böyle sapıklarımız olduğunu iki sayı önce söylemiştim. Sevgili isimsiz kahraman, seni yüce okur kitlenin cezalandırmamasına karışmamaya karar verdim. Bilmiyorum, burası bizim mekanı ve buralarda GeForce 3 alıp da "Benim FPS'emi şu kadar, düşük mü, yüksek mi?" diye ni ne yaparlar sen tahmin et artık. Temiz benchmark konusuna gelince, öncelikle sistemin düzgün olmalı. Yanı aşırı yüklenmiş, gereksiz şekilde memory'si doldurulmuş olmamalı. Defrag işlemi gibi düzenleyici ve temizleyici işlemleri uygulamış olmalısın. Sistem olarak tavsiyem Windows 98 Second Edition olacak. Bunu yaptıktan sonra kullandığın sürücülerini kontrol etmelisin. Bu konu-



► Pek çok anakartın üzerinde modeli yazılı

da bir tavsiyem yok. Çünkü güncellemeler çok hızlı oluyor ve yeni çıkış olmasından dolayı GeForce 3 için en stabil sürücü daha bulunmuş değil. Bir ara aşırı düşük sonuç alınan sebebi VGART adlı sürüsünün eksikliğindendir. Bu arada onu da söyleyeyim. Diğer bir yandan da anakartın için gerekli birkaç sürücüyü yüklemen lazım. Bunlar örneğin VIA chipsetli ana kartlar için 4in1 sürücüleridir. Bu işlemler de bittikten sonra sıra gelir benchmarkları kurmaya. Bunlar 3DMark, Quake III vs. programları olabilir. Bu seçim sana kalmış. En son ise Benchmarkları yapar sonucu alırsın. Sonucu alırken sonu etkileyebilecek şeyleri çalıştmakta kaçın ve sonuçları birkaç kez alıp ortalamasını alarak istedigin rakama ulaş. Bu konuda tabi çok taze bir çözüm var. Sıfır sistem kurarak benchmark yapmak en iyisi ve en sağlamı. Ayrıca sonuca da oldukça etki eder. Buna imkanın varsa yapmalısın. Tamam mı? Hadi şimdî sabahın akşamı kadar FPS ölç. Kolay gelsin. (Senin bulduğun sürücüler muhtemelen Beta ve sorunluyu. Zaten Nvidia isim değiştirdiğinden sürücüyü Detonator XP olarak aramalısın. -TÖ)

Selam Tuğbek,

Hemencek sana sorumu soruyorum (naapım deride donanımın mail adresini bulmadım!) Şimdî benim 16MB TNT2 M64 ekran kartım vardı bununla ne güzel takılıyorduk. Lakin şimdî Direct3D'de oyunlar felaket derecede yavaş ve bozuk şekilde gitiyor! Ne iş? Bilgisayarı aldırmış yerden verdikleri sürücü CD'sinde "MVGA-NVTNT2MA\AL\AD\MP" "MVGA-NVTNT2A\AL" "MVGA-NVTNT2MA(V1)" sürücüler var, hangisini yükleyeyim! Bu çözüm olur mu? Detonator3'ü de yükledim! Umarım sorularımı cevaplarısın şimdiden saol.

Arkadaşlar farkındaysanız ben geri döndüm. Öyle

artık Selam Tuğbek falan gibi sevinç sözcüklerini bir daha duymayıyorum. Ne de çabuk unutuyorsunuz insanları. Ayıp valla... Sevgili diğer isimsiz kahraman arkadaş. Gerçekten kahramansın, hatta gönüllerin şampiyonusun çukuru 16MB TNT ile oyun oynuyorsun. Hadi alamayan insanlar var TNT2'ye bir şey demiyorum ama eskiden ne güzel idare ederdi, şimdi niye olmuyo gibi bir ibare kullanman takdir edilesi. Kartının kabiliyeti sebebiyle görüntüleri bozuk ve yavaş alıyor olman muhtemel. Yolladığın sürücü isimlerinden hiç birini de anlayamadığımdan tavsiye edemiyorum. Fakat TNT2'nin bir an önce değiştırsen iyi olacak. (Kartın üzerinde bu isimlerden birini ara öncelikle. Eğer bulamazsan sıradan üçününde denemek veya jenerik sürücüyü kullanma gibi iki alternatifin var. Benim tavsiyem NVIDIA'nın sitesine gidip TNT2'nin jenerik sürücüsünü çekmen. Detonator demiyorum çünkü son versiyon senin avantajına olmayacağındır. Birde bir sonraki ekran kartının az çok bilindik bir marka olmasına dikkat et. -TÖ) Bu ayın mektupları da bitti. Bu ay neler ögrendik? Onur geri dönmüş. Donanım demek Tuğbek demek değilmiş. CD-ROM'lar atılmış. GeForce 3 ile TNT kullanılanlara yaklaşmamak lazımmış. En iyisi GeForce 2'de kararlı kalmış. Önümüzdeki aya tekrar görüşmek üzere. Tuğbek? (Görüyorum ki hala öğrenilemeyen şeyleerde var. Mesela giriş yazısını Onur çıkış yazısını Tuğbek yazarmış. Sonra bütün yaz orda burda tatil yapıp döñünce "aman tatilde ne güzelmiş" falan diye ortalıkta dolaşmazmış. İki günde hocasının üzerindeki emeğini unutup burnu büyüyenleri kötek paklaşmış vs. Neyse sevgili okurlar. Bu ay Teknik Servis köşemiz burda bitiyor. Bundan sonra olacaklara tank olmanızı istemem. Gule gule... Onur sen gel bakıim şöyle ;) -TÖ) ■ ■ ■

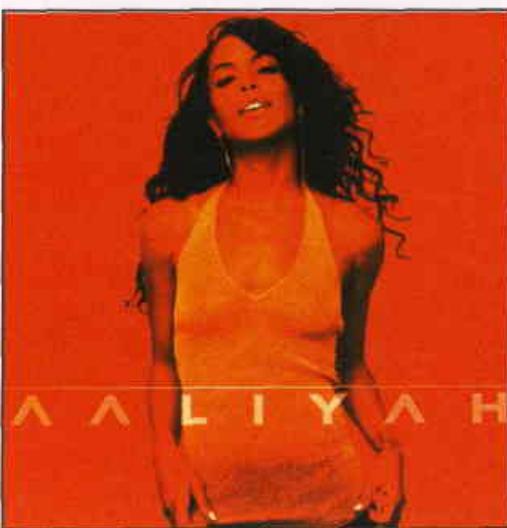


ne izliyoruz ne dinliyoruz?

bir yıldız daha kaydı

Biliyorum dinlediğim müzik türleriyle pek bir alakası yok ama insan bazen değişiklik istiyor; farklı olana ilgi duyuyor. İşte R&B de benim için arada uğradığım durumlardan biri. Aslında bu yazda size R&B'nin prensesi olarak gösterilen kişinin son albümünden bahsetmek istiyordum ama malesef Azrafil benden erken davrandı. Evet, geçenlerde Aaliyah'ı bir uçak kazasında kaybettik. Daha sadece 22 yaşında olması durumu biraz daha tatsızlaştırıyor. Yanlımlı yorsam tropik bir adada Grammy ödüllerine aday olan bir parçası için klip çekmiş ve dönütte olan olmuş. Kisacısı bir yıldız daha kaydı ama bu sefer çok erken.

Belki MTV'de Aaliyah hakkında çikanlara denk gelmişsinizdir. Biz daha çok onu "Romeo Must Die" filminin soundtrack albümündeki 'Try Again' parçasıyla tanıyoruz. Ayrıca Aaliyah filmde Jet Li ile başrolü de paylaştı. 'Try Again' haftalarca çeşitli listelerde başı çekti ve birçok ödül aldı. Parçanın çok sık bir video klibi vardı ve Aaliyah her zamanki gibi çok zarifti. Aslında o kariyerine çok genç yaşta başlamış bir sanatçı. Daha 15 yaşındayken, "Age Ain't Nothing But A Number" albümüyle



platin plak almış (akıl yaşta değil, baştadır diye bunan denir işte). Kendi ismini taşıyan üçüncü ve malesef son albümünden önce 1999 yılında "One in a Million" adında bir albüm daha yapmış ve onun da R&B listelerini alt üst ettiğini söylememeye gerek yok herhalde. Aaliyah film müzikleriyle de uğramış; Anastasia çizgi filmi için yazdığı "Journey to the Past" şarkısı Oscar'a aday olmuş.

Parlak arma kisa bir kariyer. Aaliyah'ın Matrix 2 ve 3'te oynayacağını biliyor muydunuz? Romeo Must Die'daki sağlam performansından sonra Matrix serisi için gerçekten çok uygun bir seçim olduğunu düşünebiliriz. Bir ihtimal, çekimler tamamlandıysa onu Matrix Reloaded ile görme şansımız olabilir. Son albümü ise yaşına göre çok olgun parçalar içermiyor (Try Again'de 'Aaliyah' albümünde). Albümün geneli çok iyi: 'We Need a Resolution' ve 'I Refuse' ilk akıma gelen parçalar. Hatun sanki Prince'in dişi versiyonu gibi Aaliyah, saçma sapan birçok albümle çöplük haline gelmiş MTV kuşağından kesinlikle ayıklamanız gereken bir (son) yapıt.



ve karşınızda lady croft!

Evet, nihayet tüm dünyadan sonra 21 Eylül'de Lara Croft sinemalarımızda gösterime girdi. Uma'nın yıldızı beklediğimize delegecek bir seyir olur. Zaten muhtemelen siz bu yazıyı okurken, filmi de izlemiş olacaksınız (tabii önce VCD olayına gitmediyiseniz). Aslında bizimki gibi bir dergide Tomb Raider hakkında ne anlatmak gerek tam kestiremiyorum. Lara için bir bilgisayar oyunu kahramanı demek herhalde hem size haksızlık olur, hem de çok komik olur. O yüzden en iyisi Lara'nın geçmiş kariyerini bir kenara bırakalım.

Tomb Raider filminin çekilmesine karar verildiğinde, en büyük sorun Lara'yi kimin oynayacağı idi. Bu kişi öyle biri olmamıştı ki gerek görünüş,



haberiniz var mı?

FANATIKLERE DUYURULUR

Aslında Webby Ödülleri, Temmuz ayında sahibini hatırlıyorum da eskiden üç tane devamlı alıp okuduğum çizgi roman vardı; bunlardan biri de Conan'dı tabii. Her ay Conan'ın yolunu gözler, ciltlerini biriktirdim. Bazen hala sokakta Conan ciltlerine rastlar ve söyle bir karıştırmadan oradan ayrılamam. Gerçekten Türkçe'ye en iyi çevrilen çizgi romanlardan biriydi. Belki de Conan olmasa bugün FRP türüyle tanışamayabilirdim. Neyse, size güzel bir haberim var. Artık çizgi romanlarınızı bir kenara bırakıp, orijinal Conan deneyimini yaşı-

yabiliyorsunuz. Conan karakterinin yaratıcısı Robert E. Howard'ın 'Fatih Conan' kitabı nihayet Türkçe'ye çevrildi.

Tahmin edeceğiniz gibi İthaki yayınlarından çıkan kitabin konusuna gelince, Conan Kuzey'den gelmiş barbar bir savaşçıdır. Ne şehirli silahşörler onuna başa çıkabilir, ne entrikacı saraylılar onu faka bastırabilir, ne de sadakatsiz kadınlar onu, ihanet etmeye yetecek kadar baştan çıkarabilir. Düşmanları için tek seçenek vardır; Fatih Conan'ı kılıçıyla elde ettiği tahtından indirmek için, Kötülüklerin Efendisi'ni mezarından çıkartıp diriltmek.

Ancak yaşama döndürdükleri büyüğünün yaratacığı dehşeti hesaba katmazlar. Bu unutulmaz macera, yasalarını şiddet ve tutkunun belirlediği, büyücülüğün merhametsiz bir gerçeklik olduğu bir dünyada, uygurlığın kanızı şafak vaktinde geçmektedir. Conan yaşadığı dünyanın kanlı işlerini çok iyi bilmektedir ve bärbarlık tahtını geni alabilmek için cehennemin kapılarına kadar gitmeye hazırlıdır...

GİDİYORUZ!

Tatile çıkmak istiyoruz, bazen çıkabiliyor ve bazen

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

gerekse de tavr olarak Lara'ya cuk oturmalydi; aksi takdirde filmi her izleyen bir 'at ve kelebek' benzetmesi yapardı. En başta Lara için en güçlü aday Denise Richards gösterildi. Ama daha sonra Angelina Jolie'nin ortaya çıkışlarıyla tüm tartışmalar son buldu. Gerçekten de Lara için daha iyi bir seçim düşünümemi: sanki Angelina Jolie bu rol için yaratılmış. Yönetmen Simon West (Con Air) izleyicileri, filmin Tomb Raider oyununun bir uyar-



laması olmayacağı konusunda uyarıyor. Bence iyi de yapıyor; çünkü tipatip bir uyarlama can sıkıcı olabilir. Eğer bu bir filmse, bir bilgisayar oyunundan farklı bir deneyim içermeli. Konuya hepimiz añağınız asında, Lara zengin bir aileden gelen, iyi eğitimli, yakın dövüş ustası, sıkı silah kullanan ve bir sürü dil konuşan, kısacası acayıp süper bir hattundur. En büyük tutkusu olan tehlike ve antik objeler, onu dünyanın dört bir yanındaki tapınaklara götürür. Ama bu sefer hayatının en zor macerasıyla yüzleşmek üzeredir. Sahibine zamanı kontrol etme gücü veren bir tılsım kayıp ve her an yanlış kişilerin eline düşebilir. Anlayacağınız bir kez daha insanlığın kaderi onun elindedir...

Lara tılsımı bulmak için yola çıkıyor ama nereye gitmiyor ki? Macera dolu yolculuğu Sibirya'nın buzullarından, Kamboçya'nın balta girmemiş ormanlarına kadar uzanıyor. Bazları Lara'yi Indiana Jones ile kıyaslıyor. Benzer yönlerinin olduğunu doğru ama bence ikisinin karakteri ve temsil ettiğleri şeyler çok farklı. Angelina Jolie film için

ağır bir rejime girmiştir, kick-box öğrenmiş ve savaş balesi eğitimi almış. Filmde, gerçek hayatı basına Jon Voight da oynuyor (yne babası rolünde). Sanırım egzotik ve bir o kadar da mistik bir aksiyon bizi bekliyor. Bakalım sanal alemin dişi kahramanı beyaz perdeyi de fethedebilecek mi?

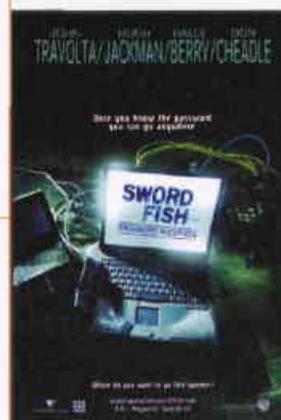
kılıç kalkan online

Uzun süredir sinemaya gitmiyordum; malum siyaklar ve gösterimdeki ortalama filmler. Sonra bir yerde Swordfish'in fragmanını gördüm (galiba trailer manyağı Sinan göstermişti). Film oldukça sık bir aksiyona benzıyordu. Internet temali, 'hacker' soslu, Travolta, X-Men'den Wolverine (Hugh Jackman) katıldı ve en önemlisi Halle Berry iadeyi (filmin inanılmaz hatunu) olması, filmi benim için acayıp gidilesi bir aksiyona dönüştürmüştü. Neyse, en sonunda muradıma erdim ve kendimi bu Dominic Seana (60 Saniye) imzalı filmin kollarına attım.

Büyük bir hayal kırıklığı yaşamadım ama yukarıda saydıklarımın yarısını bile bulduğumu söyleyemem (hatun hariç). Bir fragman tuzağına düşmüştüm anlayacağınız. Kisaca deşmek gerekirse, ortada elektronik bir soygun var. 9,5 milyar kirli dolar söz konusu (diş borçlarımız bile ihyâ olur bu parayla). Travolta filmde manyak bir katili pardon vatanseveri oynuyor; hükümetin pis işlerini yapan eski bir ajan. Tek amacı ülkesini korumak asında (!). Filmin vamp hatunu Ginger (aynı zamanda Travolta'nın ortağı), dünyanın sayılı hackerların-



dan olan Stanley'i (Jackman) biraz cazibeyle biraz da kızını geri alabileceği vaadiyle soyguna bulasır. Stanley kızına kavuşturmak için her şeyi yapabilecek kadar çaresizdir. Ve aksiyon başlar. Sanal korsanımız sisteme girebilecek kadar oymaklı bir trojen hazırlarken, FBI da bizimkilerin peşini bırakmaz. Kovalamacı tam gaz devam eder; havada uçuşan cipler (hatta bizzat uçan bir okul otobüsü), ağır makineller, üzerlerinde yedi kilo demir bilye taşıyan bomba rehineler, klavyede 10 parmak cambazlıklar ve daha neler neler.



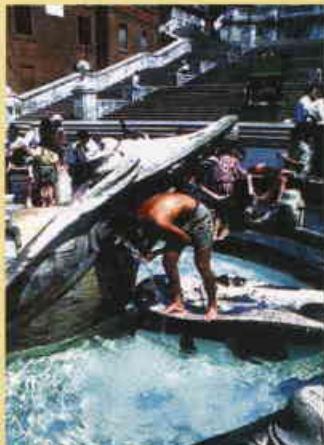
Swordfish, hiçbir masraftan kaçınılmamış aksiyon filmlerinden biri ama şu elle tutulur bir senaryosu olmayanlardan. Halbuki en azından 'Face Off' gibi belli bir konsept (yüz değiştirme) üzerine gitseymiş, çok daha

iyi olabilirmi. Gerçi ortada bariz bir konsept var (İnternet korsanlığı); ama hiç kullanılmadığı da bir gerçek. Sadece birkaç sık monitör ve animasyon göstermek yeteri olmak bir kenara bence aciz kalyor. Yine de filmin birkaç sağlam sahnesi var. Başlangıçtaki büyük patlama ve hackereniz Stanley'nin zor (!) koşular altında yeteneğinin test edilmesi. Ayrıca Travolta'nın, Al Pacino'nun 'Köpeklerin Günü' filmi üzerine yaptığı yorumlar keyifli sayılabilir. Sowrdfish hardcore aksiyonculara göre bir film aslında. Bir parça bekłentisi olan bir izleyicinin, filmden ayrılrken tatmin olmuş bir ifade takınabileceğini sanıyorum. Yine de iyi seyirler... ☺

Güven Çatak | güven@level.com.tr

→ de çıkmıyoruz. Genellikle günü tercih ediyoruz veya tercih etmek durumunda kalıyoruz. Sonra tatilden dönüyoruz ve bir de bakıyoruz ki çevremizde tatilini yurtdışında geçiren arkadaşlar var. Onların yaşadıklarını giy়atla dinliyor ve 'ah keşke ben de...' diye iç geçiriyoruz (tabii kafayı yemek için onlarla daha seyrek görüşüyoruz). Ama artık yabancı diyalarda anılar edinmek o kadar da zor değil. Şimdi içinden, "çok tuzlu o işler, bir de vize olayı var" diyorsunuzdur. Haklısınız da. Az konsolosluk kapılarında sürünmedik hanı; masrafılar da cabası.

Bu ama bildığınız turlardan değil, tamamıyla öğrenci işi. İTÜ'lü bir arkadaş (isim vermiyorum, çünkü nasilsa onunla tanışacaksınız) işini gücünü bırağıp bu yola baş koymuş ve uzun bir süre İtalya - Yunanistan turları düzenliyor; hem de arkasına SETUR gibi tecrübeli bir tur operatörünü alarak. Tamamıyla okul gezisi tadında olan bu turlar diğerlerine kıyasla acayıp ekonomik ve bir o kadar da bağımsız (eğlence olayına hiç girmiyorum). Bu yıldan itibaren başka ülkelere de yolculuklar başlıyor. Aslında ben ne kadar anılsam boş çünkü gerekli bilgilerin hepsini "www.gezivar.com" adresi



Emulator

M.A.M.E.

Hemen hemen her platformun oyununu çalıştırabilen çok başarılı bir emulator

ARCADE. Öncelikle bir yanlış burada düzeltmek isterim: ATARI bir marka değil, Bu isim ülkemizde o kadar yanlış kullanılmaktadır ki ARCADE, ATARI olarak bilinir. ATARI salonu yerine ARCADE salonu daha doğru bir tanımlamadır. Arcade, jeton ve madeni para ile çalışan ticari amaçlı oyun makinelarına verilen ortak ismidir.

Peki insanlar onda ne bulur?

Biliyorum ki bazılarınız için onun apayı bir yeri var.
 Bazıları için yönetme duygusu
 Bazıları için deşarj aleti (öfke boşaltmak için)
 Bazılarına göre ne kadar iyi bir oyuncu olduğunu göstermek için bir ortam (ARCADE salonları)
 Bazılarına göre kumar makinesi.
 Bazıları için nostalji
 Bazılarına göre ise "bir ulusun genç beyinlerini yıkamak için yapılmış bir alet" v.b. bir çok farklı bakış açısı ve yorum getirilebilir Arcade makinaları için.

ARCADE'NİN GEÇİŞİ

Teknik olarak ilk ticari arcade makineleri 1975 yılının başında Amerikadaki kumar şehri olarak bilinen LAS VEGAS'ta, "TILT" salonlarına deneme amacıyla yerleştirilmesi ardından, hiç beklenmeyen bir ilgi ile karşılaşmıştır. Bu ilgi o kadar büyüğü ki 1 yıl gibi kısa bir süre içerisinde amerikanın diğer eyaletlerinde de bir salgın gibi yayılmıştı. Ve bu sayesinde ticari açıdan büyümeye fırsat bulan yapımcı firmalar dış ülkelere açılma kararı aldılar. Bir süre sonra Asya ülkelerinden gelen aşırı yoğun oyun ve sistem olan taleplerin firmaların üretebileceklerinden çok fazla olmasından ötürü Uzakdoğu ülkelerinde teknoloji geliştirebilen şirketlerle iş ortaklığını girmesine neden oldu. O sıralar başlıca sistem yapımcısı olan ATARI, MIDWAY, NAMCO, SEGA oyun yapımı konusunda aralarındaki rekabet iyice kızışmıştı ve bu sayede daha ciddi girişimlerde bulundular. Özellikle SEGA zamanının en yeni teknolojilerini kullanarak devrim niteliğinde oyuncular yaratı, ilk 3-boyutlu oyunu gitgide artan oyun sayısı zamanla çeşitliliği öldürmeye başlamıştı bir birine benzer oyuncuların ortaya çıkması ardın dan ilk çözüm Asyalı yapımcılar buldu aslında ata sporu olan yakın dövüş sanatını ARCADE sistemlerine uyarladılar ve böylece - V.S.- olarak bilinen karşılıklı dövüş oyunu kavramının ortaya çıktı.

Ülkemizdeki duruma gelince

İlk olarak 80'lerin sonlarına doğru gelmişlerdi fakat Arcade'lere kumar makinesi statüsünde bakıldığı için, o sırarda pek fazla yayılmamıştı. Asıl büyük patlamayı 90'lı yılların ilk yılında yaptılar. Bu sıralar Arcade salonları o kadar çoğalmıştı ki neredeyse 10 sokağa 1 salon düşmektedir, ama bu durum fazla sürmedi. 90'ların 2. yarısından sonra büyük bir düşüş yaşandı. Bunun sebepleri; sokak aralarındaki küçük salon sahipleri yurtdışından sıparış üzerine gelen oyuncular (bilgisayar ana kartı gibi bir parça şeklinde gelir) elektronikçeye hazırlaması için verilir, elektronikçi ise marangoza gider daha önceden yapılmış olan arcade şasesine elektronik devreleri monte ederlerdi. Firmalar bu durumdan kar elde edebilmek için ve daha etkili gerçekçi olan kabinli yeni oyun sistemleri (COCKPIT) üretmeye karar verdiler. Bu durum haliyle maliyetlileri yükseltti, küçük salon sahiplerini bu kokpitli sistemleri alamayacak kadar pahalı bulup daha ucuz olan Asyalı bir kaç oyun yapımcısı yaptığı oyullara yöneldiler bu durum kaliteli ve yeni arcade oyunlarının ülkemiz piyasasına girememesine sebep oldu.

Küçük salonların ellerindeki oyun çeşidi fazla olmadığından, bu durum sadece 2-3 katlı büyük ARCADE salonlarının işine yaradı ve sonuca sokak aralarındaki küçük salonlar için giderek daralan oyun piyasası bir duraklama dönemi geçirdi. Bir süre sonra bir çözüm yolu bulundu, Playstation 1, Sega Saturn gibi CD'li konsol sistemleri çıktı. Grafik ve ses yönünden eski ARCADE sistemlerine nazaran daha iyiydı. Bu konsol sistemlerinin arcade makinelerinin şaselerinin içine ekstra jeton devresi monte edilmesi yoluna gidildi. İlk başlarında salonlar eski günlerine döner gibi bir hareketlenme yaşansa da kısa bir süre sonra monte edilen konsol sistemlerin oyulları giderek daha rastlamsız bir halde çalışma-





ya ve LOADING süreleri zevksiz bir hale gelmesiyle arcade salonlarımızın 2. ölümcül darbeyi yemesine sebep oldu. Ardarda kapanan küçük salonlardan sonra ARCADE'nın o büyük günleri geride kalmıştı.

Yani Arcade'in ülkemizdeki durumu budur. Bu arada Loading derken aklıma geldi. Bir zamanlar Amiga'da Mortal Kombat V.S. türü dövüş oyunu oynarken her adam için ayrı bir disket koymam gerektiği zamanları hatırlıyorum. Düşünün, 12 adam var ve elinizde 13 disket var. 1 tanesi başlangıç disketi, bir disketten okuması 45 saniye alıyordu. Yaa!!!

M.A.M.E. - Multiple Arcade Machine Emulator

www.mame.net Copyright (C) 1997-2001

by Nicola Salmoria and The MAME Team

İste en sonunda iyi bir bilgisayara sahip oldunuz, fakat siz o eski güzel günlere götürecek jeton manyağı 3D Arcade oyunlarını size sunacak olan sorunsuzca çalışacak zahmetszizce çalışacak iyi bir Emulator arıyorsanız beyaz atlı kınızın karşınızda: M.A.M.E. İlk kullandığım 98 yılında topu topu 100 oyunu bile doğru dürüst çalıştmazken tek umudum vardı. Bir gün daha iyisinin çıkması ve sorunsuz oyun oynamak.

Aradan 3 kusur yıl geçti ve şu an 3000'in üzerinde oyunu kusursuz bir şekilde çalıştırın neredeyse her ay 2.5 milyonluk bir kullanıcı kitlesinden destek gören ve her zaman daha iyisini yapmaya çalışan Nicola Salmoria and The MAME Team'e bize yaşıtlıkları teçrübeleri için teşekkür ederim.

Bir çok okurunuz bu yazıyı okuduktan sonra kendi sistemine M.A.M.E. yi kurmak isteyecektir. Gelecek ayki dergi CD'sinde /EMULATOR alt dizininde bu programı bulabilirsiniz. Ama ileride çıkacak olan yeni versiyonları temin etmek ve daha geniş bir bilgi almak isterseniz:

1- www.mame.net 2- www.mame.dk adreslerine bir göz atın.

Şimdi sıra geldi M.A.M.E. yi nasıl kullanacağınız kışkırtma. Mame32.exe çalışınca açılan Windows gezginine benzer bir menü ile karşılaşırıysınız. Soldan 2 seçenek olan Available (kullanılabilen) kısmına girerseñiz daha önceden /ROMS klasörüne konul-

muş olan rom dosyalarını arayacak, sorun yoksa sağ tarafta oyunu adı belirecektir. Oyunun üzerine fareyi klik edin, bu kadar, çalıṣtı işte.

!!! Yasal Uyarı!!!

EMULATOR kullanmak için kullanılacak olan Rom Image ve BIOS olarak tanımlanan materyallerin **LEGAL** (yasal) olan versiyonlarını kullanın!

M.E.S.S. hakkında elimde geçen bilgiler:

M.E.S.S. Emulator'ının ALFA versiyonu (program geliştiriciler için olanı) da Sega Saturn /SEGA-CD ve SEGA32X'i emule edebildiğini yazıyordu. Bir kaç teknik sorunu düzeltildikten sonra beta versiyonunu çıkaracaklarıydı. Heyecanla bekliyoruz. Hadi hayırlı.

2 haberimiz sizden gelen mailer o kadar çok oldu ki! Chat ortamına taşınmaya karar verdim: "MIRC > mynet ten #emux " kanalında hafta sonu beni bulla bilirsiniz :)

Arcade ve hayat üzerine

Bir Çin ata sözü der ki

"yaşanılacak olan yaşanır Kaçış boşuna ve anlamsız olur"

Bir zamanlar sahip olmak istedinizin şeyler (Maddi anlamda) karşınıza nasıl olsa çıkaçaktır. Asıl önemli olan şey sizin için anımları ve işlevleri. Belki hala bu yazdan bir anlam çıkaramayanlar olabilir. Yani diyorum ki istekler değişkendir ve geçicidir. M.A.M.E.'yi kullanmadan önce söyle bir düşünün. Düşünün ki geçmişin o güzel pembe düşleri içinde mutlu. Olduğunuz günleri, ne zaferler ne destanlar yazdırın. Güzel günler idi o günler. Artık hepsi kafamın içinde sadece yüzümde bir tebessüm sağlayacak altı üstü bir anı iste.....!

Ama yine oynanacak o kadar çok oyun var ki siz oynamaya devam edin

M.A.M.E. sağ olsun ☺

Eren Sağlam | eren@level.com.tr





FRP

SABAH YILDIZI : Bir Kızılderili efsanesi

İlk bir yaz gecesiydı. Kızılderililerin çoğu havasız çadırlarını bir kenara bırakmış, serin, tatlı kokulu ova çiçekleri arasına uzanmışlardı. "Tüy Kadın" adlı genç bir kızılderili daha erken kalktı. Henuz şafak sökmemişti ve sabah yıldızı uzak ufku üzerinde yeni yükseliyordu. Kız, dirseğine dayanarak karanlık gökte yükselen yıldızı seyretti. Daha önce hiç bu kadar güzel bir şey görmedigini düşündü. "Sabah yıldızını seviyorum" diye fısıldadı kendi kendine.

"Ne kadar berrak ve parlaklı! Eğer onun yarısı kadar yakışıklı bir koca bulabilseydim, o kadar mutlu olurdum ki!" Aşık bakışları, yıldızı gün ışığıyla soyluştan dek izledi.

Kamp o yaz çok yoğundu. Buffalo çöktü ve her gün kurutulacak, pişirilecek et; kiş için giysi yapmak üzere işlenenek deri oluyordu. Düş kuracak fazla zaman yoktu ve Tüy Kadın da sabah yıldızını düşünmemeye başlandı. Ta ki bir sonbahar akşamına degein...

Ateş için odun toplamaya gitmiş, farkında olmadan kamptan çok uzaklaşmıştı. Birden, yalnız olmadığına fark etti. Genç bir adam, bir yabancı önünde duruyordu. Uzun boylu, yakışıklıydı, kirpi dikenleriyle süslü geyik derisinden bir elbise giymişti. Saçlarında kartal tüyleri taşıyordu.

Şaşkınlığa kapılan Tüy Kadın kaçmaya kalktı, ama genç adam onun kolundan tuttu ve nazikçe "Dur Tüy Kadın" dedi. "Beni tanımadın mı? Ben Sabah Yıldızı'ym. Bir yaz gecesi aşağı baktığında seni çadırının yanında, gímlede yatarken gördüm. Sən aşık oldum ve senin de beni sevdığını öğrendim. Köyne dörnem. İnsanlarını unut. Benimle gőğe, yıldız insanların ülkesine gel."

Tüy Kadın ona mahcupça baktı ve onun, sevgili adam olduğunu anladı. Ailesini ve arkadaşlarını elveda bile diyemeden bırakmak zorunda kalsa da, onunla gitmeyi kabul etti.

Sabah Yıldızı ona gözlerini kapamasını söyledi. Tüy Kadın yavaşça yukarı taşıdığını hissetti. Gözlerini tekrar açtığında yıldız ülkesindeydi.

Orası da aşağıdaki dünyaya benzer bir ülkeydı, çayırlar tepelere doğru uzanıyor. Çadırından yükselen dumân berrak göge yükseliyordu.

Sabah Yıldızı ona yakındaki bir çadır gösterdi. "Bu Örümcek Adam'ın barınağıdır," dedi. "Yıldız ül-

kesi insanların dünyaya inip tekrar çıkabilecekleri için kullandıkları merdivenleri o diker. Dikkatli ol, onun ağırlına zarar verme." Ardından Tüy Kadın anne ve babasının yaşadığı büyük bir çadırı getirdi, Güneş ve Ay'ın çadırına.

Gündüz olduğu için Güneş dolasmaya çıkmıştı, ama anne Ay çadırdaydı ve oğlunun gelinini hoşca karşıladı, ona su ve böğürtlen sundu. Ama kız yemeğini yerken oğlunu bir kenara çekti. "Korkarım baban bu evliliği onaylamayacak," dedi endişeyle. "Onu kızmamasına çabala, çünkü o sert bir adam ve yanlış yaptığı taktirde Tüy Kadın'ı kovmaktan da çekinmez."

Akşam Güneş eve dönüp yeni gelini gördüğüne sevinmekten hayli uzaktı. Onun gözünde dünya insanların değeri yüksek değildi, onları zayıf ve aptal bulurdu. Ama tüm güvensizliğine karşın Tüy Kadın'ı nazikçe selamladı ve ekledi: "Adetlerimizi öğren kızım, ve kanunlarımıza uy, böylece burada mutlu olursun."

Tüy Kadın Güneş'e kızmıştı ama Ay'ı sevdii. Ay da ona yıldız insanların tüm adetlerini öğretti. Geyik derilerinin yumuşak ve beyaz olmaları için nasıl tabaklanacaklarından bitki özleri ve çiçeklerin suyunu çakrmaya kadar bildiklerini Tüy Kadın'a gösterdi. Ona yenilen bitkileri, vahşi patates ve şalgam köklerini kolaylıkla sökebilmesi için bir de ucu sıvı deşnek verdi.

Sabah Yıldızı ve Tüy Kadın uzun süre mutlu yaşıdilar. Mutlulukları oğulları Yıldız Çocuk'un doğumuyla daha da büyündü.



Bir gün Tüy Kadın, Ay'la kök ve meyve toplamaya gitmişlerken dev bir turp dikkatini çekti. Öyle ki bitkinin üzerindeki yeşil yapraklar kadının ne redeye beline geliyordu.

Onun bakışları gören Ay "Dikkat et!" dedi

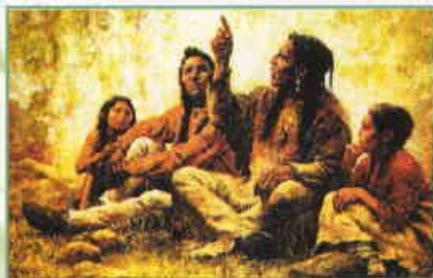
"Bu köke asla dokunmamalısın, o bizir için kutsalıdır. Onu sökmeye çalışanın başına büyük üzün ve sıkıntı gelir."

Bunu izleyen günlerde Tüy Kadın sıkça o turpun yanından geçti, ama Ay'ın sözlerini aklına getirerek merakına baştırdı. Bir gün Ay, hasta oldu ve yatağa düştü, yiyecek toplamak da Tüy Kadın'a kaldı. Tesadüfen kendisini dev turpın yanında buluverdi. Ona bakıp altında neler olabileceğini düşünmeye başladı.

"Nasıl bir gizi olabilir ki?" diye düşündü. "Belki altında bir hazine vardır. Altın bir göz atmaktan ne zarar gelebilir ki? Hern yerine tekrar orturtırsam kimsenin dikkatini çekmez bile."

Sonunda merakına yenik düştü ve değneği turpun köküne doğru uzatıp tüm gücüyle itti. Yeşil kışını iki eliyle kavradi ve çekerildiği kadar çekti, ama turp hiç kırımdamadı. Nefes nefese kalmıştı,





ama turp en başta olduğu kadar sağladı.

Tam vazgeçmek üzereyken iki büyük beyaz turpın gökten süzülerek yanına kondular. "Senin zayıf değneğin asla bu kökü yerinden oynatamaz!" diye bağırdı biri. "Bırak yardım edelim, güçlü gagaları-

den habersizdi. Turnalar, son kök parçası da toprağı terkedip turp yana devrilene kadar sıvı gagalarıyla oymaya devam ettiler.

"İşte!" diye bağırdı turnalar, "Artık altında yatanı görebileceksin!" ve verdikleri hasarın hazzıyla uçup gittiler.

Dev turpun yerinde şimdi büyük bir oyuk vardı. Tüy Kadın eğildi ve aşağı baktı. Uzakta, çok uzakta eski evi, dünya görünüyordu. Geniş çayırları, ormanları, nehir ve dağları gördü. Buffalo avlayan erkekleri ve böbürtlen toplayan kadınları gördü. Kampta kadınlar deri tabaklıyor ya da yemek pişiriyor, çocukların arasında koşturuyorlardı. Kamp ateşinin dumanları yükseldi ve tekrar kendi halkının seslerini duydu. Sila hasreti onu sardı ve eve dönmek istedı.

Gözlerini ayırbildiğinde gece olmak üzereydi. Dev turpu elinden geldiğince yerine oturttu ve kalbi sizlayarak evine döndü.

Üzgün ve suçu yüzü, Güneş'in şüphelerini da-



di ve bir buffalo postuna sarındı. Örümcek Adam onu yavaş yavaş aşağıya sarkıttı.

Dünyada akşam saatiydi ve kızilderililer çadırları önünde dinleniyorlardı. Birden bir çocuk "Bakin!" diye bağırdı, "Bir kayan yıldız!". Diğerleri gökten inen parlak bir ışık gördüler. Işığın düştüğü yerde "çok çok önce odun toplamaya gidip asla geri dönmeyen kız" tanıldılar ve onu babasının çadırına götürdüler.

Böylece Tüy Kadın halkına kavuştu, ama orada mutluluk bulamadı. Hep kocasını ve uzaklarda kalan yıldız ülkesini düşündü durdu. Her gece kucağında Yıldız Çocuk'la birlikte batı tepelerine tırmandı ve saatlerce Sabah Yıldızının doğmasını bekledi. Onuna konuşmaya çalıştı ama Sabah Yıldızı soğuk ve mesafeliydi.

Sonunda bir gün cesaretini topladı ve bağırdı: "Sabah Yıldızı, kocam! Affet beni! Beni tekrar yıldız ülkem götürl!" Sabah Yıldızı ona baktı, "Çok geç, çok geç" diye yanıt verdi hüzünle. "Sen itaatsızlık ettin. Asla geri dönemezsin." ve yoluna devam etti.

Yalnız ve mutsuz, kirik kalbiyle Tüy Kadın gün den güne zayıfladı, soldu...

Soluk benizli bu ay çok yoruldu, FRP yerine başka bir hediye vermek istedim kardeşlerine. Eski bir Sioux öyküsü, ne var ki sonu hüzünlü, mazur görün lütfen... ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



mız onu hemen söker." Tüy Kadın bu öneriyi şükranla kabul etti, turnaların yıldız insanlarının ezelidüşmanları olduklarından, Örümcek Adam'ın ağlarını parçalayıp yıldızları yeryüzüne düşürdüklərin-

ha da arttırdı. Ona olanları sorup gerçeği öğrendiğinde korkunç bir öfkeye kapıldı.

"Bu işin iyi sonuçlanmayacağını biliyordum!" diye gürledi, yere öyle bir vurdu ki, tüm çadır öfkeyle sarsıldı. "Dünya insanların güvenilmez olduğunu söylememiş miydim? Hepsi aynılar, kendilerini ilgilendirmeyen her şeye karışır bu yaratıklar!" "Madem dünyaya bakmayı seviyorsun kızım, iyisi mi oraya dön. Burada daha fazla barınamazsun!"

Ne Sabah Yıldızı ve Ay'ın yalvarmaları, ne de Tüy Kadın'ın göz yaşları Güneş'i yumusatmadı. Tüy Kadın, yıldız ülkesinden sonsuza dek kovuldu.

Sabah Yıldızı eşine Örümcek Adam'ın ağlarını dek eşlik etti. Tüy Kadın oğlunu kucağına al-



yenitopraklar

1984

Hollywood uykuda, ama oyun yapımcıları uyanıyor...

Bilemiyorum sizin için nasıl ama ben uzun zamanın akı başında, adam gibi bir film seyredemedim. Avrupa sinemasından iyi filmler çıkmıyor değil, ama piyasa hemen hemen Hollywood tekerinde olduğundan gelen filmlerin de büyük kısmı Amerikan malı oluyor. Ama gelin görün ki Hollywood etliye sütلىye dokunmaya derken iyice sapıttı, hepten incir çekirdeğini doldurmayaçacak filmler yapmaya başladı.

Ancak işin komik tarafı da şu ki, neredeyse yarı yüzüldür eğlence sektörünün gözbebeği olan Hollywood aptallaştıkça, bilgisayar oyunları da o denli ciddi, o denli ağırlıklı hale gelmeye başladı. Son duyduğuma göre sadece Amerika çapındaki yıllık cirolar dikkate alındığında bile oyun sektörü film sektörünü sollamış durumda bulunuyor. Geor-

kü artık sadece grafikler değil, oyunların içerikleri, senaryoları, işlenişleri de önem kazanıyor

Mesela FPS türünü ele alalım, DOOM belki de tek başına PC'lerin bugün oldukları noktaya gelmelerinde en büyük paylardan birine sahiptir. Konsollarda FPS oynayamazsınız, çünkü yapıları buna müsaat değildir. Ama PC'ler geleneksel esneklikleri sayesinde her türlü olduğu gibi, FPS tür oyunları oynamak için de ideal sistemlerdir. Sırı CS yüzünden bilgisayar denen aletle tanışan bir sürü insan var,

Biliyorum doğumuz bilgisayar kültürü olmayan ve sadece CS ya da Chat için bilgisayar kullanan insanlardan pek hoşlanmıyoruz. Çünkü bu kadınlar ve erkekler sanki sınırlarımızı ihlal ediyorlar gibi görünüyor. Bunlarla karşılaşığınızda sanki kutsal tapınaklarınızı yağmalamaya çalışan barbarlar tar-

«Esas patlama Wolfenstein, Medal of Honor ve Hidden & Dangerous 2 gibi oyunlarda gizli bulunuyor.»

ge Lucas gibi en başından beri oyun sektöründe bulunan yapımcıların dışında kalanların neden bir-bir-bilgisayar oyunlarına büyük ilgi duyduğunu anlamak zor değil aslında.

Ancak ortada büyük bir problem var, o da kitap, oyun ya da film gibi tamamen farklı özelliklere sahip eserleri bir başka türde uygulamak. Mesela bugüne dek gördüğüm konusunu kitaplardan alan tüm oyular neredeyse istisnatsız bir biçimde çok kötüydüler. Oyunlardan yola çıkılarak yapılan filmler ve filmleri konu alan oyular için de aşağı yukarı aynı şey söylenebilir. Tabii LucasArts oyular hariç, Star Wars konulu oyundan pek azi kötü sayılabilecek yapımları.

Ancak işler daha da ilginç bir hal alacağı benziyor, çünkü oyun sektörü ve özellikle de PC oyuları piyasası, bırakın ölmeyi, iyice şahlanmaya hazırlanıyor. Bir zamanlar sadece basit "hoplamalı-zıplamlı" arcade yapımlardan ibaret olan oyun dünyası gelişen teknoloji ve büyüyen bilgi birikimi sayesinde yepyeni bir döneme başlıyor. Bu büyük ihtimalle oyunişının olgunlaşmaya başladığı bir dönem olacak, cün-

findan saldırıyla uğramış gibi hissediyorsunuz, değil mi? Ama aslında biraz anlayışlı olmak lazım, çünkü herkesin bir yerden başlaması gereklidir. Ve bilgisayarlara uğraşanların sayısı ne denli artarsa, biz "gerçek oyuncular" da o denli rahat ederiz. Çünkü hangi sebeple olursa olsun "tapınaklarımı" paylaşanların



M. Berker Güngör gherkenlevel.com.tr

Gercekten de FPS manyağı misin? Pek çok türü severim ama FPS'lerin yeri gönlümde başkadır.

Adam vurmak hoşuna mı gitdiyor ki? İyi bir FPS'yi oynarken adam vurmakta ziyade, vurulmamaya bakarsın.

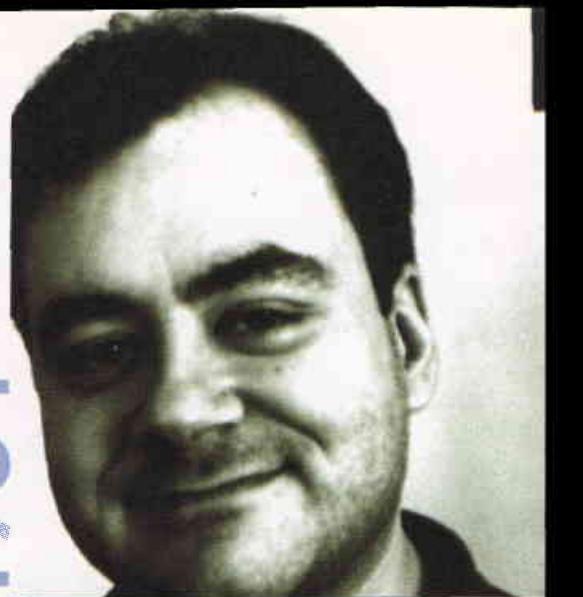
Başka? İyi bir FPS sana hiç göremeyeceğin mekanları ziyaret etme şansı verir.

FPS'ler bir gün gözden düşer mi dersin? Sanıyorum. Bence FPS tür PC'ler varoldukça oynamaya devam edecek.

"dinizime" küfretmeye pek yüzleri olmaz. Biliyorum, belki biraz sıra dışı bir benzetme ama, gelin itiraf edin, insanoğlu her ilgi duyduğu alan hakkında bu denli tutucu, bu denli korumacı bir yapıya sahip değil midir zaten?

Neyse, dediğim gibi, Hollywood sanki dünyada konu kalmamış gibi ipé sapa gelmez senaryolara para harcarken, oyun dünyası da daha önce hiç dokunmadıkları ya da çok az ilgilendikleri konulara yöneliyorlar. Buna en iyi örnek olarak önumüzdeki bir yıl içinde piyasaya çıkması beklenen FPS tür oyunları gösterebiliriz. Bu oyundan Unreal 2 belki uzayı yaratıkları ve laser tüfekleriyle çok yeni bir senaryo koymuyor ortaya. Ama Half-Life tarzı bir işleyiş ve gerçekten mükemmel görünen grafikleriyle onbin Hollywood filminden daha yaşanmış bir tecrübe olacağı benziyor.

Ancak esas patlama Wolfenstein, Medal of Honor ve Hidden & Dangerous 2 gibi oyunlarda gizli bulunuyor. Bu oyular değişen gerçekçilik seviyelerinde senaryoları sahipler, ama hepsinin ortak noktası İkinci Dünya Savaşı gibi çok ciddi bir tarihsel gerçeği ele alıyor olmaları. Üstelik bunu yaparken şirin ve kokmaz-bulaşmaz bir tavırla değil, zaman zaman insana ter döktüren, midesini döndüren bir yaklaşımla davranışıyorlar. Tıpkı "Saving Private Ryan" adlı şaheserin açılış sahnesinde olduğu gibi, bu oyular size evinizin komforu içinde bile dehşetten pek o kadar da uzak olmadığını hatırlatıyorlar. Modern bilgisayar oyularının sağladığı etkileşimlilik ve görsel gerçekçilik çocumuza daha önce yaşamadığımız, aslında gerçek hayatı pek yaşamak istemeyeceğimiz tecrübeleri yaşatacak gibi görünüyor. ☺



doğsanbile yeniden

Varsayımlar üzerine boş bir yazı...

Eğer seçim hakkı verilseydi, geri gelmeyi seçer miydin? Aynı hataları yeniden yapmayı göze alabilir miydin? Ne kadar dürüst, hayatı saygılı, comercet olduğunla doğru orantılı olarak insanların koyduğu kuralların seni o kadar ezeceğini bile bili... Yeniden yaşamayı seçer miydin? İnsanoğluna verilmiş biricik evine, kendi elleriyle mahvettiği dünyaya geri dönmek ister miydin?

Ne demişlerdi bize?

"ASLA ÖLDÜRMEYECEKSİN. KİMSEDEN ÇALMA-YACAKSIN, İHTİYACI OLANLARA YARDIM EDE-CEKSİN. KOMŞUN AÇKEN; SEN TOK GEZMEE-CEKSİN. INSANI SEVECEKSİN. YARADAN'DAN ÖTÜRÜ"

«Hayat başladığı gibi bitecek. Nerede, nasıl biteceğini düşünmek bizim işimiz değil.»

Hey SEN! Bunların hangilerine önceden uydun ki, yeniden doğduğunda uyasın. Güç için, para için, şöhret için ruhunu satan. Körlemesine bir fanatizm uğruna insanlıktan çıkan. "İnsan"ı bir sıfatтан bir nesne haline getiren SEN. Uyan! Hayat, deneme-yanılma yöntemiyle ustalaşabileceğin bir deyin değil. İnsanlar, sırtlarına basıp yükselmek için kullanabileceğin merdiven basamakları değil! Dün-ya, sadece sana tahsis edilmiş 40000 kusur kilometre eninde bir kaya parçası değil! Yeni bir yaşam hakkını olmayacağı. Sana verilmiş şansı iyi de-ğerlendir.

Yaşamın olduğu her yerde...

Tipki iki yıl önce bizim başımıza gelen gibi, büyük bir felaket yaşadı Amerika. Kim, neden, nasıl... Bunlar bizi burada ilgilendiren sorular değil. Zaten işin üstadları bu sorular üzerinde fazlaıyla tartışı,

tartışıyor. Biz, bu olaydan kendimize pay çi-kartmamızı. Hayatın olduğu her yerde ölü-mün de kol gezdiği gibi. Hayalimizi, bize ve-rilmiş en değerli varlığımızı, gereksiz çatış-malar, ihtiwaslar ve kafamızda yaratmışızımız yapay acılar üzerine nasıl dağıttığımız gibi. Hayatımız boyunca bunları düşünmemeye çalışarak kendimizi kandırıyoruz, kendi "maddelerimizin" kölesi olarak yaşamayı kabullenmiş, hayatının amacını bilmeyen ilginç mahlukatlar halinde oradan oraya akıp duruyoruz. Artık durup düşünmenin vakti geldi, orası kesin. Yaşamın kıymetini anlamamız gerekiyor. Birisi gelip 10 Eylül günü o ofislerde çalışanlara ertesi gün bir uçağın gelip hayatlarını ellerinden alacağını

söyledi gülüp geçerlerdi. Bize olsa, biz de öyle yaparız. Ama, hayat başıldığı gibi bitecek. Nerede, nasıl biteceğini düşünmek bizim işimiz değil. Bize düşen, o hayatı anlamlı bir şekilde yaşamak. Arka-mızdan birkaç kişinin olsun "iyi insandi be" diyeceği bir hayatı sahip olmak.

İnsan

Onlarca, belki yüzlerce insan tanıyor olabilirsiniz. Ama bir elin parmakları kadar sayıda güvenebileceğiniz gerçek arkadaşınız var mı? İşte o zaman çok şansınızı demektir. Ama eğer, hayatınızı bile emanet edebileceğiniz bir tane bile gerçek dostunuz varsa, bu dünyadaki en şanslı insan sizsiniz demekti. Dost, arkadaş... Ne kadar kolay söylenen, ne kadar kolay harcanan sözcükler. İçleri doldurulma-dıkça içi boş bir bardak kadar değerlisiz sözcükler.

İnsan, başkalarına değer yüklediği sürece varolur. Sadece kendisi için değil, çevresindeki herkes için var olmalı insan. Sadece kendini değil, diğer insanları da yüceltmeli. Paylaşmak, dünyanın en kolay yapılan, ama en çok göz arı edilen terapisi. Derler ya, mutluluklar paylaşılınca artar, acılar azalır. Bu çok doğru. Kendi içini kapanarak mutlu olamazsınız.

Eğer bunları okuduktan sonra "Sen ne diyorsun be adam! Benim şu dünyada hiçbir şeyi paylaşacak bir dostum, bir arkadaşım olmadı" diyor-

hadd safında

Sinan Akkol sinat@tele2.com.tr

Bu ay neden böyle? Aslında her ay böyle. sadece doğru zaman. O da kesin değil ya. Zaten neden emin olabilirsin tam olarak bu hayatı.

Her şey kaybedildi mi? İnsanlık adına mı? Hala umut var. Ama "insan"ın anmasını acilen öğrenmezsek, o umut da sönüp gidecek.

Neden medya? Hepsi değil, ama bazıları fazlaıyla ha-kedyorlar da olsan. Bazen bir köşesinden de olsa aynı meslekten olduğum için utanıyorum.

sanız, dönün bir de kendinize bakın. Belki de, yan-lış giden bir şeyler vardır?

İletişim

Amerika'daki olaydan sonra, televizyonlar tra-jediği mümkün olan her açıdan gösterdiler. Peki bir nokta dikkat-nizi çekti mi? Hiç bir ceset gösterilmedi. Nedenini sordunuz mu kendinize peki? Çünkü onlarda in-sana saygı var.

Hem ölü ola, hem de arkadan ağlayana. Bizim medyamızda olduğu gibi, haber niyetine yapılan magazin maymunluklarından bi-haberler. Depremden sonrası hatırlayın, Gölçük'te denizin altındaki cesetleri çekmek için bile o kadar emek sarfetmişlerdi ki bizim ustadlar(!)... Neden? Çünkü insanlık o kadar uzaklar ki, en büyük trajedyi bile magazin haberini halinde, saçma sapan arkaplan müzikleri eşliğinde sanki bir drama filmi gibi sunar gibi vererek duygusal sürücüsü yapıyoırlar. Rating'ı insana tercih ediyorlar. İki reklam arasında insanların acıları ile doldurmaya haberlik saniyor-lar. Hey SİZ! Bir dahaki sefere enkaz altında kalan arkadaşına ağlayan bir kadın gördüğünüzde sura-tına kameralı, ağızına mikrofonu sokacağınızı, Amerika'lı meslektaşınızı örnek alın! Kameralı kapatın ve ona yardım edin! ☺



:03

büyükoyunlar

Sözün **bittiği** ve yeniden başladığı o yerde en **büyük** oyunlar oynanır.

Burada yolumun sonunda karanlıklara gömülüms yatsam da,
Bütün yüksek ve güçlü kulelerin ve sarp dağların ötesinde,
Güneş tüm gölgelerin üstünden aşar ve yıldızlar yaşırs sonsuza kadar:
Gün bitti demeyeceğim asla, asla veda etmeyeceğim yıldızlara.

Sam Gamgee

Eğer bir oyun dergisinde değil de bir gazetede yazıyor olsaydım bugün size sayfalar dolusutek bir olaydan, insanlık ve onun suçlarından bahsederdim. Ama benim üstümü vazife değil. Benim ve sizlerin dünyadaki görevi bu konularda ahkam kesmek değil, bu olayların yaşonmaması için bireye düşen görevlerin bilincinde olmak. Ama şimdi şadıce, tek suçları politik oyunlarla kirletilmiş bir dünyada sabah işlerine gitmek olan, binlerce insan için üzülebiliriz. Elbette dünyadaki daha "büyük" oyunçuların politik suçları yüzünden ölen veya acı çeken diğer milyonlar için üzüldüğümüzden fazla değil. A Time to Kill filminin son sahnesi geliyor akıma... "Şimdi o küçük kız çocuğunun beyaz olduğunu dü-

zim ofis üzerinde ciddi bir ağırlık var. Herkes bir parça düşüneli. Ben buna 26 yaş sendromu diyorum. Bundan bahsedildiğini duydunuz mu? Ben hiç duymamışım. Haberim yoktu böyle bir şeyin varlığından. Arna varmış işte. Artık belli kararlar alma ve belli sorumlulukların altına girmeye zorlandığınız bir yaşı, Evlenmek, çocuk sahibi olmak ve oturmuş bir yaşama geçmek. Kimileri için kolaydır bu. Zaten buna hazırlanmışlardır uzun süredir. Hatta çok daha erken yaşılarından başlamışlardır işe. Ama bizim için kolay olacak gibi değil. Kendimi hiç de evlenip çocuk sahibi olmuş biri gibi hayal edemiyorum. Aslına bakarsanız uzun süredir aynı yerde durmaktan

«**Ama şunu bir kafanızda canlandırın.** Karşınızda sizden 10 yaş **genç biri** duruyor. Elinde yazdığınız dergi var.»

şunu». Nasıl da tüylerim ürpermişti. Evet bu sefer o küçük kız çocuğu beyazdı. Olayın tek farkı bu. Bu işi yapabilecek hastalıkları beyinleri ne daha haklı, ne de daha suçluapsa da... tek fark bu. Ve bu olayın suçları da elbet hesap verecekler. Bu dünyada olmasa bile bir sonrakinde. Diğer tüm suçlular gibi. Habil, Kabil'ı öldürmeye devam ettiği sürece...

Şimdi bu olay bir kenara bırakalım. Artık Öyle bir çağdayız ki Dünya'ya an her şey inanılmaz bir hızla değişiyor. Ama tek bir olayın bir şeyleri değiştirmeye gücü yok artık. Mesela kaçınının evinde bir deprem tehlikesine karşı yapılmış bir plan veya bir hazırlık var. Benim tanıdığım kimsede böyle bir hazırlık yok. Bakın en büyük olaylar ve acılar bile artık değişimini getiremiyor. Hala mantar gibi kaçak yapılaşma büyüiyor ve biz hala her şeye karşı hazırlıklıksızız.

Yolun Çeyreği

Bugün insanı ve özellinde kendimizi sorgulamak için iyi bir fırsat. Daha genel, hele sizler daha da genişiniz. Pek çok kaygından ve sorumluluktan uzaklaşınız. Pek çok şeý için hala umutlarımız var. Bizim için hala her şeý değişimé açık. Ama bir iki aydır bi-

sikildim bir parça. Durup durup kendime "Kaç git埋ralardan, güneyde küçük bir pansion aç. Veya daha uzağa kaç, kaçabildiğin kadar uzağa. Yeni bir şelyere başla. Yeni bir hayatı." diyorum. Ama bunu yapmak mümkün değil.

Kayıbetme Korkusu

Mümkün değil çünkü sahip olduğum, kaybetmekten korktuğum çok güzel şeyler var. Sevdığım, bir parçası bana ait olan bir dergim, her ay yeni bir sayının heyecanını paylaştığım dostlarım, sevdığım kadın, kendimi huzurlu hissettiğim bir evim, biraz uzakta olsalar da istedğim zaman gidip görebildiğim bir ailem var. Sizler varınız sonrası. Anlatmakla olmaz, söylendiği zaman çok yapay ve klîşe kalır, yazarın okuyucusuna duyduğu sevgi. Ama şunu bir kafanızda canlandırın. Karşınızda sizden 10 yaş genç biri duruyor. Elinde yazdığınız dergi var. Sizinle karşılaşmaktan o kadar mutlu ki gözlerin parıltıları. O gözlerde size verdiği değerî ve size duyduğu sevgiyi görebiliyorsunuz. Dünyada çok ama çok az şeý bu kadar "özel" hissettirebilir insana. Kendinizi yapayalnız hissettiğiniz zamanlarda bile bu klavyenin başına geçip tuşlara bastıkça binlerce insanla aynı anda sohbet ettiginizi hissedersiniz. Kaç kişi

cesur yeni dünya

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Eğer seçenekin olsa hangisinde yaşmak isterdin
Dünya mı Orta Dünya mı? Orta Dünya'da elbette. Orada
en azından tüm kötülüğün Melkor'dan geldiğini biliyordum.

Ama Dünya'daki kötülükler de Şeytan'dan gelmez mi?
İnsanları tanıkça buna inanmak zorlaşıyor.

Peki Orta Dünya'da hangi karakter isterdin?
Tom Bombadil, keşke o kadar dertsiz tasasız ola-

bilsen.

Peki bu Dünya'da kim olmak isterdin? Oldugum kişiden
gayet memnunum.

böylesine bir güzelli-
ğe sahiptir ki? Bunu
nasıl bırakıp gidersi-
niz.

Özgürlük

Geçen ay demiştim
ya "Özgürlük kaybe-
decek hiçbir şeyin ol-
mamasıdır" diye. Ba-
zen insan gerçekten
bir sürü şeye sahip
oluyor. Ve zamanla bunlar onu sınırlıyor. Ama kötü
anlamda değil, vazgeçmeyecek kadar çok sevdiğit
mizden. Yani özgürlüğün tersi ilâ kölelik veya da-
ha kötü bir şeý değildir. Sahip olmak da özgürlü-
ğün tersidir. Sizin taze ve yaşam dolu beyinlerinizi
bu 26 yaş sendromu safsatalarıyla bunaltığının
farkındayım. Ama bana kimse söylememiştir, siz
şimdiden bilin istiyorum. Sizi sevdığım ve önemse-
diğim için. Sanırım bir parçada dört bir yanımızı
dehşet böylesine sarmışken içimden gündelik şeý-
ler yazmak gelmediğinden.



Ben büyük bir lükse sahibim. Bir şey akıma takıldığı zaman bunu paylaşabileceğim binlerce dostum var. Maalesef sizin böyle bir lüksünüz yok. Ama unutmayın ki elinizde tuttuğunuz bu derginin satırlarının arasından sizi gözleyen birileri var. Sizi gerçekten seven, Akliniza takılan veya ca-
ninizi sikan şeyler olduğunda bizimle dertleşebile-
ceğinizi unutmayın. Ve en önemlis "İnsan" oldu-
ğunuzu... asla... buna o kadar çok ihtiyacımız var
ki. ■ ■ ■

bütünüyle kuşkudayım

Garip bir kişi hazırlanıyor, sanki her şey birdenbire oldu, kış bile birdenbire gelecek ve yine de hiçbir şey şaşırtıcı olmayacak

Her şeyin anlamını kaybettiği, her şey kadar kendime de yabancılattığım anlardan biri. İtiraf midir bu, yoksa içtenlik gösterisi mi onu bile bilmiyorum ama söylemek istiyorum; içimden yazmak gelmiyor. Tipki içimden gelmeyen diğer her şey gibi. Bu durum için uyandırdığım teşhis "zihin kilitlenmesi". Tam olarak hissettiğim de bu aslında, zihnimin kilitlendiğini ve bir süre kendimi tedavi edemeyeceğimi hissediyorum. Bir süre böyle kalacağım ve tipki rüyada olup olmadığını kontrol eden insanlar gibi, kendimi çımdıklediğimde acı hissedebilene dek böyle sürecek. Canım yandığında anlayacağım ki gündelik hayatı dönmüşüm... Acının bile terk edip gittiği, kendim dahil her şeyin gölgeleri dönüştüğü bir anımsızlık hali sürüp gidiyor. Kilitli duran zihnimin içinde sadece sorular var. Üst

tiğim halet-i ruhiye tam olarak budur arkadaşlar, bütünüyle kuşkudayım.

Dünyanın birdenbire değiştiği falan yok, insanların yüzüllar öncesinden koyduğu kurallar yine aynen işliyor. 17 yaşında bir Ankara sabahına uyanıp ilk kez lapa lapa yağan kari gördüğümde, bahçedeki bembeyaz ağaçları, ayak basılmamış sonsuz beyaz örtüyü gördüğümde daha çok sarsılmışım muhtemelen. Çünkü benim için ilk. İlk kez dünyanın bu rengine tanıklık ediyordum ama şimdi öyle bile değil... Televizyonla geçen çocukluğum boyunca dünyanın bir yerlerinde insanların öldürülmesini anlatan haberler eşliğinde akşam yemeği yedim, yine öyle. Adına savaş denmeyenler de dahil olmak üzere savaş her zaman vardı ve şimdi bir yeni başlamak üzere, hiç

ouungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Ne sorusu? Ne sorusun hakkaten, zaten her taraf soru. Hatta soru işaretlerinin şengellerine asılı kaldım, imdaat!

Tamam da ne sorusu? Belki sırıf merak uyandırmak için. Hiç ilginizin çekmeyecek şeyler, bir sorunun yanıtı olarak sunuluna daha anımlı gelebilir.

Bu ay ne pişirsek? Semizotu salatası yapalım bu ay, sarımsaklı yoğurt ve dereotu katalım içine. Yeni doğacak çocukların için isim önerim yok.

oturum idi. Yaşları 13 – 18 arasında birkaç arkadaşımız Internet'in kendilerine sağladığı özgürlüğü anlatırken bir yandan da kendilerinin, eski kuşaktan farklı olarak "birey" olmayı başarabildiklerini savunuyorlardı. Bu "birey" oldukları iddiasındaki çocukların dünyayı, bilgisayarlarına bağlı duran modelle tanımlıyordu ve anladığım kadarıyla onlara göre özgürlük de Internet'te vakit geçirebiliyor olmaktı. Onları izlerken, ne yalan söyleyeyim tüylerim diken diken oldu. Türk pop kültürünün içini boşalttığı özgürlük ve birey olma trajedisinde Internet'in simülasyonu daha gerçekçi kılmak için kullanılan bir araç olduğunu görmek, bütünüyle kuşkuda olan biri için kolayca kabullenilecek bir sahne değil. Hani herkes "Pırıl pırıl bir nesil geliyor. Şimdiki gençler çok daha bilinçli" filan gibi laflar ediyor ya, bu sözlerle kendimizi büyük bir yalana inandırmaya çalışıyoruz olabiliriz... Ben ne yazık ki bu konuda da bütünüyle kuşkudayım. Ya da tüm bunlar kent hayatının suçu, çünkü yazının sonuna vardığında bir süredir beni terk eden uyuşukkentli yanım harekete geçti, gerçi canım acımıyor ama benzer bir şeyler hissediyorum, sanki bir mide bulantısı... ☺

«Şizofrengi dergisinin şarıysi: "Bütünüyle kuşkudayız", işte anlatmaya çalıştığım halet-i ruhiye tam olarak budur arkadaşlar, bütünüyle kuşkudayım.»

üste yiğili, her biri kendi yanıtından uzun bir labirentle koparılmış, birbirine dolaşmış sorular bunlar. Eh, üstüne bir de Portishead çalışıyor ki, artık acil çıkışları kullanmak da imkansız...

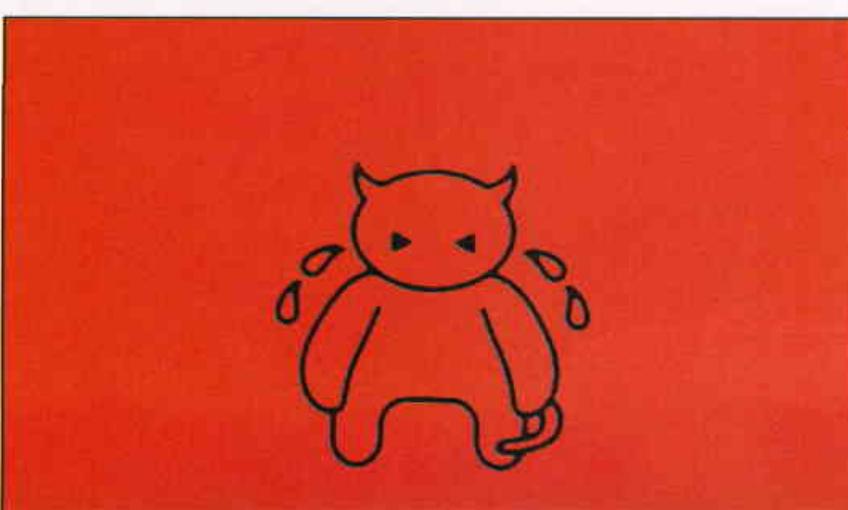
Kent

Cök uzun bir süredir kent hayatının insani uyuştuруp sindirdiğine, kendinden geçirip tüm istek ve heyecanlardan uzaklaşlığına inanıyorum, ya da inanıyorum. Daha doğrusu üzerimdeki bu ağırlığın ve umutsuzluğun tek sorumlusunun yaşadığım kent hayatı olduğunu düşünüyordum. Halbuki şimdiden daha bir kısırlıktır olduğumuza inanmaya başlıyorum, artık sorun kent değil, sorun dünya... Ya da içine düşüğüm yabancıkhissinin dayattığı sakat bir düşünce bu. İki dev kuleyle birlikte dünyaya inancım da göktü belki. Belki oradaki kâlıntılar temizlendikçe, ben de eski "kent uyuşuğu" olacağım tekrar, dünyaya hesaplarım bu kadar içinden çıkmaz olmayacağı bir süre sonra. Ama tüm bu olasılıkların başında koca bir "belki" var. Dedim ya, sadece sorular var bir süredir, yanıtlar uzun labirentlerin sonuna saklanmış ve ben onlara ulaşsam bile çok fazla değişiklik olmayacağı, bilmek her zaman anlamaya yetmiyor çünkü. Şizofrengi dergisinin şarıysi: "Bütünüyle kuşkudayız", işte anlatmaya çalış-

başlamayacak olsa bile başlamak üzere. Burnumuzun dibinde bile olsa savaş, bizi ya da ailemizden birini alıp götürmedikçe, korkunç bir istatistik kaydı oldu hep. Rakamlar ne kadar büyüğe o savaşın tarihindeki yeri o kadar önemli oldu. Çok acı, çok soğuk ve çok çıplak. Evet, dünya birdenbire değişmedi, Baudrillard'ın sözünü ettiği simüle hayatlarımıza devam edeceğiz ama en azından bütünüyle kuşkuda kalmak mecburiyeti var artık.

Bilişim

Bilişim Fuarı günlerinde Harbiye Askeri Müzesi'nde düzenlenen Bilişim Zirvesi etkinliklerinden biri "68 Kuşağı, İnternet kuşağı ile buluşuyor" başlıklı bir



inbox



Yeni bir sayı, yeni bir okur mektupları köşesi. Burada sorularınıza cevaplar getiriyor, en azından öyle yapıyormuş gibi görünmeye çalışıyorum. Geçin baba, okuyun bakalım...

Hal ve ehval

Umarım iyisindir. Böyle mükemmel bir dergi çikartınmak sizi iyi hatta süper hissettiriyor olsa gerer. Neyse bir kaç sorum olacaktı izin verirseniz...

Yaa, sorma! Bir iyi hissediyoruz, bir iyi hissediyoruz, ancak bu kadar olabilir yanı!

1) Diablo2 LOD için Diablo2 gerekli mi? Yoksa yalnız başına da oynanabiliyor mu?

LOD'u kurabilmek için Diablo 2'nin bilgisayarına kurulu olması lazım, ayrıca D2 CD'lerine ihtiyacın olacak.

2) Bildiğiniz üzere çoğu Diablo2 kopya (benimki dahil). Diablo2'deki karakterimi LOD'ye aktarınca bir sorun olur mu?

Hayır, çoğu D2'nin kopya olduğunu bilmiyorum, nereden bileyim? Karakter aktarmaya gelince, LOD'u kurup çalıştırıldığında bunu yapmana imkan veren seçenekleri zaten orada bulacaksın.

3) Vakti zamanında çok eskilerde Larry7 adlı bir oyuncu vardı ve oyuncu bitiminde demo sonunda (tabi sonuna kadar beklediyseniz) Larry8 yolda diyor? Hani nerde? Yoksa Lucas Amca sürpriz mi yapacak?

LucasArts'ın yeni bir Larry oyunuyla ilgili herhangi bir çalışması kulağımiza gelmedi. Doğrusu ben pek ihtimal de vermiyorum hani, Adventure türü yapımlar pek moda sayılmaz.

4) Bu aslında bir soru değil bir öneri. LEVEL dergisinin içeriği gerçekten mükemmel ama ben ve benim gibi birçok arkadaşım dergide bilgisayar konulu bir bulmaca istiyoruz. Evet evet bulmaca... Çengel yahut kare yada başka bir tür bu hiç farketmez. Herhangi bir sayfanın (genelde arka sayfalar tercih edilir) köşesine gayet tabi konulabilir. Hem bu posterden daha az zahmetli olacaktır eminim. Bu konuya bir toplantı sırasında ele alırsanız sevinirim. Şimdilik bu kadar görüşmek üzere sevgiler, saygılar diliyorum.

Serkan (The Last Monkey) Çakıroğlu

Önerini dikkate aldık, ama bulmacayı hazırlamadan poster vermekten daha kolay olacağını düşünmeme sebep olan şey nedir, bak işte onu çözemedik. Neyse, tekrar yaz, arayı soğutma.

Lovecraft'i sevmek

Biliyorum, saçma sapın bir konuya karşısında olaçamdan dolayı utanç da duyuyorum ama Lovecraft hakkında tanıdığım en bilgili insan sensin. O yüzden soracağım bu soruyu:

BilirsİN, bir çok öyküyü bünyesinde barındıran "Cthulhu'nun Çağrısı" diye bir kitap çıkımsı İthaki Yayınevinden... Her neyse, bu kitabın başında çevirmenin önsözünde Lovecraft bir Anglo-Sakson ırkçı, kompleksli, ve en kötüsü koyu bir materialist olarak tanıtıiyor... Malesef bu önsözük okurken kendimi berbat hissettim ve açıkçası biraz soğukluk geçirdim... Çünkü Lovecraft, Tolkién, Poe ve benzerleri benim kaos anılarında en büyük yardımcımdır, ve hepsini saygıyla yad ederim... Ancak bu ilginç ithamalar beni kuşkulandırdı ve bu kitabın başında yer alıyor... Dumura uğramış durumdayım Berker Abi lütfen yardım et, var mı gerçekten böyle bir şey? Offfff, aman Allahım zaten okullar açılmış binayı gördükçe kususum geliyor, bir de böyle haberler okumak beni yıktı...

Lovecraft gibi benim için çok önemli bir şahsiyet hakkında lütfen bu konularda bilgi ver Berker Abi... Umarım böyle bir şey yoktur, hepsi o çevirmenin sallamalarıdır, veya Lovecraft'in diğer insanları dalgaya alıp, ne kadar saçma bir dünyada yaşadığını anlaması için taktiği ufak bir maske dir....

Eğer yoğun işlerinden vakit bulup maille cevap yazarsan çok mutlu olacağım. Bir astanden daha yıkılmak beni baya bir tarumar etti... (Hayal bile edemezsin belki...) Sevgi ve saygılarla...

M. Taha BİLGE

Aslında ben senin derdini anladım, sen kendine din ve ahlak kitaplarındaki normalara uyan, gönülrəhatlığı ile örnek alabileceğin, "temiz", "ahlaklı", "normal" kahramanlar ariyorsun. Bak sana kötü bir haberim var, bildiğim kadariyla o türden "super mükemmel" bir insan henüz doğmadı, büyük ihtimalle de asla doğmayacak. Çünkü insan denen yaratık kusurludur, ve kusurun ebadı aslında

çok önemli de değildir. Neden dersen, sana kötü gelen başkasına güzel görünüyor olabilir. Şahsen Poe ya da Lovecraft ile tanışma fırsatı olmadı, olacağında da pek ihtimal vermiyorum. Ama şu dünyadan geçmiş ve geçmişte olan tüm insanlar gibi, beni sadece onların yaptıkları işler ilgilendiriyor. Mesela Poe'yu öykülerinden tanıyorum, da-ha fazlasına da ihtiyacım yok. Onun tüm serveti ni kumarda yemiş ve karısının gölgésinde ezilmiş bir zengin çocuğu olduğu gerçeği beni zerre kadar ilgilendirmiyor. Çünkü biraz eşelersen hepimizde benzer kusurlar bulabilirsin. Ve hatta şu kadarını söyleyeyim, edebiyat dünyasında bu türden kusurları olmayan pek kimse yok gibidir. Sana tavsiyem "normal insan" arayışından vazgeçmendir, böylece zaman içinde aklını kaçırmaktan kurtulabilirsin. Kal sağlakla...

Yıldızlaş

Sıklıkla Yapacak hiçbir şey yok. Biraz önce Level okudum ve bir tanesini daha devirdim. Açılmış tekrar makinamı bari birşeyler yazayı dedim. İnşallah sizi de sıklamam. (hoş bu sıcaktı sizin de sıklığından eminim) Ne yapabilirim derken aklıma Küçükken sıkıldığında neler yaptığım geldi. Ben küçükken hiç sıkılmazdım ki. Koskoca hayal dün-yamın baş Kahramanıydım. Tek başıma oturur ör-tümdeñ yapılığım otağında hayaller kurardım. Benim için her yeni gün yeni bir eğlenceydi. Sabah Babamın limon kolonyasının kokusunu arkasında bırakarak gittikten sonra evden, parti başlardı. Hepimizin sıkıldığı anlar vardır değil mi. Ne yaparsınız sıkılıncı. Hiç hala küçük olmaya hala küçük kalmaya çalıştığınız oldumu. Hiç yorulma-yacakmışcasına koşardık oraya buraya, bazen misket oynardık, arkadaşlara hava atardık yeri alınan ayakkabılarımızla. Özenle yana ayrılan saçlarımızla hergün mahalledeki İlkokulun kapısını aşındırduğumda bile sıkılmazdık böylesine. Şimdi lerde ise çocukluğunu özleyen bir genç bu satırlarda ilerde bu yıllarda özleyeceğini haber-siz. Sıkılmış yaw kalk demi oturup durma şu koltuğa Dök içini bıryerlere... Kalk gez, dolaş, konuş, itiraf et içindeki coşkuyu, dile getir o özleme. Ne zaman kaçacağımız bellimi bu dünya-dan, güncel tabiriyle. Yap, hiç düşünmeden yap istedigin şeyi. Hiç olmazsa yaptığı için pişman olursun birşeyi. Yapamadığın şelylere pişman olmanın yıldırıcı burkuntasından kurtul. Sevdığını

outbox



söyle sevdiklerine,söyledi ki keşke deme ilerde bir gün geldiğinde... Sıkılıyorsan koş, git bir ormana bir nehir kıyısına at kendini farketmez bir amacının olması.Önemli olan aramak... Kendi benliğini aramak.Bütün ömrün bununla geçsede önemli değil Bulamazsan özünü,aramaktan yılma. Aklına karıncayı getir.Karıncayı su taşıırken görmüş adamın birisi.Nereye götürüyorsun o suyu diye sormuş.Karınca: Cehenneme söndürmeye demiş.Adam karıncaya gülümüş, "sen mi söndürceksin cehennemi,boşversene" demiş. Karınca:Olsun demiş ben bu uğurda ölürem ya... Bizler işte bazen böyle sıklırız.Bazılarımıza çocukluğunu hatırlar yaşıdırınca... bazılarımıza çocukluğunu hatırlatmak ister herkese kendi çapında... bazılarımıza anılsız yazılar yazar işte böyle sayfalara... Bazısı ise bunların hepsini yapar ve gezer sıkıntısı anıda...

Bilgehan "Pharaoh" Yıldız

Valla bu mektuba verecek bir cevabım filan yok... Ama soyadına da bakınca aklıma Tolkien'in "Büyük Wootton'lu Demirci" öyküsündeki "Yıldızkaş" karakteri geldi birden. Neden bilmem...

Oyun mu?

Efendim ben bilgisayarına yazdan yaza kavuşan bir lise mağduriyumin sizin derginizi arkadaşları okuyordu fekât ben bu yazın başına kadar okumamışdım..Bizim bilgisayar gelince kendimi oyunlara werdim,aläßigim oyunlar 1 haftada bitiyor her hafta 2 oyun bitiriyorum,bilgisayarın başında extradan zaman kazanmak için masanın altına kola,su,ekmek,salam gibi hayatım dewam ettirmem için gereken mamulleri depoladım bide leßen koyucaktım ama abartmıyorum diye koymadım..Günler böyle geçenken bir gün annemle komşumuzun diyoloğuna tanık oldum.Annem: aysel hanım bizim oğlan yemez içmez oldu bilgisaya yapıtı kaldi hep oyun oynuyor... Diye yakındığını duyunca oğlum altı dedim sana no oluyo böyle kendine gel, çok dışarı bak dağ taş yerindemi... ama ne gezer bilgisayarın başından kalkamıyorum..Kendimi yanlış hissetmeye başladımda Arkadaşım bana bir dergi tutuşturdu amaaan ne dergisi deyip fırlattım ve yarıml kalan maxpayne dewam ettim.Sonra bi ara açıp okudum eewweett aallahımm... Artık sevinçten ağlaya biliđim..Çünkü bu herifler benim gibi na-

piyorlar peki? :OYUN OYNUYORLAR... Bana deli diye bilirsınız ama durum işte böle... Saygılar level dergisi:)

SORUNLU KİŞİLİK

Dışında dağ taş yerinde duruyormuş, lafa gel! Sanki dağın taşın muhasebesinden biz sorumluyuz da! Ama sorun nedir biliyor musun? Bu gezegende çoğu insanın o kadar dar, o kadar sıkı bir dünyası var ki, bizim gibileri anlamaları mümkün değil. Bir at kestanesine okyanusta damla olmayı anlatabilir misin? Şu herkesin ağızına sakız ettiği "Dişarı çok, hayatını yaşa!" lafi tipki kafalarının içi kadar boş. Dışarıdaki ne hayatı varmış öyle delicesine yaşanacak? Disko mu, bar mı, ne? Arınlamsız, absürd insanların uğraşmaktan sıkıldım şahsen, bazen yerçekimine bile lanet ediyorum beni bu gezegene mahkum kıldığı için. Ama ne yaparsın, iki kalas, bir heves, ömrü geçtiyor işte. Boşver, takma kafana kimseyi. Pis pis sırit hatta, iyice delirsin denyolar. Nihahahaha...

Power Gamer

Ağustos sayınızda bahsetmiş olduğunuz 'power gamer' kavramı oldukça ilgiyi çekti. Bir bilgisayar tutkunu olarak, sizde bahsetmiş olduğunuz 'böyle boş şeylerle ne uğraşıyorsun', 'sen hala çocuksun', 'zararlı bir alışkanlık bu' gibi ithamlarla sık sık karşılaşmak zorunda kaldım. Hatta doktora yapmış bir dişhekimi olunca arkadaşlarınızın sizi küçümseyen alaycı bakışlarıyla daha sık karşılaşıyorsunuz. Evet 31 yaşında kariyer yapmış, uluslararası yayınları olan evli bir çocuk babasıyım ve hala oyun oynamaktan çok büyük zevk alıyorum. Ölünceye kadar da oynayacağım. Ailem her zaman bilgisayarla oyun oynamama karşı çıktı. Başlangıçta sebep derslerime engel olacağı için sonradan gözün bozulura döndü. Evlendim bu sefer eşim problem çıkarmaya başladı. Çünkü bana 1-2 saat oynamak yetmiyor oynarken de tüm konsantrasyonumu ekrana verdiğim için sorularına cevap veremiyordum. Sonuçta ya o uyduktan sonra veya pazar sabahları erkenden kalkarak bu ihtiyacımı gidermeye çalıştım. Sizinde yazınızda belirttiğiniz için bu iş bir çeşit hobidir. Fakat herkes için değil. 'power gamer'lar için. Burada bir parentez açmak istiyorum ve turkçede yabancı terminolojiye karşı olduğumu

belirtmek istiyorum. Sizde aynı düşüncede olduğunuza eminim. 'power gamer' kavramı yerine turkçe olarak 'ciddi oyuncu' kavramını kullanmak istiyorum. Belki sizin aklınıza daha güzel bir kavram gelir. Bana göre 'ciddi oyuncu'da bulunması gereken bir takım özellikler vardır. Yani herkes bu sınıfa giremez. Hatta olayı biraz daha ileri götürerek doğuştan gelen bir takım özellikler ister diye düşünüyorum.

* Ciddi oyuncuların bilgisayarla tanışma yaşları ortaokul civarıdır (bu şimdilerde ilkokula düşmüştür)

* Genellikle belirli bir tarz oyunu severler (bir gün strateji oynayıp ertesi günü shot-em up oynamazlar)

* Oynadıkları oyunun konusu hakkında oldukça bilgilidirler çünkü oyun dışında bu konuda da kitap okurlar (örn. Uçak simulasyonları oynayan birinin savaş sistemleri ve uçaklar hakkındaki genel bilgisi)

* Üç günde bir yeni bir oynaya başlamazlar. Ellerindeki oyunu haftalarca, aylarca oynayabilirler.

* Oyun oynarken hile kodu kullanmazlar, bir manager oyununda save yapıp maçı kazanınca kadar 50 kere geri yüklemeler. Ciddi oyuncu gerçek hayatı da hareketlerimizin bir kere yapılabildiğini ve onları geri alamadığımızı bilir.

* Ciddi oyuncu oynarken yaşar bilgisayar kareketiyle kendini özdeşleştirir.

* Bu tür kişilerin hayalgüçleri genelde çok geniş tir.

* Genelde çocuksu bir yönleri vardır. Oyun oynarken yüzlerinde beliren mutluluk ifadesi başkarları tarafından anlaşılamaz.

Doç. Dr. Ömer Ünlü

Buyur, ben ne diyeyim şimdî? Adam bir ömrü geçirmiş, kariyer yapmış, hatta doçentliğe kadar yükselmış. Ama hala etrafındakiler ona akıl öğretmeye çalışıyorlar! Acaba o akıl öğretmeye çalışanlar arasında bu adam kadar ne yaptığı bilen bir tanesi var mı? Hiç sanmıyorum. Ama kendilince bir fırsat buldular ya, taş gediğine koymazlarsa, komplekslerini tatmin etmezlerse olmaz! "Cik cik, koca doçentsin, yakışıyor mu bu yaptığın Ömer Bey?" Allah bilir böyle ipe sapa gelmez laflar edip duruyorlardır. Sanki kendileri bir halatmış

inbox



Bilmiyordunuz:Sinan

Cok uzundur cok. Adamın boyu bir doksan oldugundan hic bir yerciklere sigmaz hep ya kafasını gözünü bir yerlere vurur ya da yattığında ayakları ağıza kılır. Tamam dergiumiz en yüksek rütbeli adamdır ama kimsecilere ezmez. Tahtıca yazıları geç geldiğimde biz önde göz yaşlı dökerken "maaşından kestincem olsun" der ama bize iyiamaz. Yüzden kafasını suyun altına asta sokamaz, huzur koşamaz ve kavgada yumrugenü hemen kaldırırmaz ama aaaa boyundan dolay zaten kafası suya gelir, adımları geniş olduğundan koşmaya da olur ve yavaştır ama bir yakalorsa halinize acırı.

gibi! Ne yapmış adam yahu? Bilgisayarda oyun oynamış! Aman ne büyük kabahat! Öyle ya, uyuşturucu kullanmak, evin rızkını kumarda batırmak, zamparalığı çökmek gibi nispeten "masum" işlerle uğraşa sorun olmayacak. Hatta Allah bilir bir de kalkıp "Erkek adam canım, yapacak tabii!" şeklinde saçmalarlar. 30 yaşına geldim, cahil ve kompleksi insanlarla uğraşmaktan yıldırmış kadar hiçbir şeyden yılmadım. Hocam sen bildiğin yoldan şansa, şu saatten sonra kimseden akıl almayı ihtiyacın yok! Daha ne diyeyim ben yahu?

Para ve Mânâ

Bu size atmış olduğum ilk mailim. Çok senelerden beri sizi takip ediyorum. "O parayla bilmem kaç tane dergi alınır." diyenleri tersledim. Bundan memnuniyet de duydum. Sorum yok fakat bilgiye ihtiyacım var. Bilgi Beni anlayabilecek çok az insan var şu anda. Ben bir Warcraft 3 fanatığıym!!! Ama öyle böyle değil. Daha çıkmadı ama sorun, bütün üniteleri ağızından salya damlayarak sayıyorum. Çok kötüyüm. Arkadaşlarım farkettirmiyor ama biktirler. Blizzard'in sitesine yeni bir ünite koyduklarında sevinçten uçuyorum. Demodaki müziği 25.000 kere dinledim. Hala dinlerim ve hala tüylerim diken diken olur. Demo zaten hasta

birşey Mart sayınızda incelemesini, ünitelerin özelliklerini okudum, yaladım ve de yuttum. Deliri yorum galiba. O oyun için yaşadığımı düşünüyorum. Temennim çığın mällimi okumanız. Warcraft ile ilgili her türlü bilgiye açım :) Hoşçakalın.

warcraft manyağı

Blizzard'in oyunlarına, demolarına, müziklerine, velhasılı kelam ürettiği herhangi birşeye hayran olmamak elde mi? Ama Warcraft 3 ile ilgili bildiğimiz herşeyi zaten dergiye yazıyoruz, demolarını CD'ye koymaya çalışıyoruz. Bunun dışından www.blizzard.com adresinden olayı takip edebiliyorsun, ancak merak etme oyunun çıkışmasına pek fazla zaman kalmadı. Şahsen ben üç ayda saçma sapan bir oyunla karşılaşmak yerine, adam gibi bir yapıp için 3 yıl beklemeye razıyım. Blizzard tam da bu şekilde çalışan bir firma, o yüzden şikayetini kes, salyalarını sil, dışını biraz daha sık. Bak biz öyle yapıyoruz.

İçi dışına

Bu size epeydir attığım maillerden biri olmakla birlikte bunuda yayınlamazsanız üzüleceğim. (neysem hepiniz kolay gelsin diyor ve sorularıma geçiyorum:

Üzülme, üzülme, bak mailini yayınıyorum. Fakat gözünü severim bir daha "Heyy nabersiniz?" Izzetinde bir giriş yapma. Bak Allah'ın adını verdim diyorum!

1. Episode1 Obi-wan noldu acaba iptal mi edildi?

Obi Wan iptal edilmedi de, PC için çıkmayacak gibi görünüyor. Lucasgil amcamlar oyunu konsol için hazırlıyorlar, PC için ise yeni bir Dark Forces oyunu yapıyorlar. Bir aksilik olmazsa bu sayıda hakkında bir yazı olacak, dibim düştü grafikleri görünce, hala toplayorum. Özlemeşiz Katarn bılderimiz...

2. Piyasada Alone in the dark 4 geziyor acaba bu doğru mu? Oyun çıktı mı?

Ben çıktı diye biliyorum ama piyasada dolaşan gerçeği midir, orasını bilemem.

3. Orijinal oyunları savunma konusunda yola devam arkadaşlar sakin pes etmeyin, oyun yapmak-

ta bir sanattır ve oyuncuları yapanlarda birer sanatçıdır. Türk halkı olarak lütfen sanata ve sanatçuya değer verelim!

Valla biz orijinal oyunlar konusunda diyeceğimizi dedik, elimize birer odun alıp insanlara yaptrim uygulayacak halimiz yok. Türk halkı olarak sana-ta ve sanatçuya değer vermeye gelince, o konuda da bir şey söylemek istiyorum. Trafiğe çıkışınca anlıyorsun ki Türk halkı kendi hayatına değer vermekten aciz, sanatçuya nasıl versin? Bir halk kendi hayatına değer verse, sekiz kişi bir taksi dolmuş önüne çıkan ilk direğe bodoslamadan girmez. Eh artık...

Şimdilik söylemek istediklerim bu kadar umarım siz Level olarak hep daha iyiye gitmeye devam edersiniz. Türkiye'nin sizin gibi insanlara ihtiyacı var. (yağ çekmek gibi olmasın ama) Siz teknoloji tarafından kullanılan insanlardan değilsiniz. Siz teknolojiyi kullanan insanlardanınız.

Herkese iyi günler...

ve yayın hayatınızda başarılar.

Ahmetcan Kiraz

Yok canım, yağ çekmiyorsun, çekersek bir durum yok zaten ortada bence. Sorun şu ki, toplumlar bu çağda artık "herşeyin insanlar için, insanlarla güzel ve anlamlı" olduğunu gerçeğini unutmuş durumda. Herhalde çığın sahte pırıltıları insanların gözünü gerçekten inanılmaz biçimde kamaştırıyor olsa gerek...

UO vs Diablo

Bilmiyorum bu bölümde kim bakıyor, ama takdir edersiniz ki buralarda sizin dergiyi bulmak zor ». Valla değerimi bilin o kadar Planescape'de do-laş, gateler aç, avatarı çağır, dergi alır ohooo-oo! Neyse beni kurcalayan ve sormam gereken sorular var.

Seni kurcuklayan sorularına geçmeden önce, bir sonraki mailinde bana biraz Baatezu kanı göndermeni istiyorum. Yapmam gereken bir summo ning var da.

1. FRP bolumunuz çok güzel. Batu ve Gokhan'ı kutlamak istiyorum. Aşikası merak ettiğim onlar kaç senedir Masaüstü FRP oynuyorlar ve genelde

outbox



DM mi oyuncu mu oluyorlar? Oyuncuya class ve alignment alalım lütfen
Hmm, bunlar özel sorular ama elimden geldiği (bildiğim) kadarıyla cevap vereyim. Batı da, Gökhan da FRP'nin içine doğmuş kişiler. Hatta fazla içine. Babaları da Forgotten Realms'de çok ünlü bir Paladin ve Mage zaten. Yıllar önce ormanda kaybolup orclar ve koboldlara içe büyündüklerinden böyle olmuşlar :). Şaka bir yana, lise yıllarından bu yana FRP oynuyorlar sanıyorum. Gerçi son zamanlarda çok fazla bir aksiyonları yok. Ama yine de hepimizden daha çok bilgiye sahip oldukları kesin. Hem DM hem oyuncu olarak oynamalarını biliyorum. Ama detaylar hakkında çok fazla bir biligm yok.

2.Ultima Online oyununu önüne gelenin alması doğru mu? Bana sorarsanız hayır çünkü sonuç olarak RP'yi öldüren, katleden, insanları biktirten bir çok "oyun magandası" çıktı. Oyunda lahmancı dükkanı açan mı istersiniz, ben orda "Sağolun lordum hayatı kurtardınız" derken "ICQ numarası ver de Kadıköy'de ödeşiriz" diyen mi, kız kardeşim GM Bard karakterine ahlaksız tek lifte bulunan mı (abartmıyorum!). Bence RP zorunlu olmalı Türk shardlarında Hobbit Shard'ı buna yüzden burada kutluyorum!

Tamamen katılıyorum. Zaten daha önce bu konuda da birkaç kere yazmıştık sanychı. Ultima Online'ı Diablo zanneden ve UO kültürüyle uyuşmayan hareketlerde bulunanlar bu oyunu oynamamı!

3.Sizin grupta oynayan var mı UO? Varsa hangi shard? Alınan öpmek istiyorum.

Bir tek Burak oynuyor Atlantic Shard'ında

4.Kız kardeşimden aldığım tepkiyi size de söylemek istiyorum: "Abi, abi Bard'a ezik diyor bu kollar!". Siz ne dersiniz? Bir GM Warrior Baironların yanına bile yaklaşamazken kardeşim elini kolunu sallayarak 3 Blaronun ve 7 Daemon'un bulunduğu bir Dungeon'a girdi. Bard'lara ilgili düşünceleriniz neler?

Bard'lara ilgili özel bir düşüncem yok. Ama şunu söyleyeyim, eğer RPG oynuyorsanız, sadece müthiş bir savaşçı veya süper zeka bir mage oynamama-

malısınız! Tamamen salak, beceriksiz bir thief veya çok çırın bir Bard'ı oynamanın vereceği zevki, mükemmel karakterlerden alamazsınız.

5. Şöyle doyusuya RP yapabileceğim bir oyun söyleyin de ismariyim.

Çıktığı zaman, Neverwinter Nights.

6.-Ve son- Sizi buraya bekleriz, en kısa zamanda bu tarafa geçmeye bakın tanışmak isterim sizle. Kismetle yolculuk ne zaman =)

Baatezu kanını neden istedim sanychı?

Tempus THA Foehammer from Abyss

Dünya

Burada zıralamayacağım, kimin yaptığı hakkında bir devlet sırrı açıklamayacağım, tek yapmak istedigim, bu yazımı okuyanları biraz da olsa bilinçlendirmek. Ufak bir katkim olabilirse ne mutlu bana.. Bildiğiniz gibi Amerika'daki World Trade Center binaları bir çeşit "kamikaze" saldırısı ile yıkıldı. Pentagon'a salındı.

Uyanın derim beyler bayanlar, şu hayat zaten üç kuruşluk, yaşamak zor, ölmek kolay. Bırakın gelecek yılı, yarın bile kimin sağ kimin ölü olacağı bilinmemekte... İnsanın insana yaptığı bu zulüm nedendir diye sorarım size? Çünkü aklım alım, neden mutlu bir hayat yaşamaktansa, insanların mutluluğuna sevinmektense gidip de insanların hayatlarına son verecek, böyle anlamsız eylemlerde bulunuyoruz ki? Neden? Niye hem kendimiz, hem başkalarının hayatlarını mahvetmeye uğraşıyoruz, hiç yılmaz bir israrla? Günün sonunda, yatağınıza girdiğinizde, vicdanınızla başbaşa kılacaksınız. Ancak vicdanınızda kulak verirseniz böyle şeyler son bulabilir. Vicdanınızı dinlemezseniz, böyle olaylar olur, ve günün sonunda uyuyamazsınız. Duymasınız da, dinlemesiniz de vicdanınız çığlıklar atmaktadır, ruhunuzun karanlık bir köşesinde... Olay! "Ben yapmadım" diye geçistirerek herkesi kandırıbilrsiniz, ancak yukarıda olduğu, heryerde olduğu kandıramazsınız...

Yaşım 15 ve size yalvarıyorum dizlerimin üstünde, bu yaşlarda duyup da nefret ettiğiniz olayları siz yapmayın. Dürüstlük bir erdemdir, aptallık değil. İnsancıl yollar merhamet göstermektir, zayıflık değil. Birisiyle sorununuz varsa konuşarak çözmeye

çalışın, kurşunlarla değil... Ve gene size yalvarıyorum ki, bu olaylarda yer almayın. Güçlü birini reddetmekle ele ne geçer, onun yanında olmak daha yararlıdır, "diye düşünmeyin. Güçlü birini reddetmekle, elinize ne mi geçer? Adınıza yazılan bir şiir veya şarkı değil, dilekçe bir heykeliniz değil, sadece masum hayatlar... Bu yazımı noktalarken şunu söylemek istiyorum, bir şeyin sonuçlarını düşünün. Size tekrar yalvarıyorum, kimse zarar vereceğini, ne olabileceğini düşünün. Mantıklı olun, elinizi kalbinize koyp vicdanınızın sesini dinleyin. Bu ince bir çizgidir, "iyi"yi "kötü"den ayıran. Anlık bir tepki, düşünsesizce yapılan bir hareket bu çizgiyi geçmenize sebep olabilir. Ve o çizgi bir kez geçildi mi geri dönüşü pek mümkün değildir. "Zararın neresinden dönülse kardır" diye düşünüp de sözü kafaniza göre yorumlarınızı, böyle bir olaydan sonra zarardan dönmeye kalkarsanız, kar olamaz, olmaz... Bu yazdıklarımı iyi anlayın. Belki bir şeyler değişim, belki biraz bilinçlenebilir insanlar. "İmkansız" demeyin, "Hiçbir şey, imkansız değil"...

Sarp Esin

Neyse, gördüğünüz gibi cevapları fazla uzatmadım ki sizin sözleriniz kirpilmesin. Sonuçta burada söz sizin. Yazın diyorum, başka bir şey de miyorum ..

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişliğinizde görür bir çok alternatif sunuyoruz size. İstediğinizin seçmekte hürsünüz. Eğer nostalji insanısanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpasa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz. Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuvalı iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekerbilirsiniz. Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz. Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim



aliensversuspredator2

200

Gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri olan AvP'nin devaminden oynanabilir tam bir bölüm. Marine olarak oynadığınız bu bölüm boyunca, Alien vs Predator'ın neden gelmiş geçmiş en stresli oyunlardan birisi olduğunu anlayacaksınız. Gece ve karanlık, sessiz bir odada oynamanız tavsiye ediliyor.

Kontroller

W,A,S,D: Kontrol, **Mouse:** Ateş, **Sol SHIFT:** Koşma/Yürüme,
SPACE: Zıplama, **F:** Kullanma 1-3, Silahlar



Mouse: Seçimler, **Klavye:** Program Yazımı

Deer Avenger 4 Simon & Schuster

Geyiklerin intikamı sürüyor! Deer Hunter serisinin devamı. Ava giden avlanır misali, geyik avına çıkan insanlar (da çok Redneck'leri) çeşitli tuzaklar kurarak yakalama-
lı ve öldürmelişiniz. Böyle bir oyunun varolmasından da-
ha korkunç olan bir şey varsa, o da böyle bir oyunun dör-
düncüsünün yapılması olması!

Kontrolle

Oklar: Kontrol, **Sağ CTRL:** Silah çekme, **R:** Silah doldurma
Sol Mouse: Ateş, **Sağ Mouse:** Dürbün modu

+Shareware

Large Drive Tool

Magix Music Studio 5

Miranda ICO

Modem Booster

MP3 CD Converter

Offline Explorer

Q3 Server monitor

Tweaking

QuickTime Player 5.0

oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabılırlar, kaldırılabılır veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayarak oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ve onun da altındaki demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabiliyorsunuz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebiliyorsunuz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğiniz sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebiliyorsunuz. 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 olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktadır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kutmaya çalışmamın.

hile arşivi

İki ayda bir verdigimiz Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkan birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainerlarını İngilizce yazılmış olarak bulabiliyorsunuz. CD'de hadninden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileleri programdan çıkarılıyor. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabiliyorsunuz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabiliyorsunuz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabiliyorsunuz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini burada bulabiliyorsunuz.

+digerleri...

Film: CS: Phoenix Rising, Call of Cthulhu, Final Fantasy Tribute

Hotshots: Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Commando 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Praetorians S.W.I.N.E.

Shareware: Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirc v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

Yamalar: Anachronox 1.1, Giants 1.4



Hardcore Swicked Softworks

Beyninizi kullanmanıza pek gerek olmayan bir tank avı. Sadece vurun ve keyfini çıkarın...

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Sol CTRL:** Ateş, **ALT:** Bomba, **+, - :** Zoom, **1:** Kristal kalkana dönüştür, **2:** Kristal cephaneye dönüştür, **3:** Kristal bombaya dönüştür

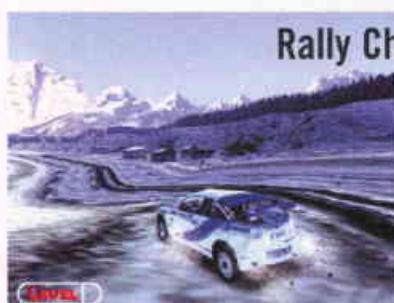


Pearl Harbor: Strike at Down ??

Filmi kadar başarılı olmasa da keyifli bir oyun. Gelen giilen uçakları vurmak dışında bir şey yapmanız gereklidir. Özellikle son zamanlarda gelen iğrenç Pearl Harbor oyunlarına göre biraz da iyi olan bir action oyunu.

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Space:** Ateş, **1, 2:** Görüş açısı



Rally Championship Xtreme Wathlog/Ubi soft

Subaru Impreza WRX'i sürebileceğiniz bu demoda İskoçyanın tepelerini toza boğın! Geçen yılın Rally Championship 2000'ine kafa tutabilecek kalitede olan RC Xtreme, beklenmesi gereken bir oyun.

Kontroller

Oklar: Kontrol



Red Faction Volition/THQ

Her şeyi parçalayabildiğiniz bu oyunda kendi haritani yaratılabiliyorsunuz. Hem de roketatarınızla!!! Oyunun en büyük özelliği olan Geo-Mod teknolojisi sayesinde, elinizdeki güçlü silahlar ile tüm mekanı yıkabiliyorsunuz. Yani o kırmızı kapıya açmak için illa ki kırmızı anahtar aramanız gerekmeyip artık.

Kontroller

Mouse: Ateş, **Enter:** Kullanma, **Space:** Ziplama, **C:** Eğilme, **R:** Silah doldurma, **W,A,S,D:** Kontrol



Throne of Darkness Sierra

Diablo'yu yaratan takımın Japon Mitolojisine dair bir oyun. Bugüne kadar yapılmış en iyi Diablo klonu olmaya aday. Ama Diablo ile birebir aynı olmasını beklemeyin, hayal kırıklığına uğrasınız. Aradaki farklara alıştığınız zaman çok hoşunuza gidecek.

Kontroller

Mouse: Herşey



Zax: Alien Hunter JoWood

Bu bilim kurgu FPS'de eski oyunların eğlence ve oynanabilirliği geri dönüyor. Star Trek Away Team'ı yapanların hazırladığı Zax, oldukça iyi 2D grafiklere sahip.

Kontroller

Oklar: Kontrol, **Sol Mouse:** Birinci Silah, **Sağ Mouse:** İkinci Silah

Konsol Savaşları

Konsol dünyasını ülkemizin 2-3 yıl geriden takip ettiği bir gerçek. Daha Playstation 2 ülkeye kentine sağlam bir yer edinmedi. Ama yeni jenerasyon konsollar kapımıza geldi bile. Kasım ayında ve çok yakın tarihlerde Amerika'da piyasaya gıacak olan X-Box ve GameCube oyun sistemleri, oyuncuları kapmak için ayar öncesi mühüm bir savaş içine girdi. Ardından portatif Game Boy Advanced firtınası başladı. Reklam ve tanıtım kampanyaları, promosyonlar ve nispet yaparcasına yakın zamanlarda düzenlenen özel fuilar, bu iki canavar oyuncu makinesi arasında seçim yapmayı kelimenin tam anlamıyla imkansız hale getirdi.

Peki bu konsolların birbirine göre üstünükleri neler? Ne tür oyuları çıkacak ve hangi firmalar tarafından desteklenecekler? Ve daha önemli, Türkiye şartları için hangisini almak mantıklı olacak? Sadece konsol oyuncularının değil, oyundan hoşlanan herkesin bu yeni konsol sistemleri hakkında bilmesi gereken herşey, Kasım ayında Level'da yazılacak.



Commandos 2

Geldi, geliyor, yok geldi derken en sonunda geldi ite... Yani umuyorum siz bunu dırkuren gelmiş olur, biz de oynuyor oluruz ki size bu mührül 2. Dünya Savaşı taktik strateji oyunu hakkında sağlam bir yazı yazabilirim. Yoksa çok ayıracak hem size, hem bize.

Red Faction

Kinn, dokün, daş üstünde daş komaya! Red Faction'in su meşhur Geo-Mod teknolojisini sayesinde bütün duvarlar, yapılar yıkılabilir ve kendi yolunuzu kendiniz açıyorsunuz. Ama Red Faction FPS türünü yeniden tanımlayan mührül bir oyun mu acaba?

Red Alert 2: Yuri's Revenge

Amerika'da gerçekleşen içiğenc terörist saldırının ardından piyasaya çıkış tarihi ertelenen Yuri's Revenge'i herkesten önce geçip inceleyiniz! Ne o, şimdiden galiba döşülmüş? Bizi de kendimize göre kaynaklarımız var.

Gözdeyi sağlam olsalarızın not: Gelecekte sinyaller genellikle güncel haberlerden dolayı değişebilir. Mesela www.level.com.tr'de değişebilir!



incelenecek Oyunlar

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü

ogulcan@level.com.tr

İdareci Sunucusu

salih@level.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

sakalli@level.com.tr

Sinan Akkuş

aygiz@level.com.tr

Yazış İşleri Müdürü

aygiz@level.com.tr

Tugay Özk

aygiz@level.com.tr

Yazış İşleri

aygiz@level.com.tr

Burak Zemenci

burak@level.com.tr

Kadir Turüz

kadir@level.com.tr

M. Berkay Güngör

berkay@level.com.tr

Sarpıl Ülütürk

sarpil@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

aygiz@level.com.tr

Enjek Bilimci

aygiz@level.com.tr

Serbest Yazıcılar

aygiz@level.com.tr

Batu Hergenov

aygiz@level.com.tr

Can Karı

aygiz@level.com.tr

Emin Küçük

aygiz@level.com.tr

Eren Saitcan

aygiz@level.com.tr

Fahri Gözmen

aygiz@level.com.tr

Gökhan Habiboglu

aygiz@level.com.tr

Hüven Çetinkaya

aygiz@level.com.tr

Osman Bayram

aygiz@level.com.tr

Özgür Tatarman

aygiz@level.com.tr

İlker İmamoğlu

aygiz@level.com.tr

Yazış İşleri e-posta Adresi:

aygiz@level.com.tr

Genel Müdür:

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı:

Özlem Sungursoy

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi:

Ase Matthausohne LüE 32,

Rekab Ayvazoğlu (Çirk.)

Tel: (212) 283-8438

Baskı:

Ase Matthausohne LüE 32,

Düzen:

Tel: (212) 283-8438

VOGEL YAZILIM Yayıncılık

Yıldızpaşa Mah. 15. Nolu Blok No: 23/3,

İSTANBUL

Tel: (212) 297-1224 Fax:

Faks:

Faks: (212) 297-1233

VOGEL ANKARA Temsilci:

Sıra Yılmaz

Tel: (312) 485-2447

E-Mail: vogelmedya@list.inet.d

Paşandama Müdür:

Süleyman Okutan

Paşandama Başmüdü:

Özlem Çeviker, Aylin Çar

Vogel Satış Müdürü:

aygiz@vogel.com.tr

Ürün Müdür:

aygiz@vogel.com.tr

Reklam Koordinatörü:

aygiz@vogel.com.tr

Şehzade Karahanlı:

aygiz@vogel.com.tr

Kolektif Müdür:

aygiz@vogel.com.tr

Genel Satış Müdürü:

aygiz@vogel.com.tr

Genel Satış Müdür:

aygiz@vogel.com.tr

Abone Satış Müdürü:

aygiz@vogel.com.tr

Abone Satış Faksı:

aygiz@vogel.com.tr

Abone E-Mail:

aygiz@vogel.com.tr

Özetin Koordinatörü:

aygiz@vogel.com.tr

 **VOGEL**