

LEVEL

MAYIS 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-05 ISSN 1301-2134

100

process %99

cancel

continue



K.N.T.C FİYATI: 7,50 YTL-7.500.000 TL



9 771301 213116

DALYA!

Ne iyi ne de kötü günümüzde bizi asla yalnız bırakmayan okuyucularımıza teşekkürler.

100 sayıdır birlikte oynadıklarımıza teşekkürler.

Hayatımızın büyük bölümünü kaplayan oyunlara ve o oyuncuları hazırlayan dehalara teşekkürler

Yazlarını hep zamanında veren editör-

lerimize teşekkürler.

Yazlarını asla zamanında vermeyenlere de teşekkürler.

Her geç çıktığımızda "bir sonraki ay zamanında bitireceğinize inanıyorum" diyen sabır taşı patronumuza teşekkürler.

Profilroller için İnci'ye teşekkürler.

PES serisi için Konami'ye teşekkürler.

Unuttuğum herkese, beni mazur göre-

cekleri için teşekkürler.

100 sayıdır bu dergide emeği geçmiş olan herkese teşekkürler.

Ve en güzel günümüzde bizimle birlikte olduğun için sana, değerli okuyucumuza can-i gönülden teşekkürler.

Gelecek ay, 1. sayımızda görüşürüz ;)

TÜM LEVEL EKİBİ ADINA,

_Sinan Akkol



İÇTİMA!

Şimdiye kadar 50 yazar klavye tıkırdattı bu sayfalarda. Bu özel sayımız için 20'sini bir araya yeniden toplamayı başardık. İşte bakın bu, Level'in tek kareye siğmiş tarihçesi (devamı için ise sayfa 18'i çevirin)

Ön sıra, soldan sağa: Cem "Author" Şancı, Selçuk "Sisil" İslamoğlu, Fırat "Rebellion" Akyıldız, Sinan "Blaxis" Akkol, Berker "Maddog" Güngör, Burak "Deus" Akmenek, Volkan "Mega" Turan

Orta sıra, yine soldan sağa: Gökhan "Valence" Habiboğlu, Kadir "Phantom" Tuztaş, Ali "Aleister" Güngör, Oğuz "Lightsaber" Taşdan (nam-ı diğer yeni grafiker)

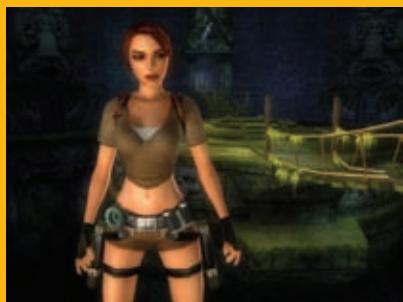
Sağda, arkadan bir sıra öndeği üçlü: Kaan "Jesuskane" Alkın, Şefik "Rocko" Akkoç, Mustafa "The Apprentice" Yılmaz

Arka sıra: Murat Karslıoğlu, Ufuk "Blackbird" Yamankılıçoğlu, Mahmut "Mahony" Karslıoğlu, Tuğbek "Ofcm" Ölek, Serhat "Jess" Bekdemir, Batu "Quedrus" Hergünsel.



LARA'NIN YENİ YÜZÜ

Beklenen oldu arkadaşlar. Kedilerden bir fazla cana sahip olan Lara, yeni bir oyunla, Legend'la geliyor. Önceki sayılarımıza söyletilerini yayınlamıştık yeni Lara'nın, bu defaya Eidos'tan resmi bir duyuru geldi. Yeni yapımcı Crystal Dynamics'in tek amacı, Lara'yı eski günlerine döndürmek (yani ilk Tomb Raider zamanlarına). Ekran görüntülerinden de anladığımız kadariyla bu gerçekten olacak (mekânlara dikkat edin; şelaleler, tapınaklar, ormanlar vs.). Lara'nın yeni eşyaları/silahları arasında manyetik bir kanca, dürbün, bomba, özel bir ışıklandırma cihazı ve farklı iletişim araçları (radio veya TV mi?) var. Bunların dışında, kontroller kolaylaştırılması ve grafiklerin geliştirilmesi gibi geleneksel geniliklerden bahsetmemeye gerek yok herhalde. Angel of Darkness haberine çok benzeyen bir haber bu. Ve korkarız ki oyun da benzyecek.



MOLYNEUX YENİDEN

The Movies'i beklerken, Lionhead Studios'un yeni bir oyunu daha açığa çıktı: Project Dimitri. Bir yandan Fable'la, bir yandan Black & White 2'yle, bir yandan da The Movies'le uğraşan Lionhead'in yeni projesi... "Siz"le ilgili. Molyneux'in deyişiyle, "hayatını yeniden 'oynamak' için oyun oynayan herkesle" ilgili bu oyun. Lionhead'in sitesinden "games"e tıkladığınızda Project Dimitri'nin mini bir Web sitesine ulaşabiliyorsunuz. Ancak şu an için burada şaka amaçlı bir "The page cannot be displayed" ve ardından gelen "Coming soon" mesajından başka bir şey bulamıyorsunuz. Yaratıcı oyunlarıyla tanınan Molyneux'in bu kez ne sakladığı merak ediyoruz.



BİLDİĞİNİZ MATEMATİK DERSİ DEĞİL BU HALF LIFE 2: AFTERMATH

>> Kaçınılmazdı, kabul edin; Half-Life 2'nin "kapalı" senaryosu sanki Valve'in yeni Half-Life planlarını açığa çıkarmıştı. Şimdiyse bu planların yarısı elimizde. Gelin, birlikte inceleyelim. Eklenti Half-Life 2'nin bittiği yerden, Citadel'de yaratığınız yıkımdan sonra başlıyor; gitgide "kaybolan" City 17'den kaçmaya çalışıyor ve Alyx'le birlikte oyunun sonunda göz ucuyla gördüğünüz yaratıklara karşı savaşıyorsunuz. Alyx bu kez oyunda daha etkin; birçok sahnede size yardımcı olacak, başınızı beladan kurtaracak. Hikâyeyi gerili limili kılan detaylardan biriyse, City 17'nin dışında kalan bariyerlerle çevrelenmeyen yeni bir ev bulmuş olmaları. Valve diğer karakterlere ünlü olma şansı veriyor bu sefer. Mesela ilk oyunda pasif kalan Alyx, Aftermath'te çok daha önemli bir rol oynuyor. Peki, bu nasıl oluyor? Alyx, Gordon'a yaklaştırılıyor ve

ona birkaç özel hareket ekleniyor. Yeni bir oynanabilir karakter mi? Belli değil şimdilik. City 17 havaya uçarken -ilk oyundaki gibi- çaresiz kalaçaksınız. Ve işte bu noktada Aftermath'teki bir yeniliği fark edeceksiniz: Combine askerleriyle aranızdaki nasıl bir ilişki olabilir sizce? Veya oyun daki yaratıklarla? Evet, Combine'larla veya yaratıklarla işbirliği yapma şansınız var. Half-Life 2'nin sevilen silahlarından biri olan Gravity Gun'ın Aftermath'te olup olmayacağı belli değil henüz. Belli olmayan bir diğer şeyse, bu "etkileşimli" yeni Half-Life'in neye benzyeceği. Bunu gerçekten merak ediyoruz.

Yapım: Valve Software, **Dağıtım:** Vivendi, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** www.half-life2.com

ŞAMPİYONLAR LİĞİ BAŞLIYOR! UNREAL TOURNAMENT 2006

>> Online oyun severlere müjde! (80'li yılların yazı girişi formatı) (bir dakika ya, 80'li yıllarda ne online'?). Unreal Tournament 2006 açıklandı. Detaylar burada. Silahlardan başlayalım: Yeni UT, 11 yeni silahla birlikte geliyor. Haklarında şimdilik sır verilmeyen bu silahlarla düşmanlarınızı öldürebileceğinizi tahmin ediyoruz (altıncı hissimizin güçlü olduğunu söylemiş miydik?). Oyundaki en önemli yenilik yapay zekâ sisteminde. Sesle kontrol edilebilen botlar da bu değişimin bir parçası. Peki ya oyun modları? Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag eski modlar; Conquest ve Onslaught yeniler. Assault veya Domination'in ise isimleri geçmiyor. Üç büyük haritadan oluşan Conquest'te Assault'takilere benzer görevler alıyzsunuz. Hatta sınırlı bir kaynak yönetimi bile söz konusu bu modda; uzun süreli olduğu için mola verip oyuna kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Unreal Engine 3.0, yeni modlar, daha iyi bir yapay zeka... Eğlenceli olacağa benziyor.



Yapım: Epic Games, **Dağıtım:** Belli değil, **Platform:** PC
Çıkış tarihi: Belli değil, **Web:** -



DIABLO'NUN ARKA KAPISI LONDRA'YA AÇILDI HELLGATE: LONDON

Geçen yıl E3'te başlarındaki Bill Roper'la röportaj yapmıştım Sinan. İşte en sonunda kendi oyunlarını yapıyorlar. Hayır, bir Diablo taklıdı değil. Hayır, Warcraft da değil. Hellgate: London FPS kamerasıyla oynanan bir RPG. Akınıza hemen Diablo gelmiş olabilir, bu normal. Oyunun Bill Roper tarafından yapılan tanımı da bunu destekliyor asılana bakarsanız: "Diablo II'nin modern ve 3D bir dünyada geçen versiyonu". Hellgate: London'da yakın dövüşler ağırlıkta. Ve bunun için ayrı bir third-person kamerası planlanıyor. Diğer FPS'lerden farklı olarak vuruşlarınızın isabet oranı, alındığınız hasarlar karakterinizin ve silahınızın istatistiğine bağlı olacak. Yani Counter-Strike'taki nişan alma yeteneğiniz bu oyunda tek başına işe yaramıyor. Oyun şeytanlar tarafından istila edilen Londra'da geçiyor. Bu da şeytanlarla insanırkı arasındaki savaştan beş yıl sonrası. Şeytanların Londra'yı seçme sebepleri ise basit; Londra'da çok sayıda "doğal zindan" var. Metrolar, kanallar, ikinci Dünya Savaşı'ndan kalan siperler... Sığınmak veya futbol oynamak için elverişli değil mi sizce de? Hikaye çizgisel. Ama Diablo II kadar değil. Hikâye birçok farklı yol ve quest keşfettikten sonra tamamlanacak. Yine Diablo II'deki gibi çevre değişken olacak. Bu da oyunun tekrar oynanabilirliğini artıracak bir etken kuşkusuz. Her sınıf için üç farklı yetenek bulunacak. Bunlar; Vengeance (atak), Auras (savunma) ve kombo hareketler olarak sıralanıyor. Hellgate, "Diablo III çıkacak mı?" sorularının son bulmasını sağlayabilecek tek oyun büyük ihtimalle. Bu yüzden "o"na iyi bakın.

Yapım: Flagship Studios, **Dağıtım:** Belli değil, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil, **Web:** www.flagshipstudios.com

► BATTLEFRONT II GELİYOR

İlk oyunun tutulmasının ardından Pandemic ve LucasArts ikinci Battlefront'un çalışmalarına başladı. Yeni; savaş alanları, modlar, savaş tipleri ve Jedi savaşçılarıyla -ilk oyunu tamamıyla bozmadan- Pandemic Studios, Battlefront'u geliştirmeye. Battlefront'un tek kişilik modu, altı Star Wars filminden alınan görevlerle genişletiliyor. Tabii savaşacağınız yeni yerler arasında da tanındık olanlar var; Death Star'ın içi ve Prences Leia'nın kruvazörü (A New Hope'un klasik açılış sahnesi), yeni mekânlardan birkaçı. Bu mekânlarla birlikte Battlefront II'deki en büyük yenilik de açığa çıkmış oluyor: Uzay savaşları

(gemiyle yapacağınız savaşlar). Oyuna Death Star'da başlayıp, hangara ulaşmak için savaşıp, daha sonra Tie Fighter'inize atlayıp uzaya asilerin canına oturmakaya devam edebileceksiniz! Saldırı gücünüz oynanabilir bir Jedi'ın katılımıyla artıyor. Ama bu Jedi'ı kazanmak için savaşmanız gerekecek. Konu takımından açılmışken devam edelim. Yapımcılar takım oyununu etkileyebilecek değişiklikler yapıyorlar. Hızlı koşma, gemideyken aniden hızlanma, istediğinizde takım tipleri arasında geçiş yapma gibi yeni hareketler oyuna ekleniyor. Battlefront II'nin kesin çıkış tarihi şimdilik belli değil, oyunun bu yaz piyasada olması bekleniyor.

AMERICAN CIVIL WAR: GETTYSBURG

Amerika'daki "Sivil Savaşlar"ın konu alındığı 3D bir RTS oyunu... 16 görevin bulunacağı oyunda gerçek savaşlardan esinlenilmiştir.



DEMOCRACY

Democracy, sizi bir ülkenin başına koymuyor. Ve her seçimde oyuların yüzde 50'sinden fazlasını almanız gerekiyor. Ağır bir politik strateji...



THE REGIMENT

Konami'den bir taktik/aksiyon... SAS komandolarını yöneteceğiniz oyun Unreal motoruyla hazırlanıyor.



OFFICERS

Oyunun türünü yazarsam burada bana ayrılan satırın sonuna gelmiş olacağım zaten: Gerçek zamanlı strateji/simulation/RPG oyunu!



GOTHIC III

2006 yılında çıkacak olan Gothic III için ilk ekran görüntüsü. Itiraf etmeliyiz ki, grafiklerin bu kadar güzel olabileceğini tahmin etmiyorduk.



NEURO

Gelecekte geçen güzel grafaklı bir FPS. Oyunda objeleri düşünsesile hareket ettirebilen bir hocayı (Craig) kontrol edeceksizez. Düşünceli bir yapıya sahip olan Craig arkadaşına "Şunu şuraya koyabilir misin rica etsem?" diyerek eşyaları hareket ettirebilecek (!).



GECE HAYATINA GİRİŞ

Maxis'in duracagini mi sandınız? University'den sonra bir ekleni daha girdi tabii ki. Nightlife'ta, isminden de tahmin edebileceğiniz gibi Sim'ler gece hayatına giriyor. Dolayısıyla Nightlife en fazla "ev dışında" geçen The Sims oyunu olacak. Gece klublerine, casino'lara gidecek, yeni insanlarla tanışacak, sarhoş olacaksınız. Oyunun çoğu evin dışında geçtiği için de daha fazla arkadaş edinecek ve daha fazla ilişki yaşayacaksınız.

► HEROES'UN DİRİLİSİ

Benim gibi her defasında "Heroes"un nasıl yazıldığını karıştıran birine bu haber verilir mi? Ama bu defa uymadım, çalıştım, doğru yazdım. 2003'te Might and Magic ismini 3DO'dan satın alan Ubisoft, yeni Heroes (doğru mu yazdım?) oyununun yapım aşamasında olduğunu açıkladı. 2006'nın başında piyasaya çıkarılması planlanan oyun Moskova Nival Interactive (Etherlords'un, Silent Storm'un ve Blitzkrieg'in yapımcısı) tarafından geliştiriliyor. 3D bir grafik motoruyla hazırlanan Heroes of Might and Magic 5'te yeni bir dövüş sistemi kullanılıyor. Bunun yanı sıra yeni online/tek kişilik modlar oyunda yer alacak. Yeni bilgiler için beklemede kalın.



■ **Ubisoft'tan yeni bir yarış/savaş oyunu...** 187 Ride or Die'da sokaklarda yaşayan Buck adında bir adam konu alınıyor. Buck "evin" ve hocası Dupree'nin topraklarını mafyadan korumak zorunda.



Training Day, The Fast and the Furious gibi filmlerden tanıyabileceğiniz Noel Gugliemi oyuna sesiyle ve görüntüsüyle katkıda bulunuyor.

■ **İşin içine paranın girmesiyle** sanalla gerçek birbirine karışıyor. Çin'de yaşanan ilginç bir olay da bunu kanıtlıyor: 41 yaşındaki Qui Chengwei adındaki Çinli bir oyuncu, Legend of Mir 3 adındaki online oyunda kullandıgı dragon kılıcını sattığı için rakibi Zhu Caoyuan'ı bıçaklıdı. Qui ve arkadaşıın ortaklaşa kazandığı ve kullanması için Zhu'ya ödünç olarak verdiği dragon kılıcını, Zhu 7200 Yen'e, yani 870\$ Dolar'a sattı. Bunun üzerine polise gidip şikayette bulunan Qui'ye, gerçek olmayan malların yasalar tarafından korunmadığı cevabı verildi. Zhu parayı harcamayaçına söz vermesine rağmen sinirine hâkim olamayan Qui, Zhu'ya evinde saldırarak onu göğsünden bıçaklıdı.

■ **Vivendi Başkanı Jean-Rene Fourtou**, büyük borçlar yüzünden 10 milyar dolarlık varlığını satışa çıkardı. Bu şu anlama geliyor: Blizzard'ın da bağlı olduğu yayıncı Vivendi Universal kapanıyor. Böylelikle bir deve daha veda etmiş oluyor ve "Blizzard'ı kim kapacak?" savaşlarına merhaba diyoruz.

■ **Todd Hollenshead**, katıldığı bir konferansta iD'nin bundan sonra konsollara öncelik tanıyacağını söyledi. "iD'nin gelecek oyunu konsollar için mi, yoksa PC için mi çıkacak?" sorusunu Hollenshead "Bu finansal bir soru, ama PC'deki oyun satışlarının konsollara oranla daha düşük olduğunu söyleyebilirim." diye cevapladı ve iD'deki çalışmaların şimdilik yeni nesil konsollarda devam ettiğini belirtti.

■ **Max Payne'in yapımcısı Remedy**, yeni oyununu bu yıl E3'te gösterecek. Max Payne 2'nin tamamlanmasından sonra yeni bir oyun için çalışmalara başlayan Remedy, bu oyunu PC'yle birlikte PS3 ve Xbox 2'ye de çıkaracak.

■ **Hard Truck: Apocalypse Wars**

Third-person kamerasıyla oynanan bir aksiyon/RPG... Ama bu defa kamyonlarla! Gelecekte, dünyanın yok olmasından sonra geçen oyunda ağır kamyonlarınızla savaşacak, kamyonlarınızı upgrade edekeksiniz. Oyunda ayrıca 30'dan fazla silah bulunacak.



■ **ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu** tarafından her yıl genişenlenen MetuCON'un (Bilim Kurgu, FRP ve RPG şenliği) dokuzuncusu bu yıl 19-20-21-22 Mayıs tarihlerinde gerçekleşiyor. Katılmak isteyenler ODTÜ'ye... Gelirlerin tamamı gelecek yıldız MetuCON için harcanacak.



BÜTÜN DÜNYA BENİM!

SCARFACE

» Al Pacino'yu severim, çok iyi aktördür. Ama Scarface'de ağzı çok bozuktu yahu. Brian De Palma'nın 1983'te çektiği bu mafya klasiği, ailenizle birlikte seymek için kesinlikle ideal bir seçim değildi. Ama o müthiş sonu için de tekrar seymeye de değerdi açıkçası. Vivendi tarafından yayınlanacak (gerçi kapanıyor ama) olan Scarface oyunu, filmin son sahnesinden itibaren başlıyor.



Alışılmışın biraz dışında olsa da, filmin sonunu da değiştirerek yepyeni bir hikâyeye yön vereceksiniz. Tony Montana'nın, evini basan düzinelerce mafya adamına karşı, elinde M16'yla verdiği ümitsiz savaşla başlayacak oyun. Yani Scarface daha başlangıçtan adrenalini kökleyecek. Daha sonra Tony'yle Miami sokaklarına çıkacak ve yıkılan suç krallığını adım adım tekrar kurmaya çalışacaksınız. Grand Theft Auto tarzı serbest bir oynamış beklemeyin. Her başarılı görev sonunda elde ettığınız paraların yanında, saygınlık da elde edeceksiniz. Para ve saygınlığınız arttıkça gayrimenküler alacak ve Miami'nın suç dünyasını yeniden ele geçireceksiniz. Scarface'in en ilgi çekici yanı Al Pacino'nun hem ses, hem görüntüsüyle oyunda yöneteceğimiz Tony'yi yeniden oynayacak olması. Tony'nin o meşhur acımasızlığı ve terbiyesizliği de oyuna ekleniyor. Mesela, çatışmalar sırasında kavgada söylemeyecek küfürler ederek düşmanlarınızı kızdıracak, dikkati dağıtan düşmanları daha kolay vurabileceksiniz. Scarface tüm konsollar ve PC için bu yılın sonunda çıkacak.

Yapım: Radical Entertainment, **Dağıtım:** Vivendi, **Platform:** PC-PS2-XBOX, **Çıkış tarihi:** Eylül, **Web:** www.scarfacegame.com

KAHRAMANLAR TAKIMI



Homeworld ve Warhammer 40.000: Dawn of War'un yapımcısı olan Relic Entertainment, gelecek ay yapılacak E3 fuarında görüşcüye çıkartacağı yeni oyununu duyurdu: Company of Heroes. 2. Dünya Savaşı'nda geçen (öykü!) oyunda, Normandiya'ya (öyyük!) atlayan kahraman Amerikan askerlerini (böaaarghh!) yöneteceğiz. Company of Heroes için aksiyon ve strateji türünün daha önce görülmemiş bir karışımı olacağını söyleyen (hmm). Hem siz bizim kustuğumuza bakmayın, severiz Relic'in oyunlarını.

Ayrıntılı bilgi muhteşem E3 dosyalarımızda olacak (evet, "dosyalar" dedim).

YA SADECE İKİ YILDIZ KAPISI YOKSA?

STARGATE SG1: THE ALLIANCE



» Ülkemizde çok bilinmese de, Star Trek'in yanında haklı bir yer kazanmış olan Stargate SG1, dokuzuncu sezonu oynayan bir bilim kurgu dizisi. İlk olarak Stargate adlı filmle tanıdığımız bu bilim kurgu dizisinin konusu ise kabaca şöyle bir şey: Geçmişte unutulmuş bir uygurlığın dünyalar arasında arasında geçiş yapmak için kullandıkları yıldız kapılarının bulunmasıyla dünyamızın ufkı birden genişler. Diğer gezegenlerde farklı şekillerde gelişmiş yüzlerce insan uygurlığıyla irtibat haline geçen insanoğlunun başına akla hayale gelmediğin sorunlar açılır. Diziyle paralel bir hikayeyi takip edecek olan Stargate SG1: The Alliance, bir aksiyon / FPS oyunu olacak. Her biri büyük sırlar barındıran yüzlerce yeni dünyanın aynı anda keşfedilmesinin sonuçlarını göreceğiz. Anubis ve Goa'uld adlı irkın tüm dünyalardaki insanları tehdit ettiği oyun da bizim dünyamızın güçleri, tüm insan uygurlıklarının yok olmasını engelleyebilecek son güçtür. Oyun için hazırlanan www.stargate-thealliance.com sitesine de uğramanızı tavsiye ederiz. Bilim kurgu manyakları olarak sıkı bir şekilde takip edeceğiz bu oyunu.

Yapım: Perception PTY, **Dağıtım:** Jowood, **Platform:** PC-PS2-XBOX, **Çıkış tarihi:** Ekim, **Web:** www.stargate-alliance.com

BİZİMKİSİ, BİTMEK BİLMEZ BİR AŞK HİKÂYESİ AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Yıllardır bu isme layık bir oyunun neden gelmediğini merak eder dururuz. Sonunda bu hasret bitiyor ve tecrübe bir firmadan müthiş bir Conan oyunu geliyor: Age of Conan. Hayır, köylülerinizin "Yaparım! Tamam! Oduncul!" diye çığrıdığı bir strateji oyunu değil AoC. Aksine, kanın gövdeyi götürdüğü, yeniliklerle dolu bir aksiyon RPG. Üstelik Funcom gibi başarılı bir firma tarafından hazırlanıyor (Anarchy Online serisi ve Longest Journey). Age of Conan tek kişilik bir oyun olarak başlayıp devasa online oyna dönüşen ilginç bir yapıya sahip. Oyunun ilk bölümlerini tek başınıza oynayacak, sıfırdan garattığınız karakteri geliştirep kendinize uygun bir kahraman haline getireceksiniz. Daha sonra yüzlerce gerçek oyuncu ile birlikte (veya seçtiğiniz ülke göre, sonrasında) oyunun esas maceralarına başlayacaksınız. Seçebileceğiniz üç ülke var: Kimmeryalı,



Akilonya ve Stiggyalılardan birini seçerek ve basit bir köylü olarak oyna başlıyorsunuz. Beşinci LEVEL'a ulaştığınızda temel mesleğinizi seçiyor ve oyunun devasa online bölümlerine geçiyorsunuz. Ondan sonra 20, 40 ve 60. LEVEL'lara ulaştığınızda seçeceğiniz yeni meslek grupları açılıyor. Açıkçası çok heyecanlıyız. Uzunca bir süredir

Conan'ın düzgün bir oyununun gelmesini beklerken bu müthiş haber göründüğünde yerimizde duramaz olduk. Çok yakında, E3'te oyunu denemek için bolca fırsatımız olacak. Gel testere! (testere yalnız...)

Yapım: Funcom, **Dağıtım:** Funcom, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 yazı, **Web:** www.ageofconan.com

► HAYALET PC'DE YOK



Bir iyi, bir de kötü haber. Kötü haber: Ubisoft, konsol bazlı (su boyalı) hazırlanan Ghost Recon 2'nin PC versiyonunu iptal etti. İptalin nedeniye basit: Firma Ghost Recon fanlarını hayal kırıklığına uğratmak istemiyor. İyi haberse, Ghost Recon 3'ün bu kişi PC için piyasada olacak olması. Başından beri Ghost Recon 2 ve konsol evliliğine karşı çıkmıştık. Ghost Recon gibi PC için yaratılmış bir oyun konsollara göre değildi kesinlikle. İstedigimiz oldu neyse ki, Ghost Recon harcanmadı.



SAM BU DEFA ÇOK CİDDİ!

Sonunda Serious Sam 2 için resmi duyuru geldi. The First Encounter ve The Second Encounter'in devamı olan Serious Sam 2'in yapımcısı yine Croteam. Oyun hakkında verilen detaylar grafiklerle ilgili ağırlıklı olarak. Yeni grafik motoru, karakterlerin son oyundan yaklaşık 100 kat daha detaylı olmasını sağlıyor. Bu da yapımcılara devasa ortamlar ve daha detaylı yaratıklar tasarlama olağlığı tanıtmış. Diğer yandan Serious Sam'in bildiğimiz hızlı oynanışı korunuyor. Yine aynı anda onlarca yaratığa karşı savaşacak, ortalığı kana bulayacaksınız.

GTR'NİN YAPIMCILARINDAN GT LEGENDS GELECEK

► Son zamanlarda oynadığınız en iyi simülasyon GTR değil midiydi sizin de? Hayır, The Sims 2 hariç. Yapıcı SimBin "gerçekçe" yaklaşmayı başardı GTR'la. Şimdiyse geçmişe gidiyoruz; 60'lara ve 70'lere... Porsche 906'nın kusursuz tasarımını veya Ford Mustang'in canavar sesini mi arıyorsunuz? Hepsi burada! FIA GTC '65, FIA TC '65 ve FIA GTC-TC '76'nın lisansları oyun için alınmış. Bu süreçteki yarışları SimBin yeniden yaratıyor. 90'dan fazla GT ve normal araba (Austin Mini Cooper S Ford Capri, Mercedes 300 SL vb) ile kupalarla katılacak, ünlü Avrupa yollarında yarışacaksınız. Tabii diğer eski arabaları açmak için turnuvalarda birinci olmanız gerekecek. Geliştirilmiş grafiklerle, fazla sayıda moduya, GT Legends ne zaman elimizde olacak, şu an bu belli değil. Ama eski arabalarla yarışmak kesinlikle eğlenceli olacak. GTR'la kendini kanıtlamış SimBin'in işin içinde olması da daha fazla umutlanmamız için iyi bir sebep.



Yapım: Funcom, **Dağıtım:** Funcom, **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** 2006 yazı, **Web:** www.ageofconan.com

24'Ü ALIN, GTA İLE KARIŞTIRIN, İŞTE SİZE... 2 DAYS TO VEGAS



3 yıl mapus yattıktan sonra hapisten salınılmıştır. Tek istediği sakin bir hayat ve kadınına görmek olan kahramanımızın evde kurduğu planlar yanında bozulur. Çünkü küçük kardeşi Tony başını büyük bir belaya sokmuştur.

Yapım: Steel Monkeys **Dağıtım:** Belli değil **Platform:** PC **Çıkış tarihi:** Belli değil **Web:** 0 da yok

Yeni bir aksiyon adventure oyunu olan 2 Days to Vegas'in basın açıklamasındaki hikaye bu kadar. Bu kadar "derin" bir hikayesinin olması ve adı sani duyulmamış bir firmadan geliyor olması bizi biraz killandırdı açıkçası. Lakin oyunun gerçek zamanda geçecek ve Amerika boyunca sürecek bir kovalamacası olması, yol hikayelerinin hastası olan bizleri heyecanlandırmıyor değil. Bu sakin ekran görüntüsüne bakıp da kanmayın sakin, dur durak bilmeyen takip sahneleri, büyük çatışmalar, beklenmedik hikaye sürprizleri sizin kolunuza civileyecek. GTA ile 24 dizisinin karışımı olacağa benzeyen 2 Days to Vegas 48 saatte geçiyor oyunun hikayesinin. 24'ten iki kat heyecanlı olmasını bekliyoruz (bu ne şimdidi?!)

HEP DÜŞÜP ÇIKACAK MI?

RISE AND FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Rise and Fall'un isminde geçen Civilization kelimesi siz şaşırmasın, Sid ağabeyimizin (saygıllı!) Civilization'ı ile hiç alakası yok Rise and Fall'un. Daha çok Rome Total War'un sadece savaş sahneleri olanı diyebiliriz. Klasik GZS formülünün dışına çıkmayan RAFCAW, savaş sahnelerinin mükemmelliğiyle dikkat çekiyor. Dört ana (Yunan, Roma, Mısır ve İran), dört de küçük uygarlığı (Kartacalılar, Babililer, Galliler ve Asurlular) yönetiyorsunuz. Oyunun en ilginç özelliği Sezar, Kleopatra, Büyük İskender gibi tarihin büyük isimlerini de kahraman olarak yöneteceksiniz.



Yapım: Stainless Steel **Dağıtım:** Midway **Platform:** PC, **Çıkış tarihi:** Belli değil **Web:** Hazır değil

E-OYUN 2005 GELİYOR!

Evet! Türkiye'nin ilk oyun fuarının ikincisi hazırlanıyor. Üstelik bu kez devlet desteğini de arkasına alarak. Düzenleyen Semor Organizasyon'dan şu anda elimize ulaşan bilgilere göre çok büyük ihtimalle sonbaharda yapılacak olan oyun E-Oyun 2005'in ikincisi Ankara'da düzenlenecek. Gelecek ay daha geniş bilgiyle karşınızda olacağız.

YKLNYR

Half-Life 2: Aftermath, AoE 3, Spore... Bekleyecek çok fazla oyun var çooooook!

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III: Age of Discovery	Strateji	Belli değil	Hala kesin tarih duyurulmadı.
Anno 3	Strateji	22 Kasım 2005	Uzun zamandır aynı tarih.
Battlefield 2	Aksiyon	21 Haziran 2005	Geçen ayla aynı.
Bet on Soldier	FPS	27 Mayıs 2005	Erteleme olmazsa bu ay piyasada.
BloodRayne 2	Aksiyon	2 Mayıs 2005	2 Mayıs'a çekildi.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...Aksiyon	Belli değil		DCoE'nin çıkış tarihi 1 Temmuz.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1 Temmuz 2005	Değişiklik yok.
Creature Conflict: The Clan Wars	Strateji	6 Mayıs 2005	Bu ay piyasada.
Fahrenheit	Adventure	27 Eylül 2005	Geçen ayla aynı. Ama erteleme bekliyoruz yine.
Fantastic Four	Aksiyon	15 Temmuz 2005 Yeni!	Fragmanı hayal kırıklığı yarattı. Bakalım oyunu nasıl...
Far Cry: Add-On	Aksiyon	2005 sonu	Yeni duyuruldu, kesin tarih belli değil.
YENİ! F.E.A.R.	FPS	2 Eylül 2005	Maalesef Eylül'e alındı.
Grand Theft Auto: San Andreas	Aksiyon	7 Haziran 2005	Yine 7 Haziran.
Half-Life 2: Aftermath	Aksiyon	Belli değil Yeni!	Şimdilik belli değil.
YENİ! Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Strateji	24 Haziran 2005	Haziran'da piyasada.
YENİ! Silent Hunter 4	Simülasyon	2006 başı	Bu ay da açıklanmadı.
Spore	Strateji	Belli değil Yeni!	Yeni açıklandı. Kesin tarih yolda.
STALKER: Shadow of Chernobyl	Aksiyon	Belli değil	Yine belli değil.
The Incredibles 2	Aksiyon	Belli değil	Açıklanması yakın.
YENİ! Worms 4: Mayhem	Strateji	5 Mayıs 2005	5 Mayıs'a çekildi.

Dipten kazıdıklarımız

Hazırlayan: Burak Akmenek

Hepimizin merakla beklediği ya da “keşke devamını yapsalar” dediğimiz bir oyun vardır. Ya yapımcısı kapanmış, ya da ömrünü tükettiği için devamı yapılmayacağı açıklanmış olanlardan umit kesmişizdir. Ama bazı oyunlar vardır ki, arada kalmıştır. Ne gömülüştür, ne de yapılacak hakkında bir şey söyleyen. Sadece “dibe oturmuşlardır”.

İşte Level'in bu özel sayısında dibe oturmuş kalmış oyunları araştırmak istedik. Girip çıkmadığımız yer kalmadı. Her tarafı kazındık, resmen iğneyle kugu kazındık ve en sonunda size bir takım ipuçları elde etmemi başardık. Bu dosyada yazdıklarımızla, söz konusu oyunlar piyasaya çıktığında farklılıklar olabilir. Çünkü resmi açıklamalar kadar dedikodular ve kendi isteklerimizi de değerlendirdik. Ayrıca oyunlar için bilgi bulmanın yanında görsel malzeme bulmanın da ne kadar zor olduğunu tahmin edebilirsiniz. Hepsi neredeyse programcılar koyunlarında gizlediği bilgiler. Eh bizimde adamların yatak odasına girmeye pek niyetimiz yoktu. Sadece pencereden bakıp kaçıverdik.

FALLOUT 3

“Interplay yapacak, Baldur's Gate'e benzeşecek, aa Interplay kapandı” derken en sonunda bomba Bethesda'dan geldi. Interplay, Fallout devasa online oyunu yapmanın hakkını elinde tutarken Bethesda ise Fallout 3, 4 ve 5'in haklarını aldı. Şu anda oyunun üzerinde çalışıyorlar. Projenin başında ise aynı zamanda Morrowind serisinin yapımcısı olan Todd Howard var. Zaten Bethesda bu projeyi senelerdir hayata geçirmek istiyormuş. Şirket içerisinde sıkça konuşulan bu konu en sonunda bir operasyonla gerçek olmuş.

Projenin başında Todd olunca ve Bethesda'nın daha önceki projelerine de bakıldığından yeni Fallout 3'ün izometrik bir RPG olmayacağı neredeyse kesinlik kazanmış durumda. Şirket, Fallout serisine uzun dönemde yayılan bir proje olarak bakıyor. Oyunu sadece PC için değil mevcut ve gelecek konsollar için de yapmayı planlıyorlar.



Biz ne isteriz ?

Tabiiki sınırsız bir Fallout dünyası isteriz! Zaten Bethesda'nın en iyi yaptığı da bu. Bitmeyen RPG ve oyunun fanatiklerinin kullanabileceği bir editör seti. Tıpkı Morrowind'de olduğu gibi oyunun meraklılarının rahatlıkla kullanabileceği bu set sayesinde oyuna bir sürü ek yapılabılır. Kendi yeraltı üssümüzü inşa edebilir veya questler uretebiliriz. Oyunun izometrik yapısından çıkarılması ise fanatikleri tarafından nasıl karşılaşacak bilemiyoruz. Ama lütfen lütfen lütfen Jackhammer'ı, bol miktarda cepheane ile birlikte, oyunun başında almamızı sağlasınlar. Başka bir şey istemiyoruz.

DUKE NUKEM FOREVER

Uzuuunnn zamandır beklenen oyunu hala bekliyoruz. 1997 senesinde açıkladığından bu yana oyunla ilgili bildiğimiz şeyler iki yılda bir motor değiştirdiği. Ama ufak da olsa bir hikaye kırtısı ele geçirmeyi başardık DNF için: Buna göre deli bir bilim adamı Las Vegas yakınındaki şu ünlü ve esrarengiz 51nci bölgeyi ele geçirmek için bir nükleer bomba atar ve şehrin yarısını yíkar. Sonra 51nci bölgeyi koruyan askerleri yarı zombi yapar ve orada bulunan uzay gemisini kullanarak diğer boyutlardan yaratıklar getirip kendisine bir ordu kurar. Ordu LasVegas'a saldırır ve Duke harekete geçer. Yani görüyorsunuz sevgili okuyucular, hikaye beş para etmez ama katıksız bir Duke macerası için daha iyisi olamaz.

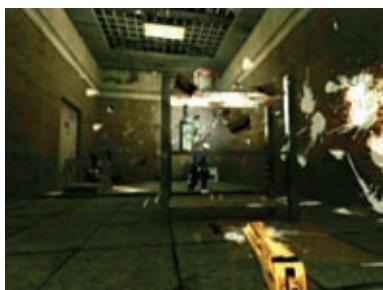
Oyun ilk başta Quake motoruyla yapılmaya başlanmıştı. Daha iyi olan Unreal motoru çıkışında ona geçtiler. Daha sonra bir Doom 3 motoru rivayeti çıktı. En son ise ziyaret ettiğimizde Unreal Technology'nin DNF'nin ismi geçiyordu. Umarız Unreal Warfare motorunu değil de Unreal Engine 3'ü kullanıyorordur de meden geçemedik.

Oyunda her türlü edepsizliği yapma imkânımız bulunacak (işeme, tükürme, otomatik makinelerden yemek yeme (bunun neresi edepsiz? – Sinan), scriptizci kızları seyretme (bak bu edepsizmiş – Sinan)). Ayrıca bazuka, pompalı tüfek, altın kakmalı tabanca gibi silahlar yanında tekmemizi de kullanabileceğiz. Oyunda kullanacağımız araçlar arasında bir jet, hummer, jet ski, maden arabası ve (umarım bu hala duruyordur) bir eşek bulunacak.

Yapımcılar en son olarak oyunu Steam benzeri bir sistem kurup onun üzerinden dağıtmayı planladıklarını açıkladılar. Birkac ay önce de Meqon adlı yeni bir fizik motorunu oyunlarında kullanacaklarını duyurdular. Bu motorun Karma Engine'den çok daha gelişmiş olduğu iddia edilse de şimdije kadar bir tek Shade: Wrath of the Angels'da görevbiledik marifetlerini ki kendisi vasat bir oyundur (sayfa 80).

Biz ne isteriz ?

Aslında oyunun adını Duke Wait'em Forever yada Duke “God Give-em Patience” Forever olarak değiştirebiliriz. Çünkü her şeyden önce oyunun gelmesini istiyoruz! Hani yılan hikayesi desek artık o bile yetmez, piton hikayesi oldu bu. 8 sene yahu! Zaten tahminimizce önümüzdeki teknoloji bir oyun çıkacak ama ne çıkarsa çıksın yeter ki çıksın artık, hepimize beklemekten fenalık geldi. Hani balık olsak 8 nesildir bu oyunu bekliyoruz diyebilecektik. Bu yílli E3'te bir şeyler görecemmiş gibi geliyor bize ama durun bakalım.



JAGGED ALLIANCE 3

Kaçınız bu oyunu hatırlar bilemeyez ama izometrik bir haritada paralı askerlerimizi yönettiğimiz oyun uzun geceler bizi oyalamıştı. Oyunun ikincisi biraz hayal kırıklığıydı. Yayımcısı Sirtech kapanınca yan kuruluşu Sirtech Canada aldı. Oradan da düşे düşे bir Rus firması olan MiSTLand'e kadar geldi. Oyunun dağıtımını Strategy First yapacak. MiST Land aynı zamanda Disciples 3'ü de yapıyor. Firmanın daha önceki oyunları ise COPS 2170: The Power of Law ve ALFA: Antiterror. İkisi de birbirinden vasat oyunlar ve bu yüzden Jagged Alliance'in geleceği hakkında derin kaygılarımız var. Keşke lisansı başka bir firmaya satsalar diyor ve devam ediyoruz.



Biz ne isteriz ?

Öncelikle bilinen bir firmamın yapmasını istedik. Her Rus firması iyi oyun yapmıyor. Oyunla ilgili beklenenlerimiz ise buraya sígmaz. Yeni bir senaryo, gerçek hayattan alınmış görevler, zarar görebilir bir ortam, zengin çok kişilik oyun seçeneği, özel hareketler, yeni grafikler ve sesler, zırhlı araçlar, deniz araçları vs vs. Zaten Silent Storm'dan sonra bu tür şenleneceğse daha iyi bir iş ortaya çıkması gereklidir. Ama şu durumda pek umitli olduğumuzu söyleyemeyiz. Bekleyeceğiz ve sanırım oyun geldiğinde hep beraber ağlayacağız.

NEVERWINTER NIGHTS 2

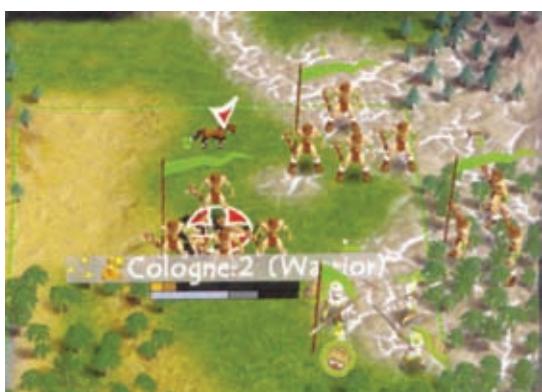
İkinci Neverwinter Nights'i KOTOR 2'yi yapan Obsidian, Bioware'in desteğinde yapıyor. Ama bu kez kulaklarını tamamen oyunculara vermiş durumdadır. Birinci oyunun en büyük özelliği çok kişilik oyun için büyük imkânlar sağlamış olmasındır ve bu yüzden oyunla ilgili binlerce senaryo ve mod yapıldı. Halen dünya üzerinde birçok ücretsiz sunucuda Neverwinter Nights modları oynanmakta. Böyle bir oyunun ikincisini yaparken tüm olumlu özelliklerini korumaya karar veren ekip oyunculara sunduğu yapım setini daha kullanıcı dostu bir hale getirmeye çabalıyor. Setin içine minik yardımcılar ekleniyor. Hani şu MS Word'de bize yardım eden ataç vardır ya. İşte onun gibi işlev gören ama tabii ki ataç gibi bir karakterle ortaya çıkmayan yardımcılar bunlar. Oyunculara isteklerini kolayca hazırlamalarını ve uygulamaya koymalarını sağlayacak. Yeni oyun Aurora motoru ile hazırlanıyor. Oyunun merkezinde gene Neverwinter Nights şehri olacak. Şehre sık sık gelip gitmeniz gerekecek. Oyunu hazırlarken eski RPG'lerden esinleniliyor. Eski RPG'lerde bulunan çevre ile etkileşip bu oyunda olacak. Yani dündəada bir takım olaylar olurken sizin etki ettiğinizi hissedebilirsiniz. Bazen olayları değiştirebileceksiniz. Fakat sizin etkiniz dışında kalan daha birçok olay kendiliğinden gelişmeye ve sonuçlanmaya devam edecek. Yani her şey sizin müdahalenizi beklemeyecek. Oyuncular gene birinci seviyeden başlayacaklar ve 20nci seviyeye kadar yükselebilecekler. Yani niza bir yardımcı kiralayabilmeniz gene mümkün olacak. Obsidian oyna yeni ek paketler çıkarıp çıkartmayacağı konusunda şu an sessiz. Biz bu sessizliği evet olarak yorumluyoruz.



Biz ne isteriz ?

Daha fazla içerik tabii ki. Ayrıca online oynamak için para vermeyi sevmeyen bir çok oyuncu olduğunu da biliyoruz. Bioware açacağı 4 bedava sunucu ile oyuncuları mutlu edecek. Ayrıca binek hayvanları, daha fazla sayıda yardımcı karakter grubunuza katabilme, sınıflara özel silahlar, tırmanabilme, yüzme, dalma gibi daha geniş hareket imkânları. Kisacası masa üstündeki her şey. Bir de daha iyi bir ara yüz ve yan karakteri kontrol imkânı. Ekranaya yayabileceğimiz kısa yollar. Bir de oyunun bir devasa online halini almamasını ve alacaksa ad değiştirip resmi D&D devasa online'ı olmasını istiyoruz.

CIVILIZATION 4



Oyunu yine Firaxis yapıyor ve Sid Meier gene operasyonun başında. Fakat bu kez kullanılan motor farklı. Oyun, Sid Meier's Pirates!, Empire Earth 2, Freedom Force vs The Third Reich ve Imperator gibi oyunlarda kullanılan Gamebyro ile yapılıyor.

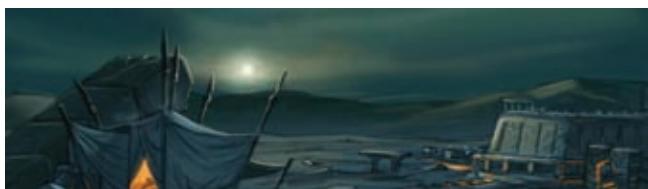
Yeni oyunla ilgili çalışmalar öncelikle yetişirilmeye çalışılan Sid Meier's Pirates! yüzünden biraz yavaş gitti. Fakat oyun bittikten sonra daha da hız verildi. Civilization IV (tabii ki) bir sır tabanlı strateji olacak. Oyuna yeni birimler, teknolojiler ve uyguluklar ekleniyor. Tamamen 3D olacak oyunun özellikle çok oyunculu modu ve oyuncular tarafından yaratılacak olan yeni modları ile gene popüler olması bekleniyor. Üçüncü boyutun Civ gibi bir şahesere Sid abimizin elinde neler katabileceğini görmek için sabırsızlanıyoruz. Bunun hakkında da Mayıs'ta Los Angeles'taki E3'te surpriz açıklamalar yapılacağını tahmin ediyoruz.

Biz ne isteriz ?

Aslında Civilization şimdije kadar hep beklediğimizin üzerinde bir oyun oldu. Oynamabilirliği her zaman görsellikten üstün tuttu ve Civilization burada hep önce oldu. Ama artık görselliğin de önemli olduğu şüphe götürmez bir gerçek. Bu yüzden daha iyi grafikler istiyoruz. Ayrıca gerektiğinde savaşlarda cepheye kadar inip kontrolü ele alabilmek istiyoruz. Tamam, bir devlet yönetirken tek bir generali oynamak gereksiz görülebilir. Ama gerektiğinde her türlü kontrolü elimizde tutabilme özgürlüğü oyuna daha büyük bir eğlence katacaktır (Bakınız Rome Total War). Bir de oyunun uzaya çıktığımızda bitmemesini istiyoruz. Tamam, burada istediklerimizin bazıları Civilization ruhuna aynırı ama istiyoruz işte!

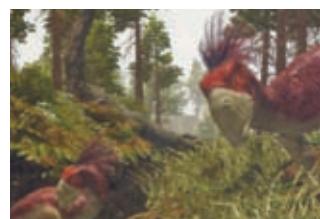
GOTHIC 3

Yeni Gothic eski oyunlar gibi kaliteli olacağa benzıyor. Oyunun genel senaryosu bir Orc işgaline dayanıyor. Tüm oyun boyunca bu işgale karşı koyma sonunu getirmeye çalışacağız. Geleneksel Gothic tarzında hazırlanan oyunda savaşlar gene zorlu olacak. Oyunda ana bir senaryo olmasına karşın birçok yan görev bulunacak. Ayrıca kaçınılmaz olarak londalar da oyun-daki yerini alacak. Oyun alanı olarak üç bölge ön görülüyor. Arabistan çölle-rine benzer bir bölge, ortaçağı andıran bir şehir ve kuzeyde bulunan, buz-larla kaplı başka bir bölge. Oyunun senaryosu açık uçlu olarak ve sizin se-cimlerinize göre farklı sonlar bulunacak. Çantalarınız, tercihinize göre, sınırsız eşya tutabilecek ve bunlar için aktif bir bölümlendirme bulunacak. Ayrı-ca oyun içerisinde zorluk ayarı değiştirebileceğiz. Oyunun Almanca versiyonu çıktıktan hemen sonra İngilizce versiyonu da piyasaya sürülecek. Karakteriniz yeteneklerini geliştirirken özel hareketler de öğrenebilecek. Eski oyunlara göre yeni oyunda daha tecrübeli bir karakteri yöneteceğiz. Oyunla beraber oyunun müziklerini içeren bir CD verilmesi de muhtemel. Bir devam oyunu olarak tasarlanan Gothic 3 yine kaliteli bir iş olacağa benzıyor.



Biz ne isteriz ?

Aynı sağlam senaryoyu burada da görmek istiyoruz. Bizden bağımsız olarak yaşayış insanları, değişen mevsimleri, kısacası çevremizde devam eden hayatı görmek istiyoruz. Tam olarak Gothic evreninin içerisinde bir karakter olduğumuzu hissetmek istiyoruz. Bir de oyunun bugsız olmasını rica ediyoruz. Son olarak lütfen İngilizce versiyonu çabuk gel-sin.



OPERATION FLASHPOINT 2

İlk "piyade simülasyonu" olan oyunun ikincisi ilkini aratmayacak gibi görünüyor. Oyun, Vietnam Savaşı'nın olduğu dönemde, 1970'lerde geçecek. Vietnam, Orta Avrupa ve Afrika'da dolanacağız. Oyun 1970'lerde geçmesine karşın yalnızca tema olarak o yılları esas alacak ama alternatif bir senaryo da ilerleyecek. Tek başımıza ya da emrimiz altındaki takım/takımlarla operasyonlara çıkacak, hava taşıtları dahil bir çok aracı kullanabileceğiz. Gerçek hayattan alınmış haritalar üzerinde ve cephelerde geçecek olan oyun da çok oyunculu moda önem veriliyor. Oyuncuların kendi modlarını yapmalarını sağlayacak olan bir yapılm kiti de oyuna ekleniyor.



Biz ne isteriz ?

Gerçekçilikten asla taviz vermemesini isteriz. İlk oyunun özelliği bu konuda tepeye vurmuş olmasındır. Yapay zekâ canımız çıktırdı. Ama akıllıca davranışımızda ise tüm numaralarımızı yiyordu. Ayrıca, görevleri arkadaşlarımızla beraber, aynı takımda oynayarak bitirebilmek ayrı bir keyif. Birde lütfen oyunda G-3 kullanmamıza izin versinler. O zaman asker olduğumuzu daha çok hissediyoruz.



PRINCE OF PERSIA 3

Sanki daha karanlık olması mümkün olmuş gibi... Prince of Persia 3'ün yayınlanan bu ilk ekran görüntüsünü ele geçirdiğimizde ilk aklımıza gelen bu oldu. Eğer ikinci oyunu iyi sonla bitirdiğiniz Prensese Kaileena'nın da (Empress of Time) sizinle birlikte kurtuluşunu hatırlayacağınız. İkinci oyunun sonundan sonra başlayan hikayede prensesle birlikte Babil'e döneceksiniz. Ama tam o noktada korkunç bir şey olur (bize soracak olursanız, prensese fazla alışmayı) ve prensimiz yine bir zaman/mekan çorbasının içine düşer.

Zamanın içinde gide gele prens kendisinin bir de kötü kopyasını oluşmasına sebep olmuştur. Oyunda büyük ihtimalle prensin bu kötü versiyonunu da oynayacağız. Elindeki zincir/kanca karışımı silahıyla çok can yakacak gibi görünüyor. Ama bize sorarsanız Ubisoft Prince serisinden para kazandığından çok daha hızlı olarak orijinal fikirlerini tüketiyor. Bu "kötü prens versiyonu" fikri taaa 90'ların başında çıkan ilk Prince of Persia'da kullanılmıştı (aynayı hatırlar mısınız?).

Daha kanlı, daha karanlık, daha ürkütücü... Eee, nerede kaldı Prince'in o büyülü, otantik havası? O atmosferi özlüyoruz biz! Ama bunu da sevenler vardır elbet. Görev adamımız vesselam, daldık derinlere, kazıdık bu haber sizler için. Kıymetimizi bilin :)



PREY

Tam da biz bu dosya konusunu hazırlamaya karar vermişken, 1998'de gömülügünü sandığımız bir oyunun hortladılığını öğrendik. Hatırlar misiniz biliyoruz; 3D Realms, 1995 yılında, karanlık bir gelecekte geçen ve third-person kamerasıyla oynanan bir aksiyon oyunu geliştirdiğini duyurmuştu. Oyun sonradan Infogrames tarafından satın alınan GT Interactive tarafından yayınlanacaktı. Ancak 1998 yılında, firma, Duke Nukem Forever'ı aksatmamak için oyunu belirsiz bir tarihe ertelemiştir. Bunun Duke Nukem Forever'ın yapımını ne kadar hızlandırdığı tartışılmır, ama 3D Realms, yıllar sonra Prey'in yapımına yeniden başladı. Peki neredeyse 10 yıllık bir oyunu neden dikkate almamız gerekiyor? Çünkü oyunun yeni versiyonu Doom 3 motoruyla hazırlanıyor. 3D Realms'in her konuda bu kadar ağır hareket etmesine bir anlam veremiyoruz; Tembel Hayvan olma ihtimalleri var.



ELITE 4

En son yaklaşık 10 yıl önce oynadığımız Elite serisi, Elite 4 ile yeniden canlanıyor. Elite, hala hiçbir oyunda becerilemeyecek bir şeyi sunuyordu: Bilinen ve bilinmeyecek neredeyse tüm evrende tüccar, korsan, taşımacı, asker, polis veya bunların karışımı bir şey olmanızı sağlıyordu. Milyonlarca gezegeni tek bir diskete sığdırın Elite'tan 10 senedir haber alamamıştık.

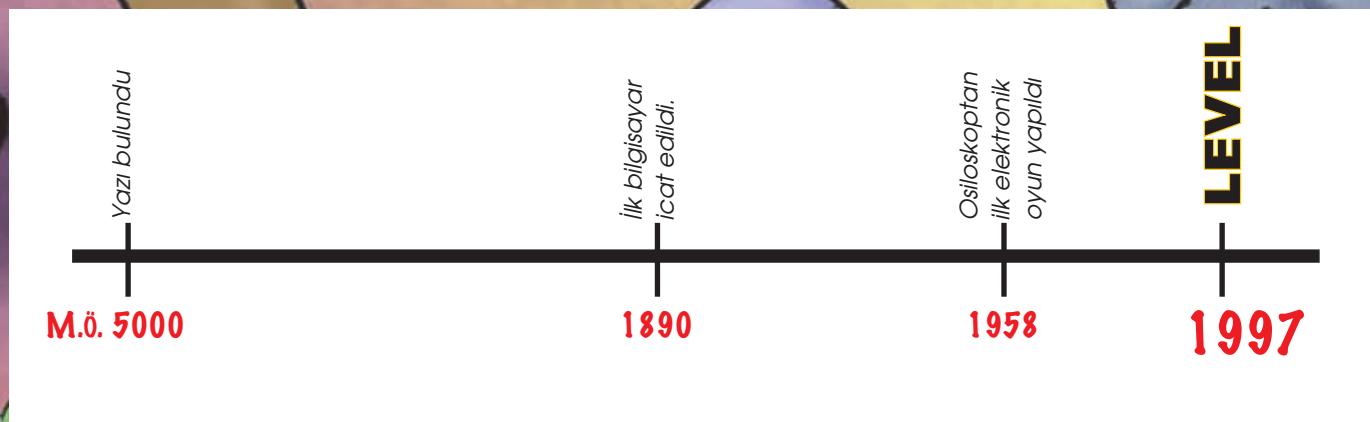
Lakin hasret bitti: Elite 4, bir İngiliz firması olan Frontier tarafından geliştiriliyor. Şu anda adı Elite 4 olsa da piyasaya yüksek bir olasılıkla başka bir isimde çıkacak olan oyun hakkında çok az bilgi var. İlk Elite'i örnek alan oyunda uçuş dinamikleri gerçeğe yakın olacak. Gezegenlerin yüzeyine direkt iniş yapabileceğiz. Gene ilk oyunda olduğu gibi ortalama bir gemi ve az bir para ile evrenin ortasında kalacak ve bir şekilde ticaret, korsanlık vb işler yaparak yolumuzu bulmaya çalışacağız. Gezegenlerin yüzeyindeki yerleşimi yörüngeden net olarak görebileceğimiz oyuna çok kişilik mod eklenmesi de düşünülüyor.

Biz ne isteriz ?

Özgürlik! Tüm rol yapma oyunlarında olduğu gibi burada da aksiyon ve sınırsız özgürlük istiyoruz. Tabii ki buna bir de iyi bir yapay zekâ ve daha hızlı bir oynamış eklemek gerek. Gerçekçilik adına gezegenler arası yolcululukların onlarca dakika almamasını istiyoruz. Elite, Freelancer olsun demiyoruz. Bir efsaneyi yeniden yapmak zor iştir. Bu yüzden iyi dengelenmiş bir oyun istiyoruz. Ayrıca iyi bir tutorial olması gerek. Yoksa oyuna ilk girenler hiçbir şey anlamadan kendilerini karmaşık bir ara yüz ile devasa bir evrende bulabilir. Gmilerini kaldırımay Başarsalar bile bu defa indirmek için dakikalarda uğraşabilirlər. Elite oynamak kolay değildir ama bir işkence de olmaması gereklidir. Tamamen gemi ve uzay ile alakalı bir oyundur Elite. Ama bir-iki yer görevi veya hâkim olabileceğimiz birimler ile içine biraz daha strateji katılabilir.



yüzüncü LEVEL



Dile kolay gelen, içinde elliden fazla hayatı barındıran 100 ay. Uzunca bir yolda geçmiş olan 100 ay. Ocak 1997'de girdik bu yola. 26 sayfa, ufacık bir dergi olarak başladık hayatımıza. Büyüdük, geliştik. Bizden 10 sene önce de oyun oynanan Türkiye'de asla doğru düzgün olgunlaşamamış olan, dünya kalitesinde bir oyunculuk kavramını ve bilincini yerleştirmek için uğraştık. Hatalarımız oldu, doğru yaptıklarımız da. Daha da yapacak o kadar çok şey var ki geriye dönüp baktığımızda, "bayağı yol almışız be!"

diyoruz, ama önumüzde uzanan yola dönüp baktığımızda "bu yolu sonu yok galiba" diyoruz. Hem, yolu bitmesini isteyen kim? Biz değiliz elbette ki...

Bu özel sayımızda sizlere bizim hikâyemizi anlatmak istiyoruz. Level nasıl doğdu? Bu cıvarın en güçlü oyun dergisi yazarlarını nasıl kendi bünyesine topladı? Bizi hangi oyunlar etkiledi geçtiğimiz 100 ayda. İşte bizim, kısaltık, 100 aylık hikâyemiz...

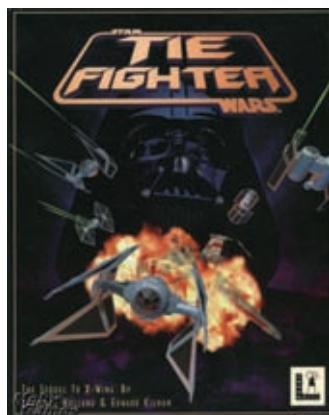


İZ BIRAKAN OYUNLAR

Şimdije kadar birçok sıralama yaptıktı. Altın klasikler, 200X'ın en iyi oyunları, gelmiş geçmiş en iyi 50 oyun vs. vs. vs. Ama bu ay değil! Sıkıcı puanlamalara ve karşılaşmalar yok bu ay! Bu ay bizlerde iz bırakan oyunları yazıyoruz. İz ve dediğimiz sakız dövmeleri değil, yüredek, kolumuza tükürükleyip yapıştırdığımız oyunları yazmak isteyeceğimiz, âşık olduğumuz oyunları yazıyoruz işte.

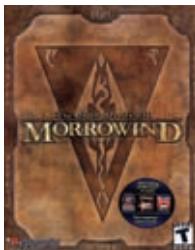
TIE FIGHTER berker

Aslında bu oyun hayli eskidir, bizim 100 sayımızın da dışında kalır. Ancak Lucas Arts çok sonraları X-Wing serisiyle beraber bunun da Windows için uygun bir versiyonunu yapmıştır. Ayrıca geçen onca yıla rağmen aklında kalan nadir oyunlardan biriydi bu uzay simülasyonu. İmparatorluk saflarında basit bir pilot olarak başlıyor, mükemmel bir senaryo ve enfes görevler eşliğinde Palpatine'in seçme adamları arasına giriyor, Darth Vader ile omuz omuza çarşıma imkânı buluyordunuz. İnsan daha ne ister ki?



FALLOUT berker

Aslında hem Fallout, hem de Fallout 2 çok iyi oyunlardır. Ancak ilkinin anlamı başkadır, çünkü çıktığına piyasada ne grafik ne atmosfer ne de konu olarak ona benzeyen bir şey yoktu ortada. Tam RPG'ler oldu denirken PC'lerimize elli megatonluk bir hidrojen bombası gibi düştü. Ve kendinden sonra gelen sürüyle mükemmel RPG için de yolu açtı. Aslında ne desem boş, ama şu kadarını söyleyeyim, bu kadar zamandan sonra halen müziklerini dinlediğim, arada bir kurup baştan oynadığım nadir oyunlardan biridir Fallout.



STARCRAFT berker

Uzun süre çıkan tüm strateji oyunları neredeyse klonlanmış gibi C&C'yi taklit ettiler. Tam artık bu türde yeni bir şeyin çıkmamasından umidi kesmişmiş ki, Starcraft geliverdi. Çoğunun beklediği gibi uzaydaki Orc sürülerini filan da konu almadı. Epik bir hikâye, inanılmaz ara sahneler, mükemmel müzikler, iz bırakan karakterler, birbirile alakası olmayan ırklar. Doğrusu üzerinden bu kadar zaman geçti ama hâlâ böyle bir oyunun çıkmış olduğuna inanamıyorum. Söyledin bana, başka hangi oyun koca ulusları neredeyse yeni bir dinmiş gibi böylesine kendine bağlayabildi bugüne dek? İnanmayan Güney Kore'lilere



MORROWIND burak

Daha iyi bir RPG var mı söyleyin bana? İstediğiniz kafaniza göre yapabileceğiniz başka bir oyun var mı? Hayranlarının uğraşıp yüzlerce mod ürettiği ve her mod ile daha da güzelleşen başka RPG var mı? Hala girip keşfetmediğimiz bir sürü yeri bulunan, en ufak ayrıntısına kadar incik cincik uğraşılan başka bir dünya var mı? Senaryoyu takip ederek kral olacağımız, dünyayı değiştirmemize karşın bir türlü tatmin olmadığımız başka bir oyun var mı? Herkesin oynayıp sevdiği kaç oyun yapıldı şimdije kadar? Hani biraz daha uğraşalar esen çöl rüzgârını saçlarımızda hissedebileceğiz. Morrowind bu listede bulunmayı sonuna kadar hak ediyor.

RISE OF NATIONS burak

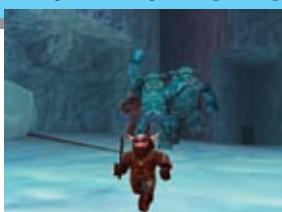
Strateji oyunu dengeli olduğu zaman keyif verir. Çünkü her iki tarafın da 50 Paladin'ı düz bir arazide karşı karşıya geldiğinde savaşçı kazandıracak tek etken komutandır. Eğer o komutan arazide iyi etüt etmişse, birliklerini doğru yerleştirmişse, silahlarını doğru konumlandırmışsa, hava durumunu hesaba katmışsa ve lojistiği sağlam tutmuşsa geriye kalan tek şey askerlerine iyi bir moral konuşması yapmak ve düşmanını ezmektir. Amaavaşlar yalnızca top ve tüfek ile kazanılmaz. İşte Rise of Nations bu dengeyi o kadar iyi kurmuştu ki, aksiyon severler bu oyunдан o kadar uzak durdu. Ama satranç sevenler başından kalkmadı.



EVERQUEST

hurak

Başı başına bir efsane. Çok eskimesine karşın hala oynanıyor. Çünkü kendi türünün standartlarını belirleip devamlı yükseltti. Hangi devasa online oyun firması kendi ürününü devamlı güncellemenin dışında onunla ilgili 6 ayda bir genişleme paketi çıkardı? Tam bir pazarlama harikası olan Everquest şu anda neredeyse tüm oyun platformlarında o ya da bu şekilde oynamabiliyor. Üstelik oyunun geçtiği sanal dünyanın içeriği, ekonomisi, büyülüğu ve daha birçok özelliğinin inanılmaz rakamlarla ifade edilen büyük bir liste oluşturuyor. Hiç şüphesiz Everquest'siz bir devasa online oyunlar dünyası bugünkü gibi olmazdı.



PLANESCAPE TORMENT

sinan

Bu oyun var ya, bence bilgisayar FRP'lerinin ulaştığı doruk noktasıdır. Anlatımıyla, hikâyesiyle, karakterleriyle, başıyla, sonuyla, her şeyle FRP üstadı Black Isle'in ulaştığı doruk noktasıdır Torment. The Nameless One, yönettiğimiz karakter, hafızasını yitirmiş, hem kendisiyle ve tanıdığı herkesle tuhaf ilişkiler yumağı içinde olan bir karakterdir. Girdığınız her mekân, karşılarınız her olay, konuşğunuz her karakter müthişti (Entelektüel Genelevi'ni kim unutabilir :). Zaten içinde bulunduğu dünya, tüm dünyaların kesişme noktası olduğundan sonsuz garipliklere gebe. Black Isle da bu avantajı mükemmel kullanmıştır. Oyunun bir noktasından sonra öyle şeyler olmaya başlıyordu ki, en sonuna kadar "Bu kadarı da olmaz! E yuh artık! Ohaaa!" nidalarınızı tüketmiş oluyordunuz.

Benim için iyi anlatılmış bir hikâyesi olan oyun, iyi oyundur. Planescape Torment'teysse anlatılmış ve anlatılmamış düzinelere mükemmel hikaye vardı. Ben de bıraktığı izi varın siz düşünün!

(Komşuma özel not, siz okumayın: E artık geri versen diyorum Torment CD'lemi, 6 aydır sendeler yahu!)

Sanitarium

tuğbek

Küçük ve pis bir odada uyanırsınız. Yüzünüz sargı bezleriyle sarılıdır. Hayal megal bir gece vakti arabanızın yoldan çıktıığını hatırlarsınız. Ama ne bir hastanedesinizdir, ne de tanındık başka bir yerde. Ucubelerle dolu bir timarhanedir burası. Size ne olduğunu, nasıl buraya geldiğinizi söyleyecek akı başında bir doktor bir hemşire de yoktur. Çok geçmeden derin bir kâbusun ortasında, geçmiş ve bugüne dair sırlarıınızla boğuştuğunuza anlarsınız. Ve siz bütün sırları çözmeden bu kâbus da sona ermeyecektir.

Bence sadece gelmiş geçmiş en iyi adventure değil aynı zamanda bugüne kadar bir oyun için yazılmış en iyi hikâye de sahipti Sanitarium. Süper grafikler ve sizi hayrete düşüren bulmacaları da cabası. "Eski gibi güzel oyunlar yapılmıyor" diye her iç çekisizde hatırlayacağınız ilk oyun olur genelde.



METAL GEAR SOLID

sinan

Ahahaa! Dayanamayıp Diablo 2 oynamak için 10 günlüğüne izne gelmiştim akerden. Ve benim geri döndüğüm hafta MGS çıktı PC'ye! Delirmiştim! Birlikte dönen kalan 90 günümü geçirirken iki şeye aşerdim: Vapurda deniz rüzgarı yüzüme eserken çay içmeye ve Metal Gear Solid'e.

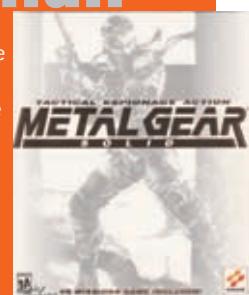
Askerden döndüğüm ertesi günü benden daha mutlu kimse yoktu: Denize karşı çayımı içmiş ve MGS'yi bulmuştum! Hem de orijinal olarak! Daha ne isterdim ki? Tuğbek'in korku dolu baktırıları altında bütün suratımı kaplayan bir gülükçükle çay bahçesinde oturuyor ve abuk subuk şeyler hakkında bağıra çağırı konuşuyordum. En mutlu bendum!...

Sonra? Sonrasını hatırlamıyorum, 48 saat boyunca kendimi evime kapatıp MGS oynamıştım.



Dergiden aradılar, hemen gel sana ihtiyacımız var diye, ama ben gitmedim. Snake, Liquid ve Ocelot'u benim için hayat. Fox'tu.

İyi bir oyunu bitirdiğinizde hafif bir mutluluk ve üzünlük karışımı duygular hissedersiniz ya hanı. MGS'nin bitişinde onu hiç hissetmedim! Bundan daha iyi bir şekilde bitirilemez ve bağlanamazdı bu hikaye. Bravo Hideo Kojima! Bravo! (Biliyor musunuz, Liquid'e de, Sniper Wolf'a da üzülmüşüm ben!)



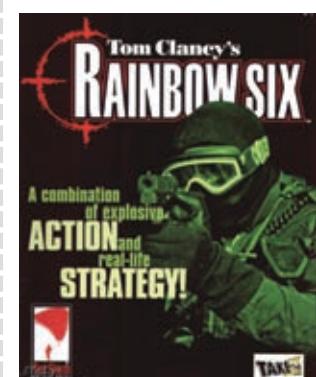
Rainbow Six

tuğbek

Tom Clancy kendi oyun şirketi ile oyun dünyasına girdiğinde kimse onun bu dünyayı böylesine değiştirebileceğini düşünmemiştir. Red Storm'un ilk iki oyunu çok da ses getiremedi belki. Ama Rainbow Six çıktığında akan sular durdu ve Tom Clancy oyun dünyasının en saygı değer ismi haline geldi.

O güne dek tim, asker, operasyon, düşman, rehine, ekipman adına bildiğimiz ne varsa değiştirdi Rainbow Six. Her görevde önce istihbarat raporlarını dikkatlice dinlemek, ona göre saldırıcı planını hazırlayıp adamlarınızı ve taşıyacakları ekipmanı seçmek ve nefes kesen aksiyonun başlaması.

Üstelik Tom Clancy'nin aynı isimli romanını okuduysanız oyun gözüne bambaşka görünüyor. Hele bir de 3-5 kişi bir araya gelip ortaklaşa oynadınız mı! O güne kadar oynadığınız her şeyi unutturacak bir deneyimdi bu.





HALF-LIFE 2 sinan

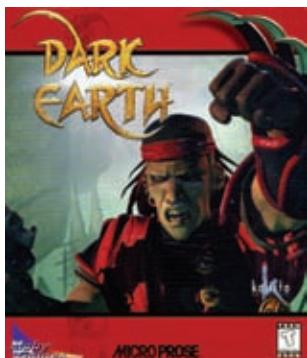
İlk oyundan sonra daha iyişinin nasıl yapılabileceğini bileyordum. Ama bekledim, ümitle bekledim. En sonunda, bir bayram sabahı mutlu haber ilk olarak Tuğbek'ten geldi "Abi Half-Life 2 aktive oldu!". Toplaştık Serhat, Eva, Serpil ve ben başına, Tuğbek'i iteledik kenara. Sonra ben evime döndüm. Aynı Sinan değişim ben artık. Half-Life 2'ye maruz kalmıştım.

Half-Life 2'yi anlatabilecek az sayıda sıfat var. Birçoklarının "oyunda hikaye yok", "bu nasıl kanal bölümü, git git bitmiyor", "buggy kullanmak da neymiş" vizitlerinin arasından, Cüneyt Arkin'in üzerine çullanan bir düzine Bizans askerini dağıtması gibi fırlayıp çıktı Half-Life 2. Mükemmel grafikler, mükemmel atmosfer ve evet, mükemmel bir hikaye.

O trenden indiginiz andan Citadel'in doruguñdaki o müthiş sona kadar bırakamıyorsunuz. Kahretsin, oyunu bir kere en zorda bitirdim ve hala daha fazlası için şu anda bile kuduruyorum! Modlarını kurup oynuyorum ama olmuyor! Valve'in yaptığı iş gibi olmuyor. Daha zorunu ve daha fazlasını istiyorum kardeşim! Yapın!

Dark Earth fırat

Rasgele aldığım bir oyundu Dark Earth. Girdim bir bilgisayarcıya, aldım, çıktım. Ve bir daha haber alınamadı benden. Bir oyunun beni bu kadar etkileyeceğini tahmin etmemistiñ, itiraf ediyorum. Ama çarptı beni Dark Earth. Belki çaresiz kaldığımı hissettiren senaryosuydu, belki mükemmel görselliğiyydi, belki de hiçbir oyunda olmayan, şu anda da çok az oyunda rastladığımız etkileşimiyydi. Adventure ağırlıklı oynamanısa rağmen herkesi öldürmenize, agresif davranışınıza, kapıları tekmelemenize izin veren ve buna göre senaryonun ve oyunun sonunun sürekli değiştiği kusursuz bir oyun Dark Earth. Eğer bir 486 DX'iniz varsa bu oyunu hala oynayabilirsiniz. Hayır, şaka yapmıyorum.



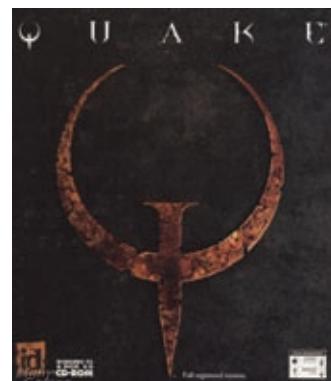
Grand Theft Auto: San Andreas tuğbek

Los Santos ile San Fierro arasında bir yerlerdeyim. Arabamın tekerleri neden bu taþra yolda dönüyor, neden kaçıyorum? Umurumda değil aslı sorarsanız. Lynard Skynard çalışıyor bebeğim duyguları musun ne dediği? "Özgür bir kuşum ben ve gitmem gerekiyor. Kalsam her şey eskisi gibi mi olacaktı sanki?" Güneş batıyor ve artık kendisine yeni bir ev bulmali bu özgür kuş. Bir yol ayrımına geliyorum. Doðuya Los Santos, batıya San Fierro. Bir seçim yapmam gerekiyor. Öyleyse bekle beni San Fierro. Gece yükseliyor, Billy Idol çalışıyor ve San Fierro. Her şehir yeni bir hayat değil midir sanki? Dur bakalım ahbab! Şu polis bana ters mi baktı? Evet sana dedim koca g. tlü aynasız seni. Kapı kapan silah çek tetik ve bam bam. Bu arabadan bir an önce kurtulmalıyım, yeni bir ev bulmam lazımdır.



Quake fırat

Wolfenstein da oynadım elbette, Doom da. Oyunlarla ilgilenen birinin bu oyunları atlamış olma ihtimali yok. Ama Quake gibi değildi ikisi de. "Sınır bozucu" bir atmosfer, karanlık koridorlar, kulak tırmalayan sesler, içine düşüğünüzde nefesinizi kesildiği pirana dolu bulanık sular ve kusursuz bir aksiyon... Quake sadece oynadığım en iyi FPS oyunlarından biri değil. Aslına bakarsanız, sadece bir oyun da değil benim için. Yaşadığım en iyi şeylerden biriydi Quake.



Pro Evolution Soccer fırat

PES, PES, PES... PES'in kaç oyununu yazardım, kaç defa PES oynadım, kaç gol attım... Sayısını hatırlamam imkânsız tabii ki. Bir adaya düşsem yanına alacağım üç oyun var sadece. Birincisi PES, ikincisi PES ve üçüncüsü PES. Abartığımın farkındayım. Kendimi affetirmek için listemi değiştirdiyorum: PES2, PES3 ve PES4. Tamam, yine abarttım. Ama oyuncusunuz, yaşıyorsunuz ve bu oyunu oynamadıysanız eksiksiz demektir (PES1'i de alsam mı acaba yanına?).



ANNEM BÖYLE ŞEYLERİ HİC SEVMEZ!

anlatan berker

Yillardan 99, derginin en dar zamanlarından biridir. İşler karışmış, yönetim el değiştirmiştir. Tabii kirada olunduğundan mekan da değiştirmek gerekmektedir, ancak yer bulmak kolay değildir ve en sonunda Mecidiyeköy'de geçici bir ofise taşınır. Bu taşınma işlemi tam bir efsanadır, çünkü o ay Chip dergisine test için yaklaşıklı elli adet monitör gelmiştir ve bunları taşıma işi de çalışanlara düşer. Üstüne üstlük geçici mekan öyle dardır ki, insanlar bitişik nizam oturmak zorundadırlar. Tüm malzemeyi Levent'ten Mecidiyeköy'e taşıdır, dördüncü kata çıkartılıp yığılır, ihtiyaç olan makineler derhal kurulur, derme çatma bir network çalışır hale getirilir.

Ancak sorunlar kolayca bitecek gibi görünmemektedir. Taşınma işi geç vakıtlere kadar sürmüşür ve ilk gün yorulan herkes mümkün olduğunda erkenden evine kaçar. Geride işleri geç biten dört Chip elemanı kalır ki, bunlar geç vakitte başlarına geleceklerden habersiz ellerinde kutularla binadan ayrılmak için asansöre doluşurlar. Ama Eski asansör bu kadar yükü kaldırılamayacak ve zemine iki kat kala hayattan istifa ederek bodrum katına çakılacaktır. Neyse ki elemanlara bir şey olmaz, ancak kısılıp kalmışlardır. Dört tane hayvan gibi adam yarım metrekarelik asansöre sıkışır kalmıştır! Asansör kapısının arasındaki boşluktan cep telefonunu dışarıya uzatıp sinyal yakalayarak itfaiyeye haber vermemi bağırlırlar.

Grafiker Gökhan: Alo itfaiye mı? Abi biz asansörde mahsur kaldık, yetişin!

Itfaiye Görevlisi: Tamam bize fendi adresi alayım?

GG: Ööö, bilemiyoruz abi biz tam adresi, daha yeni taşınıyorduk buraya.

IG: Öyle mi? Peki geliyoruz.

Itfaiye gelir ve tarif edilenden zor da olsa binayı bulmayı başarırlar. Ancak haliyle şüphelenmiş ve yanlarına polisle basını da katılmışlardır. Asansör kapısının arasındaki minicik boşluktan içeri bir sürü kamera uzatan gazeteciler elemanımızı ahiret sorularına boğuyorlar. Bir metrekarelik havasız kabinde sıkışır kalmış dört kişinin bir sürü spot karşısında verdiği doğal tepki yüzlerini örtmek olur. Grafiker Gökhan ise, ki kendisi şu an uzaklarda Aborjinlerle sörf yapıyor, suratına yediği spot yüzünden avcı gören tavşan misali donakalmıştır. Ağzından tek bir söz çıkar, "Yaaa, annem hiç sevmez böyle şeyler!"

Ertesi sabah haberlerdeki ana başlık şudur: "Kanser yaptığı söylenen cep telefonları dört gencin hayatı kurtardı!"



TUĞBEK'İN GELİŞİ

anlatan tuğbek

Yıl 1999, mevsimlerden sonbahar. O sene Level karşılaşışı en ciddi rekabeti adı lazım değil başka bir dergi ile yaşıyor. Ama birkaç ay önce adı lazım değil PC oyuncusu dergisi zam yaparken Level fiyatını sabit tutmuş üstüne bir de tam sürüm Fallout vermiş. Böylece dengeler kopmuş gitmiş Level 3-5 baş öne geçmiş. Ama tabii bir gerginlik var hala, rakipten nasıl bir karşıatak gelecek diye bekliyorlar. Rakip dedikleri Tuğbek aslında zira o derginin yazı işleri müdürü kendisi. Ama rakip üssünde ne fırsatlar döndüğünden haberlizler. Dergi fiyatı roket olup uçmuş, editörlere titrileri verilmiyor, freelancer'lara üvey evlat muamelesi yapıyılıyor, patron herşeye karışıyor falan. Orada sınırlar daha bir gergin.

Üstüne bir gün patron Tuğbek'i odasına çağırıyor. İçerde 4 adet kestane oturup "Ehi ehi" diye sırtmakta (Ki bunlardan biri sonradan pek sevişeceğimiz Burak Akmenek kişişi). Patron Tuğbek'e gayet rahat "Koçum bak bunlar eskiden 64'lerde falan yazmış güzel arkadaşlar, ben hepsini birden işe alıgorum artık bunlarla çalışıcaz diyor". Tuğbek "Gumbspuful" dijince patron da sevindığını varsayıyor. Sonra kestaneler ayrılinca Tuğbek patrona çıkış mevcut freelancer'lara ne olacağını soruyor. Patron'da tam patron edasıyla "Ellerindeki yazıları topla biran önce, hepsini atıcaz" diyor. Tuğbek "Dumurgülüm" dijince de kararının onaylandığını düşünüyor. O akşam dellerden del beğenmekte zorlandığını, ofiste nefes almanın imkansız hale geldiğini hisseden Tuğbek ceketini aldığı gibi çıkıştı.

Tabi Tuğbek'in PC oyuncusu dergisinden ayrıldığı haberi tez yayılıyor ve haber Level ofisine kadar ulaşıyor. Kaderin o enteresan anında Sinan ve Banu ofiste sohbet etmektedir. Chip dergisinin biricik editörü Banu yazın bir toplantı vesilesiyle Tuğbek ve Serpil ile tanışmış bir hayatı kaynaşmıştır bir şekilde.

- Banu duydun mu Tuğbek ayrılmış PC oyuncusu dergisinden.
- Ne diyorsun? Cidden mi!
- Evet şimdilik bir arkadaş söyledi. Bir bilgisayar firmasında çalışıyordu. Keşke bizimle çalışsaydı.
- Yaaaaa

Sinan'ı yakinen tanıyanlar kendisinin ara sıra da olsa laf olsun diye bir şeyler söylemeye pek bir sevdigini ama sonradan pişman olduğunu bilirler. Neyse bu sırada Tuğbek gerçekten bir bilgisayar firmasında göynefek falan giyerek sabah 9 akşam 6 çalışmaktan ve kafası sıyrılmaktadır. Bu arada hiç alakası olmayan bambalıka bir bilgisayar dergisi yılın donanım ödülü gibi gereksiz bir konu için bir gece düzenlemiştir. Ama kader ağlarını ince ince örmektedir. Çalıştığı firma vesilesiyle bu geceye aslında istemeye istemeye giden Tuğbek orada ne işi olduğu hala bilinmeyen Banu ile rastlaşır.

- Aaa Banu naber nasılsın görüşmeyeli?
- Tuğbek naber, asıl sen nasılsın ayrılmışın dergiden.
- Sorma kalınacak gibi değildi sirke dönüştü iyice.
- Ya aslında biz de sana ulaşmaya çalışıyorduk deliller gibi. Sinan illa Tuğbek'e ulaşalım bizimle çalışın diyor.

BENİM BABAM

anlatan berker
VAR YA!...

Bizim burada bir Kadir Tuztaş vardır, eski sayıları takip etmiş olanlar bilirler, Vogel bünnesine az katkıda bulunmadı. Çok iyi niyetli, halim selim, efendi bir delikanlıdır kendisi. Ancak XYZ ile karşılaşmaları tam bir facia olmuş, yaklaşık yirmi dönum çam ormanı devrilmiştir (halen dergimizde yazmakta olan bu editörümüzün ismini kendisini kırmamak için vermıyoruz). XYZ oturmuş Sinan'la geyik muhabbeti çevirmektedir. Konu medyanın gerzeklikleridir. Sinan masasının üstünde duran ve oraya nasıl geldiğini hatırlamadığı gazeteyi gösterir. Gazete akla zarar manşetleriyle ün yapmıştır.

Sinan: Yahu kardeşim bu nasıl manşet? Böyle gazetecilik mi olur? Suna bak... Nasıl acayıp adamları yazı işleri müdürü yapıyorlar böyle? Nasıl izin veriyor o adam bu manşete...

XYZ: ...

Sinan: Ne oldu XYZ, niye sustun?

XYZ: Ya o gazetenin yazı işleri müdürü babam olur da benim azıcık...

Sinan: Öhhöhöhöh...

XYZ: ...

Aradan bir beş dakika geçer, ortamda geyik sürmektedir. Kadir muhabbeti bu noktada katılır. Laf bir televizyon kanalında program yapan bir eleman gelir. Söz konusu elemanın tarzı da, programı da biraz fazla civiktrir. Bu civiklik üzerine muhabbet alıp başını gider Kadir'le XYZ arasında şöyle bir muhabbet döner.

Kadir: Görüyorsun di mi XYZciğim, nasıl acayıp adamları program yapıyorlar? Bu nasıl civiklilik yahu? Komik mi zannediyor bu adam şimdiki kendisini ki? Değil mi baba?

XYZ: ...

Kadir: Değil mi abicim?

XYZ: Ya o bahsettiğiniz eleman var ya?

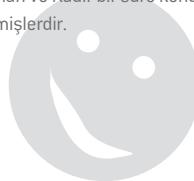
Kadir: Eeee?

XYZ: Kendisi azıcık abim olur da benim...

Sinan: Yok deve artık!

XYZ: Valla...

Bu muhabbetten sonra Sinan ve Kadir bir süre kendilerine gelmemeler. Hala da gelememişlerdir.



• Cidden mi? O zaman ben anyayım bir onu konuşalım bakanım.

• Valla hemen yarın ara, günlerdir seni söyleyip duruyor.

Görüldüğü üzere Banu arkadaşımız hayırlara vesile olma huyunun yanı sıra az biraz abartma huyuna da sahiptir. Her neyse Tuğbek, Sinan'ı arar Kasımpaşa ofiste akşam vaktine randevu ayarlanır. Tuğbek gelir birileri içeri alıp oturtur, Sinan'a haber verelim diyip giderler. Beklerken yandaki kapidan sırık gibi uzun, alık baklı bir eleman çıkar. Tuğbek dur bi de şuna sorayıp Sinan Bey'i diye düşünür. Bu arada saatlerdir grafik tashihen ambele olan Sinan'ın gözüne kapının yanında oturan saç sakal birbirine girmiş bodur bir tip takılır. "Kim bu tipsiz, Tuğbek olmasın yoksa?" diye düşünür o da.

Senkron halde

• Ben Sinan Bey'e...

• Siz Tuğbek misi...

O cümleler tamamlanamaz. Ama yarım cümleleri takip eden tokalaşma hem Tuğbek ve beraberinde Serpil, Güven ve Eser'in Level'a gelişinin hem de uzun yıllar sürecek sıkı bir dostluğun ilk adımıdır.

SARI GÖMLEKLİ ADAM anlatan berker

Kasımpaşa'da güzel bir baba sabahıdır. Güneş 48 saatir uyumamış, kahve ve sigaradan dolayı hafiften renk değiştirmeye başlamış bendenizin gözüne doğar karşısındaki neşeli mezarlıkların üzerinden. Bir değil iki dergiyle birden boşalmaktayımdır. Karşı masada Sinan bilincini yitirmiş sayıklamaktadır. Tam bu esnada sekreter kapıdan içeri sari gömlekli ufak tefek bir adamı itip kaçar. Elindeki tespihi mütemadiyen şaklatmakta olan Sarı Gömlekli Adam, üç keçili ağa misali baş köşeye kurulup selamsız sabahsız sorguya başlar, tabii Sinan ister istemez Netherworld'den geri gelmiştir. Aslında tam gelememiştir ya, neyse:

SGA: Dergi alacaktım ben! (Tespih mütemadiyen şaklamaktadır.)

Sinan: Muyrun, yardımcı olayımış?

SGA: İçinde Tomb Raider tam çözümü olan sayıyı istiyorum. (Tespih halen şaklamaktadır.)

Sinan: Ama birş sürüf Top Reydir oyunu var, hangisi istiyorunhhh!

SGA: Hepsini istiyorum! Hadi kardeşim, yardımcı olsanız, taa Avcılar'dan geldim ben! Ne biçim dergisiniz! (Tespih isralı şaklamaktadır.)

Sinan: Tabiih, olur! Uaaah, yannız korkarım ilk TR oyunu için tam çözüm yapmamış.

SGA: Ne demek? Nasıl yapmamışınız? Nasıl yapmazsınız? Olu mu böyle rezillik? (Tespih şu saat itibarıyle artık beynimde şaklamaktadır.)

O esnada Sinan'ın gözü yavaşça masasından doğrulmakta olan bendenize ilişir. Sonrada söylediğine göre alın ve boyun damarları harita gibi şişmiş, yumruklarım sıkılmış, gözlerimin sadece aki gözükmemektedir. Yüzümde tekinsiz bir sıritır belirmiştir. Sinan derhal yerinden kalkar ve SGA'yı kaparak kapıdan dışarı çıkarıp uzaklaştırır. Ama burada biter mi, bitmez!

Dört saat sonra yemek yenirken SGA'nın adı geçer. Ben yüksek sesle kendisi ve tespihi hakkında fantezilerimi yapıp dökerim. Yemekhaneden çıkarken ise hemen kapının yanındaki koltuğa pismış oturan SGA'ya rastlanılır. Dört saatir hala dergide ne yapmaktadır asla öğrenemeyiz ama o tespih artık şaklamaktadır.

FIRAT'IN GELİŞİ anlatan firat

Ya tamam arkadaşlar, itiraf ediyorum, yaptım bir hata, girdim Level'a! Ben nereden bileyim bu kadar küçük bir odaya bu kadar fazla sayıda psikopat insanın sığabileceğini? NEREDEN BİLEYİM?! Her şey bir toz bulutuyken, GamePro'daki dağınık masamda harıl harıl çalışırken, aniden içeriye giren 15 ile 17 arasındaki bir genç sebep oldu belki de bunlara. Level'da bir-iki sayı kazayla yazan, nedense bundan mutlu olamayan ve intikam almak için (!) GamePro'ya geçmek isteyen, ismini vermek istemediğim bu genç, kendi kendisine benle tartışmaya başladı. "Neden bunu istiyorsun, Level iyi bir dergi," dedim ona, "Asajihajksdajyjknkdja!" dedi. Ne dediğini anlamıyorum, ama el-kol hareketlerinden benle hala tartıştığını fark ettim. Bu arkadaşın tacizleri sonraki günlerde elektronik posta ve telefon yoluyla devam etti. Bir yandan dergiyle uğraştığım için kafam karıştıktı, onu bir ara kapağı basmayı düşündüm (fotoğrafını değil, kendisini). Sonra bundan vazgeçip sarıldım e-mail'e, açtım Outlook Express'i, yazdım "To"ya, sak-kol@level.com.tr: "Sinan bey merhaba, ben GamePro dergisinden Fırat Akyıldız. Sizi ("sizi" yalnız, resmiyete bak o zamanki!) rahatsız ediş sebebi sizde -kanimca- kazaya bir-iki sayı yazmış olan bir arkadaş. Kendisi bizi rahatsız ediyor. İlgilenirseniz sevinirim".

Çok geçmedi, bir telefon aldım "Sinan Akkol"dan. "Merhaba" dedi tok bir sesle, "Öhm, merhaba" dedim karşılığında. Dedim "Böyle böyle", durumu özetledim tekrar. Kısa bir sessizliğin ardından aynı anda "Atalım o zaman birlikte!" dedik. Bir facianın eşinden dönmüş olduğum böyleslikle. Sonrası... Sonrasında yeniden mail'leşmeler, telefonlar vs derken, Kasımpaşa'da, "eski ofisimizde" buldum kendimi. Oturdum girişteki mavi kanepeye. Bir süre sonra koridor karardı. Sandım ki, akşam oldu. Meğerse Sinan'mış koridoru karartan o uzun boyunun gölgesiyle. Aldı beni, odaya gittik beraber. Odanın kapısındaki "Level" yazısına takıldı gözüm, ardından daldım odaya. Burak sağ taraftaydı koca kafasıyla, karşısında daha önce fuarda tanıştığım Tuğbek vardi, en soldaysa... Aman Allah'ım! BERKER GÜNGÖR! Onu görür görmez bir adım attım geriye, kapı kapandı ardımdan Amerikan aksiyon filmlerindeki gibi, "dan!" diye. Alnimdan bir damla ter düştü, kimse fark etmeden elimle yakaladım. Oturdum Sinan'ın yanındaki koltuğa, Berker dedi "Oğlum kaç kurtar kendini bak!", Sinan dedi "Ehe ehe! Şaka yapıyor!", Tuğbek "Gel sandviç yapamı sana!" dedi, Burak koca kafasıyla baktı gözlerimin içine... Ve üç yıldan fazla zaman geçti aradan. Üç yıl dan fazladır buradayım, bir üç yıl daha çekerim be sizi psikopatlar!

SGA STRIKES BACK! anlatan berker

Aradan birkaç ay geçer, yine birgün Sinan dergide çalışmaktadır. Kapı açılır ve içeri 12-13 yaşlarında bir çocuk girer. Çocuk eski sayılarından almak istedğini söyler. Sinan çocukla beraber abone bölümünde yolları, çünkü eski sayılarla onlar ilgilenmektedirler. Tam ana kapının önünden geçenin çocuk birden durur ve Sinan'a ilk Tomb Raider'in tam çözümü olan bir sayıları bulunup bulunmadığını sorar. Sinan bir an duraksar ve "Korkarım biz oyunun tam çözümünü vermedik." diye yanıtlar. Aşk durmaka olan ana kapının dışından "Aha, billyordum zaten!" diye hönküren tanıdık bir ses duyular! Sinan kapıya döndüğünde elindeki tespihi şaklatmakta olan Sarı Gömlekli Adam'a karşılaşır! Sinan'ın "Lan n'oluyoruz???" diyerek kapıya yönelikini gösteren SGA oğlu olduğunu düşündürümüştür çocuğun kolundan yakalayarak telaşlı bir biçimde merdivenlerden aşağı kaçar! Ve Sinan'ı içine düşüğü derin dumur denizinde çırrınp halde ardında bırakır. Bugün bile aramızda tartışır dururuz, SGA gerçekten var mıydı? Hayal mıydı? Gerçek mıydı? Deli mıydı? Neydi o öyle be?



SİNAN'IN ASKERDEN İZİNE GELİŞİ anlatan tuğbek

Level ofisi tarihi yüzlerce sürprizle dolu olsa da bunların en unutulmaz olanı kuşkusuz Sinan'ın askerden izne gelişidir.

Aslında olaya Sinan'ın askere gidişi ile başlamalı. Dergi yeniden yapılanmasını tamamlamış, büyük bir değişim geçmiştir. Ama bunun için bütün ekip aylarca sabah akşam çalışmış helak olmuştur. Tam "aha rahat ettik, oh yaz da geliyor" derken Sinan askere gitmeye karar verir. Bu zaten herkes için yeterince üzücü değilmiş gibi bir askere gitmeden önce iki hafta boyunca durmadan "Ben ölmenden önce dostlarımvardı..." şarkısını dinletip durur herkese. Haliyle olay baştan aşağı dramatik bir hal alır.

Aradan aylar geçmiş askerliğin bitmesine 2 ay kala Sinan izne gelmeye karar verir. Halbuki defalarca izin kullanmayacağı söylenmiştir. Sonra kimseye haber vermeden, hiçbir şey olmamış gibi bir gün çıkışip ofise gelir. Düşünsenize sabah ofise gelmişsiniz, esneyerek kapıdan giriyorsunuz, Sinan her zamanki gibi masasının başında herkesten önce gelmiş. Günaydın, günaydın falan derken! Aha da! Sinan! Nerenin çıktı sen be? Artık bütün gün kaç kere bu şasırma nişaları ofiste yankılandı siz bir hesap edin.

İzne de gelse biz Sinan'ı o ayın dergisine katmaya niyetliyiz. Ama Sinan yanaşmıyor. Ben arkadaşlar yazamam dergiye falan diyor. Ama biz de çok kararlıyız. Sonunda "yazı yazamazsan resim de çektiremezsın ya" diyoruz. Sinan ona da yanaşmayınca süper bir çözüm buluyoruz. O ay yine hep birlikte enteresan resimlerimizden birini çekeceğiz ve 30'ların mafya ortamını canlandıracağız. Sinan'a da arka masada gazete okuyan adam rolünü alıyor. Gerçi ancak tepesi gözüküyor ama yine de bir şekilde Sinan'ı dergiye sokmuş oluyoruz.

BURAK HUN DUMURU anlatan sinan

Bundan çok uzun zaman önce Burak Hun adlı bir yazarımız vardı. Bir fuarda Kadir ile tanışmış, ismekle yetenekli bir yazar olarak neredeyse 1,5 sene kadar Level'a yazmıştı. Özellikle Starcraft konusunda çok yetenekliydi eleman, daha Türkiye'de online oyunculuk yeni yeni gelişen Battlenet'te oldukça başarılı olmuştu. Gel zaman git zaman, bir özür mailiyle artık dergiye yazamayağını belirtip aramızdan ayrıldı.

Aradan uzunca bir zaman geçmişti, Kadir ile oturmuş günlük gazetelere bakıyordu. Elinde kitle gazeteyle birlikte Kadir birden dalgalandı. Pörtlemiş gözleriyle "Sinan, şuna baksana!" diye bir haberi gösterdi bana. Haber ünlü aktör Ediz Hun ile ilgiliydi. "Eee" dedim, Kadir "abi resme bak!" dedi. Gazetenin filmi kayık olduğundan resmi pek seçmemesem de sarışın bir çocuk dikkatimi çekmişti. "Neye bakıyorum abi..." derken, resimdeki çocuğu tanıdım. Bizimle birlikte 1,5 sene çalışmış olan Burak'tı. Ve o kadar zaman boyunca bize Ediz Hun'un oğlu olduğunu söylememiştir! Aslında şimdi düşününce, tabii, neden söylesin ki? Herkes XYZ değil ki :)

UNUTULMAZ OYUN ANLARI

Binlerce oyun oynadı geçtiğimiz 100 ayda. Bu kadar oyun içinde hafızamiza kazınmış oyun anlarının haddi hesabı yok. Ama bir toplantıda bir araya geldiğimizde, muhabbet esnasında en çok konuşulan, üzerinde hemfikir olduğumuz bazı sahneler varkı, onları asla unutamayız...

Medal of Honor Omaha Beach

Uzunca bir süre sabahları ayılmak için kahvenin yanına bir seans Omaha Beach oynamadım desem? Kapak atılana kadar olan video aslında gayet sakin bir hava estirir, ama ya sonrası? Oyun bile olsa, sabahları Omaha plajında biraz gezinmek insani ayıltmak için birebirdir. Sonra çok benzeri yapıldı ama, aynı etkiyi yaratabilen bir sahne daha çıkmadı henüz.



K.O.T.O.R. - "You are Revan!"

En başından beri tuhaf bir his içindeydim, sanki bir boşluk vardı, parçalar bir tür-lü yerlerine oturmuyorlardı. Ve sonra Darth Malak pis bir sınırla galaksiyi kana boğan Darth Revan'ın ta kendisi olduğum gerçekini çarpıverdi yüzümü! Hangisine daha çok şasırdım bilemiyorum, Revan olduğum gerçekine mi? Yoksa Jedi konseyinin böyle büyük bir kumara kalkışacak denli ümitsizlige düşmüş olmasına mı? O an anladım Old Republic'in durmak bilmeyen Sith armadası karşısında ne kadar çaresiz kalmış olduğunu!

Unreal - "Merhaba Dostum Skaarj!"

Dar ve karanlık bir koridorda tedirgin adımlarla yürüyorsunuz. Derken ışıklar söñüyor ve kordon dibinde bir çift kırmızı göz beliriyor. O ana dek sesini duyduğunuz, yaptığı katliamın izlerini gördüğünüz Skaarj savaşçısı işte sonunda karşınızda! Bileklerindeki savaş bıçaklarını açarak karanlıktan üzerinize zıplarken ister istemez koltuğunuzla beraber geri kaçmaya kalkışıyor-nuz!

StarCraft - "For Tassadar!"

Koca Protoss Carrier alevler içinde ölümle doğru uçtu. Kendini durdurma-ya çalışan Zerg sürüleri içinden yenilmez bir edayla, sarsılmaz bir vakurla geçerek. Evreni kurtarmak için kendisini ve ana gemisini onurlu bir şekilde feda eden Tassadar, Zerg Overlord'a daldı. Onur ve fedakarlığın saf kötülüğe karşı zaferini anlatan inanılmaz sağlam ve çarpıcı bir finaldi, pek çok oyunun asla sahip olmayı hayal edemeyeceği türden. Her zaman demişimdir, epik bir oyunun sonu da epik olmalıdır. Bundan daha epik nasıl olunur?

StarCraft - "God Bless Cold Fusion"

StarCraft'ın insanı etkileyen anları çoktur, ama esas kafanıza dank edenler ara sahneleridir. Bir grup Marine yanlarındaki kutugu açar ve içinde soğuk füzyonla çalışan bir bomba görürüz. Bom-başılar. Kısa bir videodur ama çoğu filmden daha fazla akılda kalır.

Half Life -

"Bizi kurtarmaya gelecekler!"

Half-Life çıkışına kadar FPS oyunları önnüze çıkanı vurdugunuz, hikayesi oyunun CD'sindeki bir txt dosyasında yazacak kadar önemsiz beşinsiz oyunlardı. Half-Life ise başından sonuna dek bir sinema filmi gibi işlenmiş, muhteşem hikayesini her saniye sürprizlerle işleyen sahnelerle do-luydu. "Bunlardan hangisi en akılda kalımı" sorusunun cevabını bulmak inanılmaz zor. Ama oyunun gidişatını ve tüm hikayeyi değiştiren, bizi kurtarmaya gelen askerlerin aslında üssü temizlemek için gönderilmiş oluklarını anladığım an, tüylerim diken diken olmuştu. Ve oyunun sonuna dek askerlerden, Xen yaratıklarından daha çok korktum. Çünkü o güne dek görülmemiş bir yapay zekaya sahiplerdi. Hangi deliğe girsem beni buldular.



Metal Gear Solid - "Öldür beni Snake!"

Eh, MGS serilerinde "şu sahne en iyisiydi" demek abesle iştigal olur. Ama şahsen benim asla aklımdan çıkmayacak olan sahne, ilk MGS'nin sonlarındaydı. Kaçınılmaz ölümle burun buruna geldiğimiz, Metal Gear Rex'le karşılaştığımız bir anda oyun boyunca kapıştığımız esrarengiz karakter Ninja araya girer. Ve o bedbaht anda gerçek karakterini açıklar: Ninja, telsizdeki yardımcımız Naomi'nin sürekli bahsettiği abisidir. Ninja, oyun boyunca bize yardım eden Deepthroat'tur. Ve ninja, önceki Metal Gear oyunlarında Solid Snake'ın öldürmek zorunda kaldığı en yakın arkadaşı Grey Fox'tur. Beni yerden yere vuran bu dumur firtinası içinde Ninja kılıcını çekip 50 katı büyülügündeki Rex'e dalar. Ve ölü, bizi kurtarmak ve kendi acısını yoketmek için... Seni asla unutmayağım Grey Fox.



Freespace 2 - "Tanrım! Supernova yapacaklar!"

Esrarengiz Shivan ırkının ana gemisi Lucifer yok edilmiş, ama bunun sonunda dünyayı dış kolonilere bağlayan Wormhole çökmüş, evrenin bir ucundaki kolonilerin dünya ile bağlantısı kopmuştur. Koloniler bir araya gelip 30 yılda yeni bir ana gemi inşa ederler. Bu büyük başarılarını kutlarken, yeni bir Shivan ana gemisi çıkar ortaya. Bölümler süren büyük savaşların sonunda bu ana gemiyi yok ederler. Ama insanların gururu Colossus ağır yara almıştır. Ve sevincek zaman yoktur, Shivan ana gemileri akmaya başlar. Oyunun son bölümlerinde artık herşeyi kaybettigimiz açıktır. Kolonilerin boşaltıldığı büyük göç sırasında insanları ve Vasudan'ları Shivan'lardan korumaya çalışırız. Bu sırada bir düzine Shivan ana gemisi (evet, o güç bela yok ettiğimiz gemiden) güneşin etrafında konum alır. Ne yapacakları da son bölümde anlaşırlar: Bir supernova! Güneşi patlatacaklar ve böylece birkaç güneş sistemini ve insanlığı da yok edeceklerdir.

Supernova olacağının anlaşıldığından 12 dakikam vardı jumpgate'e ulaşmak için. Ama ben 11. dakikaya kadar insanları taşıyan gemileri savunmakla uğraştım. Kurtulabilecek son kargo gemisi de atladığında motorlamı %85 hasarlı, füzelerim bitmiş ve jumpgate'e çok uzaktaydım. Gemiyi döndürdüm, güneşe doğru şöyledir baktım... Ve afterburner'ları kökleyip, Shivan ana gemilerine doğru uçtum... Müthiş oyun Freespace 2, binlerce insanın hayatını kurtaran isimsiz bir Kahramanı anlatan bir demoya bitti. Sorarım size, hangi oyunun sonunda kendinizi kurtarmak yerine ölümünüzü doğru uzunguz? Ah Volition, neden bu oyunun devamını yapmadın sanki?

Prince of Persia - "Ayna ayna"

Her ne kadar bizim 100 sayı içine denk gelmese de, ilk Prince of Persia'nın gelişmiş oyun anlayışındaki yerı büyüktü. Herşeyiyle bir ilk, ama öyle bir geri vardı ki asla unutamayız:

Oyunun sonlarına doğruyu... Koşmaktan, Shift tuşuna basarak kılıç sallamaktan bıtap düşmüşüm, enerjim çok az, zaman daralıyor... Her şey normaldi aslında, ta ki o aynayla karşılaşıcaya kadar. Yaklaştım aynaya, diğer tarafa geçmeye çalıştım, yapamadım. Ne yapacağımı düşünürken, dedim "Koşarak içinden geçmemi deneyeyim". Gerildim, gerildim ve bastım yukarı tuşuna... ??? O neydi öyle? Ben aynanın diğer tarafına geçmez yansımam diğer tarafa doğru koşmaya başladı. Panikledim, şaşıldım, anlam veremedim. İşin kötüsü, daha sonra yansımamın başıma daha çok bela açacak olmasındı.



Tomb Raider - "İlk dinozor"

İlk aldığım CD oyunlarından biriydi Tomb Raider. Ses kartımı tanıtamamışım bilgisayara nedense. Duyamayan biri her zaman daha fazla tehlikelere açıktır. Stresliydim ben de. Saatin sabaha karşı 5 olmasının da bunda payı vardı elbet. Nereden ne çıkışacağını bilmiyordum. Oyunun başları sayılır... Lost Valley'deydim. Nehire atlayıp birkaç dakika nefessiz kaldıktan sonra ufak bir havuzdan dışarıya çıktıım. Biraz ilerledikten sonra iki kurt kesti yolumu. İlkini de öldürdüm. Ve yoluma devam ettim. Kirik bir köprünin altından geçtiğimde büyüğeşmiş bir yerde buldum kendimi. Ses yoktu dediğim gibi, ama burası gerçekten sessizdi. Çevreyi inceledim birkaç dakika. Birkaç adım daha attım. Aniden her yer sallanmaya başladı. İlk başta ne olduğunu anlamadım. Sonra aradınoz gözlerimin içine bakıyordu. Türünün ne olduğunu o anda anlayamadım. Bir T-Rex'i karşılaştım. Tek hatırladığım, hiçbir şey yapamadığım, donup kalıyorum. Öldüm tabii ki. Ama çok az oyunda bu kadar zor durumda kalmışdım, bu kadar gerilmişimdir.

Bunları görmek istemiyoruz

UZAYLILARIN DÜNYASI İŞGALİ

Lütfen, rica ediyorum, artık uzaylı işgal temasını en azından bir süre için nadasa bırakalım! Bunalımdan ben uzaylı öldürmekten be kardeşim! Bari en azından bir değişiklik yapın, bir dahaki sefere bizi gezegeni vahşi döngüller tarafından işgal edilen gariban bir uzaylı rolüne sokun. Vallahi buna da razıymı!

AYNI SİLAHLAR, HELE Kİ SHOTGUN!

Doom'dan beri aynı terane, tabanca, pompalı, makineli, roketatar! Her FPS hiç bükmeden bunları önmüze koyup duruyor. Yok mu kardeşim başka nane? Hadi bari silahları koydunuz, adam gibi modelleyin, alengirli olsun diye kalkıp bir Assault Rifle'i düdükle tencereyle elektrikli süpürgenin karışımlı gibi çizmenin manası ne? Republic Commando'ya bile Shotgun koydunuz, ayıptır!

DÜŞMAN OLARAK ZOMBİLER

İlk Half-Life'taki Marineler ya da Unreal'in Skaarj savaşçıları gibi sağlam ve yetenekli düşmanlar tasarlamak gerçekten de bu kadar mı zor? Biraz hayalgücü nüz yok mu? Bir oyunda daha "Ağ! Ağ! Brainnnn!" diye ağır aksak üstüme gelen zombiler görüseklə klavyemi yiyeceğim sinirden! Yoksa beysinz zombileri düşman yaparak yapay zeka yapmayı beceremediğini mi izlemeye çalışıyorlar. Hmm... Olabilir.

BOSS KARŞILAŞMALARI

Bakin, 21inci yüzyıldız. Artık birkaç bölümde bir bolca cephe dolu odalarla rastlamak ve "Aha, valla da Boss geliyor!" diye kasılmak istemiyoruz biz! Doğru düzgün olsalar neyse, bir de inadına gicik, sırttan Boss tasarımları yapıyor çoğu oyun tasarımcıları, sanki inat etmiş gibi! Şu çağda insanı heyecanlandırmayan, germanin, tedirgin etmenin başka yolu yok mu oyunlarda? Senaryodan, kurgudan, bölüm tasarımından bahsediyoruz, alooo!

Yaa 100 aydır bu işi yapıyoruz. İnsan 100 ay boyunca bal börek yese sıkılır. Bir kuru ekmek, biraz peynire bile razı olur. Biz de 100. sayımda biraz şımarıp oyunlarda artık görmek istemediğimiz, klişeleri söylememizin vakti geldi dedik. Başta iyi bir fikir gibi gelen, ama yıllardır çevir çevir hala oyunlarda kullanılan rezil klişelerden şikayetçi giz sevgili okurlar! Yetti gayrı! Yeni yemekler istiyoruz biz!

"WAREHOUSE" BÖLÜMLERİ

Bölüm tasarlama zor iş, tamam. Ama neden her oyunda bir (daha vahim duumlarda birkaç) depo bölümü var ki? Her kötü adamın, her terörist grubun bir deposu olmak zorunda mıdır? Veya hepsi birbirinin aynı konteynırların arasında koşturmak zevkli midir ki? Hayır ve hayır. Uzun lafin kısası, artık oyunlarda bölüm olarak "warehouse" ismini görmek istemiyoruz.

KUTULAR

Tıpkı depo bölümleri gibi, tüm FPS ve aksiyon oyunlarının vazgeçilmezi olan bir de kutular vardır. Tahtası, metal olanı, kırılanı, kırılamayıyla envai çeşitli kutu ve sandık, her oyunun demirbaşıdır. Hiç düşündünüz mü neden?

Cünkü, bölüm tasarımcıları tembel dümbeleklere de ondan! Yüksekte bir gere mi çıkılacak? Merdiven yapmaya uğraşmaktansa 2 küçük, bir büyük kutulu üstüste yiğ, oyuncu ordan tırmansın. Veya, her yeri milyonlarca kutuya doldur ki oyuncu uğrasın dursun bir silah çıkar belki birinden diye (bkz. Bu ay verdığımız Blood Rayne).

Bir de fizik motoru çıktı son zamanlarda, tam oldu. Artık bir de o kutuların ağırlıklarını, suda batıp batmayıcağını hesaplamamız gerekiyor. Yeterin!

DUKE NUKEM ENGINE DEĞİŞTİRDİ HABERİ

Eh ama!

FIFA

Pro Evolution Soccer gibi bir şaheser varken, bu dünya dar ona.

YAZANLARA GÜZELLEME

Bu koskoca dergideki yazıları başlangıçtan bugüne dört kişinin hazzıradığını düşünmüyordunuz herhalde. 8 yıllık yayın hayatı boyunca kırktan fazla yazarın emeği geçti bu dergiye. Her biri farklı bir tema melden gelen, farklı yeteneklere sahip ama hepsi de alanında en başarılı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar. Oyunca ve oyunculara gönüllü vermiş şarlı olan insanlardı bu insanlar.

Berker Güngör 1997-...

"BURDAAA! Hakkaten ya, neden hala buradayım?! Bırakın beni gideyim artık! Pirahınlaaaa!"

Mahmut Karslioğlu 1997

Halen Chip dergisinin yayın koordinatörlüğü yapıyor.

Murat Karslioğlu 1997-1998

Hali hazırda Herkes İçin Bilgisayar dergisinin yazı işleri müdürlüğünü yapıyor.

Ozan Ali Dönmez 1997-1999

Vogel-Burda Medya bünyesinde serbest yazarlık yapıyor.

Atilla Uygur 1997

Missing In Action

Kemal Akçam 1997

Missing In Action

Gökhan Habiboglu 1997-...

Eskişidi kadar olmasa da o da burada. Boğaziçi Üniversitesi'nde master'ıyla iştigal ediyor. "BURDAAAA!"

Batu Hergünsel 1997-...

Eğer bir kardeşim olsaydı, Batu gibi olmasının isterdim. Hatta ayen Batu'yu kardeş olarak isterim. Görüp görebileceğiniz en efendi insan olan Batu, 8 yıllık zorlu doktorluk eğitimini tamamlamak üzere. Ama isterse PhD olsun, biz onu Gökhan'ın kafasına Thrall oyuncağının çekicini "aha da çekici!" diye fırlatmasıyla hatırlayacağız :) "BURDAAA!"

Kadir Tuzaş 1997-2002

Nam-i diğer Phantom olan manidar insan Kadir hala aramızda. Level'a yazmasa da üniversitesini bitirdi, Chip dergisinde yazarlık görevini devam ettileriyor.

Sinan Akkol 1997-...

"PRESEEENT!"

Ufuk Yamankılıçoğlu 1997-2000

Nam-i diğer Blackbird. Yaa yaa, o Might & Magic yazılarını Chip'in genel yayın yönetmeninin yazmış olduğunu hiç tahmin etmemiştiniz değil mi? Planescape Torment yazısını kapması yüzünden asla affetmeyeceğim seni!

Hakan Gönül 1997

Missing In Action

Hasan Çolaklı 1997-1999

Uzun süre Zindancıbaşı takma ismiyle

FRP bölümümüzü yazan Hasan, şu anda Türkiye'nin onde gelen oyun distribütörlerinden Avaturk'ün kurucusu ve yönetici.

Ozan Simitçiler 1997-2000

Uzun yıllar simulasyon inceleyen Ozan da aksiyonda özlenenler arasında (!)

Çağdaş Koçyiğit 1998-1999

Level'daki konsol incelemelerinin temelini atan Çağdaş Young New Media'nın kurucularından. Şu anda onde gelen sinema sitelerinden beyazperde.com'un genel yayın yönetmeni.

Sinan Almaç 1998-1999

En son Boğaziçi Üniversitesi civarında görüldü. Yerini bilenlerin insanlık nâmına bize başvurmasını rica ederiz.

Cem Şancı 1999-2001

Level'in en sevilen yazarlarından olan Cem, halen Chip dergisinin haber bölümünün başında. Ayrıca kızlara karşı güç birliği oluşturma amaçlı yazdığı sekizinci kitabını da tamamlamakla meşgul.

Emin Barış 1999-...

Elinde PSOne çantası ve onlarca dokümanla derginin kapısından bir girdi, giriş o giriş. Ah bir de bu kadar hayta ol-

masa. "BURDAAA!"

Ekim Erkurt 1999-2000

Missing in Action

Kağan Ünalı 1999-2000

Halen serbest programcılık yapıyor. Arada bir E3'te görüldüğü ve gördüğü her stand kızına sarktığı söyleniliyor. Kriz adlı Türk yapımı strateji oyununu programlıyor.

Burak Hun 1999-2000

Missing in Action. (Nasıl uyanamadık yaa!?)

Eser Güven 2000-...

"BURDAAA!"

Tuğbek Ölek 1999-...

"AHA ŞURDAAA!"

Serpil Ulutürk 2000-...

"BURDAAA!"

Burak Akmenek 2000-...

"KARTONUM NERDEEE!?"

Güven Çatak 2000-...

"BURDAAA!"

Onur Bayram 2000-2004

Araba ve kız merakının kurbanı olan Onur hala doktor olmaya uğraşıyor.

Can Kori 2001-2004

Tembellerin efendisi Can, yazısını bir buçuk ay geç vererek dünya dergicilik tarihine imza atmıştı :)

Fırat Akyıldız 2002-...

"BURDAAA!"

Ali Güngör 2002-...

"GROAAARHH!"

Serkan Ayan 2002

Hali hazırda Teknoloji TV'de Kapanış Sayfası programının sunucusunu yapmakta.

Jesuskane 2002...

Orda! Hayır hayır, şurda! Aha da "BURDAAA!"

Cenk & Erdem 2002-2004

Nerede oldukları söylemeye gerek var mı? TV'de, radyoda, reklamlarda, filmlerde...

Ali Aksöz 2003-2005

3 yıla yakın Hayalet bölümünü idame ettikten sonra geçen ay yazılarını bitti. Şu anda evine çekilmiş durumda, kendi fantastik kurgu romanını yazmakla uğraşıyor.

Göker Nurbeylər 2003-...

"İZMİRDEEE!"

Tuna Şentuna 2003-...

"ANKARADAAA!"

Serhat Bekdemir 2003-...

Şu anda yazılarından çok Teknoloji TV'nin oyun programlarının yöneticiliğini ve sunucusunu yapıyor.

Korcan Meydan 2003-2004

Gayet sıkılgan bir kişilik olan Korcan'ın onca isteğimize rağmen İşgal'e devam ettiremedi. Bu yüzden canımız sıkıldığından bir üst kata çıplak pataklıyor. Chip dergisinin CD'lerini hazırlamakla iştigal ediyor.

Eren "Xor" Sadece 1 ay

"IT yayıncılığına olan üstün katkıları" A-Net forumlarında sürdürüyor.

Eva Dvorackova Bekdemir 2004-...

"HERE!"

Savaş Alagöz 2004

Tuğbek'in eskittiği üçüncü çırak olan Savaş, ayrıldığı günden beri evine kapanmış halde kedilerle yaşıyor.

Olcay Sonkurt 2004-...

Daha çok yeni olan Olcay sınırlı bir çocukmuş, bunu öğrendik. Kendisi Level yazarlığından gayri tr gamer.com'un her şeyi olarak görev yapıyor.

Mustafa Yılmaz 2004-...

Donanım bölümünün potansiyel dördüncü kurbanı. "BURDAAA!"

Volkvan Turan 2005-...

Ah canıım! Daha taze bu abisi. Bakın nasıl da kırıp kırır. Sevelim, söyle ke-nara ayıralım Volkvan'ı. "BURDAAA!"



Bilen Adam

EBEVEYNLERİN REPLİKLERİ



Hepimizin küçükken hayaliydi: Büyüyüp bağımsız olacak ve istediğimiz kadar oyun oynayacaktık. Ama yeni öğreniyoruz ki, kazın ayağı öyle değilmiş. Büyüsek de, eşek kadar da olasak anne ve babalarımızın oyunlar hakkındaki replikleri devam ediyor. Sadece biraz değiştiler.

Nereden mi vardım bu kanya? Serhat'la yaptığımız bir muhabbet sırasında. İki yıl kadar önceydi. O zamanlar ikimiz de parasını bilgisayar oyunlarıyla kazanan, ama ailesiyle birlikte oturan insancıklardık. Söz döndü dolaştı Serhat'ın babasıyla olan bir muhabbetine geldi.

"Yaw 50 yaşına da gelsem oyunların bizim için ne demek olduğunu anlatamayacağım baba" dedi. O zamanlar Hürriyet için Gameclub'i hazırlıyordu Serhat. "Ne oldu ki?" dedim. "Yahu, oturmuşum odamda çalışıyorum. Peder açtı kapıyı ve "şimdî sen oyun mu oynuyorsun, iş mi yapıyorsun?" diye sordu." dedi ve gülerek ekledi "Aptal gibi baktım alık alık yüzüne, anladım..."

Ben de güldüm. Bilgisayar dergisinde yazar olmak istedigime karar verdigimde üniversitede son sınıftaydım ve sonraki 2 sene boyunca ti-

patıp aynı repliği ben de babamdan sık sık duymışum. "Tesadüf" olamayacak kadar büyük bir tesadüftü bu...

Serhat'la o günkü konuşmamız bugün akıma yeniden gelince "acaba" dedim "anne-babalarımızın bilgisayar oyunlarıyla haşır neşir olmamıza verdikleri tepkiler aynı mı acaba?". Etrafındaki kurbanlar üzerinde ufak bir araştırma yaptım ve gördüm ki birbirile hiç tanışmamış olan yarımdüzine aile, şamşız bir şekilde aynı tepkileri vermişti. Şöyledi ki:

- *Haydi oğlum, gözlerini yoracaksın.*
- *Sinavların geliyor, kablosunu alıyorum bilgisayarın.*
- *Bak çocuğum, bunların sonu yok. Bırak bu boş işleri.*
- *Ne anlıyorsunuz bunlardan?*
- *Bunlarla ömrünü törpülüyorsun.*
- *Ders mi yapıyorsun, oyun mu oynuyorsun?*

E tabii ama, ebeveynler de haklı. Biz de bazen kendimizi fazla kaptırıyoruz bu merete. 12 saat hiç kalkmadan WoW oynarsınız tabii ki

"oğlum gözünü bozacaksın!" tepkisi alırsınız (asıl alımıyorsanız korkmanız gereklidir, koyvermiş demektir aileniz siz). Biz küçükken daha kolaydı işler, bilgisayar oyunları hayatımızın büyük bir parçasıdır ama sokak toprağını da az yutmadık. Şimdiye doğru düzgün bir sokak kültürü yok. Olan sokak kültürümüz Kurtlar Vadisi'nden fırlamış gibi internet cafe'lerin önünde dikilen gençlikten ibaret. Anne babalar da ne yapacaklarını çok bilemediklerinden, standart uyarılara siğınmak zorunda kalıyorlar.

Ne yapalım o zaman? Gelin şöyle yapalım: Bir gün alın anne-babanızı yanınızda. "Gel bak bunu çok seveceksin" diyerek kandırın ve açın bir oyun. Aman GTA falan olmasın bu oyun, Sims 2 veya FIFA'yı gösterin. Dynamay Öğretin onlara. Alışınsanız bilgisayar oyunlarına, çünkü insan bilmediği şeylerden korkar. Siz de şimşir kafalı olmayın be! Gerçek dünya acı da olsa, sıkıcı da olsa, kontrolünüz dışında da olsa, ekmenizin gövdənizə bu dünyadan giriş yapıyor.

Yine de yanılmayın sakın. Kazık kadar adam da olsanız daima "İş mi yapıyorsun, oyun mu oynuyorsun?" replikini duyacaksınız.

EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

6 yıl önce

Ahahahahaha! İzin verin de kahkahalarla güleyim sevgili okuyucular. 170 MB'lık dev demo mu? Hey o kapağı yazan dostum, gel bir de şimdî gör dev demo nasıl oluyormuş. CD'ye sırmayan demolar bile çıkmaya başladı yahu!



İncelenen oyunların arasında kadri kıymetli asla bilinmemiş cevherler var: Lands of Lore 3, Anno 1602 ve X-Wing Alliance mesela. Bunların haricindeki oyunlar ise, pek dişe dokunur şeyler dejillermiş açıkçası.

3 yıl önce

"Bu oyun Diablo 2'yi unutturacak". İşte kapakta Dungeon Siege'in altına attığımız spot yazı. Hani, unuttuk mu Diablo 2'yi? Hayır, hala deli gibi zindanlarda koşturulanlar olur arada sırada (değil mi Ufuk?). Dungeon Siege de hiç yabana atılacak bir oyun değildi doğrusu (%90), ama Blizzard'in büyüsüne sahip değildi. Diablo 2'nin insanın aç gözülüğini kamçılayan o müthiş basılışından yoksundu. Bir diğer müthiş oyun da Jedi Outcast idi. Düzgün bir işin kılıcı aksiyonunu ilk kez bu oyunda yaşadık (%92). Sonra Heroes of Might & Magic 4 vardi, serinin fanatikleri burun kıvırsalar da hiç fena değildi (%88). Tabii rezil edilen Might & Magic serisinin son halkası M&M 9 bu zevki kaçırıyordu (%62). Tony Hawk's Pro Skater 3 (%91) ve Freedom Force (%88) bu ayı şenlendiren oyunlardı. Ha tabii, bir de Grand Theft Auto 3 diye bir oyun vardi Playstation 2'de (%98). Vé evet, bu not Level'in şimdije kadar verdiği en yüksek not oldu. San Andreas ile birlikte. İtirazı olan? Bunu bilmiyordunuz işte: Tüm bu güzel oyunların geldiği ay Sinan suçiçeği geçti, 8 gün boyunca ev hapsi yaşadı. Kazık kadar yaşıta suçiçeği geçirmenin utancıyla, sadece HO-MAM 4 oynadığı bu 8 günden sonra bir daha Heroes görmemeye and içti Sinan.



LEVEL NOTLARI

90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmamacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarla sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logogördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

İYİ Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemse de, oldukça iyi bir oyun demektir.

60-69 arası: ORTA Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

50-59 arası: VASAT Paranızı harcayağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

30-49 arası: KÖTÜ Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle paranız çöpe atmış olacaksınız.

1-29 arası: LEVEL SHIT Tam anlamıyla rezlet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.
GFX: Ekran kartı türü ve belleği.
RAM: Bellek miktarı
HDD: Gerekli sabit disk alanı.

ALTIN KLASİKLER



Aşağıdaki listeye bakınca yüreğiniz ağzınıza geldi değil mi? Sanınız ki "vay vay vay, ama çok düzgün oyun olmuş bu ay!" dediniz. Ama yanlışmayın. İyi oyunlar çıktı bu ay da, biz de inceledik kendi lerini. Lakin listedeki bu yeni oyun bolluğunun sebebi, puan yenileme sistemiimizdeki ufak değişiklik. Artık 6 ayda bir değil, 3 ayda bir puan düşecek oyunların güncel puanlarını bulmak için. Böylece listede daha bir dinamizm sağlanmış ve yeni oyunlara daha fazla şans vermiş olacağız.

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not	
AKSIYON	GTA: San Andreas	2004	%98 - %97	
	God Of War <small>YENİ</small>	2005	%95 - %95	
	Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %95	
	Tekken 5	2005	%93 - %93	
	Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %93	
FPS	Half-Life 2	2004	%95 - %94	
	Brothers in Arms	2005	%92 - %92	
	Star Wars: Republic Commando <small>YENİ</small>	2005	%90 - %90	
	Chronicles of Riddick : Escape from B.B.	2005	%91 - %90	
	Medal of Honor: Pacific Assault <small>YENİ</small>	2004	%90 - %89	
SPOR	Football Manager 2005	2004	%95 - %94	
	Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %93	
	NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %93	
	Fight Night Round 2 <small>YENİ</small>	2005	%91 - %91	
	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96 - %90	
YARIŞ	Gran Turismo 4	2005	%95 - %95	
	Burnout 3: Takedown <small>YENİ</small>	2004	%93 - %91	
	TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91	
	GTR	2005	%90 - %90	
	Need for Speed Underground	2003	%92 - %87	
STRATEJİ	Rome Total War	2004	%94 - %92	
	Act of War: Direct Action <small>YENİ</small>	2004	%91 - %91	
	Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %89	
	Hearts of Iron 2 <small>YENİ</small>	2005	%88 - %88	
	Code Name Panzers <small>YENİ</small>	2004	%89 - %87	
RPG	Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %91	
	Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %91	
	Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %87	
	K.O.T.O.R. 2: Sith Lords <small>YENİ</small>	2005	%86 - %86	
	Shadow Hearts Covenant <small>YENİ</small>	2005	%85 - %85	
ADVENTURE	Myst 4 Revelations	2004	%91 - %90	
	Broken Sword 3	2004	%90 - %85	
	Return to Mysterious Island <small>YENİ</small>	2005	%81 - %81	
	Sentinel: Descendants in Time <small>YENİ</small>	2005	%85 - %80	
	Syberia 2	2004	%84 - %80	
SİMULASYON	The Sims 2	2004	%95 - %93	
	Silent Hunter 3 <small>YENİ</small>	2005	%88 - %88	
	Pacific Fighters	2004	%88 - %86	
	Dangerous Waters <small>YENİ</small>	2005	%85 - %85	
	Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %83	
ONLINE AKSIYON	Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %91	
	Tribes Vengeance	2004	%90 - %89	
	Counter Strike Source	2004	%85 - %84	
	Joint Operations	2004	%87 - %84	
	Star Wars: Battlefront <small>YENİ</small>	2005	%85 - %83	
DEVASA ONLINE	World of Warcraft	2005	%96 - %96	
	Everquest 2	2004	%88 - %87	
	City of Heroes	2004	%85 - %82	
	Matrix Online <small>YENİ</small>	2005	%80 - %80	
	Final Fantasy XI	2004	%85 - %80	

DÜNYA LİSTELERİ

PC

- World of Warcraft
- The Sims 2: University
- Championship Manager
- The Matrix Online
- Cossacks 2: Napoleonic Wars
- Football Manager 5
- Brothers in Arms
- The Sims 2
- Doom 3 ROE
- Splinter Cell: Chaos Theory



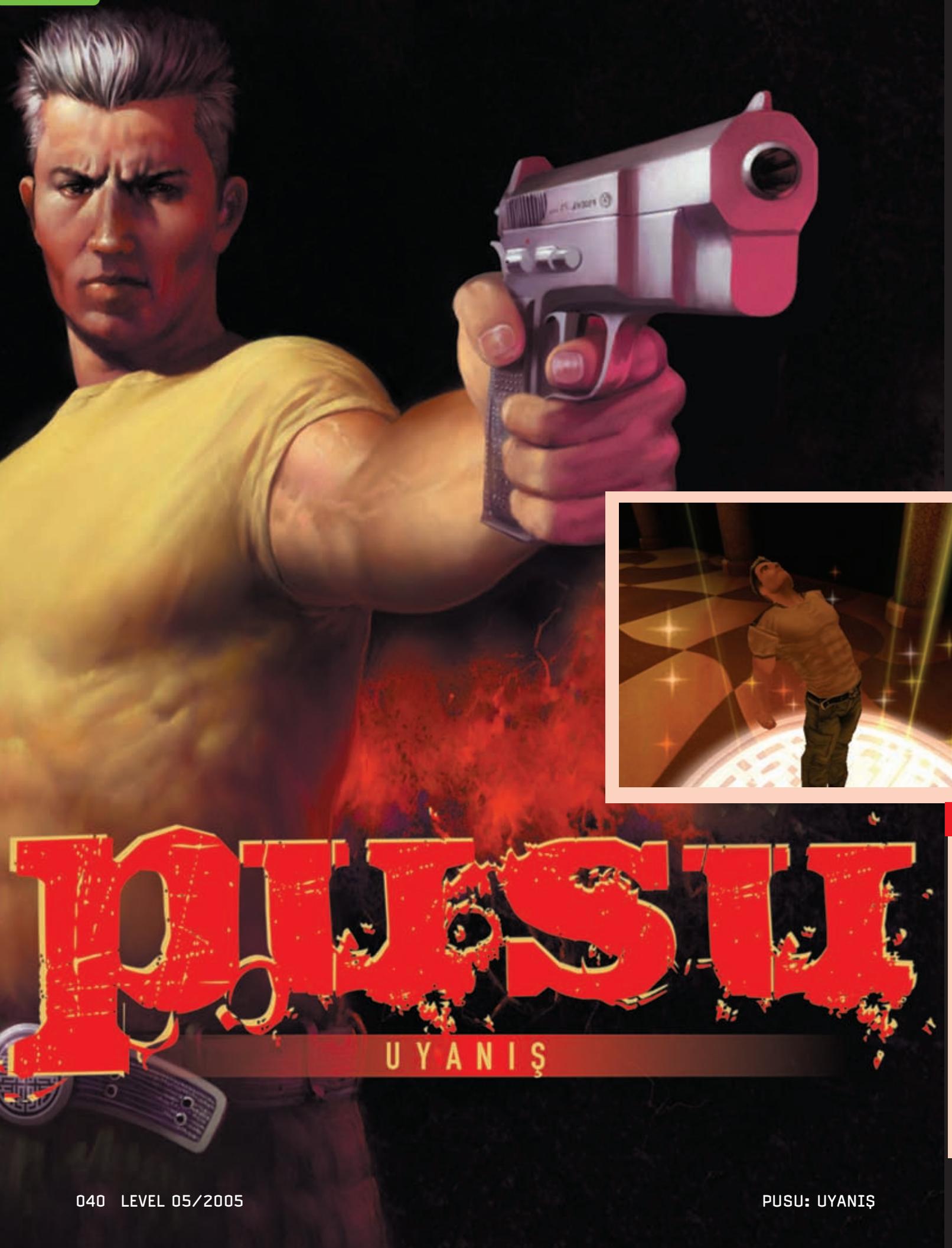
Playstation 2

- FIFA Street
- Gran Turismo 4
- Midnight Club 3
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Brothers in Arms
- Full Spectrum Warrior
- Metal Gear Solid 3
- World Championship Snooker 2005
- Timesplitters: Future Perfect
- Devil May Cry 3



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü



Dört yıllık bekleyiş en sonunda bitiyor

Bir yazda ilk defa yurdumda olmayan bir oyun sektöründen bahsetmeyeceğiz. Aksine doğum sancılarına tanıklık edeceğiz. Uzun zamandır ismi ortalıkta dolanan, bizim de mümkün oldukça sizleri haberdar etmeye çalıştığımız Türk yapımı oyunları var: Kriz, Kâbus 22 ve İstanbul gibi yapımların haberlerini yıllardır versek de bir türlü incelemek nasip olmamıştı. Şimdiye kadar. İşte bu Türk yapımı oyunlarından biri olan Pusu şeytanın bacagini kirip sonunda Mayıs ayında raflardaki yerini alıyor ve haber olarak değil, bir inceleme yazısı ile huzurlarına çıkıyor. Hepimize hayırlı uğurlu olsun.

ÖLECEKSİN!

Fatih Belçika'da NATO görevlisi olarak bulunmaktadır. 4 Ocak günü sabahın köründe telefonu çalındığında maalesef duştürdürü ve telefonu duymaz (aksilikler zinciri böylece başlar). Arayan Aylin'dir. İstanbul'da garip olaylar olmaya başladığını ve İstanbul'a döndüğümüzde her şeyi anlatacağını söyler. Bu kısa konuşma Fatih'in apar topar İstanbul'a dönmesine yeter. Topkapı'daki evinin kapısından girdiği anda silahlı adamların saldırısına uğrayan Fatih, bu zibidilerin icabına baktıktan sonra hemen telefona sarılır ve Aylin'i arar. Aylin babamızın kaybolduğunu ve şüphelerini aktarırken kendinden geçen Fatih kendini başka bir âlemde bulur. Böylesce Pusu'da bekleyen maceramız başlar.

Duvardaki tabloya bakarken bir anda geçiverdiğimiz bu ortam bir nevi geçit alanı aslın da. Yani Fatih'in anılarına açılan boyut kapıları. Anılarımız arasında ve biz komaya sokan olaylar zinciri arasında gidip gelmemizi sağlıyor. Böylece biz burada ne arıyoruz, ne oldu, ne bitti, neden komadayız sorularına cevap arıyoruz. Ama bu âlemde ve anılarımız arasında dolaşırken bize yardımcı olan "ses" pek de açıklayıcı olmadıgından sık sık kopan hikâyeyi tartışmakta oldukça zorlanıp, birçok kereler takılabiliyoruz.

Gerçekten de bir oyunda Türkçe diyaloglar duymak ilk başta garip geliyor. Hele oyundaki her şey Türkçe ise, iyice yadırıyor insan. Televizyonlardaki TRT logolarından tamircideki



radyoda çalan Türk Sanat Müziğine kadar her şey tuhaftır geliyor. Sonra, yavaş yavaş içiniz oturmaya başlıyor gerçek: Hayatınızda ilk defa tamamen Türk yapımı bir oyun oynuyorsunuz. Bunun verdiği gurur ise, oyunun birçok hatasını örtbas etmeye yetiyor.

N'AYIIIR!

Pusu üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor. Yapım aşamasına FPS olarak başlanan Pusu, bu sayfalarda röportajda okuyacağınız üzere, yapınının bir aşamasında bu kamera açısından geçmiş. Kamera gayet rahat bir şekilde ensemizde dolanırken sağa sola tıkılmayarak bizleri mutlu ediyor. Çok sıkışıtu anlarda birinci şâhis'e kadar zoom bile yapabiliyor. Görüş açımızın cidden daraldığı bir iki an dışında kamera iyi iş çıkartıyor.

Oyun genel olarak oldukça zor. Ağrı bozuk düşmanlarınızın nişancılığı pek iyi olmasa bile, engellerin arkasında eğilmekten başka bir savunmamız yok. Max Payne kardeşi gibi sağa sola yuvarlanamayan Fatih, düşmanları ile karşılıklı dökülmüş, kurşun alışverişini yapıyor. Bir seferde sadece iki silah taşıyabiliyoruz. Oyunun başından yanımızda olan tabancamız Magnum bunlardan biri. Silah yelpazesi çok geniş olmasa bile ilerledikçe Uzi, AK47, M1 Colt gibi silahlara kavuşuyoruz. Silahlar kullanıldıklarında farklı tepkiler veriyor.

Yapay zeka silahların menzili ya da oyunda bulunan hatalardan haberdar olmadığı için siz gördüğün yerde kurşun yağıtmaya başlıyor. Belli bir mesafenin gerisinde iseniz çok nadiren isabet alıyorsunuz merak etmeyin. Bir duvarın arkasına saklandığınızda ya da geldiğiniz yoldan kaçmaya kalktığınızda sağ sol yaparak size yaklaşıyorlar. Ancak köşelere takılıp duran içinden ateş etmeye devam edebiliyorlar.

BOYUTLAR ARASINDA

Save sistemi Checkpoint'lerden oluşuyor. Belli noktalara geldikçe oyun otomatik olarak kayıt ediliyor. Gönlümüze göre kayıt edemiyoruz ve bu bazen yorucu oluyor. Çünkü bazı bölümlerde asarak keserek geçemeyeceğiniz noktalar bulunuyor. Hatta ilk bölümde bir noktada düşmanların ardi arkası kesilmiyor. Nedenini anlayamadan hızla mermilerinizi yakıyorsunuz. Hâlbuki az araştırısanız böyle altın bir küre var bir yerde, işıklar saçarak uçan. Bana kimse söylemediğinden ben bir saat saf saf adam temizlemeye uğraştım. Onlar bana "geber" dedi, ben "sen geber" dedim, "öleceksin" dediler, "ölmüşsun hala konuşuyorsun" dedim. Biceremedim. Bu havada uçan küreye yaklaşınca gitmeniz gereken yolda ilerliyor. Çekinmeyeip takip ettiğinizde sizi şu diğer âlemde gördüğünüz sembollerden birinin yanına götürüyor. O geçemediğiniz alan değişip, yeni bir yol açılıyor. TADAAA, işte bu kadar basit. Aslında Fatih giydiği tişörtü çıkartıp sırtına baksın, sonra aldığı mağazaya gitse çözücek olayı! Uzun lafın kısası oyunda olaylar biraz kopuk. Tamam, gizemli bir kaybolma olayı var ortada. Ayrıca doğaüstü bir şeyler oluyor bize. Ama olan bitenin daha açık bir şekilde anlatılması gerekiyor.



CEM UZUNLAR İLE RÖPORTAJ

Pusu'nun dört yıllık macerasında başından beri projenin içinde olan Cem ile Pusu ve sonrası üzerine röportaj yaptık.

1 Merhaba Cem, öncelikle kendini tanıtır mısın

okuyucularımıza. 3TE'nin kurucusu ortağım. Oyun tasarımları, programlama ve proje yönetimi alanlarında çalışıyorum.

2 Pusu'ya 4 yıl önce başladığınızda oyun FPS olacaktı.

Neden değiştirmeye karar verdiniz? Pusu'da, ana karakterimiz Fatih'in başından geçen bir olayı detaylı olarak anlatma çabası içerisindeyiz. Anlatım tekniği olarak üçüncü kişi bakış açısından sevmemizin nedeni, bu tekninin, oyuncunun kendisi dışında bir karakterin başından geçen olayları, bir senaryo dahilinde takip ettiği durumlar için çok daha uygun olması.

3 Oyunun çıkışı çok geciktı. Ne gibi sorunlarla karşılaştinız?

Sorunun cevabı aslında çok kısa: Pusu büyülüğündeki bir oyun projesinde, çok farklı uzmanlık alanlarına dağılmış ve her alanında birçok kişinin çalışmasını gerektiren çok fazla iş var. Ancak elimizde, bu işi 1-1.5 senelik bir zaman diliminde, istediğimiz kalite seviyesinde bitirebilmek için yeterli insan

gücü ve maddi imkan yoktu. Bundan dolayı, ya oyunun kapsamını çok daraltıp kalitesinden ödün verecek ve kısa zamanda çıkartacaktır ya da gecikmeyecek ve çok yoğun bir çalışma dönemi尼 gözle alacaktı. Biz ikinci yolu seçtik.

4 Pusu'dan bekleniniz nedir? Pusu'nun Türk oyun sektörü için önemli bir kilometre taşı olduğunu düşünüyorum. Bu kapsamda bir projenin tüm teknolojik ve sanatsal altyapısının, bu ülkedeki insanların emeğiyle ortaya çıkarılabileceğini gösterebilmek en büyük hedefimizdi.

Maddi açıdan çok büyük beklentiler içerisindeydim. Ancak buradan gelecek geri dönüşler, hem bizim bundan sonraki projelerimize olumlu katkılar sağlayacak hem de bu işe girmek isteyenlerin cesaretini artıracaktır.

5 Bundan sonra ne yapacaksınız? Bir sonraki oyununuza biraz anlatır misiniz? Şu an yeni projemiz üzerinde hazırlık çalışmalarımız sürdürmektedir. Gelişmeler oldukça bu konuda sizleri bilgilendireceğiz. Tek söyleyebileceğim, oyunun tarzının Pusu'dan çok farklı olduğu...



GEBER PİSLİK!

Bütün bunları aştıktan sonra oyunun savaş verilmesi gereken bir başka bölümüğe gelelim. Oyunu ilk kurduğumda, el alışkanlığı, 1024x768x32 çözünürlüğe ayarladım. Yetmedi. Hiç de fena olmayan mekân grafikleri pek etkilenemez iken hem Fatih diğer düşmanları bayağı pikselliydi. Çıktım, çözünürlüğü 1600x1200x32'ye dokuları 1024 bite, ne kadar ayar varsa sonuna çektim. Böylece piksellenme sorunum ortadan kalktı. Ancak mevcut sorun şu ki, Pusu sistemi haddinden fazla kasmaya devam etti. Belli ki Pusu'nun bir optimizasyon sorunu var. Özellikle her düşmanı vurduğunuzda oyunun takılıp-lerlemesi de bunun işaretti.

Ama dediğim gibi, oyundaki mekânlar hiç fena değil. Haydarpaşa, Topkapı surları, laboratuar, liman gibi mekânların genel tasarımları gayet güzel. Özellikle mekânlarında ufak tefek detaylara çok özen gösteril-

miş. Ancak bu alanların kullanımı çok kısıtlı. Bir iki yer hariç hiçbir şeyle etkileşime giremiyorsunuz. Ziplayarak bir şeylerin üstüne çıkmak bile çok az yerde mümkün. Bu durumda da büyük ölçüde tek yaptığınız dümdüz koşturup karşınıza çıkan herkese mermi saydırırmak ve sağa sola strafe etmek. Düşmanlarınızı vücutlarının farklı noktalarında vurabiliyoruz olmamız da hoş. Headshot atmaya çalışmak mermilerinizi hesaplı harcamak zorundasınız.

Pusu'nun ses efektleri ise kendinden oldukça emin. Biraz yüksek olaklılarından kışmanızı öneririm, ama silahların sesleri, düşmanlarınızın bağırmaları üzerine profesyonelce uğraşlığı belli. Silahlarda seslerinden rahatlıkla ayırt edilebiliyor. Her zemin ayrı ses çıkartıyor, bulunduğu ortama göre sesler yankılanıyor, sağdan ya da soldan geliyor! Müzikler ise şu anda yurdum kanallarında bolca bulunan mafya dizilerini animsatıyor. Bu kulağa geldiği kadar kötü bir şey değil aslında, bu ayki CD'mizde bulunan Pusu fragmanını seyrederseniz oyunun müziklerinin size uygun olup olmadığını anlayabilirsiniz. Düşmanlarımız genellikle sessiz sakin olmeyi tercih ediyorlar. Ama seslendirmeler çok temiz bir Türkçe ile, profesyonel şekilde seslendirme yapılmış. Bazıları yapay bulsa da, Türkçe'nin düzgün kullanılması Pusu gibi bir ilk için takdir edilebilir olay.

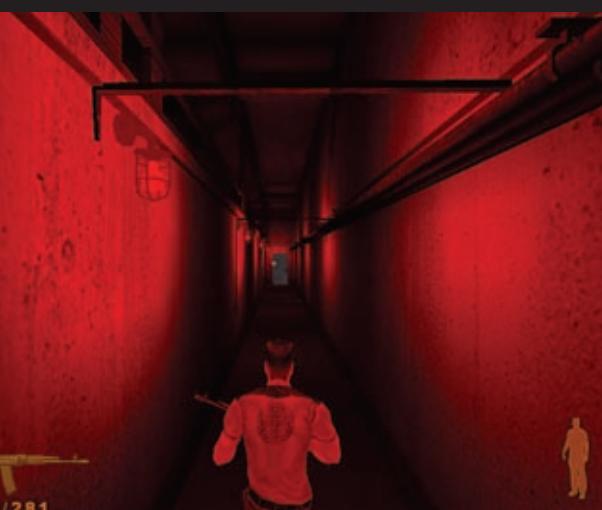
HATALARINA RAĞMEN

Pusu çok az sayıda insanın yıllar boyunca gönülleriley çalışarak ortaya çıkardıkları bir oyun. Bunun da ötesinde, daha bebek adımları atmakta bile acız olan Türk oyun yapımıçılığındaki ilk emeklemelerden biri. O yüzden, normalde bir oyunu göemecek oynanış hatalarını görmezden geliyoruz. Gelmek de zorundayız. Türkiye'de oyun yapımıçılığına merak uyanırmak, yeni yetenekleri ümitlendirmek, para babalarını dikkatini bu sektörde çekmek için bunu yapmak zorundayız. Bir de, ülkemizde standart bir PC oyununun orijinal olarak 70 YTL'ye satıldığını da düşünürsek, Pusu için 20 YTL fazla değil. Bütün hatalarına ve aksaklıklarına rağmen, Pusu Türk oyunculuğunun uzun yıllardır atmayı umuttuğu ilk bebek adımlarını atıyor. Biz de aşağıdaki notu aşağıda bu bebek adımlarına veriyoruz, çünkü bu bebeğe destek olmak boyumuzun borcu.

_Jesuskane - jesuskane@level.com.tr

DİYALOG

- Abi, pusuya ben düşmüşüm haberim yok! Di mi Fatih?
- NE! Kim konuştu? NE! Mafya ile bağlantısı mı var?
- Dur heyecanlanma güzelim hemen, geç şu geçitten.
- NE! Kim konuştu?
- Allah beları versin Fatih.
- NE! Hangi geçitten?
- Ben de bilmiyorum, aramamız lazım.
- Dur şuradan zipliyim (NE!)
- Öldürün şu serseri!
- Gebertin!
- Fatih, serseri diyorlar senin için.
- NE! Kim konuştu?



PUSU: UYANIS

AKSİYON

<http://www.pusuoyunu.com>

Yapımcı: 3TE Games/Yoğurt

Dağıtımci: Aral İthalat

Fiyatı: 20 YTL

Teknolojileri/Cinemedia

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: 17 Yaş ve üstü

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX
1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Önerilen

1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyna Alısmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok (Heheee!)

Zorluk: Zor

Grafik



Artılar

Ses



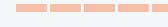
Ses ve müzikleri gayet iyi.

Oynamabilirlik



Konusu ilgi çekiyor. Orijinal

Multiplayer



oyunların çeyrek fiyatına

Eğlence



satılıyor. Türk yapımı olması.

LEVEL NOTU



Eksiler

Oynamanı çok düz. Çok sınırlı

sayıda hareketiniz var.

Grafik hataları mevcut.

Alternatifler: Resident Evil 3

70

ACT of WAR

DIRECT ACTION

"Son yüz yıldır petrol denen belalı nimetin başınıza neler açtığını bir düşünün. Ortadoğu'da bitmek bilmeyen savaşlar, ardi arkası kesilmeyen küresel ekonomik krizler, sayısız çevre felaketi... Kendimi bildim bileli "Şu petrol tükense de kurtulsak" der durum. Şimdi ise bu saf dileğimin gerçekleştiğini ve beraberinde nasıl korkunç bir kaos getirdiğini görerek ırkılıyorum. Evet, sonunda Arap ülkelerinin rezervleri tükendi ve petrol bol bulunurken onun için birbirini yiyenler kalan son damlalar için bizi 3. Dünya Savaşına doğru sürüklüyor. Elbette hiçbir ülkenin bir diğerine açık açık saldırdığı yok ama terörist saldırular öyle bir hale geldi ki bir çocuk bile bunların arkasında daha büyük güçler olduğunu söyleyebilir. Diğer yandan aylardır durmadan artan benzin fiyatları, pompaların önünde oluşan uzun kuyruklar ve her gün dünyanın bir başka köşesinde fiyatları protesto için düzenlenen gösteriler işleri daha da zor hale sokuyor. Eğerümüzdeki hafta Londra'da yapılacak olan Dünya Enerji Forumu bu sorumlara bir çözüm getiremezse korkarım dünyayı çok daha karanlık günler bekliyor."



Helikopterlerinize çok güvenmeyin, roketler kabusunuz olur.

Eğer Act of War'daki olaylar gerçek olsa ve benim de gazetenin birinde bir köşem, bir TV programında yorum şansım olsa herhalde aşağı yukarı bunları söyleyerdim. Petrol bitmiş, az kalan rezervler çok yüksek fiyatlara satılıyor ve dünya bir karmaşa sürüklüyor. Neyse ki hepsi bir oyun ve ünlü bestseller yazarı Dale Brown'ın hayal gücünün eseri. Tom Clancy gibi ünlü bir techno-thriller yazarı olan Dale Brown da artık oyun dünyasına girmenin vaktidir demiş ve Eugen Systems ile birlikte çalışma konusunda anlaşmışlardır. Dale Brown aynı isimli bir roman yazarken, Eugen de roman ile birebir ilerlemese de benzer ortam ve olayları takip eden Act of War: Direct Action'ı hazırlamış.

Oyun daha en başından gerçekçi ve çarpıcı senaryosyla sizin sizi sarıyor. Gerçi her RTS oyundan olduğu gibi zamanla hikâye dağılıp abartılara boğuluyor, ama Eugen'in haritada neden yüzlerce birim bulunduğu açıklaşmak için hikayede bazı abartı yönlerine kaçınılmaz. Yine de oyunun her görevi birbirinden farklı konu, hedef ve atmosferle bize farklı bir deneyim sunuyor. Ve oyunun başında sonuna dek Dale Brown gibi bir uzmanın işe karıştığıni hissedebiliyorsunuz. Bu askeri uzmanların oyunlara bulaşması da bir nevi kadın eli değişmesi gibi bir şey anlayacağınız.

VE MOTOR...

Her ne kadar bir yazarla yola birlikte çıkmış olsa da Act of War'u oynarken insan ister istemez Command & Conquer serisinin devamı olan bir oyunu oynuyormuş hissine kapılıyor. Oyunun yakın gelecekte geçmesi, oynamış, birimler, hepsi oldukça tanıdık. Ama bu duyguya en çok veren gerçek oyuncularla çekilmiş ara videolar. Üç boyutlu grafiklerin hala çok zayıf olduğu eski günlerde özellikle Westwood oyunlarında karşımıza çıktı bu tip ara videolar. Ama videoları 3D ile hazırlamanın hem daha ucuz hem de etkili olduğunu fark edince bütün firmalar bundan vazgeçmişü.

Act of War'un videoları geçen yıllar içinde sadece 3D'nin değil gerçek oyuncularla çekilen videoların da bir hayli yol aldığı gösteriyor bize. Görevler arasında, sık sık da görevlerin ortasında karşımıza çıkan bir dolu video oyunun hikâyesini ve atmosferini güçlendiriyor. Hatırlarsanız Westwood oyunlarındaki videolar genelde karakterlerin konuşmalarından ibaret olurdu. Act of War'da da karargâhtan ahkam kesen komutan görüntüleri bol ama bina basan özel timlerden göstergi düzenleyen kalabalıklara kadar pek çok dış çekim de var. Hatta bazen 24'ün yeni sezonunu izliyormuş hissine bile kapılıyorsunuz. Tamam, oyunculuk olarak 24'üneline su dökmez Act of War ama bir oyun videosu için yeterince iyiler. Üstelik Act of War iyi



bir ticari başarı yakalar da ikincisi için Eugen'e daha iyi bir bütçe bırakırsa bu sefer videolarda Keifer Sutherland'ı görebileceğinizne şüpheniz olmasın.

VAZİFE GÜCÜ PENÇE

Act of War, Dale Brown'ın hikâyesi ve ara videoları ile öne çıksa da aslında oyunun kendisi çok daha çarpıcı. Oyun Task Force Talon isimli, FBI ile Amerikan ordusunun ortaklaşa kurduğu özel bir timin yönetimindeyiz (imkânım olsa yönetimdeki ilk icraatım isim değişikliği olurdu). Oyun boyunca videolarda tim komutanı Binbaşı Jason Richter bize eşlik ederken, çatışma alanındaki timi Çavuş Raymond Jefferson yönetiyor. İlk görevinde Londra'daki foruma düzenlenen terörist saldırısı ile uğraşan timimiz ilerleyen görevlerin pek çok savaşı halinde oluyor. Yani alıştıralım tim oyunlarındaki gibi sadece az sayıda ölümcül birimi değil herhangi bir strateji oyunundaki gibi her türden farklı yeteneklere sahip bir dünya birim kullanıyoruz. Oyunun enteresan yönlerinden biri birim sayısında bir kısıtlama olmaması. Kaynağınız yettiği sürece istediğiniz kadar çok birim üretebiliyorsunuz. Bu da Act of War'un hem grafik motoruna hem de bizim sistemlerimize güvendiğini gösteriyor.

YOKSA GERÇEK Mİ?

Oyunun her yönünden bahsetsem de hurafe kısmından bahsedip bahsetmemek konusunda biraz kararsız kaldım açıkçası. Bu meseleyi böyle sona bırakmamın sebebi de bu. Neyse girdik bir kere konuya. Act of War'un ilginç yanlarından biri oyunun piyasaya çıktığu gün Teksas'da bir rafinerinin şüpheli şekilde patlamış olması. "Eeee... Ne olmuş ki?" demeyin hemen. Oyunun daha ilk bölümünü de Teksas'da bir rafinerinin patlayışıyla başlıyor. Hadi bu tesadüf ama son bir ayda yaklaşan küresel petrol kriziyle ilgili 3 ayrı gazete haberi ile karşılaştım. Uzmanlara göre petrol rezervlerinin tükeniyor olmasından dolayı fiyatlar önmüzdeki yıllarda sürekli artacak ve Dünyayı ciddi bir kriz bekliyor. İnsan acaba hepsi Atarı'nın kurnaz bir pazarlama kampanyası mı dedemen edemiyor. Tabii ki işin aslı elbette ki kaçınılmaz olaylar zinciri ama biraz da Dale Brown'ın geleceği görmekteki yeteneği.



YARALI KAYNAKLAR

Birim sayısında sınır olmamasının yanı sıra Act of War'da startejî türü adına başka yenilikler de var. Bunların başında oyunun farklı kaynak toplama manşeti geliyor. Oyundaki tek kaynağı para ve bunu toplamanın 3 farklı yolu var. Birincisi petrol kugularını ele geçirerek çıkardığınız petrolü rafinerilerde işlemek, ikincisi holding ve banka binalarını elinizde tutmak ve üçüncüsü düşman askerlerini esir almak. İlk iki kaynağınız kısıtlı ve kısa sürede bitebiliyorlar. Ancak esir aldığınız her asker az miktarda da olsa sürekli



li para getiriyor. Esir alma işlemi de ilginç. Çatışma sırasında kimi askerler direkt ölüken kimileri ağır yaralı olarak sahada kalıyor. Yaralandığı yerde hareketsiz kalan bu askerleri kendi tarafı kurtarıp hastanede iyileştirilebilirken düşman elini çabuk tutarsa esir alabiliyor. Kimse ellemezse birkaç dakika içinde ölüyorlar. Ayrıca düşen uçak ve patlayan zırhlı araçların pilotları da esir alınabiliyor. Oyunun tek kişilik senaryo bölümünde esir aldığınız askerler bazen paçanızı kurtarmanızı sağlarken bazen diğer kaynaklar bol olduğundan umurunuzda olmuyor. Ama özellikle multiplayer ve skirmish'de yaralıları esir almak ve kurtarmak ciddi bir mücadele dönüsüyor.

Act of War'da piyadeler önemli kılan sadece esir alınabilir olmaları değil. Strateji oyunlarının genelinin tersine piyadeler doğru kullanıldıklarında bu oyunda çok şey başarabiliyor. Çoğu oyunda piyadenin kullanımını tanklardan farklı değildir. Öyle ortalık yerde durup "tadadada!" diye ateş ederler ve karşılarında zırhlı bir şeyler varsa sonları hüsran olur. Act of War'da ise piyadeler pusu kurup, binalara mevzilenebiliyorlar. Ağaçların dibine siper almış veya dar bir sokakta karşılıklı binaların içine mevzilenmiş piyadelerle baş etmek gerçekten zor. Bunların üzerine dikkatsizce tanklarınızı sürmek genelde ortalığın hürdalgı dönmesiyle sonuçlanıyor. Binalardan düşman askerlerini temizlemenin yolu ise binaları tanklarla uzun uzun dövmek ya da kendi piyadelerinizle temizlemek. Bina temizleme işi oldukça enteresan hazırlanmış. Oyundaki her piyade biriminin belki bir bina içinde çatışma yeteneği var. Düşmanın mevzilendiği binaya kendi askerlerinizi sokunca bu yeteneklerine göre bina içinde çatışmaya başlıyorlar. Mesela bir binayı 3-4 özel tim birimiyle basarsanız içerisindeki iki misli askeri kolayca temizliyorlar. Ayrıca oyundaki piyadeler zamanla deneyim kazanıyor ve LEVEL atlayıp daha güçlü hale geliyor. Düşman askerlerini esir alabilen tek birim türünün de piyadeler olduğunu düşününüz Act of War "tank ürettim askeri neyleyim" türü oyunlardan tamamen farklılaşıyor.

İKİ İYİ BİR KÖTÜ

Ama yanlışlıkla düşmeyelim Act of War'da diğer birimler de fazlasıyla önemli ve alıştalıgen strateji oyunlarından farklı yönleri var. Bir strateji klasiği olarak Act of War'da farklı birim ve teknolojileri olan 3 taraf var.

Bunlar US Army, Task Force Talon ve Consortium. İşin ilginç tarafı bu 3 taraftan 2'sinin iyi, birinin kötü olması. Oyunun tek kişilik bölümünde pek çok görevde hem

Task Force Talon hem de US Army birimlerini kullanabiliyorsunuz. Bu Starcraft'da hem Marine hem de Protoss birimlerine sahip olmak gibi bir şey. O kadar çok birim ve taktik alternatifiniz oluyor ki hançiri üretelelim, hangisiyle nasıl saldırılalım şarşırıyor insan.

Task Force Talon üç taraf içinde teknolojiji en üst seviyede kullanır. Birimler genelde Amerikan ordusunda çok yeni kullanıma giren veya prototip halinde olan araçlar. Doğal olarak bu birimler güçlü, pahali ve yönetmesi biraz incelik istiyor. Piyadeleri özel birimler ve sniper'ları. TFT'de bize yeni birimlerin kapısını açan SHIELD ve Drone isminde iki temel teknolojiler var. Özellikle Drone birimler insansız araçlar oldukları için esir vermeyerek multiplayer'da avantaj sağlıyor.

US Army çok yüksek ateş gücüne sahip birimlerle donanmış. Birimlerin tümü halen Amerikan ordusunda kullanılan araçlar; Humvee, M1 Abrams, A-10, B2, Apache helikopterleri. Birimler sağlam ve kolay yönetilir olduğundan savunma ağırlıklı oynayanlar için biçilmiş kaftan.

Consortium ise kötü çocuklar. Yani bu bütün petrol krizini garatan ve dünyanın canına okuma planları yapanlar. Onların yapısı biraz daha ilginç. Başta Mi-24 Hind gibi Rus yapımı araçlar ve keleşli, RPG'li standart teröristler kullanıyor. Ancak onlarda yeni birimlerin kapısını açan gizli örgüt halinden, açık savaşa geçmeleri. Bu noktadan sonra görünmez asker ve tanklar gibi fütüristik araçlar kullanmaya başlıyorlar. Böylece başta zayıf birimleri ucuza bolca üretirken pahali ve çok güçlü birimler üretmeye başlıyorlar.

HER ARSAYA ÜS OLMAZ

Oyundaki her bir tarafın üslerini kurma sistemi de farklı. TFT sadece kargâh çevresine birim yapabiliyor, US Army dilediği yere bina yerleştirebiliyor, Consortium ise sadece mevcut binaların çevresine yeni binalar ekleyebiliyor. Diğer yandan US Army'nin binaları enerjiye ihtiyaç duyuyor ve sürekli jeneratör kurmanız gerekiyor. TFT için enerji ihtiyacı söz konusu değil, Consortium ise açık savaşa geçtikten sonra küçük reaktörlere ihtiyaç duyuyor. Üç farklı tarafın sunduğu farklı oynanış tarzları özellikle multiplayer için gereken çeşitliliği fazlaıyla veriyor. Her taraf için farklı stratejiler gerekmeli her oyuncu için farklı bir tarafı oynamayı keyifli kılmıyor.

Ancak oyunun en进入an yanlarından biri hangi tarafı oynarsanız oynayın saldırınızı ve savunmanızı kurarken size ciddi bir esneklik sunması. Bunun en önemli sebeplerinden biri oyundaki haritaların zenginliği. Haritaların hepsi binalar, ormanlar, köprüler, nehirler ve dört bir yanı dolduran gerçekçi detaylarla hem görsel hem de stratejik açıdan çok zengin. Üstelik hemen her şey ile etkileşime girebiliyorsunuz. Bütün binalara askerlerinizi yerlestirebilmenizin yanı sıra binaları havadan veya kara dan bombaladığınızda yavaş yavaş yanmaya başladıklarını görebiliyorsunuz. Tanklar yollarda ilerlerken sağa sola park etmiş arabaları ezip patlatıyor, kimi engeller sadece askerlerin ilerlemesine izin verirken bâzılarını ancak tanklarla ezip geçebiliyorsunuz. Özellikle askerleri ilerletirken rahat gizlenebilecekleri güvenli yolları arıyor gözünüz. Bazen de alanları ev ev düşmandan temizleyerek ilerlemeniz gerekiyor. Haritaların bu alengirli yapısı aynı zamanda havadan araç ve asker taşıyabilen birimleri de önemli hale getiriyor.

NEREDEYİM BEN?

Haritaların detaylı yapısı oyunun en can alıcı noktası olsa da beraberinde



getirdiği bir iki sorun da var aslında. Bunların ilki ara sıra haritada kaybolmamız. Aslında burada hatayi haritanın kendisine değil de sol alttaki küçük haritaya (minimap) atmak daha doğru olur. Gerçek ona sorsak şimdiki suçu bana atar "Tuğbek'in yön bulma duygusu yoksa ben ne yapayım" der. Ama benim hiçbir kabahatim yok. Yillardır söylerim, eğer 3D RTS'lerde bakış açımızı değiştirebiliyor, kamerayı çevirebiliyorsak radar ve küçük harita benzeri araçlar da buna paralel olarak dönümlü. Aksi takdirde böyle karmaşık bir ortamda "ben nerdeyim, ne yöne bakıyorum", karıştırıyor insan. Act of War'da ulaşmanız gereken hedef noktalarının ana haritada işaretlenmiş olması bunu bir nebze gideriyor.

Karmaşık haritalardaki diğer bir dert ise düşmanı kaybetmek. "Nerede bu şerefsizler, bana nereden ateş geliyor?" diye delleniyor insan. Hayırsız küçük harita burada da faydasız kalıyor. İşin kötüsü bazen oyun size birimlerinizi saldırdığını bildirmek istemeyebiliyor. Gözünüz sürekli küçük haritada (hepsi onun suçu zaten) olmazsa haritanın bakmadığınız tarafındaki asker, bina ne varsa düşman ateşinde can veriyor ama sizin ruhunuz bile duymuyor.

TERLEYEN HARDDİSK

Belki bazılarınız "adamlar süper haritalar yapmış sen haybeden kabahat arıyorsun" diyecek ama bu haritaların grafik detay seviyesi de korkutucu. İnsan oyun sırasında gerçek bir çatışmanın helikopterle çekilmiş görüntülerini falan izliyormuş hissine kapılıyorum. Bu da ne demek, eğer iyi bir sisteminiz yoksa Act of War oynamadığınız en iyi oyular arasındaki yerini alacak demek. Zaten DVD olarak gelen oyunun CD versiyonu yok ve kurulduğunda sabit diskte 5.6GB yer kaplıyor. Yani hard diskinizi bile terletiyor. CPU ve GPU gerekliliklerine hiç girmiyorum illa canınız sıkılsın istiyorsanız oyunun sonundaki kutudan okuyun. Ama Atari'nın minimum sistem gereklilikleri hakkında sarf edeceğim okkali bir söz var: Bu oyun bu sisteme çalışırsa ben de şimdiderim!... Okkali olmadı gerçi ama olsun, ana fikrimi verdim.

VASIFSIZ MÜTEAHHİT

Tamam, haritalar hakkında yeterince yakındık. Kayboluruz dedik, sistemi kasar dedik ama hakkını da vermek gerek. Eugen oyun için öyle bir motor yazmış, öyle grafikler hazırlamış ki bazen ağızınız açık izleyirsiniz. Ben başka bir RTS'de bu kadar çok poligonun, ışık ve grafik efektlerinin bir arada üstelik bu kadar iyi kullanıldığını görmedim. Act of War'un grafik yeteneğini başka bir RTS oyunuyla karşılaştırmaktansa Half-Life 2 veya Doom III ile karşılaşmayı tercih ederim. Oyunu ofiste ilk kurdugumda her şeyin doğallığı ve gerçekçiliği beni o kadar sarsmıştı ki Berker ile arasında şöyle bir sohbet bile geçti:

- Berker, abi gel bir bak şuna lütfen.

Oyunun başından sonuna dek Dale Brown gibi bir uzmanın işe karıştığını hissediyorsunuz

- Gelelim, neye bakıyoruz?
- Şu binaya bakar mısın?
- Evet ne binasıdır bu?
- Hastane binası abi. Söyle lütfen hiç ben yapmışım gibi duruyor mu?
- Umarım sen yapmamışsın- dir zaten depremin eli kulağında diplomasız adama hastane yaptmışınlar.
- Sanki 2 dakika önce dikmedim de 50 sene dir orda duruyor o bina. Nasıl çevresiyle kaynaşmış, ne biçim grafikler değil mi?
- Oyun 50 senelik mi?
- Ya Berker şurada bir parça oyundan etkilenmeye çalışıyorum ama!
- Bana ne?

SPEEDY MULTI

İncelememizin kimi bölümlerinde Act of War'un hem taraflar hem de strateji imkânları açısından çok oyunculu oynanışa uygun bir çeşitliliği olduğunu söylemiştim. Oyunun multisini zevkli kılan di-

ğer bir özelliği ise çok hızlı olması. Oyunda çok az teknoloji olması kısa sürede en güçlü birimlerle birbirini ze dalabilmenizi sağlıyor. Eğer ilk 5 dakikada düşmanla çok fazla dalaşmasanız bütün teknolojileri bulup sağlam bir üs kurmuş oluyorsunuz. Şu birimlerinizi öldüğünü haber vermeme eksiği dışında Act of War farklı ve eğlenceli bir multiplayer deneyimi sunuyor. Ama oyundaki mod ve seçeneklerin azlığı gözle batıyor. Multiplayer oyunda harita seçip takım kurma dışında hiçbir seçenekiniz yok. Bir de adının içinde C&C geçmediği ve Blizzard yapımı olmadığı için pek popülerleşeceğini sanmam.

SAVAŞ SİRENLERİ

Bütün söylediğimizi alt alta toplayınca karşımıza yılın bomba oyunlarından biri çıkıyor. Eğer oyundaki ufak tefek aksaklılıklara çok takıldıysam bu biraz da diğer yönlerinin kusursuzluğundan oldu. Ama bu oyunda en çok hoşuma giden tasarımcıların rahatlığı oldu. Henüz üçüncü oyununu yapan Eugen gerçek videolarдан, birim sayısının sınırsız olmasına kadar yeni fikirleri denemekten kaçınmamış. Bu yüzden Act of War harika bir oyun olmasının yanı sıra strateji oyularına tam da ihtiyaç duyduğu yeni soluğu da getiriyor. Strateji favori türünüz olmasa bile Act of War'u kaçırmaçın, çünkü şimdiden yılın en iyi strateji oyunu olmaya aday.

_Tuğbek Ölek - tugbek@level.com.tr



ACT OF WAR

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.atari.com/actofwar.com

Yapım: Eugen Systems

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 75 YTL

Dağıtım: Aral İthalat

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 16 üzeri

Multiplayer: Internet

Ağ

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu

Minimum

1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 6 GB HDD

Önerilen

2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar

Gerçek oyunculu videolar, muhteşem grafikler, Dale Brown'ın katkısı.

Eksiler

Yolunuza kaybedebiliyorsunuz, birimler sessiz sedasız ölüyor.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: C&C Generals

91

Jets N Guns

- Bak Jesus, sevmiyorsan eğer bu tür oyunları... - Efemim Sinanım?



Far Cry, Doom3, Half-Life 2 derken, teknoloji sarhoşu olduk iyiiden iyiye. Aman grafiklere bak, abi su efekti süper, uf be ne fizik motoru yapmış herifler... Gerçekten başım ağrıldı yahu. Allah'tan sistemi yeniledik, grafik ayarları ile uğraşmıyoruz. Konuya abuk sabuk bağlamak gerekirse, Jets N Guns bir şekilde elime geçti. Kurдум oynamaya başladım. Ne grafik ayarı vardı zaten ne de başka bir şey. Basitliği içinde kayboluverdim, eğlendim, çikolata yemiş gibi mutlu oldum.

DEATH FROM ABOVE

Jets N Guns bildiğimiz anlamda bir Shoot em Up. Bir kışmımızın atarı salonlarında (Atari salonu değil onlar laaaaaan! – Sinan), diğerlerinin evlerinde, hatta abartıp her ikisinde de bol bol oynadığı, ekranın durmadan kaydığını bizimde önumüze geleni delik deşik ettiğimiz türden. Ne kadar uzak kalmışım Shoot em Up'lara cümle kurmadım tanımlamak için. JNG türünün tüm gereklerini yerine getiriyor. Oldukça da eğlenceli. Zaten oyuncuya bundan başka bir şey vaat etmiyor. Bütün o vuru kırdı içine hoş bir upgrade sistemi yerleştirilmiş. Bu oyuna biraz RPG havası katsa da aslında doymak bilmeyen iştahımızı kökülemekten başka bir şey yapmıyor. Bölümü tamamladıkça para kazanıyor, para kazandıkça daha iyi silahlar satın alı-

Havada düşman çoksa yerdeki miniklerden çekinmenize pek gerek yok. Paftayan kafalarına düşüyor zaten



yorsunuz. Machine Gun'dan Rail Gun'a tam 57 tip silah ve upgrade bulunuyor. Aracımız geliştikçe kullanabileceğimiz silah sayısı da artıyor. Silahları değiştirmeden bir üst modeline upgrade etmekte mümkün. Araştırma geliştirmenin sonu yok adeta. Silahların açlarını da ayarlayabildiğimiz gibi bir süre sonra ekranın her yönüne ateş edebilir hale geliyoruz. Ancak elimiz tetkikte dolandıkça silahlarımız isınıyor. Isı göstergeyi kırmızıya dayanınca bir süre namluları soğutmak durumunda kalıyoruz. Silahların Power, Heat ve Speed olmak üzere üç ayrı özelliği bulunuyor. Sınırsız kom-

binasyonları denerken bunlara dikkat etmek gerekiyor. Yeni bir silah aldığınız ya da mevcut olanı upgrade ettiğiniz zaman test yapma şansınız var. Bu ekranда silahlarınızın açısını ayarlamanız mümkün. Ateş gücünüze belli bir noktada odaklamak düşmanlarınızı hızla ortadan kaldırmanızı sağlayabilir. Ancak belli sayıda düşman ekranla beraber kayip gitmediği zamanlarda başınız derde girebilir. Özellikle yalnız gezmeyen bosslar ile uğraşırken başınızı ağırtabilir. Bu yüzden isınma olayını da göz ardı etmeden, gücünüzü odaklamak yerine ekranı dağıtmak zaman zaman daha mantıklı olabilir.

ARCHANGELS OF SIDAROTH

JNG aslında bir senaryoya da sahip. Her yaptığız görevin belli bir olayı var. Ancak kimseňin kalkıp da uzun uzun bölüm arası metinlerini okuyacağını san-

mıyorum. Zaten en güzel bir iki bölümü tamamlayıp 200k parayı cebe atmak. Bu para ile de Bounty Hunter lisansı almak. Bu sayede kontaklarınızı kullanıp ödül peşinde koşabilir daha çok para yapabilir, daha çok para yaptıkça geminizi ve silahlarınızı daha çok geliştirebilir, geliştikçe daha çok şeyi aynı anda patlatabilirsiniz. Patlama efektleri gayet hoş. Ayrıca patlattığınız gemilerden düşen minik adamları vurmak da oldukça eğlenceli.

Oyunun tempusu yüksek, müzikleri aksiyonla gayet güzel örtüşüyor. Kendini tekrarlıyor olması bile canınızı kolay kolay sıkarıyor. Oyunun eksisi olarak çok kısa olması ve zaman zaman çok zor olmasını söyleyirim. Ancak tekrar oynanabilirliği bu eksilerden birini ortadan kaldırıyor. Diğer ise el becerinize ve silahlarınıza güvene kalmış.

Hoş grafikleri, tempusu, geliştirme sistemi ile JNG oldukça eğlenceli. Türe zamanında birazcık bile ilgi duyduysanız sakin kaçırın. Oyun dünyasındaki teknoloji savaşlarına biraz ara verin, eğlenin, soluklanın. Sakin sakin soldan sağa uçun.

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

JETS N GUNS		AKSİYON/SHOOT EM UP	jng.rakeingrass.com
Yapımı: Rake In Grass	Medya:	Fiyatı: 20 dolar	
Dağıtım: Rake In Grass	Orijinal olarak: Yok	Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü	
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Ağ		
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX	1.5 Ghz CPU, 128 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> EAX	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
<input checked="" type="checkbox"/> Stereo			
Oyna Alışmak: Kolay		İngilizce Gereksinimi: Az	
Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>	Artılar	Eksiler
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>	Türe hoş bir geri dönüş.	Cok kısa. Cok zor olabiliyor
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>	Upgrade sistemi. Müzikler	
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>		
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>		
LEVEL NOTU	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>	Alternatifler: -	
		90	

Sessiz ve derinden

SILENT HUNTER

III

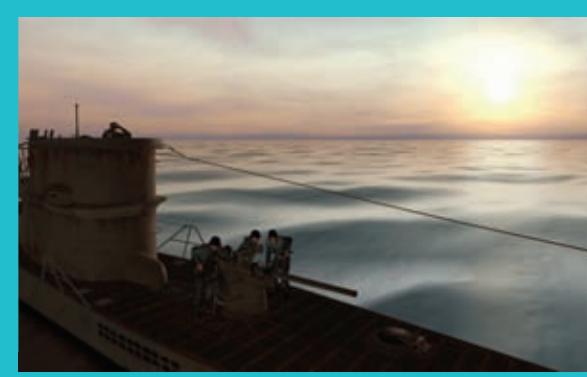
Ava giderken avlanmak var bu işin ucunda



Lütfen kolama buz
koymayın!

Ve Bismarck ıslak
mezarına çökerken...

PC İNCELEME



Derinlik 15 metre, periskop yukarı. Biri iskelede, diğeri sancakta iki sonar izi. Sancaktaki ağır darbeli bir uskura ait ki bu da ağır yük taşıyan sivil bir kargo gemisi demektir genellikle. Ama iskele tarafındaki iz küçük ve hızlı uskurlara ait, bu da ya destroyer ya da benzeri bir savaş gemisi demektir... Nitekim çok geçmeden sancak tarafından bir yük gemisi göründü, hayli de dolgun bir av. Tabii iskele tarafında da bir destroyer var, yaklaşık dört bin metre mesafede ve eğer sesimi çıkarmazsam geçip gidecek gibi görünüyor. Torpil atmak söz konusu bile değil, çünkü kovanlardaki elektrikli torpillerin menzili yetersiz.

Periskop aşağı diyorum ve baş makiniste gemiye ağır yol vermesini söylüyorum. Eğer destroyer geçene kadar ses etmezsem belki kargo gemisine bir torpil atacak zamanı daha sonra bulabilirim, ne de olsa hayli yavaş ilerliyor. Uzun bir devriye görevi oldu ve Manş Kanalı avcı kaynıyor. Şu an tek istediğim bir an önce Wilhelmshaven'e dönmek. Ama tabii mümkünense listeye bir kargo gemisi daha eklemek isterim.

Ancak bilmediğim bir şey var, o da ikinci bir destroyer tarafından çoktan tespit edilmiş olduğum. Kıştan yaklaşıyor ve haliyle yorgun sonarcım kendi uskurlarımın gürültüsü yüzünden geldiğini duyamıyor. Sovyet kaptanlarının çok sonraları "Çılgın İvan" manevrasını icat etmesinin yegane sebebi de buydu zaten, benim birazdan içine düşeceğim duruma düşmemek.

Tam güvende olduğumuzu düşündüğüm anda düşman sonarının pingi geminin gövdesinde çinliyor. Sonra ikincisi ve üçüncüsü. Giderek daha da yaklaşıyor ve artıyor, bu da demektir ki yerimi eliyle koy-

muş gibi biliyor. 15 metredeyiz ve omurganın altında tahminen bir 15 metre derinlik daha var. Manş'ın en sık yerlerinden birindeyiz, bu da ayvayı koçanıyla yediğimiz anlamına geliyor. Ümitsizce otuz metreye inme ve dümeni sankağa kırma talimatı veriyorum, aklıma gelen tek çare yaklaşan yük gemisinin altından geçmek ve onu destroyerlerle arama koymak, belki onun uskur gürültüsü varlığını perdeler.

Ancak derinlik tamamen alehimize çalışıyor. Önce dümencim otuz metreye inerken geminin omurgasını burun tarafından dibe sürtüyor ve bu da dipte yankılanan korkunç bir gürültü çıkarıyor. Düşman hidrofonlarının duymasına yetecek kadar güçlü bir gürültü bu ve duyuyorlar da. Ardından da iki geminin dev işıldakları denizi tariyor ve aynı anda üzerinde odaklanıyor. Scuba takımıyla dalıversanız otuz metre hayli derindir, ama iş koca bir denizaltıyı saklamaya gelince bu derinliğin çocuk kütünde yüzmekten farkı yok. Bu derinlikte bile işıldaklar gemiyi karanlık sularda ayan beyan görmelerine yetiyor. Sancak ve iskeleden saatte 30 deniz miliyle yaklaşıyorlar, bizim hızımız ise sadece üç mil! Son bir çabayla tam yol veriyorum ama artık çok geç. Çaprazlama geçeren bırakıkları derinlik bombalarının çelik kaportamızı parçalara etmesi sadece birkaç saniye sürüyor. Wilhelmshaven'deki birinci Filotilla'ya bağlı olan kaptan Madd ve emrindeki 42 mürettebatın son devriyesi de böylece noktalıyor. Tanrı günahlarını bağılaşın...

ÇEKİRGENİN DÖNÜŞÜ

Birkaç sene önce Silent Hunter 2 çıktı ve tüm beklenilerimi suya düşürdü. Bitmeden piyasaya sürülmüş zayıf bir oyundu. Derken oyunun üçüncüsü duyuruldu ve ben yine beklemeye başladım. Oyun Ubisoft damgasıyla geldi ve bu da bir umut kaynağıydı, çünkü Ubisoft uzun zamandır gerçekten de sağlam oyunlar yapıyor.

Elime geçen geçmez oyunu kurdum ve doğrusu beklediğimden çok daha iyi bir ya-

pımla karşılaştım. Ubisoft oyunu bünyesindeki Romanya kökenli bir tasarım stüdyosuna yaptırmış ve anlaşılan bu elemanlar ne yaptıklarını iyi biliyorlar. Ortamda doğru düzgün simülasyonların pek az bulunduğu ve yapılan her İkinci Dünya Savaşı oyununun FPS olduğu şu zamanda Silent Hunter 3 bana ilaç gibi geldi dersem yalan olmaz. Ama sakin aldanmayın, Silent Hunter 3 tam anlamıyla ciddi ve oynaması zaman alan bir simülasyon, her ne kadar oynanabilirlik esnek olsa da, denizaltılarından ve periskop başında vakit geçirmekten hoşlanmıyorsanız çok çabuk sıkılabilirsiniz.

Bu gerçeğin altını çizdiğimizde oyuna daha yakından bakabiliriz. SH 3 öncelikle grafik açıdan çok detaylı bir oyun, özellikle tüm oyunun geçtiği deniz ve denizin altı inandırıcı, hatta hafiften ürkütücü bir görünümü sahip. Gemilerin denizle olan etkileşimleri de çok gerçekçi. Araç modelleri ve patlama efektleri de standartların çok üzerinde diyebilirim. Ancak tüm olay denizde geçtiğinden kara bölgeleri limanlar hariç bomboş. Zaten böyle olması da normal, böyle bir oyunda sahilden yüz kilometre içerisindeki bir şehri modellemenin anlamlı olmazdı. Fakat oyun sadece gemi ve sudan ibaret değil, bir de denizaltınızın içi var. Benzer oyunlardakinin aksine burada geminin içindeki ve güvertesindeki mürettebatı aynen görüyorsunuz, komutlarınıza tepki veriyor, çalışıyorlar. Geminin içinde pek fazla dolanmıyorsunuz ancak zaten sizin işiniz köprü ve kulede. Eğer çok isterseniz topları da bizzat kullanabilirsiniz, tabii geminizde varsa.

Fakat mürettebat sadece görsel süs olarak kullanılmamış oyuna, aksine onlar da yönetmeniz gereken bir diğer unsur. Görev boyunca yoruluyor, yaralandıyor ya da ölebiliyorlar. Sağ kaldıkları sürece görevdeki genel başarırlara bağlı olarak tecrübe kazanırlar. Madalyalar, taltifler ve eğitimlerle adamlarınızı daha da ustalık halé getirebiliyorsunuz. Olmazsa üsteyken her zaman daha iyi denizcileri listenize katma şansınız var. Ama tabii bu belez olmuyor. Görevlerde-

HER EVE LAZIM

Kariyer seçenekleri size 1939 ve 1943 arasındaki herhangi bir yıldan oyuna başlayabilme imkânı sunuyor. Başladığınız döñeme bağlı olarak zaman içinde karşınıza dört temel denizaltı seçeneği çıkacak. Aslında pek çok ana model ve varyasyon mevcut, ancak hemen hepsi buradaki dört ana model üzerine kurulur. Kısaca bir bakalım:



TYPE II: Versailles anlaşmasıyla silah üretimi kısıtlanan Alman donanması uzun yıllar azla yetinmek zorunda kaldı. Type 2’de bu dönemde ağırlıklı olarak eğitim amacıyla yapılmış hayli küçük ve kısa menzilli bir gemidi. Birkaç varyasyonu üretilmiş ancak savaş başladıkten sonra hızla gerini daha büyük modellere bırakıldı.



TYPE VII: Filmlerde görmeye alıştığımız klasik U-Boat silueti bu modelde aittir. Savaş boyunca bolca üretildi ve kullanıldı. Hayli becerikli ve büyük bir gemiydi, ancak gelişen radar ve sonar teknolojileri yüzünden kısa sürede dezavantajlı bir konuma düştü.



TYPE IX: Aslında temel olarak Type 7’nin her açıdan geniden düzenlenmiş bir modeliydi. Daha fazla yakıt, daha büyük bataryalar, kuyrukta bir yerine iki kovan ve genel olarak daha ferah bir iç mekâna sahipti. Ancak yine de savaşın ilerleyişiyle birlikte yetersiz kalacaktı.



TYPE XXI: Klasik denizaltı tasarımlından tamamen farklı bir modeldi bu. Güverdede top ya da kuyrukta kovan yoktu. Şekli nedeniyle su altındaki hızı su üstünden çok daha büyütür ve bu sayede destroyerlerden kolayca kaçabiliyordu. Şnorkeli sayesinde altında dize çalıṣtırılabilir ve radarlara pek göründemeden hava tanklarını doldurabiliyordu. Ne var ki planları uzun süre rafra bekletildi ve ancak savaşın sonuna doğru az sayıda üretildi. Bu modeli ele geçiren Amerikalı ve Rus tasarımcıları yeni nesil denizaltılarını bu taslağa göre hazırlayacaklardı. Kullandığınız zaman aşık olacağınız bir gemidir!



Mürettebat her daim emrinize amade bekliyor.

ki başarınıza bağlı olarak belli bir prestij kazanıyor, bunu da yeni gemi, mürettebat, donanım alabilmek için kullanıyorsunuz. Bir tavsiye, oyuna başlarken biraz kasıp akademi görevlerinin hepsini yapın, böylece iyi bir prestij puanıyla kariyerinize giriş yapabilirsiniz.

TAM YOL!

Silent Hunter 3 oynarken doğrudan bir şeylere kumanda ettiğiniz tek zaman var, o da uçaksavar ya da güverte topunu kullanmak isterseniz mümkün oluyor. Bunun dışındaki her işi emir vererek yapabiliyorsunuz. Eh, ne de olsa kaptansınız! Emirleri arabirimdeki tuşlar ya da klavye kısayolları sayesinde veriyorsunuz, ayrıca yine bunları kullanarak çeşitli subaylardan bilgiler alabiliyorsunuz. Genel olarak arabirim çok temiz ve kullanışlı denebilir, ancak geminin içindeki çeşitli bölümlerdeyken etrafı bakarsanız daha fazlasının olduğunu da görebileceksiniz. Duvarlardaki göstergeler ve düğmelerin büyük bir kısmı süs olmaktan fazlasına yarıyorlar. Mesela kuledeki torpido kontrol panelindeki bir sıra tuş torpil kovan kapaklarını açmaya yarıyor ki bu da çatışmaya daha hazır olmasını sağlıyor. Bunları açmadan atış emri verdiginizde kapak açmak için harcanan fazladan zaman anlık bir atış fırsatını kaçırmamanıza sebep olabiliyor. Tabii her işi emirle yaptırdığınızdan mürettebat çok büyük önem kazanıyor. Mesela dizel motor bölümündeki herkes din ve işinin ustası adamlar olduğunda geminin manevra yeteneği büyük oranda artıyor. Bu yüzden çatışmaya girerken dinlenmiş ve moralı yüksek bir mürettebat çok önemlidir.

Oyun size gerçekçilik seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabilme imkânı sunuyor. Kısıtlı havaya, gerçekçi torpil atış prosedürleri ve daha bir sürü unsuru ayarlayabiliyorsunuz. Ancak tam gerçekçilik seviyesinde gerçekten de ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız lazımdır. Mesela torpil atış hesaplarını çabuk ve verimli bir biçimde yapabilmek gerçekten de zor, bununla boğuşmamak için yapay zekâ silah subayı hale edebilirsiniz. Zaten bir kaptan olarak dikkat etmeniz gereken o kadar fazla detay olacak ki, biraçını subaylara yıkmakta sakınca yok.

SADECE TORPİL DEĞİL

SH 3 sadece denizin dibinde dolaşır gemilere torpil attığınız bir oyun değil. Önceki oyunların aksine bu kez tüm oyun dünyası canlı ve etkileşimli yapılmış. Mesela dost, düşman ve tarafsız gemiler limanlar arasında gerçekçi bir biçimde yol alıyor ya da devriye geziyorlar. Buna ek olarak gözleme ve dinleme istasyonları da oyunda mevcut. Ayrıca çeşitli yerlerde konuşlanmış hava kuvvetleri de devamlı alarm halindeler. Peki,



SILENT HUNTER III

<http://www.ubi.com>

Yapım: Ubisoft	Medya: 1 DVD	Fiyatı: 75 YTL
Dağıtım: Ubisoft	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 12 üzeri
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Ağ		
Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu Co-op, Deathmatch.		
Minimum Önerilen		Hoparlör ve Ses Desteği
1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX 2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX GFX, 2,5 GB HDD		<input checked="" type="checkbox"/> EAX <input type="checkbox"/> 2+1 <input checked="" type="checkbox"/> Stereo
Oyna Alışmak: Normal		İngilizce Gereksinimi: Orta
Grafik		Arıtlar
Ses		Katkısız bir simülasyon, grafikler, ses ve müzik, canlı oyun dünyası, gerilimli atmosfer.
Oynamabilirlik		Yüksek sistem ihtiyacı, bazı program hataları, oynaması çok zaman alıyor.
Multiplayer		Eksiler
Eğlence		
LEVEL NOTU		
Alternatifler: Pek yok		

88

tüm bunlar oyunu nasıl etkiliyor? Çok basit, tüm dost kuvvetler ve dinleme istasyonları ana harekat merkezi sayesinde ortaklaşa çalışabiliyorlar. Mesela siz yüzeyde kaldıkça diğer devriyelerden gelen raporlar haritanızda işaretleniyor, aynı şekilde sizin gördüğünüz hedefler de diğer birimlere iletiliyor. Diyelim ki bir düşman konvoyu yakaladınız ve yeterince uzun süre takip ettiniz. Eğer yakınlarda dosta gemiler ya da uçaklar varsa o zaman bunlar da konvoy üzerine akınlar düzenleyebiliyorlar. Tabii aynı şeyi karşı taraf yapıyor. Herhangi bir şekilde varlığınızdan şüphe edilirse ya da yeriniz tespit edilirse, kısa süre içinde kendinizi hava akınları ve destroyerlerle boğuşurken bulabiliyorsunuz. Bazen tek bir radyo mesajı göndermeniz bile bölgeye devriye uçakları çekmeye yetebiliyor. Ve tabii bir destroyerin yakınlarındayken bir gemiyi torpillemek, hiç ortada görünmeseniz bile bir sürek.avi başlatmaya yetiyor. Doğrusu yapay zekâ da hiç fena sayılmaz. Gerçekçilik duygusunu kaybettirmeden sizi terletebiliyorlar. Sadece bir kez yapay zekânın saçmaladığını gördüm, ancak onda da kusur büyük ihtimalle bir script hatasına bağlıydı, çünkü seferberlik görevi değil önceden hazırlanmış eğitim görevini oynuyordum. Kendi adamlarının eksiklikleri ise yapay zekânın zayıflığından ziyade yorgunluk ya da tecrübesizlik gibi unsurlara bağlı oluyor, ancak dümencinin biraz daha zeki olması ve en azından bir şeरge çarptığında durmayı denemesini tercih ederdim!

BİR GÖREV BİR HAFTA!

Oyun dünyasındaki olaylar gerçek zamanlı olarak gelişiyorlar, bu da demektir ki tek bir devriye görevini bitirmek için bile haftalarca ekran başında kalmanız gerekebilir! Ama tabii ki öyle değil, oyun size zamanı

hayli hızlandırma imkânı veriyor. Ancak normalde harita üzerinde izlerken 1024 kereye kadar hızlandırılabılırken, mesela kuledede durken çok daha azıyla yetinmek zorundasınız. Bunun sebebi grafiklerin hızlanması ve sistem sınırlarını aşmaya başlaması, o yüzden uzun yol haritaya bakarken almak gereklidir. Tabii savaş esnasında zaman hızlandırma seçenekleri çok küçük bir seviyeye inişyor, ama aslında en doğrusu bunu hiç kullanmamak, çünkü en ufak hatada bile hızlandırılmış bir şekilde batırılmak söz konusu! Aslında zaman hızlandırmayı sadece açık denizde kullanmak lazımdır, çünkü ana haritada şehirler sadece bir noktaya belirlenmiş, ama gerçekten o noktadan çok daha büyük bir alanı kaplıyorlar. Limaña hızlandırılmış zamanda yaklaşmaya kalkarsanız bir yerlere bodoslama girmek işten bile değil yani.

Silent Hunter 3 ses ve müzik olarak en az grafikleri kadar iyi. Müzikler filmlerde kullanılabilecek kadar iyiler denebilir. Sesler ise zaten oyuna anlam katan bir diğer unsur. Derinlerde okyanusun dibinden yankılanıp gelen uğultular ya da yüzeyde bir kruvazörenin

dalan Stuka'nın sirenlerini duyarak ortama daha da kapılıyorsunuz. Tabii subayların farklı seslerle konuşuyor olmaları da detaya gösterilen özeni kanıtlıyor.

KADI KIZI U-BOAT

Ancak oyun kusursuz değil tabii, zaten hangisi öyle ki? Sadece Alman tarafında oynayabilmek bir kusur değildir kanımcı, ama eksiklikler gibime geliyor. Belki bir ek görev paketi için saklıyorlardır diğer tarafları, kimbilir? Ne var ki zaman zaman oyunda ortaya çıkan yavaşlama bir kusur ve ileride bir yamayla düzeltilemesi de söz konusu. Bir diğer kusur ise çözünürlüğün 1024x768'e sabitlenmiş olması. Belki programcılar açısından bu gereklidi ama düşük kapasiteli sistemler için oyunu oynamaz kaldığı da bir gerçek. Ve oyunun en kötü yanı, çok zaman alıyor olması! Hızlandırılmış zamanla bile tek bir devriye görevini bitirmek 4-5 saat sürebiliyor, gerçekten o kadar zaman ve sabıra sahipseniz sorun yok tabii, ama ya değilseniz? Ve bir diğer ciddi problem de oyunun kaydetme sisteminden kaynaklanıyor. Oyunun tuhaf bir kayıt sistemi var ve alışmanız biraz zaman alabilir. Ama daha da kötüsü görev içinde kaydettiğiniz herhangi bir oyunu yüklemeye kalktığınızda çökmeye çok meyilli olması. Yükleme sürelerinin pek kısa olmadığını düşünürseniz, bu insanın canını hastılkılıyor.

Fakat şu bir gerçek ki, iyi bir denizaltı simülasyonu yapmayı başarmışlar bu defa. SH 2'den sonra ilaç gibi geldi dersem yalan olmaz. Eksikliklerine rağmen büyük savaşa farklı bir açıdan, bir denizaltının periskopundan bakmak isteyenler için olmazsa olmaz bir oyun Silent Hunter 3. Çok zaman alıyor ama bence buna değer.

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

Şehir savaşı!

PROJECT SNOWBLIND

Cep telefonu çallığında oluşan monitör karlanması



Ishak vatani görevini yerine getirmek üzere Hong Kong'daki birliğine teslim olmuş aslan gibi bir gençtir. Sivilde uzattığı leپiska gibi saçları kazıtmak zorunda kalmış, bu ona biraz dert olsa da artık aerodinamî kazandığını farzederek zügürt tesellisinde bulunmuştur. Ama Ishak bırazdan kişi avlusuna dalan helikopterin attığı füzeler karşısında kendi gelişmiş aerodinamîğinin bile yetersiz kalacağını nereden bilebilirdi? Ve parçalarca olmuş bedeninin gizli bir hükümet projesinde kullanılacağı? Doktorların ve oto tamircilerinin Ishak ile işi bittiğinde o artık 1.2 saniyede Kırım'daki atalarına kadar teknik getirebilen, bütün bir alayın mîntika temizliğini tek başına üstlenebilen bir süper askerdi!

Üzerindeki 20 milyon küsur dolarlık ekipmanla (zimmetli) artık ordunun mali olduğunu yeni yeni anlıyordu. Şafak filan yok artık, bu askerlik bitmez Ishak! Peki, bunu düşmanın yanına mı koyacaktı? Hayır efendim! Mech'i olsun, tankı olsun, düşman komandosu olsun sokak sokak, ev ev temizleyecek savaşın akışını değiştirecekti!



DARACIK DARACIK SOKAKLAR

Artık psikopat programcılar sağ olsun neredeyse her yeni FPS ile grafik kalitesinde çitanın yükseltilmesine alıştık. Hatta bıraz da yüksüsleetik diyebilirim. Ama haksız mıyız? Tabi ki hayır! Ama Project Snowblind'dan bu şekilde bir beklentiniz olmasın. PS2, X Box ve PC için piyasaya sürülen bu Project Snowblind grafik kalitesi ile maalesef kendi kuşağındaki en son oyunların, hatta birkaç yıl öncesinin oyunlarının bir hayatı gerisinde kalıyor. FPS oyuncularının alışkanlık ve ihtiyaçlarını düşündüğümüzde bu oyun için hiç de iyi olmuyor tabii. Ama o kadar da süper olmayan bir FPS de insana iyi vakit geçirtebilir değil mi?

Oyun ile ilgili çok takdir ettiğim küçük ama önemli bazı noktalar oldu. Bir kere oyuna başladığımızda elimizdeki tüfek çok iyi. Oyunun başından sonuna diğer silahların yanı sıra keşifle kullandım. En iyi FPS'lerde bile insanı oldukça rahatsız eden bir eksiklik bu oyunda yok. İlk artısını böylece alıyor. Dahası oyunun tutorial kısmı direk aksiyona girmek şeklinde ki tadından yenmiyor. Zaten FPS'de ne tutorialı kardeşim? İçinde RPG unsurları yoksa bu oyun gibi sade bir oyunda olay gaşet basittir, yürü ve vir! Bir tek kullanma tuşu işi görür, hatta Project Snowblind bunu herhalde konsollarda kolaylık sağlamak amacıyla bir adım daha ileri götürmüştür. Silahı yeniden doldurma ve etkileşim tuşu tek tuşta birleşmiş. İlginçtir herhangi bir karışıklık ve can sıkıcı durum da ortaya çıkmamış.

İş diğer silahlara gelince hepsi bu silah kadar sağlam değil. Ama tabanca bile düşmanı doğru yerden vurdugunuzda çok etkili. Sorun şu ki balistik enerji kalkanı ya da çok hızlı hareket gibi özel güçlerinizi kullanmadan bu oyunda ölmek oldukça kolay. Normalde bir FPS'de belki en can sıkmayacak olay oyun bir konsol portu olunca maalesef cehenneme dönüyor. İstediğinizde save edemiyorsunuz, save odalarını buluyor ya da autosave ile ilerliyorsunuz. Dikkatli ilerlerseniz pek sorun yok ama oyunun ciddi istikrar sorunları olduğundan bazı sistemlerde sıkça masaüstüne düşebiliyor, sinir içeirisinde uzunca bir yeri tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz.





DEUS EX?

Karşılaştığımız düşmanlar olsun, bizim tarafımızdaki ordu olsun hep uzak doğulu modeller ve nınjavari komandolar, ilginç tanklar, helikopterler ve Deus Ex' ten fırlama Mechler bolca çeşit yaratıyor. Ne yazık ki düşman yapay zekası pek yok, yani oyuna bir tad ve lezzet katacak şekilde yok. Yoksa başarıyla saldırıp ölüyorlar yani. Ama her biri farklı olan birkaç süper asker değişik bir tad olmuş. Komutanlarımız arasında bizden önceki modelleri görebiliyoruz. Zamanla kullanmaya alıştığımız yetenekler işi eğlenceli hale getiriyor. Ama maalesef bio enerji miktarımız az olduğundan öyle canımızın istediği sıklıkta kullanamıyoruz. Bu kötü olmuş. Oyuna söyle bir bakınca bariz bir Deus Ex etkisi var ama Deus Ex'in kurgusu nerde, vasat bir FPS olan Project Snowblind nerede yapımcılara sormak gerek.

Oyunun ana sorunlarından birisi ilginç olabilecek bir konu ve sağlam bir oyun olan Deus Ex'e benzer bir konu, atış hatta belki de açıkça söylenneme de bir bağlantı varken bunu düzgün anlatamamış. Oyunu oynarken devamlı bir şeyler anlatılmasına rağmen kendinizi bir hikâyede gibi hissetmiyorsunuz. "Bir şeyler oluyor ama? Hadi bakalım hazırlı ben en iyisi düşmanları öldürüm" şeklinde ilerliyorsunuz. Devamlı araya giren ara sahneler ve aksiyonu coşturmak için eklenen pek çok atraksiyon maalesef başarısız olmuş. Sanki içtenlikten yoksun olmuş, iş olsun diye oraya konulmuş. Mech'in biri duvarları yıkıp Gatling'ile bir sürü dost askeri bittiğinde hiç de şarıtmıyor, etkilenmiyorsunuz. Helikopter katliam yarattığında soğukkanlılıkla ağır makineliye geçip çatır çatır indirebiliyorsunuz. Belki de ben artık çok alışık olduğumdan, ama sanmıyorum. Her şey fazla hazır, fazla alışıldık, bilmem anlatıbildim mi? Doğru anlatılan en klasik hikâye bile etkileyici olurken Project Snowblind bu anlamda, olmamış, bize olayları yaşatmayı başaramamış. Destansı bir hikâye beklemesek de insanı bağlayan bir atmosfer beklemek hakkımız. Yoksa ne

için oyun oynuyoruz ki? Kaptıramadıkten sonra nasıl eğleneceğiz?

THE SOUND OF DYING

Teknik anlamda incelenenek geride bir tek sesler kalıyor. Grafikler vasat demişti, maalesef sesler de buna eşlik ediyor ama ana si lahtaki artı burada da devam ediyor. Tok, sağlam oturaklı bir sesi var. Geri kalan sesler de fena sayılmasa ama işte genel olarak vasatı aşılabiliyor mu peki? Ne yazık ki hayır.. Oyun herhangi bir FPS oyuncusunun zaten ezbere bildiği şekilde ilerliyor. Ekranın sol üst köşesindeki radar sonraki hedefimize ulaşmakta bize yardımcı olسا da pek dönüp bakmıyor. Zaten baksak ta binaların farklı katlarını radardan anlayamadığımızdan pek bir işe yaramıyor. Oyun yeterince sarsıcı oynarken şimdi nereye demedik zaten ya neyse... Sarmıyor, evet sarmıyor, sarmıyor? Kaset başa mı sarıyor yoksa sonuna mı geldik? Cyykkkk...TAK!

Not: Yumatu teyibi olanlar bu sesi bilirler, olmayanlar da bilirler evet, ne yapalım yanı?

Ali Güngör - gali@level.com.tr



PROJECT: SNOWBLIND

FPS

<http://www.projectsnowblind.com/main.html>

Yapımı: Crystal Dynamics

Medya: DVD

Fiyatı: -

Dağıtımci: Eidos Interactive

Orjinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 13+

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: 16 Kişiye kadar

Minimum Önerilen

1Ghz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX	3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX
-------------------------------	--------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX	2+1
Stereo	

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Normal

Grafik

[Progress Bar]

Artılar

Ses

[Progress Bar]

Güzel silahlar, güzel ekipmanlar, özel güçler. Deus Ex ile

Oynamabilirlik

[Progress Bar]

alaklı bir konu. Basit bir

Multiplayer

[Progress Bar]

shooter; hızlı.

Eğlence

[Progress Bar]

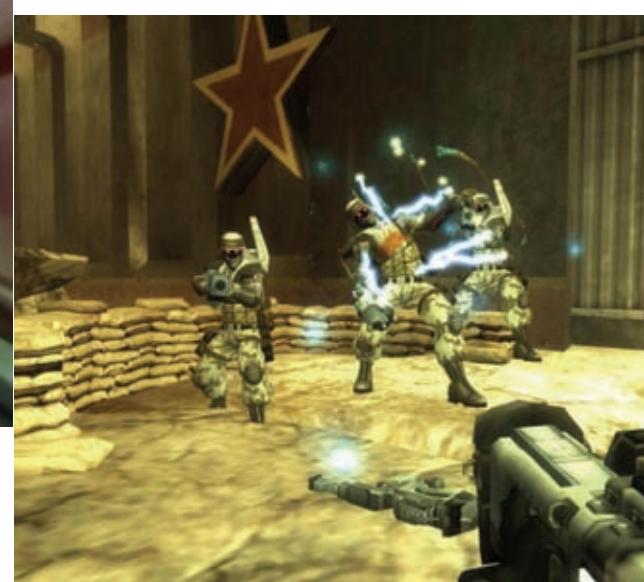
LEVEL NOTU

[Progress Bar]

Eksiler

Alternatifler: Red Faction

60



Yer gök küp

LEGO STAR WARS

Star Wars'ı hiç böyle görmediniz! Ben de görmemiştim ki zaten!

Lego nedir biliyorsunuz değil mi? Hiç Lego oyuncağınız olmadıysa bile mutlaka ismini duymuşsunuzdur. Ben çocukken gelmezdi böyle şeyler, o yüzden de yerli plastik imalatçıları kafalarına göre, benzer şeyler üretip piyasaya sürerlerdi. Fena da olmazdı hani, sonuçta çocuk için önemli olan oyuncağının olmasıdır. Bu arada, "yerli plastik imalatçıları" ne acayıp bir tanımlama oldu böyle yahu? Bir an gözümün önüne plastik kalıp makinelerinin önünde ter döken kızilderili savaşçıları gibi bir şey geldi. Neyse, benim de oyuncaklarım vardı tabii, halen de var. Ama ufak küplerle birseyler inşa etmek belli bir yaştan sonra insanı pek kesmiyor. Haliyle kollarım biraz güçlenince plastik küpleri birakıp briquet ve tuğladan birseyler yapmaya başlamışım. Emin oln bir gere gidemese bile kendi yaptığınız uzay gemisi ya da denizaltının içine girip oturmak ve hayal kurmak kadar zevkli yoktur. En son topladığım hirdalardan gerçek bir Robinson Crusoe salı inşa etmişim ki peder duruma el koydu. Bırakmadı söyle bir yüzdüğünü ya da battığını göreyim, o kadar da emek vermişim. İçimde uktedir yanı.

DARTH LEGO

Günümüzde şehir çocukların eğlencelerini televizyon ekranında arıyorlar ve haliyle başta Lego olmak üzere pek çok oyuncak firması topu atmanın eşiğine gelmiş durumda. Durum böylesiken bir de kalkıp Lego temali bilgisayar oyunu yapılması doğrusu nasıl bir gelişkidir sorarım. Sanki inadına yapıyormuş gibi, Lego'nun tabutuna son civiyi kendi çekicile çakarcasına bir işmiş gibime geliyor. Oyun bir de inadına başarılı ki sormayın! Yapan Traveller's Tales diye pek duymadığımız ama bu türden isim hakkı üzerine kurulu oyunlarda hayli köklü geçmiş sahip bir firma. Lego Star Wars'ı öncelikle PS2 ve X-Box için yapmışlar, ancak PC'ye de uyarlamışlar. Uyarlama deyince aklınıza apar topar yapılmış yarım yamalak bir oyun gelmesin, PC sürümü gayet güzel ve oynanabilir olmuş.

Peki, ne bu oyun, Lego küplerini kullanarak Darth Vader filan mı yapıyoruz?



Değil tabii ki, aslina bakarsanız oyun çok başarılı bir platform/aksiyon oyunu, içinde bolca basit ama zevkli bulmaca da mevcut. Lego ile olan ilgisi ise tüm oyun dünyasının ve tabii karakterlerin Lego bloklarından mamül olması. Aslında Lego teması olmadan da bu oyun gayet başarılı olabilirdi, çünkü tasarım sağlam. Ama nedir, işin içine Legolar ve hafif



esprili bir anlatım da girince Star Wars evreni bambaşka bir anlam kazanmış.

Oyuna Episode 2'den hatırlayacağınız Dexter's Diner bölümünde başlıyoruz ki burası bir anlamda ana menü görevi de görüyor. Oyun ilerledikçe açılan tüm karakterler lokantanın salonlarında dolaşıyor, dışarıdaki otoparkta ise oyun boyunca topladığımız parçalardan oluşan araç kitleri sergilenebiliyor. Ayrıca burada etraftaki eşyaları kurcalayıp bolca para toplamak da mümkün. Ana lokale bağlı dört kapı var ki bunlar sırasıyla Episode 1, 2 ve 3'ü konu alan bölümlere açılıyorlar. Oyundaki bölümler son çekilen üç Star Wars filmi üzerine kurulmuş ve her bölümde ilgili filmden en bol aksiyonlu sahneleri oynamaya fırsatı buluyorsunuz. Konu ilerledikçe seviyeler kısa ve esprili ara sahnelerle birbirine bağlanarak akiyor. Ama dört kapı var dedim değil mi? Eh, dördüncüsünün ardında ne olduğunu bulmak da size düşüyor, ama bunun için bayağı uğraşmak lazım.

ANAKİN LEGOWALKER

Oyuna iki karakterle başlıyorsunuz ancak bölüm içinde farklı karakterler de uygun zamanlarda yanınızda katılıyorlar. Burada karakterler çok iyi kullanılmış, herkesin belirli yetenekleri var. Mesela Jedi karakterler Force kullanarak etraftaki pek çok nesneyi oynatabiliyorlar ve bu sayede çeşitli bulmacaları çözebiliyorlar. Ancak öte yandan hiçbir Jar Jar Binks kadar yükseğe ziplayamıyor, ya da Padme gibi silahını hem dövüşmek hem de yüksek noktalara tırmanmak için kullanamıyorlar. Droidler ise kimsenin açamayacağı kapıları açabiliyorlar. Oyundaki tüm karakterlerin böyle özel yetenekleri var.

Oyunu hikâye modunda oynarsınız ilerlemek için gerekli yeteneklere sahip karakterler mutlaka yanınızda oluyorlar, ancak asla tüm gizli saklı yerbeleri giremiyor, kit parçalarını toplayamıyorsunuz. Hikâye modunda karakterler arasında geçiş yaparak yeteneklerinden faydalana biliyorsunuz. Daha da iyisini ek bir kontrol cihazı takip oyunu iki kişi oynamak, çünkü bu sayede hem bazı bulmacaları daha rahat çözüyor, hem de savaşta üstünlük kazanıyorsunuz. Tek kişi oynarken yanınızda elemanları bilgisayar kontrol ediyor ve ilerlemek için gerekli bulmacaların çözümünde size yardımcı oluyorlar. Ancak savaşta ateşi üzerlerine çekmek dışında pek bir faydalari oluyor, düşmana hasar bile vermeyenler, bu tamamen oyuncuya kalıyor.

Ancak tüm kit parçalarını toplamak için serbest moda istediginiz bölüm baştan oynayabiliyorsunuz. Bu esnada size istediginiz bir grup karakteri yanınızda alma imkânı veriliyor, bir tuşa basarak oyun esnasında hiç bekleme yapmadan karakterinizi eldeki havuzdan herhangi biriyle değiştirebilirsiniz. Mesela Jar Jar'ı kullanarak yüksek bir noktaya zipladıktan sonra hemen R2D2 olup sadece onun açabileceği kapıyı açabiliyor, Darth Maul olup kapının ardından da dağıtabiliyorsunuz. Ama işte burada etrafta topladığınız paraları nasıl kullanmış olduğunuz büyük



önem kazanıyor!

Oyun boyunca etraftan toplayacağınız "paralar" pek çok işe yarıyorlar. Öncelikle topladığınız paralar Dexter'dan çeşitli hileler ve karakterler satın alabilmek için kullanıyorsunuz. Geçtiğiniz bölümlerde karşınıza çıkan tüm karakterleri Dexter'dan satın alabilmek, böylece kullanılabilir eleman listenize katmak mümkün. Tabii özel karakterlerin fiyatlarının hayatı yüksek olduğunu söyleyeyim. Bu arada oyunda ölmek diye bir şey de yok, en azından bildiğimiz şekilde. Sağlığını tüketdiğinde elemanınız dağılıyor ve taşıdığı paralardan bir kısmını etrafına saçıyor. Elinizi çabuk tutup bunları tekrar toplayabilirsiniz, ancak bu her zaman mümkün olamıyor. Bu yüzden para kaybetmemek için kalp şeklindeki sağlıklarını toplamaya ayrı bir özen göstermek zorundasınız. Ama ne kadar kasarsanız kasın ölümeden ilerlemek pek mümkün değil, bazı bölümler

hayli zor olabiliyor. Fakat oyun buna da kendince bir çözüm getiriyor. Öncelikle

otomatik oyun kaydetme sistemi her bölümü tamamladığınızda durumunuzu tamamen yedeye alıyor.

LEGO VAN KENOBI

Oyun sadece platformlar üzerinde oynanıp ziplamaktan ibaret değil elbette, sık sık üzerinize düşman yağılan hareketli bölümler de oluyor. Ve tabii araç bölümlerini de unutmamak lazım, her seferinde farklı araçları farklı açılardan görecek kullandığınız bölümlerden bolca var. Mesela Episode 1 sağlam bir Pod Race içeriyor, Episode 2 içinde birkaç farklı Gunship kullanma bölümü mevcut. Ve Episode 3'ün başında da çok sağlam bir Jedi Starfighter bölümü mevcut. Bunlar simülasyon bölümleri değil tabii ki, hepsi yüksek temposlu shoot'em-up haritaları ancak inanılmaz zevkliler ve oyuna büyük tad katıyorlar.

Doğrusunu isterken oyunla ilgili neredeyse hiç şikayetim yok diyebilirim. Yarı dinamik kamera açıları ve tuhaf klavye kombinasyonuna bile kısa sürede alışmak mümkün oldu. Bazıları ille de kontrol pedi tavsiye etse de, en azından tek kişilik oyun klavyeyle de gayet rahat oluyor. Doğrusu bekłentilerimi aşan bir



LEGO STAR WARS AKSIYON/PLATFORM <http://www.eidosinteractive.com/>

Yapım: Traveller's Tales

Dağıtım: Eidos

Medya: 1 CD

Orjinal Olarak: Yok

Fiyatı: -

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer: Internet

Ağ

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: Co-op.

Minimum

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2 GB HDD

Önerilen

2,2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Hopařlör ve Ses Desteği

EAX
 Stereo

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar

Ses

Yüksek oynamabilirlik,

Oynanabilirlik

şirin oyun dünyası,

Multiplayer

zevkli oynanış,

Eğlence

bağımlılık yapıcı.

LEVEL

Eksiler

NOTU

Klavveye oynamaya alışmak

Alternatifler: Pek yok!

MATRIX ONLINE



Matrix filmlerinden, yarattığı etkiden, felsefesinden bahsetmeye gerek yok sanırı. "What is the Matrix?" sorusunun cevabını öğrenmeyenin kaldığını zannetmıyorum gezegende. Üçleme, Animatrix ve Enter the Matrix'in ardından hikayenin henüz gazılmamış son halkası ile karşınızdayız: Matrix Online

Yurdumuzda internet alt yapısının gelişmesi ile devasa online oyunlara ilgi oldukça arttı. Artık hemen her oyunun takipçisine rastlamak mümkün. Matrix Online pek ses getirmeyen, sorunlu bir beta testi döneminden sonra sonunda piyasaya çıktı. Yapılan tüm olumsuz eleştirilerin ardından harcana- cak vakte ve nakite değer mi hep birlikte bakalım.

PİLİM BEN PİL...

Matrix Online son film olan Revolutions'ın bıraktığı yerden hikâye devam ediyor. Neo'nun sayesinde sağlanan barış ite kaka devam etmekte, bu arada "Exile" diye tabir edilen insan-varı programlar bir bir Matrix'e sığınmakta ve geraltında güçlenmekte. Biz oyna kırmızı hapımızı alarak başlıyoruz. Kısa bir tanıtım bölümünden ve gayet basit karakter yaratma ekranından sonra daha yeni kurtuldugumuz Matrix'e bağlanıp (Jack In) maceramıza



- Abi bu kırmızı haplar ağrı kesici di mi?
- Ne yaptın güzelim sen ya?..

başlıyoruz. Oyunun başında Zion saflarındayız ve görevlerimizi belli bir noktaya gelene kadar sadece Zion kontaklarından, cep telefonumuz aracılığı ile alabiliyoruz. Ancak belli bir noktadan sonra hizmetlerimizi Machines, Human yada Exile gruplarından birine sunabiliyoruz. Bir insan olarak Machines ya da Exiles için çalışabilmek oldukça ilginç. Olan bitene diğer taraflar açısından bakma imkânı sağlıyor.

Matrix Online piyasada bulunan devasa online oyunlardan farklı bir sistem kullanıyor. Bu yüzden pek yabancılık çekmezsiniz. Yine bir LEVEL sistemi mevcut. Sağlık puanınız LEVEL'imize orantılı olarak artıyor. Özel hareketleri yapmak için kullandığınız "inner strenght", diğer oyunlardan bildiğimiz "mana"ya denk geliyor. Bir sonraki LEVEL için gerekli tecrübe puanlarını topladığımız zaman istatistiklerimizi geliştirdiğimiz gibi hafızamız da büyüyor. Ne kadar geniş bir hafızaya sahip olursak o kadar çok program-kod-özellik taşıyabiliyoruz.

FARKLI YÖNLER

Buraya kadar her şey bildiğimiz kuralların içinde. Ancak bu noktadan sonra oyuncu özgür bırakılıyor. Neo'nun 3 dakika 11 saniyede kung-fu öğrenmesi, ya da Trinity'nin helikopter kullanmayı öğrenmesi gibi yeteneklerimin neredeyse tamamı hafızamiza yüklenen şeyler. "Loading Area" denen bölüme geçmeden, daha doğrusu oyunu hiçbir şekilde terk etmeden mevcut yeteneklerinizi LEVEL'ınız dahilinde değiştirmeniz mümkün. Yapmanız gereken tek şey bir telefon kulübesi (Hardline) bulup, Load seçeneğini kullanarak yeteneklerinizi tanzim etmeniz. Tabii her yetenek gökten zembille inmiyor. Yeni bir yeteneğe sahip olmak için satın almanız, bir karakterden loot etmeniz ya da oturup kodunu yazmanız gerekiyor. Oyuna her girdiğinizde aynı şekilde sahip olduğunuz programları değiştirmeniz, alıp satmanız mümkün. Matrix gibi bir ortamda paranın bir anlamı olmayacağından, para yerine "information" geçiyor. Information puanlarını öldürdüğümüz düşmanları loot ederek ayrıca görevleri tamamlayarak edinebiliyoruz. Oyun içindeki tüm alım satım olayları da information ile görüyor.

Mevcut devasa online oyunlarda alıştığımız "bilmem kaç hayvan kesiyim karakterim gelişsin" gibi bir ortam olmadıktan, sürekli görev yapıyoruz. Ama görevler bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlıyor. Dıyaloglar ve amaçlar farklı olsa bile yapılan işlem tamamen aynı olduğundan can sıkıcı hale geliyor.

Aldığınız görevleri tamamladıkça information'in haricinde "reputation" puanı kazanıyorsunuz. Reputation karşı gruplarının size nasıl davranışlarını ve alabileceğiniz görevleri etkilerken, yükseldikçe filmdeki karakterler ile tanışmanızı sağlayabiliyor. Elbette her görevin tek başına koşmak zorunda değilsiniz. Sağda solda boş boş gezen Redpill'leri ekibinize davet ederek bir "crew", bir iki crew birleşerek kendi "faction"ınızı oluşturabilirsiniz.

Bu arkadaş kasklarınıma attığı tekme ile beni saf dışı ediyor ve... Acıdı lan!



LEY





DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oyunun en parlak anları dövüşler sırasında yaşanıyor. Temelde özel hareketi seç, at zarı olayı aynen işliyor. Ancak oyunda "interlock" denilen bir sistem kullanılıyor. Her şeyden önce on kişinin birden bir hedefe dandun girişmesine imkan yok. Aynı anda 4 rakiple dövüşüyor olsanız bile rakiplerin kendi aralarında da sıra tabanlı bir sistem izliyorlar. Aynı anda vuramadıkları için hem ortaya saçma sapan sahneler çıkmıyor, hem de dövüş sistemi içinde oyuncuya belli bir esneklik tanımlı oluyor. Her tur iki taraf birer hareket seçiyor ve bir sonraki tur bu iki hareket karşı karşıya gelip zarlar atılıyor. Tur bitmeden hangi tarafın atağı başarılı bir şekilde gerçekleştirdiğini görebilirsiniz. Sonuç görsel olarak ekrana yansırken bir sonraki tur için hamlenizi yapıyorsunuz. Bu sayede kafasına göre yumruk sallayan adamlar yerine Matrix filmlerindeki lezzette dövüş sahnelerine şahit oluyorsunuz. Başlarda iki tekme bir tokattan oluşan becerilerinizi, yeni programlar edindikçe geliştirebiliyorsunuz. Oyunun başında bir hafta zaman geçirdikten sonra Kung Fu, Aikido becerilerini kullanabilecek hale gelebiliyorsunuz.

Interlock dövüş sistemi çok başarılı ve eğlenceli. Rakibimizin bize ne şekilde saldırdığını gayet net bir şekilde görebiliyor, saldırı, savunma, coder, hacker özelliklerimizi duruma göre gayet rahat belirleyip kullanabiliyoruz. Filmlerde olduğu gibi ateşli silahlardan yakın dövüşten çok daha etkili değil. Hangisine başıvarağınız size kalmış elbette. Awaken özelliklerinden Evade Combat'ı sürekli aktif tutarsanız karakteriniz yakın dövüse girmemek için elinden geleni yapacak ve silahını kullanmaya devam edecektir. Elbette karşınızdaki vatandaş yumruk sallamaya devam edebilir. Bu gibi durumlarda bana Matrix'ten çok Equilibrium dövüş sahnelerini hatırlatıyor. Dövüş anında her hareketi tam yapmayı başaran karakterlerimiz, bazı uçuk hareketlerde modellemenin hezimetine uğrayabiliyor. Bunun dışında görsel anlamda pek sorun bulunmuyor. Özel programlar ve kod saldıruları için kullanılan görsel efektler de oldukça başarılı.

PvP durumlarında da sistem aynı şekilde tırık tırkı işliyor. Duel'ler dışında her oldduğumuzde Auto-Reconstruct oluyor. Kodumuzdan geriye kalan ne

varsı onunla tekrar yaratılıyor. İşin acılı yanı düellolar hariç her oldduğumuzde Loading Area dediğimiz bölüme dönüyor olmamız. Çünkü yükleme süreleri can sıkabiliyor. Ancak karakterimizin ölümü oyundan soğumamıza neden olamıyor. Karakter öldüğünde beli özelliğimizi bir süre kullanamıyor ya da daha az etkili oluyorlar. Ayrıca üstümüzdeki eşyaların bir kısmını kaybedebiliyoruz.

MEGACITY

Oyunda ara yükleme söz konusu değil. Bu yüzden biraz sistem katili (bellek, daha bellek istiyorum!). Oyunun tamamı Mega City'de geçiyor ve mega bir şekilde tamamı bir kerede yükleniyor. Şehrin içindeki her binaya girip çıkabiliyor, her katın her odasına girip ortalığı karıştırabiliyoruz. Şehir dört ana bölüme ayrılmış ve her bölüm kendi içinde mahallelere ayrılmış diyebiliriz. Mega City gerçekten yaşadığı izlemeni verebiliyor. Tabi Smith olayından beri sistem tam manası ile oturmuş değil. Ayrıca hala taze olduğundan oyun da tam oturmuş değil. Yüksek binaların tepesinden şehir manzarası izlerken kaplamaları

MÜŞTERİ HİZMETLERİ SABIR VE SÜRAT TESTİ

Sudan sebep ile CRR çağrıları. Sonuç:

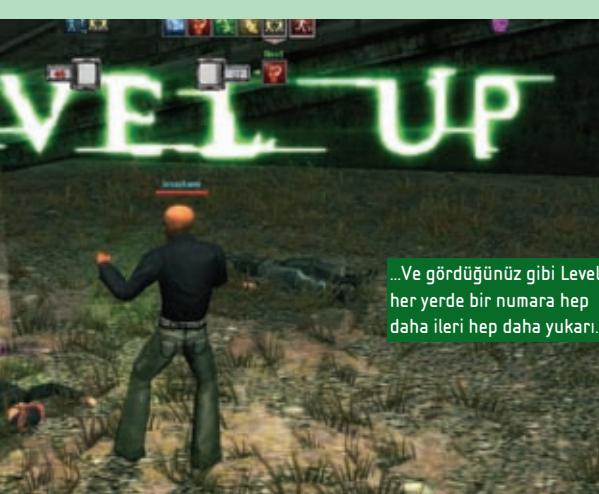
- Takribi bekleme süresi: 3 dakika
- Problemin çözülmeye süresi: 1 dakika
- Narkoz verme süresi: 45 dakika (yanı bayıltana kadar soru sormak)
- Alınan karşılık: 45 dakika sonunda hala aynı şekilde aklı başında cevaplar ve ardından "başka yardımcı olabileceğim bir şey var mı?" sorusunu. Umalım ki müşteri hizmetleri böyle çalışmaya devam etsin. Sırf bu sebepten bile Matrix oynamaya devam edebilir insan. Bildiğimiz ismi lazımlı değil oyunlar gibi haftalarca beklemek zarunda kalmıyzsunuz en basit sorun için.

kaybolan ya da bir yüzü bize göz kirpan binalar görmek mümkün. Blue pill'ler etrafı dolasıyor, şehir trafigi, mazgalдан çıkan karafatmalar, oraya buraya pıslıken güvercinleri ile Mega City gayet kanlı canlı. Şehirde keşfedilecek pek çok şey var. Ancak belli bir seviyeye gelene kadar her yerde dolaşmak akıl kârı değil. Bu yüzden en yakın borudan çatıya tırmanıp bina丹 binaya atlayarak dolaşmanızı tavsiye ederim. Hem eğlenceli, hem de tüm şehri görebilirsiz. "Ne hoplicam ziplicam" derseniz metroyu, ya da "teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanmak istiyorum ben" deyip bulduğunuz hardline'ları kullanabilirsiz. Hardline dediğimiz sevgili ankesörlü telefonlarınız etrafında bir çok oyuncuya rastlayacağınız kesin.

Oyun ile birlikte gayet hoş ancak biraz detay yoksunu bir Mega City haritası geliyor. Ancak bu harita Exile sığınaklarını, başınızın belaya girebileceği gece kulübü veya zibidi barlarını göstermiyor. Bu ve benzeri mekânların çevresi genellikle oldukça zorlu ve tehlikeli NPC'ler ile kaynıyor. Genelde anında kendini



...Ve gördüğünüz gibi Level her yerde bir numara hep daha ileri hep daha yukarı.





Ajanlar mesaien sonra ne yapar sorusunun cevabı.

zi Loading Area da buluyorsunuz. Monolith grafik anlamda çok güzel bir iş çıkartıyor. Karakter modellemeleri çok ayrıntılı olmasa da şehir için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Yeşil tonlarının hâkim olduğu ortamda rüya benzeri buğulu bir hava yakalandı. Matrix havasını gayet güzel yaratıyor. Oyunun en büyük artısı ise müzikleri. Film müzikleri gayet yerinde kulandırmış ve oyun ile en büyük bağıınızı oluşturuyor. Atmosfere girmekteki en büyük etken oldu benim için.

SUPPORT

Matrix Online hikâyesi oyuncuların eylemleri ile yön buluyor. Matrix'in yaratıcısı Wachowski kardeşler oyuna tam destek veriyor ve hikâye onlara ait. Gördüğüm kadari ile oyuncuların en memnun olduğu özellikler haftalık etkinlikler, hikâyeyle yön verebiliyor olmaları ve iş hızı ile imdadınıza koşan müşteri hizmetleri. Hizmet test edilmiş onaylanmıştır (bkz. Müşteri hizmetleri sabır ve sürat testi). Web sitesinde yapılan son duyuruda ise ne grafik ne de teknolojik gelişmelerden bahsedilmiyor. Daha çok içerik, daha çeşitli görevler, yeni aylık etkinlik-

ler ve yeni sinematikler müjdeleniyor. Hatalar hızla temizlenmeye ve sık sık güncellemeler yapmakta zaten. Bu tür oyuncuları hıyat tutacak şey sürekli güncellenen ve yenilenen içerik değil midir zaten? Web sitesinde bir süre dolandıktan ve oyun içinde yaptığı mini testten sonra Matrix Online ekibinin müşterileri ve oyun için gösterdikleri özen beni gerçekten büyuledi diyebilirim.

Matrix Online devasa online oyuların savaşında üst sıralara tırmanabilecek mi bilmiyo-

Allah canımı alsun aynı filmdeki gibi yapmış adamlar. Valla bravo be!()



MATRIX ONLINE SÖZLÜĞÜ

- Redpill :** Aklı başına devşirilmek üzere olan veya devşirilmiş insan evladı.
- Bluepill:** Dünyadan haberini olmayanlar, henüz oyunu almayanlar.
- Jack In/Jack Out:** Matrix'e giriş, çıkış.
- Awaken:** Aklı başına devşirilmiş insan evladının ilk hali.
- Hardline:** Ankesörlü telefon.
- Contact:** Her Angel'in bir Charlie'si vardır.
- Exile:** Matrix'te saklanan programlar.
- Crew:** Morpheus ve yedi küçeleri.
- Faction:** Morpheus ve yedi küçeleri + Niobe ve hayalet avcıları.
- Simulacra:** Yaratıldığımız yardımcı karakterler, "summon" olayı.
- Yetenek Ağacı:** Awaken – bildiğin işinlanmış. Operative – bildiğin Warrior sınıfı. Hacker – bildiğimiz Mage, Wizard sınıfı. Coder – Bildiğimiz Crafter sınıfı ve bu arkadaşların elite versiyonları.
- Information:** Bilgi çağında para.
- Code:** Söylediğimi mi bir de utanmadan?
- Focus:** Gizli saklı iş çevirmek için iyiidir.
- Belief:** Ne kadar inanırsan o kadar yukarı zipler, o kadar sert vurursun.
- Vitality:** Ne kadar vitalsen, o kadar sağlıklı olur o kadar az hasar görürsün.
- Perception:** Çevrende olan bitenden haberdar olup daha hızlı tepki verme, yakın dövüş için iyiidir.
- Reason:** Her şeyin bir sebebi vardır, coder olacaksanız yüksek tutunuz.

rum. Ancak her oyuncusunu ayri ayri başına bastığı bir gerçek. Oynamakta olduğum bir başka oyunda oyunculara yapılan muameleden sonra cennet gibi geldi diyebilirim.

Star Wars Galaxies'in helvasını yemek üzere olduğunu şu günlerde, Matrix Online benim için ilk tercih olacak gibi görünüyor (evet WoW ve EQ2 değil, siz oynayın ben almayayım). Bütün bu iyi özelliklerine rağmen Matrix Online yüz yılın bombası ya da en iyi D00'su kesinlikle değil. Oyunun en büyük sorunu "sadece Matrix fanları için" gibi bir havası olması. Matrix fanı olsanız bile parantez içinde geçen oyundan birine takılıp kaldığınız hoşlanmamanız olası. Oyun henüz çok yeni. Sunucular doldukça eminim ki hikâye hiz kazanacak ve heyecan kat kat artacak. Kılıç kullanıp LEVEL atlama yerine yaptıklarınızın yaşamı nasıl etkilediğini görmek istiyorsanız, bir göz atmanızda fayda var. Alışığınız ve alışmadığınız her şeyle karşılaşmaya hazır olun. Öyle ya da böyle Matrix gerçek oldu. Kafamda delik yok ama masamda monitör var. Kalın sağlıcakla.

Jesuskane - jesuskane@level.com.tr



MATRIX ONLINE

Yapımcı: Monolith
Dağıtımçı: Aral İthalat
Multiplayer: Internet Ağ
Multiplayer Modu: Sadece internet üzerinden oynanıyor.

Minimum	Önerilen
1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

Grafik	<div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #cccccc; position: relative;"><div style="width: 50%; height: 100%; background-color: #ff0000; position: absolute; left: 0; top: 0;"></div></div>	Artılar	Eksiler
Ses	<div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #cccccc; position: relative;"><div style="width: 50%; height: 100%; background-color: #ff0000; position: absolute; left: 0; top: 0;"></div></div>	Oyuncu hikâyeyinin gidişatını değiştirebiliyor. Çalışkan müşteri hizmetleri. Sürekli düzenlenen etkinlikler.	Bazı grafik hataları mevcut. RP olmadığı sürece kendini tekrar ediyor. Sadece fanları için.
Oynanabilirlik	<div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #cccccc; position: relative;"><div style="width: 50%; height: 100%; background-color: #ff0000; position: absolute; left: 0; top: 0;"></div></div>	Community	
Eğlence	<div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #cccccc; position: relative;"><div style="width: 50%; height: 100%; background-color: #ff0000; position: absolute; left: 0; top: 0;"></div></div>	LEVEL NOTU	<div style="width: 100px; height: 10px; background-color: #cccccc; position: relative;"><div style="width: 50%; height: 100%; background-color: #ff0000; position: absolute; left: 0; top: 0;"></div></div>

Alternatifler: Star Wars Galaxies dışında her D00 caizdir!

DEVASA ONLINE <http://thematrixonline.warnerbros.com>

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1
 Stereo

80

Elflerle futbol

CHAOS LEAGUE

Bu ligde küme düşmek yok!



Bir dünya düşünün, ama alternatif bir fantezi diyalogı olsun içinde elfiyle, cücesiyle, yürüyen ölüler ortusuyla. Bu dünyada en sevilen spor Amerikan futbolu olsun, niye demeyin, dedik ya alternatif dünya diye, ötesini kurcalamayın. Bu dünyada futbol takımları da ırklara göre kurulmuş olsun, bir tarafta insanlar, öbür yanda kara elfler böyle, daha ötede orklardan kurulu takımlar olsun. Her maça en olmadık türden sahalarında kafa göz birbirlerine girsınler, kara büyülerle yeri göğü alt üst etsinler, iblisler çağırınlar, kol bacak havada uçuşsun. Hakkeme rüşvet vermek, oyunculara doping uygula-

mak, karşı tarafın izleyicileri arasına holigan salmak hoş görünsün. Ve siz de bu ligde zirveye oynayan bir takımın menajeri olun. İlginç değil mi?

BLOODBOWL

Aslında daha önce yapıldı bu tür oyunlar, mesela Warhammer dünyasında geçen Bloodbowl adlı benzer bir masaüstü oyunu vardı. Ama oldum olası bu tür bir oyunun mantığını çözmemişimdir, savaş istiyorsan meydana çıkarsın, spor istiyorsan sahaya inersin. Yok, eğer çok kanlı bir spor istiyorum dersen, gladyatör dövüşleri diye gayet hoş ve şahsen geri gelmesini çok istedigim antik bir spor türü mevcut.

Ama Chaos League'in esas problemi için orklar olan vahşi bir spor oyunu olması değil. Bu oyunun en büyük problemi doğru düzgün yapılmış olması. Düzgün yapıldığında hangi oyun oynanmaz ki, senelerce sır-

çok zevkli olduğu için bir sürü ipe sapa gelmez oyunu zevkle oynamadık mı? Zaten "oyun oynamanın" gerçek anlamı "kalbin dışına çıkmak" değil midir sanal bir alâmede de olsa? Ama tabii bunu yapabilmek için öncelikle oynamaya çalıştığınız oyunun hem ilgi çekici, hem de oynamabilir olması lazımdır, değil mi? Ama maalesef yapımı firma olan Cyanide bu konuda pek de dikkatli davranışmamış. Cyanide küçük bir firma ve sıradan olmayan spor oyunları yapıyor. Ve aslında sırı bu yüzden Chaos League'in başarılı olmasını dilerdim.

Peki, neyi yanlış yapıyor Chaos League? Aslında çok fazla şeyi yanlış yapıyor, mesela o kadar fazla hata var ki yamamadan çalışmayı pek kabul etmiyor. Ama yamayıp çalıştmak ta pek işe yaramıyor, çünkü oyunun tasarımları kendini oynamamak için elinden geleni yapıyor. Takım kurmak ve maçlara başlamak zor değil, menajerlik ekranları çok karışık sayılmaz, her ne kadar sezon içinde transfer yapmanız gibi basit detaylara bile izin vermese de idare eder.

SALDIRIN!

Ama bir defa maç başladı mı işin rengi değişiyor. Cyanide hangi akla hizmetse oyunu gerçek zamanlı bir strateji şeklinde tasarlamış. Adamlarınıza taktik vermemi filan unutun, onları tipki strateji oynar gibi seçip sahada şuraya buraya tıklayarak yönettiğiniz. İşin acı tarafı, adamlarınız siz emretmediğe hiçbir halt etmeden sahada öylece durup etrafa bakınıyorlar, omuz atıp geçenleri durdurmaya bile çalışmıyorlar! Haliyle oyunda tüm yaptığınız deli gibi sağa sola tıklamak ve saçınızı başınızı yollamaya indirgeniyor.

Bu kadarla kalsa iyi, oyunun arabirimini de size pek yardımcı olmuyor. Ekranın üç tarafı kullanılması son derece zor, ufacık düğmelerle dolu panellerle çevrili. Basit bir büyüm yapmak bile vicdan azabı oluyor. Tabii yapay zekâının arabirimle uğraşması gerekmeyeğinden özellikle yüksek zorluk seviyelerinde takımınızı çiğneyip geçiyor. Ve tabii ki grafikler de hiç başarılı değil. İlk bakışta iyi gibi görünüyor ama kamerayı yaklaştırırmaya kalkınca nevriniz dönüyor.

Uzun lafin kısası, ilginç bir fikir olmaktan öteye gidemeyen bir oyun olmuş Chaos League. Ne spor kısmı, ne menajerlik tarafı, ne de savaşı lezzetli. Elf istiyorsanız Warcraft'a, spor istiyorsanız PES'e devam!

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

CHAOS LEAGUE		STRATEJİ/SPOR	http://www.cyanide-studio.com/
Yapım: Cyanide	Medya: 1 CD	Fiyatı: Yok	
Dağıtım: Strategy First	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 12 üzeri	
Multiplayer: Internet	Ağ		
Multiplayer Modu: 2 Oyuncu Deathmatch.			
Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 700 MB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB RAM, 64 MB GFX	EAX	2+1
		Stereo	
Öyuna Alışmak: Normal	İngilizce Gereksini: Orta	Zorluk: Orta	
Grafik	Artılar	Eksiler	
Ses	İlginç bir fikir, kendince ilginç bir espri anlayışı, ilginç ırklar.	Ayrıntılara sınırlı özensizlik. Kontroller, özellikle de kamera.	
Oynanabilirlik			
Multiplayer			
Eğlence			
LEVEL NOTU	10	36	
Alternatifler:	Pek yok		



Her görev gerçek gibi

SWAT 4

Herkes kurşunu yiinceye kadar masumdur

Acaba polisiye bir olayın çözümü için son çare olmak nasıl bir duygudur? Her türlü iletişim şekli denenmiş ama bir sonuç alınamamış. Bir kavgada ilk vuranın kazandığı kuralından yola çıkararak habersiz bir baskın kararı alınmış. Ya da hayatı tehlikede olan, kurtarılması gereken insanların geriye kalan yaşam süreleri sizin parmağınızın ucunda duruyor. Gerçek hayatı böyle bir kararı ben vermek istemezdim. Herhalde ömründen birkaç sene götürürdü. Çünkü geriye dönüşü olmayan ve bir saniye içerisinde verilmesi gereken bir karar ya doğrudur ya da yanlıştır. Yüzde 50 şans. Murphy'ye göre düşünürsek, genelde verilen karar da yanlış vardır.

SWAT oynarken bu ve benzeri durumlarla oyun boyunca karşılaşacaksınız. Çünkü işiniz bu kararları vermek ve hatta uygulamak olacak. En basit harekattan başlayıp sizin gibi profesyonel timlere karşı girişeciniz operasyonlara kadar 13 görev sizi bekliyor.

Oyunun genel havası tamamen kanunlara uygun davranışmanız gerektiriyor. Yani ateş etmeden önce karşısındakiyi uyarmalı, silahını gerekliyse onu yerden almalı, suçlu veya suçsuz kim olursa olsun kelepçelemeli, takımınızdan birisi vurulduğunda ona göre takımları geliştirmeli ve HERSEYİ merkeze raporlamalısınız. Çünkü bu sayıklarımın hepsini raporladığınızda puan kazanırsınız. Görev bittiğinde ise, zorluk derecesine göre bir sonrakine geçip geçemeyeceğinizi bu puanlar belirliyor. Zorluk derecesi karşınıza çıkan düşmanların da aptal olmasını sağlamıyor. Yalnızca o görevi geçmek için gereken puanı aşağıya çekiyor.

GÖREVE BAŞLARKEN

Oyuna başlamadan önce mutlaka tutorial'ı oynayın. Böylelikle raporlama sistemi dahil bir çok şeyi öğreniyorsunuz. Görevden önce verilen briefinler ve 911 kayıtları tamamen seslendirilmiş ve çok gerçekçi. Görevlerin neredeyse hepsinin gerçek hayatı alındığını tahmin ediyorum. Her görevin tasarımları neredeyse mükemmel düşünülmüş ve görev haritaları en ufak ayrıntısına kadar eksiksiz tasarlanmıştır. Her görevde sizi mutlaka bir sürpriz bekliyor.

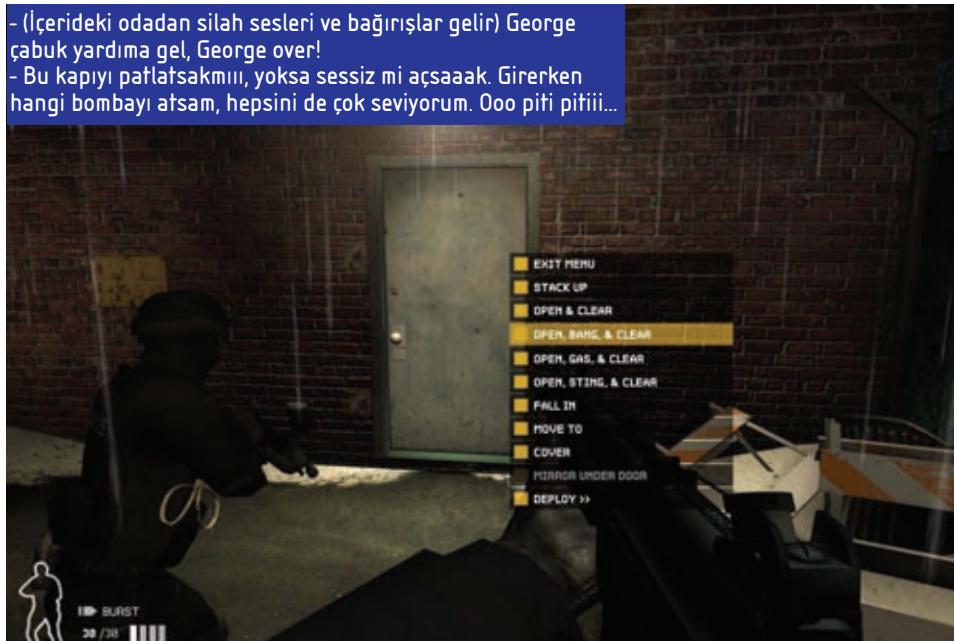
Göreve başlamadan önce silah ve ekipman seçimi yapıyorsunuz. Burada en az bir elemanınızın MUTLAKA kapı altı kamerası alınmasına dikkat edin. Bu alet sayesinde bir odaya girmeden önce içinde kaç kişi olduğunu ve silahlı olup olmadıklarına dair bilgi alabilirsiniz. Bu önemli çünkü görevde her başladığınızda düşmanlarınızın haritadaki yeri değişiyor.

Görevlerin başında bazen size alternatif girişler öneriliyor. Bunlardan birini işaretleyerek tercih etmelisiniz. Benim tavsiyem her zaman arka kapılar olacaktır. Zorluk olmadıkça asla ön kapidan operasyona başlamayın.

Her türlü görevde timlerinizi yönetmeniz çok önemli. Her iki timinizi de, elamanlarınızı en başında bulunan ufak kameradan yönlendirebilir ve emirlerinizi yerine getirmelerini sağlay-

- (İçerideki odadan silah sesleri ve bağırlışlar gelir) George çabuk yardıma gel, George over!

- Bu kapıyı patlatsakmam, yoksa sessiz mi açsaaak. Girerken hangi bombayı atsam, hepsini de çok seviyorum. Ooo piti piti...



bilirsiniz. Emir vermek için tek yapmanız gereken harekâtin yapılmasını istediğiniz yere sağ tıklayın çıkan menüden bir seçim yapmak.

Yanınızdaki kırmızı ve mavi takımlar dışında bina dışında mevzilenmiş iki adet sniper da sizin yönetiminizde. Birisi görüş alanlarına girdiğinde size rapor veriyorlar. Ama ateş etmelerini beklemeyin. Burada yönetimi siz ele alarak siz ateş ediyorsunuz. Sniper ile birisini vururken hedefte sivil veya sizin takımınızdan birisinin bulunmadığına emin olun. Ayrıca vuracağınız kişinin yanına bir başkasının olup arkadaşı vurulunda etrafiayağa kaldırılmayacağından da emin olun. İşinizi hep sessiz halletmeye bakın.

Eğer sessiz bir harekât yapıyorsanız, kilitli bir kapıyı açmak için patlayıcı kullanmayın, maymuncukla açın. Tüm harekât boyunca bizzat işin içinde olmak yerine takımınızı yönlendirin. Bırakın ilk önce onlar odaya dalsın. Onlar ölürseniz görev bitmez ve sonraki görevde gene yanınızda olurlar ama siz ölürseniz görev biter ve harcadığınız tüm zaman ziyan olur.

KOŞMA, YORGUN ÖLÜRSÜN

Eğer sizin içerisinde olduğunuz fark edilirse düşmanlarınız koşturtmaya başlıyor. Gidip bir yerde saklanıyorlar. İşte bu size yeni bir iş açıyor. Çünkü onu gidip bulmalısınız ve bu kaçak sizin daha önce temizlediğiniz bir yere gidip saklanmış olabilir. Bu yüzden takımlarınızı koordineli olarak kullanmalı ve tüm çıkışlarını tutarak hareket etmelisiniz. Eğer bir odaya iki giriş varsa takımlarınızın birisine giriş emri verirken ötekine de sizi izleme emri verin ve odaya aynı anda dalın. Girerken mutlaka elinizdeki ses, gaz ya da parça tesirli bombalardan birisini kullanın. Bazen rakipleriniz ihtarı ya da bombayı yemesine karşın teslim olmayabilir. Bu durumda kafasına mermiyi sıkmak yerine elini vurarak silahını düşünün. Eğer siz viller size yardımcı olmayıp teslim olmuyorsa 8 tuşu ile gözlerine biber gazi sıkın ve gene ihtar edin. O zaman tipis tipis cömeliyorlar.

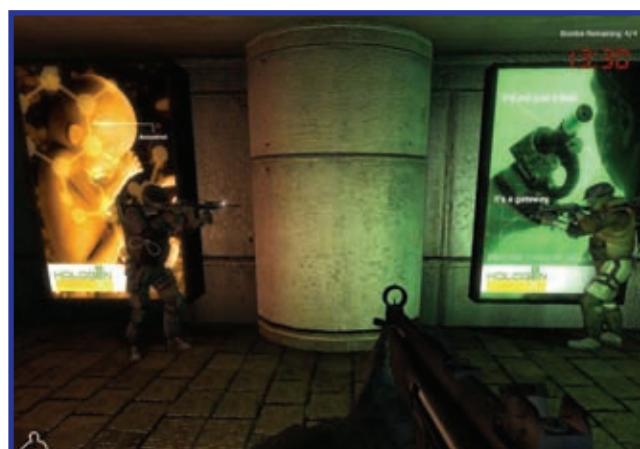
Oyun boyunca çok çeşitli görevlere çıkarılsınız. Bir herkese sizi farklı bir mekâna götürüyor. Her mekân farklı eşyalara ve tasarımlara sahip. Doğal olarak içine girdiğiniz çatışmalarda çevre farklı etkilenebilir. Camlar, şişeler kırılıyor, yangın tüpleri patlıyor... Oyundaki efektler ve sesler mükemmel. Havoc motorunun tüm olanaklarını kullanıyor. Kurşun plastik, metal, cam, ahşap ve ete girdiğinde duyulan ses tamamen farklı. Grafikler ve yansımalar harika. Fakat buna karşın her gülün bir diken var. SWAT oynarken beni en çıldırtan şey görevlerdeki bazı mantıksızlıklar oldu. Daha doğrusu oyunun keyfini kaçırın ayrıntılılık. Bunlardan biriside oyundaki tüm sivilleri bulup kelepçelemeye zorunluluğunuza. Etraftaki tüm teröristleri yok ettikten sonra deli danalar gibi koşu-

şüp gözünüzden kaçan sivil bulmaya çalışıyorsunuz ki bu arayışınız çıldırıcı derecede sıkıcı olabiliyor. Genellikle kapı arkalarına bakmanızı tavsiye ederim. Hele son görevde aradığınız dosya çantasını hemen bulmayacağına eminim. (Benden size ipucu, çanta beyaz ve profesörün yakınında bulunuyor). Halbuki tüm teröristler temizlenmişse herkesin kurtarıldığını ve tüm delillerin toplandığını var saymak daha mantıklı bir çözüm olurdu. En azından herkesi öldürdükten sonra bölüm bitirmek için gerekli puanı topladığımızdan eminsek bölümü bitebilme hakkının verilmiş olmasını tercih ederdim. Çünkü bu araisi cidden COK sıkıcı olabiliyor.

manız da isabetli atış yapmanızı sağlıyor. Maalesef oyunu multiplayer'da test etme imkanım olmadı. Çünkü bir türlü sunucularına bağlanamadım.

SWAT serisi kalite standardını koruyarak gene harika bir oyunla karşımıza çıkıyor. Bu kadar beklediğimizde değişmiş doğrusu. Ama oyun çabuk bitiyor. Bu yüzden ek paketlerle gelecek yeni görevleri beklemek veya (eğer bağlanabilirsek) multiplayerda zaman geçirmekten başka alternatifimiz kalmıyor.

Burak Akmenek- akmenek@level.com.tr



	SWAT 4	TAKTİK/FPS	www.vugames.com
Yapım: Irrational Games	Medya: 2 CD	Fiyatı: -	
Dağıtım: Vivendi Universal	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 7 yaş ve üstü	
Multiplayer:  Internet	 Ağ		
Multiplayer Modu: Var			
		Hoparlör ve Ses Desteği	
1.0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	4.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	 EAX	 2+1
		 Stereo	
Oyunu Alışmak: Kolay	İngilizce Gereksinimi: Orta	Zorluk: Orta	
Grafik		Artılar	Eksiler
Ses		Gerçekçi senaryo ve oynamış.	Bir iki bug,
Oynanabilirlik		Harika efektlər və grafiklər.	görev sonundakı bulunması zor parçalar.
Multiplayer			
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatifler: Rainbow Six Serisi			



CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Bir efsanenin çöküşü!

Amiga'dan beri Championship Manager'i takip ederim. Her yıl daha iyi, daha güçlü ve daha geniş kapsamlı bir oyun buldum karşısında. Çoğunluğun aksine CM3'ten CM4'e geçişten asla şikayetçi olmadım. Oyunun yavaş olmasını problem etmedim. 2D maç motoruna hayran kaldım. Season 03/04'te yapılan değişiklikler ile seri çitayı iyice yükseltti. Fakat o ayrılık haberi tüm CM hayran kitlesinin akılda soru işaretleri oluşturdu. Bir tarafta yapımcı Sports Interactive, diğer tarafta dağıtıçı Eidos. Ayrı ayrı oyun çıkaracaklardı. Üstelik "Championship Manager" markasını da Eidos kapmıştı. Herkes beklemeye başladı. SI'nın yeni oyunu ne olacaktı? Sonunda beklenen açıklama yapıldı ve "Football Manager" duyuruldu. Maalesef bu gelişmeleri yakından takip etmeyenler FM'nin bambaşka bir oyun olduğunu ve yeni gelecek olan CM5'in "esas oğlan" olacağını sandılar. Markasını kaybeden ama kalitesini fazlasıyla artıran FM ortaklısı kasiplik kavurunca, Eidos'un CM'yi geliştirmesi için görevlendirdiği Beautiful Game Studios CM5'i ertelemek zorunda kaldı. Bu dönemde içinde çıkardıkları demo ise tam bir hayal kırıklığıydı. Sonunda beklenen gün geldi ve Eidos, CM5'i piyasaya sürdü.

Buraya kadar olan kısmı işin masalsı bölümüydü. Bundan sonra ise gerçekleri Eidos ve BGS'nin yüzüne vurmak zorundaydım. Oyun piyasaya sürüldüğü gün yapımcı tarafından ilk yama da yayınlandı. Bunun nedeni ise oyunu açtığımızda tam bir hatalar silsilesi ile karşı karşıya kalmamız. Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse, gerçekçi olması gereken bir oyunun bu kavramdan fazlasıyla uzak olduğuna göreceksiniz. Bu yamaya sahip değilseniz oyunda birçok bariz hata ile karşılaşacaksınız. Bunlar arasından ilk olarak fark edeceğiniz şey ise gol yağmuru olacaktır. 5-5, 7-6 hatta internette yayınlanan ekran görüntülerinden birine göre 16-9 gibi bir skor görürseniz şaşırıp kalmayın, hemen yamayı kurun.



MAÇ MOTORU

CM5'te maç motorunu daha güzel bir hale getirmek için 2D olan görüntüyü üç boyutlu hale getirmiştir. Aslında bu oldukça hoş bir gelişme. Fakat maç motorunun sorunu boyutu değil yapay zekası. Zaman zaman hangi futbolcuların sizin takımınız adına oynadığını anlayamıyorsunuz. Henüz bu maç motoruyla ilk tanıştığım maçta defans oyuncularım kalecimden dönen iki topu sık vuruşlar ile tamamlayarak beni dumura uğrattılar.

Aslında dumura uğrayacak birçok durum var: Fut-





bolcuların boşta kalan toplardan kaçması, defans oyuncularının rakibe müdahale etmek için uzun uzun düşünmesi, kalecilerin kaleye gelmeyen topları tokatlayarak kale içine doğru çevirmesi -ki bu sınırlarınızı fazlasıyla zorlayabilir- bunlardan bazıları. Oyuncuların ilerleyişini görünce bu motorun bir buz hokeyi oyuna daha çok yakışacağını düşünmekten kendimi alamadım. Oyuncular sanki koşmuyor da kayıyor gibiler.

Maç motorunda ufak tefek güzellikler de yok değil tabii. Bunlardan biri oyuncu değişikliklerinde anons yapılması. Uydurma bir dilde yapılan aynı anonsu defalarca duyuyor olsak ta bu özellik maç motoruna renk katmış (diğer seslere ise ses bile diyemiyorum). Bir diğer güzellik ise farklı stadyumların farklı çatılarının sahaya düşürdükleri gölgeler. Bu sayede gündüz maçlarında çatıların gölgeleri farklı şekilde gözükebiliyor ve sahanın bir kısmı karanlık olabiliyor (BGS'nin CM isminin üzerine düşürüdüğü karanlığın yanında...). Son olarak da maç motorunun sağında bulunan bilgi ekranından oyuncuların bireysel istatistiklerini ayrıntılı olarak takip edebiliyorsunuz. Sahada kat ettikleri mesafe bile işleniyor.

VERİTABANI

CM serisini diğer menajerlik oyunlarından ayıran en büyük özelliği veritabanının olağanüstü olmasıdır. CM5'te de geniş bir veritabanı mevcut. Fakat yine yamaya sahip değilseniz ve Türkiye Ligi'ni açarsanız iki tane Aurelio veya iki tane Tunçay Şanlı (biri forvet diğeri libero) görmeye hazır olun. Sanırım yapımcılar veritabanını bu şekilde şışirmeyi uygun görmüşler. Bunun dışında altyapınızdan gelen oyuncuların ve oyundaki liglerde mücadele etmeyen küçük takımların birçok oyucusunun yabancı isimlere sahip olduğunu gördüğünüzde şaşırmanızıza neden olacak. Çünkü CM5'i 10 dakika bile oynadıktan sonra göreviniz her gariplik normal gelmeye başlayacaktır. Ayrıca Türkçe karakter desteklemeyen bir fontta Türkçe karakter kullanarak nasıl bir ciddiyetsizlik içinde olduklarını da görebilirsiniz.

Ciddiyetsizliğin bir diğer kanıtı da ilk yama ile derhal düzeltilen haber metinlerinin rengi. Daha rahat okumamız için yama ile bu değişikliği yaptıklarını belirtmişler. Test aşamasında haber ekranını pek kullanmamışlar anlaşılan.

Tabii bu tip ayrıntıların yanında oyuncunun menü ağından da bahsetmek lazımdır. CM4'teki menü yapısı CM5'e aynen taşınmıştır. Fakat bu oyunda farklı olan, menünün ekranı dağılımı. Menülerin bir kısmı ekranın tepesinde, bir kısmı üst başlığın altında, bir kısmı da ekranın en altında. Üstelik girdiğiniz



Football Manager 2005 varken artık CM efsanesi açılmamak üzere kapanmıştır

böülümlere göre alt başlıkların değiştiğini de düşünürsek oyuna hâkimiyetinizi en alt seviyeye iniyor ve CM5'i oynamak tam bir eziyet oluyor.

Oyundaki problemlerden biri de sakatlıklar. FM oyuncularının zaman zaman sıkıştırıcı olduğu bol sakatlık problemi CM5'te tavana vuruyor. Oyuncularınız bol bol sakatlanırken sahaya dönme süreleri en az bir aydan başlıyor. İçinde bulunduğum sezonun henüz ilk yarısının ortasına kadar altı oyuncum en kısası bir, en uzunu üç ay süreli olmak üzere sakatlandılar. Bu nedenle zaman zaman kadro kurmak güçleşiyor.

MULTIPLAYER?

Championship Manager Online yazımıda belirttiğim "Eidos'un kaygıları" düşüncem CM5'in kişi ile birlikte doğrulanmış oluyor. Çünkü CM5'te multiplayer diye bir opsiyon yok. Bu şekilde insanları CMO'ya yönlendirerek bir havuzu iki ayrı muslukta doldurmayı planladıkları açıkça gözüküyor. O havuzu boşalta-

cak musluk sayısını ise tahmin bile edemiyorum.

Peki, bu oyunun hiç mi iyi yönleri yok? Elbette var. Öncelikle oyun oldukça hızlı. Hatta CM3 döneni hatırlatacak cinsten. Sisteminize göre seçebeleceğiniz lig sayısı CM4 ve FM'ye göre çok daha fazla. Ayrıca "continue"ya bastığınızda ekran kararip bekleme durumuna geçmiyorsunuz. Yükleme arka planda gerçekleşiyor ve siz diğer işleriniz ile uğraşabiliyorsunuz. Maç motorunda da her ne kadar saçılıklar gözükse de oldukça güzel goller izleyebiliyoruz.

CM vs. FM

Bir çok kişinin kafasında ve internet üzerindeki bir çok oyun tartışma platformunda "FM mi CM mi?" sorusu oldukça yaygın. Birbirine rakip oyuncuların karşılaşmalarında hiç bu kadar net bir sonuç ortaya çıkmamıştır herhalde. Bu soruya verebilecek tek cevap CM5'ten uzak durmanızdır. Böylece "Championship Manager" ismini hep iyi hatırlarsınız. Bu isim en azından bunu hak ediyor. Ayrıca isimle bu derece tezat oluşturan bir başka yapımcı daha yoktur herhalde :)

İlk yama ile birçok sorunu halletmiş olsalar da piyasaya çıkan versiyonu ile CM5 tam bir hayal kırıklığı. İsmi sayesinde hak etmeyeceği bir satış rakamına ulaşacağını kabul etsem de bu oyundan sonra kimsenin gelecek yıl Eidos ve BGS etiketlerini üzerinde gördüğü yeni bir CM oyununu almayacağına eminim.

Şefik "Rocko" Akkoç - rocko@level.com.tr

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

SPOR

www.championshipmanager.co.uk

Yapımcı: Beautiful Game St

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Eidos Interactive

Orijinal Olarak: -

Yaş Sınırı: 3+

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

800MHz CPU, 2GHz CPU, 512MB
256MB RAM, 4MB RAM
GFX, 400MB HDD

Önerilen

Oyna Alışmak: Kolay	İngilizce Gereksinimi: Az	Zorluk: Az
Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>	Eksiler
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Oyun oldukça hızlı ve tan bir sistem dostu, kariyerli ve saygı duylu bir isme sahip</div></div>	Multiplayer yok, sesler kötü, maç motoru sirk gibi, menülere alısmak zor
Dönüşümlilik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>	
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>	
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>	

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX 2+1

Stereo

Alternatifler: Football Manager 2005

42

Robots

Cıvata ziyan etmenin binbir yolu

Çocuklara ve gençlere yönelik filmlerin fincanlarının, tişörtlerinin, kalem kutularının, fast food menülerinin sanki film bir parçası olmuşçasına ortaya çıkmasına alıştık. Bunları tüketmeye de alıştık. Sözgelimi şu anda masamda Harry Potter'lı bir kola bardağı, Incredibles'lı bir mendil kutusu, Storm Trooper'lı bir anahtarlık (onun yerini apayrı olsa da masada duruyor işte), Nemo'lu bir not defteri var. Bir de Robots'lu bilgisayar oyunu. Oyunlar eskiden bu yan sanayinin bir parçası değildi ama şimdilerde "nerde animasyon bir film orda bir oyun" formülüyle yürüyor işler. Ve tıpkı fincan, tişört, defter gibi bu oyunların da ucuz malzemeden ve kolayca tüketilebilir olmasına özen gösteriyor üreticileri.

LEVYELİ HAREKET ENGELLENEMEZ!

Robots çok güzel bir film değildi. Vasat da denebilir, yavan da. Zaman zaman sıkıcı, nadiren eğlenceli, geri kalanı da boş gözlerle izlenecek türden bir film. Aşağılamak gibi olmasın ama Robots'un oyunu da bu tadı yakalamayı başarmış. Zaten oyunun en başarılı yanı, filmdeki atmosferi taşıyıyla ile taşıması. Bunun iyi bir fikir olup olmaması ise ayrı konu.

Filmi gibi oyunu da öncelikle çocukların hedeflediğinden Robots'u oynarken "yüksek" beklenilerini bir yana bırakmanız gerekiyor. Mesela: Filmde uyarlama bir oyunda en azından seslendirmele rin, ara videoların, diyalogların tatmin edici olmasına bekliyor olabilirsiniz. Ama abartmayın, bu sa dece adet yerini bulsun diye yapılmış bir oyun. Filmde çarpıcı olmayı başaramayan diyaloglar, oyunda içiye yayılmış kalmış. Rodney'nin babasının ağzından anlatılan hikâyede, asıl karakterimizin doğru düzgün bir repliği bile yok. Yani, oyunda iletişim genellikle karşınızdakinin monologunu dinlemekten ibaret. Biri görevinizi açıklıyor, siz de isteneni yapmak üzere mesaiye başlıyorsunuz. Görevler de kendini tekrar eder nitelikte. Genellikle tek yaptığıınız şema ve vida toplamak. Tabii ki bu görevler sırasında ezmeniz gereken düşmanlar, nasıl ulaşacağınızı bir çırıplı göremediğiniz platformlar, açmanız gereken kapilar da çıkacak karşınıza.

Heyecanlı bir mucit mi, asosyal bir psikopat mı?
Rodney elindeki aletle ve konuşma balonundaki daimi 3 noktasıyla daha çok ikincisini andırıyor.



Bunlar her LEVEL'da farklılaşsa da oyunun tekdüze gidişatını değiştirebilecek güçte degiller. Bu rutin gidişatın tek farklılığı Rodney'nin tostoparla olup yarıştığı bölümler yaratıyor ama yetmiyor. Bir bölüm bitirip yenisine başlamak için geride tek bir motivasyon kaynağınız kalıyor; ara videolar. Oysa bu konuda da haberler pek iyi değil.

AH BİR GAMEPAD OLSA...

Videolar hem çok kısa hem de görüntü yumuşasın, daha güzel görünüşün diye sanki biraz fazla bulanıklaştırılmış. Filmden alınmış olmalarına rağmen pırıl pırıl, film kalitesinde videolar beklemeyin (beklememek Robots'taki en kıymetli erdeminiz, unutmayın). Zaten seslendirmeler de yetersiz ve kısır olduğundan, oyunun filmden beslenebilecek önemli yanları açıkta kalıyor.

Ama bu demek değil ki grafikler yerlerde sürüngüyor. Bugünün oyunlarındaki ortalamayı tuttururan, iddiásız olsa da silik kalmayan, işini yapan bir grafik motoru var oyunun. Sorun, bu 3D evrenle oynamanın tam bağıdaştırılmış olması. Özellikle kamera açıları insanı ypratacak kadar dertli. Oyunda 3 kamera arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama çoğunlukla üçü de esas göreviniz gereken noktayı saklamayı başarıyor. Zorlukla tırmandığınız bir platformdan diğerine atlama için doğru görüş açısını bulmaya çalışmakla geçiyor vakit. Sonra düşüğorsunuz ve aynı 15 platformu bir da-

ha zıpliyorsunuz. Kamera dahil tüm kontroller klavyeden yapıldığı için gamepad'ı olmayanlar epeyce yaşayacak bu durumu.

Oyun ilerledikçe zorlaşmaya ama daha akıcı bir hale geliyor. Belki de aksayan yönlerine uyum sağladığınız ya da "beklentileri sıfırlama" yeteneğine kavuştuğunuza için ufak tatlar da almaya başlayabiliyorsunuz. Oyunun incelemesini yazmak durumunda olmadığınız için o anın gelmesini bekleyebilirsiniz tabii ama filmi sevdığınız bir şans vermenizi öneririz.

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

ROBOTS

AKSİYON/ADVENTURE

www.robotsgame.com

Yapımcı: Eurocom

Games Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtımci: Vivendi Universal

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: Yok

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1,5 GB HDD

Önerilen

1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFXgamepad

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Düşük

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Filmi çok sevenler için ideal.

Ayrıntılara sinmiş özensizlik.

Oynanabilirlik

Küçük yarış oyunları.

Kontroller, özellikle de kamera.

Multoplayer

Eğlence

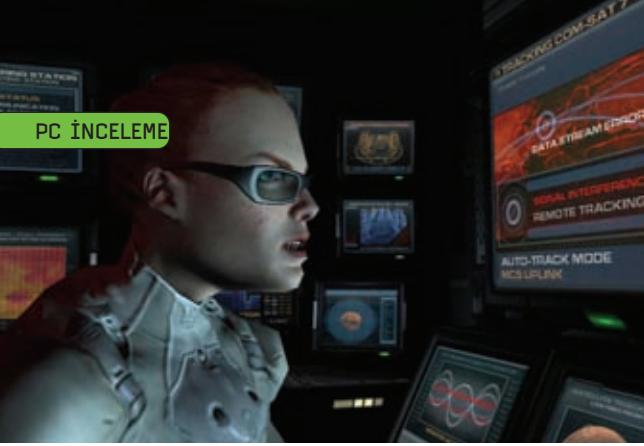
LEVEL NOTU



Alternatifler: Shark Tale

60

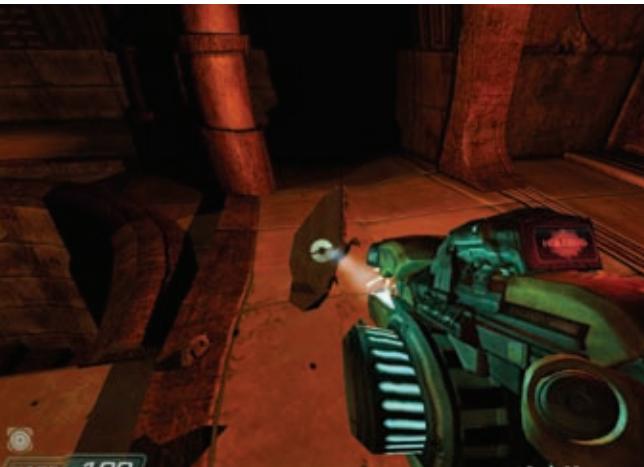
ROBOTS



İşıkları kim söndürdü?

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Farklı asker, aynı cehennem...



- Abi biz ne yapıyoruz burada ya?
- Yavrum kaç defa söyleyeceğim? Bekliyoruz!
- Neyi be abi? Bunaldım ben bu dolabın içinde ya!
- Birazdan bir asker geçecek buradan, onu bekliyoruz.
- Ya geçmezse herif?
- Mecburen geçecek, başka yol yok gideceği. Geçerken de şu ortadaki sağlık paketini alacak. Aldığı zaman da biz atlayacağımız üzerine, tamam?
- Ya almazsa?
- Öpe öpe alacak, bize gelene kadar bir sürü arkadaştan daha geçmesi lazım, kesin olacaktır.
- Aha, geliyor abi adam! Eeee, baktı baktı almadı bu herif sağlık paketini ama?
- Lan? Alsana olm şu paketi! Almıyor herif yaaa! Hayaaaa!
- Abi çıkalım biz yine de?
- Oğlum paketi almazsa kapı açılmıyor ki! Şimdi ayvayı yedik! Gitti herif!
- Ühü, ya ben bunaldım çıkmak istiyorum yaaa!
- Lan sis sen de, zaten pis pis küküt kokuyorsun daracık yerde burnumun direği kırıldı! Gitti canına yandığımın adamı paketi almadan yaaa. Hay yaaa!

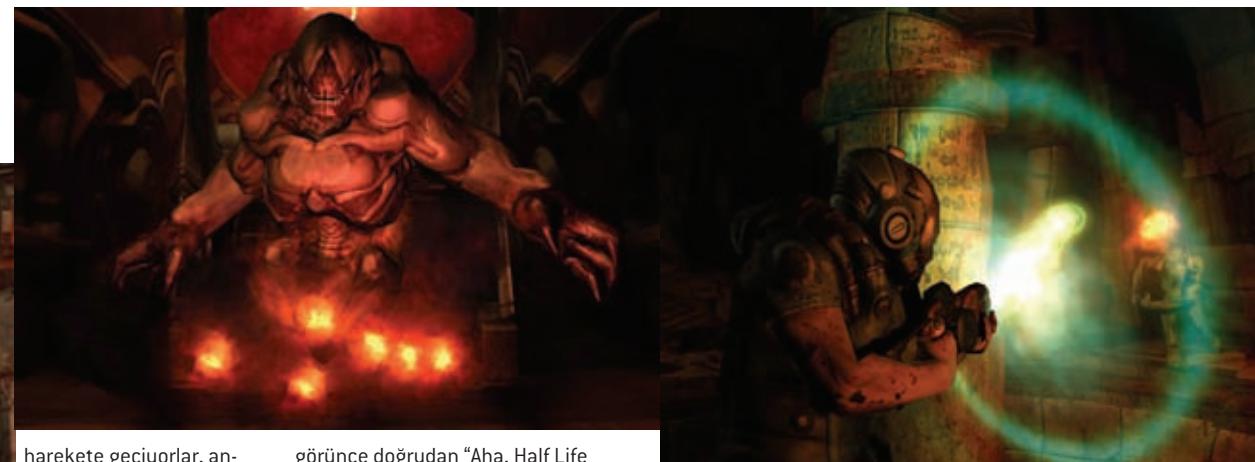
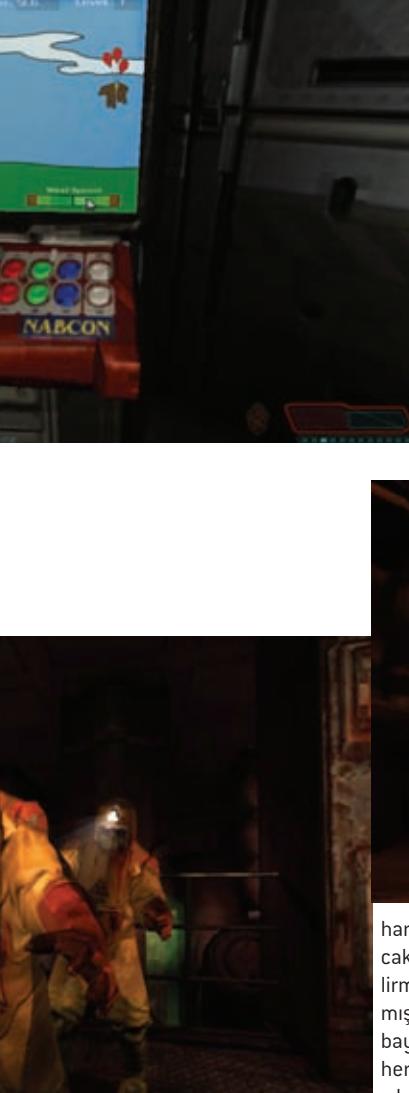
KARANLIK YERLER

Şimdi size bir soru: Gerçek kötü kimdir? Cehennemde kendi işine gücüne bakan iblisler mi? Ne de olsa orası onların mekâni. Yoksa onların mekânına destursuz girip nanık yaparak yok edilmeyi hak eden kayıp Mars uygarlığı mı?



gi mi? Ne diye portal açarsınız olur olmaz yere, değil mi? Peki ya insanlar? Hadi Mars'a üs kurdunuz, cehenneme kapı da açınız, üssünüze yerle bir etirmeyi de başardınız. E peki ne halt etmeye dönersiniz geriye? Baktın üs dağılmış, dönme geri işte! Hadi döndün, ne halt etmeye gidip yanarlı dönerli boyut kapısını kurcalarsın? Üç yaşında bebeye göstersem "Abi, bu boyut kapısına benzıyor, hiç kurcalamayalım bence!" der yani, o kadar da mı akıl yok eğitimli askerlerde? Ama tabii o zaman ek görev paketi nasıl yapılacak, değil mi?

Resurrection of Evil bir ek görev paketinde bulmayı umduğunuz yenilikleri içeriyor ve belki birazcık daha fazlasını, ama çok ta fazlasını değil. Öncelikle oyunun karanlık ve ürkütücü atmosferinin az çok korunduğunu söylemem gereklili. Daha ilk dakikadan itibaren olur olmaz yerde karanlıkta kalıyor ve inceden paranoida yaşıyorsunuz, çünkü karanlıkta sürprizler olabiliyor. Ya da olmayıpabilir, zaten işin özü de bu ya, bilinmezlik. Ancak bu defa oyunda sağda solda bulduğunuz mesajlarla bir hikâye oluşturma çabasına rastlanmıyor. Neden? Çünkü zaten artık hikâye ortada ve ilk dakikadan itibaren ne yapmanız gerektiği de bariz. Bu yüzden Doom 3'ün zaman zaman düşük tempolu olan gerilimli atmosferi burada yerini gittikçe daha da artan bir çatışmaya dayalı aksiyona bırakıyor. Oyun gittikçe daha da zorlaşıyor, düşmanlar daha da sağlam karşınıza çıkıyorlar. Bu arada, tipki orijinal oyunda olduğu gibi neredeyse tüm canavarlar belli durumlarda



lerdi. Yine var o olay ama eskiye oranla daha az en azından.

AÇ KANATLARINI

Tabii ilk oyundaki olayların üzerinden iki sene geçmiş olduğundan bu defa farklı bir askeri canlandırmıyoruz. Ve haliyle karşımıza yeni canavarlar çıkıyor, çıkışma ayıp olurdu. Bu canavarların içinde en sağlamları da hali hazırda cehennemde ikamet etmekte olan ilk oyundaki çığın bilim adının peşinize saldığı avcılar. Niye peşinize saligor bu herifleri? Çünkü oyunun başında elinizde geçen tuhaf artifact kendisine açıcı lazım. Ama ilk oyundaki nane değil bu, bunun olayı bambaşka. İlk başlarda pek işe yaramıyor, ancak oyun ilerledikçe ve siz peşinize takılan üç avcı iblisle tek tek kâşıp onları yendikçe elinizdeki artifact yeni güçler kazanıyor. Önce "Hell Time" gücüne kavuşuyorsunuz ki bu aslında zamanı yavaşlatma imkanı sunuyor. Sonra "Berserk" ve "Invincibility" güçleri alıyorsunuz, yani orijinal Doom'da nadiren bulduğunuz power-upların işini görüyor bu nesne. İlk başlarda bu güçlere pek ihtiyacınız olmadan da diğer silahlara rahatça kâşılıyorsunuz, ancak oyun ilerledikçe özellikle Hell Time kullanılması elzem bir hal alıyor.

Tabii ek görev paketinde yeni silahlar da var, ama bunlar klasik FPS silahları. Tabanca, makineli, pompalı, roketatar filan. Roketatar en güçlü silah ama cephanesi çok bol değil. Öte yandan bir Doom 2 klasiği olan kısa namlulu çifte bu ek görev paketinde sağlam bir dönüş yapıyor. Yakın mesafede hedefi katır gibi tepen alet hayli sağlam gürlüyor ve etrafı dikkatlice bakarsınız cephanesiz de kalmazsınız. Ve bir silah daha var ki

harekete geçiyorlar, ancak malzeme alınca beşirmeleri nispeten azaltılmış. Zaten Doom 3'ün en bayık yanlarından biri de her adım başı karşınıza çıkan bu tuzaklı nes-

geürünce doğrudan "Aha, Half Life 2!" diyeceksiniz. HL 2'deki Gravity Gun'a çok benzeyen bu alet etrafındaki ivr ziviri yakalayıp hedefe atmanızı tanıyor. Ama fazla-dan düşmanın attığı plazmaları ya da uçan kafatasları gibi ufak tefek düşmanları da havada yakalayıp düşmana geri postalamanıza imkân tanıyor. Hoş silah, ama çok yoğun çatışmalarda kullanması pek o kadar da kolay değil.

Tabii bir de işin multiplayer kısmı var. RoE yeni haritaların yanı sıra 8 kişilik multiplayer desteği sağlıyor. Tabii bu zamanda 8 kişi multiplayer komik bir rakam,

ama haritalar nispeten ufak olduğundan çatışmalar şiddetli oluyor. Zaten bu grafikleri kaldıracak 8 bilgisayarı bir araya getirmek de ayrı bir dert olur. RoE grafik açıdan en az Doom 3 kadar etkileyici, ama sanırım fazladan bir şeyler daha katmışlar ki, Doom 3'ü tam detayda haldir haldir çalıştırın sistemim ek görev paketinde nefes darlığı çeker oldu. İş grafik karında bitiyor tabii, 512 MB'lık yeni kartlardan lazım eger grafikleri köklemek isterseniz.

Resurrection of Evil eğer Doom 3'ü çok sevdiyese niz kaçırılmak istemeyeceğiniz bir ek görev paketi olmuş. Orijinal oyunun yarısı uzunluğunda, ama en az iki katı yoğunluk ve tempoda bir oyun bu. Doom 3'ü sevmemişseniz diyecek bir şey yok zaten.

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

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

FPS

<http://www.doom3.com>

Yapım: Nerve/id Software

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Activision

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 18 üzeri

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: 8 Oyuncu Deathmatch, CTF.

Minimum

Önerilen

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX
-----------------------------------	---------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX	2+1
Stereo	

Oyna Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

İlginç yeni silahlar, yeni

Multiplayer seçeneği sınırlı, düşmanlar, iyi çevre tasarımı, silahlar dengesiz.

Oynamabilirlik

düşmanlar, iyi çevre tasarımı,

Multiplayer

yüksek tempo.

Eğlence

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Far Cry, Half Life 2.

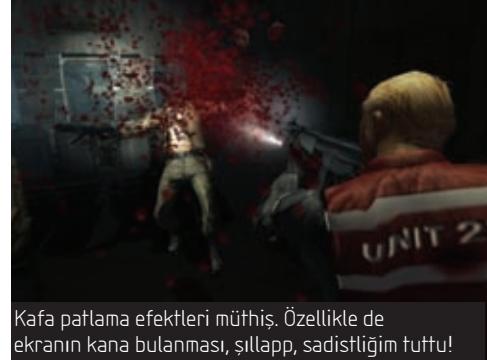
84



Hem ikiye teksiniz, hem de sallanmaktan nişan alamıyorsunuz. İmami çağırıksak iyi olur!



Oyunun birçok noktasında buna benzer pozisyonla karşılaşıyorsunuz. Sadece tuşlara kıracasına basın.



Kafa paçlama efektleri müthiş. Özellikle de ekranın kana bulanması, şıllapp, sadıslığım tuttu!

COLD FEAR

Alone in the Dark'ın yapımcıları yıllar sonra yeniden Survival Horror türünde bir oyun hazırladı.



Uzun olmadıkça, gemi ile yapılan yolculukları her dam sevmiştirdir. Zaman bir başka geber gemiyle. Özellikle de vapur seferleri. Soğuk havaya aldırmış etmeden teras kısmında oturulur, tatlı bir rüzgâr eşliğinde (zatürree olmadan) çaylar yudumlanır, sıcak simit ufak yenilir, bir kısmı martılara atılır, derken iskele gözükür ve heyecanlı heyecanlı vapurdan inilir. Yok, bu böyle dört duvar arasında olmayacağı. Siz en iyisi mi biraz bekleyin...

(Bir saat sonra Kadıköy-Beşiktaş vapur sefer hatında, çay ve simit eşliğinde yazılmaya başlanan müsvette) Evet, şimdi oldu işte. Ne diyoruz? He, gemi, tamam. Bir gemi, bir insanın hayatında işte en fazla bu kadar rol alır. Eğer daha fazla rol alıysa, orada kesin bir takım olaylar söz konusudur. Aynı birazdan inceleyeceğimiz Cold Fear'da gerçekleşen olaylar gibi. Cold Fear Alone In The Dark'in açıcıları olan DarkWorks'un mutfağından çıkan son lezzet. Şu atıştırdığım bayat simit ve etrafında turlayan martı üstüne yemin ederim ki, uzun süre gemi ile seyahat edemeceksiniz.

BİR GECE ANSIZIN GELEBİLİRİM

Tom Hansen, bir sahil güvenlik görevlisidir. Gecenin bir yarısı şüpheli bir Rus gemisi, ne olduğu belli olmayan sinyaller yollamaktadır. Tom ve ekibi gemiyi kontrol etmeye gider. Siz başlangıç videosundan belki gemide neler olduğunu biliyorsunuzdur, ama Tom bundan bihaber şekilde kendini güverteye atar. Karşılaştığı manzaraya dehşete düşen Tom, artık bu cehennemin bir parçasıdır. Göreviniz basittir; gemide nelerin olup bittiğini öğrenmek, sağ insan varsa (!) bulmak ve korumak, daha sonra da bu cehennemden tek parça kurtulmaya çalışmaktır. Sizi temin ederim, bu okunduğu kadar kolay olmayacak. DarkWorks elinde geleni ardına koymamış.

İçinde bulunduğunuz gemi kusursuz tasarılmış ve tam anlarıyla fırtınaya teslim olmuş durumda. Güverteyi tokatlayan dalgalar, yürek hoplatan gök gürültüleri ve müthiş bir hızda esen rüzgâr... Hepsini hissedebiliyorsunuz. Beşik gibi sallanan gemide asla sabit duramıyor, güvertenin çeşitli yerlerinde sürüklenebiliyor, denize bile düşebiliyorsunuz. Görüş alanınızı bozan yağmur damlları, kulak tırmalayan ho-



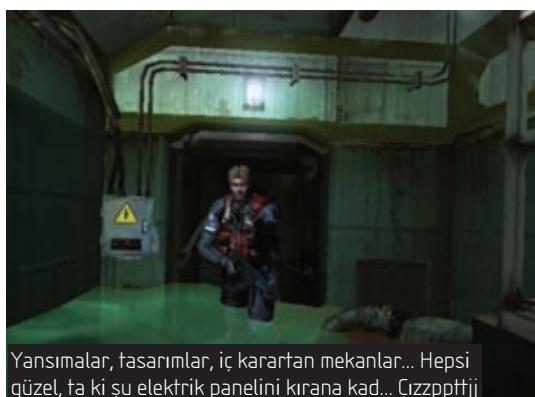
murtular ve kan kokan dar koridorlar sayesinde kendinizi fırının ortasında hissedebilmeniz kaçınılmaz. Grafik gücü sisteminiz zorlamayacak şekilde çok iyi kullanılmış. Girdığınız her oda sizi biraz daha tedirgin ediyor ve oyunu diken üstünde oynuyorsunuz. Bu duygular korku oyununda olmazsa olmaz. Tedirgin ve az sonra ne olacağının habersiz olmanız gereklidir. Cold Fear da bu konsepti oldukça iyi başarmış. Bir sonraki odada neyle karşılaşacağınızı tahmin edemiyorsunuz.

KONTROL SİSTEMİ

Cold Fear, kontrol sistemi ve kamera açıları bakımından biraz alışılmışın dışında. Kamera açısı hem üçüncü kişi açısından hem de sağ omuz arkasında olabiliyor. Resident Evil 4 oynadığınızda, bu sisteme yabancılık çekmeyeceksiniz. RE4 dedik, dedik ama başarılı demedik! TPS şeklinde oyunu oynarsanız nereye bakacağınızı asla yönetemeyorsunuz. Oyunun size verdiği kamera açısıyla idare etmemelisiniz ki bu açı çok yetersiz. "Etrafta ne var ne yok, kaç düşman var, nerede saklanacak bir delik var?" diye meraklandığınızda, omuz arkası kamera açısına (sağ klik) geçmek durumundasınız. Bu açıdan neyseki sabit degilsiniz, yavaş da olsa karakterinizi hareket ettirebiliyorsunuz. Tom'un her silahında bir lazer işaretçi var, sözde istediğiniz gerek nişan alabilmenizi sağlıyor. TPS açısından (Shift) sadece gövdeye, omuz açısından ise istediğiniz bölgeye nişan alabiliyorsunuz fakat karşılaşığınız yaratıkların çoğunu kafalarından ölebildiğini anlayınca kısa bir şok da yaşamamak elde değil. Ya headshot yapacaksınız, ya da düşmanı yere serdikten sonra kafasını ezeceksiniz. Kafaya fare ile nişan almak kapalı alanlarda kolay olsa da, açık alanlarda bir yarattığı öldürmek zor. Sallanan gemiye paralel olarak namlunuza zaptetmek oldukça zor olmuş.

ÖL YA DA ÖLDÜR

"Eğer görevler şahane ise, belki bu sınır kontrollerle de ilerleyebilirim" düşüncesine sahipseniz, fazla umutlanmayın. Oyunun geneline bayat görevler hakim. Bulduğunuz kapı kollarını, 'o koridor senin bu kamara benim' şeklinde kaplı kapılar deniyor, zamanla kaptığınız kodlar ile daha önce girmediğiniz kapıları açıyor, 'kapı elektronik olarak kilitli' yazısını gördüğünüz kapıların yanındaki elektrik panelini kırmayı bulmacalarıyla boğuşup duruyorsunuz. Bu koştururma da



Yansımalar, tasarımlar, iç karartan mekanlar... Hepsi güzel, ta ki şu elektrik panelini kıranı kad... Çizzpptjjj



öyle farklı mekanlar arasında değil, onlarca kez gezdiğiniz ve yüzlerce kez öldürdüğünüz yaratıklar arasında olunca, görev geçmek işkence halini alıyor. Hele güvertenin sağ tarafında ritmik bir şekilde gemiye çarpan iki dalga var ki, hiç sorma yin! Aynı sahneleri yaşamamaktan aha şu yanında uçan martı gibi oldum: Monoton ve sınırlı (inatla simit atmıyorum da).

Cold Fear, karşılaşacağınız düşmanlar bakımından oldukça zengin. Her biri kendine has bir yeteneğe sahip. Kimi hızlı, çok iyi silah kullanan, cesetlerin içine girip ayağa kaldırın, kimi de karanlıkta çok iyi görebilen, çevre ile kamufle olabilen, kuvvetli yaratıklar olabiliyor. Buna karşı da sizde tam teşekkülüsunuz. İster kendi silahlarınızı (Shotgun, Ak-47, alev silahı, Speargun, Grenade Launcher) kullanın isterseniz de çevredekileri kullanın (elektrik panelleri, petrol varilleri, yangın söndürme tüpleri, lazerler). Bir diğer güzel olay da düşmana yakalanırsanız 'Critical Hit' yapabiliyorsunuz. Sadece E tuşuna hızlıca basın ve yavaşçe

kimde özel öldürme hareketini izleyin.

Oyun tarihine altın, gümüş, bronz harflerle yazılmış tüm korku oyunlarının ortak özelliği; çok özel ve atmosferine yakışır derece iyi müzik ve sesler içermesi idi. Cold Fear sesler açısından vasat. Bazen tedirginlik yaratan homurtular, çıplıklar, ne olduğu belli olmayan şıngırıtlar duysanız da, bunu bütün oyun süresine yayamadıktan sonra bir değeri yok. Hele karakterlerin konuşmaları var ki, başka bir tartışma konusu. Sanki lunaparkta pamuk şeker giyen insan modeli çiziyorlar. Ya kardeşim! Az sonra kargaların kahvaltısı olacaksın, biraz kork, sesin titresin yanı! Müzikler ise oldukça deneysel; gitar bazlı bir ritim üzerine elektronik melodiler ekmişler, ama maalesef bu sene onlara güzel bir mahsul yok. Bu cümleden sonra "Başka bahara!" demek, ne kadar güzel olurdu değil mi?

NE ÇOK İYİ NE ÇOK KÖTÜ

Grafikleri ve atmosferi oldukça sağlam olan Cold Fear, "korkunun arasına biraz da aksiyon sıkıştırıyorum" derken bazı noktalarda affallamış. Yetersiz kamera açıları, atmosfere yakışmayan ses ve müzikleri, sizi oyun boyunca ekran karşısından alıp, soğuk ve kanlı, dar gemi depolarına götürmemeyen senaryosuyla Cold Fear, "Oynamayıp mı, oynamayıp mı?" diye düşündürüyor. Üstünde daha titiz bir çalışma yapılsaydı Cold Fear klasik olabilirdi. Gerçekten! Yalan söylemiyorum. Şu elimdeki bayat simit ve yanındaki simitçi üstüne yemin ederim... Ha? Bayatmış bu simit be! Şiişş, simitçil! Geri ver benim paramı kardeşim. Hooop, dur, kaçma!

_Volkan Turan - volkan@level.com.tr

COLD FEAR		KORKU-AKSİYON	http://www.coldfeargame.com
Yapımcı: DarkWorks		Medya: 1 DVD	Fiyatı: 70 YTL
Dağıtıcı: Ubisoft		Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: +18
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet		<input type="checkbox"/> Ağ	
Multiplayer Modu: Yok			
Minimum		Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği
1 Ghz CPU, 256 MB 2 Ghz CPU, 512 RAM, 64 MB GFX, 2.2 GB HDD		2+1 Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> EAX <input checked="" type="checkbox"/> Stereo
Oyna Alışmak: Normal	İngilizce Gereksinimi: Az	Zorluk: Normal	Eksiler
Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>	Grafikle güçlenmiş atmosfer, 13 adet izlemesi zevkli bonus.	Kamera ve kontrol sorunları, çubuk sönün gerilim, senaryo, ses ve müzikler.
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>		
Oynamabilirlik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>		
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>		
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;">Artılar</div></div>		
LEVEL NOTU	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #ff9999;"></div></div>	Alternatifler: Resident Evil 3	73

Hep melekler
mi sizi
kurtaracak?
Bu sefer de
onların başı
dertte.



SHADE: WRATH OF ANGELS

AKSIYON/ADVENTURE

www.shade-game.com

Dağıtımci: Cenega

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Yapımcı: Black Element

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12+

Multiplayer: Internet Ağ

Multiplayer Modu: Yok

Minimum Önerilen

700MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX	2GHz CPU, 512MB RAM, 256MB GFX
---------------------------------	--------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar

Ses



Eksiler

Oynamabilirlik



Zamanda yolculuk. Zebaniye dönüşmek. Atmosferik mekânlar. Düzgün grafikler.

Multiplayer



Sıradan konsept. Karakterler özdeleşmemiyez.

Eğlence



Modeller odunsu.

LEVEL NOTU



Animasyonlar

Alternatifler: Curse Eye of Isis

66



Özellikle etrafınız sarılında, içinizdeki zebaniyi uyandırın derim.



Yakın dövüşte büyülü kılıcımızı kullanıyoruz.

gidip, dört büyük melegin kalbini bulmalısınız. Shade, standart bir "aksiyon fazla macerası az" bir Tomb Raider türevi. Konsept olarak da ablasisna yakın sayıılır. Oyunun en ilginç bulduğum tarafları, zamanlar arası yolculuk yapıyor olmanız ve zor durumda kalınca iriğim bir zebaniye dönüştürmeniz. Zebani olunca, özellikle yakın dövüşte rakip tanımiyorsunuz. Rakip dediğim de zombiler ve türevleri. Kılıcımızla, tabancamızla Allah ne verdiye giriyoruz garıplere (Angel hesabı). Bulduğumuz melek gözyaşlarıyla da ateş gücümüzü yükseltiyoruz. Örneğin belli bir dereceden sonra içinizdeki zebaniye dokunan cayır cayır yanıyor. İstersek, melek gözyaşlarını cephaneye için de harcayabiliriz ama Eski Mısır veya Orta Çağ'dayken ateşli silahların daha icat olmadığını da hesaba katmak gereklidir.

UYKUDA BİLE RAHAT YOK

Kontrolleri uykunuzda öğreniyorsunuz desem?.. Gerçekten de bir ilginçlik yapıp tutorial bölümünü kabusa sunuza sokmuşlar. İyi de yapmışlar çünkü uyanınca oyuna da başlamış oluyorsunuz. Shade, görsel açıdan inanılmaz değil ama belli standartları tutturmuş bir oyun, özellikle mekân kullanımı atmosfer açısından çok başarılı. Karakter modelleri ve animasyonları ise biraz odunsu ve cansız. Atmosfer etkili kılan başka bir faktör ise oyunun kurgusu. Hiç beklemediginiz anlarda halsünasyonlar görmeniz ve kameranın kontrolünden çıkışması, oyunun durağanlığı kırıyor. Seslerin kaderi de biraz grafikler gibi. Atmosferi pekişiren arkaplan sesleri gayet iyiğen, karakter seslenirmeleri kulak tırmalıyor. Uzun lafın kısası giyinip kuşanıp çığlar arası zombi avına çıkmak istiyorsanız, Shade: Wrath of Angels sizi bir süre idare eder derim, ama kısa bir süre.

Güven Çatak - guven@level.com.tr



Dangerous Waters

İki Rus, bir Amerikalı, bir de Çinli bir gün ...

Bir zamanlar bizlerde çocuktuk. Şimdiki bilgisayarlarımızın ataları anne-babamızın iş yerinde muhasebe, stok takibi gibi hesap kitap işlerine yarıyordu. Power Gamer denen kısım ise Commodore64, bu kısmın daha şanslıları ise Amiga500 ile yaşıyordu. Hele bir de bu iki grubun arasına sıkışanlar vardı ki, onlar hem özenilenler hem özenenlerdi: Çünkü onların C64 disket sürücülerleri vardı. Ağlamak istiyorum ya. Ben kafa ayarı takımdandım. İnatla gider en sinir oyunları alır, kafa ayarı durmadan bozulan teybimle ben de kafayı yerdim.

İşte bu zor zamanlarda simülasyon-strateji türü oyunlara merak salmıştım. Arkalı önlü tek kaset Fighter Bomber maceramdan ders almayıp, arkalı önlü çift kaset Power at Sea'ye dadanmıştım. Bir iki saat uğraşıp oyunu yükler, tam kaptan köşkünü gördüğüm anda hava saldırısı olurdu. Hava saldırısının yüklenmesi için ikinci kasetin B yüzünü takar, o yüklerken gidip sevdigim dizileri seyrederdim. Daha sonra bir de Defender of the Crown maceram oldu ki sorayın gitsin.

MERMİ

Power at Sea ile kursağında kalan hevesimi ben bile unutmuştum artık. Uçuş simülasyonu dışında bu türne kadar ilgi duyduğum da tartışırlı asılnda. Ancak Dangerous Waters kursağında kalanlara çare olmayı başarıyor. Modern bir donanmanın kullandığı her türlü savaş aracının komutasına geçme şansı tanıyor. Bombardıman uçakları, denizaltı avcısı savaş gemileri ve türlü denizaltı emrimize veriliyor. İstediğimiz cihazı seçip, Quick Mission ile kendimizi denize atmaımız mümkün. Görevler genellikle refakat etme, düşmanı bulma ve yok etme, hedefi bulma gibi şeyler. Menüde dolandırıcı çeşitli görevler bulmak ya da görev editörü yardımı ile birbirinden ilginç ve farklı görevler yaratmak mümkün. Ancak olay temel olarak, hedefi bul, tanımla, saldır şeklinde gelişiyor.

Oyunun ayrıca bir Campaign modu bulunuyor. Señaryosu biz bile otursak bir iki dakikada yazabileceğiniz türden. Rus donanmasında bazı generaller isyan ediyor ve bir iki nükleer denizaltı aşırıp ortadan kayboluyorlar. Ruslar bu olayı kendi içlerinde çözmeye çabalarken, Amerikalılar "sakın karışmayın yoksa fena olur" diyorlar. Amerikalılar Rus kardeşlerini dinlemeyip kayıp denizaltıların peşine düşüyor. Bir süre sonra işin içine Çin giriyor. Çorbamız bu şekilde yemeye hazır hale geliyor. Bu dört taraftan istediğimizi

oynamaya şansa sahibiz. Ancak oyun ile yeni tanıtığımızda Campaign oldukça ağır geliyor. Bu yüzden bir süre Quick Mission'lar ile oynamakta fayda var.

TORPİDO

Oyunun ağır gelmesinin sebebi kullanacağımız her aracın kendi içinde ayrı bir oyun olması. Öncelikle her araçta gerçekte varolan tüm istasyonlar oyuna aktarılmış. Yani "sağ oka bastım sağa gittim, Mouse 1'e bastım, ateş ettim" gibi bir durum söz konusu değil. Oyunda gerçek zamanlı aksiyona gireceğiniz tek an, geminizin uçaksavarlarını kullandığınız an. Bunun dışında her şeyi kitabına uygun yapmalısınız. Radyo başına geçip statik dinlemek, sonarın bıpleri ile kendinizden geçmek, hedefi bulunca bağlantı kurmak, cevap yoksa makine dairesine geçip yavaştan yol vermek, yeterince yaklaşınca periskop başına geçip düşmanı tanımlamak, eğer saldırıcaksanız torpido istasyonuna geçip önce mermileri yüklemek, sonra ateşleme emrini vermek zorundasınız. Filmlerdeki gibi kaptan köşkünde oturup "Ateş!" diye bağırsınca torpido atılamadığından, bir sürü matematik yapmalısınız. "Oha be kardeşim!" diyorsanız da, zaten yanlış oyunun incelemesini okuyorsunuz demektir.

Başlarda sonara, makine dairesine ya da köprüye bakarken her şey oldukça anlamsız geliyor. Sonuçta kaç kişi bu aletlerin nasıl çalıştığını gerçekten biliyor ki? Hele ekranда gördüğünüz incik cincik düğmelerin hepsinin bir işlevi olduğunu düşünürsek, zaman zaman içinden çıkmaz bir hal alıyor. Ancak biraz vakit harcar, Tutorial videolarını da izlerseniz çözülmeyecek bir sorun değil. İşin güzel yanı oyun 30 oyuncuya kadar multiplayer desteği veriyor. Karşı taraflar olarak haritada yer almak yerine, her oyuncu kullanılan aracın farklı istasyonlarında görev alabiliyor. Diğerlerinin aksine sadece elde ettiği veriler ile hareket edebilen denizaltıda her istasyonda başka bir oyuncu olması olayaambaşa bir tat katabiliyor. Her oyuncu tek bir olay üstünde odaklılarından daha hızlı hareket etmek ve daha uzun süre hayatı kalmak mümkün.

ROKET

Oyunda zamanınızın büyük kısmını ana menüde geçiriyorsunuz. Burada bulunduğuğunuz bölgenin taktik haritasını ve çevrede tespit ettiğiniz araçları görebiliyorsunuz. Menüler oldukça kullanışlı. Neyin ne olduğunu öğrenene kadar biraz sıkıntı çekiliyor elbette. İstas-



gonlar arası geçiş yaparken sistem biraz ağırlaşabiliyor. Ancak bir istasyonu bir kez yükledikten sonra bu problem ortadan kalkıyor. Yine taktik ekranında açılan küçük bir pencerede kendi geminizi ya da seçtiğiniz aracı görebiliyorsunuz. Grafik anlamda da türüne göre oldukça başarılı DW. Gemi ve uçak modellemeleri mükemmel olmasa bile oyuncunun atmosferini artı yönde etkiliyorlar. Hasar modellemeleri daha iyi olabilirmiş. Yine de gemiler batarken ya da uçaklar düşerken gayet güzel görüntüler ortaya çıkıyor. Tabi sizin geminiz batıyorsa manzaraya bakıp hazırlamanız pek olası değil.

Grafikler sadece manzarayı zenginleştirmek için değil elbette. Hem düşmanınız hem kendi durumunu hakkında bu şekilde de bilgi edinebiliyorsunuz. Denizin ortasında sabit duran bir gemi kolay bir av iken siz de kum yatağının üzerinde seyrediyorsanız fark edilmeniz an meselesi demektir. Ayrıca düşmanınızı vurup vurmadığınızı bazen sadece bu yolla görebiliyorsunuz. Güdümlü olmayan torpidolarla ıskalamak oldukça kolay. Bu yüzden bol bol matematik yapmak gerekiyor. Eğer uçan kalelerden birinde iseniz durum daha farklı tabii. Manzaranın tadını bol bol çıkarabiliyorsunuz. Zaten en heybetli çakılma ve battma sahnesi uçakların.

SET FULL SAIL!

Oyunda temel olarak düşman sizi fark etmeden düşmanı fark etmeye, karşı koymaya fırsat vermeden

hedefi yok etmeye çalışıyorsunuz. Peşinize denizaltı katilleri taktidinde, en yakın kayalığa dalıp bir iki tehlikeli manevradan sonra, bütün sistemleri kapatıp sınırlı sınırlı sonarı dinliyorsunuz. Gaza gellip Das Boot, Red Storm Rising gibi filmleri izliyorsunuz. Bütün bunları yaparken inanılmaz ayrıntılı olan oyuncumuz sayesinde tüm modern teknolojiler ile tanışıyor, ne şekilde çalıştıkları hakkında bilgi sahibi oluyorsunuz. Oyunda kullanılan araçlar, silahlar ve tüm cephaneler hakkında internette yüzlerce sayfalık veri bankaları bulmak mümkün. Kullandığınız silahın yada mermi tipinin ne işe yaradığını, hedefe ne etki yaptığı bilmek hayatı rol oynuyor. Araçlar için de bu aynen geçerli. Gemimde bir helikopter bulunduğuunu fark edene kadar canım az yanmadı. Fark ettikten sonra ise keşif için helikopteri yollayıp kendim güvenli bir mesafeden sonuçları analiz eder oldum. Analiz etmek kelimesi ne kadar garip geldi şimdidi. Bu arada açık havada, bir



denizaltı havadan kabak gibi görülebiliyor, benden söylemesi

AYE AYE CAPTAIN!

Dangerous Waters, ayrıntıları öğrenmeyi ve onlar ile uğraşmayı seven oyuncuları gayet mutlu edebilecek bir oyun. Oynaması süresi oldukça uzun. Gerçekleştirilen her aksiyonun gerçekte olduğu kadar zaman aldığı düşünürsek, en basit görev bile saatler sürebiliyor. Sinsi savaşın sınır harbi içinde atmosferi tek bozan ses efektleri oluyor. Oyunda arada sırada çalan müzik dışında, belli bir komut verdığınızda yerine getirildiğini bildiren tayfanın bağırtış çağrısından başka pek bir şey yok ses namına. Sonarın sesi tek başına oyuncuya germeye yetiyor zaten. Bir simülasyon olarak bundan başka pek eksisi olmayan bu oyunu türün severlerine gönül rahatlığı ile tavsiye ediyorum.

Jesuskane - jesuskane@level.com.tr



DANGEROUS WATERS

SİMLASYON

www.battlefront.com

Yapım: Sonalysts

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtım: battlefront.com

Fiyatı: 45 dolar

Multiplayer: 2-30 oyuncu

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: 2-8 oyuncu

Minimum	Önerilen
550 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- 2+1
- Stereo

Oyunu Alışmak: Zor

İngilizce Gereklisimi: Yüksek

Zorluk: Zor

Grafik



Artılar

Ses



İnanılmaz defay seviyesi.

Oynamabilirlik



Kullanımı kolay arabirim.

Multiplayer



Kullanılabilecek gemi ve araç çeşidi çok fazla.

Eğlence



Eksiler

Seslendirme zayıf.

Oldukça zor.

LEVEL NOTU



80

Alternatifler: Silent Hunter 3



Araba ve yarış kelimelerini bir araya getirdiğimde, o anda hangi cihaza doğru bakıysam farklı bir isim gelir. Bu günlerde bu isimler Burnout3 ve NFSU. Bu iki kelimenin çağrımları üzerindeki EA etkisi tartışılmaz. Allah razı olsun EA hiç boş bırakmıyor meydanı. Onların sayesinde her ay nerede ise sadece Amerikada popüler olan sporlar ile ilgili oyunları inceleyebiliyorum (mutlu muyum peki? E değilim tabii ki). Ata sporlarından birini oyun kapsalar da onu oynasak birazda. Yağlı SimWrestling!

Nascar yarışlarını yapıldığı pistlere, her nedense hep birbirine benzer. Hatta nerede ise tamamı şeklen elips olarak tanımlanabilir. Ancak gerçekte tüm benzerlikleri bu kandardır. Biz bunu Nascar Simracing oynayana kadar bilemediyorduk tabii. EA oyna 25 adet gerçek pisti oyuna aktarmış. Bunun yanında bir iki hayali pistte garatılmış. Pistler belirttiğim gibi sadece helikopterden baktığınızda birbirine benziyor. Virajların açısı, eğimi, düzlükleri ve daha birçok incik cincik özellik ile birbirlerinden ayrılıyorlar. Her pistte geni bir sürüş deneyimi yaşadığınız bir gerçek. Ancak bu deneyimin ne kadar süreceği yine size bağlı.

Nascar SR bize hem çok derin hem de çok basit bir Owner modu sunuyor. Bu bölüme hiç bulaşmadan sadece sürücü olarak kariyer yapmanız da mümkün. Sürücü iken arabanın sadece mekanik oyları ile ilgilenebilirken, Owner modunda aracınız için yeni teknolojiler geliştirebiliyor, belki başlı parçaları değiştirerek daha hızlı bir araç sahibi olabiliyorsunuz.



Nascar SimRacing

- Nasıl gidiyor abi? - Gaza basınca güzelim

Ayrıca süspansiyonlardan, vites aralıklarına, panellerin ağırlığından, aerodinamiğe kadar aracın birçok ayarı ile oynamanız mümkün. Bu kısmi derinliği izleyen basitlik ise can sıkabiliyor. Geliştirmek istediğiniz teknolojiyi seçiyorsunuz. Geliştirme için gereken süre 3 yarış diyeлим. Siz 3 yarışa katıldıkten sonra bu teknoloji emrinize amade. Ne kadar çok para ve sponsor sahibi iseniz o kadar kısa zamanda daha iyi parçalara sahip olabiliyorsunuz. Sponsor edinmek ise oldukça kolay. Üst üste kazanacağınız bir iki yarış ardından piyasada ne kadar firma varsa başınızaüşüsecektir. Maddi sorunlar ortadan kalktıktan sonra mekanik anlamda en iyi sahip olmak sorun değil. Ancak galibiyetlerin ardından bir iki yarışı tamamlayamaz ya da ilk beşe giremezseniz sponsorlar gel-

diklerinden daha hızlı terk ediyorlar ortamı. Her yarışta öyle veya böyle puan almak, toplamda katıldığınız yarışların en azından yarısını birinci bitirmek, sezon sonunda ipi önde göğüsleyebilmeniz için şart. Birinciliği almak içinse hem garaj, hem pist oylarında ustalaşmak gerekiyor. Akısi takdirde en düşük zorluk seviyesinde bile saatlerce yarışır bir birincilik alamamanız olası.

Hesap kitap bölümü bittikten sonra rahat bir nefes alacağınızı, paşa paşa yarışacağınıza sanıyor olabilirsiniz. Maalesef yanılıyorsunuz. Yapay zekâ gördüklerimizin en iyisi olmasa bile oldukça iyi iş çıkarıyor ve yarış boyunca nefes alırmıyor. Ayrıca draft olayını oldukça başarılı bir şekilde kullanıyor. Öndeki gruptan kopmuşsunuz anda ise, sıfır hata ile devam ederseniz her turda arayı yarımsaniye kapatabiliyorsunuz. Ya turlar ya da ömrü yetmiyor kısaca. Sürüş fizигine alısmak biraz zaman alıyor. Çünkü Nascar RegularCar gibi (İngilizce de bilirmiš :) – edi) yolda durmuyor. En ufak temas ile savrulabiliyor, büyük temaslarda ise siyah bayrak yiyip yarış dışı kalabiliyor. Burun kamerası dışında hiçbir açıdan hız hissini yaşayamıyorsunuz. Bu kamera ile oynayıp heyecanlanabilir ya da diğer kameraları tercih edip daha bir görerek yarışabilirsiniz. Grafikler vasıtın biraz üstünde olduğundan görecek pekte bir şey yok.

İyisi kötüsü ise Nascar vaktinizi ayırmaya değer bir oyun. Eğer aracınızın agarları ile incik cincik uğraşmayı seviyorsanız ve Nascar yarışları biraz ilginizi çekiyorsa, bir uğramaya değer. Zaten kendi alanında daha iyisi de yok.

_Jesuskane - jesuskane@level.com.tr

NASCAR SIMRACING

YARIŞ

www.easports.com

Yapımcı: EA Tiburon

Medya: 1 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: EA Games

Örijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: Her yaş için

Multiplayer: Internet

Ağ

Multiplayer Modu: 2-44 oyuncu

Minimum

Önerilen

1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX
----------------------------------	-----------------------------------

Hoparlör ve Ses Desteği

EAX

Stereo

2+1

Oyunu Almak: Normal

İngilizce Gereklimi: Normal

Zorluk: Zor

Grafik



Artılar

Ses



Örijinal pistler. Defaylı garaj bölümü. Bu kadar detaya rağmen hala basit olması.

Oynanabilirlik



Eksiler

Multiplayer



Grafikler zayıf. Seslendirme zayıf. Kesinlikle bir direksiyon seti lazım

Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Nascar Racing 2005

76



Combat: Task Force 121

i **Yapım:** Direct Action Games **Dağıtım:** Groove Games **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

"Taktik/aksiyon oyunlarında bir devrim!", Times New Roman. "Vay anasını sayın seyirciler!", Arial Dergisi. "Soluksuz bir aksiyon!", Hayvan Severler Derneği Derneği. "Ola!", Berker. Bunlar gazete, dergi gibi meclarda ve Berker'lerde Combat: Task Force 121 hakkında yapılan yorumlar. Bakın bunları kesip sakladım, buraya yazdım. Neden mi?

Bunlar asılsız haberler de ondan sevgili okurlar. Bu konuda gerekeni yaptım ve gidip aidatlarını öde-



meyenlerin listesini derginin kapısına astım. Mesela Burak... Beş aydır aidatını ödemediği gibi, apartman yönetimi yakalanan mamak için kafasını küçültürmüşt. Ama saçmamalayın, bunun Combat: Task Force 121 ile ne ilgisi var?

Taktik/aksiyon oyunlarını seviyorsanız eğer, yanlış geldiniz, şu ilerideki ilk kediden sağa sapın. Evet kediden. Hayır o fil, diğeri kedi. Neyse, dört kişi aynı anda kontrol ettiğiniz bir taktik/aksiyon oyunu Combat: Task Force 121. Task Force 121'i benzerle-



rinden ayıran şeyse aptal yapay zekası. "Ne biçim konuşuyorsun sen öyle oyun hakkında?!" diyebilirsiniz, bunu anlayışla karşılarım, alırım topumu giderim. Bu na ek olarak (neyine ek neyine, yazıya bak!) 10 tek kişilik görev, dokuz silah, oyunda bulunanlar arasında. Ama derseniz ki, "Ne biçim konuşuyorsun öyle görevler hakkında?!", alırım dergimi giderim. Tutun şu derginin ucundan, hah... Impfffff! Kalkmıyor bu ya, iyi ki bi` 100. sayı ya! Impffff!!! ☺

level NOTU 38

Future Tactics: The Uprising

i **Yapım:** Zed Two **Dağıtım:** Jowood **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX



Garip bir oyunla karşı karşıyayım, bir şey değil, korkuyorum bir şey yapacak diye. The Uprising, sır tabanlı bir strateji oyunu. Ama bildiğimiz sır tabanlı stratejiler gibi değil. Şimdi bildiklerimizi hatırlatalım: Sır tabanlı strateji, insanların sıraya girip birbirleriyle tartışmasından başka bir şey değildir. Siz bir hamle yaparsınız, diğeri der ki "Hayır ben önce geldim", bir diğeri der ki "Abi dur sinirlenme" vs. The Uprising ise öyle değil, daha çok Worms'e benziyor. 3D bir ortamda, farklı silahlارla karşınızda kalmayı vurmaya çalışırsınız. Tabii oyun alanı sizin vuруşlarınızla parçalanıyor, etkileniyor, köşeye çekiliyor "snif" diye bur-

nunu çekerek ağlıyor. Bu da oyunu eğlenceli hale getirmiyor değil.

Tabii her insan gibi bu oyunun da sorunları var. İlk olarak şu konudan şikayetçiym: Oyunu yarımsa at oynadıktan sonra çok kolaylaşıyor. Bu bir, ikincisi, yapay zekâ çok kötü. Düşmanlarınız en az yesil sahaya sınırlı çizebilirler. Biliyorum, bu benzetmemi yapmam iki ülke arasında bir krize yol açacak, ama işimi yapmak zorundayım.

Sonuçta ilginç bir oyun The Uprising, bunu itiraf etmek zorundayım. Ayrıca şunu da itiraf etmeliyim ki, çokucken hiç oyuncağılmadı benim. Firk! ☺



level NOTU 56

Red Jets

i **Yapım:** Akella **Dağıtım:** Interactive Vision **Minumum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

Simülasyon ne demektir bilir misiniz siz? (Her an çokくな oyuncağım yokmuş gibi davranışlıyım, ki davrandım) Simülasyon, gerçek olan bir şeyi taklit etmektedir. Bu yüzden sevmem simülasyonları. Nerede orijinallik, nerede yaratıcılık? Mesela ben şimdi kalksam (veya neden kalkıyorum, oturduğum yerden) Berker'in aynısını yapmaya çalışsam, onu Kopya Koyun Dolly psikolojisine soksam, hoş olur mu? Hayır yani, güzel bir hareket mi bu sizce? Kimsenin Berker'i taklit etmeye hakkı yok. Kaldı ki taklit etmeye kalksa bile günümüz teknolojisi buna izin vermiyor. Çünkü böyle bir insanı yeniden oluşturmak için yeterli kaynak yok elimizde.

Red Jets ise bir simülasyon oyunu. Klasik uçuş simülasyonlarından pek farklı olmayan bu oyunda da yapmamız gereken tek bir şey var: Uçmasdgjk. Evet,

yanlış duyduğunuz. Çünkü yanlış yazdım. "Uçmak" yazacaktım. Neyse, konuyu saptırmayın, yazı yazmaya çalışıyorum burada!

İstedığınız bir uçağı ve silahlarını seçip verilen görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz bu oyunda. Peki nedir bu görevler? Memnun kaldığımız görevi yedi gün içinde iade edebilir miyiz? Basit görevler tabii ki. Kontroller de basit, karışık değil. Ama uçağı kontrol etmek zor. Bu yüzden oyunun puanını düşürüyorum. Diyebilirsiniz ki "Bu puan hepimizin, onu koruyalım", o zaman bi` bakkala gidip geliyorum ben. ☺

level NOTU 55



Shark Tale

i **Yapım:** Amaze Entertainment **Dağıtım:** Activision **Minumum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Gün geçmiyor ki, yeni bir su hayvanı kaybolmasın sevgili okurlar. Peki, neden kayboluyorlar? Çünkü onlar balık. Ve balıkların hafızası iki ila beş saniye arasında değişir. Dolayısıyla bir balığa -yanında Memento'daki gibi kağıt kalemi yoksa- küfür edip, beş dakika sonra "Baba n` aber ya?!" diyebilirsiniz. Tabii bunun avantajları da yok değil. Mesela bir balık aşk acısı çekmez hiçbir zaman. Ve bisiklete binemez. Evet, bu hafızasından kaynaklanıyor, ama binemez işte. Kendi imkânlarımla kaynak yaptım, ne var?

Bu ve buna benzer nedenlerden dolayı Shark Tale karışık bir oyun. Birkaç farklı tür bir arada toplanmış; dans, adventure, yarış ve dövüş. Dans modunda Dance Dance Revolution'daki gibi dans ediyor; adventu-

re'da Oscar'la yeni bölgeler arıyor; yarışta yarışıyor (yok artık!) ve dövüşte boss'lارla dövüşüyorsunuz. Bu kadar fazla sayıda mod monotonluğu kırıyor tabii ki. Ama ya kontroller? Sorun bu, başka bir şey değil. Ha, vardır ufak bir kardeşiniz Bam Bam gibi, "Kontrol de neymiş?!" diye gamepad'ı ısırrı, ona bir şey diyemem. Alın gitsin bu oyunu o zaman. ☺

level NOTU 60



Sudden Strike: Resource War

i **Yapım:** CDV **Dağıtım:** FireGlow Games **Minumum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Simülasyon neyse de, "gerçek zamanlı strateji" ne demek? "Sıra tabanlı bir strateji oyunu sahtedir, yalancıdır, adıdır" mı demektir bu? Bu ve buna benzer ayırmalar yüzünden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz.

Yeni Sudden Strike oyununun ismi Resource War. Oyunun isminin neden Resource War olduğunu merak ediyor olmalısınız. Etmiyor musunuz? Öhm, neyse. Oyun bu defa "kaynak" üzerine kurulu. Güçlenmek için binaları ele geçiriyorsunuz. Bu da size tank ve asker gibi yeni güçler kazandırıyor. Tabii bu oyunu Worms Forts Under Siege'e çevirmiyor değil (cidden ya, çevirmiyor). Buna ek olarak oyundaki değişiklikler şu şekilde sıralanıyor: Aslında bu şekilde değil, ben sırasını bozdum: 16 görevden oluşan dört yeni sefer, dört oyuncuya oynanabilen 10 yeni

çok oyunculu harita, 10 tek kişilik görev ve 12 kişiliksiz, karaktersiz görev. Belki bu şekilde konuşmamalıydım, sınırlıme hakim olmalıydım, yapmamalıydım bunu, ama öyle "10 tek kişilik görev" falan deyince sınırlendim ben de iste.

Sudden Strike II motoruyla hazırlanan Resource War'un grafikleriyle vasat 40 çöp. Biz buna evrensel dilde "vasat", otomobil dilinde "Passat", ziraat dilinde "hasat" diyoruz. Belki bu şekilde konuşmamalıydım, belki duyarlıdım, ama hakkındaki kararınızı vermeden önce beni dinleyin: Üçgenin iç açıları toplamı 180'dir. Bakın gerçekten, açıklayabilirim, borolrol-roğb... ☺

Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

level NOTU 53



KONSOL USTASI

Bakalım bu ay aylardan neymiş... Nisan. Ama size göre Mayıs. Sinan ve birkaç şanslı kişiye göreyse E3! Sevgili okurlar, sizinle bir şey paylaşmak istiyorum. Bu E3 denen olay çok şahane bir oluşum, zaten bunu hepimiz biliyoruz. Gelin görün ki, dünyanın en iyi konsol yazarı, konsol oyuncusu, konsol tasarımcısı (o ne be?) olan ben (ha ayrıca yuh tabii bana), nedense şu E3'ü bir yaşayamadım. Aynı sizler gibi ben de E3'ü dergi sayfalarından takip ediyorum. Oysa ben istemiyor muyum oradaki oyunlara tek tek bakıyorum, basın mensuplarına özel gösterimlere katılıyorum, röportajlar yapıyorum, oyun standlarında duran kızlara sarka... Pardon (galiba bu yüzden gidemiyorum). Bari sipariş vereyim. Sinan bana bol bol E3 havası topla. Biraz broşür falan getirirsen güzel olur, odama asarım. Birkaç temiz fotoğraf da çekersen güzel bir montajla kendimi yerleştiririm sağa sola, havam olur (havaya gel). Hiç biri olmazsa bari bir PSP getir yahu biricik konsol gazarına! Çok sevgili okurlar, ilk defa duygusal sümürüsü yapıyorum 20.000 kişiye aynı anda, o yüzden affiniza sığınıyorum. Ama pişman değilim. Sinan, bu yazıyı basacaksın değil mi? Sinan?! Sopadaki çivileri çıkar bari...

"O şerit benim dedim sana!" BURNOUT REVENGE

Yapım: Criterion Games | **Dağıtım:** Electronic Arts | **Platform:** PS2 | **Cıkış Tarihi:** Eylül 2005

Tüm konsolların en hızlı ve en eğlenceli yarış-aksiyon oyunlarından Burnout, dördüncü oyununu içinde 4 rakamını barındırmadan kutlamaya hazırlanıyor. Burnout 3: Takedown'ın çalışmalarını Revenge ile birlikte yürüten EA, aylar öncesinden bu oyunun sinyallerini vermişti, ama oyun hakkında bilgi vermeye niyeti de yoktu. Ekran görüntülerinden de anlaşılabilceğ gibi, Burnout'un havası tamamıyla değişiyor. Daha çok Mid-

night Club ve NFS Underground'ı hatırlatan Revenge, içinde bu adda bir mod da bulunduracak. Zamana ve trafiğe karşı mücadele edilecek Revenge modu ve oyun hakkında elimizde başka da bilgi yok maalesef. Artık E3'te bir güzellik yaparlar diye düşünüyorum.



Korkacağız... Hem de çok çok fazla.

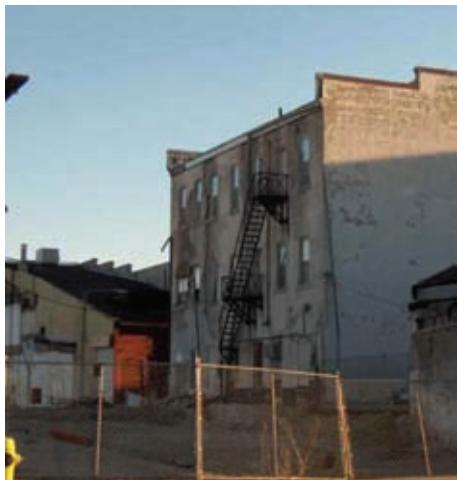
SILENT HILL 5 ve SILENT HILL: THE MOVIE



Önce hangisinden başlasam ki? Sonuçta bu ikisinde de gerilip duracağız. Silent Hill 5 hakkında bilinenler daha az, o yüzden onu aradan çıkaralım. Şunu hemen belirtelim, SH5'i oynamak için bir "yeni nesil konsol'a ihtiyacınız



olacak. Oyun 2006 yılında ortaya çıkacak ve konu akıl hastanesinde yatan bir hastanın geçmişini anlatacak. Güzel değil mi? Ve diğer yanda da Silent Hill'in filminin ataklarını görüyoruz. Garip bir hastalığı yakalanan Sharon, annesi Rose tarafından büyүcü bir kadına (biyoenerji uzmanı, Reiki'ci, adını siz koyn) giderken, içinde bulundukları araç fazlaıyla yoldan çıkar ve alternatif bir dünyaya işinlanır. Silent Hill isimli kasabaya iniş yapan araçtan sağ çıkanlar şu şekilde: Rose. Yani Sharon kaybolmuştur. Kızını aramak için kasaba merkezine son hız ilerleyen Rose'u elbette Silent Hill'in ünlü yaratıkları beklemektedir. Şu yanda gördüğünüz resimler de film setinden çaldığım birkaç görüntü.



BASKIYI DURDURUN!

► Square Enix sıra gibi sakladığı iki yapımdan bir tanesine açıklık getirdi. İsmi Code Age Commanders olan Aksiyon-RPG türü oyunda, Otero adındaki yaratıkların özelliğini alarak vücuduna silahlardan ekleyebilen bir kahramanı yaraticeğiz. Oyunun çıkışına 1 yıl kadar bir süre var.

► Bir PC oyunu PS2'ye geliyor, ama hiçbir PC sahibinin bu oyunu duyduğunu sanmıyorum. Phantom Brave ile ünlenen Nippon Ichi, gerçek zamanlı bir RPG olan Rasetsu Alternative'ı kış aylarında piyasaya sürecek..

► Killzone oynayan? Oynayıp da beğenin? Tamam o zaman, sıkı durun, zira Killzone 2 2005'in herhangi bir zamanı PS2'lerimizde olacak.

► Bu sıralar bir James Bond filmi yapılmadı diye hayatı küsmeyi reddeden EA, eski James Bond'ları karıştırmaya başladı ve Sean Connery'li From Russia with Love'ı oyun haline getirmeye karar verdi.

► 2005 sonbaharında Charlize Theron'un başrolde oynayacağı Aeon Flux adındaki filmle

birlikte, Xbox ve PS2 için hazırlanmakta olan aksiyon türündeki oyunu da podiyumlarda boy gösterecek. Bildiğiniz gibi Aeon Flux daha önce MTV'de çizgi seri olarak yayınlanyordu.

► Dünyanın en iyi oyunu geliyor! PC, Xbox ve PS2 için hem de! Ne mi? Tabii ki Tomb Raider! Lara Croft ve Tomb Raider: Legend herkesi bir defa daha sarsacak! Ünlüm!

► PSOne'da gördüğümüz Crash Team Racing'in devamı olarak nitelendirileceğimiz Crash Tag Team Racing (süper yaratıcı isim) yakında PS2,

CONKER: LIVE & RELOADED

Kafalar, gözler uçacak ve sincaplar galip gelecek.

Yapım: Rare | Dağıtım: Microsoft | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 21 Haziran 2005

"Nasıl bir oyun bu böyle?" dediğimi hatırlıyorum, zira oyunun demosuna 3-4 saat önce baktım. Olay şöyle gelişiyordu: Sevimli bir sincap, daha sevimli diğer yaratıklarla savaşıyor. Fakat potu yumruklu atarak veya çığın kuyruk dönüşüleri yaparak değil. Roket atarlarla, makinelili tüfeklerle ve tam anlamıyla kan gövdeyi almış götürürken... Conker böylesine değişik bir oyun ve bünyesinde esprileri, küfürleri ve vahşeti barındırıyor. Bu nedenle de 17+ damgasıyla piyasada olacak. 16



kişinin Xbox Live ile birbirile kapişması Conker'ı müthiş bir multiplayer oyunu dönüştürecek, ama tek kişilik oyun da demodan gördüğüm kadariyla hayli zevkli. Sadece Xbox'ın gücünü yeteceği ışıklandırmalar ve grafiksel detaylar, The Matrix, Saving Private Ryan ve Terminator 2'yle dalga geçen bir konuya birleşince, bize de bu oyunu almak düşüyor elbette. Yalnız önce ben şu Xbox'ı bir isteyeyim Sinan'dan. Sinaan...



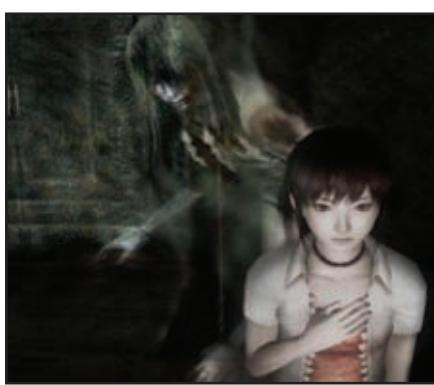
REI 3

Fotoğraf makineleriniz hazır mı?

Yapım: Tecmo | Dağıtım: Tecmo | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2005



Beyaz suratları ve yüzlerine dökülen uzun siyah saçlarıyla büyük çıkış yakan Japon yapımı korkunç kızlar, oyunlarda da başrol almazsa olmazdı. Fatal Frame, Fatal Frame II: Crimson Butterfly şeklinde ilerleyen serinin üçüncü oyunu müthiş bir kısaltmaya giderek sadece Rei olarak karşımıza çıkıyor. Daha önce Rei diye bir oyun varmış gibi 3 takısını da yanına alan oyununda, tahmin edin karakterimizin adı ne? Evet Rei. Hatta Rei Kurosawa. Fotoğraf çekmeye meraklı bu genç kız, eski bir evin fotoğraflarını çekmeyi kabul edince olan olur, evin hayalet ve türevi garipliklerle dolu olduğu ortaya çıkar. Üstelik Rei bunu, çektiği bir fotoğrafta birkaç yıl önce ölmüş erkek arkadaşını gerekten öğrenir. Evin içinde bulunan yaratıklarda bulunan yılan dövmesi yavaş yavaş Rei'nin üstünde de belirmeye başlar. Rei'nin kabusları ve gerçek dünya olarak iki kısma bölünmüş oyunda, ilk iki oyunun kahramanları Miku Hinasaki ve Kei Amakura da bulunacak. Dark Waters, Ringu gibi filmleri izledikten sonra bir de bu oyunu oynayarak hayatınızı kâbusa çevireceksiniz(!).



Xbox, GameCube ve Nintendo DS için piyasada olacak. Nintendo DS'de 4 kişiye kadar kablosuz oyun özelliği de geliyor.

► Az ve öz oyun yapan, ama ilginç oyular yapan Quantic Dream firması PS3 ve yeni Xbox için iki adet oyun hazırlıyor. Omikron 2 ve Inframorld...

► The Godfather üçlemesinin yönetmeni Francis Ford Coppola,

EA'nın hazırlık aşamasındaki The Godfather oyununu görüp hiç beğenmediğini açıkladı. "Filmin gereksiz kullanımı" olarak nitelendirdiği oyun, bu sözlere kulak asmadan kendini hazırlamaya devam etti.

► Dreamcast'e oyun yapılmadığını düşünüyorsunuz değil mi? Fakat Japon'lار Dreamcast'i terk etmeye niyetli değiller ve TriZeal ismindeki

Shoot'em Up'ı Mayıs ayında Dreamcast'e ugarılmış olacaklar.

► Far Cry'ı bilgisayarı olmadığı veya bilgisayarı kaldırmadığı için oynamayan konsolcular, iyi dinleyin. Far Cry Instincts, eğer bir terslik olmazsa sonunda Eylül ayında raflardaki yerini alacak.

► Darkstalkers fanatiklerinin dikkatine. Felicia için acil olarak ORH-kana... O değil de, Capcom

tüm Darkstalkers oyunlarını bir pakette toplayıyor ve 19 Mayıs'ta da satışa sunuyor. PS2 sahibi seniz, Darkstalkers bayramı.

► Evrenin en eğlenceli oyunu Katamari Damacy'nin devamı, Minna Daisuki Katamari Damacy (anlamı: Hepimiz çok Seviyoruz Katamari Damacy'yi), ? Temmuz'da Japonya'da görülecek. Oyunda iki kişilik oyun modu da bulunacak.

GRANDIA III

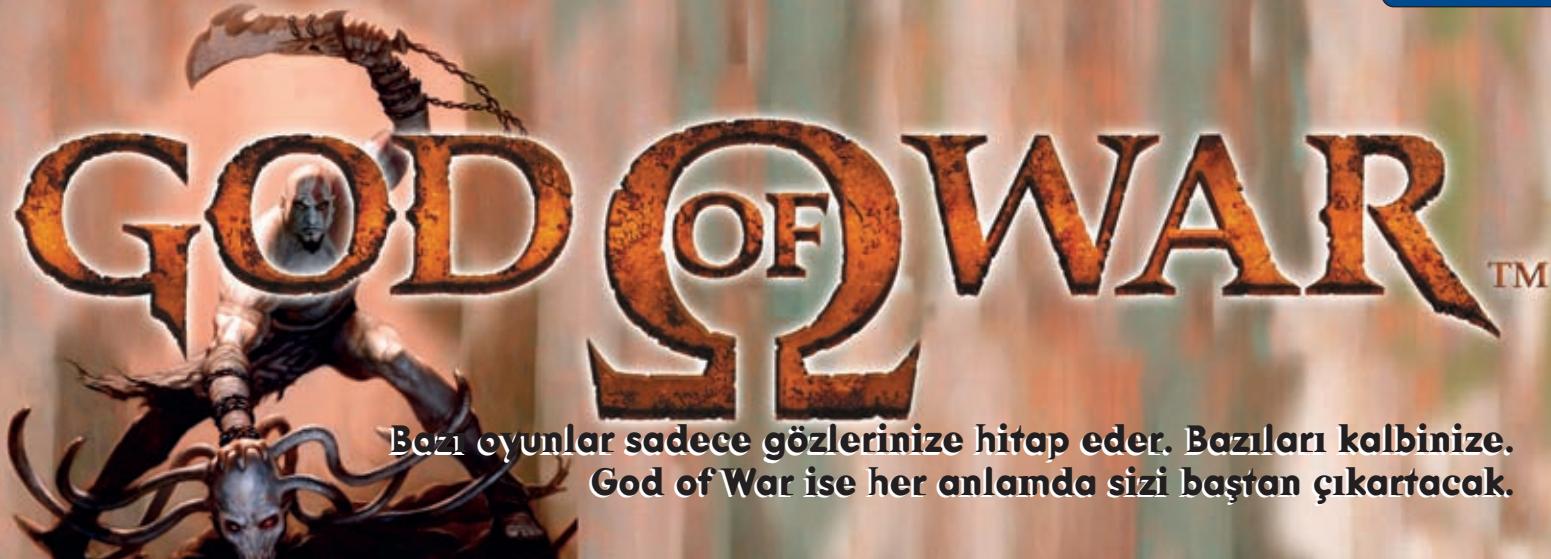
Her ögün RPG tüketmek isteyenlere...

Yapım: Game Arts | Dağıtım: Square Enix | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2006'nın ilk çeyreği



İlk oyunu PSOne'da, ikinci Dreamcast'te ve akabinde PS2 ve PC'de görülen Grandia, Grandia Xtreme gibi gereksiz bir oyunla da devam etmeye çalışmış, ama kafa üstü yere kaplanmıştır. Buna sinirlenen Square Enix, Game-Arts'in bir bölümünü satın alıp hikâyeyi kendi kontrolünde devam ettirmeye karar verdi. Kisaca Grandia III olarak bilinen yeni Grandia, Yuki ve Alfina isimli iki karakterin hikâyесini takip edecek. Hava araçlarının popüler olduğu Grandia dünyasında, 3 adet dev ada bulunmakta ve bu adaları da Barrion denizi ayırmak. Alfina'nın ağabeyi Emerius ise 3 sene ortadan kaybolduktan sonra çok kötü bir kişilik olarak kasabaya geri dönüyor. Bunları bir ortak paydada bağlayacak olursak, artıkavaşlarda hava hareketleri de kullanabileceğimiz ortaya çıkar, başka bir şey de anlamamız doğru olmaz. Savaşlar yine gerçek zamanlı, yine karşı saldırular yapabileceğiz ve karakterlerimiz seviye atlayıp yeni saldırular kazandıkça, kendimizi serin sulara atma isteği doğacak içimizde. İşin özetli şu: Bu oyun alınacak!





Hera görkemli son eşi oldu Zeus'un Sevişti tanrıların ve insanların kraliyat Hebe'yi, Ares'i ve Eileithyia'yı doğurdu Hera...

İşte Ares'in doğuşu böyle anlatılır Yunan mitolojisinde. Savaş tanrısi Ares, düşünülenin aksine bir kahraman, yiğit bir savaşçı değildir Roma'lılarının savaş tanrısi Mars gibi. Tanrılar ondan hep nefret etmiş, sözleriyle onu hep aşağılamışlardır. Ares'in en büyük düşmanı Athena, Zeus'un aklından fırlamış bir tanrıcadır. Ares savaşın kaba kuvvetle kazanma yolunu seçerken, Athena akılçılık yöntemleri savunmaktadır.

Athena ile Ares'in mücadelesi bu nedenle ortaya çıkmıştır. Athena zeki, Ares'e gözü dönmüş bir barbar. Ares her ne kadar güçlü olsa da, akıl kazanacak ve Troya'lıları Akha'liların savaşında, Athena Zeus'un kalkanıyla savaşa katılarak Ares'i karnından yaralayıp başaracaktır.

Ares'in Athena'ya karşı nefretinin boyutlarını da öğrendiğinize göre konuyu oyunla bağlayabilirim. God of War yani Savaş Tanrısi, Ares'in hikâyeyini konu alımıyor asılana bakarsınız. Ares hikâyede önemli bir yere sahip, ama biz Kratos'la, tanrıların seçtiği bir savaşçıyla ilgileneyoruz. Ares'in Atina şehrine saldırmasıyla telaşa düşen tanrılar, Kratos'u şehri Ares'in ellerinden kurtarması için kullanırlar. Kratos gibi muhteşem bir savaşçıdan başka kimse Ares'e kafa tutamayacaktır çünkü. Fakat Kratos bile bir tanrıya kafa tutacak kadar güçlü degildir. Bu mücadelede herhangi bir şansı olabilmesi için, Pandora'nın Tapınağı'na girmeli ve Pandora'nın Kutusu'nu açarak kendini güçlendirmelidir.

PALLAS VE STYX'İN OĞLU

Kratos belki bir tanrı değil, ama o güç ve kuvvetin simgesi ve her zaman Zeus'un yanında var olmuş bir kavram. Oyundaki Kratos'a bu kavramın insan haline dönüşmüş hali. İşin özeti

şu: Kratos çok güçlü. Güçlü olduğu kadar acımasız da. Onlarca savaşa girmiş ve hiçbirini kaybetmemiş bir savaş makinesi.

Böylesine mükemmel bir savaşçıyı kontrol etmek de tahmin edeceğiniz gibi bizi zevkten coşkuya koşturuyor. Daha önce Devil May Cry veya Prince of Persia oynamış olanlar bu oyuna saniyenin onda bir hızında alışacaklar. Üçüncü kişi kamerasıyla oynanan oyun, aynı bahsettiğim oyular gibi her zaman da böyle sürüyor. Kamera saçmamıyor, karakteriniz ekranın ortasındayken gidip dağ taşı görüntülemiyor.

Kratos'un dört farklı saldırısı biçimi var. Hafif ve ağır saldırı Kare ve Üçgen tuşuna yerleşmiş. Daire tuşunda yakalama ve L2'de de büyüt kullanımı bulunuyor. Şimdi bu dört saldırıyı nasıl 1000 vuruşa tamamlayabileceğinizi açıklayacağım, sıkı durun.

Blades of Chaos ismi verilen silahlarınız, zincirlerle vücudunuzu bağlanmış olan iki kısa bıçaktan ibaret; fakat vuruş yaptığınızda bu zincirler uzuyor, saldırınızı menzili ve vuruş alanı genişliyor. Diyalim ki Blades of Chaos'unuzun sevicesini artırdınız (bu konuya ilgili bilgi kutuda) ve çeşit çeşit hareket sahibisiniz. Çevrenizde de sebil gibi düşman bulunuyor. Hafif saldırıyla başlıyorsunuz düşmanları iteklemeye. Üç vuruştan sonra ağır saldırıyla geçtiğiniz ve L1+Kare kombosuyla saldırıyla devam ediyorsunuz. Yere düşmeye meyilli olan düşmanınıza L1+X kombosunu başlatıyor ve onu havaya fırlatıyorsunuz. Yere inişe geçen zavallı rakibinize birkaç hafif saldırısı daha saydırıp hemen diğer düşmanınıza atlıyor ve bu sırada kombonuzu da bozmamış oluyorsunuz. Her hareket arasına bir başka hareket



Hem kılıcı tutuyor,
hem de ipi. İlginç...



çok rahatlıkla girebildiğinden, kombolarınızı sonsuza dek südürmek de mümkün olabiliyor böylece.

Hafif saldırı belki en çok kullanacağınız atak biçimi olacak, ama anı ölüm için yakalama ve ağır saldırıyla da çokça başvuracaksınız. Yakalama güçsüz düşmanlarınızı tek hamlede yok etmenize yardımcı, ama ilerleyen bölümlerde kimse kendisini kolay kolay kucağına atmıyor. Ve Daire tuşunun kullanımı bu noktada değişiyor.

Teşekkürler Poseidon!



HER DÜŞMANA HAKETTİĞİ ÖLÜM

Düşmanlarınıza 1000 vuruşluk saldırı zinciri uygulamanın yanında, bir yaratığa belirli bir süre saldırdıktan sonra kafalarında çıkan Daire sembolüyle farklı farklı ölümler getirebiliyorsunuz. Mesela gere düşmüş bir Siren'e Kratos'un cevabı şöyle oluyor: Kratos yerde yüzü koyun yatan Siren'in kafasını tutuyor. Bu kafayı yere üç-beş kez vuruyor ve darbelere dayanamayan Siren de ağır hasar sonucu havaya uçuyor. Siren'i bırakalım bir kenara ve bizden iki kat büyük bir Minotaur'a bakalım. Kafasında Daire sembolü beliren bu boğayı Kratos gere indiriyor ve ekranda bir başka Daire tuşu ortaya çıkıyor. Şimdi Gamepad'ınızdan Daire tuşuna art arda basmalı ve suratına inmeye hazırlanan bıçaga direnen Minotaur'a karşı mücadele etmelisiniz. Eğer Daire'ye yeterli hızda abanırsanız, Minotaur daha fazla dayanamayacak ve bıçak suratının ortasına saplanacaktır. Bu iki örnekten sonra sanırım oyundaki vahşet unsurunu anlatmama gereklilik kalmadı.

Rakiplerinizi bu şekilde öldürmek genellikle sizin

insiyatifinizde, fakat bazı Boss'larda bu mini oyunları uygulamazsanız asla başarılı olamıyorsunuz. Oyunun başlarında ortaya çıkan dev Hydra'yi yenmek için enerjisini bir yere kadar indirmeli ve ekranda çıkan tuşlara verilen zaman içerisinde sırayla basmalısınız. Ancak bu "tuş basma oyunu"nu doğru biçimde gerçekleştirdiğiniz zaman Hydra'dan kurtulabiliyorsunuz.

POSEIDON'UN GAZABI

Saldırı biçimleri arasında büyülerden bahsettim, ama detaya girmedik, farkındayım. İlk olarak Poseidon'dan bir elektrik saldırısı alıyoruz. Çevrenizdeki düşmanlara ağır hasar veren bu büyüğü toplu katliamda bir numara. Önemli bir Medusa'yı yok ettikten sonra elimize geçen Medusa'nın Bakışı güçlü düşmanlara karşı hayli etkili. Onları taşa dönüştürün ve parçalayın! Zeus'un bize hediyesi yıldırım gücü ula-

"Niye yıkıyorsun güzelim
şehir sefil Minotaur?!"





şamadığımız noktalardaki düşmanları indirmede çok etkili ve Hades'in Ordusu Battle for Middle-Earth'teki gibi yanınızda bir dolu savaşçı çağırıyor. Bu büyülerde de diğer saldırınızı birleştirerek kullanabileceğinizi açıklamama gerek yok herhalde. Yok değil mi? Nasıl okuyorsunuz siz de canım bu yazıyı aaaa!

Peki, başınız sıkıştığınızda ne yapmayı düşünüyorsunuz? Büyü mü? İşe yaramaz. Kombolar mı? Belki, ama enerjiniz de bitmek üzere. İşte karşınıza Rage of Gods! Kullanımı çok kolay. Enerjiniz bittiğinde, dayanacak gücünüz kalmadığında L3 ve R3 tuşlarına aynı anda basın. Rage of Gods'ı harekete geçirmiş olacaksınız. Ekranın aşağısında yer alan kasktaki bar bitene kadar hem ölümsüzlüğe kavuşacak, hem de daha güclü ataklar yapabileceksiniz. Bunu özellikle Boss'lara karşı kullanın diyeceğim, ama oyundaki Boss'lar o kadar az ki, siz iyisi mi istediginiz zaman kullanın.

İPE TUTUNURKEN BİLE RAHAT YOK

Her zaman ayaklarınız yere basacak sandıysanız, yanılıyorsunuz. Kratos bir yerden, başka bir noktaya ulaşmaya çalışırken iplerle tutunacak, duvarlara tırmanacak, zıplayacak, hoplayacak. Bir ipe tutunmuşken düşmanlarınızın sizi rahat bırakacağını düşünmediniz değil mi? İki ele sahip her yaratık iplerde, duvarlarda sizinle birlikte ilerleyebiliyor. Sizi ipten aşağı yollamak isteyen bu düşmanlarınıza da yine hafifçe saldırırlar veya yakalama hareketi uygulayabiliyorsunuz. Platform öğelerinin en baskın olduğu yerlerse bulmacalar. Bulmaca dediğime bakmayın, hepsi birbirinden kolay; ama oyuncun saf bir aksiyona dönüşmesini de engellemişler, güzel olmuş.

Yunan mimarisinin oyuna aktarılmıştı başı başına mükemmel. Bunu Atina'nın yıkımıyla birleştirip işin içine koştururan halkı ve dev bir orduyu ezen Ares'i katınca da şairane görüntülerin ortaya çıkması kaçınılmaz. Kratos'un Pandora'nın Tapınağı'na tırmanmak için Kronos isimli Titan'la karşılaşması da tam anlamıyla "anlatılmaz, yaşanır" türünde bir görüntü. Bir Titan'ın ne kadar görkemli olduğunu herhalde ilk defa burada göreceksiniz.

Her şeye mükemmel dediğimin farkındayım, fakat oyunun müzikleri de inanılmaz (Soundtrack albümü piyasada, öyle düşünün). O mükemmel, bu süper derken oyunun eksilerinden bahsedemedim, ama inanın gözle batan hiçbir eksikliği yok. Ha belki daha uzun olabilirdi, belki daha fazla büyü isterdik, ama bunlar da kısaca "şımarıklık". PS2'nin en iyi oyunu God of War mu? Buna tek cümleyle karar veremeyiz, fakat en iyi oyunlarından biri olduğu kesin.

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



LEVEL'DA YAYINLANAN EN MÜTHİŞ TEST!

Bu tek soruluk testle kendinizi sınayın, hayatı bakışınız değişim...

Soru: God of War'u aldınız mı? Almadısanız neden?

- a) Aldım. Başından kalkamıyorum. Ailem ve dostlarım bana cephe aldılar. Bu oyunu onlara tercih ettiğimi düşünüyorum. Üzülsen mi, sevinsem mi, gidip uygusam mı bilemiyorum.
- b) Müthiş bir oyun, ama sosyal hayatım daha önemli. Boş zaman buldukça oynuyorum. Evet en doğrusu bu.
- c) Oyunu aldım fakat nedense "Pandora'nın Tapınağı" bölümüne geldiğimde oyun kilitleniyor. Daha ileri gidemiyorum. Sanırım PS2'im bozuldu.
- d) Ben sadece PES oynarım, başka oyun da tanımam. Hem bence bu oyun Prince'den kopya. Ne öyle ikisi de gemide başlıyor, ikisinde de zıplayıp duruyoruz oradan oraya...
- e) Hiçbir. Yani ben bu dergiyi okuyan, oyun oynayan birisi değilim. Sadece test çözmek bende hayatımdı. O açıdan. Anlatabiliyor muyum kendimi? Alo?

Arkeologlar ve ev hanımları tarafından onaylanmış bu testin sonucunda kısaca şöyle birer insansınız. A – Tam anlamıyla bir oyuncusunuz. Tebrikler. B – Kendini ve doğayı kandırmaya çalışan bir yalancısınız! C – Gidip kopyasını aldınız değil mi oyunun? D – Sizi Fırat'a bağlıyorum. E – (Meşgul tonu vereyim, belki kendi kendine gider).



GOD OF WAR

Yapımcı: SCEA Studios S. M.

Dağıtıcı: SCEA

AKSİYON

<http://www.playstation.com>

Fiyatı: 120 YTL

Yaş Sınırı: 17 ve üstü

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyunu almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Her hareketi birbirine bağlayabilme. Kaliteli

Oyun bittikten sonra daha zor seviyede

Oynamabilirlik

görüntüler, mükemmel hikâye anlatımı.

denemenin yanında çarpıcı bir şey sunmuyor.

Multiplayer

görüntüler, mükemmel hikâye anlatımı.

Eğlence

LEVEL
NOTU

hikâye anlatımı.

Alternatif: Devil May Cry 3, Prince of Persia: Warrior Within

95

Zaman yolculuğuna devam



**Cortez'in zaman içerisindeki
Timesplitter avı son gaz sürüyor.
Siz de bir yerinden yakalayın.**



2401 yılında dünya ne hale gelir ben bilemem, siz de bilemezsiniz, kimse de bilemeyecek; çünkü o tarihte şu an yaşayan kimse ortada olmayaç! (Hava çok güzel, ama ben içinde yazrı yazmak durumundayım, sinirlerim gergin.) 1924 yılında olan bitenden de hibritimizin haberi yok. 2243 hakkında da bilgimiz olmayacak.

2401'in güneşli ve meltem esintili bir gününde başlıyor hikâyemiz. Çocuklar dışarıda eğleniyor, parkları sevgililer doldurmuş (böhöh). Bir nesne, bir coşkudur gidiyor. Tabii böyle güzellikler korunmalı, problem çırakları cezalandırılmalı, değil mi? Hikâyemizin cezalandırıcısının ismi Cortez. Cezalandırılmayı bekleyenler de Timesplitter'lar. Timesplitters kısaca zaman içerisinde dolaşma yeteneğine sahip, gittikleri yerde olay çıkarıma bayılan, umarsız, serseri yaratıklara verilen isim. Cortez de en az bu yaratıklar kadar serseri ve çok kötü bir espri yeteneğine sahip, ama o iyi tarafta. Future Perfect'e özel olarak Timesplitter'lardan başka canımızı sıkan bir de sırtlarında zaman makinesiyle dolanan insanlar var. Cortez olarak bu tiplere ve bu yaratıklara geçit vermemez gerekiyor. İşin gü-

KAPIŞMA: CORTEZ VS. VIN DIESEL

Oyunuzun kahramanı bir Hollywood yıldızına benzerliğiyle de dikkat çekiyor. Evet bildiniz, Vin Diesel. Şimdi üç aşamada kimin bu oyuna daha uygun olduğunu bakalım.



	Cortez	Vin Diesel
Refleks	Reflekslerinden çok içgüdüsel davranışlarıyla hayatı kalmayı başarıyor. Şans da hep onun yanında.	Kendisinin pek hızlı olduğunu söyleyemeyiz herhalde. Fakat karizmatik.
Kellik	Cortez'in doğuştan kel olduğuna inanıyor. Kelliğinin ne gibi bir faydası var, ee, bu başlıklarını kim koyuyor ya?	Kuşkusuz ki Vin Diesel'i kendisi yapan kellidi. Onu başka türlü tahayyül edemiyoruz.
Karizma	Maalesef "Time to Split" sözüyle tüm karizmasını bir köşede bırakıyor. Pek umurunda da değil ama sanki.	Karizma sözcüğünün sözlük karşılığını yakında Vin Diesel yazarlarsa şaşırmayın. Gerçi Diesel de kendini "Komando Dadi" gibi bir filme acayıp bir hale soktu, ama neyse...
SONUÇ	Ne olursa olsun biz onu seviyoruz. Uygundur.	O XXX'te oynasın, Komando Dadi'da çocuk kitlesine sahip olsun; oyunlarımıza karışmasın.

zel tarafı bu sefer yalnız da değiliz. Bize yardımcı olan bir dolu yardımcı oyuncu ve bir takım ekstra Cortez'ler de bulunuyor. Çok eğleneceğiz, topınan etrafıma.

TIME TO SPLIT!

Önceki Timesplitters oyunlarını oynadınız mı bilmiyorum, ama yeni oyun da espriler havada uçuşuyor. Gerçi çoğu Amerikan yapımı Sitcom'ların tadında, ama oyunu neşelendirmekte çok başarılılar. Mesela şöyle bir olay vardi: Biraz önce bahsettiğim zaman makineli insanlardan bir tanesini yakalamak üzereyiz. Yanımızda da bize yardımcı olan bir bayan var (adını unuttum). Bir gökdelenin geraltı bölümünde gizli bir laboratuarda bulunduğunu öğreniyoruz bu kişinin ve oraya inmek için asansörün düşmesine basıyoruz. Asansör yaklaşık 10 dakikada geliyor –ki bu da güzel bir espri, ama asıl olay Cortez'in tam asansöre binerken müthiş repliği "Time to Split!" demesiyle kopuyor. Bu sözünüz ve tavırınız yüzünden sizden ığrenen bayan bir 10 dakika daha asansörü beklemeyi göze alarak "Ben bir



sonra kyle gelirim" diyor ve sizi tek başınıza yolluyor. Komik değil mi? Gerçi görüntü olunca daha da iyi oluyor ama... Cidden... Neyse.

Oyunun neşeli ve esprili olması ciddiyetsiz olduğunu anlamına da gelmiyor tabii. Düşmanlarınız sizi yıkmak için türlü türlü stratejiler kuruyor (yalan), sizinkilerden kat kat güçlü silahlara saldırıyor (daha da yalan) ve hatta arkanızdan işler çeviriyorlar (yalan makinelerine bağlasalar ibre fırlar gider). İşin özü düşmanlarınız herhangi bir yapay zekâya sahip sayılmazlar. Üstüne koşa koşa geliyorlar, bir yere saklanalar bile önceden ayarlanmış periyotlarla ortaya çıkararak açık birer hedef oluyorlar. Oyunda zıplama diye bir hareket de olmadığı için (bence büyük bir eksik) nereden nasıl geleceklerini rahatça tahmin edebiliyorsunuz.

KAÇIN! BU BİR FPS!

Evet, Timesplitters yine FPS, ama kaçmanız gerekiyor. Ben oynamayı beceremediğim, siz de mutlaka üstesinden geleceksinizdir. Üstelik oyunda "Heads-hot" bile var. Yine de bir süre oynadıktan sonra FPS kamerasına alışılıyorsunuz.

Zaman içerisinde yolculuk yapabildiğimizden, Cortez'in silah arşivi hayli geniş. Ateş püskürtüclerden, çift MP5'lere, garip makinelerden, hayalet öldürüren lazer silahlarına kadar o kadar çok silah çeşidi ciòkıyor ki karşınıza, her bölüm sırı bu silahları görmek için bile oynayabiliyorsunuz.

Tek kişilik hikâye modu maalesef kısa ömürlü ve eğer her bölüm sırı Easy'de oynarsanız oyunu bitirmeniz en fazla 5 saatinizi alır. Fakat zaten Timesplitters hiçbir zaman tek kişilik oyun moduyla iddialı olmaya çalışmamıştı. 16 kişinin Online, 4 kişinin aynı ekranda birbirileyle kâşıtabildiği Future Perfect, herhalde piyasadaki en geniş çok kişilik oyun modunu barındırıyor içinde. Multiplayer oyun seçenekleri o kadar fazla ki, buraya yazsam, anlatısam asla bitmez. Açı gözülüklük edip oyunda bulunan haritaların yetmediğinden şikayet ederseniz de, detaylı harita yaratma bölümyle gepenzi haritalar oluşturabilirsiniz. Bunları Online

DÜNYADAN CORTEZ MANZARALARI

Meğer bu Cortez ne kadar ünlümiş de biz bilmemişiz. İşte size tarihte büyük önemini bulunan Cortez'lere birkaç örnek. Hepsinin hikâyesi birbirinden ilginç ve eminim kendinizden bir şeyle bulacaksınız hepsinde...



Hernando Cortes
Aztec'lerin yaşadığı yerin keşfedeni İspanyol Hernando Cortes, Aztec'lerle ilk temasında onlar tarafından tanrıları Quetzalcoatlı sanılır ve ona saygı duygular, fakat daha sonra Aztec'ler Hristiyanlığı kabul etmeyecek ilk isyanı başlatırlar ve bu da onların sonunu hazırlar. Cortes Aztec'lere uyguladığı yolunu değil, ölümü ve yıkımı getirmiştir.



Becky Cortez
4 çocuk annesi Becky Cortez, California'da yaşayan bir sağlık uzmanı. Yani ev hanımlarının yağılarını eritemelerini savunan, sağlıklı yaşamın yollarını araştıran ve bunları binlerce dolar karşılığında bize sunan bir şarlatan. Öyle tayt giyip sırrak sağlıklı olunmuyor. Hiç ahlak, saygı kalmamış (ne diye sınırleniyorum ki şimdilik?).



Jayne Cortez
Gerçek bir şair. Gerçek bir Afro-American (siyahı mı deniyor buna Türkçe'de). Özellikle Jazz camiasında hatırlı sayılır bir gerek sahib olan Jayne Cortez, son yürünlüğü şiir kitabı "New and Selected Poems" ile okuyucularına küreselleşen dünyada şiirin ve kadının yerini anlatmaya çalışıyor. Vega ben iyice uyduran bir insan oldum.



oyunlarda kullanmak da yine sizin insiyatifinizde.

"16 kişi karşı karşıya geldiğinde herkes Cortez mi olacak?" diyorsanız, oyun boyunca elde edebileceğiniz 150 karakterden haberiniz yok demektir. Oyunun Story Mode'undan, Arca-de bölümünden ve Challenge'lardan elde edeceğiniz karakterlerle kişiliğınızı ve oynayış şeklinizi oyuna yansıtma şansına da kavuşuyorsunuz.

Zıplama hareketinin bulunmaması ve hikâye modunun kısa olmasının yanında oyunda şıkayıetçi olabileceğimiz neredeyse bir şey yok. Half Life 2'deki Gravity Gun'ın bir benzeri Grip Gun'la daha çok aksiyon yapabiliyoruz keşke, ama bu da dert edilecek bir yön sayılmaz.

Future Perfect'i tek kişi oynamak için almayı düşünüyorsanız, eğlencenizin çabuk biteceği bilin, ama çok kişili yöne sapakacsınız, beklediğiniz oyun şu an piyasada (Winnie the Pooh).

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



TIME SPLITTERS: FUTURE PERFECT FPS

<http://www.eagames.com>

Yapıcı: Free Radical Design

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 ve üstü

Dağıtıcı: Electronic Arts

Fiyatı: -

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Oyunu almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Artılar

Ses

FPS olmasını rağmen kolay kontroller.

Oynanabilirlik

Kolay kontroller.

Multiplayer

Multiplayer modu.

Eğlence

Espriler.

LEVEL

Eksiler

NOTU

Kısa hikâye modu.

Zıplayamama.

Alternatif: Project: Snowblind, Mercenaries

86



RPG özlemi gidermek için bir numara

SHADOW HEARTS: COVENANT

**Kırık kalpler, heyecan dolu bir dünya turu ve
elbette tüm kapıların açık olduğu
bir RPG evreni...**

RPG denilince akan suların durduğu iki yer vardır: Japonya ve benim evim. İki yerde de herhangi bir RPG oyununun ismi geçince zaman "Bullet-Time" efektine bürünür, türlü şaşırma ve heyecan nidaları atılır ve o RPG'ye ulaşmak için her türlü yola başvurulur. Star Ocean: Till the End of Time'dan beri adam akıllı bir RPG oynamadığımı düşünürsek (Shin Megami Tensei fazlaıyla garip bir oyundu, Xenosaga II'ye de ben henüz ulaşmadım), Shadow Hearts: Covenant'a "atıl kurt" gibi atıldım.

Peşin peşin açıklayayım: Covenant bir Final Fantasy değil. Disgaea veya La Pucelle: Tactics gibi RPG manyaklarına hitap eden bir yapı da taşımıyor. Yani bu oyuna yüz verenler gine konsol RPG'lerine aşıkâr birileri olacaktır, zira sunumu veya grafiklerinin yapısı bu türle ilgilenmeyen bir oyuncuya ekran başına çekmeye pek müsait değil. Tabii bir de Shadow Hearts'ı oynamayı başarmış bir kitle var ki, onlar da Covenant'a bayılacaklardır. Kimin bu oyunla ilgilenmesi gerektiğini de tek başıma üç paragrafta karar verdiğime göre oyuna yavaşça adım atabilirim.

YURI'NİN HİKAYESİ

Demo izlemeyi sevmeyen bir insansanız, hikayenin nasıl başladığını size kısaca anlatayım. İlk Shadow Hearts'tan 2 yıl ve Birinci Dünya Savaşı'nın az sonrasında yer alan Covenant yine Yuri'yi başrole koyuyor. Yuri'nin dışında bir de Karin var. Karin Alice'e benzerliğiyle dikkat çekiyor. Alice ise ilk oyun da Yuri'nin kurtaramadığı ve çok sevdigi dijital bir bayan.

Alman'ların Fransa'yı işgali sürerken, tüm Fransa teslim olmuş, ama tek bir kasaba hep özgürlüğünü korumuştur. Fransa'nın kuzeyinde yer alan Domremy kasabasına girmeye çalışan Alman askerleri bu kasabaya girmeyi başarısalar da, her seferinde üstün bir güç tarafından yok edilmektedir. Demoda da bu sahnelerden biri bize gösteriliyor. Almanlar yine kasabaya giriyor, kasabanın tek kilisesini işgal etmeye çalışıyorlar ve ünlü koruyucu tekrar ortaya çıkıyor. Yalnız bu sefer herkesi öldürmüyor. Karin'i sağ bırakıyor. Neden? Çünkü Karin Alice'i andırıyor sima olarak. Bu işgal girişiminde de başarılı olamayan Alman ordusu, bir saldırı daha düzenlemeye karar veriyor. Bu sefer grubun başında da tur rehberi olarak Karin görev almaktır. Karin ve Nicholai kiliseye giriyor ve koruyucu tekrar ortaya çıkıyor. Fakat bu defa Alman'ların da bir silahı var. Saplandığı kişiyi lanetleyen bu silahla koruyucuya saldırıyor Nicholai ve... gol. Koruyucu yani Yuri tüm güçlerini kaybediyor, Alman'lar bu sefer başarıyı yakalıyorlar. Bu sırada Nicholai'nın de göründüğü gibi bir insan olmadığını ve dünyayı ele geçirme gibi planı olan "Sapientes Gladio" isimli grubun bir üyesi olduğunu da anlıyoruz. Bu durum da Karin'i bozduğundan Karin taraf değiştirdiğinde Karin'ye katılıyor ve yepenisi bir maceraya adım atılıyor.

KARIN'İN KARARI

Senaryo gereği neredeyse tüm Avrupa'yı dolaşıyoruz, başka kıtalara bile gidiyoruz. Biz derken kastettiğim çekirdek grupta Yuri, Karin, Blanca ve Gepetto bulunuyor. Daha sonra grubumuz genişliyor ve yeni elemanlarla daha coşkulu savaşlara katılabiliyoruz.

Savaşa girebilen grubumuz dört kişiden oluşmakta ve dışardan karakter çağrıramıyoruz. Sıra tabanlıavaşlarda kimin ne zaman harekete geçeceği de ekranın üzerinde görülebiliyor. Hızlı olan erken davranışları, yavaş kalana sıra en son geliyor (asl有条件地不考虑, müt-hiş açıklama!). Sırası gelen savaşçı normal bir saldırı yapabiliyor, eğer ona bir Crest taktiyasını büyütüp kullanabiliyor veya kendine özel hareketler sergileyebiliyor. Veya durun size kısa bir savaş örneği vereyim, her şeyi daha iyi anlayalım.

Grubumuzun üyeleri Yuri, Gepetto ve Karin olsun. Üç karakterimiz de karşısındaki düşmandan önce hareketlerini yapabiliyorlar. Yuri ile başlıyoruz. İsterseniz Yuri'nin Fusion özelliğini kullanıp onu daha güçlü bir forma sokabilirsiniz. Karanlık gücü seçip onu Nox formuna geçirelim. Sıra hala Yuri'de. Bu oyunda tek vuruşlu saldırılar pek işe yaramadığı için, kombo olayını çözmemiz gerekiyor. Yuri'nin hareket menüsünden "Combo" seçeneğini seçelim ve komboyu kimle yapacağına karar verelim; bu kişi de Karin olsun. Sıra Karin'e gelince Ka-



rin'le de "Combo"yu seçelim ve bunu Gepetto'ya bağlayalım. Gepetto ile kombomuzu bağlayacağımız bir karakter kalmadığı için, tüm bu combo seansına başlayabiliyoruz demektir. Gepetto büyü gücü yüksek bir karakter olduğundan onunla bir büyü yapalım. Bundan hemen sonra sıra Yuri'ye geçecek ve kombomuz devam edecek. Yuri ile üç vuruşluk bir saldırısı yaptıktan sonra sıra Karin'e geçiyor ve onunla da bir "Sword Art" yaparak komboyu tamamlıyoruz. Muhtemelen karşımızdaki düşman ağır hasar alıp ortadan kalkmış olacaktır. "Eh çok kolay oldu bu savaş?" dediğiniz duyar gibiyim. Yalnız anlatmadığım bir şey var, o da Judgement Ring...

JOACHIM'IN SİLAHLARI

Shadow Hearts'ı farklı kılan Judgement Ring (karar halkası diye çevireceğim, berbat olacak) sistemi. Bu sistem söyle işliyor. Herhangi bir hareketinizi gerçekleştirmek istediğiniz zaman bu halka ekranda beliriyor ve bir ibre halkada dönmeye başlıyor. Halkada sarı ve kırmızıyla belirtilen yerlerde X tuşuna basarak hareketinizi gerçekleştirebiliyorsunuz. İyisi mi, ben gine bir örnek vereyim. Yuri'nin azami üç vuruş hakkı olan bir saldırısını yapmaya çalışıyorsunuz diyelim. Bu üç vuruş, bahsettiğim halkada, üç birbirinden ayrı alanda yer alacak. İbre dönerken ve bu alanların üstünden geçenken zamanlamayı tutturup X'e basmanız gerekiyor. Eğer ilk alanı kaçırırsanz sorun yok, fakat bu alanı kaçırıǵınız anda hem Yuri saldırısı hakkını kaçırılmış olacak, hem de hiç hasar veremeyecektir. Bu sistem oyunun genelinde her noktada geçerli. Büyü yapmak için de bunu kullanıyorsunuz, bir mağazada indirim almak için de.

Covenant'ı özel yapan "Judgement Ring" sistemi diyebiliriz, ama oyunun her yerinde görülen "kişisel-

leştirmeye" olayı da büyük fark yaratıyor. Öncelikle her karakterimizin "Judgement Ring" tipini değiştirebiliyoruz. Herkese farklı Crest'ler takarak istediğimiz büyüyü yapmalarını sağlayabiliyoruz. Kombo sistemini değiştirebiliyor, grubumuzdaki karakterleri gruplara ayırarak aralarında kolay geçiş yapabiliyoruz. Bazı RPG'lerde olduğu gibi kimin ne olacağı, nasıl bir oynanışa sahip olması gerekīgi önceden ayarlanmamış. Bu da oyunu istediğiniz gibi oynamanız için mükemmel bir fırsat yaratıyor.

KONU RPG OLUNCA...

...īste böyle oluyor ve bakın nasıl da yazının

sonuna geliverdik. Oysa gönül isterdi ki şöyle yaya yaya tüm savaş stratejileri vereyim, her karakterin hayatını anlatayım... Tabii olmuyor, olamıyor.

Size kısaca (neresi kısa?) şunu anlatmaya çalıştım: Bir RPG olarak Shadow Hearts: Covenant çok başarılı. RPG oynamamış birinin bu dünyaya adım atması içinse pek çekici değil, ama eğlendireceği kesin. Senaryo ve karakterler de beklenmeyecek derecede detaylı. RPG'ciler, sözüm size. Bu oyunu alın; pişman olursanız gelip ben oynarım sizin yerinize. Tanışmış oluruz hem (ne saçma bir bitiş oldu bu ya).

_Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



SHADOW HEARTS: COVENANT RPG <http://www.shadowheartscoovenant.com>

Yapımı: Nautilus

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 ve Üstü

Dağıtıcı: Alsan

Fiyatı: 120 YTL

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Oyunu almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Ses

Judgement Ring sistemi.

Oynanabilirlik

Karakterinizi istediğiniz

Multiplayer

gibi gelişirebilme.

Eğlence

Crest'ler ve Fusion.

LEVEL

NOTU

Eksiler

Grafikler soluk.

Seslendirmeler bazen kulak tırmıyor.

Alternatif: Xenosaga II, Shin Megami Tensei: Nocturne

86

Aman çitiniz çıkmasın!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

**Sam Fisher bu sefer daha acımasız,
daha güçlü ve her anlamda daha mükemmel**



"Sus be sus!
Beynimin etini yedin bitirdin!"



"Senelerdir birbirinizin kafasını, gözünü patlatıyorsunuz, yetmedi mi artık?" dedi Ubisoft ve Rayman'ı yarattı. Sonra oturup düşündüler. Piyasa da tutunmalarını sağlayacak oyun bu değildi. Biraz önceki cümleyi tekrar kurdular, ama bu sefer ortaya Splinter Cell çıktı. "Gerçeğin ekrana yansımış herhalde bu" diye düşündü tüm oyuncular. Kâh eğlendiler, kâh sinir krizi geçip ağızlarında köpüklerle yere yiğildiler. Ubisoft 12'den vurmuştu. Paralar banka hesaplarına dökülüyor, Ubisoft çalışanları çığlıklar atarak bu mutlu anı kutluyorlardı. Tabii insanoğlu açgözlü, milyon dolarlarla getinemiyor. Hemen yeni oyun çalışmaları başlatıldı, ortaya Splinter Cell: Pandora Tomorrow çıktı. Bu oyunu en çok Sinan sevdi. Onu baş tacı etti, Tom Clancy'yi Level ofisine çağırdı, kutlamalar bu sefer Level binası yapıldı. İlk Splinter Cell'le karşılaşırınca daha dingin bir hava esiyordu tüm ülkelerde, tüm evlerde. Pandora Tomorrow sanki oyunculara isteneni verememişti. Sinan yine de mutluyu ve gülümşüyordu.

Splinter Cell'in kaymağını yemekte durak bilme-
yen Ubisoft, türlü Splinter Cell oyunlarını çeşitli el oyun
cihazlarına da uyarladı, fakat arka planda asıl oyun
için uğraşıyordu. Hayır, Chaos Theory değil. Splinter
Cell 4! Hah ilginizi çektim değil mi? Ama bu konuda
daha fazla bir şey bilmiyorum, o yüzden Chaos
Theory'ye dönemlim.

İlk Splinter Cell ve Pandora Tomorrow'dan
sonra insanların karanlık köşelerde ilerlemeye
başladığını ve yavaş yavaş paranoyak olduklarını
gözlemlenen Ubisoft, Chaos Theory'de gizlilik te-
masını bir derece alta çekmeye karar verdi. Ba-
kın sadece bir derece diyorum, çünkü gizlilik yi-
ne çok önemli. Böylece benim gibi gizlenme
özürlü insanlara da gün doğacaktır ve hatta doğ-
du. Üstelik oyuna yeni bir grafik motoru da ekle-
niyordu. Durum böyle olunca Splinter Cell'den
uzak duranlar bile Chaos Theory ile ilgilenmeye
başladı. Sonuçta Ubisoft öyle bir yapma imza at-
mış oldu ki, dünyada artık Splinter Cell sevmeyen
kalmayacaktı. Tebrikler Ubisoft...

İSTEDİĞİNİZ YERDE, İSTEDİĞİNİZ ZAMAN...

Ne mi yapacaksınız? Oyunu kaydedeceksiniz tabii. Bu
müthiş haberle başlamak istedim yeniliklere. Artık
Checkpoint'mış, bölüm aralarında kayıtmış, bunlar sona
eriyor. Her an oyunu kaydedin, sinir yapan bünyenizi rahata
erdirin.

Önceki oyunların çizgiselliğinden yakın olanlar da vardır mutla-
ka aranızda (ben de oradayım, merak etmeyin). Ubisoft bu konuda da
gerekeni yapmış ve oyunun çizgiselliğini bir nebze aşmış. Yine görevleri-
mız sabit ve A noktasından B noktasına illa ki gitceğiz, ama buraya
ulaşmak için 3-4 yol bulunuyor. Hepsinin kendine göre zorlukları, kendi-
ne göre avantajları var. Bir yoldan giderken mecburen gizli kalmanız ge-
rekliyor, diğer yolda kaba kuvvette başvurabiliyorsunuz.

Ve elbette yine oyun bölümlere ayrılmış durumda. Her bölümde bir
ana, bir baba... Yok olmadı. Ana görevler, ikincil görevler, zevk olsun diye



Buradaki ışıklardırma ve gölgeler fazla mı gerçekçi, yoksa bu bir fotoğraf mı?

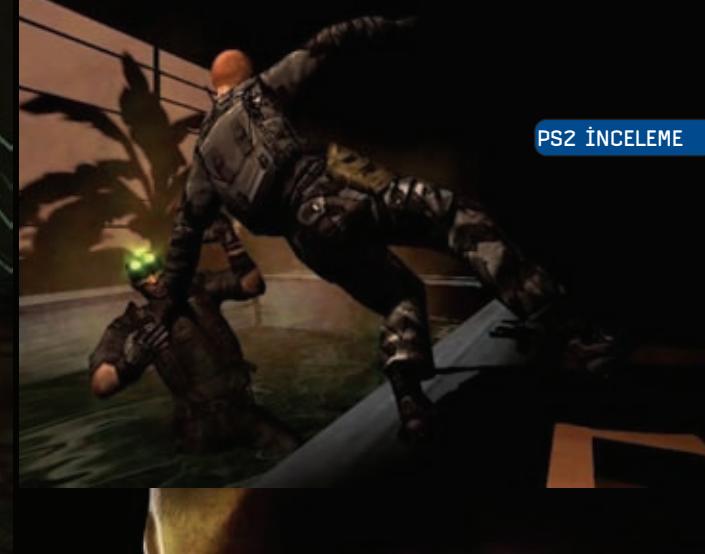
Yapabileceğiniz bir görev ve bonus görev, bir bölüm içerisinde üstesinden gelmeniz gerekenler arasında. Eğer dört kez alarm çaldırırsanız, ana görevin yanındaki diğer görevleri unutun. Bu o kadar da kötü değil aslında. Bir anda tüm bölüm için başarısız ilan edilmenizden iyidir.

Bahsi geçen görevlere başlamadan önce bize üç seçenek sunuluyor: Assault, Stealth ve Redding's Recommendation. Oyunu Doom'a çevirmek için Assault'u seçebilirsiniz. Eski Splinter Cell havası için stealth tercihiniz olmalı. "Redding'in Tavsiyesi" de bu ikisinin bir karışımı. Çok böülümden Redding'e güvenmenizi öneririm.

SALDIRMANIN TAM ZAMANI

Fisher abimiz yine bir hareket ve ekipman bohçası olarak iniş yapıyor yeni oyununa. Yeni hareketleri arasında çift salto, taklalıburgu ve elsız perende bulunuyor. Söyledim size oyun çok değişti diye (bu hareketler olsa oyun ne acayıp olurdu ha!). Tabii ki bu işin şaka kısmı. Fisher'in dikkat çekken en büyük yeni hareketi, bir yerden yarasa misali sarkıp altından geçen düşmanın boynunu "ÇATIRT" diye kırmak. Eğer daha insancıl bir hareket yapmak istiyorsanız, bıçağınızın yerden silahınızı çıkararak düşmanınıza doğrultabilirisiniz de.

Eski gibi yakındır. Dövüse girdiğimizde, Sam elinde lollipop alınmış çocuk gibi ağlamıyor. Onun artık kocaman bir bıçağı var. Bıçağın kullanımı çok kolay. İlk önce düşmanınızı yakalıyorsunuz, bıçağın keskin yüzünü boğazına tutuyorsunuz, panikleyen düşmanınız da bülüm gibi şakiyor. Rakiplerinizden bilgi almak için şahane bir yöntem. Daha direk bir tutum sergileyerek, Tutorial videolarında da izleyebileceğiniz gibi (hepsini izlemenizi tavsiye ederim), bıçağınızı sizi farketmesine 1-2 saniye kalmış bir düşmana (yani size yüzünü dönmüş, ama o ortamda bulunmanızı beklemiği için affalamış olan zavallı) şakkadan saplayabilirsiniz. Bunların yanında bıçağınızın bir ölüm aracı olmaktan öte işlevleri de var.



EEV, EMF, OCP, TSM (TÜRK SANAT MUSİKİSİ)

Sam Fisher o üç yeşil ışığı boşu boşuna kafasında taşımıyor. Oyuncuların "ay kafasındaki o ışıkları görünmemesi mümkün değil ki ama" demesi için değil. İlk iki oyunda Night ve Thermal Vision ile etrafımızda çıplak gözle görüleme nesneleri, canlıları rahatlıkla secebiliyoruz bu ikili sayesinde. Şimdi işin içine EMF Vision da katılıyor. Bu mekanizma, çevreümüzdeki elektronik cihazları ortaya çıkarıyor (-ki kolayca çalıp gidelim hepsi!). Elektronik aletleri gördükten sonra tabancamızın eklenisi OCP ile ışık kaynaklarını, radyoları bozup gidebiliriz (ama bir süre sonra yeniden hizkete geçiyorlar). EEV ile de bir bilgisayar uzaktan tarayabiliyor, belirli bir mesafeden kablosuz iletişim yapabiliyorsunuz. Bütün bu ekipmanlara rağmen hala silahınızda sarılıyorsanız, barbarsınız siz barbar!

Aslında bir işlevi var, o da kağıt, naylon, bez ayraçları kesmek. Diyelim ki derme çatma bir çadır gördünüz ve bu çadırın da sadece bir giriş var. Üstelik tam bu girişte siz %100 görecek bir nobetçi bekliyor. Burada anlamanız gereken, o çadırı girmek için başka bir yol aramanız gerekti. Bunun çözümü de çadırın arkasına geçip, çadırı bıçağınızla yırtmaktan geçiyor.

GEÇİP GİTTİ ONCA ZAMAN

Oyunun PS2 versiyonu maalesef diğer versiyonlar arasında (Xbox, PC) en zayıf olanı. Grafikler daha detaylı, geniş alanlar PS2 kaldırıbsın diye küçük alanlara bölündü. Eh bu da oynaması etkiliyor bir yerde, ama o kadar da kötü sayılmaz. Elinizde tüm konsollar varsa, Chaos Theory'nin Xbox versiyonunu tercih etmenizi öneririm. Böyle bir şansınız yoksa yine de şimdije kadarki en iyi Splinter Cell macerası bu olmuş diyebiliriz. Ajancılık ve akabinde sıcak savaş için seçmeniz gereken oyun bu, başkası değil (MGS de olur ya).

Tuna Şentuna - tsentuna@level.com.tr



TCSC: CHAOS THEORY

AKSIYON

<http://www.splintercell.com>

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 17 ve Üstü

Dağıtıcı: Avatürk

Fiyatı: 120 YTL

Kaç Oyuncu: 1-4

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Oyunu almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Kolay

Grafik

Arıtlar

Eksiler

Ses

Çizgisel olmayan oynamış.

Diğer sistemlerdeki

Oynamanabilirlik

Yeni hareketler, yeni

versiyonlarına kıyasla

Multiplayer

ekipman. Mükemmel Co-Op

daha sönüklü.

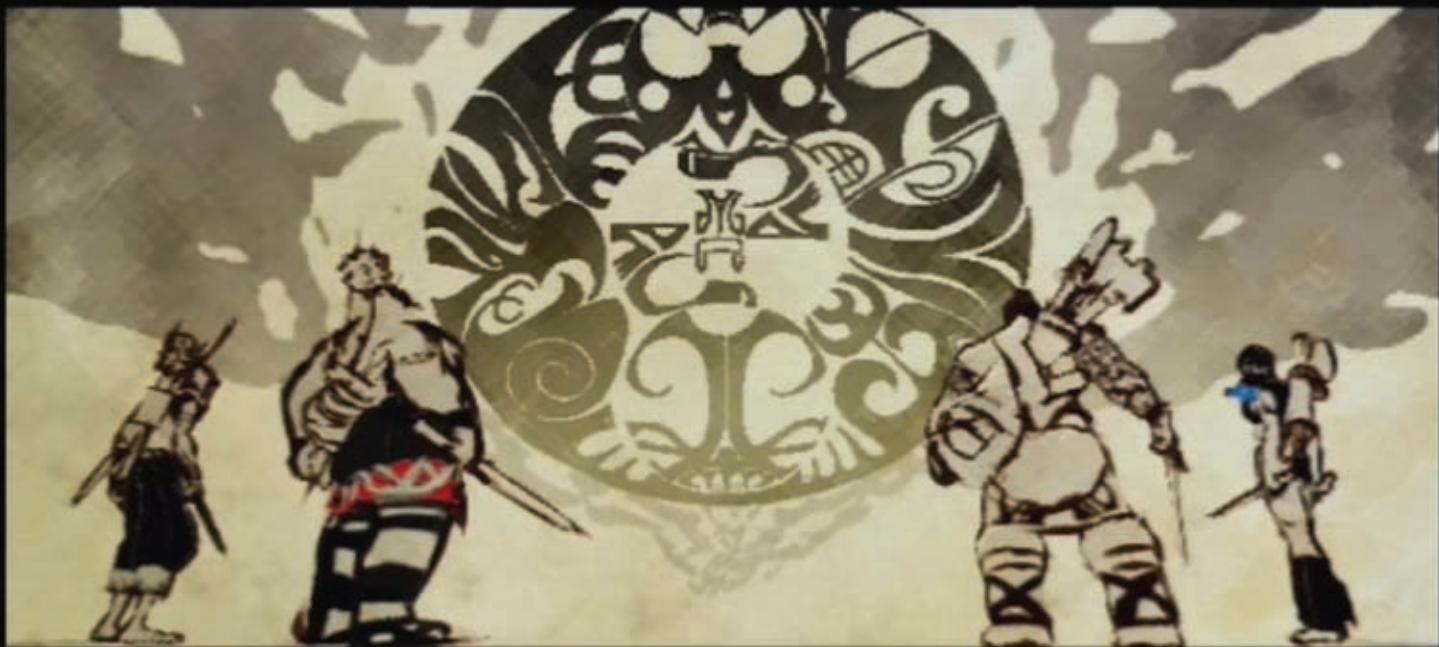
Eğlence

modu.

LEVEL NOTU

Alternatif: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

88



Bir barbarın çilesi

RISE OF THE KASAI

Hakikaten de bazen gereksiz yere kasıyor



Vay be! Gecenin bir yarısı olmuş. Gözlerim kan çanağına dönmüş. En son ne zaman yemek yediğimi de unuttum unutmasına da, niye aç değilim? Ya midem kendisini sindirdi, ya da öldüm, haberim yok! Hep bu oyun yüzünden. O müthiş grafik, ses, konu, oynanabilirlik gibi özelliklerle nasıl da insanı tutsak ediyor kendisine! Tabii ki God of War'dan bahsediyorum, hangi oyundan bahsedecektim!.. Oo, 74 SMS gelmiş. Kimden? Blaxis'ten. Rise of the Kasai bu ay benimmiş, neredeymişim, telefonu neden 38 saatir açmıyorum, yoksa ölmüşmüyüm... Temalı SMS'ler hepsi. Kötü haber; Rise of the Kasai, God of War'un üstüne oynanacak bir oyun değil. İyi haber de; Oh, şükürler olsun ki ölmemişim, acıyorum!

THE EVIL THAT WOMAN DO

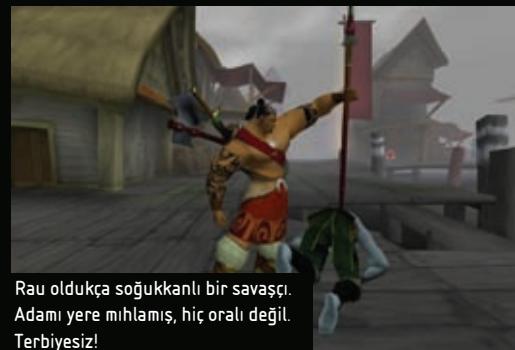
Takvimler 2002'yi gösterdiğinde, Sony'nin San Diego stüdyolarından The Mark Of Kri adlı bir oyun çıkagelmişti. Oldukça sık gözüken dövüş sistemiyle, öküz kadar bir savaşçıyla, casus gibi saklama saklama ilerlemek

çok iyi bir fikirdi. Hikâye, Rau'nun (o öküz savaşçı) kötülüğe karşı olan savasını anlatıyordu. İnceleyeceğimiz oyun olan Rise of the Kasai, The Mark of Kri'nin öncesini ve olmasını içeriyor. Rau ölmüştür ama neden ölmüştür, nerede hata yapılmıştır, bilinmemektedir. En başta, ilk oyuncun 10 yıl öncesine gidecek, Griz ve Baumusu ile oynayacaksınız. Ardından ana hikâyeyi 10 yıl sonrasında gidecek, Rau ve kız kardeşi olan Tati'nin serpilmiş (kötülüğün içinde büyümeye devam eden) haliyle maceralara akacaksınız. Hemen belirteyim, konu gerçekten çok güzel. Ama The Mark of Kri'yi oynamamışsanız, olaya biraz Fransız kalmanız olası. Baumusu'nun Rau'nun akıl hocası olduğunu, dövmelerin temsil ettiği anımları ve bunun gibi ilk oyundan aktarılan birçok detayı bilmeyorsanız, konunun size bayat gelmesi çok doğal, ama asla bayat değil. İlk oyuna göre daha derli toplu bir konu yazılmış. Oyun boyunca zamanda bir ileri, bir geri giderek birçok sürprizle karşılaşacak, kötü güçlere karşı amansız bir mücadele vereceksiniz.

Kasai'de oynamak zorunda kaldığınız tek bir kahraman yok. 11 bölüm boyunca dört savaşçıyla oynayabileceksiniz. İşin güzel tarafı, gideceğiniz yollar ve görevleriniz seçtiğiniz savaşçıya göre değişmekte. Örneğin; Rau'yu seçtiğinizde oldukça zor bir ejderha ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Eğer aynı yeri Tati ile oynarsanız, ejderha yerine birçok Kasai'nin adamlarıyla dövüşeceksiniz. Rau ile çatılardan ilerlerken, Tati ile şehrin yollarında oynayacaksınız. İşte bu yüzden oyun bir kere 'bitirmeli' değil. Bu güzellikin yanında oyunun getirdiği çok özel bir yenilik de var; seçtiğiniz karakterin dışındaki dövüşçü de arkanızdan sizle beraber geliyor. Diyalim Baumusu'yu seçtiniz, Griz hemen arkanızda size yardımcı olacak. Bu, oyunun genelinde oldukça işinize yarayan bir sistem. Düşmanların bol olduğu yerlerde arkanızın kollandığını bilmek güzel bir his. Bu güzellik arada sırada bozan problem ise yapay zekâ. Bazen yardımcılarınız kürek yutmuş gibi öylece donup kalıyor. Bunu belki performansınızı artırarak telafi edebilirsiniz ama bir bölüm geçmek için ya yardımcılarınız da gerekiyor ise? İşte o zaman çıldırmamak elde değil. Aynı ilk oyundaki gibi gizlilik gerektiren -asında gizli gizli giderseniz daha temiz ve daha kısa süren- görevler var. Tam düşmanın cephesine yavaş yavaş sızmışken, birden bire yardımcınızı paldır küldür düşmanlara saldırması ve ardından da nöbetçilerin daha çok asker çağırarak işinizi uzattığına tanık olun-



Abi-kardeş dayanışması diye buna derim. Ama nasıl olur da biri hayvan, diğeri de manken gibi olabilir!



ca, sizin de oyuna patır kütür girişesiniz geliyor (ki giştım, hiç acımadım). Bu yapay zekâ sorunu oyunun geneline yayılmış durumda. Düşmanlarınız bazen tepki vermeden ölmeyi bekliyor, zaafınızı değerlendiremiyor ve iyi korunamıyorlar.

WARRIORS OF THE WORLD

Belki de düşmanlarınızın suçu yoktur. Çünkü Karşılarda gerçekten kahraman niteliği taşıyan savaşçılar var. Her savaşçı kendine has bir dövüş stiline ve silahlara sahip. Rau hem bir barbar hem de bir casus gibi ilerleyebiliyor. Çok iyi ok kullanıyor, rehberiniz olan kuş Kazu sayesinde uzak mesafelerde kimler var, kimler yok görebiliyor ve ona göre bir strateji kurabiliyor. Tati şansaçık derecede hızlı akrobatic hareketler yapabiliyor. Duvarlara yaslanıp hareketsiz kaldığınızda görünmez de olabiliyor. 'Zehirli Mantar' atağınıza istediginiz gerek atıp tuzak kurabiliyor, düşmanların ölümlerini keyifle izleyebiliyorsunuz. Baumus tam bir ayı gücünde ve çok ağır silahları çakı gibi sallayabiliyor. Çok güçlü ataklarıyla topluluklara karşı birebir. Griz ise oyuncunun en yaşlı savaşçısı olsa da mızrağıyla çok faydalı kombolar yapabiliyor. Sadece Griz değil, bütün karakterler kombolara sahip. Her savaşçının, her silahında tam beş adet özel kombo bulunmaktadır. Kare, X ve O ile yapılabilecek bu dört hareketli komboların üçü hafif, ikisi de ölümçül. Sağ analog çubuk ile düşmana odaklanıyor ve kafasının üstünde beliren tuşa basıp komboya girişiyorsunuz. Eğer ölümçül kombolardan birisini yaparsanız, kombonun sonunda müthiş bir animasyon ile düşmanı öldürürsünüz ('öldürmek' kelimesi hafif kalır). Her savaşçının en az iki silahı, her silahın da beş kombosunun olduğunu düşünürseniz, oyundan sıkılmanız kısa vadede imkansız. Buradaki eksik nokta ise; bu beş kombonun yapılması her savaşçında aynı ve silahların birbirinden farklılık pek hissedilir derecede değil. Çift el bıçak da aynı, topuz da aynı. He bir de, silahlar tahta kutulara saplıyor, duvarlardan sekiyor. Neden böyle bir şeyle başvurmuşlar, çözemedim ama dar yerlerde komboları sürdürmekte çok zorlanıyorsunuz çünkü silahınız duvara her çarpışında kombonuz bölündüyor. Kratos orada olacaktı ki, bölmek nasıl olur göstersin!

Oyunu açığınızda gerçek zamanlı çizimler dikkatinizi anında çekerken, açıkçası bu ara demo sistemi alışık olduğumuz türden değil, ama tek kelimeyle mükemmel. Boş bir sayfada yavaş yavaş çizilmeye başlayan figürler, sonra bunların hareket etmesi, renklenmesi, sabitlenmesi ve bir anda oyun içi grafiklere dönmesi şaşılacak derecede güzel. Sadece bu sahneler için bile oyun denenmeye değer. Oyun içi grafikler yeterli seviyede. Bulundığınız otantik havayı hissetmenizde büyük rol oynamış. Karakter çizimleri, mekan tasarımları, karakterlerin dövüşlerindeki akıcılık ve animasyonlar çok başarılı. Buradan Bottlerocket Entertainment'ı kutluyorum, huzurlarınızda plaket veriyorum.

Gözleriniz grafiklerin güzellikinden büyürken, kulaklarınızdan da ilk ilk pas akan (öggrkk). Kası'nın müzikleri oldukça etkileyici. Tabii ki God of War kadar olmasa

da, atmosferin havasına kanalize olmanız sağlanabilmiş. Seslendirmelerde, arka planındaki hikâyeyi anlatan amca ve teyze çok iyi bir iş çıkarmış. Kendinizi bir anda efsane olmuş gibi, diğer yandan da büyük bir tehdit altında olduğunuzu hissedebiliyorsunuz.

RAU VS. KRATOS? HİC SANMAM!

İlk oyunda olan kamera açısı sorunu bu oyunda -hiç olmasa da- yok. Kontrollerde pek sorun yaşamamasınız da alışmakta zorluk çekemeyeceksiniz. Sürükleyici konusuyla, görsel şölenle, 'fatality'si olan kombolarıyla, Rise of the Kasai başarılı sayılsa da, üç yıl sonra hala aynı elementleri kullanması, yapay zekâ sorunu ve ufak hataları ile çok iyi olmaya yaklaşamamış. God of War'dan sıkılmış iseniz (Ne? Kim? Nerede?) bu oyuna göz atmanız için (ölmenin dışında) geçerli bir nedeniniz yok.

Volkan Turan - volkan@level.com.tr

RISE OF KASAI

MACERA/AKSİYON

<http://www.us.playstation.com>

Yapımı: Bottlerocket

Dağıtıcı: SCEA

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Entertainment

Orijinal olarak: Yok

Kaç Oyuncu: 1-2

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 DualShock 60Hz Modu

Oyunu almak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Eksiler

Ses

Pesinizde bir yardımcı olması, karakterlere özel yollar

Yapay zekânın noksantılı, öznitizisiz

Oynanabilirlik

olması, çoklu kombolar,

silahlar, çok kısa oluşu

Multiplayer

süper animasyonlar.

(8 saat kadar).

Eğlence

LEVEL
NOTU

Alternatif: Dynasty Warriors 5, Samurai Warriors

75

Nina, bolca düşmanı ve labirent gibi bir gemi

DEATH BY DEGREES

Ve en dış kulvarda Nina'nın tek başına şöhreti yakalama çabalarını görüyoruz



Gün be gün önem kazanan bir şey varsa, o da DualShock kontrolörlerindeki sağ analog koldur arkadaşlar. Eskiden göz ardı edilen, sadece kamera yönlendirmede kullanılan bu efsanevi buluş, aslında bakarsanız Tekken'in Nina'sıyla ön plana çıkmıyor. Bu tuşla daha önce Rise to Honor'da ve daha iyi bir örnekle Fight Night'da neler yapabileceğimizi görmüştük. Eh bu kısımda da orijinallik yoksa, Death by Degrees bize ne sunuyor, hemen bakalım.

GEÇMİŞİN KOLLARINDA

Nina'nın bu müthiş macerasının türü aksiyon olarak belirlenmiş. Bu konda hiçbir sorunumuz yok. Problemimizi şöyle izah edeyim: Asıl sunmaya çalıştığı hızlı bir aksiyon olan bir oyunda, Resident Evil taklit ediliyor ve oyunun hızı bir anda aşağı çekiliyor. Kamera açıları RE ile birebir aynı. Bunu geçelim, her bulduğunuz objenin ekranda bir metin ile birlikte sunulması, her dokunduğunuz aletin açıklamasının ekranda belirmesi ve bulduğunuz bir anahtarla açtığınız her kapıdan "Yeni bulduğunuz anahtarla kapıyı başarıyla açınız" gibi bir mesajın fırlaması en sonunda titrek gerek Tekken 5'i açmanızına neden oluyor.

Bitmedi tabii. Sağ analog koldan bahsetmiştim. İşin özünde yumruk, tekme atmak için hep bu kolu kullanıyoruz. Diyelim ki tam arka çaprazınızda bir düşman var. Ona vurmak için kolu düşmanın bulunduğu yere bir kez itiyorsunuz ve Nina oraya saldırıyor. Kolu aynı yöne iteklemeye devam ederseniz, Nina bir kombo yapıyor. L1 tuşuna basıp, hedefinizi belirledikten sonra sol analog kolda belirli bir kombinasyon yaptıktan sonra, sağ kolla daha farklı bir kombo da yapabiliyorsunuz. Bu sistemin içine bir de sağ analog kola basarak yeni kombolar ekleyebileceğinizi de düşündürünce ipin ucu kaçıyor. Bunun nedeni de sağ kolun yeterli hassasiyeteye sahip olmaması ve çevrenizi 6 düşman sarınca bu zor komboları uygulayamamanız. Daha da kötüsünü söyleyeyim mi? Sağ analog tuş aynı zamanda gard almaktır da kullanılıyor. Bazen blok mu alıyorsunuz, kombo mu yapıyorsunuz kesinlikle anlaşılmıyor. İki elinde birer kılıç olan bir grup düşman görünce de oyuna küfrediyorsunuz.

BİR GARİP HİKAYE

Hikâyeyi boşverin şimdi. Zaten Nina'nın seksi görüntüsünden sonra kimseňin hikâyeyi düşünecek hali kalmıyor. Klasik ajancılık senaryosu. Hatta Metal Gear Solid'den esintiler de yok değil.

Hep kötü yönlerden bahsetmek de doğru değil, haklısınız. Mesela yetenek puanı işi çok yerinde bir hareket olmuş. Buna göre savaştıkça, kombo yaptıktça, komboları zarar almadan birbirine bağladıkça ye-

tenek puanı alıyorsunuz. Daha sonra da bu puanlarla kendinizi yepenî hareketlerde doğrusunuz; fakat biraz önce bahsettiğim kontrol mekanizmasının sorun çıkarmasından dolayı edindiğiniz karmaşık hareketleri kullanmak iğrenmeye dönüşüyor. Sıkıntı yaratmayan, hatta mutluluk yaratacak tek etken grafiklerde. Ortamların modellemesi ve detayları çok başarılı. Hiçbir mekân boş değil ve parçalanabilecek birçok obje barındırıyor.

Garip Boss savaşları, çok daha garip oynanış mekanizması ve inanılmaz uzun yükleme zamanları -hele ki GTA: San Andreas koca dünyayı 5 saniyede yüklerken- sizin rahatsız etmiyorsa Death by Degrees'i hemen alın, hiç durmayın.

Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

DEATH BY DEGREES

MACERA/AKSİYON

<http://www.namco.com>

Yapımı: Namco

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Namco

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 1

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 ■ DualShock ■ 60Hz Modu

Oyunu almak: Zor

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik



Artılar



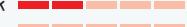
Eksiler

Hareketlerin uygulanamaması. Yavaş oynanış. Uzun yükleme süreleri.

Ses



Oynanabilirlik



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



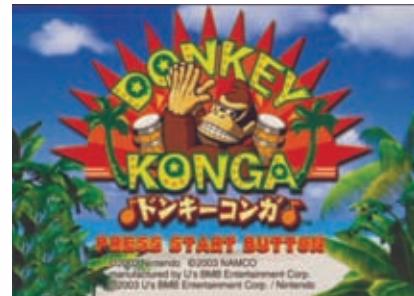
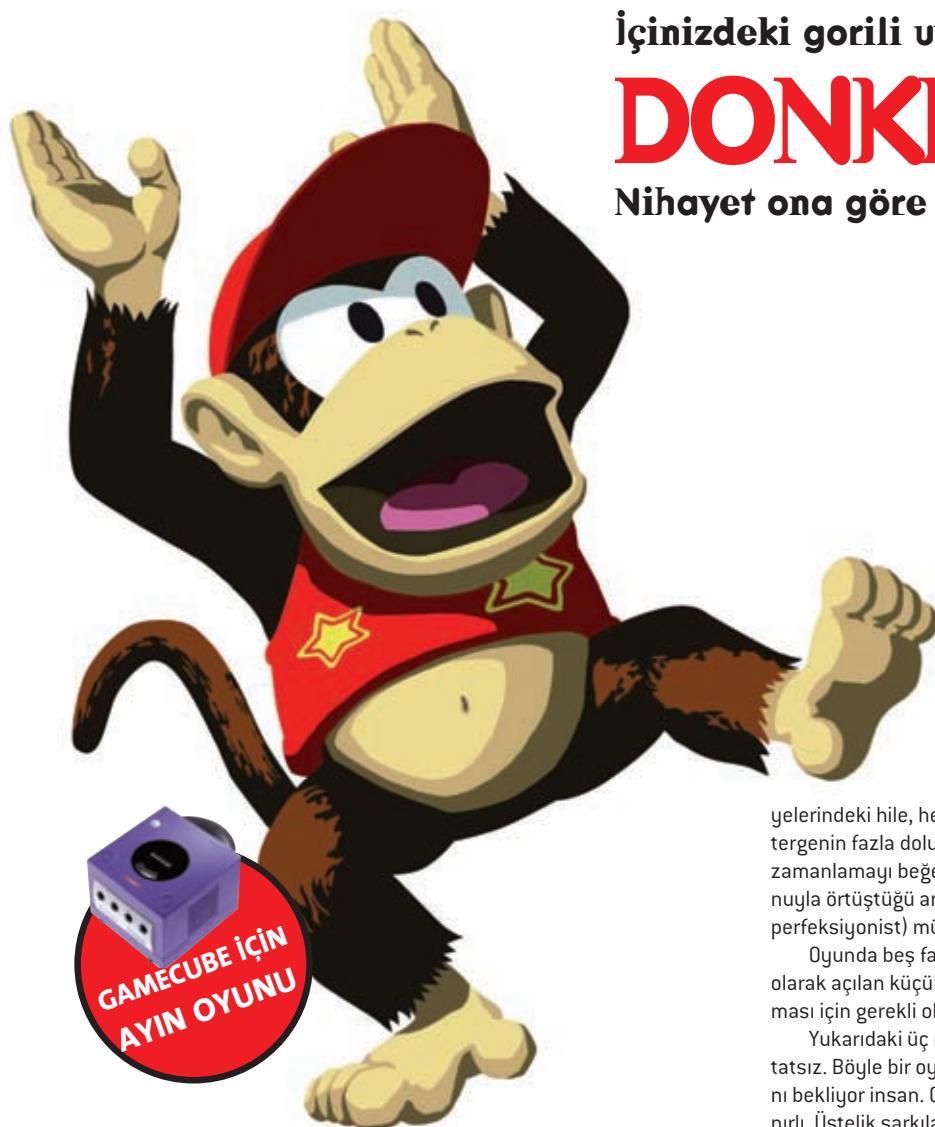
Alternatif: The Punisher, Tenchu: Fatal Shadows

53

İçinizdeki gorili uyandırın

DONKEY KONGA

Nihayet ona göre bir iş çıktı



yelerindeki hile, hem göstergenin fazla dolu olmasını istemesi hem de vuruşunuz doğru bile olsa, zamanlamayı beğenmemesi. Vurmanız gereken nota, ekrandaki şablonuya örtüştüğü anda hareketinizi yapmazsanız mükemmel yetişti (hatta perfeksiyonist) müzik adamı Donkey Kong tarafından notunuz kırılıyor.

Oyunda beş farklı mod, üç zorluk seviyesi ve performansına bağlı olarak açılan küçük oyunlar var. Ve tabii bir de oyunun sürdürülmesi olması için gerekli olan şarkılar...

Yukarıdaki üç noktadan da görüldüğü üzere şarkılar meselesi açıktır. Böyle bir oyunda her daldan, her zevke uygun bir ton şarkısı olmasını bekliyor insan. Oysa Donkey Konga'nın repertuarı 30 civarında şarkı ile sınırlı. Üstelik şarkıların orijinallerini değil, karaoke eden gibi gariban bir versiyonunu dinliyorsunuz. Donkey Konga şarkılarını üç kategoriye ayıralım: 70'lerden itibaren pop-rock, Nintendo oyun müzikleri ve daha önce hiç duymadığım şarkılar. Wild Thing gibi keyifle dinlediğim bir şarkiya eşlik etmekle Zelda'nın tema müziğine eşlik etmek arasında eğlence faktörü açısından ciddi bir fark olduğu kesin. Hiç duymadığınız şarkılar söz konusu olduğunda ise bu fark haliyle daha da büyüyor. 0 yüzden 10-15 şarkılık bir listenin içinde kısılıp kalma ihtimaliniz olduğunu belirtmek durumundayım. Müzik parçalarının seçimi yapılmırken farklı beğenileri doğurmak gibi bir amaç güdülmüş belli ki ama ortaya çıkan sonuç, kimsenin düşünün kovوغuna sırmayan, yetersiz ve üzerinize afiyet biraz da kalitesiz bir liste olmuş. 0 yüzden bongo performansınız sırasında müzik dinliyor ya da yapıyor gibi değil, ekrandan geçen renkli daireleri düzgün vuruşları eşlestiriyor gibi hissedeceksiniz. Bu da iyi bir şey değil.

PERKÜSYONUMUZU TANIYALIM

Dünyanın farklı köşelerinde (Afrika'dan Güney Amerika'ya) geleneksel çalgı sıfatına erişmiş nadide bir müzik aleti bongo. Çift davullu, ahşap kalsalı, deri kaplı üst yüzeyi... Bir dakika, merak ediyorsanız bunları kendiniz araştırın. Ben size Donkey Konga'nın hediyesi olan bongoyu anlatacağım. DK Bongosu yan yana ilişirilmiş iki küçük varil görünümünde. Dizlerinizin arasına çok rahat sağlanabilecek gibi değil. Kucaginiza tutmak ise, oyun sırasında kaymasına ve düzeninizin bozulmasına neden olabilir. 0 yüzden en güzel yere oturup, bongoyu da önüne koymak. İki davul arasında canavar bir sensor var. Dört hareketinizden biri olan el çırpması sesini gayet güzel algılıyor. Ayrıca el çırpmak için ille de ellerinizi davuldan ayırmak zorunda değilsiniz. İki davuldan birinin yan tarafına hafifçe vursanız da el çırpmış sayılabilirsiniz.

Davullarınızı sadece müzik için değil, menüyü gezerken de kullan-

Nintendo'nun en kıdemli kahramanlarından biri Donkey Kong. Gençliğinden başı beladan kurtulmayan, her tür maceraya gözü kapalı atlayan, ömrünün büyük bölümünü korsan timsahtalarla mücadelede adayan bu gönül gorili, güzel hayvan Donkey Abi, emeklilik günlerini anavatanında bongo çalıp hindistancevizi suyu içerek geçirmeye karar vermiş. İyi de etmiş. Huzuru ve sükünu müzikte bulmuş diyebiliriz bir yerde.

Donkey Konga'yı standart bir oyun kutusu yerine kocaman bir pakette görünce hafiften ürperebilirsiniz ama merak etmeyin, kutudaki goril değil sadece bir bongo. Bu oyunda Gamecube'un standart kontrol cihazını bir yana atıp dizlerinizin arasına sıkıştıracağınız bir bongo ile ritmi yakalamaya çalışacaksınız. Oyun ilk bakışta son derece basit. Karaoke yapar gibi, doğru zamanda doğru hareketi yaparak orijinaline uygun bir şekilde şarkıya calmaya çalışırsınız. Üstelik sadece dört hareketiniz var; sol ya da sağ davulda vurmak, ikisine birden vurmak, bir de el çırpmak. Çocuk oyuncağı, değil mi? Değil. Kulağınız, ritim kabiliyetinize, ellerinize ne kadar güvenseniz de ve oyun ne kadar basit görünse de bazı şarkılarında ve üst zorluk seviyelerinde iş çığılarından çıkıyor.

DUYGULU TÜRKÜLER

Zor şarkıların özelliği notaların kolay olanlara göre çok daha hızlı ve üst üste farklı hareketler gerektirecek şekilde akması. Zorluk seviyesinin özelliği ise kazanabilmek için daha az hata yapmanız gerektirmesi. Bunu anlamanı açıklayalım. Oyunda siz bongoya doğru şekilde vurdukça dolan bir gösterge var. Şarkı sonuna kadar bu göstergenin belli bir noktasına ulaşamazsanız kaybediyorsunuz. Ayrıca yaptığınız her hatalı vuruş ve iska, göstergenin bir miktar düşmesine neden oluyor. Üst zorluk sevi-



caksınız. El çırpmaya algılayıcısının olduğu yerde bulunan start tuşu ve sol-sağ üst yüzeyler ile sorunsuz bir kontrol cihazı görevi üstleniyor aletimiz. Bir GC kontrol cihazını bongo olarak kullanmaya kalktığınızda çekeceğiniz čileyle kışaslanınca fazlaşıyla iyi bile diyebiliriz.

Peki bongo dururken ne diye gamepad kullanalım ki? Çünkü oyunu iki kişi (hatta dört) oynamak da isteyebiliriz. Bu durumda kısa çöpü çeken kişi gamepad'ı alır ve oyunu kaybeder. En azından benim şimdiden kadar gördüğüm买du.

DK'nın çok oyunculu modu iki seçenek içeriyor. Ya birlikte çalıp "jam" yapıyorsunuz ya da birbirinize karşı oynuyorsunuz ki asıl eğlenceli olan da bu. "Battle" denen iki kişilik bu modda, birlikte aynı şarkıyı çalıyorsunuz ama her oyuncu için ayrı bir solfej belirliyor ekranda. Ve iki kişi de farklı anlarda, farklı notaları basmaktan sorumlu oluyor. İşin içine rakibinizin satınını sabote etmenize yarayan özel notalar da girince ufak çapta bir kaos ve gayet eğlenceli bir deneyim çıkıyor ortaya. Bir de patlamak istercesine zonklayan avuçları. Özel notalar, şarkıyla ilgisi olmayan, hinlik yapmaya yarayan malzemeler. Diğer notaların arasında da dağınık olarak, ara sıra geliyorlar ve doğru zamanda basıldığı zaman üstünük sağlamanıza yardımcılar. Üç tipi var bunların. Biri vuruş zamanlamanızın başarısına göre rakibin tüm puanlarını (ya da bir bölümünü) silmenize, diğer ikisi de bonus puan kazanmanıza yarıyor.

Dört kişiye kadar izin veren Jam Session'da ise, adına yakışır biçimde hiç kural yok. Hep birlikte şarkıyı eğlencesine çalıp bitiriyorsunuz ve sonunda da "Top Banana!" fala olmuyor.

KING OF THE BONGO

Oyunu iki kişi oynadıktan sonra tekrar tek kişiye dönmek istemiyor insan. Çünkü elinizin altındaki gerçek bir enstrüman olmasa da müzik yapmak, kolektif bir eylem ve burada da durum farklı değil. Tek sorun oyunla gelen bongo sayısı (bir!). Aslında rakibiniz çamurla yatıp "bongoyu vermezsen oynamam" diyene kadar, avuçlarınızı ağırttıktan sonra gamepad'e ilk geçtiğinizde hayli rahatlayacaksınız. Çünkü dört hareketten üçü için gamepad gayet kullanışlı. Soldaki düğmeyele sol davulu, sağdaki yeşil düğmeyele sağ davulu, L ile de el çırpmayı kontrol ediyorsunuz. Ama iki davula birden vurma işi için hem sol hem sağ tuşu birden kullanmak feci halde zor. Oynamadan bilmeyinizsiniz.

Tek kişi için de iki mod bulunuyor. Street Performance, doğru tuşa bastıkça para kazandığınız, şarkıyla makul düzeyde düzgün çalıp bitirirseniz biraz daha kazandığınız bir mod. Buradan kazandığınız paraları götürüp DK Town'dan yeni şarkilar ve mini oyunlar satın almak için kullanıyorsunuz. Oyunda yeterince şarık olmadığı düşünülünce, özellikle başlarda vaktinizin

büyük bölümünü sokaklarda çalıp para biriktirerek geçireceğinizi söyleyebiliriz.

Ape Arcade ise mini oyunların bulunduğu mod. İster iki kişi birbirininize yarıştığınız, ister tek başınıza oynadığınız bir muz yakalamaya oyunu, eski günlerin anısına oynayabileceğiniz bir kafaya varılurma oyunu, bir de sarmaşıklara tırmanıp meyve toplama oyunu var. Hepsi de mini, hepsi de bir yere kadar ilginç gelebilir. Müzik dehanınızı dinlendirmek istediğiniz anlarda gırıp biraz turlayabileceğiniz eğlencelikler. Ayrıca oyunun yan karakterleriyle vakit geçirmek istiyorsanız tek şansınızミニ oyunlarla biraz takılmak.

Bir müzik oyunu olmasına

rağmen, DK'nın grafikleri müziklerinden daha etkileyici. Zaten sürekli civıl civıl olan ekranda, yaptığından her hareketle daha bir canlanan görüntüler eşliğinde icra ediyorsunuz sanatınızı. En depresif ruhları bile neşelendirebilecek bir renk ve animasyon cümbüsü var oyunda. Renkli notalar, uçuşan balonlar, neşeli bir dinleyici kalabalığı ve yeşil orman... Tam cangıla yakışır bir tarz değilse de bu oyunun ruhuna denk düştürgü için buradan not kırmayacağınız.

Velhasıl Donkey Konga özellikle grup olarak oturup sıklımadan başında vakit geçirilebilecek bir oyun. Tek başınıza oynarken eksikleri ve keşkeleri içiniz oturabilir. Ama yanınızda bir arkadaş bulursanız bunları görmezden gelip, meselenin "bongoyu kim kullanacak" boyutu üzerine kafa yorabilirsiniz.

Not: Oyunu PC'de denemek için <http://194.192.82.242/donkeykonga/flash/player.asp?language=uk> adresine girin. Sizi küçük çapta bir oyunla biraz bekliyor orada da.

Serpil Ulutürk - serpil@level.com.tr



DONKEY KONGA

RİTM/PÜZLE

<http://www.donkeykonga.com>

Yapım: Namco

Orijinal: Var

Yaş Sınırı: 3 +

Dağıtım: Nintendo

Fiyatı: 129 YTL

Oyuncu Sayısı: 4

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 Titreşim 60Hz Modu GBA Bağlantı Desteği

Oyunu almak: Orta

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar

Ses

Tam bir grup eğlencesi,

Oynanabilirlik

karaoke'den sonra yeni

Multiplayer

favorimiz. Neşeli grafikler.

Eğlence

Bongo.

LEVEL NOTU

Eksiler

Şarkı seçimleri, sayısı,

cover'ları başarısız.

Yayarak değil kasararak müzik yapmak keyif kaçırmıyor.

Alternatif: Pek yok

77

Garip bir dünya ve daha da garip bir kahraman

ODDWORLD STRANGER'S WRATH™



Oddworld evreniyle tanışmamız bundan çok yıllar öncesinde basit ama eğlenceli, bulmaca-platform oyunlarına dayanır. Garip ortamları kadar acayıp ve çeşit çeşit mahlukattan oluşan halkları ile eşine az rastlanır orijinallikte bir dünyadır Oddworld. Genelde uğraşımız kimisi şirin, kimisi çirkin, ama hepsi karakter sahibi sakinlerinin başını beladan kurtarmaktır. Ama bu sefer gerçekten dünyayı bilenleri bile şaşırtacak kadar farklı bir Oddworld oyunu var karşımızda! Çok farklı bir kahraman, yepyeni bir bakış açısı, farklı bir atmosfer ve çok daha değişik bir görev!

BİR TUHAF DÜNYA

Başa hiçbir fantezi dünyasına benzemeyen abik gubik ama bir o kadar da komik bir yer Oddworld. Bir şeyi baştan iyi vurgulamak gerek, bu garip dünya hiç de sandığınız gibi masum ya da basit değil. Oddworld komik olduğu kadar karanlık bir dünya. Durup ijice bir bakarsanız çirkin ve ucube denilebilecek karakterlerin gerçek dünyadaki karakterleri da tü-

ler ürpertici... Buna rağmen daha da korkutucu olan bu sağlam birer tavır sahibi cahil tavuklar sürüsünü sevebiliyor olmamız! Onu da geçtim canlı olan mermilerini sevimli bulup onlarla oynamak isteyeceğiniz kaç oyun tanıyorsunuz, söyleyin bana?!

İYİ KÖTÜ ÇIRKİN

Stranger's Wrath sağlam bir western klasigine benziyor ve İyi, Kötü ve Çirkin'i anmadan nasıl bir western klasiginden bahsedebiliriz ki? Kahramanımız Clint Eastwood ile bir aslanın harmanı diyeBILECEĞİMİZ karizmatik bir yaratık! Kahramanımız sert, zeki, dik durduğunda inanılmaz karizmatik bir kafa avcısı. Aynı zamanda ellerini de (pençe?) kullanmak suretiyle dört nala koşabiliyor! Kullandığı silahlar, cepaneler, çarpıştığı çete liderleri ve düşmanlar da birbirinden ilginç...

Oyunda gezer, keşfeder ve ilerlerken üçüncü kişi kamera açısının nimetlerinden hiçbir sorun olmaksızın faydalaniyoruz. Ama iş kafa avına



geldiğinde birincil kişi bakış açısına geçmek gibisi yok, çünkü burada dışarıdan olan kamera açısı çok hantal ve kullanışsız kalıyor. Evet, bu oyun hem platform, hem TPS hem de FPS! Doğrusu bu oyun bütün türlerin avantajlarından faydalananmış. X-Box'ın benim genelde pek FPS türü oyulara uygun bulmadığım kontrolleriyle bile bu oyunu FPS olarak oynamak inanılmaz kolay. Zaten yakın dövüşten ziyade düşmanlarımızı gerek tuzaklar kurarak, gerekse uzaktan avladığımızdan her şey yerine oturuyor.

MOOLAH! VE CANLI MÜHİMMAT

Bir kafa avcısı olarak av seçeneklerimiz gayet basit: Koşup düşmanlarına kafa atabilir, vurup kırıp dalabilir ya da akıllılık edip arbalet/çiftemiz ve canlı mühimmatımız sayesinde avlarını uzaktan indirebiliriz. Fakat canlı düşmanlar ölülerinden daha çok para ettiğinden onları canlı ele geçirebileceğiniz bir taktik düşünüp bu işten daha da karlı çıkışınız mümkün. Çünkü parayı toplamakta gizli bir amacımız var, klasik bir "zayıfların savunucusu" değiliz yani! Bu paralarla daha iyi ekipman almak durumunda da olduğumuzdan Amerikan argosuyla "Moolah" in, yani paranın önemini es geçmemek gerek. Peki, bunu nasıl yapabiliyoruz? Mesela düşmanı sadece dövüp, hemen kolumuzdaki elektrikli süpürge benzeri alet aracılığıyla hapsedebiliyoruz. Ya da çeşitli canlı mühimmatın güzelliklerinden faydalanzı!

Bu oyunda silahınızın cephanesini kendiniz avlıyorsunuz! Farklı tipte abidik yarıtları sersemletip yakalıyor, tatar yayı/çifteniz aracılığıyla da düşmanlara atıyorsunuz! Bundan yaratıcı bir silah olabilir mi? Ancak Armed&Dangerous'ta bu kadar neşeli silahlar vardı. Attığınız örümcekler düşmanı ağıyla sararken



sincap düşmanları tuzaklarına çekmekte kullanılıyor. Sinekler makineli tüfek gibi, arılar güdümlü füze gibi, kokarcalar da biyolojik silah gibi! Sadece tüy ve dişten oluşan yarıtları ister tuzak olarak döşeyin ister düşmanınıza direkt atın. Bunları farkı şekillerde kullanıp garatıcılığını (psikopatlığıınızı) geliştirmeniz de mümkün! Bu arada evimde kesinlikle küçük tüylü bir oyuncak görmek istemiyorum. O dişler...

Moolah dedik. Yani sıpalı, mangır, kırmızı meşin, Türk sakallı... İsterseniz sadece ödüllerini toplamakla kalmaz, kasaba sakinlerini dövüp paralarını alabilirsiniz. Ama bunu yaptığından kötü ününüz sizin öünüzdé yol alıyor, sokaklar boşalyor ve evlerine sıçınan kasabalılar size çifteleriyle saldırımıya başlıyor. Cahil tavuklar filan dediğimde benzetme mi sanmıştık? Kasaba sakinleri gerçekten tavuk. Aslında daha ziyade kaz, yoksa kızgın kuğu ile ördek arası bir şey mi desem? Neyse anladınız... Clakker denilen bu ırk klasik western taşralıları (Redneck); Cahil, silahlı ve korkmuş, haliyle yabancılardan nefret eden tipler.

Oyunun belki de en az dikkat çekecek fakat bir o kadar önemli ve de başarılı noktası konuşmalı! Seslendirmelerin, karakter ak-

sanlarının mükemmel olması bir yana esprile dolular! İngilizceniz, daha doğrusu Amerikancınız (ma-lum, western) ve kulak alışkanlığınız sağlamsa bu oyunda çok eğlensiniz. Yanına gidip tek tuş ile konuştuğunuz kasaballardan ve çeşitli karakterlerden olayları öğreniyorsunuz. Sadece suçluların teslimatında ve alışveriş esnasında oyun ekranında değişiklik oluyor. Bu da oyunun başından sonuna atmosferе kendinizi kaptırmanızı sağlıyor...

ÇÖL RENKLERİ

Oddworld: Stranger's Wrath'in atmosferi müthiş. İnanılmaz bir çöl, bilim kurgu ve retro karışımı bir ortam bu. Tren/tank/karavan/vagonlar (evet hepsinden biraz) çölde ilerliyor, pusu kuran haydutlar, dağlardan ve kayalıklardan geçitler oluyor. Uzayıp giden yollar ve dar kanyonlar, oyunun ilerleyen safhasında ise çok daha değişik yerler. Bir X-Box oyununda bu güne kadar gördüğüm en iyi işlenmiş grafikler. Atmosfer katan efektleri saymaz ise en net görüntü, en iyi renk seçimi ve genel olarak gözü en az yoran oyun olduğunu gönlüm rahatlığıyla söyleyebilirim. Bunu oyunun kendine has müzikleri ile birlikte ve temposu içerisinde takdir etmemek elde değil.

AH BİR DE BİTMESİ

Taze bir soluk, farklı bir oyun. Birbirinin aynı oyunlardan sıyrılanlar için güzel bir kaçış yolu. Bu garip dünya insanı içine çekiyor. İlgilie incelenebilecek bir mimarisı, acayıp ortamları ve karakterleri var. Buna rağmen hikâyede tamamen yabancı ve rahatsız hissetmiyor, kendinizi kaptırıyorsunuz. Size kafa avı, yıkım ve aksigonal dolu bir eğlence sunuyor. Hikâyesi ve oynanışı tempoyu canlı, oyuncuya oyuna bağlı tutuyor. Fakat ne yazık ki yirmi saat gibi kısa bir sürede de bitiyor. Çok yazık

Ali Güngör - gali@level.com.tr



ODDWORLD STRANGER'S WRATH

AKSİYON

www.eagames.com

Yapımcı: Oddworld Inhabitants

Medya: DVD

Fiyatı: -

Dağıtımçı: Electronic Arts

Orijinal olarak: Yok

Yaş sınırı: 13+

DESTEKLENENLER

Dolby Pro Logic 2 Titreşim 60Hz Modu

Oyna alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Normal

Grafik



Artılar

Kendine has ilginç bir dünya ve karakterler. Mizah, aksiyon, grafik ve müzik bütünlüğü. Atmosfer ve eğlence.

Ses

Eksiler

Oynanabilirlik

Kısa ve çizgisel olması

Multiplayer

Üçüncü kişi dövüşmedeki kamera zorluğu.

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatif: Pek yok!

88

WORLD OF WARCRAFT REHBERİ 2

"ONLINE DEMEK PVP DEMEKTİR" DİYORSANIZ SİZİ ŞÖYLE ALALIM

Tüm dergi "dalya!" nidalarıyla yüz mumlu pastayı keserken ben içerisinde Horde/Alliance kesiyorum. Sanırım biri burağa geliyor. Pasta niyetine beni kesmeden WOW rehberimizin ilk bölümünü için gelen övgü dolu maillerinize teşekkür ederek PVP ipuçlarıyla devam ediyorum. Malum az zamanda çok iş başarmak, az sayfada çok şey anlatmak zorundayım.

Not: Hiç bir sınıfı iki üç cümleyle geçiştirmek istedigimden sınıfları ikiye böldüm. Kalanları gelecek sayıda bulabilirsiniz.

ERKEK ADAM BİLEĞİNE GÜVENİR: WARRIOR

Warrior deyince aklında birşeyler oluşan oyuncu var mıdır? Warrior, WoW'da da diğer oyuncularda olduğu gibi dış mücadele eden kas yığını ve ekibin tankı pozisyonunda. Verdiği yüksek hasarı bir

yana bırakırsak sınıfın ana görevi aggro toplamak şeklinde ortaya çıkıyor; yani düşmanı üzerine çekerek Warlock ve Priest gibi kırılgan oyuncuları korumak. Warrior bunu sağlamak için Taunt ve Mocking Blow gibi yeteneklerden faydalıyor.

- Kendi makrolarınızı oluşturun. Böylece takım arkadaşlarınız ne zaman Bash ya da Pummel yapacağınızı ve bir sonraki hareketin ne olduğunu bilerek Kendi hareketini ona göre ayarlayabilir.
- Takımınız ani bir saldırının altında kaldığında Challenging Shout kullanarak ilgili kendi üzerinize çekin. Yeteneğin Cooldown'u (tekrar kullanma süresi) uzun olmasına rağmen birçok hayat kurtaracaktır.
- Intimidating Shout'un Fear yemiş düşmanı uyandırabileceğini unutmayın.
- PVP'de çok can yakmak istiyorsanız Rend ve Hamstring yeteneklerinizden iyi yararlanın.
- Savaşa Charge ile başlayıp rakibi bir süre sersemletebilir (Stun), rakibin büyüsünü geciktirebilir ve bir miktar Ra-

ge kazanabilirsiniz. Sonrasında Hamstring kullanarak kaçmasını engellebilirsiniz.

- Uzun menzilli saldırılar yapan birine Charge + Hamstring'le dalmak işe yaramayacaktır. Rakip uzaktan saldırarak sizin yavaşlatırsa, yavaşlama geçene kadar bir ok/tüfek gibi uzun menzilli bir silah yardımıyla verebildiğiniz kadar zarar verin. Etki geçer geçmez Potions of Swiftness ile hızla arayı kapatın. Bu noktada Hunter canınızı sıkabilir. Vatandaş Aspect of the Cheetah kullandığında menzilli silahlı onu durdurun. Petine karşı ise Intimidating Shout kullanabilirsiniz.
- Savaştan kaçmanız gerekiyinde Hamstring ve üzerinde Intimidating Shout kullanın.
- Kaçan düşmana Rend kullanmanız leziz olacaktır.
- Önünüzdeki hedefi halletmeden bir sonrakine geçmeyin.
- İlk hedefi Priest, Shaman, Mage ve Rogue olarak belirleyin; özellikle de Priest.
- Takımınızın başı dertteyken Intimidating Shout'u hatırlayın.
- Unutmayan ki Taunt gibi yetenekler PVE için ideal olmasına rağmen PVP için çoğunuyla faydasızlar.

GÖLGELER BENİM YUVAMDIR: ROGUE

Gölgelerde gizlenmek ya da arkadan vurmak favori stilinizse Rogue favori sınıfınız olacaktır. Eşit şartlarda verdiği hasar Warrior ya da Paladin kadar olmasa da gizli saldırıları ve zehir kullanabilmesiyle gerçekten çok can yakıyor.

- Bir PVP'ye başlayacaksanız ilk adımlınız düşmanın arkasına gizlice sızıp açılışı yüksek hasarla yapmak olacaktır. Hatta Cold Blood ile güçsüz bir karakteri tek vuruşa indirebilirsiniz. Yalnız Flare ve Hunter's Mark gibi yeteneklerin foyanızı ortaya çıkaracağını unutmayın.
- Rakip sersemlemişken Cheap Shot ile hızlı kombolar yapabilirsiniz.
- Kimi oyunculara Sinister Strike diğerleri kadar çekici gelmeyebilir. Ama kombolara ek hasar ekleyerek çok işe yarayabilir.
- Tercihiniz hançerden yanaysa Gouge/Backstab kombosunu öneririm. Bitirici olarak Eviscerate veya Kid-



ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ Zaman onurunu kazanma zamanı World of Warcraft'ın yeni bir anlam kazanacağı "onur sistemi" nihayet geliyor. Yeni sisteme PvP başarınıza göre puan kazanacak ve 14 basamaklı onur ağacında ilerleyeceksiniz. Basamak atladıkça zırh, silah setleri ve özel binekler edineceksiniz. Akınıza "Ya birkaç oyuncu anlaşıp birbirlerine Honor Farming yaparsa" gibi bir soru geliyor olabilir. Blizzard bunu şöyle kesecek: Aynı gün içinde aynı kişiden ancak çok düşük miktarda onur kazanabileceksiniz. Eğer oyuncular bunu istismar ederlerse GM'lerin yönlendirmesiyle Exploit olarak adlandırılacaklar ve banlanmaya kadar giden cezalar alacaklar.

Büyük çarpışmalar için hazırlanan savaş alanları (Battlegrounds) için bir yama daha sabretmemiz gerekecek. Blizzard şu an Stranglehorn Vale'da

bulunan Gurubashi Arenası için planlar yapıyor. Eklenile gece yarısından itibaren her üç saatte bir arenanın ortasında sürpriz hazinele sahip bir korsan gelecek. Olayın eneresan yanı arenanın „PvP Free for All“ olması. Yani sandığı ilk açan içindekilere kavuşacak olmasına rağmen başında deli bir korsan ve aynı hedefe sahip yüzlerce oyuncu olacak. Doğu tarafı bununla uğraşırken Kalimdor ise birkaç günde bir gerçekleşecek elemental istilalarıyla boğuşacak. Elementallerle karşılaşmak isteyen oyunculara Silithus, Un'Goro Krateri, Azshara ve Winterspring'e göz atmaları öneriliyor. Ayrıca Mayıs'la beraber Orgrimmar ve Stromwind'de savaş öksüzleri için çocuk hafıfları düzenlenecek.

Bu arada sunucu yoğunluğundan rahatsız olan ya da diğer sunucular-



↑ 100 küsur kişinin koşturduğu Undercity baskınında Rain of Fire.



↑ Warlock mümkünse çok LEVEL üstü bir rakiple tek başına kalmamalı.

ney Shot sık olacaktır.

- PVP için farklı kombinasyonlar deneyerek kendi stilinizi oluşturmaya çalışın.
- Crippling Poison kaçan bir düşmana karşı veya kaçmaya çalışığınızda idealdir.
- Yakın dövüşülerle karşılaşırken Evasion'den faydalananabilirsiniz. Yalnız Warrior'un Overpower'i bu avantajınızı çalabilir.
- Vanish sizi durduracak tuzaklarda işe yarayacaktır.
- Grup PVP'si Rogue'un kendini bulacağı yerdir. Özellikle caster'ları sersemletecek (Sap) Primary Damage Dealer'in işini çok kolaylaştırıcasınız. Bir yeri basmadan önce gizlice giderek en güclü rakibi sersemleteker olaya 1-0 onde başlayabilirsiniz.

HAYAT ÇOK KISA, DEĞİL Mİ? : PRIEST

Priest hasar kapasitesi sınırlı olsa da Buffları, iyileştirici yetenekleri ve Resurrection gücüyle her oyuncunun en iyi dostu, zindan golculuklarının en kolay grup bulan üyesi. Yüksek LEVEL Priest'le-

re yardım için para önerenler bile olmaktadır.

- PVP'de hayatınız mana barınızla doğru orantılıdır. Düşmanı indiremeden mananız bitirse sizde bittersiniz. Unutmayın: Manasız bir Priest=Gereksiz bir Priest.
- PVP rakibiniz başka bir Priest ise stamina ve intellectinizin daha yüksek olduğundan emin olma ve bulaşmayın.
- Bir Priest'in ideal büyü sıralaması şu şekilde gerçekleştirilebilir: Kendine yapılan Power Word: Shield, ardından Mind Blast ve Shadow Word: Pain ve son olarak Smite. Shield kulağa hoş gelse de bir Shaman ya da Priest tarafından temizlenirse çiplak kalırsınız.
- PVP'de üstünde durulması gereken iki büyü Dispel Magic ve Psychic Scream'dır. Instant olması ve sık kullanılabilmesiyle düşmanı buff'siz bırakabilirsiniz. DoT (DaMage over Time) büyülerini canınızı mı sıkiyor? Onları da dispel edin.
- Psychic Scream ırksal avantajı nedeniyle underad'e karşı avantajsız olsa da diğer ırklara karşı ideal. Büyü sonrası kısa süre sağa sola koşuşturan caster'a Mana Burn patlatılabilir veya zor durumdaysanız kaçabilirsiniz.
- Düşmanı yavaşlatmak için Shadow talentlerinden (Blackout, Mind Flay) faydalanan bilmenize rağmen onlara her zaman güvenmeyin derim.
- Grup PVP'de rakipten sayıca üstün olmadıkça uzun süreli saldırı büyülerine asılmayın. Bunun yerine Shadow Word: Pain gibi instant büyüler tercih edebilirsiniz. Fakat saldırı başkasının işi değil miydi? Bırakın onlar saldırısın siz heal ya-

pın. Improved Healing, Spiritual Healing ve Meditation'a yüklenin herkes mutlu olsun.

- Massive Infernal'la Priest başa çıkabildiğinden bir kere daha sevirlir.

LANETİMİN TADINA BAK: WARLOCK

Warlock için Hunter-Mage'in mükemmel bir karışımı diyebiliriz. Demonic pet'ler, Crowd Control, Fear ve DoT büyüleriyle aşık olunacak bir karakter. (Evet, benim karakterim Warlock, nereden anladınız? ?) Buna rağmen stamina ve sadece cloth giyebilme gibi önemli dezavantajlara sahip. Oyunu başladıkten kısa süre sonra Imp, 10. LEVEL'da Voidwalker, 20'de Succubus ve 30'da Felhunter'a tamamladığınız görevler sonrasında kavuşturacaksınız. Imp dışındaki petleri çağırırken Soul Shard kullanıyor ki bunları ölmek üzere olan düşmana Drain Soul kullanarak elde edebilirsiniz. Her petin kullanılacağı alanlar, avantaj ve dezavantajları farklı:

- Imp staminanızı artırırken uzaktan fireball atarak çok iş görmesine rağmen düşük HP gibi bir dezavantaja sahip. Vereceğiniz iki talentle fireball süresini bir saniyeye Curse of Elementals ile rakibin bundan en iyi şekilde yararlanmasını sağlayabilirsiniz. Ne de olsa Fear'la kaçan bir rakibe en fazla hasarı Imp verecektir.
- Voidwalker yüksek HP'si, Taunt ve Sacrifice özellikleyle tam bir PVE yoldaşı. Buna rağmen verdiği hasarı görünce "Verse ne olur vermese ne olur" diyebilirsiniz. (Ata Demirer'e saygılar) Fakat özellikle ölüme ihtimalinizin yüksek olduğu zamanlar-

daki arkadaşlarına kavuşmak isteyen oyuncular artık karakterlerini diğer sunuculara aktarabilecekler. Ayrıntılı bilgi için: <http://www.wow-europe.com/en/info/faq/chartermove.html>

@ Kısa Kısa • Middle Earth Online yapımcılarından Matthew Imregi yaptığı açıklamaya MEO'da köklü değişiklikler yapıldığını duyurdu. Değişiklikler en ilginci oyundaki İyi-Kötü sınıflandırımlarının kaldırılması. Bunun yerine sağlam bir senaryo kurulması üzerine çalışıklarını belirtti.

• Ragnarok Online sevenler Jawaii Adası'ni ekleyen yeni eklentinin tadını çıkarabilirler. Eklenti ve ayrıntılı bilgi için: <http://www.euro-ro.net/>

@ EverQuest 2'den Haberler • EverQuest 2 için yeni bir update yayınladı. Update offline'ken eşya satılabilme dahil birçok yenilikle geliyor. Eklentilerin tam listesi için: <http://eqiforums.station.sony.com/eq2>

- Sony Online Entertainment'in önumüzdeki E3 fuarında ilk ek paket veya ikinci Adventure Pack hakkında bilgi vermesi bekleniyor.
- Oyuncular ek paket için bilgi beklerken SOE online arenaları temizlemeye devam ediyor. SOE'nin son adımı iki hafta içinde 700'den fazla EverQuest 2 hesabını kapatmak oldu. Bu oyuncular oyunun açıklarından faydalanan veya izinsiz makrolar kullanan oyunculardan oluşuyor.



↑ Ritual of Summoning sırasında biri kırıldırsa son Soul Shard heba olur.



↑ Enslave'in süreli olduğunu unutmayın ki çift ateş(!) arasında kalmayın.

SİTELER

<http://www.abandonia.com>

Bir çok eski oyuna yeniden kavuşmanızı sağlayacak site.

<http://www.roelkitabi.tk>

Türkiye'nin ilk ve tek Ragnarok Online El Kitabı. Oyunla ilgilenenler için gerçek bir kaynak.

<http://www.ogame.com.tr>

Online uzay strateji-simülasyonu OGame için kurulmuş Türk ittifakının sitesi.

<http://www.cosmosus.org/>

WoW modu Cosmos'un son versiyonu ve ayrınlıklı bilgilerini bulabileceğiniz site.

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

Profesyonel Battlefield klanı NB'nin web sitesi.

<http://www.hdr-see.de/>

Return of the King – Extended görüntülerini hala göremeyenlerden siz şöyleden alıyoruz.

<http://www.stilllife-game.com/Prelude/Liberty1.3-en.html>

Still Life'a giriş olarak hazırlanan bir dedektiflik oyunu.

da Voidwalker'ın Sacrifice'ı ile yırtabilirsiniz.

- Kendini tokatlamak gibi ilginç(?) bir hobisi olan Succubus Humanoid'leri kısa süreli olarak etkisiz hale getirmesi (Seduction) ve hasar kapasitesiyle yakın dövüşçülere karşı PVP'de çok çekici.
- Felhunter için Magehunter diyebiliriz. Mage'in sahip olduğu hemen her avantajı elinden alması yanı sıra resist rakamlarını görünce Felhunter'a "Yakala Bobi" diyebilirsiniz.
- Elinizin altında mutlaka iki üç tane Soul Shard bulundurun. Birini Healthstone gerektiğiinde kullanmak için diğerini petiniz ölünce kullanmak için tutun. Shard'a harcayacağınız envantere acımamayın.
- Bir gere gidip bakmaya tırsiyorsanız Eye of Kilrog gönderin.
- Warlock'u Warlock yapan iki büyüğünden biri Ritual of Summoning. Bu büyüğe dünyanın herhangi bir yerindeki takım arkadaşınızı bir Soul Shard ve iki arkadaşınızın yardımıyla yanınızda işinlayabilirsiniz. İşinlemek istediğiniz elemanı tıklayın, büyüyü yapın, oluşan portalı iki arkadaşınız kırdamadan dokunsun. Hooop eleman yanınızda. Her Raid'de birkaç Warlock bulunmalı ki tüm ekip kısa sürede olay mahallinde toplansın değil mi?
- Birebir PVP'de rakipler pet yerine direkt size dalaçağından biraz canınız yanabilir. Bu durumda imdadınıza Fear ve Howl of Terror koşuyor. Yöntem

gayet basit: Fear'la kaçan rakibe DoT (Corruption, Curse of Agony ve Immolation) koyup tüm güçle saldırmak veya tabanları yağlamak.

- Sizden düşük LEVEL'lı bir rakiple karşılaşırken Corruption, Curse of Agony ve Immolation genellikle yeterli olsa da rakip yüksek LEVEL ve HP'ye sahipse o yanına gelemeden yeterli hasarı vermiş olmak için dua edin. (Succubus'un öpücüğu ne güzel şeydir.)
- Warlock özellikle grup PVP'lerinde harika bir sınıf. Düşman tankla boğuşurken aldığı DoT ile içten içe erir, korkuyla sağa sola koşarken de biri gelip kulağını çekiverir. Düşman takımı Priest'ine Fear atın Heal'sız kalsınlar. Tabii undead gibi immune bir karakter gelirse sizin kulağınız çekilebilir. Öyle bir durumda tank sizi korusun, siz Rain of Fire çakın, bırakın yansınlar. Baktınız baş edemiyorsunuz güçlü bir arkadaşınızı yanınızda summon edin o dövşün terbiyesizleri.
- Rakip caster ise Curse of Tongues çakın, büyüleri %60 yavaşlasın, yollayın Felhunter'ı canını yakın.

Daha söylemek istediğim o kadar çok şey var ki... Siz diğer sınıfların PVP önerileri için gelecek ayı beklerken ben gidip Sinan'ı LEVEL'in 500 sayfa olması için ikna edeyim ki daha çok WoW yazabileyim. Nice yüzlere LEVEL...

_Göker Nurbeyl - goker@level.com.tr

↓ Bir yere gidip bakmaya tırsiyorsanız Eye of Kilrog gönderin.



↓ Succubus hasar kapasitesiyle ejderhaya karşı da ideal.



CPL World Tour ve ACON 2005

MART AYININ SONUNDA ÜLKEMİZDE PROGAMING RÜZGARLARI ESİYORDU. BİRAZ GEÇ DE OLSA TUĞBEK, MYDONOSE SHOWLAND'DEN BİLDİRİYOR.



Bundan yedi sene önce eski reklam müdürümüz Murat Yıldırım gelip "Oyun turnuvası düzenlemeye ne dersin?" dediğinde bu cümlenin Türkiye'de oyun turnuvası ve profesyonel oyunculuk kültürünü başlatan ilk adım olacağını nereden bileyebilirdim. O zamanlar başka bir dergide çalışıyorduk. Aylar süren sıkı bir çalışma, Princess Hotel ve Multimedya'dan Murat Şahin'in katkılarıyla Türkiye'nin ilk turnuvasını düzenlemiştik ve yüzden fazla oyuncu FIFA'da kozlarını paylaşımıştı. Ben ne yazık ki o turnuvayı görememiştim. Çünkü turnuvadan kısa süre önce istifa etmiş ve turnuvanın başladığı sabah da Level ekibine katılmıştım. Daha sonra Murat da aramızda kalınca yeni ve daha büyük bir turnuvayı Level olarak düzenlemek için kolları sıvadı.

Pek kimse bilmez ama planladığımız ilk iki turnuva duyurulmasına kısa bir süre kala ana sponsorların iflas etmesi sonucu iptal oldu. Koskoca 3Dfx'in kapanacağını nerden bileyebilirdik? Ama o sene bir şekilde Bilişim Vadisinde ilk Counter-Strike turnuvasını düzenlemeyi başardık. Desetken yoksun, amatör bir turnuva görünümünde de olsa inanılmaz bir ilgi gösterdi bu etkinlik. Hala Sinan'la birlikte nasıl koşturduğumuzu unutamam. Bugün çoğu emekli olmuş eski oyuncular için de hoş bir hatırlıdır bu turnuva. Sonrasında yeni turnuvalar düzenlemek için daha fazla çaba göstererek de kimseler bir oyun turnuvasına sponsor olmaya yanaşmışyordu. Bu yüzden 2000 ve 2001 yılları "Bu iş olmayacak galiba" karamsarlığıyla geçti.

Ve turnuvalar patlar

Sonra ne olduysa 2002 senesinde oldu. Önce 5 ay süren Level Counter-Strike turnuvası ve ardından WCG 2002, bir anda oyun turnuvalarını sahne oyuncuların değil bütün ülkenin gündemine taşıdı. Bütün haber bültenleri, sanal dünya da mücadele eden oyunculardan bahsediyordu. 2003 senesinde CPL Summer elemesi, Road to WCG ve WCG 2003, ardından 2004'de ESL etkinlikleri, yine WCG, Abit Fragfest derken her sene 3-4 büyük turnuva düzenlenmesine aldı tuttular. Bunlardan ilk ikisini Level düzenlerken diğerlerinde basın sponsoru oldu ve Level editörleri organizasyondaki kilit görevleri üstlendi. Son üç sene de böylesine

büyük bir patlama yaşayıp bu noktalara gelebileceğimizi kim bileyebilirdi. Bu sene WCG'nin yanı sıra dünyanın ikinci en büyük turnuvası olan ESWC'nin elemeleri de ülkemizde yapılacak. Buna geçen ay düzenlenen ACON 2005 ve CPL World Tour'u da eklerseniz 2005'de profesyonel oyun dünyası geçmiş senelere göre çok daha hareketli geçecektir.

Bu hareketli senenin ilk iki etkinliği CPL World Tour ve ACON 2005 Türkiye Finaleri 25-27 Mart tarihlerinde Mydonose Showland'de düzenlendi. ACON ülkemizde ilk kez düzenlendiği ve kazananlar yurtdışında ülkemizi temsil edeceğini, CPL World Tour ise büyük çaplı uluslararası bir etkinliğin ilk durağı olduğu için çok önemliydi. Bu iki turnuvanın birlikte yapılmıyor olması etkinliğin iki misli önemli olmasını sağlıyordu.

Katılımcı sayısı her sene artsa da, CPL son yıllarda WCG ve ESWC'nin gölgésinde kaldırdı. Bütün dünyada elemeleri düzenlenen diğer turnuvaların yanında iki kere Dallas'da düzenlenen bir turnuva ne oyunculara ne de sponsorlara aynı seviyede çekici gelmedi. CPL World Tour bu noktadan yola çıkarak CPL'in dünya çapında bir etkinlik haline gelmesini sağlamak için düşünülmüş bir proje. Turnuva çok önemli iki özelliğe sahip. Birincisi her ay dünyanın başka bir şehrinde düzenlenen ayaklarla ilerlemesi. İkincisi ise bugüne dek bir turnuvada verilen en yüksek değer olan 1.000.000\$'lık para ödülü.

Kar yağıdı böyle oldu

CPL World Tour'un ilk ayağının İstanbul'da düzenlenmiş olması da bizim için önemli elbette. Ne de olsa bu tip etkinlikler hep ilk ve son ayaqlarıyla hatırlanır. Ama bu aynı zamanda daha fazla sorumluluk anlamına gelir. Sonuçta göz önündesinizdir ve işin ucunda yaptığınız hatalarla anılmak da vardır. Maalesef bazı açılardan CPL World Tour da böyle oldu. CPL'in böyle önemli bir etkinlik için kendine nispeten deneyimsiz bir partner seçmesi yüzünden turnuva hazırlıkları zamanında tamamlanmadı. Bu yüzden normalde 10 Şubat tarihinde yapılması gereken turnuva 25 Mart tarihine ertelenmek zorunda kaldı. Ancak yurtdışında pek çok oyuncu turnuva için gelmişti ve onları eli boş yollamamak için 20.000\$ ödüllü bir Painkiller ve 22.000\$ ödüllü Counter-Strike ve Warcraft 3 turnuvası düzenlendi. Böylece oyuncular mağdur edilmemiş evlerine mutlu dönmüş oldu. Bu arada turnuvanın ertelenmesinin sebebi kötü hava şartları olarak açıklandı.





Her işte hayır varmış derler neyse ki bu sefer de böyle oldu. World Tour'un İstanbul ayağının ertelenmesi ile düzenlenen bu ekstra turnuvaya Level ve Abit'in destek verip bilgisayar sistemlerini Siberlig'in karşılaşmasının yarattığı sinerjiyle birlikte ACON 2005 Türkiye Finalleri ile CPL World Tour ayağının birlikte yapılmasına karar verildi. Bu Mayıs ayı için planlanan ACON 2005'in iki ay öne çekilmesi ve iki ayağımızın bir pabucu girmesi anlamına gelse de sonuça herkesin faydasına bir karardı. Böylece turnuva hazırlıkları sil baştan alındı ve 45 günlük deliller gibi koşturma sürecinin sonunda 25 Mart tarihinde Mydonose Showland kapılarını CPL ve ACON oyuncuları için açtı.

Ahmet Özhan bizlerle

Elbette sürenin dar olmasının getirdiği bazı eksiklikler vardı. Mesela ACON için planlanan öncemeler iptal edilmiş, CPL bu sefer sadece Painkiller turnuvası yapmaya karar vermişti. Ama

yen bir sürpriz vardı: Ahmet Özhan konseri. Şimdi Ahmet Özhan'ın oyun turnuvasıyla ne alakası var diye düşünebilirsiniz. Alakaları ikisinin de aynı mekânda yapılmıyor olması ve turnuvanın kurulumunun yapılması gereken zaman da Ahmet Özhan'ın konser veriyor olması. Haliyle mekânda konser ve onu izlemeye gelmiş binlerce kişi varden turnuva kurulumu yapamazsınız. Bu yüzden önce konserin bitmesi beklandı ve kurulum kapılarının açılmasına sadece 9 saat kala gece 01:00'da başladı.

Ama açıkçası bu görülmeye değer bir manzara'ydı. Mydonose Showland'in fuayesinde onlarca kişi aynı anda çalışıyor. CPL ve ACON'un çalışanları bir yandan masaları ve bilgisayarları yerleştirirken iki farklı ekip Intel ve NVIDIA'nın standlarını kuruyor, Mydonose Showland'in kapılarından sürekli olarak içeri malzeme ve ekipman yağıyor. Saat sabah altıya gösterdiğinde herkes yorgunluktan yığılacak gibiydi ama karşımızda bugüne kadar kurulmuş en güzel turnuva mekânlarından biri duyarlıydı.

Mydonose Showland'de daha önce gelenler çok sık bir fuaye olduğunu bilirler. Daha önce gelmemiş olanlar için mekânı biraz anlatayım: Dev çadırın arka tarafındaki girişten girdiğinizde oldukça geniş ve yüksek bir açıklık karşılıyor sizi. Ortadaki üç metal ağaç dışında hemen hemen boş bir mekân bu. Biraz ileride

salona çıkan merdivenlerin yanı sıra fuayenin üst katına çıkan merdivenler yer alıyor. Üst kat başta bar olarak düşünülmüş ama daha sonra boşaltılmış. Daha geniş olan girişe yukarıdan bakıyor. İşte bu üst kat turnuvanın asıl geçtiği oyun alanı olarak ayrılmıştı. Üst kata çıktıığında sol tarafa ACON sağ tarafa ise CPL'in sistemleri kuruldu. ACON tarafında 45, CPL tarafında ise 25 makine yer alıyordu. Bu haliyle bugüne dek ülkemizde yapılan turnuvalardan pek farklı bir görüntüsü yoktu. Mekâni bu kadar güzel gösteren ise alt kattaki asıl giriş mekânydı. Bu mekânda Intel ve NVIDIA şahane iki stand kurmuştu.

Turnuvanın ortası ev

Nvidia'nın standında tarihi görünümlü kolonlarla küçük bir eski Roma tapınağı havası yaratılmıştı. Hemen arkasındaki bankoda farklı farklı oyunları oynayabileceğiniz NVidia ekran kartlı sistemler bulunuyordu. Ama asıl çarpıcı olan Intel'in standıydı. Şu aralar Dijital Ev ve Dijital Eğlence kavramlarına yoğunlaşan Intel iki küçük oturma odası hazırlamıştı. Plazma ekrana bağlanmış birer P4 Extreme Edition sistem, ikili koltuğu ve sehpasıyla tam bir oyun alanı. Bilgisayarlarda gamepad ve direksiyon unutulmuştu. Haliyle oyuncular da FIFA, PES ve Need for Speed Underground 2'yi. Bunların arasında ise yine bir plazmaya bağlı bir bilgisayar ile DJ sistemi kurulmuştu. Eh etkinlik boyunca bu mekânların boş kalmadığını söylemem gerek yok herhalde. Ayrıca mekânın dört bir yanında Intel ve NVidia'nın hazırladığı çok sık bayrak ve dev posterler vardı. Zaten bir turnuvanın atmosferinin yarısını oyun ve oyuncular diğer yarısını ise sponsorlar sağlar. Bugüne dek her WCG finaline gidişimde en çok kafama dank eden bu olmuştu hep. Benzer bir manzarayı İstanbul'da görmek beni gerçekten mutlu etti.

İşte böyle bir ortamda 25 Mart Cumartesi sabahı başladı turnuva. Aslına bakarsanız başlayamadı. Çünkü CPL turnuvadan iki gün önce oyun mekânlarının üst katta olmasına karar

Kadir abiyle penaltı atıştık ben terbiyesizlik edip 4-2 kazandım. FIFA değilde PES oynasaydık o kazanırdı.

son güne gelene kadar her şey yolunda gitti ve hazırlıklar yapıldı. Ama son gün herkesi bekle-

karşılıyor sizi. Ortadaki üç metal ağaç dışında hemen hemen boş bir mekân bu. Biraz ileride





CPL World Tour'un ilk ayağının İstanbul'da düzenlenmiş olması da bizim için önemli elbette. Ne de olsa bu tip etkinlikler hep ilk ve son ayaklarıyla hatırlanır.

vermişti. Ama ne yazık ki üst katın elektrik alt yapısını test ettirmeyi düşünmemişi. Bu yüzden sabah bütün makinelerin açılmasıyla birlikte sistem komple çöktü. Mydonose Showland'in teknikerlerinin alternatif elektrik hatlarını çekmesi birkaç saat alınca turnuvaların makus talihi olarak oyuncular beklemek zorunda kaldılar.

Nihayet bu sorun çözüldü ve ilk maçlar gece olsa başlaştı. Benim aklım ACON tarafındaki Counter-Strike maçlarındaydı. Ne yalan söyleyeyim Painkiller beni pek çekmez. Hele de dünya çapındaki oyuncular haritada fıldır dönerken, izlediğimden bir şey anlamam. Bu yüzden final maçlarına kadar Painkiller'da ne olup ne bitti pek takip etmedim. Bir tek turnuvaya katılan dört Türk oyuncusunun neler yaptığına bir göz attım. Bizim oyuncularımızdan üçü son 7 sırada yer alırken az çok iddiası olan tek oyuncumuz Dunpeal tur atlamayı başarıp 39 oyuncu içinde ilk 24'de yer aldı. Ama o da elenince Painkiller'in benim için pek cazibesi kalmadı.

Counter-Strike maçlarında ise ilk tur hemen her turnuvada olduğu gibi favori takımların maçlarını farklı kazanmasıyla geçiliyordu. Ancak kazananlar grubunun ikinci turuya birlikte heyecanlı maçlar da başladı. Bunların ilkinde



Ankara'dan katılan karma bir takım olan mix Offline, İzmir'in tanınmış ekiplerinden Requiem'i yeniyordu. Diğer yandan Digital Sports ile feuer frei karşılaşmasını Digital Sports kazanırken, Abit Fragfest'in ikincisi The Gods, FT'ye yenilerek kaybedenler grubuna düşüyordu. WCG'den bu yana girdiği her turnuvayı kazanan, üstüne maç kaybetmeyen AMD*team.quash ise ikinci ve üçüncü turlardaki maçlarını farklı averajlarla kazanarak yoluna devam ediyordu.

İkinci gün

İkinci güne geldiğimizde kaybedenler grubunda da önemli karşılaşmalar vardı. Grubun ikinci turunda turnuvaya kötü başlangıç yapan Requiem ve The Gods rakiplerine yenilerek sürpriz şekilde eleniyordu.

Abit Fragfest'de 2. ve 4. olan takımların bu kadar çabuk havlu olması kimsenin beklemediği bir gelişmeydi. Diğer yandan kazananlar grubunda X-Team, Digital Sports, AMD*team.quash ve mix offline yarı finale kalıyordu. Bu takımlardan

AMD*team.quash, mix offline'i, Digital Sports'da X-Team'i generek kazananlar finaline kaldılar ve ilk üçü garantilediler.

İkinci günün sonunda yapılan kaybedenler grubunun son turlarında önce freuer frei, X-Team'i generek eligor ama hemen ardından Dark Division'ı generek yarı finale kalan mix Offline'a yenilerek turnuvaya veda ediyordu.

Bu arada bir yandan Warcraft 3 TFT karşılaşmaları başlamıştı. Ön elemeler yapılamadığı için sınırlı sayıda katılımcı vardı Warcraft 3 TFT'de. Aslında az ama öz katılımcı vardı demek daha doğru olur. Çünkü Türkiye'nin en iyi Warcraft 3 TFT oyuncuları oradaydı. Bunların arasında geçen senelerde WCG'e gitmeye hak kazana Venom ve Oyman'ın (AoM) yanı sıra turnuvanın iddiyalı isimlerinden Hero'da vardı.

Turnuvanın son günü tamamen final maçlarına yarılmıştı. Kaybedenler finalinde Digital Sports'u yenen mix Offline turnuva finali için daha önce kendisini kaybedenler grubuna yollayan AMD*team.quash ile karşılaşıyordu. Önceki sene bizi WCG'de temsil eden VNC takımının liderliğindeki mix Offline iyi oyunculardan oluşsa da baştan finale kadar gelebileceği tahmin edilmiyordu. Ama freuer frei'yi 16:6, Digital Sports'u ise 16:5'lük açık skorlarla yenmişti. Halbuki AMD*team.quash, Digital Sports'u 16:10 yenerken zorlanmıştı. Acaba mix Offline bir sürpriz yapıp AMD*team.quash'ı genecek miydi? Bütün turnuvaları maç kaybetmeden kazanmaya alışan AMD*team.quash bu sefer ikincilikte mi kalıyordu?

Oyun gerçeğin ta kendisi

Biz kendimizi böyle bir sürprize hazırlarken asıl sürpriz Gerçekin Ta Kendisi ekibinin salonu basması oldu. Kadir Çöpdemir bu sefer oyunların arkasındaki gerçeği arıyordu. Oyuncular uzun uzun yapılan röportajların ardından Kadir



Bey'le oturup son röportajı yaptı. Hemen ardından bir maç atarız diye düşünmüştük ama vakit dar olunca penaltı atışlarında karar kıldı. Ben terbiyesiz ederek 4-2 kazandım.

Diger yanda Warcraft 3 TFT'de final maçı oynanıyordu. Beklendiği üzere finale Venom ve Hero kalmıştı. Üçüncülük ise HighKing'in di. Çok çekişmeli başlayan maçta ilk haritayı Venom alırken ikinci harita uzadıkça uzugordu.

Derken Counter-Strike finali başladı. AMD*team.quash'ın seçtiği harita de_cobble'dı ama mix Offline bu haritayı sanki onlardan fazla çalışmıştı. Eller geçikçe AMD*team.quash soğuk terler döküyor mix Offline önde gidiyordu. Böylece ilk yarıyı 9:6 kazandılar. Herkes bu maçı onların kazandığını ve şampiyonu ikinci maçın belirleyeceğini düşünüyordu. Ama AMD*team.quash devre arasında silindi, kendine geldi ve ikinci yarıya rüzgar gibi başladı. Daha mix Offline ne olduğunu anlayamadan 10 el almış maçı kazanmışlardı bile Böylece Acon 2005'de ülkemizi temsil etme hakkı WCG'den sonra tekrar AMD*team.quash'a verilmiş oldu.

Bu arada Warcraft'da Hero ikinci haritayı almış üçüncü haritaya geçmişti. Biz tam bunlar sabaha kadar oynar gidelim yarın gelir kazanana kupasını veririz diyoruk ki bu sefer Venom işi çabuk tutu ve üçüncü haritayı kazanarak şampiyonluğunu ilan etti. Böylece 3 Temmuz'da Çin'in Xian şehrinde yapılacak ACON 2005 dünya finalerinde bizi temsil edecek takım tam olarak belirlenmiş oluyordu.

Aha Fata yenilmiş

Tabii bu kadar heyecanlı maçlar sırerken maçları alt katta süren CPL ile hiç ilgilenemedim. Halbuki orada da çok heyecanlı maçlar yaşamış Fatality sürpriz yaparak ancak dördüncü olabilmişti. Turnuvayı da öncekilerde olduğu gibi VoO kazanmıştı.

Sonrası her zamanki gibi kupaların hediyelerin verilmesi herkesin mutlu mesut evine gitmesi. VoO Painkiller'da dağıtılan 50.000\$ ödülün 15.000'ini aldığı için salondan en zengin ayrılan oyuncu oluyordu. ACON 2005'de dereceye giren oyunculara ise Intel toplam 5.000\$ para ödülü dağıtıltı. Elbette bu paranın aslan parçası AMD*team.quash'ın oldu. Ama bireysel olarak en zengin Türk oyuncumuz Venom'du. Hem ona hem de AMD*team.quash'a Xian'da başarılar diliyoruz.

Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Nintendo DS

Çift ekran ve bir kalemlle oyun oynamak alıştığımızın çok dışında bir oyun tecrübesiymiş



Tarih: Mayıs 2004, Yer: Convention Center, Los Angeles. Nintendo yakınında piyasaya çıkaracağı yeni oyun konsolu DS için sadece uygun gördüğü basın kuruluşlarını, üstelik de her birinden sadece birer kişiyi E3'teki üssüne almayı kabul ediyor. Fuara akın etmiş binlerce oyuncu için zaten böyle bir ihtiyal söz konusu bile değil. Level ve Türkiye'yi temsilin orada bulunan editörlerimiz Tuğbek ve Sinan, ilk testi atlatıp ikinci ve zor aşamaya geldiklerinde bu zor kararları ancak aralarında kibrıt çöpü çekerek verebileceklerinin farkındadır. Ve sonuç ne olursa olsun araları açılacaktır... Eh, evet, tamam. Bu tatsız anıyı unutup hemen bugüne zıplayalım. Bir yıl önce, birkaç dakika olsun görebilmek için insana sevgili çalışma arkadaşlarını harcama mecburi-

yeti getiren Nintendo DS nihayet elimize düştü. Şimdi sıra bizde...

SEVMEK DOKUNMAKTIR

Nintendo DS'i elinize alıp, daha kapağını açmadan evirip çevirmeye başladığınızda ilk fark edeceğiniz şey bunun aynı zamanda bir Game Boy Advance olduğu. Konsolun ön ve arka yüzeylerinde birer kartuş giriş var. Öndeki geniş slotlu GBA oyunlarınız, arkadakini ise DS için kullanıyorsunuz. Kapağı açtığınızda ise biri üst kapağın içinde biri de yüzeyde olmak üzere iki büyük TFT ekranla karşılaşacaksınız. Nintendo, bu iki ekranla cihaza ismini verecek kadar da çok gurur duyguyor (DS'in açılımı Dual Screen - çift ekran). Az önce cihazı kurcalarken arka tarafta bulduğunuz kalemin (Stylus deniyor) görev alanı da burası. Çünkü alttaki ekran dokunmatik. Üstteki LCD'nin iki yanında, DS'in etkileyici seslerinin habercisi hoparlörler söyle bir göz atıp artık "power" tuşunu işlevselleştirmeye karar veriyorsunuz. Açılam bakalım...

İki ekranın aynı anda nasıl kullanılacağı en çok merak edilen soru idi. Hemen açıklayalım. Oyun oynamadığınız zamanlarda alttaki Touch Screen'i menü-

lerde seçim yapmak için, Stylus'u ise fare gibi kullanırsınız. Böylece üstteki ekran, sağa sola serpiştirilmiş düğmelerle daralmamış oluyor. Geniş temiz bir görüntü alanı sağlıyor. Aslında oyunlarda da özel durumlar hariç bu dediğimiz geçerli. Ama örneğin bir video izleyeceğiniz zaman genellikle iki ekran, bir bütünsüz gibi kullanılıyor ve ortasından ikiye bölünmüş olsa da kocaman bir görüntü alanı yaratılmış oluyor. Tabii her oyunun farklı stili ve kuralları var. Ve geni oyunlar geldikçe bu çift ekran özelliğinin farklı farklı yaratıcı kullanımlarına tanık olacağımıza eminim. Ama şu ana dek gördüğüm DS oyunlarında touch screen'in gayet eğlenceli ve akıllıca işin içine dahil edilmiş olduğunu söyleyebilirim. İncelediğimiz DS oyunlarında birazdan bu detaylardan bahsedeceğiz.

Cihazın arayüzü çok kolay alışır, kullanabileceğiniz şekilde tasarlanmıştır. Bunda, DS'in oyun oynamak dışında fazla kullanım alanı olmasının da etkisi var muhakkak! Yapabileceğiniz en eğlenceli şey, cihazın kablosuz bağlantı özelliğini kullanarak (ortamın durumuna göre 9m – 30m arası değişen bir alanı kapsıyor) PictoChat programı aracılığıyla diğer DS kullanıcılarına mesaj atmak. Aynı anda dört ayrı odadan birinde ve toplam 16 kişinin yazışmasına imkan veren kullanışlı bir dahili yazılım kendisi. En eğlenceli yanı ister sanal klavyeyi isterseniz de el yazınızı kullanarak mesajlaşabilmeniz. Halihazırda İstanbul'da 30 m çapında bir alana birden fazla DS kullanıcısı düşmediği için kendi kendimle yazışmanın ötesini test edemedim ama yine de söyleyeceklerim var: PictoChat, DS'teki pek az yan özellikten biri olduğu için insan, içinde daha çok seçenek olmasını bekliyor ama malesef bir renk paleti bile eklenmemiştir. İki ayrı kalemlerin kalınlığı, silgi, Latin ve Japon alfabe seçenekleri ile sembollerden ibaret klavyesi dışında Picto'nun bir numarası yok. Yine de bedava olması nedeniyle gelecekteki güzel günlerde arkadaşlar arasında gayet popüler bir iletişim metodu olabilir.

Arayüzdeki diğer seçeneklerin "Ayarlar". Altı dil seçenekinden istediğinizini seçip, saatı ve takvimi ayarladığınız, alarmı kurduğunuz, kullanıcı ismini ve açılış mesajını yazdığını, 16 seçenek arasından cihazının tema rengini belirlediğiniz, bir de touch screen – stylus kalibrasyonu yaptığınız standart ayarlar bulunur. Bütün bunlara bakarak DS'in kurcalanmayı pek sevmeyen bir alet olduğu sonucuna varıyoruz. Yıllar önce edindiğim Handspring marka avuçucunda bile (o da kendi çapında renkli, dokunmatik ekranlı, oyunlu, icabında telefon bile olabilen bir minicik aletti) daha çok özellik vardı. Sadece aradan geçen beş yılı göz önüne alarak bile, DS'in biraz daha gelişmiş olmasını beklememiz normal sanırım. Hadi bir PDA ile kıyaslanması "elmalarla armutları toplamak" olsun, o halde DS'i direk aynı piyasayı paylaştığı Sony PSP ile karşılaştırıralım...

DS vs. PSP

Nintendo DS, Sony PSP ikilisi uzun zamandır sıkılıkla bir horoz dövüşünü andırır tartışmalara malzeme konusu oluyor. İlle de biri diğerinin ibiğini sökmek durumdaymışçasına ateşli bir mücadele söz konusu. E3'teki kısa temasımızı saymazsa PSP'yi henüz deneme şansımız olmadı ama iki konsolun da birbirine karşı avantajları var. Tabii tam olarak ne istediğini bi-



Teknik Özellikler

Ecran: 260.000 renk görüntüleyen, 256x192 çözünürlükte, 3 inç çift TFT ekran. İlk PSP'lerin piyasadan toplanmasına neden olan ölü hücreler neyse ki DS'te yok. 3D özellikleri saniyede 120.000 poligonu göstermeye yetiyor.

Kontrol: Sol başparmağa kusursuz uyumlu 4'lü yön tuşu. Sağ başparmak için de klasik 4'lü A, B, X, Y konsol tuşları. Cihazın omuzlarında yer alan R, L kontrolleri ve açma kapama, "Select" ve "Start" tuşlarının yerlesimi de son derece kullanışlı. Ayrıca; dokunmatik ekran ve dâhili mikrofon da diğer kontrol araçlarınız.

Pil: Cihazın şarj süresi 4 saat. 16 saatte varan oyun süresi sağlayan litium iyon pil kullanılıyor.

Ses: DS'in dahili hoparlörleri CD kalitesinde stereo ses verebiliyor. Dâhili mikrofonu kullanabilmek için sesli komut destekleyen DS oyunlarını heyecanla bekliyoruz.

Slotlar: Önde GBA, arkada DS için olmak üzere iki kartuş için slot. Stereo kulaklı ve mikrofon girişleri.

Ebatlar: 14.85 cm genişlik, 8.45 cm boy, 2.87 cm kalınlık
İçerdekliler: Bir ARM9 ve bir ARM7 olmak üzere iki işlemci. IEEE 802.11 ve Nintendo'ya özel kablosuz iletişim formatı. 30m'ye kadar bir alanda bulunan diğer DS kullanıcıları ile dâhili PictoChat'i kullanarak iletişim ve 16 kişilik oyun.

Fiyatı: 349 YTL

Distribütör: AVATURK (www.avaturk.com)



lenler için seçim yapmak çok da zor olmayacak. Eğer Nintendo oyunlarını seviyorsanız, GBA kullanıcısınız, dokunmatik ekranın getireceği alternatif oyun deneyimleri ve "oyunlara dokunma" fikri ilginizi çekiyorsa, ayrıca "benden 349 YTL'den fazlası çalışmaz" (kulagımıza çalışanlar doğrusa, PSP Türkiye'de nereye de DS'in iki katı fiyatta, 699 YTL'ye satılacak!) diyeğorsanız çok da düşünmenize gerek yok. Potansiyel DS alıcısı olduğunuzda karar verdik.

PSP'yi tercih etmek için ise öncelikle iki DS alacak kadar paranız olması gerekiyor. Cebinizdeki cihazın sadece oyun değil film de oynatması, müzik de çalışması sizin için önemliyse, ayrıca "karizmatik bir göründüye sahip olsun, çift değil tek ama büyük bir ekran isterim" diyorsanız PSP'nin sizin için daha uygun olduğunu söyleyebiliriz.

ÇİKOLATA KAZANINA DÜŞMÜŞ GBA

DS'in tasarımını kesinlikle "retro", yani 2000'li yıllara ait bir ürünün tasarımını değil. Hatta, GBA'ya olabildiğince benzemesi için özellikle çalışılmış gibi görünüyor. Bu, her şeyden önce imajını konuşturan milenyum gençliği için cazip bir görüntü değil ama retro tasarım sevener, sadelığı anlamlı bulanlar için çok çekici olabilir. Cihazı kullanmaya başlayıp oyuncularda sesli komut, kablosuz üstelik tek kartuşla çoklu oyun, dokunmatik ekran ve oynanışa kattıklarını görünce elinizdekin görünüşü gibi 90'lardan kalma bir alet olmadığını zaten anlayacaksınız. Hâlâ geliştirilmeyi bekleyen yanları var ve Nintendo DS'in oyunculuğu "dokunuşuya" özel bir tat, özel bir doku sunduğu da inkar edilemez.

Serpil Ulutürk - serpil@level.com.tr



Masa Üstünüzde Sihir'le Donatın!



ISTER TANKLARIN GÜRLÜTÜSÜ, İSTER KILIÇLARIN ÇARPIŞMA SESLERİ
OLSUN. MINİYATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK
BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKI KOMUTAN SİZSİNİZ!



Warhammer Masaüstü Strateji Savaşları
Warcry & Warhammer Kart Oyunları
Dungeons&Dragons
Magic the Gathering
Çizgi Roman / Anime
Models
Action Figures
Miniatures



Warcry, Warhammer minyatür savaşlarının yeni kart oyunlarıdır



Lord of The Rings maceralarını
masaüstünüzde
yaşayacaksınız!
Kahramanınızı dilediğiniz
gibi boyayarak savaşlara
hazırlanın!



Bu Hafta Turnuva Bilgileri:
14-15 Mayıs 2005 – Warhammer Fantasy (Grand Tournament 2. Heat)
28-29 Mayıs 2005 – Warhammer 40000 (Grand Tournament 2. Heat)



Türkiye Distribütörü SİHİR Oyuncak Kitap Hediye Eşya Elektronik İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi

Hasıfrın Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL

Tel: 0212 22799 55 Fax: 0212 327 60 52 e-mail: info@sihironline.com

www.sihironline.com



The Lord of the Rings and the characters and the places therein, The Saul Zaentz Company &/or The Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Citadel, the Citadel Castle, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Tyranid and all associated names, characters, illustrations and images from the Warhammer and Warhammer 40000 universe are trademarks of Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.



METROID PRIME: HUNTERS FIRST HUNT

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: FPS

Muhtemelen daha önce hayal bile etmediğiniz türden bir First Person Shooter deneyimi ile karşıyoruz. Sol eliniz dörtlü yön tuşunda, ileri geri gitmenizi sağlıyor. Sağ elinizde duran stylus ise hedef alma işini üstleniyor. L tuşuya da ateş ediyorsunuz. Gerçekten ilk başta hafif afallatan ama kısa sürede alışip tekrar oynamak isteyeceğiniz bir demoya sahip Metroid Prime. Demoda multiplayer ve kısa eğitim bölümü dışında bir seçenek olmaması belki de tek kötü yanı. Birkaç yeşil düşmanı patlatıp, odaları temizledikçe açılan kapılarından geçip, biraz da akrobasi yeteneği konuturarak zorlu bir son düşman öldürürsünüz. Ve... Demo bitiyor!

Metroid zaten Nintendo kullanıcılarının her oyununu gözü kapali edindiği, sevilen bir seri idi. DS'te de durum değişimeyecek gibi. Hem 3D bir Metroid evreni, hem yeni bir oynama biçimi hem de DS'le gelen 16 kişilik çılgın frag partileri. Oyun çıkışın, daha uzun konuşacağımız bunları.



WARIOWARE TOUCHED!

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: Puzzle

DS'le yaklaşmağa için harika bir başlangıç. Bütün ideal ilk buluşmalar gibi iddiasız ve aşırıya kaçmayan, aradaki kimyi test eden, bu işi kıvırıp kıvırımayacağınızı gösteren, öğretici bir adım.

WarioWare ile ilgili söylenecek tonla söz yok, özellikle de elimizdeki demo versiyonu için. O ne denle amacını aşan benzetmeler yapmamı mazur görün, içeriğini anlataрак sağlanamayacak olan "kiymet bilme" hassasyetini dolaylı yollardan sağlamaya çalışıyorum. Hakikaten de oyun, kaybedene kadar sıkılmadan ve hatta heyecanla oynayabileceğiniz türden olmasına rağmen son derece basit bir malzeme kullanıyor. Toplam 4 can hakkı ile başlıyorsunuz ve küçük küçük bulmacalar çözerek (her level için 30 civarı) ölmeden bir sonraki level'e geçmeye çalışırsınız. Her level sonunda "boss stage" denen ve başarılı olursanız kaybettığınız canlardan birini tekrar hediye eden ara bölümler var. Ama merak etmeyin, isminin aksine bunlar belki de oyunun en basit ve tehlikesiz bölümleri.

Touched!'ı sürükleyici yapan yanı 3-5 saniyelik çok küçük görevlerden oluşması. Bir kedinin sırtını kaçırmak, birkaç tane balon patlatmak, bir burna ip sokarak hapsirtmek, Çin alfabetesine ait bir harfin üstünden geçerek aynısını çizmeye çalışmak, havada uçan meyveleri dilimlemek ve (nasıl desem) bir çocuğu çiçe tutmak suretiyle küçük bir yanğını söndürmek gibi kimi absurd, kimi göreceli zor, kimi gereksiz onlarca küçük görevden ibaret her şey. Level atlaklığa görevlerin içeriği değil ama zorluğu değil. Örneğin aynı sürede beş değil on balon patlatmanız gerekiyor.

Tam versiyonunda başka modlar ve kendi içinde bir hikaye bile olacakmış. O zamana kadar bir "stylus master" olmak için Touched'la bol bol takılabilirsiniz.



PROJECT RUB

Sistem: DS | Dağıtım: Sega | Tür: Puzzle

Bir kızın ilgisini çekmek, kalbini kazanmak için ne derece maymun olunabileceğini bir güzel gösteren, ibretlik bir oyun Project Rub. Hikayeye göre, şehre yeni gelmiş mavi saçlı sakallı bir gençsiniz ve mavi mini etekli bir kızla aşık oluyorsunuz. Kızla yakınlaşabilmek için onun guru buna girmeniz gerekiyor ama tam bunu başaramakken midenize balık kaçıyor! Kızı ve tabii hayatınızı kaybetmemek için kasıp balıkları kusuyorsunuz. Neyse, sizi aralarına alıyorlar ve birlikte sinemaya gidiyorsunuz ama bu kez de tepebine dev mumlar düşüyor, eh üfleyip söndürüyorsunuz bunları ki, ortam bozulmasın. Derken, birlikte kumsala gidecek kadar yakınlaşıyorsunuz. Hanım kişi kumda küpesinin çiftini, midyesini, kolyesini falan kaybediyor. Bulmak tabii ki sizin işiniz... Daha ne talihsizlikler oluyor ama işte, bir sıcak gülümseme için tümüyle uğraşmayı göze alıyzsunuz.

İlginc, modern grafikleri ve katlanılmaz müzikleri ile Project Rub kendine özgü bir oyun. Oynarken stylus'la kazımaktan dokunmatik ekranın başına bir işler gelecek diye korkuyor insan. O derecede el yoran bir oynanış tarzı var. Kendi adıma, demoya doydugumu, tam sürümün yollarını gözlemediğimi söyleyebilirim. Yine de değişik tarzı sebebiyle denemeye değer.



SUPER MARIO 64 DS

Sistem: DS | Dağıtım: Nintendo | Tür: Aksiyon

Değişen bir şey yok, Mario olarak yine birbirinden gereksiz projelere imza atacağımız bir oyunla karşınızdayız. Ama önemli olan nostaljinin tadını çıkarmak. Nintendo 64'te defalarca kurtarılmış bir prensesi bu kez DS'in egzotik grafikleri ve kontrolleri ile çok daha büyük bir keyifle ve en azından eski günlerin anısına seve seve kurtaracağınızna şüphe yok. Zaten Nintendo'yu bir klasiği bu kadar diri bir şekilde tekrar karşımıza getirmeye motive eden de bu olmalı. Oyunda stylus'la karakterinizi ortalıkta koştururken diğer tuşlarla da hoplayıp ziplamayı ve özel yetenekleri kontrol ediyorsunuz. Önceki sürümlerden farklı olarak dörtlü ekipten kimle oynayacağınızı her an kendiniz seçebiliyorsunuz. Mario dışında, Wario, Luigi ve Yoshi ile oynadığınız adventure modu, kamera açlarını ayarlamakta ve kimi hareketler için aynı anda hem stylus'u hem yine sağ el altındaki kontrol tuşlarını kullanmak mecburiyeti dışında başarılı bir uygulama. Yine de ben oyunun "rec room" modundaki küçük küçük on kusur oyunu daha eğlenceli buldum. Oyunu önermeye bile gerek yok, Mario ile macera yaşamış herkes muhakkak oynayacak nasilsa.



Splinter Cell Chaos Theory

Casusluğun kitabı yeniden yazılıyor

Bu ayki yazımız ile oyunda kaçardığınız, bulamadığınız veya başaramadığınız yan görev kalmayacak. Ama sizi yan görevlere yönlendirirken aynı zamanda ana görevleri de yapmanızı sağlayacağız. Ana görevler açıkça belirtildiği için bölüm girişlerinde bunları yazmadım, eğer biraz daha zorluk istiyorsanız girişteki yan görevleri okuyup kendiniz bulmaya çalışabilirsiniz. Dip not olarak oyunda %100 casusluk derecesine ulaşabilmeniz için hiçbir düşmanı öldürmemeniz gerektiğini de (ki bu çok zor) belirteyim.

BÖLÜM 1 – LIGHTHOUSE

Secondary: Terminate Hugo Lacerda

Opportunity: Scan SSC codes of weapon crates

Mağaraya girin ve ip köprüdeki düşmanların hareketlerini termal gözüklerle izleyin. Birbirlerinden ayrıldıklarında tek kalan yaklaşın ve onu sorguya çekin. İp köprüyü geçerseniz düşmanla yüz yüze geleceğinizde aşağıdan gidip mağaranın daha mantıklı olacaktır. Burada ışık olsa da sol taraftan ilerleyin ve teröriste arkadan yaklaşın. Onu silahlar hakkında sorgulamanız mümkün. Jeneratörün hemen yanında **1. silah kasası** bulunmaktadır.

Merdivenlerden yukarı çıkmak ve karanlıkta kalmaya özen göstererek nöbetçi etkisiz hale getirin. İkinci jeneratörün yanında **2. silah kasası** bulunmaktadır. Diğer merdivenlerden çıktıığınızda işkence odasına geleceksiniz. Merdivenlerin yukarıındaki kapıya açın, içeri girin ve şüphe çekmemek için kapıyı kapatın. İşkence sona erdiğinde merdivenlerden çıkan yalnız nöbetçi haklayın.

İşkence odasına girin ve oturan nöbetçiden kurtulun. Morgenholz'un cedesi gördükten sonra dışarı çıkmak. Burada hızlı yürütürseniz düşmanlar sizi fark edebilir. Termal görüş kullanarak karanlıkta rahat edebilirsiniz. İlk çadırı yaklaşın ve çadırı keserek içeri girin. Buradaki nöbetçiyi kavrayarak sorulayın, **Lacerda'nın yarım saat önce ayrıldığını** öğreneceksiniz. Etraftaki nöbetçilerden kurtulun ve ikinci çadirdaki 3. silah kasasını inceleyin.

Dışarıda nöbetçilerin konuşmasının bitmesini bekleyin, ikisini de bayıltın ve **4. silah kasasını** inceleyin. Kutuya yaslanmakta olan nöbetçiden vu-

rarak kurtulabilirsiniz. Merdivenlerden yukarı çıkarak kişlaya girin ve iki nöbetçi de öldürülmüş. Buradan tahta yoldan ilerleyerek içinde bilgisayar bulunan odaya ulaşın. Nöbetçiyi öldürüp bilgisayarını kullanın. Odadan çıkışın ve iki nöbetçinin ayrılmasını bekleyin. Spiral merdivenlerin oradaki küçük odada da bir nöbetçi bulunuyor. **5. silah kasasını** ise topların yanındaki küçük odada bulacaksınız.

Deniz fenerine doğru ilerleyin ve içeri girmeden önce dışarıdaki yalnız nöbetçiyi öldürün. Fenere girerek telsiz konuşmasını dinleyin. Eğer telsiz görevlisini konuşma bitmeden öldürürseniz üstteki odada yerde bulacağınız kağıt sayesinde de bu görevi tamamlayabilirsiniz.

En yukarıda ulaşığınızda fenerin lambasını ve son nöbetçiyi göreceksiniz. Merdivenin tepesinde bekleyin ve kameranızla nöbetçinin dışarıdaki yürüyüşünü takip edin. Sırtı size döndüğünde yukarı çıkmak ve onu bayıltın. Eğer isterkeniz çıkışına gidip zıplayarak yukarı tutunabilir ve nöbetçi yanınızdan geçerken onu tutup giriş demosundaki gibi aşağı fırlatabilirsiniz. Nöbetçiden kurtulduktan sonra lambaları vurun ve bölümün bitirin.

BÖLÜM 2 – CARGO SHIP

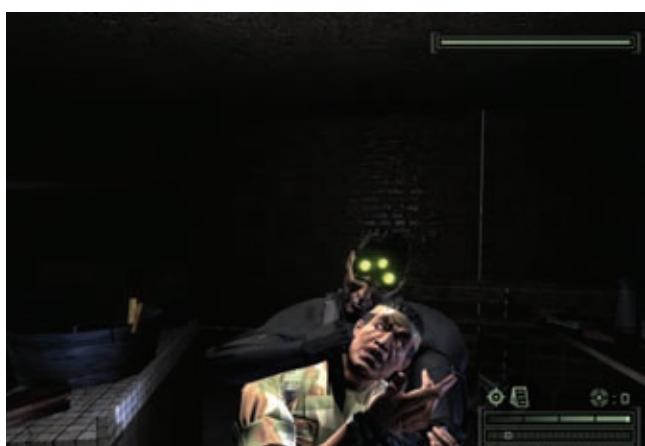
Secondary: Find who is Lacerda's South America contract

Opportunity: Put trackers on weapon crates

Bonus: Interrogate Hugo Lacerda

Geminin dışında üç nöbetçi dolaşıyor. Bunlardan ilki çapa makarasının solunda bulunuyor, onu yakalayıp sorguya çektiğten sonra karanlık bir yere bırakın. Üçüncü nöbetçi konuşmasını bitirdiğinde ikinci nöbetçi yakalayın ve aşağı atın. Üçüncü nöbetçi yalnız kaldığından pek de sorun olmayacağı ve alarm verilmeden geminin içine girebileceksiniz.

Göreceğiniz uyuyan nöbetçi ister bayıltabilir, ister kafasına kurşun sıkalıbilsiniz. Kapıya açın ve kasalar arasında dolaşarak tabutu benzeyen **1. silah kasasını** bulun. İlerleyin ve merdivenden çıkararak makine dairesi koridoruna ulaşın. Burada Redding'den mesaj alacaksınız. Makine dairesine girin ve nöbetçiden kurtulun. Yukarıdaki havalandırma boşluğu tek çıkış yo-



lunuz.

Girdiğiniz odadaki boruya tutunarak kendinizi yukarı çekerek, ya da karanlıkta durarak yaklaşan nöbetçiden kurtulabilirsiniz. Köşeyi döndüğü zaman bıçaklayın ve diğer nöbetçiden de kurtularak cesetlerini karanlık köşeye koyn (bir süre sonra buraya yeni nöbetçiler gelecek, cesetleri görmelerini istemeyiz). Odadaki tek ışığı vurmanız da buna yardımcı olacaktır. Pompaları çalıştırarak suyun boşalmasını sağlamamanız gerek. Odadan çıkış ve koridorda sağdan ilk odaya girin. Burada yanında ana amaçlardan biri olan "bill of lading" bulunan kasayı göreceksiniz.

Motor dairesine ulaştığınızda gaz sizdiğini fark ediyorsunuz. Kapının üzerindeki kırmızı ışığı vurun ve içeri girin. Kapıyi kapatmayı unutmayın ve buradaki nöbetçiden kurtulun. Odanın yan tarafından ilerleyerek merdivenlere ulaşın ve ikinci kata çıkışın. Burada iki düşman, bir üst katta da üçüncü düşman bulunuyor. Burada düşmanlardan biri bile ateş etse gemi havaya uçacak ve emeğiniz boş'a gidecek, dikkat edin.

Motor dairesinden sonra merdivenler göreceksiniz, bu merdivenlerin arkasından gireceğiniz koridor sizi küçük bir odaya götürecek. Burada bir düşman ve **2. silah kasası** bulunuyor. İşinizi tamamlayınca merdivenlerden ofise çıkışın. Nöbetçiler konuşurken hemen yandaki ofisteki monitörü kapatın. Burada gaz kullanarak hem oturan, hem de ayakta duran nöbetçiyi aynı anda indirmeniz gerekiyor. Kaçırsanız oturan nöbetçi hemen yanındaki alarımı kullanacaktır. Bilgisayara girerek ana amaçlardan birini daha tamamlayın (bilgisayar yerine dolaptaki dosyaları da inceleyebilirsiniz).

Revire giden koridori geçin ve kapının yanında durun. Düşman kapının yanına geldiğinde kapıya vurun ve ondan kurtulun. Merdivenin altına baktığınızda **3. silah kasasını** göreceksiniz. Yola devam edin ve geminin yemekhanesine ulaşın. Yemekhanedeki düşmanlardan kurtulduktan sonra mutfağa girerek **4. silah kasasını** bulun.

Dinlenme odasından çıkan merdivenlerin yukarısında **5. silah kasasını** bulacaksınız. Buradan mürettebat odalarına doğru geçin ve köprüye ilerleyin. Köprüde kaptanın konuşmasını bitirmesini bekleyin ve yakalayarak sorguya çekin ve Lacerda'nın yerini öğrenin. Kaptan kamarasına gidin ve Lacerda'nın olduğu odaya optik kablo sokarak **Lacerda'nın Güney Amerika'daki irtibatlarını** öğrenin. Lacerda'nın bara gitmesini bekleyin ve onu yakalayarak **sorguya çekin**. Öldürüp güvenli bir yer bırakıktan sonra ister seniz bardaki nöbetçiye de ışıkları kapatıp bıçaklayabilirsiniz.

Geminin kiç tarafına gidin, çıkış noktasının aşağısında üç nöbetçiden kurtulduktan sonra **6. silah kasasını** bulabilirsiniz, işiniz bitince çıkış noktasına gidin.

BÖLÜM 3 – BANK

Secondary: Look for suspicious or wacky transactions

Opportunity: Plant a series of false e-mails to make it look like an inside job

Bonus: Delete camera archives in the bank

Dışarıdaki üç düşmanı da yakalayıp bayıltabilirsiniz, sorguya çekerseñiz hareket tespit eden ışıkları öğreneceksiniz. İsterseniz bankanın yan tarafındaki kutudan elektrikleri kesmeniz mümkün, bu sayede dışarıdaki düşmanları daha rahat pusuya düşürebilirsiniz. Etrafi temizleyince yan taraftaki merdiveni bulun, kamerayı etkisiz hale getirip hemen çatıya çıkışın. Buradaki kulübenin kilidini açın ve manyetik kilitleri etkisiz hale getirin. Bankaya girmek için ipinizi kullanın.

Etrafta rahat dolaşabilmek için lazerleri etkisiz hale getirin. Retina tarayıcısının yanındaki uyulan nöbetçi kullanarak kapıyı açın. Şimdi lobideki masanın arkasındaki nöbetçiyi bayıltın ve bilgisayarı kulanın (buyle şifre öğreneceksiniz). Lobideki bilgisayarı hack'leyerek **1. sahte e-maili** yerleştirin.



Retina tarayıcısını geçip arkadaki koridora girin, kamerayı etkisiz hale getirin ve karşısındaki kapının kilidini açın (kıarsanız düşmanlar sizden şüphelenenecektir). Kapı açın ve hemen sol taraftaki havalandırmaya girin. Tuvaletten geçin ve tekrar havalandırmaya girerek geri dönün. Bu sırada duyacağınız çeşitli konuşmalardan kapı şifresini duyacaksınız. Burada bulacağınız nöbetçiyi sorguya çektiğten sonra veznedarın ofisine ve kasa güvenlik odasına gideceğiz.

Kasa girişinin yanındaki güvenlik odasına girin ve buradaki üç nöbetçiden kurtulun. Buradaki bilgisayardan bilgi alabilir ve **2. sahte e-maili** yerleştirebilirsiniz. Buradan çıkış veznedarın ofisine girin. Buradaki dolaptaki dosyaları inceleyerek **şüpheli transfer kayıtlarının ilk kısmına** ulaşabilirsiniz. Kasanın birinci kontrol panelini aktif hale getirin ve bilgisayarı hack'leyerek **3. sahte e-maili** yerleştirin. Buraya kadar tüm bilgisayarlara girdiğiniz ilk kattaki güvenlik ofisinin şifresini biliyorsunuz demektir. Kamerayı etkisiz hale getirip içeri girin. İki nöbetçiyi hakladıkten sonra buradaki bilgisayara girin ve **4. sahte e-maili** yerleştirin.

Ofisten çıkış ikinci kata çıkışın. Buradaki nöbetçiyi tutsak alın, böylece lazerlerden kurtulacaksınız. Resepsyon masasındaki bilgisayara girerek **5. sahte emaili** yerleştirin. Nöbetçi kullanarak yola devam edin ve dinlenme odasına ulaşın. Oturma alanını tarayan kamerayı etkisiz hale getirerek güvenlik odasına girin, bilgisayarı kullanarak **6. sahte emaili** yerleştirin. Burada ayrıca kasanın ikinci kontrol panelini de bulacaksınız. Ayrıca buradaki diğer bir bilgisayara girdiğinizde **kameralardaki görüntüleri silme** seçeneğinin olduğunu göreceksiniz. Yine aynı bilgisayardan tüm kameraları kapatmayı da unutmayın.

Başkanın ofisine girin ve üçüncü kontrol panelini kullandıkten sonra başkanın bilgisayarına girerek **7. sahte emaili** yerleştirin. Balkona çıkışın ve aşağıdaki nöbetçiye kontrol ettikten sonra atlayın. Onu sorgulayarak yeni bir kapı şifresi öğrenin.

Ana kasaya gidin ve emanet kasalarının bulunduğu odadan telemetrik maymuncuğunu alın. Şimdi kasayı açacağınız. Telemetrik maymuncuğunu kilitlerden birini yerleştirin ve diğer kilide gidin. Burada yine normal kapı açılmış gibi uğraşacaksınız ama diğer taraftaki telemetriğin hareketlerini yakalaması için bir sonraki aşamaya geçmeden önce ışığın yeşil yanmasını bekleyin. İlk kırmızıyla uğraşanız baştan başlamak zorunda kalırsınız. Kılıdı hallettinizde patlayıcıyı yerleştirin ve güvenli bir mesafeden patlatın.

Kasanın içine girdiğinizde önce ilerdeki bilgisayara girerek **8. sahte emaili** yerleştirin, ardından ortadaki vitrinden Fransız hazine bonolarını çalın. Ön kapıdan çıkararak bölüme girdiğiniz yere dönün ve bölümün bitirin.

BÖLÜM 4 – PENTHOUSE

Secondary: Discover who is in charge of the Zherkezhi protection detail

Opportunity: Tap the penthouse video cameras

Bonus: Find the architectural plans

Burada nöbetçi öldürürseniz görev dereceniz doğrudan %0'a düşer, eğer bunu takıyorsanız kimseyi öldürmemeniz gereklidir. İlk nöbetçiyi yakalayıp etkisiz hale getirdikten sonra yanın merdiveninde çıkış ve ilerdeki borudan aşağı inin. Artık buradaki üç nöbetçiden de kurtulabilir ve binaya girebilirsiniz.



niz. Asansör tamircilerini bayıltıktan sonra arkadaki odayı araştırip flaş bombasını bulun. Burada ister asansörle, ister merdivenlerden yukarı çıkalırsınız.

Çatındaki helikopterin sesi sizin sesinizi bastırıldığından nöbetçilere rahaṭa yaklaşabilirsiniz, buradaki üç nöbetçi de hakladıkten sonra neon tabelasının yanındaki ipi kullanarak Zherkezhi binasına girebileceksiniz. Bundan sonra fırsat buldukça yakaladığınız nöbetçileri sorguya çekin. Buradaki bozuk asansör çıkış noktasını, aklınızda tutun. Etraftaki iki nöbetçiden de kurtulduktan sonra kırmızı ekran koruyuculu bilgisayarın yanında uyuyan nöbetçi sorgulayın, ardından bilgisaya girerek **mimari planları inceleyin**.

Kapıdan çıkışına **1. kızılıtesi kamerası** göreceksiniz. Bu kameralar kızılıtesi olduklarından karanlıkta da görülebiliyor, o yüzden ışık göstergeninize pek bir önemi yok. Kamerası bozduktan sonra soldaki kapıdan Zherkezhi'nin dairesine gidin. Misafir odasındaki yüksek sesli müzik duyacaksınız, içerisindeki nöbetçi ışıkları kapatarak üzerinize çekilebilirsiniz. Buradaki ışıkla oynayarak üç tane nöbetçiden de kurtulabilirsiniz.

Şimdi açık pencereye doğru gidin ve dışarıda dolaşan askeri sorguya çekerek **Zherkezhi'nin korunmasından kimin sorumlu** olduğunu öğrenin. Çatı dairesinin yaşam alanına girince **2. kızılıtesi kamerası** göreceksiniz. Burada pek fazla ses çıkarmamaya dikkat edin çünkü hemen yukarıda iki tane nöbetçi dolaşıyor.

Oturma odasındaki nöbetçiden kurtulmak için ışık çalın ve koridora gelince sticky shocker kullanın. Oturma odasında **3. kızılıtesi kamerası** bulacaksınız. **4. kızılıtesi kamera** ise oturma odasının yanındaki koridorda bulunuyor. Eğer hiçbir alarmı çalıştırmadıysanız serada iki tane nöbetçi göreceksiniz. Buradaki **5. kızılıtesi kamerasının** bulunduğu yerdeki bilgisayarda bilgi yok, ilgilenmeniz gereklidir. Kameranın solunda ise Zherkezhi'nin panik odası bulunuyor, duvarı incelerseniz panik odasına giden bir tüneli açacak düğmeyi bulacaksınız. Panik odasında bulunan bilgisayardan Dvorak'ın binasının manyetik kilitlerini etkisiz hale getirebilirsiniz.

Son kızılıtesi kamerasını geçtikten sonra ulaşacağınız serada, buradaki nöbetçilerden kurtulduktan sonra **6. ve son kızılıtesi kamerası** ulaşabilirsiniz. Yüksek sesli müzik çalınan misafir odasına dönün 1. kameranın olduğu yerdeki merdivenlerin yanından Dvorak'ın binasına geçin (soldaki kapı Zherkezhi'ye, sağdaki Dvorak'a gidiyor, merdivenler ise bizi çıkışa götürürecek). Bu çatı katında öncelikle sizinle aynı katta devriye gezen nöbetçiden kurtulun. Penceredeki iki nöbetçi indirmek biraz zor olabilir ama elektriği keserek onları uzaktan vurabilirsiniz.

İçeri girdikten sonra bulduğunuz nöbetçileri sorguya çekerek kapı şifresini öğrenebilirsiniz ama eğer hack yapmayı biliyorsanız buna bile gerek yok. Kapıya açıldıktan sonra adamlı Dvorak hakkında konuşun. Konuşmanız bitince Dvorak'ın (evet, Dvorak bir bilgisayar) yanına gidecek, konuşmaya devam edin. Eski yerine dönünce konuşmayı sürdürerek size yardım etmeye

ye ikna edin. Sunucunun düğmesini bulup sunucuya başlatın. Sunucu kulelerin işnemasını bekleyin, işinan bilgisayarın ışıkları yanacak ve ses çıkmaya başlayacak, bu anda yanına gidin ve düğmesine basarak kapatın. Üç bilgisayarı da kapattıktan sonra yaşlı adamın da işini bitirmesini bekleyin. Sonuç olarak yazıcıdan çıkan çıktıları alın ve Zherkezhi ile Dvorak'ın kapilarının oradaki merdivene dönerek çıkış noktasına ulaşın.

BÖLÜM 5 – DISPLACE

Secondary: Discover the real identity of Milan Nedich

Opportunity: Insert tracer programs into Displace's division servers

Bonus: Recover Technical Reports into Ongoing Displace

Önümüzdeki ışığı vurun ve dışarı çıkin. Sağa doğru ilerleyince konuşan iki kişi göreceksiniz. Birinin ayrılmasını bekleyin ve ona arkadan yaklaşıp yakalayarak sorguya çekin. Onu bayıltıktan sonra kafesli alandaki diğer adamın arkasını dönmesini bekleyin, kapıyı açar açmaz onu da bayıltın. Düğmeyi kullanarak vantilatör elektriğini kapatın.

Duvardan aşağı ip kullanarak inin ve havalandırma deligidenden geçerek kapağı ulaşın. Kapığı açmadan optik kablo uzatın ve kapağı açmak için içerisindeki iki kişinin ayrılmasını bekleyin. Buradaki duvar ve pencereler ışığı aştığınızda saydam hal alıyor, dikkatli olun. Başkanı takip etmek yerine zamansızlığını iyi yaparak aşağıdaki nöbetçinin üzerine atlayın. Operations Room tabelalarını takip ederek bu odaya gidin ve yalnız nöbetçiden kurtulun. Bu odadaki sunucu **izleyici program yükleyebileceğiniz 1. sunucusu**. Burada bulacağınız tüm bilgisayarlara girip **teknik raporları bulma** amacını bir kısmını halledebilirsiniz, bu amacı tamamlamak için bölüm boyunca çeşitli bilgisayarlara girmeniz gerekecek. İşiniz bittiğinde ikinci kata çıkin.

Başkanı ve müdüru takip edin ve kapıya gelmeden önce durun, müdür saydam camları göstereceğinden göz önünde olmamanız gerekiyor. Etraf rahatlayınca keypadı kullanarak ikisini takip etmeye devam edin. Kapının yanına Sticky Cam yerleştirin, bunu kullanarak uygun bir anda gaz salacak ve iki adamı da bayıltacağınız. Müdürün dizüstü bilgisayarına girin ve ana sunucunun şifreleri ile birinci ve ikinci katın kapı şifrelerini alın.

Birinci kata dönen ve girişteki yalnız nöbetçiden kurtulun. İkinci kata dönen ve cam paneller boyunca ilerleyerek nöbet merkezine ulaşın. Burada jimnastik odasına gitmelii ve içerisindeki düşmanlardan kurtulduktan sonra bilgisaya girin ve **2. izleyici programı yükleyin**. Buradaki diğer bilgisayarlarda da **teknik raporları arayabilirsiniz**.

Dolapların bulunduğu odadaki havalandırmayı kullanarak çalışanların yemek alanına gidebilirsiniz. Nöbetçilerden biri burada kalırken, diğeri ayrılarak. Kalan yalnız nöbetçiyi bayıltıktan sonra atış sahasına geçebilirsiniz. Burada da iki nöbetçi var ama belli bir süre beklerseniz bir tanesi ayrılarak ve yukarı çıkararak bilgisayar başına geçecek. Geride kalan nöbetçiyi bayıltıktan sonra üst kattakini rahatça halledebilirsiniz.

Merdivenlerin yukarıındaki küçük odada **3. izleyici programını yerlesirebileceğiniz bilgisayarı** bulacaksınız. Atış sahasındaki bilgisayara gerek **teknik rapor alın**. Atış sahasındaki ikinci bir bilgisayara daha taret verileri ile ilgili **teknik rapor** bulacaksınız. Ana sunucu odasına iple inin. Buradaki bilgisayarı yanına bir kamera yerleştirin çünkü gaz kullanmamız gerekecek. Bilgisayarı kullandığınızda aradığınız bilgiyi bulamayacak ama ikincil amacınızı öğreneceksiniz. Burada hemen ipe atlayın ve durmadan yukarı tırmanmaya başlayın. Çünkü Lambert konuşmasını bitirdiğinde ışıklar yanacak ve aşağıdaysınız öldürüleceksiniz.

Aşağıdaki teknisyenin önceden yerleştirdiğiniz kamerası kullanarak gazla bayıltılabileceğiniz teknisyenin bedenin odanın köşesine sakladıkten sonra kalan nöbetçiden kurtulup devam edebilirsiniz.

İkincil amacı yerine getirebilmek için yalnızca tek bir şansınız olacak, o yüzden bu noktada oyunu kaydedin. Elektrik geldiğine göre asansöre binip

Üçüncü kata çıkin. Asansörden inin ve sola giderek konuşmayı dinleyin. Konuşma biter bitmez köşeden çıkacak olan düşmanı etkisiz hale getirin ve diğer taraftan gelecek olan ikinci askerin peşine düşün. Onu sorguladığınızda CEO ofis şifresini öğreneceksiniz.

Asansör sağınızda kalacak şekilde kordordan yavaşça ilerlemeye başlayın, fisiltı şeklinde bir konuşma duyacaksınız. Cam duvara yaklaşın ve EEV'yi kullanın, taramaya başlayacaktır. Yeterince yakinsanız konuşmayı kaydetmeye başlayacaksınız, tüm konuşmayı kaydettiğiniz zaman **Milan Nedich'in gerçek kimliğini öğrenmiş** olacaksınız. Artık ana CEO ofisine gidebilirsiniz. Buradaki şifreyi öğrendiğiniz için kamera çok fazla sorun yaratmayacak ama eğer o nöbetçi sorgulamadıysanız önce kamerayı etkisiz hale getirmeyi unutmayın. CEO ofisine girin ve içerideki elemandan kurtularak Milan Nedich'in bilgisayarına girip ana görev amacınızı gerçekleştirin. Geçmiş olduğunuz ofisteki yangın çıkışı kapısını kullanarak bölümün bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 6 – HOKKAIDO

Opportunity: Retrieve the hidden microphones

Gördüğünüz ilk nöbetçinin ışiktan geri gelmesini bekleyin ve hamlenizi yaparak etkisiz hale getirin. İçeri girince isterseniz nöbetçinin yaktığı mu-mu söndürüp ortağı karartabilirsiniz. SUV'ların yanında duran iki nöbetçi kameranın gaz saldırısı ile etkisiz hale getirin. Park alanı oldukça karanlık, rahatça dolaşmanız mümkün. Ayrıca eğer geçen görevdeki ikincil görevi başaramadıysanız SUV'ların plakalarını tarayarak da Milan Nedich'in kimliğini öğrenebilirsiniz.

İçeride önünüzde ve solunuzda iki koridor görevecorisiniz. Soldan giderek sağdaki duvarda bulunan ışığı vurun. İncelemeye bir nöbetçi gelecek (gelmese ışık çalın). Fırsatını bulduğunuzda onu yakalayabilirsiniz. İçinde bitki olan odaya girin ve dekoratif ipek paravana doğru dönüp termal gözlüklerinizi çalıştırın. Aşağıda yuvarlak bir obje görevecorisiniz, işte bu fırsat görevi olan **gizli mikrofonlardan ilki**.

Kırmızı perdeye doğru ilerleyin ve termal gözlük kullanarak içerdeki nöbetçi arkasını döndüğünde içeri girin. Köşede bekleyin ve mutfağın yanındaki odaya döndüğünde bayıltın. Küçük bahçeden geçerek yemek alanına girin ve burada devriye gezen iki nöbetçiden kurtulun. İçinde telefon olan büronun sağında yine bir paravan görevecorisiniz, bu paravanın arkasında **ikinci gizli mikrofon** bulunuyor.

Mutfaktaki kapıdan çıkin ve dışarıdaki nöbetçi etkisiz hale getirin. Bahçedeki nöbetçiyi yakalamadan önce ağaçın arkasına saklanın ve hizmetli yüzünü diğer tarafa döndüğünde nöbetçiden kurtulun. Hizmetliye bir şey yapmanız gereklıysa da garanti olması amacıyla onu da bayıltabilirsiniz. İçerde Milan Nedich telefonla konuşuyor ve odasına yaklaşana (veya birine ateş edene) kadar konuşması bitmeyecek. Yatak odalarında birin-

deki telefonun yanındaki duvarda **üçüncü gizli mikrofonu** bulacaksınız. Bunu da hallettiken sonra oyunu kaydedin ve Nedich'in odasına doğru ilerleyin. Burada sürünerek geçebileceğiniz bir yer göreceksiniz. Bunun sonunda kadar ilerleyin ve konuşma bitene kadar bitkinin arkasında saklanın. Nedich spa odasına doğru gidecek, nöbetçilerden biri de bitkinin yanında duracak. Arkasını dönünce yakalayıp konuşturun ve bayıltın.

Nedich önenüzde kağıt duvarın arkasında duruyor. Gölgesine doğru yaklaşın ve kağıdın arkasından onu yakalayıp sorguya çektiğten sonra bayıltın. İsterseniz kalan iki nöbetçiyi es geçebilirsiniz, beyaz duvardaki havalandırma kullanarak hizmetlilerin bölümünü ulaşın.

Buradaki ilk nöbetçi seranın yanında, fiskiyeleri açın ve arkasını döndüğünde onu yakalayın. Büyük ekran televizyonun bulunduğu odada hizmetliği etkisiz hale getirdikten sonra televizyon izleyen nöbetçi kafasından vurun. Televizyon odasında bulunan paravanın arkasında **dördüncü gizli mikrofon** bulunuyor. Hizmetlilerin yatak odalarından birinde yine bir paravanın arkasında **beşinci gizli mikrofonu** bulacaksınız. Artık bahçeye çıkabilirsiniz.

Burada devriye gezen iki nöbetçi var. Bu iki nöbetçinin yollarının kesiştiği kapı ağızına yerlestireceğiniz kamera sayesinde ikisinden de kurtulabilirsiniz. Bunlar bu bölümdeki son nöbetçiler, dolayısıyla bundan sonra oldukça rahat edeceksiniz. Alt kattaki odalardan birinde **son gizli mikrofon** var, yerini tespit etmek için yine gözlüklerini kullanmalısınız. Üst kattaki havalandırmayı kullanarak çay evine geçin. Burada Zherkezhi ile Shetland arasındaki diyaloga tanık olacaksınız. Shetland'ı yakalama imkanınız yok, bu yüzden alttaki nöbetçi Sticky Shocker ile etkisiz hale getirip içeri girin ve kapıdan geçip çömelerek ilerleyerek avluya çıkin. Helikopter uzaklaşana kadar bambunun arkasında durun.

Termal gözlüklerini kullanarak avludaki üç nöbetçiyi tespit edin. Bundredan biri sizin hemen sağınızda, yakalayarak bayıltın. İkinci ve üçüncü nöbetçiyle uğraşmanız gereklidir. Bu üçlüye birer çubukla eve girerseniz bölümde başladığınız yere rahatça dönebilirsiniz. Böylece çıkış noktanızda ulaşmış olacaksınız.

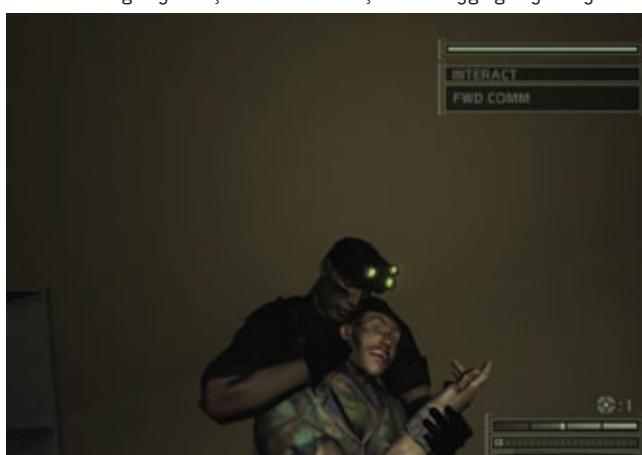
BÖLÜM 7 – BATTERY

Opportunity: Recover the shipping and repair logs

Bonus: Rig warheads to explode on contingency

Bonus: Determine North Korea's divisional strength

Sığınağa girin ve görevecorisiniz iki nöbetçiden birini sorguya çekerek giriş şifresini alın. Park edilmiş kamyonlardan birinin önüne gidin ve bakım çukuruna girin. Yolun sonuna gittiğinizde havalandırma deliğine girin, böylece güvenlik odasına ulaşacaksınız. Bilgisayarın başında kimse yoksa biraz bekleyin, nöbetçi gelip bilgisayar başına geçince onu etkisiz hale getirin. Bu alanda bilgisayar başında bulunan düşmanları uyu gaziyla bayıltabilirsiniz.



siniz. Köşedeki ofise girin ve bilgisayara girerek **birinci tamir ve teslimat kaydını** alın.

Buradan gereken üst kışlaya ulaşın. Termal görüşe geçtiğinizde iki nöbetçi görecekleriniz, öncelikle yere yatmış olan nöbetçiden kurtulun. Oturan nöbetçiyi öldürmeden kurtulmanız çok zor, o yüzden kafasından vurabilirsiniz. Işıkları kapattıktan sonra kapıyı açıp geçin ve hemen kapatın. Burada biraz durarak devriye gezen askerin gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. Termal gözlükleri kullanarak etrafta başka asker olup olmadığını kontrol edin.

Füze yükleme kontrol odasında tek bir düşman var, onu yakalayıp soruladıktan sonra bilgisayara girin ve **ikinci tamir ve teslimat** kaydını alın. Depo odasının köşesinde bir kapak görecekleriniz, bu tüneli kullanarak füze yükleme alanına girebilirsiniz. Çıkış merdivenindeki ışığı vurarak içerideki iki nöbetçiden daha rahat kurtulabilirsiniz. İncelemeye gelen iki nöbetçi de vurduktan sonra tünelden çıkışın ama etrafta kamera olduğundan acele etmeyin.

Buradaki ilk kamera füze kamyonunun şoför kısmını, diğer kamera ise güçlendirilmiş kapıları kontrol ediyor. Kamyonun yolcu tarafından ilerleyin ve kameralardan birini etkisiz hale getirin. Odanın alt katına inin ve forkliftin arkasındaki düğmeyi kullanarak ışıkları kapatın. Füze kamyonun yanındaki kırmızı devre kutusunu kullanarak füzenin yoldan çekilmesini sağlayın. Böylece kamyonun üzerinden yukarıdaki duvara tutunabilecek ve ilerleyebileceksiniz. Kırmızı ışıklı bölgeye inin, burada yerde göreceğiniz delikten girin ve iki devreyi de kullanarak acil durum kapaklarının açılmasını sağlayın.

İçeri girecek olan teknisyen yakınına gelince kafasından vurun, diğer bir askerden de aynı şekilde kurtulabilirsiniz. Şimdi bu bölgede hemen fark edemeseniz de iki tane kamera bulunuyor. Bunlar koruyucuların içinde oluklarından dikkat çekmiyorlar ancak füze komuta odasına giren iki kapının da yanında birer tane var. Burada oyunu kaydedin ve iki kamerası da birbirlerine mümkün olduğunda yakın bir sürede etkisiz hale getirin, çünkü iki füze yerinde bulunan **açık savaş başlıklarını kurcalayarak** bonus görevi tamamlayabileceksiniz. Eğer yeterince hızlı olduysanız kameralar tekrar çalışmadan geri dönüp karanlığa saklanmış olacaksınız, aksi halde kayınızı yükleyip tekrar deneyebilirsiniz.

Kameralardan birini etkisiz hale getirin ve önce doğu kapısına girin. Hatta panelinin yanındaki askerlerden kurtulun. Burada sorguya çekileceğiniz askerlerden ana asansörün komutanın odasına gittiğini öğrenebilirsiniz. Batıdaki odaya girin ve asansöre normal biçimde binmek yerine önce devreyi kurcalayın ve asansörle yukarı çıkışın. Komuta merkezinin girişine giden havalandırma girişin ve merdivenden aşağı inerek ana kontrol odasındaki bilgisayarların olduğu yere ulaşın. Burada hızlı davranışın uygun bir zamanlamayla üst komutanını yakalayıp sorguya çekerek **Kuzey Kore'nin bölgelerdeki gücünü** öğrenebilirsiniz.

Komutanın odasından çıkışın ve üst taraftaki bilgisayarlardan soldağını inceleyerek **Üçüncü tamir ve teslimat kaydını** alın. Şimdi buradaki tüm bil-



gisayarları tek tek inceleyerek Kore'nin füzeyi bilerek mi ateşlediğini öğrenebilirsiniz. Tüm bilgisayarıları incelemeden hiçbirini yok etmemeye özen gösterin. Tekrar havalandırma boşluğununa girin ve devreyi kurcalayarak aşağı inin. Grim size füze BIOS'ü ile ilgili bilgi yollayacak. Füze alanına doğru gidin ve bakım koridoruna girin. Füze rampasının bakım kapağını açmak için merdivenlerden inin ve kontrol odasına girin. Buradaki iki askeri de öldürdükten sonra bilgisayardan **sonuncu tamir ve teslimat kaydını** alın. Merdivenlerden çıkışın ve füze rampasına ulaşarak BIOS görevini tamamlayın.

Füzenin fırlatılmasını engellemek için füze alanının diğer tarafına geçin, buradaki açık kapıda yeni bir asker görebilirsiniz. Ondan kurtulduktan sonra bakım koridoruna ilerleyin ve devreyi kurcalayabileceğiniz kırmızı paneli gördüğünüz yerde durarak oyunu kaydedin. Çünkü bu yaptığınızda füze geri sayımı başlayacak ve iptal kodunu bulmak için üç dakika süreniz olacak.

Füze rampasının altında kontrol odasına giden iki merdiven bulunuyor. Kapıdan en uzak olan merdivenden inin. Kontrol odasında üç asker bulunuyor, erişmeniz gereken bilgisayar ise sağdaki. Bu bilgisayara erişerek iptal kodlarını indirin. Eğer 1 dakikadan az zamanınız kalmışsa başarılı olmanız biraz zor, hızlı davranışlarınız bu noktada 2 dakika civarı zamanınız olması gereklidir. Füze alanına dönün ve kontrol kısmasına girerek (korumalı kameralaya dikkat edin) bilgisayara girin ve fırlatmayı iptal edin. İki füze alanı yolunun sonunda da çıkış noktaları var, hangisini kullandığınız önemli değil. Buralardaki metal merdivenlerden çıkışarak görevi bitirebilirsiniz.

BÖLÜM 8 – SEOUL

Secondary: Tap a mobile Command Centre

Opportunity: Stop the North Korean propaganda broadcasts

Opportunity: Disable portable radar reconnaissance receivers

Opportunity: Gain information about NK UAV's

Bonus: Rescue the EA-6B pilots

Bonus: Destroy enemy armor

Kapıdan çıkışın ve ilerlemeye başlayarak aşağı inin. Ara sokağa girdiğinizde dikkatli olun çünkü sol tarafta bir duvarmayın var. Yavaşça yaklaşın etkisiz hale getirip alabilirsiniz. İlerlemeye devam edin ve kamyonu geçerek yürümeye devam edin. Burada bir özel kuvvet elemanı görebilirsiniz, onu yakalayın ve sorguya çekin. Diğer düşmandan da kurtulduktan sonra sokakta propaganda duymaya başlayacaksınız. Sağ üstte hoparlörü görebilirsiniz, alttaki kabloyu kesip **birinci propaganda yayını** durdurabilirsiniz.

Borudan tırmanın ve tekrar sokağa atlayarak sağ taraftaki keskin nişancı arkasını döndüğünde kamyonun önünden geçin. İskeleden tırmana rak nişancıdan kurtulun. Buradaki boruyu kullanarak kamyonun üzerine atlayın. Bu mobil üssün etrafında iki düşman daha var, onları da kamyonun üzerinden öldürbilirsiniz. Kamyonu girerek **bilgisayarı kullanın ve "Upload Tap" seçeneğini seçerek** ikinci amacın ilk kısmını yerine getirin. Burada yol kenarındaki bir kafede **ikinci propaganda yayını** bulacaksınız, kesmeyi unutmayın. Alevlerin olduğu sokağa girin ve kutunun arkasındaki duvar mayınından kurtulun. Merdivenden yukarı çıkarak üçüncü propaganda yayını kesin.

NDT binasının havalandırmasından girin ve merdivenden inin. Burada yeterince hızlı olduysanız DPRK askerleri kapıyı havaya uçurmadan önce bilgisayardan sürücülerini alabilirsiniz. Hemen merdivene dönün ve bekleyin. Gelen askerlerden kurtulduktan sonra kapıdan geçin ve merdivenlerden çıkışın. Yukarıdaki ofisleri gezen askerden kurtulmak mantıklı bir fikir, ayrıca asansörün yanındaki duvara mayın yerleştirerek ortaya çıkacak iki askerden daha kurtulabilirsiniz. Asansöre binin ve diğer kısmına geçin.

Sağda doğru ilerleyin, burada duydugunuz ses sizi yanında öldürebilecek bir taramalıya sahip olan DPRK UAV. UAV'leri OCP ile geçici olarak etkisiz hale getirebilirsiniz. Kırmızı ışığına yakalanmamaya dikkat ederek radarın yanındaki askerden kurtulun. Bu devre dışı bırakmanız gereken **taşınabilir radar setlerinin birincisi**. İpi kullanarak bir sonraki binaya geçin ve sokaktaki duvar mayınınından kurtulun. İki asker konuşurken sol tarafa geçin ve boruyu kullanarak diğer binaya geçin. Aşağıya atlayıp nöbetçiden kurtulun. Burada **taşınabilir radar setlerinin ikincisini** göreceksiniz, yanındaki askeri öldürdükten sonra devre dışı bırakabilirsiniz. Binaya ön kapıdan da girebilmenize rağmen arka sokaktaki çıkıştıya asılarak içeri atlamanız da mümkün. Kapıdan geçip tuvalete ulaşın, hemen dışarıda sokakta UAV devriye geziyor, keskin nişan eklentisi ile onu vurabilir veya OCP ile etkisizleştirip **Üçüncü taşınabilir radar setini** devre dışı bırakabilirsiniz.

Bir sonraki binaya geçin ve en alt kata kadar inin. Buradaki bilgisayar dan **UAV'ler hakkında bilgi indirebilirsiniz**. Lokantadan kapıyı veya havalandırmayı kullanarak çıkıştırılabilirsiniz. Havalandırmadan çıkıştan sizi beklemeyen bir nöbetçiye sürpriz yapabilirsiniz. ROK askerini bayıltıktan sonra (öldürürseniz görev dereceniz %0'a düşer) DPRK kamyonunun arkasındaki el bombalarını alın.

Çite tırmanın sol duvardaki duvar mayınınından kurtulun. Burada zamanı lamanızı iyi yaparak üç ROK askerini de etkisiz hale getirin ve sağa gidin. Burada mavi tabelali sokağa girerek üst kata çıkin. İple karşıya geçince IFV'yi göreceksiniz, eğer etrafındaki askerleri temizlediyseniz tankın önündeki ışıklarda OCP kullanıp yan tarafına geçebilir ve merdivenden çıkıştırılabilirsiniz. Üstteki askeri öldürüp **dördüncü taşınabilir radar setini** devre dışı bırakın. Oyunu kaydedin, tankın üst kapağından içeri frag bombası atarak **düşman zırhlılarını yok etme** amacının ilk kısmını tamamlayın.

Sonraki alanda önce UAV'yi OCP kullanarak etkisizleştirin ve hemen açık balkona atlayın. Sokaktaki düşmanları temizledikten sonra **ikinci mobil üsse girerek "Upload Tap" seçeneğini** kullanın. Oyunu kaydedin ve sokağın sonuna yürüyün. Duvar boyunca sağa doğru gidin, EWAC'ı geçin ve sokağın köşesindeki borudan tırmanın. Yukarıda **sonuncu taşınabilir radar setini** de devre dışı bırakabileceksiniz. Köşeye kadar ilerleyin ve aşağıdaki zırhlının içine frag bombası atarak **düşman zırhlılarını yok etme** görevini tamamlayın.

EWAC pilotlarını kurtarma görevini tamamlamak için iki pilotun da ce-setlerini yanındaki sokağa götürmeniz gerekiyor. İlk pilotla sokağa girerken bir düşmanla karşılaşacaksınız, dikkatli olun. Tankın yanındaki iskeleden yukarı tırmanarak çıkış noktasına ulaşabilirsiniz.

BÖLÜM 9 – BATHHOUSE

Secondary: Find out who gave the I-SDF assault team their orders

Opportunity: Tap the Bathhouse telephone lines

Bonus: Hack Shetland's computer

Başladığınız sokaktaki askerlerden kurtulun, bu sokak bedenleri saklamanız için oldukça uygun bir yer. Sokakta ayrılmadan önce merdivenlerin yanındaki telefon kutusuna yaklaşın ve **telefon hatlarından ilkini** kırca-mış olun. Sokağın sonundaki kapağı kaldırıp kanalizasyona inin. Tünelin sonundaki merdivenden jeneratör odasına çıkacaksınız. Sonraki odada nöbetçinin dikkatini çekin ve bayıltın, bu katta ateş ederseniz birinci kattaki askerler de duyar ve işiniz çok zorlaşır. Merdivenden çıkış optik kablo ile



etrafta kimsenin olmadığından emin olarak kapıdan geçin ve arkandan kapatın.

Bekleme odasının yanındaki büyük depodaki havalandırma deliğini kullanın ve küçük depoya inin. Dışarıdaki askerler konuşmayı bitirip dolaşmaya başladığında bilgisayar başına oturanı bayıltın, diğerini de yukarıdaki radyo üzerinde OCP kullanarak çekin ve kurtulun.

Dışarı çıktıığınızda ikinci katta açık bir pencere göreceksiniz. Elektrik tellerini kullanarak karşı taraftan pencereye ulaşabilirsiniz. Hizmetliyi sorguya çekerek şifreyi öğrenin ve onu bayıltın. Kapıya yaklaşın ve ışık çalarak nöbetçinin dikkatini çekerek ondan kurtulun. Koridorun dışında yanındaki klavje olan kapayı bulun ve içeri girin. Bilgisayarı ve dosyaları inceleyerek Shetland'in irtibatının kim olduğunu öğrenin. Patronun ofisindeki havalandırmadan ge-

cerek iki ISDF çalışanının olduğu odaya girin ve onları sorguya çekerek **ISDF'nin kimden emir aldığı** öğrenin.

Şimdi merdivenlerin yukarıdaki bekleme odasına dönün. Soyونma odasını geçtikten sonra öncelikle soldaki yoldan geçerek havuzu ulaşın. Karanlık oyuga girerek nöbetçilerden birinin yaklaşmasını bekleyin. Ondan kurtulduktan sonra diğeri pek sorun çıkaramayacak. Havuzun olduğu ekranдан ayrılmadan önce köşedeki telefon kutusu sayesinde **ikinci telefon hattını** da kontrol altına alabileceksiniz. Masaj odasını ve havuzu geçince soğuk banyo alanına, oradan da sauna lara ulaşacaksınız. Saunada sizi görür görmez öldürebilecek bir silah bulunuyor bu yüzden içeri girer girmez hemen sola dönün. Hemen vanayı çevirin ve içerisindeki buhar dolmasını sağlayın. Bu şekilde sol taraftaki bilgisaya girerek silahı kapayın.

Saunanın içerisindeki resepsiyon kısmındaki telefon kutusu ile **Üçüncü telefon hattına** da müdahale edebilecek ve bu görevi tamamlayacaksınız. Koridorun sonuna ilerleyin ve mumu söndürün, incelemeye gelecek nöbetçi kolaylıkla haklayabileceksiniz. Artık amacınız Shetland'in irtibatı ile buluşacağı yere ulaşmak, bunun için bitişikteki koridorda bulunan havalandırma deliğini kullanacağınız.

Havalandırmadan çıktıığınızda karanlıkta olacaksınız. ISDF teknisyenini bayıltıktan sonra sebzelerin olduğu yerden geçerek diğer bir havalandırma tüneline girin. Buluşmaya şahit olduktan sonra **toplantı odasındaki bilgisayara girerek Chaos Theory'i indirebilir** ve bonus görevi tamamlayabilirsiniz.

Havuzun yanındaki havalandırmadan ilerleyin, burada kendinizi göstermediğiniz veya sesinizi duyurmadıktan sonra düşmanlar birbirlerine ateş edip duracaklar. Koridorları takip edin ve küçük dinlenme odasına ulaştığınızda oyunu kaydedin. Sonraki odada Shetland'in üç askeri var. Ortalarına flaş bombası atın ve çabucak üçünü de bırakın. Duvarındaki mayını etkisiz hale getirdikten sonra sabit bir kayıt yapın, bundan sonra bombaları etkisiz hale getirdikçe anında hızlı kayıt yapacaksınız, eğer bir sorun olursa buradaki sabit kaydı yükleyebilirsiniz. Çünkü Shetland'la karşılaşmaktan sonra zamana karşı yarışacaksınız.

Citizen tırmanın, kılıdı açın ve sola gidin. Jeneratörün arkasına dolaşın ve boruların altından geçip birinci bombayı etkisiz hale getirin. Hemen hızlı kayıt yapın. Bu bombanın hemen ardından odaya bir nöbetçi girecek, eğer nöbetçi size doğru yürüyüp sizden geçerse sorun yok. Ama eğer diğer yolu seçerse yeniden başlasanız iyi olur çünkü onu öldürmeniz zorlaşır.

Nöbetçi üzerindeki geceken boruların altından ilerleyin ve Sticky Shocker ile sola nişan alın. Nöbetçi sola dönecek ve onu görür görmez vurabileceksiniz. Hemen merdivenden tırmanın ve nöbetçiye doğru koşun. Hemen alta ikinci bombayı göreceksiniz, onu da etkisiz hale getirip kaydırın. Üzerinizdeki yoldan bir nöbetçi geceken hemen köşedeki direğe gi-



dip yukarı çıkin. Eğer yeterince hızlı çıkışınız sola doğru sizden uzaklaşan nöbetçi gibi göreceksiniz. Onu bayıltıktan sonra ikinci bombanın olduğu gerek dönen, köşeyi döndüğünzdde önünüzde iki tane silindir tank göreceksiniz. İyi bir zamanlama yapılısanız nöbetçi bu iki tankın arasından çıkacak ve onu rahatça vurabileceksiniz. Ona doğru giderken yukarıdaki platformda üçüncü bombayı göreceksiniz. Bunu da etkisiz hale getirdiğinizde Shetland kapıdan çıkışacak ve bir nöbetçi girecek. Onu da sizi görmeden Sticky Shocker ile indirin, kapıdan geçin ve koridorun sonundaki merdivenler tırmanın.

Kapıdan geçtikten sonra Shetland'in konuşmasını dinleyin ve silahını indirdiği zaman kafasından vurarak bölüm bitirin.

BÖLÜM 10 – KOKUBO SOSHO

Bonus: Access the I-SDF servers

Garaj kapısına gidin ve termal gözlükleri kullanarak etrafta düşman olmadığından emin olarak kapının solunda kartınızı kullanın. Koridordan ilerleyin ve kamera sesini duyar duymaz durun, bu bir kızılötesi kamera. Gece görüşü ile açısına bakabilir ve görünmeden geçebilirsiniz.

Burada üssün üst katına ulaşabileceğiniz bir havalandırma tüneli bulacaksınız. İlerleyin, silahlı temizlikinin arkasını dönmekle bekleyerek ondan kurtulun ve koridordan çıkin. Bu ışıklı koridorun dışında iki nöbetçi göreceksiniz. Biri esirlerle konuşurken hızlıca davranışını diğerini indirebilir ve hemen karanlığa saklanabilirsınız. İkinci nöbetçi de görev yerine gitmek için size arkasını dönecek, fırsatı kaçırımayın. Odanın içindeki ışıklardan kurtulun ve karanlıkta durarak Amerikalılarla konuşun.

Şimdi merdivenleri kullanarak üssün zemin katına ulaşın. Buradaki tüm nöbetçilerden mümkün olduğunda sessizce kurtulun ve bilgisayarlarını kontrol edin. Buradaki havalandırma sayesinde sıkı korunan odaları asabılırsınız. Amerikalılarla konuştuğunuzda zemin katındaki kapının kilidi açılacak, bu kapıdan geçince sağ tarafa giderek yürüyen merdivenleri ve ışıkları kapatın.

Yürüyen merdivenin altında korumalı bir kamera var. Eğer buradaki üç nöbetçiden birini bayıltırsanız kamera sizi yakalayacak ve alarm verilecek. Bunun yerine nöbetçilerden birinin yukarı çıkışını bekleyin ve ondan yukarıda kurtulun. Şimdi aşağıda kameranın görüş açısını ve ikinci nöbetçinin çizdiği yolu takip edin. Kameranın tam altındayken nöbetçi Airfoil ile vurabilir ve hemen kamerayı etkisiz hale getirip bedeni yukarı taşıyabilirsınız. Üçüncü nöbetçi ise bayıltmadan yakalamanız ve merdivenlerin aşağıdaki retina tarayıcısında kullanmanız çok daha faydalı olacaktır. Tarayıcı geçtikten sonra depo ve sunucu odasına ulaşacaksınız ve fark edilmeyenizde depoda iki düşman olacak. Kapının sağındaki rafttan Sticky Shoc-

ker'ları alın ve geri çıkin. Eğer daha önce fark edildiyseniz ve sorgulandığınızda farklı bir yol izlemeniz gerekecek çünkü önce kelepçenizin kilidinden maymuncuk kullanarak kurtulmalı ve bu sunucu odasına gelerek savaş odasının kapısını açmalısınız. Yakalanmadıysanız sunucu odası boş ve savaş odasını açabileceğiniz bilgisayarlar ortada olacak. Yakalandıysanız içe-ride iki düşman olacak ve bilgisayarları ortaya çıkarmak için retina tarayıcısını kullanmanız gerekecek.

Sunucu odasında iki tane kızılötesi kamera mevcut ve odanın kapısı açılır açılmaz sizin görülebilirler. Optik kablo kullanarak kameraları kontrol edin ve içeri girer girmez hemen sunucuların arkasına saklanın. Kullanmanız gereken panel ikinci sunucu sırasındaki mavi olan. Kapıya yakın olan kameraları etkisiz hale getirin ve hemen mavi panele giderek savaş odasının kapısını açın.

Savaş odasında da iki kızılötesi kamera, iki de nöbetçi var. İki kamerada giriş çektirmeyin, yani sağdaki nöbetçiye yaklaşıp ondan kurtulabilir, ardından da kameraları OCP ile devre dışı bırakabilirsiniz. Kameraları geçip köşeyi dönen, yukarıdaki kilitli girişe tırmanıp havalandırma deliğine girin. Yolun sonunda bekleyerek ara demoyu seyredin. Dizüstü bilgisayara zoom yaparak EEV ile dizüstü bilgisayara erişme görevini de tamamlayın.

Şimdi, asansörü çağırıp üsse indiğinizde bir daha geri dönme imkanınız olmayacağı. Oyunu kaydedin ve sağlığı veya cephaneye ihtiyacınız varsa inmeden önce etrafi bir kez daha dolaşın. Asansördeyken kimseyi öldürmemeye kuralı da kalkacak, artık istediğiniz kadar vahşi olabilirsiniz. Izgaradan aşağıya atladığınızda üç dakikalık geri sayım başlayacak ve bu süre içinde bir sonraki amacınızı gerçekleştirmeniz gerekecek.

Koridordan çıkış sola gidin, asansör boşluğunun etrafından geçin ve duvar mayınlarına dikkat ederek ilerleyin. Önündeki üç nöbetçi önemli değil, sağdaki kapıdan girin. Silahınızı çekin ve koridorun sonundaki tavana doğrultun. Yavaşça ilerlemeye başlayın ve tareti görür görmez OCP ile devre dışı bırakın.

Koridorun sonundaki kapıdan geçin, sağa dönüp trabzandan atlayın. Silahınızı çekin ve Sticky Shocker'ları hazırlayın. Harita solunuzda kalacak şekilde ilerleyin ve sola bakarak masanın arkasında siper almaya çalışan nöbetçiyi vurun. Onun arkasındaki masanın ardından bir diğer nöbetçi göreceksiniz, onu da vurun. İlerleyin ve monitörün yanındaki duvardan atlayarak mavi sunucuya ulaşın. Sunucuya sakin vurmaya, **bilgisayara giren I-SDF verilerini indirin**. Bundan sonra sunucuya patlayıcıyı yerleştirin, monitörün yanına dönen ve havaya uçurun.

Karşıda açılan kapıdan iki nöbetçi girecek. Bunalımdan kurtulduktan sonra merdivenlerden çıkış ve ilerleyin. Sola döndüğünzdde Otomo'yu göreceksiniz. Sağ taraftaki yeşil sunucu odasına girin ve yerdeki kapağı açarak aşağı inin. İlerlediğinizde kendinizi Otomo'nun olduğu odada bulacaksınız, yanına gidin ve onu kurtarın.

Masanın arkasındaki cam panele yaklaşın ve patlayıcıyı yerleştirin. Uzaklaşın ve patlamayı bekleyin. İçerisi su dolduktan sonra kendinizi otomatik olarak yüzeyde bulacak ve bu güzel oyunu da bitirmiş olacaksınız.

Eser Güven - eser@level.com.tr



PC hilekar

Hatırıyorum da, lisedeyken önumde oturan kızı tarih sınavında ‘Otlukbeli Savaşı kaç yılında olmuştu?’ yerine, ‘Miğferdibi Savaşı kaç yılındaydı?’ diye sormuştum. Sonra da çok gülmüşüm, başka da kimse gülmemişti. Ne salakmışım.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Bir metin editörüyle, “documents and settings\all users\application data\ubisoft\tom clancy's splinter cell chaos theory\profiles\[profil ismi].ini” dosyasını açın. Daha sonra aşağıdaki satırları, dileğiniz bir tuşa bağlayarak ekleyin. Örneğin F2 tuşuna ölümsüzlük koymak istiyorsanız, F2=invincible satırını eklemelisiniz. Digelim ki cephe懒 lazımlı. F4=ammo satırı, F4 tuşuna bastığınız an size cephe懒 sağlayacaktır.

Uçuş modu fly

Sağlık health

Cephane ammo

Görünmezlik invisible

Ölümsüzlük invincible

Airfoil summon echeloningredient.eringairfoilround

Flashbang summon echeloningredient.eflashbang

Frag Grenade summon echeloningredient.efrag-grenade

Duman Bombası summon echeloningredient.esmok egrenade

Yapışkan Kamera summon

echeloningredient.estickycamera

Yapışkan Şok Cihazı summon echeloningredient.estickyshocker

Duvar Mayını summon echeloningredient.

ewallmine



DARWINIA

Harita ve oyuncu editörü

Oyunu yüklediğiniz klasörde “preferences.txt” dosyasını bulun, bunu bir metin editörüyle açın ve aşağıdaki satırı ekleyin.

ModSystemEnabled = 1

Oyun sırasında ESC tuşuna basarak menüden MODS bölümüne ulaşabilirsiniz.

Tüm alanlar

Profil ismi olarak AccessAllAreas yazın veya “preferences.txt” dosyasına, yukarıdaki metot gibi,

UserProfile = AccessAllAreas satırını ekleyin.

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Oyun sırasında CTRL + ALT + é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Tüm silahlar, cephe懒 ve zırh give all

Bulunduğunuz bölüm için tüm anahtarlar give keys

Tam sağlık give health

Tam zırh give armor

Cephane give ammo

Grabber give weapon_grabber

Shotgun give weapon_shotgun

Machîne Gun give weapon_machinegun

Chaingun give weapon_chaingun

Bomba give ammo_grenade_small

Plasma Rifle give weapon_plasmagun

Roket Atar give weapon_rocketlauncher

BFG 9000 give weapon_bfg

Double Shotgun give weapon_shotgun_double

Ölümsüzlük god

BLOOD RAYNE

Aşağıdaki hileleri CHEATS menüsünde girebilirsiniz.

ONTHELEVEL Bölüm seçmek (Ana menüde NEW’ı seçerken SHIFT’e basılı tutun. Bu arada hilenin isminin uygunluğu...)

INSANEIBSMODEGOOD Düşmanların parçalanması.

DONTFARTONIOSCAR Düşmanlar donar.

ANGRYXXXINSANEHOOKER Blood Rage’ınzdolar.

LAMEYANKEEDONTFEED Sağlığınız dolar

TRIASSASSINDONTDIE God Mode

SCRAPLAND

Oyun sırasında CTRL + é tuşlarına aynı anda basın ve aşağıdaki kodları girin.

Ölümsüzlük /god

kadar para /Scrap.SetMoney

kadar hak /Scrap.SetSaveVar

Oyunu dondurma /freeze

Oyunu normal haline döndürme /unfreeze

Zaman hızını değiştirme /speed # (# yerine bir sayı yazın)

Duvarlardan geçme /free

Oyunu durdurma /stop

Oyunu devam ettirme /go

Fazla canlı olan düşmanları öldürme

Hikaye görevlerinde, belirli bir canı bulunan düşmanları kolay yoldan haklamak için, her öldürdüğünüz düşmandan sonra oyunu kaydedin. Eğer ölürseniz, oyunu load edin. Böylece siz tam sağıyla, onlara bir can eksik başlayacaklar.

FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH

Oyunu başlayın ve Database ekranına gidin. Burada SHIFT + é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve konsola aşağıdaki kodları girin.

İstediğiniz bir kahramana karakter puanı ekleme Campaign.AddCP (kahraman adı, XXXX). Burada söz konusu kahramanın adı iki kelime-den oluşuyorsa, isim örnek olarak liberty.lad olmalıdır. Yani boşluk yerine “_” konmalı ve tüm harfler de küçük olmalı. XXXX yerine de toplam karakter puanı yazılmalıdır.

Tüm özel güçler ve yetenekler

DEBUG_ALLPOWERS=1 (Sadece bulunduğunuz görev için)

Bulunduğunuz görevi tamamlama Mission_Win()



ELITE WARRIORS: VIETNAM

Oyun sırasında ‘ veya ; tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Ölümsüzlük, Sonsuz Cephane,

Uçuş Modu /ac

Sonsuz Cephane /ammo

Tüm hileler /cheatcheat

Düşman bakış çizgisi /fov

İstediğiniz eşya /give # (# yerine eşya ismi yazın)

Uçuş Modu /fly

Ölümsüzlük /godmode

Hitler Modu /hitlermode

Görünmezlik /invis

Görevi tamamlama /winmission

PS2 hilekar

Alternatif tıp yardımıyla hileleri başarıyla uygulamayanlara desteğimiz sürüyor. 12 saatlik bir Reiki seansından sonra bırakın hile yapmayı, kendinizi oyunla bir bütün olarak görecek, tüm dertlerinizden kurtulacaksınız.

DYNASTY WARRIORS 5

Chaos zorluk seviyesi Musou Mode'u Lu Bu ile herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlayın.

Gizli Karakterler

Cao Ren Musou Mode'u Cao Pi ile bitirin.

Da Qiao Musou Mode'u Sun Ce ile bitirin.

Diao Chan Musou Mode'u Lu Bu ile bitirin.

Dong Zhuo Musou Mode'u Diao Chan ile bitirin.

Gan Ning Musou Mode'u Ling Tong ile bitirin.

Guan Ping Musou Mode'u Guan Yu ile bitirin.

Meng Huo Musou Mode'u Zhuge Liang ve Lu Xun ile bitirin.

Pang De Musou Mode'u Ma Chao ile bitirin.

Sun Ce Musou Mode'u Sun Quan ile bitirin.

Wei Yan Musou Mode'u Huang Zhong ile bitirin.

Xiao Qiao Musou Mode'u Zhao Yu ile bitirin.

Yuan Shao Musou Mode'u Cao Cao ile bitirin.

Yue Ying Musou Mode'u Zhuge Liang ile bitirin.

Zhu Rong Musou Mode'u Meng Huo ile bitirin.



JUICED

Tüm arabalar Cheats bölümünde kod olarak PING gazarak tüm arabaları kullanıma açabilirsiniz.

GOD OF WAR

Ekstra kostümler God of War Challenges'ı tamamlayın.

Birth of the Beast, Challenge of the Gods, Karakter Mezarlığı, Credits, Silinen Bölümler, God Mode zorluk seviyesi, Heroic Possibilities, Oyun içi sinematikler, Monsters of Myth, Antik Yunan'dan

Görüntüler Oyunu herhangi bir zorlukta bir kez bitirin.

Gizli Mesaj 1 Spartan Mode'u bitirin.

Gizli Mesaj 2 God of War Challenges'ı tamamlayın.

The Fate of the Titan Spartan Mode'u bitirin.

İlginç yorumlar Oracle'i tutunduğu yerden kurtarmadan önce 1 saat kadar oyalanırsanız, Jennifer Lopez, George Bush ve 50 Cent hakkında 4 dakikalık yorum yapacağını göreceksiniz.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Options ekranından Cheats bölümüne ilerleyin ve ekrandaki klavye yardımıyla aşağıdaki kodları girin.

kubmir Bir H1 açar

rimbuk Lexus GS 430 ve Cadillac CTS-V

roadtrip Arcade Mode'da tüm şehirler

ontheroad Hasarı kapatır

urbansprawl Yayalar daha hızlı hareket eder

hyperagro Arcade Mode'da arabaların kütlesini artırır

dfens Argo özel hareketi

allin Zone özel hareketi

Rjnr Roar özel hareketi

haveyouseenthisboy Krom kafa

trythisathome Ateşli kafa

getheadj Sarı Smiley kafa

getheadk Balkabağı kafa

getheadl Tavşan kafa

getheadm Kardanadam kafası



RISE OF THE KASA

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını "Press Start" yazan ekranda girin. Daha sonra Extras bölümünden açılan hileyi aktif hale getirmek için X tuşuna basın.

Arena Yapay Zekasını Kaldırma X, Daire, Daire, Daire, X, Kare, Kare, Kare, X, Daire, Kare, X.

Tam Sağlık Güçlendirici X, X, X, X, Kare, Kare, Kare, Daire, Daire, Daire, Daire. Tüm sağlık paketlerinin gücü %100 olacak.

Ölümsüz Rau Kare, Daire, X, Kare, Daire, Kare, Kare, X, Daire, X, Kare, Daire, X.

Güçlü Rakipler X, Daire, Kare, Kare, X, Kare, Daire, Daire, X, Daire, Daire, X.

Güçsüz Rakipler X, Daire, Daire, Kare, X, Kare, Kare, Daire.

Sonsuz Ok X, Daire, Kare, Kare, X, Kare, Daire, Daire, X, Kare, Kare, X.

Gizli Kostümler Mark of the Kri oyunundan bir kayıt dosyanız varsa, oyunun başında ekstra kostümlere ulaşabilirsiniz.

Kagan Ünalı

LEGO STAR WARS

Karakter Şifreleri Dexter'in

Dükkanında aşağıdaki kodları girerek ilgili karakteri ve özellikleri açabilirsiniz.

NR37W1 = Komik tabancalar

L449HD = Klasik tabancalar

IG72X4 = Büyük tabancalar

SHRUB1 = Diş fırçaları

PUCEAT = Çay bardağı

LD116B = Minikit Dedektörü

RP924W = Herkes bıyıklı olur

YD77GC = Herkes mor olur

MS999Q = Herkes siluet olur

4PR22U = Ölümsüzlük

987UYR = Battle Droid

EN11K5 = Battle Droid (Komutan)

LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)

KF999A = Battle Droid (Güvenlik)

LA811Y = Boba Fett

F8B4L6 = Clone

ER33JN = Clone (Episode III)

BHU72T = Clone (Episode III Pilot)

N3T6P8 = Clone (Episode III Swamp)

RS6E25 = Clone (Episode III Walker)

14PGMN = Kont Dooku

H35TUX = Darth Maul

A32CAM = Darth Sidious

VR832U = Gizlenmiş Clone

DH382U = Droideka

SF321Y = General Grievous

19D7NB = Geonosian

ZTY392 = Grievous'in Bodyguardı

U63B2A = Gonk Droid

PL47NH = Jango Fett

DP55MV = Ki-Adi Hundi

CBR954 = Kit Fisto

A725X4 = Luminara

MS952L = Mace Windu (Episode III)

92UJ7D = Padme

R840JU = PK Droid

BEQ82H = Prenses Leia

L54YUK = Rebel Trooper

PP43JX = Royal Guard

EUW862 = Shaak Ti

XZNR21 = Super Battle Droid



donanım

sf 132



HABERLER

sf 137



YARIŞMA

100 SAYIDA DONANIM

Sizin için oturduk eski sandıkları açtık, arşivleri taradık ve sizin için geçmiş 100 sayı boyunca donanım dünyasında neler yaşanmış hepsini döktük. Ayrıca Level Donanım tarihinden küçük anektodalarımız da var.



HABERLER

Flaş! Flaş! Flaş! Yeni Xbox'ı Etilerde bir bardan çırakten bastıktı. Intel'in çift sarılı yeni işlemcisi ile bardan çırakten görüntülediğimiz Xbox 360 önce yüzünü saklamaya çalıştığı ardından da görevini yapmaya çalışan muhabirlerimize saldırdı. Yeni Xbox olay yerinden arabasıyla kaçarken arkadaş birliği yeni Extreme Edition, "Çift çekirdek iki kat performans daha ne istiyorsunuz" demekle yetindi.

SF 132

TEKNİK SERVİS

Bu da oldu sayın okuyucular Level'a görüntülü donanım sorusu da geldi. Ama görülmeye değer bir soru. Biz gördük oradan biliyoruz. Onun dışında derdi bitmez Level okurlarının yolladığı nice nadide donanım soruları her zamanki gibi çözüldü, anlatıldı hoş nasihatler verildi..

SF 137

DONANIM PAZARI

Bir iki aydır durgun giden Donanım Pazarında bu ay İdeal sistem Intel platformuna geçiyor. Ekonomik bir üst model Semprom'zi piyasaya sürmek, kısacası geçen aya göre biraz daha

SF 134 fazla değişiklik var.

Ne? Ne 100'ü? Level'in 100. sayısı mı? Eee napolim 100. sayısına yani? Herkes bir tutturmuş 100 de 100 diye. Ben anlamam kardeşim, 68 sayıdır buradayım. Zaten hangi birimiz 100 sayıdır buradaki? Berker kutlasın kendi kendine. Ben son 68 sayımı kutlarım valla, öncesi bağlamaz beni. Aaa Berker! Merhaba abi, n'aber? Berker o... o elindeki odun ne Berker? Berker niye üzerine geliyorsun, neden kaşların çatık? Dur bak bir şeyleri yanlış anlamışındır sen. Neyse ben oyalanmayayım daha Level'in 100 sayılık Donanım macerasını yazıcım. Şanlı kutlu 100. sayı bayramımız var ya o acıdan. Hatta en iyisi evde guyayıp ben onu. Görüşürüz... Vinnnn!
_Tuğbek Ölek

XBOX 360 AÇILIYOR

Yoksa O sen misin ufaklık?



Microsoft'un yeni oyun konsolu Xbox 360'ın neye benzeyeceği ve nasıl görüneceği yönündeki spekülasyonlar, cihazın çıkışmasına bir aydan az bir zaman kalmasına rağmen bitmek bilmiyor. Ayıldır İnternet'te dolaşan haberler ve fotoğraflar arasından hangilerinin gerçek hangilerinin sahte olduğunu karar vermek de giderek zorlaşıyor. Ancak tüm bu karmaşa çok yakında bitecek. Microsoft, yeni Xbox'ının tanıtımını tüm dünyaya ilk

olarak MTV üzerinden yapmaya karar verdi.

12 Mayıs'ta Amerika, 13 Mayıs'ta ise Avrupa ve Asya MTV'lerinde, sunucusunu Elijah Wood'un üstleneceği yarı saatlik bir programla Xbox 360'ın çok merak edilen tasarım ve teknik özellikleri açıklanacak. Ama o güne kadar eldeekileri bir gözden geçirelim.

Öncelikle eldeki en güvenilir veriyle başlayalım. Konsolun küçük bir parçasını gösteren ama merak edilen birkaç soruya birden cevaplayan bir fotoğraf. OurColony.net isimli, Microsoft'un Xbox tanıtımında kullandığı bilinen bir sitede, sorulan bir soruya doğru cevaplayanlara ödül niyetine verilen bu fotoğrafta Xbox 360'ın hafıza kartı girişü gö-

Rivayetler Detaylar

Yeni oyun konsoluyla ilgili Microsoft'dan açıklanan veya internete sızan detaylarda resimleri detekler vaziyette. İçeriden sızan bilgilere göre Xbox



360 iki versiyon halinde çıkacak ve bunlardan birinde 40 GB'lık bir sabit disk olacak. Sabit disk olmayan modelin, eski Xbox oyunlarını destekleyeceğini, diğer versiyonun ise bu desteği yanısıra Microsoft'un WebTV fonksiyonunu da hazır bulunduracağı söyleniyor. Dolayısıyla iki model arasında ciddi bir fiyat farkı olması bekleniyor. WebTV, televizyon üzerinden online dijital medyaları izlemek (TV yayınları, müzik, video vb) ve e-posta, chat gibi temel kullanıcımlar için Microsoft'un tasarladığı alt yapı.

WebTV özelliğinin neredeyse kesinleşmesiyle birlikte güçlenen bir başka olasılık da Xbox 360 sahiplerinin oyunları satın almadan önce demolarını indirip deneme fırsatına sahip olacakları.

Microsoft, tasarımlıyla da Xbox 360'ın yepyeni bir konsol olduğu vurgusunu güçlendirmeye hazırlanıyor. Sert hatları ve iri gövdesiyle Cadillac havasındaki Xbox'tan sonra Xbox 360, bir Mini Cooper havası estirebilir. Önceleri cihazın gümüş rengi olacağı söyleniyordu ama internete sızan fotoğraflar, daha yumuşak bir renge ve en önemlisi çok daha yumuşak hatlara sahip bir konsol geleceğini gösteriyor. Zaten hatların yuvarlaklılığı ve Xbox'ın artık çok daha küçük olacağı Microsoft'un da doğrudagi bir bilgidi. Üçüncü resimdeki CD yuvasından cihazın tam boyunu kestirebilirsiniz.

Gamepad Nerede?

Ayrıca bu resme bakarak konsolun ön yüzünde iki hafıza kartı girişinin yanı sıra Web

TV kumandası için bir IR port'u bulduğunu görebiliriz. Bunların hemen yanındaki küçük

düğmenin yanındaki dalga ikonundan dolayı kablosuz internet bağlantısını açıp kapadığı düşünülüyor. Ön yüzün sağ tarafında açma kapama ve reset işlevi olduğu tahmin edilen büyükçe yeşil bir daire var. Hafıza kartı girişlerinin hemen üstünde köşeleri yuvarlatılmış bir CD sürücüsü görülmüyor. Bir şeyin eksik olduğunu fark ettiniz mi? Evet kontrol cihazları için yuva yok. Çünkü söyletilere göre cihazın kontrol cihazları kablosuz olacak. En sağdaki iki elipsin ne olduğu ise tamamen meşhul.

Xbox 360'ın oyunları konusunda da dedikodular almış yürümuş durumda. Microsoft'un bu kez özellikle Japonların gönlünü çalmak niyetinde olduğu bir gerçek. Bu da dedikodularda geçen büyük Japon oyun geliştirici firmalarına "neden olmasın" düşüncesiyle yaklaşmayı gerektiriyor.

Siz bu satırları okurken bütün meraklıların giderilmesine günler kalmış olacak. Ve ortaya atılan fikirlerin hangi bölümü hayal ürünü hangi bölümü gerçek hep birlikte göreceğiz. Ama bu resimler sahte bile olsa Microsoft'un kasten paylaşmış olma ihtimali çok büyük. ✗



rülüyör
(Resim 1). 64
MB'lık bir Xbox hafıza
kartı taşıyan bu slot görüntüsü,
en azından cihazın rengi ne olacak soru-
sunu yanıtlıyor.

Daha sonradan İnternet'e yayılan iki farklı resim, hem bu resimle hem de birbirleriyle uyuşmaları sebebiyle çoğu kişi tarafından gerçek olarak kabul görülmektedir. Resimlerden ilki (Resim 2) cihazın yan tarafındaki çıkarılabilir sabit disk slotunu ve CD sürücüsünü açık olarak gösteriyor. İkinci resimde ise Xbox 360 tam karşısından, çok net ve çirilçiplak karşımızda (Resim 3).

KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

FIREFOX 1.0.3 Mozilla, internet tarayıcısına Firefox için 1.0.2'yi henüz duyurmuştu ki şimdi de bir sonraki sürümün hazır olduğunu açıkladı. Güncellemeye sebebi 1.0.2 ile aynı; Internet güvenliği. 1.0.3'ü indirmek için download.mozilla.org adresini kullanabilirsiniz.

G-MAIL UÇUYOR Büyüklerin e-posta kapasite yarışı tam gaz devam ediyor. Şimdi de Google,

G-Mail'in kapasitesini 2 GB'a yükseltti. Bunun, geçtiğimiz günlerde kapasitesini 1 GB'a yükselteceğini açıklayan Yahoo! ve hala 250 MB alan sunan Microsoft Hotmail için büyük bir baskı yaratacağı kesin. Ama insan bu kapasiteler kafadan mı uyduruluyor diye düşünmeden de edemiyor.

Sonuçta kim 1GB'ını doldurmuş da fazlasını kullanacak?

750 MHz DDR2 Huu! Bellek üreticisi Kingston, HyperX DDR2 750 MHz (PC2-6000) belleklerini piyasaya sürecekini açıkladı. PC2-6000 üzerinde test edilmesi için sınırlı sayıda bellek dağıtıma çıktı. DDR ile kıyaslandığında yeni HyperX DDR2 PC2-6000 daha yüksek bant genişliği, yüzde 50 oranında daha az güç tüketimi ve geliştirilmiş ısı performansı sunuyor.

INTEL'İN ÇEKİRDEĞİ PAZARDA

Bir elin nesi var...



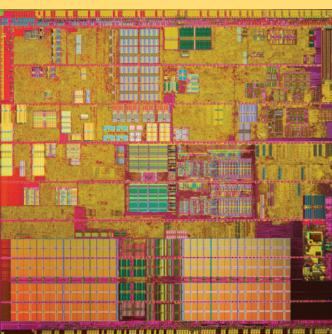
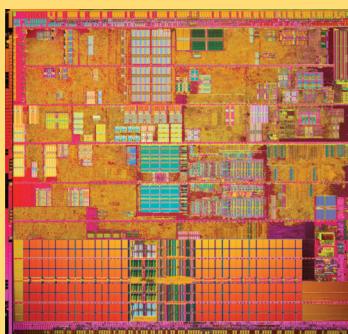
Intel ve AMD arasında yaşanan ilk çift çekirdekli işlemciyi pazara sunma yarışı çok da kesin olmayan bir Intel galibiyeti ile bitti. Sonucu fotofiniş kameraları belirleyecek ama zaten mühim olan kimin kazandığı değil, ortaya çıkan ürünlerdi.

Teknoloji dünyası için bir başka dönüm noktası olan Moore Yasası'nın 40'ncı yıl dönümüne denk gelmesi sebebiyle Intel'i

daha bir mutlu eden yeni çift çekirdek işlemcili platformu, 3.2 GHz Pentium Extreme Edition 840 ve 955X Express Chipset'ten oluşuyor. AMD'den farklı olarak Intel, ilk çift çekirdekli işlemcilerini kurumsal pazardaki sunucu ve iş istasyonları yerine oyun ve eğlence amaçlı bilgisayar kullanıcılarını düşünerek hazırladı. İlk olarak Alienware, Dell ve Velocity Micro Intel'in ilk çift çekirdekli işlemcisini kullanan masaüstü bilgisayarlarını satışa sundu.

Çift ve çoklu çekirdekli işlemciler, tek bir işlemcide iki veya daha fazla çekirdek birleştirilerek aynı anda daha fazla işlem yapılmamasını sağlıyor. Her bir çekirdeğin iki çekirdek olarak görülmesine izin veren Hyper-Threading teknolojisi ile birlikte Intel Pentium Processor Extreme Edition 840, aynı anda dört yazılım komutunu (thread) işleyebiliyor.

Intel'in masaüstü, mobil ve sunucu pazarları için geliştirmekte olduğu 15'ten fazla çoklu çekirdekli işlemci projesi bulunuyor. Şirket ayrıca, çift çekirdekli Intel Pentium D işlemcisine dayanan platformlarını, onde gelen bilgisayar üreticilerinin bu işlemciye dayanan sistemleri ile birlikte bu çeyrekte tanıtacak. ✗



PS2 YARGI ÖNÜNDE!

Amerika'da son zamanların en ilginç teknoloji davalarından biri görülmüyor şu aralar. Konu her zamanki gibi patent ama ilginç olan mahkemenin Amerika'da PS2 satışını yasaklamış olması. Logitech'in ürünlerinde kullandığı Force Feedback teknolojisinin yaratıcısı olarak tanıdığımız Immersion firması, patent hakkını elinde tuttuğu "haptics" teknolojisini telif hakkı ödemeksiz PS2 konsolunda kullandığı için Sony'yi mahkemeye verdi. Söz konusu teknoloji oyun kontrol cihazlarında titreşim özelliğini de kapsadığı gerekçesiyle açılan dava sadece Sony'nin değil, Microsoft'un da başını ağrıtmıştı. Ancak, Microsoft, Sidewinder'lar için iki yıl önce Immersion'a 26 milyon dolar ödeyerek bu dertten kurtulmuştu. Sony ise kolay pes etmemi düşünmüyor.

Aylar önce sonuçlanan dava sonucu alınan karara göre Sony'nin ödemesi gereken tazminat 82 milyon dolar. Ancak firma o günden bu yana, davanın tekrar görülmesini istediği için Immersion'a herhangi bir ödeme yapmadı ve geçtiğimiz günlerde dosya tekrar açıldı. Ve karar: 82 milyon artı gecikme bedeli olarak da 8,7 milyon! Mahkeme kararını reddettiğini ve temyize gideceğini açıklayan Sony'ye hakimin cevabı ise firmanın force-feedback kullanan ürünlerinin (PS, PS2, Dual-Shock başta olmak üzere) satışının Amerika'da durdurulması yönünde oldu. Sony, bu kararı da şimdilik ciddiye almamış görünüyor. Yani "to be continued"... ✗



60 SANİYELİK REKOR Toshiba, 60 saniyede şarj edilebilen pil üretemeye başlandı. Bu ince ve hafif prototip yüzde seksen doluluğa bir dakika gibi inanılmaz bir sürede ulaşabiliyor. Yani hali hazırda kullandığımız pillerden nerdeye 60 kat daha hızlı. Yeni pilin tek kusuru (kusur denirse tabii), bu kadar hızlı şarjın sonucu olarak 1000 şarjdan sonra sadece yüzde bir civarında küçük bir kapasite kaybına uğraması. Pilin 2006'da piyasaya çıkması bekleniyor.

X850 XT PE AGP ATI, henüz PCI-X'e geçmeyecek kullanıcılarını da unutmuyor. Firma, bu ay en yüksek performanslı modeli X850 XT PE'nin AGP versiyonunu duyurdu. Yeni AGP ekran kartının en geç bu ay sonuna kadar piyasaya çıkması bekleniyor. Bu yeni atak ile ATI rakibi olan Nvidia'nın dertlerine bir yenisini eklemiş oluyor. Çünkü Nvidia, AGP sistemler için hala 6600GT'den başka yeni nesil bir ekran kartı üretmiş değil.

64-bit eXperience Microsoft, çıkış tarihi konusunda spekülaysyonlara maruz kalan 64-bit Windows işletim sisteminin tamamlandığını açıkladı. Nisan'ın son haftasında WinHEC Konfransı'nda yapılan duyuruda yeni işletim sisteminin hem Intel hem de AMD'nin 64-bit işlemci mimarisini destekleyeceği bildirildi. 64-bit işlemci ve 32-bit XP Pro kullanıcıları işletim sistemlerini ücretsiz olarak 64-bit'e yükseltebilecekler. Detaylar önemizdeki günlerde açıklanacak.

100 SAYIDA DONANIM

Nerden nereye? 101 ay ve tam 100 sayıdır buradayız. Belki bunun tümünde olmasa da Level oyunları kadar Donanım dünyasının gelişimine de tanıklık etti, araştırdı, inceledi ve eleştirdi. İşte son 101 ayın ve 100 Level'in donanımsal bir tarihçesi.



Madem bu ay oyunların ve LEVEL'in 100 sayıda nereden nereye geldiğinden bahsediyoruz durmadan, gelin hem donanım dünyasının hem de Level Donanım'ın macerasını da anlatalım size.

LEVEL'in ilk sayısı aslında Donanım dünyası için önemli bir döneme denk gelmiştir. Çünkü Level ile aynı ay Intel ilk defa dijital eğlenceye yönelik bir işlemcisini, Pentium MMX'i (Multimedia Extensions) piyasaya sürer. Elbette bundan daha önce de bilgisayarlar oyun oynanıp, müzik dinlenebiliyordu. Aslına bakarsanız ilk bilgisayar oyunu ilk kişisel bilgisayardan eskidir. Ama Pentium MMX'in çıkışı PC'lerin bir eğlence aracı olarak rüştünü ispatlamasını sağlamıştır. O zamana kadar sadece ofis için üretilen PC'ler oyun da oynatabilirken ve oyun donanımları deyince akla sadece joystick gelirken, 1997 senesinde artık oyun işlemcisi, oyun ekran kartı ve ses kartı gibi farklılıklar belirginleşmeye başlar.

Tabii o senelerde sürekli olarak "Multimedya" kelimesi dolaşınca durdurdu. Dünyanın büyük kısmı hala bilgisayardan video izleyip, müzik dinlemeye mucize gözüyle bakıyordu. Neyse ki bu şaşkınlık geç de olsa bir-iki sene sonra bitecek, bilgisayarlar için asıl mücadelenin "sürekli gelişen

oyunları oynatabilmek" olduğu ortaya çıkacaktı.

Level'in ikinci sayısı Matrox Millennium II, üçüncü sayısı ise efsanevi Riva 128'e tanıklık eder. Ama o zamanlarda Level tamamen Berker ve onun evdeki bilgisayardan ibaret olduğu için derginin hem donanım bölümüm hem de kendi donanımları oldukça zayıftır. Donanım bölümünün başlaması için LEVEL, Sinan'ın görevi gelmesini bekleyecektir.

İlk LEVEL İlk Bilgisayar

Bu arada benim ne oyun dergilerle ne de donanımlarla pek bir alakam yoktur. Ne oyun dünyası Tuğbek Ölek'i ne de o oyun dünyasını pek tanımamaktadır. Hatta bir bilgisayarım bile yoktur (anlıyor musunuz - Fırat). Ancak bilgisayarı

olan arkadaşlara gittığimde oyun oynamakta ve açıkçası hayatı başka şeylelere önem vermektediyimdir. Ama hayatın cilvelerinden biri olarak Level'in çıktığı ilk ay ben de ilk bilgisayaramı alıyorum. Daha ilk günden bir şeyler dürter ve elime yıldız tornavidayı aldığı gibi "Bakalım ne varmış içinde" diye saldırıyorum kasaya. Sanki bir ses "Level çıkmaya başladı şimdiden kurcalı, 3 sene sonra Donanım'ını yapacaksun" diye talimat vermiştir. O bilgisayarın kapağı hiç kapanmaz ve o kadar çok kurcalanır ki bir daha iflah olmaz. Hatta bir bahane ile iade edilip 6 ay sonra yenisi alınır.

O zamanlar donanım dünyasının en parlak yıllarıdır. Her ay yeni bir ekran kartı çıkmakta, hem grafik çipi hızlandırmaları, hem de kart firmaları daha hızlı için çalışmaktadır. 1997'nin Kasım ayında Voodoo 2 çıkar. Daha önce çıkan Voodoo Graphics de oyun dünyasında etkili olmuştu, ama Voodoo 2 bu dünyayı toptan sallar ve alt üst eder. O yıllarda 3Dfx o kadar başarılıdır ki kimse kartlara, ekran kartı veya 3D hızlandırıcı kart demez. Varsa yoksa 3Dfx kartlarının peşine düşmüştür oyuncular. Hele bir ay sonra Quake 2 çıkıp da 3D hızlandırılmış oyun ile hızlandırılmamış arasında inanılmaz grafik farkları olduğu ortaya çıknca, 3D hızlandırıcılar oyuncular için "olmazsa olmaz" haline gelir. Aslında ben Voodoo 2'nin ve Quake 2 motorunun çıkışını da gerçek anlamda 3D oyunların başlangıcı olarak görürem. Çünkü öncesindeki 3D oyunlar olgunluktan uzaktı ve 2D'nin gölgesinde kalındı. O tarihten itibaren hem 3D oyunlar hem de hızlandırıcılar inanılmaz bir süratle yayılmaya başladılar. O zamanlar oyuncunun rüyası iki Voodoo 2'yi birden SLI modda bilgisayarlaraına takmaktadır. Ama Voodoo 2'nin sadece 3D hızlandırıcı özelliği olduğu için bir de ekran kartı almak gerekliliğine bakıyor. Haliyle çögümüz için bu bir rüya olarak kalır.

Yine de, o mutlu yıllarda, piyasaya yeni çıkan donanımlardan sadece birini almak mümkün olurdu.

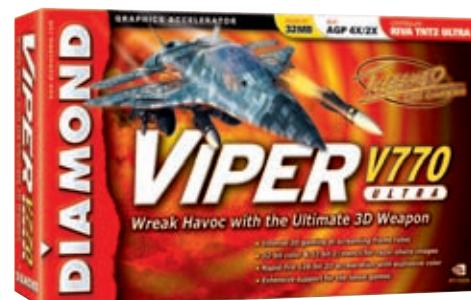
Ben öğrenci harçlıklarımı, eşten dosttan gelen takiyelerle bilgisayar alırken hemen her şeyin en üst modelini alabildiğimi hatırlıyorum. Piyasaya çıktığı gün bir Voodoo 2 veya Riva 128 almak bugün olduğu gibi aile eşrafında bir holding patronu olmasını gerektirmiyordu.

NVIDIA'nın Atağı

1998'e geldiğimizde ekran kartlarında oldukça çetin bir rekabet dönemi başlar. NVIDIA'nın Riva TNT'yi çikarması rekabeti kızırtır. Matrox'un cevabı G200 ve S3'ün Savage 3D'si TNT'nin başarısını yakalayanlar ve her iki firma için de sonun başlangıcı olur. 3Dfx önce Banshee ile cevap vermeye çalışır ve ancak Kasım ayında Voodoo 3 ile, TNT'ye gerçek bir rakip çıkarabilir. Şirketin logosu değişir ve ismindeki D harfi küçülüp 3Dfx olur. Ayrıca Voodoo kartları artık sadece kendisi üreticektir 3Dfx'in. Bu yüzden STB gibi kaliteli bir kart üreticisini satın alıp kendi kartlarını üretmeye başlar.

Bu ilk iki sene işlemciler konusunda pek de rekabet yoktur açıkçası. Pentium 166 MMX'in ardından Pentium II ile gönlümüzü çalar Intel. Bu slot işlemci sadece performans değil görünüm olarak da çok farklıdır. O zamanlar işlemcilerin cache'leri dışarıda olduğu için işlemci bir PCB kart üzerindedir ve bunu koruyan siyah bir muhafazası vardır. Cache'lerin işlemci dışında olmasının da, slot yapıdaki işlemcilerin de yanlış olduğu sonradan anlaşılacak tekrar soket işlemcilere dönülecektir. Ama o zamanlar bize bu harika gözükür nedense.

Aynı yıllarda diğer bir rekabet ise 3D API'leri arasında yaşanmaktadır. 3Dfx'in başkalıyla paylaşmaya yanaşmadığı Glide API'si en güclü 3D API ve firma için en önemli rekabet faktörüdür. Bunda API'yi kullanan Unreal oyunu ve onun motorunun da etkisi vardır. Gerçi OpenGL kullanan Quake 2 motoru daha güçlündür. Ama ekran kartı üreticileri kartlar için OpenGL sürücüsü çıkarmakta yavaş kalmaktadır. Böylece Microsoft Direct3D'yi hayatımıza sokar. Kolay programlanan ve ekran kartı üreticilerince sıkı desteklenen bu API kısa sürede oyun tasarımcılarının gözdesi olur. Daha sonra DirectSound ile birleşip DirectX haline gelir.



Diamond'ın efsanesi Viper. Kutu tasarımını bile onu seçmeye yeterdi.



SB Live! oyunlarındaki ses kullanımını baştan aşağı değiştirdi.



3dfx'in son içadı adaptörlü ekran kartı Voodoo 6 piyasaya hiçbir zaman çıkmadı.

Windows 98

Bu arada 1998 senesinde Windows 98 ile de tanışırız. Windows 95'de olduğu kadar büyük değişiklikler getirmez yeni versiyon ve bug'ları herkesi yıldırtır. Yeni işletim sistemini verimli kullanmak için Windows 98 SE versiyonunun çıkışmasını beklemek gerekecektir. Ama Windows 98 SE tarihe en sorunsuz ve stabil çalışan Windows olarak geçer. Bu arada 1998 yılında ben de editörlük hayatımı başlarım. Ama Donanım editörlüğine soyunmam için daha 3-4 ay vardır. Bu arada Sinan da Level'da Yazı İşleri Müdürlüğüne başlamış nihayet Level bir masa ve bilgisayara sahip olmuştur. Sinan görevde gelmez Level'da Donanım bölmünü başlatmak için planlara başlar.

1999 senesine gelindiğinde donanım dünyasında dengeler hızla değişir. Önce NVIDIA, Riva TNT 2 ile liderliği eline alır. Direct3D'nin basıksı yüzünden Glide'in pabucu dama atılıncı 3dfx rekabette zorlanmaya başlar. Riva TNT 2'den sadece beş ay sonra ise ilk GeForce olan GeForce 256 ile karşılaşırız. Matrox G400 ve S3 Savage 2000, GeForce 256 ile rekabet etmekten uzaktır. 3dfx son bir hamle olarak üzerinde birden fazla grafik işlemci taşıyan Voodoo 4'ü piyasaya sürer. Heyecanla beklenen bu yeni model tam bir fiyat kodur. Yüksek fiyat ve güç tüketimi ile çok fazla eleştiri alırlar. Zaten芯片 kendisi Voodoo 3'den zayıftır. Ayrıca 3dfx'in kendi kartlarını üretme stratejisi tutmamıştır. Böylece çöküş başlar.

Ayrıca artık ekran kartlarında kart üreticilerinin özel tasarımları da sona ermektedir. 0 güne dek 3dfx ve NVIDIA gibi grafik çipi üretici-



İlk Pentium 2'yi gördüğümüzde bu kara kutuya garipsemiş "Ne olaklı?" demişti.

leri sadece çipi üretir, kartın tasarımını ve sürücülerini ekran kartını üreten firmalar hazırlardı. Bu yüzden aldığınız ekran kartının ne marka olduğu grafik çipi kadar önemlidir. Hatta bu dönemde ELSA ve Diamond efsaneleşmişti. Özellikle Voodoo çipli Diamond Monster serisi ve TNT çipli Diamond Viper serisi oyuncuların gözdesidir. Ama GeForce 256 ile birlikte artık ekran kartı sürücü ve tasarımlarını da çip üreticileri hazırlamaya başlar. Farklı markalar arasındaki performans farkları sona erer. Bu yüzden daha ucuz üretim yapan Tayvan firmaları ve özellikle de Asus ön plana çıkarken ELSA ve Diamond krize girer. ELSA birkaç sene daha dirense de eski günlerinden uzaktır. Diamond, S3 tarafından satın alınır.

AMD Strikes Back

1999 Kasım'ına geldiğimizde donanım dünyası bir kez daha sarsılır. 0 güne kadar K6 serisi ile ancak alt seviyede dikiş tutturabilen AMD karşımıza Athlon'u çıkarır. Bu yeni işlemci Pentium'dan daha karizmatik bir isme sahip olmasının yanı sıra onun kadar güclüdür de. Böylece ilk defa işlemcilerde gerçek rekabet ile tansızır. Sene sonuna doğru ilk Gigahertz işlemciyi kim üretecek mücadeleşine döner bu rekabet. Her iki firma da öylesine hırslıdır ki bu rekabette tam 5 sene boyunca birbirinden hızlı işlemciler üretip duracaklardır. İşlemci performanslarında büyük bir artış getirse de bu rekabet aynı zamanda hangisinin ne işe yaradığını bilemediğimiz korkunç bir çipset çöplüğü yaratır. Piyasada o kadar çok slot/soket ve çipset versiyonu vardır ki bir işlemci ve anakart seçmek artık içice çile haline gelir. Yetenince uzun süredir bilgisayar sahibi olanlar LX ve BX çipsetlerinin yıllarca kullanıldığı güzel günleri hasretle anımsar.

Aynı senenin diğer bir bombası Creative'in Sound Blaster Live! ile pozisyonel sesi sunmasıdır. Artık sadece oyuncular için grafik değil oyuncular için ses de vardır. Böylece oyundarda EAX devri başlar, 4.1 hoparlörler popülerleşir. Arkadan ateş eden düşmanın sesi arkadan gelir, şaşkınlıktır.

Yeni milenyuma girdiğimizde artık NVIDIA ekran kartı piyasasını domine etmiş ve işlemcilerde rekabet 1 GHz'e yaklaşmıştır. Yani işler tam tersine dönmüştür. Ne 2000 senesine girişimiz ne de Mart ayında iki firmanın gün far-

kıyla piyasaya sürdüğü 1Ghz'lık işlemciler dünyanın sonunu getirmez. Dünya üzerinde hayat çok da farklı değildir. Ama Level'da yeni yıl pek çok şeyi değiştirir. Benim ekibe katılmamla birlikte artık ofiste üç masamız vardır. Elbette gelir gelmez iki masa ve iki bilgisayar kapmış olmam ofis genelinde kıskançlıklara yol açar. Ama Sinan, Donanım bölümünü bana satmış olmaktadır o denli mutludur ki umurunda bile olmaz. Ayrıca freelancer'lar artık ofise geldiklerinde test sisteminin masa ve bilgisayarını kullanabilmektedir. Bu ilk sistem PII/Athlon 800Mhz olarak hazırlanmıştır.

Benim gelişimin ardından Sinan'la birlikte kolları sıvayıp Level'i baştan aşağı değiştiririz. Bu değişimden Level Donanım da nasibini alır. 0 güne kadar sadece inceleme ve Donanım Pazarı'ndan ibaret olan Donanım'a; Haberler, Dosya, Ace's Zone ve Teknik Servis eklenir. Daha sonra üst seviye bilgiler içeren Ace's Zone yerine pratik bilgiler veren EZ's Zone'a bırakır.

Yeni Level Donanım'ın ilk haberleri pek de iç açıcı değildir aslında. Önce Aureal kapanır, ardından S3'ün grafik kolu VIA'ya satılır. S3 yola MP3 çalar üreticisi olarak devam etmeye karar verir.

Ve Radeon

Ama yıl ortasından sonra Donanım piyasası hareketlenir. Önce DirectX 8 çıkar. Bu yeni versiyon 3D grafiklerde bir öncekine göre çok önemli yenilikler getirir ve yeni nesil ekran kartlarının yolunu açar. Ardından liderliğinden memnun NVIDIA GeForce 2'yi sürer piyasaya. Bir yandan ATI son rekabet şansı olarak Radeon'u geliştirmektedir. Ama savaş bitmiş NVIDIA kazanmış diğer herkes kaybetmiştir. Derken Radeon çıkar. Hani ucuz kovboy filmlerinde son anda yetişen süvariler vardır ya... İşte aynı onun gibidir Radeon'un çıkıştı. Beklenenin çok üzerinde performans verir ve ekran kartlarında rekabet yeniden başlar.

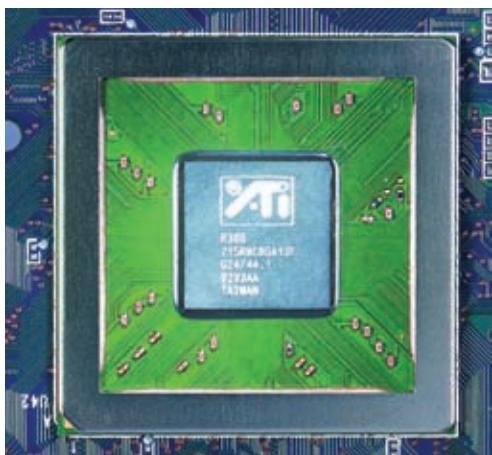
İşlemcilerde rekabet tam gaz sürerken Pentium III ile çok uzun süre devam edemeyeceğiğini anlayan Intel, Pentium 4'ü piyasaya sürer. Bu arada Voodoo 5 ve 6'yi içice eline yüzüne bulاستıran 3dfx son günlerinde işi fanteziye vurmuş ve TV kartı falan üretmeye başlamıştır. Yıl sonunda doğru fabrikalarını satıp ekran kartı üretmeyi bırakırlar. Bir iki ay sonra da şirketi



ELSA ErazorX özgün tasarıma sahip son ekran kartıydı.



Uzun süre Level Donanım'ın yardımcı editörlüğünü yapan Onur, sonunda kafayı kırmış yemeye çalıştığı Voodoo 4000'den zehirlenince görevden ayrılmıştı.



Eğer Radeon olmasaydı ekran kartlarında bir rekabet de olamayacaktı.

tin kapandığı açıklanır. Haber kimse şaşırtmaz ama üzer. Bu arada NVIDIA, 3dfx'in sahib olduğu tüm patentleri satın alır, eski çalışanlardan bir kısmını bünyesine dahil eder. Bu hareketin sebebi tam 4 sene sonra, Voodoo 2'lerle efsane olan SLI sistemlerin dönüşüyle ortaya çıkar.

Artık 2001'e girilmiştir ve bütün dünya 2000'de kıymetin kopmaya-çağı gerceği-ni kabul-len-miştir.

En başından beri bu-nun bilincinde olan Microsoft ise haril haril yeni işletim sistemi Whistler üzerinde çalışmaktadır. Şubat ayında Whistler adı yerini Windows XP'ye bırakır. Ardından piyasada 64-bit işlemci olmadı-

bundan sonrası o kadar da hegemanlı değil. 2002 ve 2003'te aynı isimler, aynı markalar düzenli bir şe-kilde geli-

ni fark eden firma Windows XP'nin bu özellikleinden vaz geçer ve 32-bit'e yönelir. Bu hata Windows XP 64-bit'in işlemcilerden çok süre sonra çıkışmasına ve kullanıcıların boş boş beklemesine yol açacaktır. Yeni işletim sistemimiz sonbaharda piyasaya sürülür.

Ekran kartlarındaki rekabet GeForce 3 ve Radeon 8500 ile devam eder. Bu arada ATI ve NVIDIA anlaşmışçasına stratejilerini her altı ayda bir yeni model çıkarmak olarak sabitler. 0 dö-

nemden bu yana bu tek düzeye sıkıcı rekabet sürmektedir. 2001 yılında en büyük gelişme ise DDR-RAM'lere geçiş olur. Ayrıca NVIDIA'nın nForce'ları üretmeye başlaması ve bunu AMD işlemciler için yapması büyük yanık bulur. Uzun yıllardır işlemcilerini destekleyecek güçlü bir çipset arayan AMD nihayet aradığı partneri bulmuştur. Yine bu sene içinde AMD'de soket işlemcilere geri döner ve Athlon XP'yi çıkarır. 2001 AMD'nin rekabette arayı kaptığı yıl olacaktır. Son olarak Creative Audigy ve EAX Advanced HD'yi duyurur. Böylece haglı berketli ve hareketli bir yılın, yani 2001'in sonuna gelirin.

Hikayenin

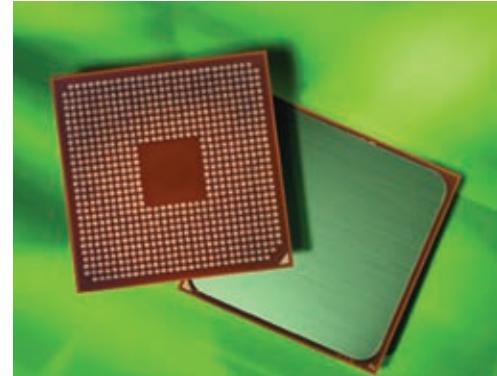
şip
dururlar.

Geçen
seneye ka-

dar, AMD'nin Athlon 64'ü çı-
kaması ve NVIDIA'nın GeForce

5800'deki çuvallaması haricinde dişे dokunur anlatılacak bir şey yaşanmaz pek. Negse ki 2004'ten bu yana donanım dünyası tekrar hareketlendi; DirectX 9, Serial Ata, PCI Express derken sistemlerimiz bir hayli gelişti. Ayrıca üst seviye kasaların popülerleşmesi ve 12ms tepki süreli TFT'lerin çıkması da geçen senenin önemli gelişmeleriydi. Ama bunların hepsini zaten çok iyi hatırlıgınızsunuz değil mi?

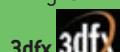
_Tuğbek Ölek – tugbek@level.com.tr



Athlon 64 geçen seneye kadar donanım dünyasında yaşanan sayılı önemli gelişmelerden.

ARAMIZDAN AYRILANLAR

Belki Level 100. sayısına ulaştı ama maalesef herkes bunu görebilecek kadar uzun ömürlü değildi. İşte geçen 101 ay boyunca donanım dünyasından yitirdiklerimiz.



Neden Battı: Kendi kartlarını sadece kendi üretme ve Glide'in kodlarını paylaşmama gibi bencil huyları vardı. Piyasayı domine etmek isterken rekabeti kaybetti. Voodoo 4/5 ve hiç çıkmayan Voodoo 6 kötü ürünlerdi. NVIDIA'nın baskısı sonu getirdi.

Neden Özülüyorum: Hem gerçek 3D serüvenini başlattı, hem de gelmiş geçmiş en karizmatik donanım üreticisiydi.



Neden Battı: Oyunlarda joystick ve direksiyon kullanımı çok azaldı. Uzak doğu malları fiyatları düşürdü.

Neden Özülüyorum: Microsoft'un fuarları, mağazaları, dergileri sık Sidewinder logolarıyla doldurması hoşumuza gidiyordu.



Neden Battı: Virge'den sonra uzun süre 3D hızlandırıcı yerine 3D yavaşlatıcı üretti. Trio'lar faciaydı. Sonradan akı bağına geldi ama iş işten geçmişti. Diamond'ı alıp beraberinde batırması yaramıza tuz bastı.

Neden Özülüyorum: S3 Virge ilk göz ağrımızdı.



Neden Battı: Bütün ekran kartları birbirinin aynısı haline gelince Tayvan firmaları ile rekabet edemedi.

Neden Özülüyorum: Diamond ekran kartı allığımızda en iyisini allığımızdan emin olurduk. Düşünmeye pek gerek olmazdı. Asla kötü bir ürün üretmediler. Monster II ve Viper efsanevi kartlardı.



Neden Battı: Aslında "batti" demek hafif kalır, Creative tarafından ezilip geçildi.

Neden Özülüyorum: Pek özlemiyoruz, ama onun zamanında zayıf da olsa ses kartlarında rekabet vardı.

Teknik Servis



Ben Teknik Servis'de işimiz zor sanıyordum. Her ay okuyucularından gelen soruları cevaplamak, onlarla bu köşeyi hazırlamak yorucu emek isteyen bir iş olarak düşünüyordum. Meğerse dünyada bizimkinden beter ne işler varmış. Biz her ay dergide 9-10 mektupla boğuşurken bunu televizyonda, üstelik her gece yapanlar da var. Geçede sen de elli, ben diyelim yüz soruya cevap. Takdir etmemek elde değil. Gerçi cevapların yarısı her derde deva "sürücü yenile" türünden, yarısı da işkembeden. Bu yüzden izlerken kahrolduğum, "Eyvah gitti garbin sistemi! Yapma sakın dedini!" diye yakardığım da oluyor. Ama yine de uzaktan kumanda donanım sorunu çözmenin zorluğunu bildiğimden takdir etmeden, baştan sona izlemeden yapamıyorum.

KOPYA OYUN CD SÜRÜCÜMÜ YEDI

Merhaba Level. Uzatmadan sularımı geçiyorum,

- 1- Geçen gün kopya bir oyun aldım. Yüklemeye başladım ama bir yerden sonra yükleme

durdur (işletim sistemim WinXP). Bir hata verdi ben de yüklenmeden çıktı. Sonra Bilgisayarım'a baktığında CD sürücünün olmadığını gördüm. Arkadaştan başka bir oyun alıp (o da kopya) onda denedim. Aynı problem oldu. Netten CD sürücünün (LG 8522B) firmware'ini bulup yüklemeye çalıştım ama tam olarak yüklenmiyor (CD sürücü açılıp öyle kalıyor). Acaba problem nedendir?

2- Geçen aylarda Chip, PCI-E ekran kartları testi yapmıştı. Oradaki uygun fiyat ödülü alan MSI 6600GT hakkında ne düşünüyorsunuz?

3- "Bil bakalım bu ne?"nin sonuçlarını nette yayınlasanız da biz kalpten ölmesek sonuçları öğrenene kadar.

4- Önceden parçaları nereden önerdiğiniz söylüyoruz Donanım Pazarı'nda. Bence güzeldi. Parçaları bulana kadar canım çıkıyor.

Başarılarınızın devamını diliyorum. 100. Sayıyu merakla bekliyorum. Hoşçakalın

Özgün Subaşı

Merhaba Özgün,

İlk soruna cevap verirken "Hah gördün mü kopya alınca neler oluyor" demek lazım aslında. Ama gel gör ki her oyunun orijinali gelmiyor, gelenin de ulaşması ayalar alabiliyor. Haliyle orijinal almaya en bağlı oyuncular bile öyle ya da böyle kopya kullanmak zorunda kabiliyor. Senin problemin ya kopya koruma ya da onun yanlış kırılmış olmasından kaynaklanıyor.

Yeni oyunların bazlarında Starforce diye bir koruma yazılımı var. Bu yazılım Alcohol gibi sanal sürücü yazılımlarını kullanarak oyun CD'lerini emüle etmeni, böylece kopya korumayı aşmanı engelliyor. Bunu da CD'yi diğer sürücülere takmanı isteyerek yapıyor. Haliyle elinde olmayan bir CD'yi diğer sürücülere taka-

mivorsun.

Ama sıvı zekali bir grup cracker buna da çözüm bulmuş. Sistemindeki bütün optik sürücüler iptal ediyorlar böylece Starforce'da senden CD'yi diğer sürücülere koymamı istemiyor. Oyun da paşa paşa çalışıyor. Pire için yorgan yakmak diye buna derim ben işte. Oyundan çıktıktan sonra CD'leri geri açabilirsen ne ala, açamazsan başa bela. İşin kötüsü Starforce'un yeni sürümüne bunu kontrol eden bir sistem eklenmiş. Bu da her sürücü ile uyumlu değil ve bu yüzden Starforce'un kendisi de (orijinal kullanırken hatta) benzer sorunlar çıkarabiliyor.

Peki, problemi nasıl çözeceğiz? Öncelikle söyleyelim, hiç çözemezsen bir format her şeyi düzeltir. Yani korkmana gerek yok, donanımsal değil derdin. Formata gerek kalmadan sorunu aşmanın en kolay yolu oyunu kırın crack programını tersten kullanmak. Starforce'u kırın StarForce Protection Cleanup, StarFucker ve StarForce Nightmare gibi programlar var.

Senin sistemi hangisi bozdu bile- miyorum ama herhalde o kopya oyunun CD'sinde duruyordur. CD'den hiçbir şekilde bulamazsan internetten bu programları bulmayı dene. CD'leri kaldırıkları gibi geri koyabiliyor olmaları lazımdır.

İkinci sorun bence çok gereksiz. Chip'e güvenmişsin musun da bana da soruyorsun yani? Onlar öyle dediklerine göre öyledir elbette. Hem şimdi ben "Hayır öyle değildir" desem Ecevit gelip benim pestilimi çırkarmaz, ofisin orta yerine paket yapmaz mı :)

Bilin Bakalım yarışmasının zaten bir parça değiştirdim bu ay. Der-

cevap



Ödüllü Donanım Problemleri

Muhteşem yarışmamız isim değiştirirse de tam gaz devam ediyor. Ben geçen ay çok mu zor sorduk acaba diye düşünürken onlarca doğru cevap geldi. Evet sistemlerimiz sırasıyla şöyleydi:

1. Sega Master System, 2. Amiga 500, 3. Sega Saturn, 4. Mattel Intellivision, 5. Sega Mega Drive 1, 6. Sega Mega Drive 2, 7. Super Nintendo Entertainment System (SNES), 8. Amstrad CPC, 9. Atari 600XL, 10. Atari VCS 2600, 11. Commodore 64, 12. Sinclair ZX Spectrum, 13. Nintendo Entertainment System, 14. Nintendo 64.

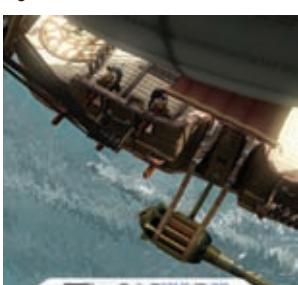
Sistemlerin isimlerini bize ilk olarak doğru yollayan Efecan Çınar Kingston'dan RAM'leri kazandı. Kendisini kutlayıp hemen yeni sorumuza geçiyoruz. Ama bu aydan itibaren sorularınızın formatı bir parça değişecek. Çünkü mevcut "ilk bilen kazanır" sisteminde derginin daha erken çıktıığı büyük illerdeki arkadaşlar

daima avantajlı oluyor. O yüzden bundan sonra en doğru cevabı veren kazanacak. Bu yüzden yarışmanın ismi artık Donanım problemleri. İşte ilk problemimiz.

Level Test Sisteminin konfigürasyonu şöyledir: Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.4Ghz, Intel 925XECV2 anakart, HIS Radeon X850XT, Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit.

Bu sistem ilk kurulduğunda, tertemiz bir Windows ile 3DMark05'de, 1024x768 çözünürlük, 4X AA ve 4X AF ile 4968 3D Mark skoru vermektedir. Bu sistem 3 ay kullanılıp her türlü program yüklenip kaldırılır, bir dünya sürücüler ve donanımlar eklenir ve hiç disk birleştirilmesi falan yapılmazsa 3D Mark skoru ne kadar değişir? Geri planda sürücülerin yazılımları dışında bir yazılım çalışmamaktadır elbette.

Doğru cevabı en yakın tahmini donanim@level.com.tr adresine yollayan okurumuz 1GB Kingston HyperX 533MHz DDR-2 Dual Channel Kit kazanacak. Yani Kingston'in okuyuculara özel ürettiği hız delisi bir çift 512MB RAM. Cevaplarınızı 18 Mayıs'a kadar yollamanız ve isim, adres, telefon bilgilerini unutmamanız gerekiyor.



ginin erken dağıtıldığı iller için haksız avantaj sağlıyordu. Bunda sona ay sonuna kadar kazananın belli olmayacağı sorular soracağım.

Son sorundaki dileğini yerine getiremeyeceğim maalesef. Eski den dediğin gibi distribütörlerin kontaklarını veriyorduk. Ama bizim verdiğimiz fiyatlar piyasadan topladığımız gerçek fiyatlar ve distribütörlerin elindeki fiyatları tutmayı bilmiyor. O zaman da okuyucularla distribütörler arasında tartışma yaşayabilir. Fiyatları distribütörlerden alırsak da bazı kendini uyanık olan üç kağıtçıların ürünlerini oraya girdiği gibi gerçeğin çok altında fiyatlar veriyorlar. Bu sefer de sizleri mağdur etmiş oluyoruz. Bu yüzden ürünler bulabileceğiniz online mağazaların adreslerini vermekle yetinmeyiz. Zaten fiyatları da bu online mağazalardan topluyor ve sadece stoklarında ürün varsa fiyatı alıyoruz. Bence en güvenilir yöntem bu.

Umarım yardımcı olabilmişimdir. Kendine iyi bak...

ODYN OYNARKEN RESET

Merhaba sevgili Level. Biliyorum ki bu sorunla ilgili çok fazla mail alıyorsunuz. Ama inanın ki sinir bozucu olmasa bu maili size atmazdım. Sorunum klasik resetlenme problemi. Fakat benim

makinede iş biraz daha enteresan.

Benim makine sadece oyun oynarken ve yaklaşık bir haftada bir yapıyor bu resetlenme olayını. Aynı zamanda herhangi bir oyunda yapabiliyor. Resetlenme yaşadığım bir oyunu daha sonra sorunsuz bir biçimde bitirdim mesela. Internette forumlarda incelediğim kadarla sorunun temel olarak RAM'lerden kaynaklanabileceği gazıyor. Bu ram oyunu biraz daha açılabilir misiniz? Tam olarak nasıl bir soruna yol açabilirlər? Yardım ederseniz sevinirim. Bir de şunu eklemeliyim makine resettlendikten sonra ekranda "Sistem ciddi bir hatadan kurtarıldı" mesajı çıkmıyor.

Şimdiden teşekkürler, kolay gelsin.

Mehmet Mol

Selam Mehmet,
Evet bu konuda çok mail geliyor ama bu soru gelmeyi kesene kadar ısrarla her ay cevap vereceğim. Sisteminiz hemen her oyunda veya onu zorlayacak başka bir uygulamada olur olmaz kilitleniyor veya resetleniyor:

İşlemlerinizi aşırı ısınıyor
Güç kaynağını yetersiz kılıyor
İkisi birden oluyordur
Anakartınız ile birlikte gelen yazılım veya BIOS'dan voltaj ve ısı değerlerini kontrol edin. Güç yetersizse güç kaynağını değiştirin. Sorun ısınmaya fanınızın düzgün takılı olduğunu ve işlemci fan arasında termal solüsyon sürüldüğünden emin olun. Olmazsa daha iyi bir fan alın ve gerekiyorsa kasaya ek fan takın. Özellikle LGA 775 soket Pentium 4 kullanıcıları ısınmaya ve fanlarına çok dikkat etmeliler.

NO CONDUCTOR CABLE

İyi günler... Elimde bulunan ekran kartı yetersiz geldiği için geçenlerde bir ekran kartı (256 MB Sapphire Radeon 9550) aldım. Ancak ekran kartını takip, bilgisayarın şifresini girdikten sonra Enter'e bastığında şöyle bir yazı beliriyor: "-ST GCE-8525B 1.00 0 Conductor cable installed" Sürücülerini tam olarak yüklememe rağmen bu yazılı her zaman gösteriyor. Bir önceki ekran kartında herhangi bir sorun yoktu. Bunun sebebini merak ettim. Bunun için ne yapmalıyım. Herhangi bir arzaya neden olabilir mi? Bununla ilgili video görüntüsünü gönderiyorum. Bu arada bilgisayarımın özellikleri : Celeron 2.000, Sis anakart, 256 MB Ram, Windows XP.

Yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

Serafettin Altıntaş

Merhaba Serafettin,

Teknik Servis'de bir ilke imza atmış bulunuyorsun. İlk defa bir okurumuz hata mesajını videoya çepip yollamış. Açıktası mektubunu ilk okuduğumda bu hata mesajından hiçbir şey anlamadım. Çünkü GCE-8525B dediğin LG'nin CD yazıcısı. Conductor cable ise bildiğim IDE kablosu. Yani mesaj kabaca CD yazıcıya IDE kablosu bağlı değil diyor. Ama kablo bağlı değilse sistem bir CD yazıcı olduğunu nereden biliyor. Gel de işin içinden çık.

Ama sonra videoyu izleyince problemi gördüm ve kızma ama gülmekten yerkere yattım. Kısacası videoyu yollamasan problemi bulamadım.

Şimdiden bunu okuyan herkes "Ne güzel video yollar-

sak sorun çözülmüş" diye mailere ekleni doldurmasın ama. Her gün onlarca mektup gelen bir hepsi 3MB'lık mektuplar yollamak hiç hoş değil. Donanım mektuplarına evde bakıyorum ve bu ADSL den meretin de canı var.

CEVAP
Şimdiden okurlar anlatıklarımı daha iyi anlasın diye videodan aldığım bir kareyi koymuyorum.

Resme dikkatlice bakarsan aslında hata mesajını yanlış okuduğunu görecesin. Mesajın yarısı beyaz yarısı ise sarı. Bunun sebebi mesajın bir kısmının BIOS'un şifre soran küçük penceresinin altında kalması. Doğru uyarı mesajı şu şekilde "Primary IDE channel no 80 conductor cable installed". Yani Primary Master'a IDE kablosu takılı değil. Zaten ekranın biraz üzerinde "Primary Master: None" yazıyor. Muhemmelen sabit diskin jumper ayarı "Cable Select" idi ve sen ekran kartını takarken kabloyu yanlış bağladın. Olayın CD yazıcı ile yakından uzaktan ilgisi de yok. Sabit disk'de jumper ayarını Master'a getirmek bu mesajı da kaldıracaktır.

MSUPD6.EXE

Selamlar Tuğbek ve Level ailesi. Size son zamanlarda beni sinir eden ve artık bıktıran bir sorunmdan bahsedeyeceğim! Vakit kaybetmeden soruma geçiyorum.

Bilgisayarım her başlattığında 'HOŞ GELDİNİZ' yazısı ekranında görünürken şu hata iletisini alıyorum:

msupd6.exe - Uygulama Hatası
0x7c92426d adresindeki yönerge,
0x6c69466d bellek adresine başvurdu.
Bellek, read olamadı.

Bu hata ile bilgisayarım çok daha geç açılıyor, ayrıca 'Bilgisayarım' da Paylaşılan Belgeler, Resimler vb. (3 hafta kadar olduğu için artık ne yazdığını bile unuttum) çıkmıyor.

Belki bir yardımcı olur diye Windows XP Service Pack 2 kullandığımı belirtiyim. Teşekkür ediyorum, saygılarımla

Deniz Ülkü

Merhaba Deniz,

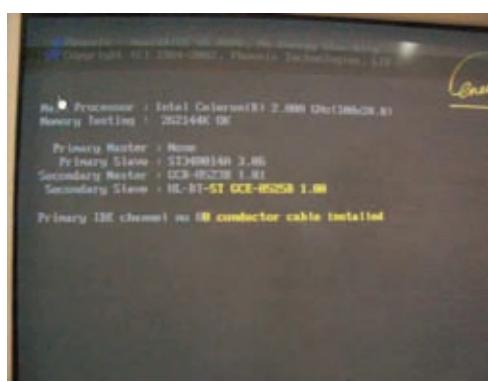
Sorunun sisteme bulunan bir trojan. İsmi de Trojan.Lodmedud. Saçma sapan reklamlar açan ve ciddi bir risk taşımayan bir trojan. Ayrıca çoğu anti virüs programı bunu temizliyor. Garip isimli .exe dosyalarıyla ilgili hata mesajı alınca ilk yapmak gereken yoksa virüs programı yüklemek varsa güncelleştirmek ve temiz bir tarama yapmak. Senin de bu bela kurtulmanın yolu bu.

9800 SE'DE PIPELINE ACMAK

Merhaba Tuğbek Bey. Size ve tüm Level çalışanlarına iyi çalışmalar diliyor ve hemen sorularıma geçiyorum.

Sistemim, Asus P4P800 S SE, CELERON D 320 2.6GHz @3.2GHZ.(Evet overclock yaptım ve istikrarlı çalışıyor), 512 MB KINGSTON RAM, Kaliteli bir güç kaynağı, Sapphire Radeon 9800 SE ekran kartı.

Bu konfigürasyonumu Doom 3 ile test ettiğimde (demo1), 23 civarında bir puan alıyorum. Ekran kartı frekansları 325/290 Arabirim 256 bit. Tek ekşiği Pixel Pipeline'in 4 kanal olmasıydı. Bios güncellemeleri hakkında bilgi sahibi olmadığı için bu



konuya bulaşmak istemedim. İnternette araştırmalarıma devam ederken yolum www.techpowerup.com adresine düştü ve oradaki **SORU** Softmode Catalyst Driver'ını indirip kurdum. Sonuç: Pixel Pipeline 8 oldu! Doom 3 test skoru ise tam 40! Yani fark muhteşem.

Gelelim sorunuma: Oyunları açtığında ekranda küçük renkli noktacıklar oluşuyor. Şu Windows'un "Yıldız" ismindeki ekran koruyucusu gibi (Onun gibi hareket etmeseler de...)

Performans farkı çok yüksek olmasaydı böyle acılıyeti olmayan bir soru soruya sizi meşgul etmek istemeydim (tabi meşgul olursanız) ama fark çok büyük ve ben bundan faydalananmak istiyorum. Sizce bu problemi nasıl çözebilirim? Eski sürücülerini kurdum-

ğumda sorun ortadan kalkıyor ama performansı da beraberinde götürüyor.

Olumlu ya da olumsuz bir cevap gönderirseniz sevinirim. Hoşça kalın.

Şaşmaz

Selam Şaşmaz,

Belli ki ekran kartın 8 Pipeline çalışmayı kaldırılmış. Renkli noktacıklar tamamen bundan kaynaklanıyor. Radeon 9500 ve Radeon 9800 SE'lerdeki kitlenmiş pipeline'ları açıp çalıştırın bu aralar oldukça moda. Ben overclock konusunda uzman sayılmam. Bahsettiğin Softmode sürücüsünü de hiç kullanmadım. Ama bildiğim kadariyla ATI bu pipeline'ları laf olsun diye kapatmıyorum. Genelde bu modellerdeki kapalı pipeline'lar bozukturlar. En basit dille söyle anlatabilirim: Radeon 9800 Pro üretiyorsun ama bir bakırsun 8 pipeline'in ikisi kırık. Sen de 4 taneyi kilitleyip, hızları düşürüp Radeon 9800 SE diye satıyorsun. Bu kadar basit değil ama sizin böyle bilmenizde sorun yok.

Bu yüzden bu modu kullandığında bu noktalarla karşılaşman çok doğal. Peki, bu sistemi uygulayan herkeste bu sorunlar çıkıyor mu? Hayır, bunu yapan herkes sorunla karşılaşacak diye bir şey yok. Bu tama-

men şans meselesi. Kimlerinde sorunsuz çalışıyor.

Sanırım ATI arada bozuklar talebi karşılamayınca sağlamlardan da katıyor.



Sorunu çözmenin bir yolu var mı? Maalesef yok. Aslında bahsettiğin sitede Anti-Aliasing, Anisotropic Filtering, farklı renk derinlikleri kullanarak noktalardan kurtulduğunu söyleyenler var. Ama kulağa pek de mantıklı gelmiyor. Sen yine de bir dene. Eğer çok zorlamak istiyorsan karta daha güçlü bir soğutucu tak. Ama bil ki şansın pek fazla yok. Düşük performans ile noktacıklar arasında seçim yapmak durumundasın.

_Tuğbek Ölek

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

DONANIM PAZARI

Bu ay donanım pazarı nispeten sakindi. Birkaç fiyat düşüşü dışında tek önemli değişiklik İdeal sistemde oldu. Intel'in 2MB cache'li 64-bit destekli yeni Pentium 6xx serisi piyasada bulunabilir hale gelince İdeal sistemdeki yerini aldı. Bakalım önumüzdeki ay da çift çekirdekli sistemleri beğenip Süper sisteme ekleyeceğiz miyiz? Ama bu sessizlik sizi yanılmamasın. Önümüzdeki ay E3 ve Computex ile birlikte yeni modeller kendini gösterecek.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com
www.kangurum.com
www.pcgold.com.tr
www.teknomarket.com
www.vatanbilgisayar.com

	Ekonomin	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron 2800+ (Socket 754) \$104	Pentium 4 640 (LGA 775) \$319	AMD Athlon 64 FX-55 (939 Pin) \$1,058
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$80	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$111	MSI K8N Diamond \$189
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$57	1GB DDR2-533 Kingston(Dual Pack)\$168	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$290
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB \$65	Samsung SP1213C 120GB \$88	Seagate Barracuda SATA 400 GB \$357
Ekran Kartı	HIS Radeon 9550 128MB \$78	Sapphire X600 XT 256 MB PCIE \$154	HIS X800XT ICEQ2 256MB PCIE \$635
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17" \$132	Samsung 797MB 17" \$207	Samsung 173P LCD 17" TFT \$501
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$51	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$75	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$75
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster Live 24-bit \$31	Sound Blaster Audigy 4 \$330
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$297
Klavye	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17	Logitech Internet Pro \$17
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 \$33	Razer Diamondback \$70	Razer Diamondback \$70
Hoparlör	Philips MMS 260 \$63	Philips MMS460 \$90	Logitech Z-680 \$359
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$744	\$1,476	\$4,185

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Vosviddin'in karşısında, sessizce duruyordu boşluğa çakılmış soğuk duvarlar oldukları yerde. Birbirlerinin içine geçerek durabiliyorlardı ancak düşmeden. Griyi renkleri, uçsuz bucaksız bir kuyu gibi uzaktaydı uçları. Yukarıya gittikçe derinleşiyordu, gittikçe birbirine daha çok yaklaşıyordu dört duvar. Canlarını acıtan açık bir pencere yoktu üzerlerinde. Sıkıcı örtmüşlerdi üstlerini karanlıkla. Kimse giremiyordu içeriye, kimse cesaret edemiyordu olmayan pencerelerden dışarıya baktı, kimse yoktu içeri de Vosviddin'den başka. Göz kapaklarını araladı uykusuzluğunun arasından. Dizlerini çekmiş, bir eli kafasının yanında, diğer eli boşlukta, yatıyordu gri duvarların yatağında. Bitindi, yorgunu, gitgide uzayan yaşlı duvarlar gibi...

...Ve sonra elindeki levyeyi VosFirttin'in tam ense köküne enlemesine indirmek suretiyle uykuya dalmasına sebep olarak dünyayı ele geçirdi deli köpek. "Yemişim Vosviddin'i, sana bir şey olmasın müdürüm! MÜDÜÜRRRRRAAAAĞĞĞH!" diye kükredi yaşlı köpek yılların verdiği delilikle. "Neler oluyor?" diye uçan tekmeyle kapıdan giriyyordu ki müdür, kapı eşiğine kıvrılmış kestirmekte olan koalaaya basıp surat üstü yere yaptı. "Pofuduk!" dedi koala ve kesif bir okalıptüs kokusu sardı ortalığı. Bir den bire uyanıverdim kafeinsiz kahvenin getirdiği tatlı uykudan, sandalyemden yere devrilerektken. Allahtan kafamda kaskım vardı. Hoş, taş kafalıym, ama yine de acıyor biraz betona vurunca be! Yolda olmak güzel deyip duruyorum ya ben hep, deli şeyni bellemiş gibi, ve fakat bu demek değildir ki arada bir bir yerlere varmaktan da zevk almıyor değilim. Zaten duraksız yol olmaz, olur mu? Olmaaaaz! Mesela burada uyku yolculuk ise üzerine düşülp uyanılan beton zemin şüphesiz bir duraktır. Level 100üncü sayı da işte öyle bir şey. Sıcak yaz günü soğuk dolaptan buz gibi bir taze hıyar çıkarıp yemek gibi. Midene dokunacağını biliyorsun ama öte yan dan güzel de. Ve bir o kadar da kaçınılmaz. Rafta

TEK KÖŞE

Hepsini bir araya getirip, karanlıkta birbirine bağlayacak...

yüz Level var, birini okudum kaldı doksan dokuz. Rafta doksan dokuz Level var, birini okudum kaldı doksan sekiz. Böyle gider bu şarkı. Yüz aydan sonra elimde kalan ne yüz adet Level dergisi haricinde? Yazdıklarıyla bir yerlerde birinin hayatını olumlu yönde etkilemiş olduğum umudu. Ve belki o biri bir gün bir derde deva olur, hatta kimbilir, belki insanlığın kaderini bile değiştirebilir?! Tarihin akışına hep şahıslar şekil vermedi mi? Böylece ben de boşuna oksijen yakkamış olurum. Ama bana bakın, içindeñen biri bile bir derde derman olmazsa şu dünyada, öbür tarafta elimden çekeceğiniz var! Duydunuz mu beni alooooooo?! POFUDUK!...

...Dedi tavşan. Evet, pofuduk belki ama ben koala değilim. Okalıptüs elbette, bu miskin konutta başka ne çiğneyeceğim. Ama koala değilim. Yıkıldım hatta belki ayaktayım. Belki âlem bu ve ben de kralım. Siz o koca zırhlarınıza bürünmüş bilmem kaç hasar kılıçlarınızla üzerime koşarken, tutup da daha uzağa işemeye çalışmayaçağım. Evet, öldürdünüz beni tebrikler. Aha cesedime de oturdunuz ki edemeyejim resurrect, clone center'lar tutulmuş zaten ve bütün yollar Undercity'ye çıkıyor, bas db'yi bas durma. Üzgünüm ama hala kral benim. Sizler daha büyük, daha güçlü, daha kanlı olmak için kasarken sabah akşam ben bu diyarları karış karış gezdim. Siz xp uğruna her gördüğünüz yaratığa saldırırken ben hepsiyle bir bir sohbet ettim, dostlar edindim. Öldürdünüz beni tebrikler, bir darbede yıkınız bedenimi yere. Ama bilmiyorsunuz ki kral benim ve şu an yedi düvele yolladığım mesajlar nice 60. seviyeleri topluyor başınıza. Siz oturun orada belki kalkarımda vurup bir honor puanı daha alırsınız. Siz otururken ben dostlarımıla, hem de binlercesiyle 100. LEVEL'a geldim...

**Gel korkma yawu,
korkma isırmam. Üzdüler mi
diğer abiler seni ha?**

...Geldin de iyi halt ettin ey yüce koala! Kendini bir bir dağıttın yaban ellere, sana esas gücünü veren boşladın. Sevdin, sevildin lakin kıymetini bilemedin. Üzdükçe üzüldün, gittikçe gerildin. Ama her gerilmenin sonu hızlı bir geri dönüş değil midir ya, fizik kanunları öyle diyor, diskaviri cenilda gördüm geçen gün. Sen de doneceksin ey tilki, ay pardon, koala, en sonunda. Çünkü kürkçü dükkanı tatlı, kürkçü dükkanı huzurlu... Ve sen ey deli köpek, korkuyorum sana bir şey deme ye. Yok yok, belime belime meşe tatbik edersin diye değil. Aslında bir güz çiçeği kadar kırılınan olduğundan küşüp arkani dönersin diye. Ama yeterin be! İki dakika olumlu olmadın şu hayatı, yedin tükettin kendini. Ama güneş de öyle değil mi ya. Kendi kendini iyip tüketiyor, ama karşılığında kocca sistemi isıtıyormuş, geçen gün diskaviri cenilda öyle diyordu. Sen de öylesin demek ki koca köpek, yeni numaralar öğrenemiyorsun belki ama eskiden bildiklerini senden iyi yapan yok... Gel Firt Firt'im gel, otur söyle yamacıma. Gel korkma yawu, korkma isırmam. Üzdüler mi diğer abiler seni ha? YETTİN GAYRI BE! Geldiğin günden beri Vos vos vos! Volkswagen bayisi misin?! Otur şurda çarpımıym elimin tersiyle "REGAL" efektile! Bir daha Vosviddin'in Vos'unu duymayayım, yılda bir kereden fazla alınca kanser editormuş, diskaviri'de söylediler dün gece. Aslında, söyle bir düşündüm de, ne faideli bir kanalımiş diskaviri yawu! Korkarım bir tek yazıları zamanında toplama ya çaresi yok adamların.

Ühü. ☺

HAÇLILAR GELİYOR!



Geliyor ama yine geldikleri gibi donecekler. Tabii eğer Ridley Scott son filmi "Kingdom of Heaven" ile tarihi değiştirmeye kalkmadıysa. 6 Mayıs'ta, tüm dünyaya birlikte Türkiye'de de gösterime girecek olan Kingdom of Heaven, merakla beklenen filmler listesinde uzun süredir yerini korumakta.

Blade Runner ve Alien gibi kültür filmlerin usta yönetmeni Ridley Scott, Gladiator ile yakaladığı çıkış, yine epik tarzda bir film olan Kingdom of Heaven ile tekrarlayabilecek mi? Bir kere görsel açıdan son derece yetkin bir film olacağını, Ridley Scott'in filmografisine şöyle bir göz atarak kestirebilirsiniz. Ayrıca kendisi hikaye anlatmakta usta bir göz. Başlıktan da anlayacağınız üzere film Haçlı Seferleri üstüne. 12. yüzyılda geçiyor ve Kudüs halkın verdiği mücadeleyi temel alıyor. Kahramanımız, Legolas rolüyle aklımıza kazınan Orlando Bloom. Basit bir demirciye, cesareti ve sadakatyle şovalye olmaya hak kazanan (Karyip Korsanları'nda da demirci-

likten korsanlığa terfi ediyordu) Legolas'a iki baba isim eşlik ediyor: Jeremy Irons ve Liam Nesson. Bu erkek egemen filmde, Bertolucci'nin 'The Dreamers' filminde başımızı döndüren Eva Mendes, Doğu'nun gizemli ve büyülü güzelliğini üstleniyor. Tarihi destanlardan hoşlanıyorsanız, hele bir de Scott hayranısanız, Kingdom of Heaven ile şimdiden randevulaşın. Sakın filmi indirip, monitör başında asosyalce harcamayın çünkü bu gerçekten sinemada izlenecek filmlerden biri. Şöyle geniş bir perdede, yanınızda yakın bir arkadaşınızla...



HAYDİ KONSERE!



29 Nisan – 7 Mayıs tarihleri arasında çok sağlam isimler, İKSV ve KodMüzik tarafından düzenlenen 'Phonem by Miller / 3. Elektronik Müzik Platosu' kapsamında İstanbul'un çeşitli mekânlarda sahne alacak. Kimler mi? Tanıdıklarımından özet bir bombardıman yapmak gereklirse, Electroclash akımının fırlama grubu Peaches, Indie rock ile elektronik müziği harmanlayarak çok sade bir sound elde eden ve şu sıralar kulağımdan hiç eksik olmayan Notwist ve drum 'N bass denince akla ilk gelen birkaç isimden biri olan Amon Tobin'ı sıralayabilirim. Tied & Tickled Trio, Tiefschwarz ve Electrocute diğer isimlerden bazıları (bilgi için [HYPERLINK](#) "<http://www.iksv.org/phonem>" www.iksv.org/phonem"). Ayrıca konserlerin yanı sıra, İTÜ Müzik İleri Araştırmaları Merkezi (MIAM)'da, özellikle elektronik müzikle uğraşanlara tavsiye edebileceğim söyleşi, panel ve atölyeler düzenlenecek. Kisacasi her açıdan yoğun geçecek bir hafta müzik severleri bekliyor. Bilet fiyatları 20-35 YTL arası değişiyor. İlginç bir not, Babylon'da çıkacak olan Amon Tobin, en son Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory için soundtrack hazırlamış. Artık o akşam LVL ekibi olarak bir baskın düzenleriz.

Tobin'ı sıralayabilirim. Tied & Tickled Trio, Tiefschwarz ve Electrocute diğer isimlerden bazıları (bilgi için [HYPERLINK](#) "<http://www.iksv.org/phonem>" www.iksv.org/phonem"). Ayrıca konserlerin yanı sıra, İTÜ Müzik İleri Araştırmaları Merkezi (MIAM)'da, özellikle elektronik müzikle uğraşanlara tavsiye edebileceğim söyleşi, panel ve atölyeler

düzenlenecek. Kisacasi her açıdan yoğun geçecek bir hafta müzik severleri bekliyor. Bilet fiyatları 20-35 YTL arası değişiyor. İlginç bir not, Babylon'da çıkacak olan Amon Tobin, en son Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory için soundtrack hazırlamış. Artık o akşam LVL ekibi olarak bir baskın düzenleriz.



LANET OLSUN!

Ayın bir diğer korkutmaya iddialı filmiyse, Freddy Kruger'in yaratıcıı Wes Craven'in 'Lanet'i. 6 Mayıs'ta gösterime girecek olan Lanet (Cursed), yönetmen Craven'in Scream serisinden sonraki yeni bombası olacak gibi. Senaryonun Kevin Williamson'a (Scream) ait olması da filmin cazibesini artırıyor. Her şey Ellie (Christina Ricci) ve Jimmy (Jesse Eisenberg) kardeşlerin, arabalarının yoldan çıkarak şarampole yuvarlanmasıyla başlıyor. Tuhaftır bir şekilde kardeşler bu ağır kazayı burunları bile kanamadan atlatıyor (daha doğrusu öyle sanıyorlar). Ama çok daha güclü ve çekici olduklarını farkedince bir şeylerin ters gittiğini anlıyorlar. Yeni güçlerini kötü amaçlar için kullanmamak adına kendileriyle mücadele ederken, bir gandan da bu laneti nasıl kaldırabileceklerini araştırıyorlar. Tabii gücün karanlık tarafı her zaman için daha cazip geliyor ve gelecektir de. Lanet, bu kısa özetle vasat bir 'eskilerden ne pişirelim



de yeni olsun' gibi gözükse de sağlam kadrosuyla standartların üzerinde bir korku filmi olacağını garantiyor. Sürprizlere hazırlıklı olun.

ÖCÜLER, ECİNNİLER



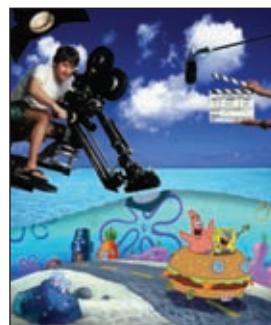
Hiç karabasan gördünüz mü? Aslında kabus gibi bir şeydir ama bir türlü bitmez, hatta sizi yatağa civiller; üzerinize bir şey çökmüş gibi kalkamazsınız bir türlü. Karabasaların kaynağının depresyonlar ya da 'onlar' olduğu söylenir (onlar artık neyse). 13 Mayıs'ta üstümüze çökecek olan 'Karabasan (Boogeyman)', uykumuza kaçıracak gibi. Filmin yönetmeni Stephen Kay, özellikle televizyona yaptığı işlerle tanınıyor. Projenin arkasındaysa Sam Raimi'nin ortaklarından biri olduğu ve en son 'Garez'i kotaran Ghost House Pictures var. Hikâye kabaca Tim (Barry Watson) adlı karakterin çocukluk travmasıyla yüzleşmesi üstüne kurulu. Tim küçükken, babasının anlatıcı olduğu bir masal seansında adamcağızı bir dolabın kaptığına tanık olur ve o olaydan sonra da tedirgin geçirmediği tek bir gün olmaz. Ama artık kazık kadar adam olmuştur, iyi bir işi, cici bir kız arkadaşı vardır. Zihni kemiren bu karabasandan kurtul-

manın tek yolu onunla yüzleşmek olacaktır. Annesinin ölümü de tuz-biber olunca, soluğu çocukluğunun geçtiği evde alır...

Açıkçası Garez'i pek tutmamışım. Görsel açıdan sağlamdı ama bir şeyler havada kalıyordu, belki de orijinalinin bir Japon filmi olmasından kaynaklanıyordu bu tamamlanmamışlık hissi. Ama bu sefer önumüzde has ve has Amerikan öcüsü var ve eminim yönetmen kendisi olmasa bile Sam Raimi vasat bir işe imza atmaz. Ayrıca bir kriter değil ama son zamanlarda izlediğim en iyi fragманa sahip. Öcü severlere tavsiye edilir.



ÖYUNUNDAN SONRA FILMİ



Daha geçenlerde, SpongeBob SquarePants Movie'nin oyun versiyonunu incelemiş, hatta Sinan'la konuşurken filmin vizyona girip gitmeyeceği konusunda atıp tutmuştu. Biz bu konuda pek iyiimser olmasak

da SpongeBob bizi şaşırtıyor ve 13 Mayıs'ta izleyiciyle buluşuyor (umarım kaderi Incredibles gibi olmaz ve dublajsız versiyonu birden fazla sinemada gösterime girer). Oyun, filmin basitleştirilmiş bir versiyonu gibiydi; belli bir yaş grubu için düşünülmüş sevimli bir adventure idi. Tabii filmde her şey tam gaz. Sualtı dünyasının en uçuk ve kaçık mahallesi Bikini Bottom, Kral Neptün'ün tacının çalınmasıyla bir anda çalkalanır. Çünkü eldeki tüm kanıtlar SpongeBob'un patronu Bay Krabs'i göstermektedir. Bu hain komplonun arkasındaki kirli ellerin kime ait olduğunu bulmak için SpongeBob, başına neler geleceğinden habersiz bir şekilde, yani en yakın arkadaşı denizyıldızı Patrick'i de alarak Shell City'nin yolunu tutar... SpongeBob'un aşırı duyarlı bünyesi ve pür neşesine, sabrı sınırlarını aşan mizah anlayışına ve sınırları zorlayan gülüşüne dizi formatında tahammül edemezken uzun metraj haline nasıl dayanacağımız bilemiyorum doğrusu.

Bu kadar sevilmesinin nedeni onun hiçbir şeyin farkında olmadan mutlu-mesut yaşayabiliyor olması herhalde.



INBOX & OUTBOX

Şudur budur derken bir de baktım ki sayı 100 gelmiş
çatmış, iyi mi? Ne demektir bu? 100 aydır bu işe
uğraşıyorum demektir. Az zaman da değilmiş be! Neyse,
bakalım kimler mektup atmış, ne demiş görelim...

LETTER FROM CTHULHU

Selam Madd, evvela sen anlı şanlı Maddog McKiller'din, Stormgu-
ard'dın, Warlord Falandin, cevap
ver bu Madd ne? Neyse netice iti-
barı ile ferdi nick'in istedigin gibi
kompakt hale
getir. (maili de-
gil) Uzmanlık
alanına giren
bazı hususlarda sualım var lütfen
bir şekilde cevap ver (duman yolu
hariç).

1) Warhammer 40k Oyun evreni
gazında farkettimde Starcraft ol-
duğu gibi buradan araklama. Bliz-
zard kopyacının onde gideni der-
lerdi de inanmadım. Bundan
sonra Blizzard'dan ne çıkarsa
gerken şöyle evirip çevirip bakma
ihtiyacı hissedecem. Are you?
2) Helikopter pilotluğu sertifikası
40.000 Euro (minimum) bu serti-
fika ile iş bulup uçuluyor mu
memleketimizde? (ayrıca bu ka-
dar parayı kim verecek memleke-
te?)



rar motora binmek isterim ama... (en son motor kul-
landığında kendimi bir kamyonun altında bulmuş-
tum. 6 ayda ancak kendime geldim!) Easy Rider filmi
çok mu easy? Tamam, mezarlık sahnesi ilginç ama
film küt diye bitiyor! L.A.'a gitmek içindi herşey onu
bile yapamadılar. (Bu arada senin 'yolda olmayı var-
maktan daha çok severim' lafinı hatırladım nedense.)
6) Star Wars serisi toplam kaç bölüm olacak? 6 mı 9
mu? Ayrıca 'bütün seri Darth Vader'in hayatını anlat-
ıyor' diyor Lucas amcam. Bu mudur yani?

I'm waiting your answer with curiosity.

The Ocean Monster

*Merhaba Cthulhu, sana Cthulhu diyebilirim değil mi, ne de
olsa o da suyun altında uyuyan bir canavar. Eheh, aslında
nickimi sonradan sıkıştırmadım, o bana çok önce başkaları
tarafından takılmış bir isimdi. Dergide imza olsun diye bi-
raz uzatmıştım, ama nasıldır bilirsın, herşey asılina döner.
O da zamanla kastı, çıktı orijinal haline döndü. Neyse, gel
bakalım sana ne cevaplar vermişim:
1) Starcraft ile WH40K arasında benzerlikler var tabii ki,
ama nasıl olmasın ki? Her bilim kurgu ucundan kiyisinden
birbirine benzer. Her hikâye benzer. Çok orijinal olsun diye
kasarsan benim gibi her yazmaya başladığın hali yırtar,
ortaya hiçbir şey*

Helikopter pilotluğu sertifikası 40.000 Euro
(minimum) bu sertifika ile iş bulup uçuluyor
mu memleketimizde?

timizde?)
3) Op.Flashpoint 2 nerede kaldı?
(Çek cumhuriyeti'nde deme)
4) LOTR mevzusunun da sugunu
çıkardı kapitalist sülükler. Bu na-
sil olaklı diye cep telefonuna indir-
diğim Lotr Return of The King
oyunu rezil bir Mario takıldı çıktı.
Oguna 'Yüksüklerin Ağası 3: Tesi-
satçının Dönüşü' ismi cuk oturur!
Filmler çıkmadan önce kitapları
okuyuşumu hatırlıyorum. Hayal
gürüm fazla mesai yapmıştır!
5) Motorunun modeli nedir?
250cc.'lik bir chopper'dı galiba.
Yoksa 500cc miydi? Aah ah tek-

*koyamaz hale gelirsin. O değil de, gerçekten anlatıl-
mamış birşeyler bulamayacak mıym ben yahu?
2) Bana hiçbir şey sorma bu konuda. bu ülkede ha-
vacılık dâhil herşey sabote edildi, geliştirilmedi.
Atatürk gittikten sonra çöldeki zambaklar gibi gal-
niz ve susuz kaldık her konuda. Yüreğimin kan ağla-
madığı bir gün yok.
3) Tamam, demiyorum.
4) Kapitalizmden herkes şikayet edip duruyor, ama
başka bir sistem altında bu kadar çeşitliliğin var ol-
masına da imkân yok, yalan mı? Tabii üretim-tüke-
tim döngüsü uzun vadede kendi başımızı yememize
sebep olacak, orası başka. Ama en azından bir gün
kalıntılarımızda kazı yapanlar hayli ilginç şeylerle
karşılaşacaktır!
5) Bu altıncı motorum, 91'den beri iyi kötü biniyo-*

rum. Arada iki defa uslanıp araba alayım dedim, yemedi.
250 cc makinelere de ayrıca seviyorum. Çok daha büyük bir
makine alabilirim, ama her seferinde gidip bir 250'ye aşık
oluyorum. Tipki bir sürü efendi uslu hatunun arasından en
sorunlu, en kaçık olanlarına tutulan yaşı geçmiş sersele-
re benziyorum. Ama 250'yeambaşka bir sempatisim var, ne
yapayım? Bir gün kendime güzel bir 250 Cafe Racer inşa
edeceğim. Bu arada sen kamyonun altında ne yapıyordun
bilemiyorum ama sonuçta oradan çıkışmışın ki bana mek-
tup yazabiliyorsun değil mi? Ne yapman gerektiğini bili-
yorsun asker, bir kez çuvalladısan ama paçayı da kurtar-
diysan, ikinci kez düzungün yap! Kamyonlardan uzak dur!
Bu arada Easy Rider aslında 8 saatlik bir filmdir yanlış ha-
tırlamıyorsam. Sırf mezarlık sahnesi 45 dakika filan süru-
yor orijinalinde. Ama tabii kesi-
lerek çıktı piyasaya. Ve hatırlar-
san üçünün de sonu iyi bitme-
mişti, yani o kadar da "easy" değil. Ama bana sonu "iyi" bi-
ten bir hikâye göstersene? Ütopya!
6) Lucas efendi bu filmden sonrasında karışmam filan diyor
ama, belli olmaz tabii. Öte yandan anlatılan sadece Va-
der'in hikâyesi değil, şu iki teneke kafadarı unutma. Onlar
olmasa Star Wars diğerlerinden ne kadar farklı olurdu ki?
Curiosity kills the cat. We are not cats however, are we?

64'LER

Selam... Ben Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunu dergisi
olan 64 ler'in ilk yazarıymı. 88-92 tarihleri arasında
çıkan dergi sanırım 7 bin tirajlı idi. Neden battığını biz
de anlayamadık. Tahminlere göre bilgisayarcılardan
alacağını tahsil edememişti (o zamanlar Yay-Sat yok-
tu. hick.) Oldukça güzel bir dergiydi, kendini geliştire-
bilmişti ve "64'ler professional" gibi programlama,
grafik, oyun yapımı konularına el atan bir ek bile ci-
karmıştı.

En büyük problem ise sizin sıyrıldığınızı zevkle
gördüğüm "civîma" kugusuna düşmek üzere olmuşu-
du. Yazarlarının hepsi bir süre sonra oyun açıklamak
yerine "mavra" yapmaya başlıyordu. Gerçi bizde azdı
ama takipçi Gameshow okunamayacak şekilde
mavra içeriyordu. Yalan değil iki derginin de editörü
Murat Adanç'ın bundan yakındığını şahit oldum. Ön-
celikle şeytanın bacagini kırıp en uzun ömürlü (dile-
rim sonsuz) oyun dergisi olmanızdan ve samimiyle
sululuğu birbirine karıştırmadığınızdan dolayı sizi
tebrik ederim. Sizin en önemli özellikiniz bence ken-
dini durmadan geliştiren bir dergi oluşunuz. Eksikleri-
niz de yok değil ama. Kısa Kısa bölümünde oyunu
anlatmak yerine başka (!) şeyler yazmanız üzücü.
Oyun yapım teknolojileri, 2D/3D grafik teknikleri,
oyun programlamak için kullanılan programlar v.b. gi-
bi konularda köşeler olsa iyi olurdu. 64'ler dergisinin
kapakları ile ilgilenenler için web de var.



HYPERTLINK "<http://www.students.itu.edu.tr/fccelikde-ni/64ler/64ler.htm>"
<http://www.students.itu.edu.tr/fccelikde-ni/64ler/64ler.htm>

Size bir de sorum olacak; Battle for Middle Earth'ün DVD'sini aldım. Install programında dil olarak İngilizce'yi seçince "program ciddi bir hatadan kurtarıldı" mesajı geliyor ve program atıyor. Almancayı seçince bir sorun yok ama ben dili bilmiyorum. Windows XP Professional kullanıyorum. Yardım ederseniz sevinirim.

Başarılar...

Ali Rasim "Dandare" Mingü

Merhaba Ali. 64 ler'i hatırlamaz olur muyuz yahu? Bir döneme damgasını vurmuş gayet kaliteli bir dergiydi. Benim hiç Commodore 64'üm olmadı, ama arkadaşların makinelerinden otlanırdım. Hatırlıyorum da bir dönem bilgisayar dergileri sayıca hiç de az değildi, ama maalesef o dönemin dergicilerinden pek azı yayıncılıkta kaldı. Aslında bugün Türkiye'de bilgi sayar dergiciliğinin olabileceği kapsıteye çıkamamış olmasının sebeplerinden biri de budur bence, kendini o konuda yetiştirmiş insanların geçimlerini sağlamak için eninde sonunda başka işlere yönelsmiş olmaları.

"Civimo" probleminin altında yan da aynı sebeptir ya zaten. Tecrübeli ve olgun yazarlar başka sektörlerde kayar, yerlerine de makaraya meraklı çuckurlar gelir. Makara yapmayıp ne yapacaklar, ne doğru düzgün bilgi birkimleri var yazacak, ne başlarında adam var yol gösterecek, ne de kendi dergilerinin yönetimi bile onları ciddiye alımıyor. "Oyun dergisi" ya bu meret, salla gitsin, köşedeki karpuzcuyla çayciya yazdırızırmadı, diye bakılıyor çogunlukla. Bu yüzden yeni yazar alırken ve eğitirken çok ince eleyip sık dokuyoruz zaten biz burada, bir devamlılık sağlanabilir-

**sin der
dinde
yiz. Kısa Kısa hakkındaki yorumuna gelince, inan o köşenin ıslubu Fırat'ın seçimi, resmi dergi politikası değil. Adama öyle arıza oyunları yıkıyoruz ki o köşede yazısın diye, o da o iki sayfada biraz delirip kendine geliyor. Orayı da ciddi yaz diye baskı kursak üzerinde, bu sefer delirip battaya üzermeye atlar diye tırtırıyoruz. Oyun teknolojilerine yer vermeye gelince, aslında o da biraz zor. Neden? Teknoloji gerçekten de çok ilerledi. Aylık bir dergide ayda birkaç sayı**

ayıracak kim neyi öğretebiliriz ki? Gerçekten oyun yapımı konusunda bir şeyler öğrenmek isteyen bir insanın devamlı güncel yakalaması lazımdır ki o da ancak internet sayesinde olabiliyor.

BFME ile ilgili problemine gelince, oyunu oynamadım, o yüzden bir bilgi yok. Ancak benzer bir hataya uzun zaman önce başka bir oyun da rastlamışım ve yanlış hatırlıyorum sorun fontlarından kaynaklanıyordu. Ama tabii başka bir sürü sebep olabilir, bu mesafeden ne desem boş. En iyişi DVD'yi götürüp başka bir makinede kurmayı dene, bu bir fikir verebilir. (Veya oyunu Almanca'da install edebilirsin. Muhtemelen oyunun dili değil, sadece kurulum programının dili değişecektir. Bir denemekte fayda var – Sinan)

dan cevap verdiği için teşekkür ederim. Bu maili yazarken amacım soru sormak değildi, birşeyler paylaşmak istedim sadece, belki yalnızlık, belki hüzün, belki de mutluluk açıkçası bilmiyorum yazının nasıl devam edeceğini. Hemen şunu belirteyim ben bir şizofrenim ve bazı şeyleri anlatması gerçekten zor oluyor benim gibi olmayan insanlara. Bu yüzden genel birkaç şeyden başlamak istedim (nihayet). Half-Life 2 oynadığında Fallout tadi aldığı söylenmişsin (sizli bizi bir yazı denedim ama güzel olmadı kusura bakmayın fazla samimi geldiye). Buggy ile geçen böülümler gerçekten o tadi verdi ama birşeyi merak ettim, oyunun başlarında çevredekilerin arasında dolaşırken, ya da içlerine girdiğinde hiç 1984 aklına

Çok sevdigim bir abim olan Gordon Abi bu hafta beni ziyarete geldi ve ben de ona HL2 incelemenizin yer aldığı sayınızı incelettim

ÖZGÜR ADAM TÜRKİYE'DE!

Sevgili Level Ahalisi! Nasılsınız, 100. sayınız için merak içerisindeyim, şimdiden tebrik ederim. Çok sevdigim bir abim olan Gordon Abi bu hafta beni ziyarete geldi ve ben de ona HL2 incelemenizin yer aldığı sayınızı incelettim (ekli resimde), çok beğendi ve size sevgilerini ve başarı dileklerini iletti.:) 100. sayınızı tekrar kutluyorum, iyi ki varsınız, saygı ve sevgilerim... (umarım beğenirsiniz)

Ercüment Orkut



Eh ulan Gordon, sen kalk buraya kadar gel, ama bize bir uğrama, olacak iş mi? Ercüment bana bak, bu resmi ibretialem için basıyorum. Ama bir sonraki mektubundan Duke Nukem ile çekilmiş resmin çıkarısa şerefsizim evini basarım, seni de şimarana kadar levye içinde bırakırmı! Arkadaşım niye haber vermiyorsun, "Hacım, Gordy bende misafir, kopun gelin iki el sohbet edelim!" diye?

INCANTARE VICTUS

Öncelikle selamlarımı ileterek başlamak istiyorum. Artık herkes kendine düşen payı alınsın.

Kaç yıldır bu dergiyi aldığımı bilmiyorum, ama dergide yer alan 3 ya da 6 yıl önce Level kapaklarını tanıdığım göre uzun süredir bu yoluñ yolcusuyum. Yeri gelişen Sinan abiye de her dergi tasarımları değiştiginde olumsuz içerikli "i-ih olmamış" maillerime sıkılma-

geli mi? Evlerdeki televizyonlar sanki sabah jimnastından sonra propagandaya geçmiş izlenimi verdi mi? Sadece merak ettim benim gibi düşünenler oldu mu diye. Belki oyun yapımcıları da bu kitaptan esinlenmişlerdir, eğer öyleyse cehaletimi bağışlayın.

Fikrini almak istediğim diğer bir konuda StarWars, öncelikle KoTOR II' den başlamak istiyorum. Eleştirilerine katılmamak elde değil ama Lucas amcası da haksızlık etme lütfen, oyun bir 6 ay daha geç çıksayıdı muhtemelen serinin 3. filmi ve bu filmin oyunun çıkış tarihiyle çakışacaktı, bu da pazarlama açısından çok kötü bir seçim olurdu. Diğer StarWars temali sorum da serinin 4-5 ve 6. filmleri üzerine olacak, son filmde Anakin öldükten sonra Luke bacısı ve müstakbel eniștesiyle beraber kutlama yaparken Yoda, Obi Wan ve Anakin' in hayallerini gördüğü (Like a Vision) sahnede Anakin' i canlandıran aktör gerçekten karizmatik görünüyor ve benim fikrime göre Luke Skywalker' i Mark Hammill' in yerine o oynasa daha güzel olmaz mıydı? Sanırım bu kadar fikrini almak istedigim konular, şimdi asıl söylemek istediklerime gelebilirim. Bu ülkenin geleceği hakkında neden bu kadar karamsarsın? Yaş olarak benden iki elin parmaklarını geçen bir oranda büyüsün, hiç daha güzel günlerini gördün mü yaşadığın şehrin? Kaç sabah uyanlığında aynadaki yansımama yüzünde sebepsiz bir gülümsemeyle baktın? hayatta bazen hiçbir şey istediğimiz gibi olmaz ama ne kadar çaba sarfettin bir şeyleri değiştirebilmek için yoksa her şeyden vazgeçip sen de değiştin mi? Yıllarca gecenin karanlığında yaşamış birinden güneşin doğusunu tasvir etmesini beklemek doğru olur mu? Birkaç yılda bu hale gelmedik biz, yüzlerce yıl süren beceriksizliğin sonuçlarının da birkaç yılda temizlenmesini beklemek doğru olur mu? Sabahın 6:30'unda sokakta hiç tanımadığın birine "Günaydın" dedin mi? Eğer cevabin hayırsa neden nihi bir düşün. Sana fazla yüklediğini düşünme sahin, ama olumlu değil gazlarının çoğu. Biraz daha pozitif bakamaz misin gökyüzüne, sürekli yağmuru bekleyen biri gibi değil de. Ama haklı olduğun birçok yer var (haksız olduklarından daha fazla), Nisan ayında okurlardan birinin arkadaşlarından kazık gemesiyle ilgili bir bölüm vardı. Mükemmeli arkadaşları ya da daha genel, mükemmel insanları kaçımız buldu, hangımız güvendiği bir konuda hiç yanlışlığa düşme-

di? Cebindeki son parayı da ihtiyacı olan bir arkadaşı - na verip gecenin bir vakti kilometrelere yol yürüüp eve gittiğin zaman üzüntü duyar misin hiç, ya arkadaşının gerçekten paraya ihtiyacı yoksa ve seni enayi yerine koyan bir tutum sergilirse? Ama sırın soñunda kusursuz insan yok ve herkesi yaptığı hatalar yüzünden hayatımızdan çıkarırsak en büyük hatayı biz yapmış olmaz mıız? Sanırım hüznülü oldu yazı ama biraz emek harçayıp üzerindeki tozları temizlersen mutlu birinin gülümsemesini görebilirsin. Belki sensindir bu yüzün sahibi, belki de hayatına girmek için zamanını bekleyen bîri. Sonuna geldim artık, çöcukluğundan beri mühendis olmak istemiş ama yarın sabah hukuk sınavına girmek zorunda olan birinden sevgiler hepинize...

Soul Invictus

Merhaba Soul, mektubunun noktasına dokunmadım, aynen koydum buraya. Şunu da söyleyeyim, hepimiz biraz herşeyiz. Şizofren, paranoyak, vs vs. Bunlar sadece tıbbın ya-pıştırımı sevdigi etiketler. Sen her zaman sen olacaksın, olmalısın, yoksa var olamazsun. Neyse, HL 2 bir distopya üzerine kurulu, haliyle 1984 tadi var. Ve aynı sebepten Fallout tadi da var. Ve Stalker tadi da. Ve Mad Max tadi da. Hepsi distopya, değil mi? KOTOR 2 ise pek çok iyi fikri apar topar piyasada olabilmek için harcamış bir oyuncu. Lucas'ın filmlerinde aynı şey olsayıdı bugün ne Indiana Jones, ne de Star Wars olurdu. Demek ki bu bir bahane değil, öyle mi? Anakin konusunda ise sana katılmıyorum, oyuncular o haliyle gayet iyi bence. Star Wars filmlerinde sevemediğim iki şey oldu bugüne kadar, Jar Jar Binks'in ilk filmdeki şapşal modeli ve son filmdeki Stormtrooper döven oyuncak aylıklar. Lucas bu iki günahı için cehennemde fazladan üç ay

rak'la, Tuğbek'le; birkaç yaş daha yaşlandıktan işte beraber. Sen daha fazla yaşlandın, ama olsun. Çok seviyorum seni aslında, sadece havaya girersin diye söylemek istemiyorum. Kendini havaya girmiş bir şekilde düşünsene, yere düşüğün anda.. "Pofuduk!" diye yıklır her yer senin efektinle. Sanma ki sana soru sormayacağım. Bu kadar zaman genç-yaşlı, Kadinerkek demeden savurdun cevaplarını Inbox semalarında. İşte sorularım; umarım üç yanlış bir doğruya götürmez. Zaten kaç doğru şey yapıyoruz ki şu hayat-

Bir: Abi ilk şu kapıdan (Kasımpaşa'daki) girdiğimde bana "Ya kaç kurtar kendini, manyak misin sen?" demiştin ya... Demiştin işte sadece, o kadar.

İki: O zaman motorun yoktu senin, Tipo'n vardi. Arabayı vurdun sağa sola, sattın sonra. Hatırlıyorum her şeyi. Hatta bir defasında arabâna binmiştim, çok hızlı kullanıyordun.

Üç: Köşene eşek kadar "1984" yazıp yaşını küçük göstermeye utanıyor musun? Ben de kalkıp köşemin ismini "2004" olarak değiştirsem, kendimi 1 yaşında göstersem ne hissedersin? Ayıp ya!

Dört: Aslında bu sana mektup yazma işini sevmiyorum ben. Tedirgin oluyorum bir defa. Ben yazıyorum, hamlesi yapıyorum, sonra sıra sana geçiyor. Sonra, sonra, şey... Yaşlandım olan burada! Kendi başımı yedim!!!

Beş: Şimdi abi, biz ayda 500.000 satmıyor musun? O zaman sen birkaç milyon sallama çay alsan da şuraya koysan, saçın mı kisalır? (haha!)

Altı: Geçen ay çekmeceden beş tane boş CD almıştım, söylemedim sana.

Yedi: Kaç basıyor?

Sekiz: Şimdi şöyle bir sorunum var: Sistemim şu:

mi? Ama yok, görüyorum ki yine de sana yaramak mümkün değilmiş! Al cevaplarını başına cal o vakit, kara vicdanlı! Kara vicdanlınu!

1-Demiştim ya. Ama dinledin mi? Hayır! Üstelik Ecevit'i çıkarıp göstermiş, "Her gün seni paspas yapacak!" bile demiştim! Sonra yok niye uyarmadınız da, yok bilmem ne! Vîk vîk vîk!

2-Senin geldiğini duyunca Kawası satıp Tipo almıştım, üzerine süreliğine diye, kismet olmadı ama. Çevik adammışın vesselam.

3-E sen zaten 90 doğumlu değil miydin? Daha yaşını nereye ufaltığınız, iyi barı küçük de cebime gir olacak! Ben Küçültürüm yaşımlı, yetenince pay var.

4-Daha duur, sana ben neler edeceğim! Var mı öyle kısa kısa yazarken zirt pırı laf sokuşturup kaçmak? Dündük!

5-Koca poşet çay kutusunu koydum öňüne, yine de gözün doymadı, doya-



madi! Nankör! Yedin bitirdin beni be!

6-Hah, iyice! Ulan CD'nin tanesi kaç para biliyor musun sen? Sebil mi koydum onları oraya ben, fikus ben-jamin!

7-Yaya olarak kaçamayacağın kadar çok basıyor Firt Firt'im. Eha!

8-Niye israrla benim olay mahalline duhûl olmamı bekliyorsun HL 2 oynamak için, orasını da anlamış değilim ya, neyse. Ayrıca sen o dakika hangi oyunu açsan eleştiri canını sıkıçağım, maksat killik değil mi?

9-Fırat, sen bu satırları okurken Sinan da okuyor olacak. Farkındasın değil mi? İstersen masanı toplamana yardımçı olayım, ha?

10-Hâlâ da var Erol Evgin. Öyle yani, var.

İşte mektubunu yayinallyadım Firt, artık mahallede arkadaşlarına gösterip hava atabilirsın "Lan olm Level'de mektubum çıktı laaa!" diye, tosbağa seni! Biz de seni çok seviyoruz Fırat, yarın gelince hatırlat da ümögünü sırip burnundan içeri toz kahve dökmek suretiyle sana olan muhabbetimi tekrar göstereyim!

ATTACK OF THE TUĞBEX!

Merhabalar Berker Bey, öncelikle Level diyarlarındaki bu eşsiz macerada geçirdiğiniz 100. Altın Ayınızı kutluyorum. Zaten bir siz bir de Fatih Akın var bu ülkede ön planda çikan. Aslında Fatih Tekke de başarácak bir şeyler ama Gökdeleniz izin vermiyor. İnşallah onun da Fenere transferi olur o zaman görün Fatih siz. Aslında sevmem ben bu tekkeyi nerden buraya geldiysek.

Selam... Ben Türkiye'nin ilk bilgisayar oyunu dergisi olan 64 ler'in ilk yazarıyım.

daha yanacaktır diye umuyorum.

Gelelim benimle ilgili sorularına, bahsettiğin güzel şeylerden çok daha fazlasını da yaptım hayatımda. Sorun şu ki, evren dost canlısı bir yer sayılmaz. Ve ölümlü olmak ağır bir yük. Herşeye rağmen bu yükü taşımaktan vazgeçmemiş olmam aslında ne denli kalın kafalı, inatçı ve umutlu bir budala olduğumun ispatıdır, değil mi? Mutluluk bir an yaşanan, ancak hatırlasına bir ömrü boyu sahip çıkan bir hazine dir diye kalkıp da onu aramaktan vazgeçecek değiliz. Ve ufukta mantar bulutları yükseliş de sıcak plazma duvarı beni kucaklamaya koşarken bile içimden "Eh, hayat evrenin bir yerlerinde bir şekilde devam edecktir elbette!" diye düşünecekkadar da geniş görünü ve saloz herifin tekiyim, onun da altını çizeyim. Bu arada, kanunla uğraşman diğer meraklılarını hobi olarak ta yapmanı engellemezse, buna izin vermezsen, belki fazladan birkaç gülükçük çalarsın şamdan, bunu da bir kenara not ediver.



FIRAT STRIKES BACK!

Sevgili Berker, nasilsın? Beni soracak olursan... Sormazsan ki be! Bu kadar zamandır birlikte çalışıyoruz, aynı sayfaları paylaşıyoruz (ki sen paylaşılmıyor, zorla alıyorum ben), hala suratın 9 metre 15 santimetre ya!!! Neyse, 100. sayı var arada, kapatıyorum konuyu. İyi-kötü geçti birkaç yılım senle, Sinan'la, Bu-

3.2 Ghz, 1 GB RAM, 256 MB GFX. Sürücülerimin hepsi yüklü, Direct X 9.0c de kurulu, ama Half-Life 2 oynamıyorum. Çünkü sen burdasın ve ne zaman Half-Life 2'yi açsam oyunu eleştirmeye başlıyorsun, canımı sikiyorsun. Seni mimledim Berker! Sen benden kaçamayacağın Berker!

Dokuz: Sinan sen yokken arkandan çok konuşuyor. Ben böyle parmakları birleştirip "Abi bak yapma etme, Berker öyle bir insan değil, cidd... Eeeeeh! Boş ver be Sinan'ım, dediğin gibi Berker, haklısun, ben de sinir oluyorum." diyorum. Yani... Sanırım... Neyse...

On: O değil de Berker, bi` Erol Evgin vardi, o noldu?

İşte bu kadar. Biraz uzun oldu ama umarım yaşınlarsın. Buradan Level'daki herkese selamlarımları yolluyorum. Veya ne gerek var, yarın görüşürüz nasıl olsa, iyi bak kendine. Seviyorum hepini.

Fırat Akyıldız, Ulan Bator/Moğolistan

Sevgili Fırat, şu lafların üzerine anladım ki insanoğlu çiçek süt emmi! Sana olan sevgimi hiç göstermedim mi? Mesela kapıdan girdiğinde seni kucaklayıp duvara fırlatmadım mı? Ecevit seni paketlemek üzere harekete geçtiğinde ona gererek takтик, gerek lojistik destek vermek suretiyle günlüğünden asgari hazırlamayı garantilememiş mi? Kahveden tiksindiğini bile bile her gün israrla kahve yapmadım

Efendim demek istiyorum ki sizin Level'deki işiniz zor. Zira okuyucularla sürekli yüz yüze, daha doğrusu mektup inbox'a yazichtetesiniz. Elbette okurlarımızı bir bütün bir öbek olarak seviyoruz ama onların içinden de ara sıra fındık misali kırıklar çıkmıyor. Halkla uğraşmak zordur bunu en iyi devlet dairelerindeki memurlarımız bilir. Sizde aynen öyle bir sert ama sabırlı mizaç seziyorum efendim acaba eskiden memuriyetiniz var mıydı?

Bir de ofiste sizinle ilgili rivayetler dolaşıp durur. Sert mızacınız sağ olsun soramadım bugüne kadar. Malum odun kalın, meşe sert. Hazır aramızda üç beş deniz mili mesafe varken sorayım istedim. Efendim güya geçen sene bir Pazartesi günü Vogel içerisinde bir halı saha maçı söz konusu olmuş. Benim uyku günüm olduğundan haberim yok tabi. Sizin hiç niyetiniz yokmuş ama takımlardan birinde adam eksiği varmış. Gökhun da size gelip "Al şu 26 numaralı formayı, 2 gün sonra maçımız var hazır olsun" demiş. Rivayet bu ya siz orda kendisini tutugunuza gibi Haggar'ın bombalamaya hareketini yapmışsınız üçüncü kattan aşağı. Kendisi de Avustralya'ya boyun ağrularını te davayı gitmiş.

Kusura bakmayın çok uzatıvorum lafları ağıda ağıda, biraz da özelinize girdim. Benim ayrıca Level hakkında merak ettiğim bir şeyler vardı. Öncelikle bu Level'in çıkış hikâyесini bir farklı dinlediydim ben. Onu doğrulatmak isterim. Hatırlarsınız Vogel bünyesinde hoş sohbet cana yakın çalışanları olan bir Makine Magazin dergisi vardı. Rivayete göre Türkiye pazarına girmeye hazırlanan Level Energy and Propane Inc. firması Makine Magazin dergisine kendi adında bir dergi hazırlatmak istemiş. İsim hakları, matbaa anlaşmaları yapılmış falan ama şirket son anda vazgeçmiş. Herkes "Oftaman ne denli de uğraşmıştık" diye dert yanarken siz ortaya atılıp "Ben oyun falan oynamam size oyun falan dergisi yapayım Level diye" şeklinde bir fikir atmışsınız. Gökhun da "İyi bari ama 26 sayfa geçmesin"

diye onay vermiş olaya. Sizden dinlediğim Level çıkış hikâyесinden farklı elbette ama doğruluğunu size söyleyim istedim.

Bir de dergideki yazılarınızla ilgili eleştirim olacak. Madem öyle yuvarlak hesap 500.000 falan satıyorsunuz bari su motosikletli, tırlı bölümün tam çözümünü de verin bari. Ha bir de unutmadan o oyun bende çalışır mı? Çalışması için hangi ekran kartı lazım?

Bütün Level kardeşliğine çok selam ve sevgilerimi yolluyorum. Sağlıklı kalın, nice 100. sayılırlara.

Tuğbek Ölek-Koala Lumpur

Merhaba Tuğbek'im, nasılsın, iyi misin? Arada çaktırmadan "Altın Ayı" diye laf sokmaya çalışıyor olmayasın? Aradaki mesafeler gün olur kapanır, meşe sertliğini yitmez, o olmasa abanoz ne güne duruyor? Demem o ki azıcık uzak

sayıya başlamadan önce bir iki el atalım be yaw.

1-Abi Doom 3 benim bilgisayarımada takır takır çalışıyor. Ne yapmalıyım?

2-Bak şimdi Berker, sakin ol. O elindekini uzak bir köşeye bırak. Bıraktın mı? Hah. Geçen gün içtiğin filtre kahve (gulplı) kafeinsizdi. Kafeinli filtre kalmamış yahu benim suçum ne? Ah!

3-Inbox'ı yaz yolla artık eşek sıpası! Ayın kaçı oldu, millet 100. sayı nerede diye kuduruyor!

4-Niye yaşını saklıyorsun yahu,

21 yaşında olamazsun sen.

Hem neden kabaca 500.000

satan bir dergide olduğun halde

hala motor galerisi sahibi değilsin. Ha bu arada, Sarı Gömlekli Adam'ın selamı var, üst katınıza taşınıyormuş. Sabahtan akşam tespit sallayıp "ben biliyordum zaten!" diyecekmiş (potbori).

Sinan Akkol-Çek/Prag



Madem öyle yuvarlak hesap 500.000 falan satıyorsunuz bu tırlı bölümün tam çözümünü de verin bari.

*görüp laf geçirmeyiniz rica ederim, odununlan küşpeniz çı-
kana dek yedire yedire yoğurduktan sonra bir tutam oka-
liptüs yaprağı ve biraz da pul biber katarak fırına... Neyse,
o değil de, ben futbolu sevmem, zerre ilgilendim, hiç anla-
mam, nedir kuzum bu harala gürele futbol muhabeti yüzü-
me gözüme karşı? Yoksa siz de mi Aborjinler, dingolar ve
kangurularla köşe kapmaca oynamak istiyorsunuz?*

*Bu arada, o 500.000 rakamı ne kazınmış ama akılları-
mazı değil mi? Baksana üçünüz de aynı noktaya deşinme-
den geçmemişiñiz! Cem Yılmaz ne demişti? "O adam da
benimle aynı oksijeni soluyor, ama artık oksijen içinde
ne yapıyorsa ona, kafa bambaşka oluyor!" Yurdum gençliği
çok acayıp oldu çok! Ürküyorum lan bazen! Bu arada o
oyun sende alısmaz, hiçbir ekran kartı da derdine derman
olmaz, bu yüzden hiç kasma güzel kardeşim. Gondor'un
bedenleri, koyerin gidenleri, tamam? Hade ba-
kem, ağızdan yel alsın! Nice yüz sayılırlarım!
Bir sekiz sene daha genecek hale mi lan bu?!*

RETURN OF THE MÜDÜR!

Sevgili Berker, sen bu satırları okuduğun sırada, ben çok uzaklarda olacağım (aslında 8 kilometre). Sen sıcak evinde Inbox'ı hazırlarken ben buz gibi ofiste, üstüme çektiğim yirtik battaniyenin altında titreyerek yazılarınızı bekliyorum olacağım. Yediniz bitirdiniz beni Berker! Anlıyor musun beni Berker! Seni hiç unutmayacağım Berkeeeeer!

Şaka lan şaka, nasıl da devirdik 100 ayı beraber yahu! Hiç düşünür müydün beni o Compex'te saatlerce muhabbete tutup hediye kazandığım bilgisayarı toplamak için sağa sola koştururken bugünlere geleceğimizi? En uzun zamandır biz beraberiz herhalde, 92 sayıdır beraber çalışıyoruz şu sayfalarда Berker'im. Bunu duyuncu bana kafa göz dalaçaksın ama, nice 100 sayılırlara be koca Berker! Bu arada, bul şu Starcraft CD'ni de yeni

*Sevgili müdür, elini ardına mı bağladık? Bir zahmet
gerinden kalkıp kaloriferin düşmesine basıver, ne hale etm-
eye soğukta oturuyorsun ki? Ayrıca yol sekiz değil, onbir
kilometre, çevre yolundan gelirsem. Valla ben de motorun
kilometre sayacına baktım da öyle söylüyorum. Ayrıca
madem yiye bitirmeyecektik, seni niye müdür yaptık
başımıza? Yok öyle yağma, oh ne güzel, hem 145 milyar
geni türk sakalı maaş al, hem de yan gelip yat! Ayrıca
senle StarCraft filan da oynamam, sen RTS oynamayı
bilmiyorsun yahu! En son Rise of Nations oynayalım
dedim, nükleer savaşla bitti oyun! İnsan bilgisayarla mü-
tefik olup arkadaşına dalar mı, insafsız? Aha cevapların,
mutlu musun? Ha? HAA?*

*1-Hmmm, o zaman bir daha sefere hatırlat, gelirken evden
benim antika S3 ekran kartını getireyim, senin makineye
takalım. O zaman kesin çalışmaz Doom 3, senin de başın
göge erer. Doom 3 diye ömrümü yediniz ha!*

*2-Ulan ben de niye kahveyi içtiğe uykum geliyor diye
merak edip duruyordum! Gel kaçma, kahve yerine seni
demleyeceğim!*

*3-Inbox'u yemişim, sana bir şey olmasın müdürüm!
Müdürrrr! Müdüümmmm! Ehaaaaaa!*

*4-Ah o sarı gömlekli gelse meclise, ortam olsa şahane!
Nasıl beline verecektim odunu, haberi yok! Sabah sabah
gelmiş şıkkı şıkkı! Bu arada evet, yaşam şu saat
itibarıyla aslında 47365 oldu. Ne yapalım müdür, bu mem-
lekette her dakika bir yaşama daha giriyyorum he mi? He mi
müdür? Müdürrrrr! MÜDÜRRRRR! De bak sen de, ne açaip
oluyor ha! MÜDÜRRRR! ☺*

Donanım ile ilgili sorularınızı
donanim@level.com.tr adresine
gönderebilirsiniz.

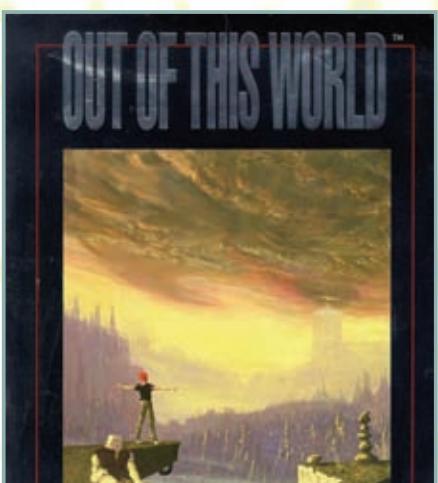
inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her
mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da
cevaplanma garantisini mevcut değildir.
Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Eh, işte yüzüncü sayının dibi göründü. Daha ne kadar sürer, bilinmez. Hiçbir şey sonsuz değildir. Olmamalıdır da. Ama gittiği yere kadar da gitmelii canına yandığım ve hayatın dibini kazımaktan başka da çareniz yok, ona göre!

derindekiler

ANOTHER WORLD Out of this world!



Kim bilir kaç tane Amiga klasiğini PC'mizde de oynama şansına eriştiğ. Ve yine kim bilir kaçını oynayamadık? Özellikle biz macera oyunu sevenlerin şanslı olduğumuz oyunlardan biri de Another World idi. Avrupa ve Amerika'da farklı isimler ile piyasaya sürüldüğünden siz

onu Out of This World diye de tanıyor olabilirsiniz. Ama nasıl tanırsanız tanıyın bilim kurgu içeriği ile Another World gerçek anlamda bir macera klasiği.

Doğrusunu isterseniz hafızam pek iyi değil, yıllar yılı oynadığım oyunlar artık bol kıvrımlı beynimin kaygan kıvrımları arasında birbirlerine dolaşıp düğümlenmiş durumda. Ama Another World'ü oynarken uzun uzun izlediğim enfes poligon manzaraları ve ara sahneleleri unutamam. 0 gün için animasyonlar kesinlikle harikaydı! Pek çok birbirine bağlı sahnenin, mini oyunun ve sayısız bulmacanın takip ettiği hikâyeyi keşfetmek çok keyifliydi. Aslında macera oyunu demek tam anlamıyla doğru değil. Çünkü Another World'ü bugün oynamaya kalktığında bulduğum en büyük kusur eskiden o kadar büyük bir problem değildi. Çünkü arcade oyunlarına, platform oyunlarına alıştık ve sayısız tekrarla bile olsa Another

World'ün refleks gerektiren zor bulmacalarını ve bölümlerini geçebiliyorduk (yalan, kuyruklu yalan, hemen hemen herkes hile yaptı çünkü save yoktu).

Bugün tekrar platform becerilerinin eskisi kadar sağlam olup olmadığını sınamak, hem de sağlam bir hedef duygusu olan bu macerayı yaşamak isteyenler için bu ideal bir oyun.

Yeri gelmişken belirtmek isterim: 0 zamanlar macera ve platform, en çok tutan iki

► BİLGİ

Oyun: Another World

Tür: Platform- macera

Yapımcı: Delphine

Dağıtımçı: Interplay

Çıkış tarihi: 1991

Platform\ medya: Amiga/PC/Disket

İşletim sistemi: DOS, Windows 3.x

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.pcgameworld.com/cheat.php?id=1964/>
[Another_World_Cheats](http://www.madlock.m/Games/Another_World_Cheats)

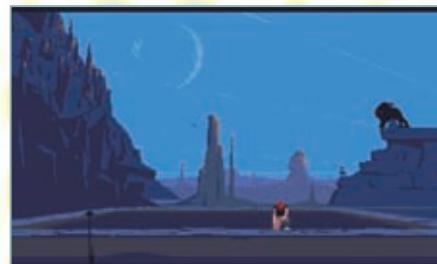
<http://www.cheatcodesgalore.com/pc/showcheat.php?title=Another+World>

Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://web.ukonline.co.uk/madlock.m/Games/Another.htm>

<http://www.oldgames-fr.com/info.php?file=38>

oyun türüydü. Bu iki türü birleştiren Another World ise yere göge sığıdırılmazdı. Bugün de dikkat ederseniz artık FPS'ler ve TPS'ler gittikçe uzun yıllardır artık pek sık rastlayamadığımız geleneksel macera oyunlarının hikâyelerine sahipler. Ama bu her zaman böyle değildi ve oyunlarında hikaye isteyenler adventure, aksiyon isteyenler platform oyunu oynardı. Another World bu inanışı değiştirerek yeni bir çağ başlatmıştı oyunculukta.



Canınız gerçekten sıkıldığında, tutup ta biraz oyalanmak, biraz da bir şeyler ile uğraşmak istediğinde o eski tozlu raflara uzanıp tanıdık, bildik bir oyun çıkartın. Alışkanlığın dostluğunun ve sıcaklığının tadını çıkartın!...

SIM ANT

Karınca kararına

Her çocuğun oyuncakları arasında yer alan talihsiz hayvancıklar vardır. İster kuyruğundan tutup zincirli topuz diye havada savurduğumuz kediler olsun, ister at diye üzerine binip elimizde tahta kılıçla akına çıktığımız kuçular. Çocukluğumu daha fazla ifşa etmeden bu faslı geçeyim, hiç kimse bu konuda ak kaşık sayılmaz! Kötü niyetten değil ama her insanın içinde hele ki her erkek çocuğunun içinde bir kâşif vardır. İşte bu kâşiften en çok çile çeken canlılar arasında karınca da vardır! Genelde bahçede ya da en yakındaki yeşil alanda bulunabilecek olan bu canlı üzerinde deney yapmaya en müsait olanlardan biridir. Jiletle kafası küçi kesilen canlılar itinayla birleştirilip ortaya ucube canavarlar çıkartılır. İlterleyen yaşlarda kişi Vampire filan oynarsa Tzimische olur Viccisitude öğrenir, maazzallah War Ghoul bile yaratır!

Sim Ant ise kesinlikle bu anlattıklarımla alaksız, şirin, güzel bir Maxis klasiği. Ruha dinginlik veren, bolca vakit geçirten bir başka Sim oyunu daha. Keşfetme arzusunu zıarsızca tatmin etmenin en güzel yolu oturup bir karınca kolonisinin çalışmasını izlemektir. Bir çocuğa ya da daha sorumluluk



alacak bir yaşta gence verilebilecek en güzel hediyelerden biri karınca kolonisidir. İzler, besler ve öğrenirsınız, uzunca bir süre eğlennirsiniz.

Sim Ant çok ilginç bir oyun. Çünkü en eğlenceli yanlarından biri karincaları koloni kurarken izlemek olsa da bu oyunda o koloniyi hayatı tutması gereken sizsiniz! Belli bir türde doğup ona uygun görevlerinizi yerine getiriyorsunuz: Örümceklerle, tırıllarla ve diğer kolonilerle savaşmak, doğa şartlarına dayanmak, yiyecek toplamak. Sim Ant diğer Sim oyunlarının arasında bile sıra dışı bir oyun. Maxis Sims ve Sims 2 ile kaptırıp sapımadan önce yaptığı sağlam oyunlardan. Eh ne yapsınlar, kariyer, ev, araba gibi bayık

BİLGİ

Oyun: Sim Ant
Tür: Karınca kolonisi simülasyonu
Yapımcı: Maxis
Dağıtımçı: Maxis
Çıkış tarihi: 1991
Platform\ medya: Amiga/PC/Disket
İşletim sistemi: Windows 3.x

Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.geocities.com/seandlh/simant/>
<http://www.computerhope.com/games/games/simant.htm>
<http://www.the-underdogs.org/game.php?id=983>
Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://amiga.emucamp.com/simant.htm>
<http://www.dreamora.com/home/download.php?view.5>

şeylerle bir de sanal olarak uğraşmak isteyenler uğraşın. Sim Ant'ta ise asker karıncalarınız, kraliçeniz, bahçeye yayılan bir imparatorluğunuz var. İşte size mikro-kozmos!

Dahası oyunu farklı bir Sim yapan da bir hedef sahibi olmamız. O da önce bütün bahçeyi sonra da evin tamamını ele geçirmek! Sadece 2.5 MB'lık bir oyun için alın size tonla eğlence, neşeli grafikler, yenilmesi kolay aptal bir yapay zeka ama zor doğa koşulları ile hoşça vakit geçirin...

BOULDERDASH

Harala gürele!

Yıllar geçtikçe sayısız platforma taşınmış orijinal bir Commodore 64 oyunu! Oyun tarihinin mihenk taşlarından Boulderdash hızlı düşünmeye ve hareket etmeye dayalı bir oyun. Harala gürele devamlı kazarak giden adamımızla hazineleri avlayıp yaratıklardan kaçmalıyız. Kayaları itip aşağı yuvarlıyor, bizi takip eden canavarlardan böylelikle sağlam bir zamanlamayla kurtulabiliyoruz. Ayrıca tabii ki belirli sayıda elmas toplayarak bölüm çıkışını açmaya çalışıyoruz. Farklı hazineler ve engeller içeren oyun zamanının arcade oyuncusuna harita editörünün de katkısıyla



sınırsız oyun süresi sağlıyordu. Pacman kadar bağımlılık yapıcı! Tam anlamıyla eskinin klasik aksiyon oyunu, hemen hemen herkes ya bu oyunu ya da bir türevini oynamıştır. Kişia bir süre heyecanlanıp sonra "eeh ben filan oynamaya gidiyorum" diyebilir ya da nesne ile kaptırabilirsiniz. Bık bık bık bık...

Ali Güngör - galip@level.com.tr

BİLGİ

Oyun: Boulderdash
Tür: Aksiyon
Yapımcı: First Star
Dağıtımçı: First Star
Çıkış tarihi: 1984
Platform\ medya: Commodore 64
Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:

<http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/>
Nasıl ve nereden edinebilirim?

<http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/>

NASIL YAPILDI?

COUNTER-STRIKE

Efsaneler asla
kolay doğmazlar...



Counter Strike'in oyunculara yayılanan ilk ekran görüntüsü. Rezil bir model (kollar omuzlardan nasıl da cıckı) elinde Half-Life levyesi koşturuyor.

Öyle bir oyun düşünün ki bir grup amatörün el emeği göz nuru olsun, ancak başarılı bir yapılm için milyonlarca dolar döken büyük firmaların ürünlerini silip süpürsün. Internet üzerinde her yıl milyonlarca insan tarafından hiç durmadan oynansın, en yakın rakibiyle arasındaki fark inanılmaz boyutlarda olsun. Ve fikir babası genci sıradan bir mod yapımcısı olmaktan oyun endüstrisinden ekmek yiyeen bir tasarımcı statüsüne taşının. Hangi oyunundan bahsettiğimi biliyorsunuz.

Takvimler 1997 yılını gösterirken Minh Le, nam-i diğer "Gooseman", kendi halinde bir öğrenciydi.



AZ VE ÖZ BİLGİ

Şimdide kadar 17 beta versiyonu, 7 full versiyon çıktı. CS: Condition Zero X-Box versiyonu ve CS: Source ile birlikte toplam 27 farklı CS versiyonu çıktı.

Quake gibi sansasyonel oyunlar için mod yapımıyla ilgilenen, ancak oynadığı modların neredeyse hiçbirinden istediği tadı alamayan genç bir eleman ne yapar? Oturup yeni çıkan Half-Life üzerine kurulu yeni bir mod yapmayı dener tabii ki, en azından Minh Le için durum böyledi. Ama o fantastik silahlar ve oyun alanlarından sıkılmıştı, kafasında gerçek dünyadan silahlar, bunları kullanarak çarpışan gerçek dünya karakterleri dönüp duruyordu.

Minh Le fikirlerini dostu Jess Cliffe'ye aştı. Cliffe fikri beğenmişti ve elinden geldiğince yardımcı olmaya söz verdi. Valve'in Half-Life için SDK çıkarmasıyla beraber de çalışmaya başladılar. Le karakter modellemelerinden tutun da genel oyun tasarımına dek herşeyle ilgileniyordu. Cliffe ise program bilgisi zayıf olduğundan genel tasarım düşüncesel katkıda bulunuyor, onun haricinde modla ilgili web sitesini hazırlayıp oyna ilgi çekmeye gayret ediyordu. Uzun uğraşlardan sonra ilk sürümü dağıtıma hazır hale getirdiler.

Ne var ki ilk CS bugün bildiğimiz halinden çok farklıydı. En bü-

yük sorun bir türlü doğru düzgün çalışmamasıydı, ama yine de kendine birkaç yüz sağlam hayran bulmayı başaramıştı. Bu hayranlar arasından pek çok insan oyuna katkıda bulunacak ve gelişmesini sağlayacaktı. Ancak bu arada Minh Le öğrenmeye devam ediyordu ve aldığı en önemli derslerden birisi de bir işi doğru düzgün yapmak istiyorsanz kendiniz yapmak zorunda olduğunuz idi. Özellikle arkanızda büyük bir firmanın gücü yoksa gönülü katkıda bulunacak kişilere güvenmeniz zordu.

Ama bu da zamanla değişecekti. Geçen zaman içinde harcanan çabalar CS'yi oynanabilir bir oyun haline getiriyordu, üstelik hem bedava, hem de piyasada benzeri olmayan bir oyunu. Gün geçtikçe daha fazla insan CS oynuyor, CS'yi üzerine kurup oynamayı mümkün kılan ise gidip Half Life alıgorlardı. Tabii zamanla düşmesi gereken Half Life satışlarının sırf bu yüzden devamlı yüksekte seyretmesi Valve yöneticilerinin gözünden kaçmamıştı. Piyasada pek çok mod vardı ve bunlardan biri de üzerine kendilerinin de emek sarfettiği Team Fortress idi. Ancak CS onlara sıfır maliyetle dolaylı da olsa para kazandıryordu. Nitekim en sonunda tasarımcıları ile anlaşarak oyunun isim haklarını satın aldılar ve onları da büyülerine kattılar.

Pek çok insan Valve'in CS ismi-

nı satınmasına karşı çıktı, Minh Le açıkça amatör oyunculara ihanetle bile suçlanacaktı. Ama CS piyasaya tam sürüm oyun olarak sürüldüğünde bile satmaya devam etti, çünkü Valve bu markayı ayak tutmak konusunda çok ciddi bir yarışma girmiştir. Ancak felaketler de eksik olmuyordu, başı başına bir oyun olması planlanan Condition Zero'nun üç yapımcı değiştirmesi ve sonunda yarı yamalak piyasaya sürülmüş CS ismine gerçekten de gölge düşmüştü. Yine de oyun ilgi çekmeye devam etti. Öyle ki Valve uzun süre üzerinde çalışıklarını TFC'yi bile sürmen altı edip kaynaklarını CS'nin yeni sürümleri üzerine yoğunlaştırmayı seçti. Half-Life 2'nin çıkışıyla beraber gündeme gelen Source grafik motoru Counter-Strike'a da yeni bir hayat verecekti.

Counter-Strike basit bir mod olarak başlamıştı hayatına, ama geçen zamanla birlikte oyun dünyasının modlara ve mod yapımcılara çok daha ciddi bakmasına sebep olacaktı. Ayrıca multiplayer oyunları dünyasının şeklini de kökten değiştirecek, yapımcılara yeni bir yön gösterecekti. Ve tüm bunların sebebi içinde işin tabancaları olmayan bir oyun oynamak isteyen genç bir oyuncunun eseri olarak oyun tarihine gececekti.

_M. Berker Güngör



LEVEL C

DEMOLAR

TRACKMANIA SUNRISE
CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
WIK AND THE FABLE OF SOULS
ROCKETBOWL
OASIS
CHAMPIONSHIP MANAGER 5
PROJECT SNOWBLIND

FULL OYUNLAR

DUO
DUOTRIS
LIQUISITY
MONO
NEVERBALL
SANDBOX OF GOD

VIDEOLAR

PUSU
GOD OF WAR
JADE EMPIRE
TEKKEN 5
THE CITY OF METRONOME

EXTRALAR

CODENAME PANZERS EK HARITA
CS SOURCE STALKER HARITASI
MAFIA: CITY OF LOST DREAMS MODU
THE SIMS 2 HACK SCANNER
MASAÜSTÜ RESIMLERİ

PROGRAMLAR

DEEP RIPPER V1.1
EASY RECORDER V5.0
FRAPS V2.5.2
HIJACK THIS V1.99.1
JV16 POWERTOOLS V1.5.0.274
LOGON STUDIO V1.0
MOVIE TRACK V3.3B
MS ANTISPYWARE V1.0 BETA
PASSWORD MANAGER V2.0.274
PICASA 2 V2.00
RADLINKER V2.030
RIVA TUNER V2.0 RC 15.3
STICKY NOTES V3.5
TAKECOLOR V6.0
TWEAK TC V6.0.3
UNIT CONVERSIONS 2000 V2.5
TOTAL UNINSTALL 3.01

TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ

DIVX 5.2.1 WINXP, WIN98
OGG CODEC
WM9 CODEC
GUARDIANKNOT CODECPACK 1.9
QUICKTIME PLAYER 6.5.2
MEDIA PLAYER CLASSIC



BLOOD RAYNE

Majesco

100 sayımız şerefine sizlere verdığımız Blood Rayne bir aksiyon oyunu. Yarı vampir (dhampir) olan Rayne'i yönetiyoruz. Oldukça atletik ve bir o kadar da seksi bir karakter kendisi. Ekrandaki açıklamaları takip ederek oyunu kurduktan sonra isterseniz ilk olarak oyunun eğitim, yani Training bölümünü oynayın. Böylece oyunun kontrollerine alışmış olursunuz.

Rayne gerçekte de çevik bir karakter. Hiç zorlanmadan havada yön değiştirebilir, kendisini burbu yapıp daha ileriye zıplayabilir veya elektrik tellerinin üstünden yürüyebilir (oyunun ilk bölgelerini geçmek için bunu bilmeniz gereklidir). Oyun boyunca belli düşmanları öldürünce kazanacağı yetenekler var. Bunlardan normal saldırı kombosunu güçlendirenler, Blood Rage (CAPS LOCK ile çalıştırılabilirsiniz) saldırısını güçlendirenlerin yanında Rayne'in dört farklı da görüş biçimi var: Hedefinizi ve canlıları gösteren görüş, zamanın inanılmaz yavaşılaşlığı ve uzak mesafeleri yakınaştıran görüşleriniz oyunda ilerledikçe yeteneklerinize katılacak. Tabii bir de normal görüşünüz var.

Oldukça güçlü olan sol fare ile yaptığınız kesici saldırının yanında, iki elinizde bir den taşındığınız silahları sağ fare ile ateşliyorsunuz. Oyunun başlarında silahları küçümseniz de, ortalarından sonra ve özellikle oyunun sonuna doğru her silahın kullanılacağı géri ve değerini anlıyorsunuz. Rayne cepheye taşımıyor, onun yerine 2 küçük, 2 orta, 2 büyük, bir de özel ateşli silahı aynı anda üzerinde bulunduruyor. Siz de bu gruplar arasında F veya R tuşlarıyla geçiş yapıyorsunuz. Enerjisini ekranda gördüğünüz özel düşmanlarına karşı ya en büyük silahlarınızı, ya da Blood Rage'ı kullanmanızı salık veririz. Blood Rayne çok zor bir oyun değil, ama animasyonlarındaki bariz kesiklikler yüzünden kontrollerini ilk başta yadırgayabılırsınız. Eğer zorlanırsanız dahi, kolay zorluk seviyesinde oyunu oynamaya devam edin. Ve eğer çok susarsanız, E tuşuna basın. Sonuçta siz bir vampirsiniz, çekinmeye gerek yok.:)

D İÇERİK

WIK AND THE FABLE OF SOULS

Reflexive Entertainment

Bu yılki IGF'de (Bagimsız Oyun Festivali) iki ödül birden kapan Wik, bir platform oyunu. Ama türüne birçok yenilik getiriyor. Wik yarı kurbağa, yarı insan bir garantiği yöneterek sevimli Grub'ları güvenliğine ulaşımak zorundayız. Wik Grub'ları ağızıyla tutabilir, tükürebilir, diliyle herjere tutunabilir ve gösterdiğiniz herjere ziplayabilir. Hoş grafikleri ve ilginç oynanışıyla Wik'i 60 dakika sonunda hala oynamak isteyeceksiniz.

SİSTEM: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 30MB HDD

LEVEL NOTU: 7 / 10



ROCKETBOWL

Large Animal

Şimdiye kadar bilgisayarda zevkli bir bowling oyunu oynamamıştık. Bunun nedeni hepsinin gerçek bowling'i ayınen yapmaya çalışmasımiş. RocketBowl ise bu spora yepeni bir boyut katıyor. Eğimli olukları, nitrolu topları ve farklı şekillerdeki bütün oyun alanında dolaşabilme imkanıyla Rocketbowl gerçekten çok eğlenceli.

SİSTEM: 600Mhz CPU, 128MB RAM, 8MB GFX

LEVEL NOTU: 8 / 10



OASIS

Firstplay

İlk versiyonu birkaç yıl önce çıkan Oasis hem zeka hem de bir strateji oyunu. Mısır'ın yeni hükümdarı olarak topraklarınızı gezmel, ordunuzu çoğaltmalı ve barbarların saldırısına karşı Mısır'ın şehirlerini yollarla birleştirmelisiniz. Aslına herhangi bir türe tam olarak sokulamayacak Oasis'in başında zamanın nasıl geçtiğini anlamayacaksınız

SİSTEM: 600Mhz CPU, 128MB RAM, 12MB HDD

LEVEL NOTU: 9 / 10



Haziran
ayında Level
DVD'li versiyonu
bayilerde bulabilirsiniz.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktıgıını.
- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünden TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kuraarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

SÜRÜCÜLER

VIA 4IN1 4.55
FREEDVD CODEC

YAMALAR

BROTHERS IN ARMS 1.03
SID MEIER'S PIRATES 1.01
REPUBLIC COMMANDO PATCH1

HOT SHOTS

AURORA WATCHING
CODENAME PANZERS 2
COLD FEAR
COSSACKS 2
CROSS RACING CHAMPIONSHIP
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
GHOST RECON 2
HITMAN: BLOOD MONEY
INDIGO PROPHECY
JUICED
MASHED: FULLY LOADED
MOTO GP 3
ROLLERCOASTER TYCOON: SOAKED
SETTLERS V: THE FOG REALM
SNIPER ELITE
STILL LIFE
STUBBS THE ZOMBIE
SUDEKI
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
THE DAY AFTER
THE REGIMENT
TIMESHIFT
TWILIGHT WAR
WARHAMMER 40.000: WINTER ASSAULT
WOLFSCHANZE 1944
WORLD AT WAR
ZOMBIES

CD'NİZDEN FAYDALANIN!

Shareware oyunlar da güzeldir

Unutmayın ki LEVELCD ve DVD'lerindeki demoların arasına sıkışmış shareware oyunları da özenle seçiyoruz. Doom 3'e, Half Life 2'ye alışınız diye, kısıtlı bir alan da çok iş başaran bu oyunlara sakin burun kıvırıp geçmeyin. Gerçekten eğlenceli ve en iyi olanların size ulaşmasına özen gösteriyoruz çünkü. Genellikle bir saat kısıtlı kullanım süresi olan bu oyunları beğenirseniz hemen satın alarak oynamaya devam edebiliyorsunuz.

Shareware oyunlar, oyun yapımcılığına başlamak isteyenler için de iyi birer örnek aslında. Bu oyunlardan örnek alarak ufak çaplı oyun projeleri geliştirebilirsiniz. Sonuçta, koşmaya başlamadan önce yürümemi öğrenmek gerek. Bu nedenle bu ay demo CD'mizde yer alan 3 shareware oyunun kıymetini bilmeniz açısından küçük incelemelerine yer vermek istedik.

E3 Geliyor!

Bu yıl E3 biraz erken yapılmacağından, Mayıs'ın ortasında Los Angeles yolcusuyuz. Ama bu yılın en büyük oyun olayı ile ilgili düşüncelerimizi taa Temmuz sayısında yazmaya başlamayacağız. Fuarı günü güne takip eden editörlerimiz izlenimlerini L.A.'den yazmaya başlayacak, siz de E3'ü bir ay erken okumaya başlayacaksınız! Müthiş oyunlar silsilesi geliyor.

Stronghold 2, Empire Earth 2, Star Wars: Episode 3, Pariah, Midnight Club 3, Bard's Tale, Commandos 4, Gotfather, Copolla, Kim Basinger falan filan da...

...Level'a yine bir şeyler oluyor.



Level CD ve DVD'li versiyonuyla 1 Haziran'da bayilerde

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr
VefaBayin Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr
LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Göker Nurbeyler grnbeyler@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr
Mustafa Yılmaz mustafa@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr

Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü Gülcen Bayraktar
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
VefaBayin Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikleri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayı
4. Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38
Matbaa Sahibi Hasan Sarı
Dağıtım DPP A.Ş.
Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş
VefaBayin Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr
Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yayıgin, süreli, aylık.

