

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

72^{SAV} CD

MÜKEMMEL BİR MODİFİKASYON
HALF LIFE: NATURAL SELECTION VE
ROCKET CROWBAR BOT

7 PC DEMOSU
IMPOSSIBLE CREATURES / PLATOON /
ROLLERCOASTER TYCOON 2 / ...

LEVEL

OCAK 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 01 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

SILENT HILL 2

Playstation 2'nin en iyi korku oyunu artık PC'de

Eski klasiklere yeniden hayat üflemenin yollarını açıyoruz

EMULASYON HAKKINDA HERŞEY

ÖZEL İLK BAKIŞ

DOOM 3

COMMAND & CONQUER

GENERALS

Cıkmasına 1 yıl kala Doom 3'ü, 3 ay kala Generals'ı ele geçirdik,
oynadık ve yazdık.

KİBRİS FİYATI: 5.500.000 TL.



9 771301 213116

editörden

mesela...

- Efendim...
- Ne var Nöron?
- Efendim, sağ akıcığer lobundaki problem kontrollümüzden çıkmak üzere.
- İsyancı mı?
- Korkarım öyle, efendim.
- Kötü. Kullanıcı böyle devam ederse 3 ay sonra dükkânı kapatmamız gerekebilir.
- Enzim için emir verelim mi efendim?
- Evet, ama önce "Bilincaltı"nı çağır. Kullanıcıyı motive etmesi gerekiyor.
- Emredersiniz...

O sırada dışarıda....

- Selam... Evet, benim... Evet, gecenin dördü olduğunu farkındayım. Özür dilemek için aradım... Bilmem, içimden geldi...

Zamanın akıp gittiği bu gerçeklikte, anlık kendini kaybetmelerin tüm yaşamımızı nasıl etkileyebileğini unutuyoruz bazen. Kaçış yollarımızı tıkamaya olan korkumuz sariyor tüm benliğimizi, bir süre sonra kaçmak bile istemiyoruz. İşte yeni bir yıl daha, yeni umutlar ve dilekler. Keşke artan rakamlar değil, insan sevgisi olsaydı. Herşeye rağmen, yeni yılınız kutlu olsun.

Yeni sayımızda sizler için özel birkaç sürpriz hazırladığımızı ilk olarak benden duyun istedim (kapığı hiç görmemiş gibi yapın şimdilik, sürprizimiz bozulmasın). Hepinizin ele geçirmek için dellirdiğine adım gibi emin olduğum, ama daha uzunca bir süre göremeyeceğiniz Doom 3'ü oynamaya fırsatımız oldu bu ay. Bu fırsatı değerlendirdip beklenenlerimizle elimize geçenleri karşılaştırdık ve sizlerle paylaşıyoruz. Aynı zamanda eskiye rağmen arttırap, bit pazarlarına (bizim sektörde "Abandonware" deniyor gerçi) nur yağıdırıracan Emulatorler ve oyunları hakkında bir dosya konumuz var sizler için.

Bu arada söylemeden edemeyeceğim, bu aydan itibaren işinin üstüne iki editör daha katıldı aramıza. Gamepro dergisindeki konsol oyunları incelemelerinden tanadığınız Tuna Şentuna Playstation 2 incelemeleriyle aramızda. Türk fantazya ve bilim kurgusunun nabzını tutan Lost Library'nin Genel Yayın Yönetmeni Ali "Ningauble" Aksöz de "Hayalet" suretiyle bizimle attık.

O kırmızı kapıyı açacak kırmızı anahtarları bu sayfalarında bulamayacaksınız. Ama arayısunızı biraz "es" verebilirsek ne mutlu bizlere.

Genel Yayın Yönetmeni
Sinan Akkol

BA-2

Go-Khan

Kasedemin

Sin-None



editörlerin gizli hayatı

Tür:	Platform – Survival Horror
Multiplay:	Hemen her fırsatta
Min. Sistem:	Bir hırka, bir lokma
Öner. Sistem:	Zamanında gelen yazılar, milkshake, ev
Artılar:	"Mülayim Mario" oyun atmosferi ile "Silent Hill" tarzı gerilimin mükemmel uyumu, oyuncuya adapte olan doğal zeka, düşük sistem gerekliliği.
Eksiler:	"Mülayim" ile "Korkutucu" arasındaki geçişleri kendiniz belirleyemiyorsunuz, grafikler çok eski, ofiste çok fazla yer kaplıyor, sıkıcı senaryo, müzikleri 2Bog II: Quest for the Holy Pillow'dan kalıntı.
Son Karar:	Ideal gül gibi patron, ama hiddetlenme anlarını dikkat Hiddetli böbümleri geçemezseniz "Whooper & Milk Shake" yamasını yükleyin. İşe yaramayabilir, ama dikkat Erol Taş
Alternatif:	LEVEL NOTU: 78

Tür:	Bambaşka!
Multiplay:	Mitoz bölünme eşliğinde
Min. Sistem:	Bilgisayar, ameliyat masası, narkoz, neşter.
Öner. Sistem:	Bilgisayar, ameliyat masası, narkoz, büyük bir neşter, kurbaga
Artılar:	Zeki, yakışıklı, efendi, iyi huylu, ayrıca doktor!
Eksiler:	Hafif çatlaklı, ama çekilmeyecek kadar değil. Go-Khan ile yapışık olmaları da kabası.
Son Karar:	Her eve lazımlı!
Alternatif:	Dr. Doom
LEVEL NOTU: 89.99	

Tür:	CFRPTSG
Multiplay:	Delicesine bir tutkuyla
Min. Sistem:	Masa, sandalye, çenesine dayanabilecek bir dinleyici
Öner. Sistem:	Masa, rahat bir sandalye, çenesine dayanabilecek birkaç dinleyici.
Artılar:	Zeki, konuşan, iyi huylu, ayrıca bilgisayar müyendizil Çenesi bir ağıldı mı kapanmak bilmez, çabucak küşüp tribe girer. Bir de BA-2 ile yapışık olma hadisesi var ki bambaşka bir olay!
Eksiler:	Çok fazla seçim şansınız yok, BA-2 ile aynı pakede dahil olarak geliyor. Bak gene küstü!
Son Karar:	Cahve makinesi
Alternatif:	LEVEL NOTU: 89.99

Tür:	Guzz... Alo?
Multiplay:	O da ne?
Min. Sistem:	PSOne, Aklı başında bir okul hayatı ve özel hayat
Öner. Sistem:	PS2, Xbox, Gamecube, kaldıysa diğerleri de. Aklı başında bir hayatı olmasa da olur
Artılar:	Keskin bir zekaya sahiptir, karşı cinse miknatıs etkisi yapar. Yazlarını iyi yazar, kılık yarmadan bırakmaz bu konuda.
Eksiler:	Kılık yarması herkesten 10 gün fazla sürer. Bir GYY'nin kabusu olabilir. Yazısının gelmesini beklersiniz, beklersiniz, bekler zzzz...
Son Karar:	Uzaktı olması sağlığı açısından iyidir. Yoksa her ay sonunda ölüm tehlikesi içinde olacaktır.
Alternatif:	Olagan Şüpheler DVD'si (ikisini yanına koyduğunuzda, DVD'nin bir yazısı zamanında teslim etme ihtimali daha fazladır).
LEVEL NOTU: Kırık	

HABERLER

7TH GUEST PART III: THE COLLECTOR

LUNNY INTERACTIVE

7th Guest serisi devam ediyor... En iyi gerilim-adventure oyunlarından biri olan 7th Guest'in yeni versiyonunun ismi The Collector. The Collector, 7th Guest serisinden daha farklı bir çizgiye hazırlıyor. The Collector'daki en çarpıcı yenilikse, oyunun artık saf bir adventure olmasına. Bunun anlamı şu: Yeni oyun aksiyon sahneleri de içerecek. Tabii ki yine adventure materyalleri ağırlıkta olacak ve birbirinden zor bulmacalarla uğraşacaksınız, ancak oyunun bazı yerlerinde kılıçınızı kullanarak savaşacaksınız (Monkey Island 3'ün başında, korsan teknelerini vurdugunuz sahneyi hatırlayın. The Collector'da da bu tip aksiyon sahneleri olacak, tabii ki bir enerjiniz yok, sadece o kareyi siz kontrol edeceksiniz). Bunun yapılmasındaki amaç ise



oyuncuyu daha fazla oyunun içine çekmek ve gerilimi artırmak.

Gelelim oyundaki bulmacalara... Lighthouse ve benzeri adventure oyunlarında olduğu gibi, The Collector'daki bulmacalar da gereğinden fazla zor ve karmaşık olacak (Zaten 7th Guest serisindeki bulmacalar da çok zordur). Dolayısıyla bir bulmacaya en azından bir saat uğraşmanız gerekecek.

SPELLBOUND'DAN BİR OYUN DAHA!

Desperados'un yapımcısı Spellbound, 1930'lu yılların Amerika'sında geçen yeni bir oyunun yapımının çalışmalarına başladığını duyurdu. Oyun Desperados gibi Commandos tarzı bir oynanışa sahip olacak ama Mafia'daki gibi mekanlarda geçecek.

TRIBES 3 GELİYOR!

Dynamix, şimdilik haber olarak yalnızca bunu veriyor: Yeni Tribes için yesil ışık yakıldı! Oyunun adı bile farklı olabilir. Oyunla ilgili başka bir ayrıntı yok, ama elimize başka bilgiler ulaştıkça sizlere aktaracağız.

HOT LEVEL

TV PROGRAMI YAPIYORUZ!

En sonunda bizden uzun süredir istediğiniz projeyi gerçekleştiriyoruz. Daha önce Best TV ile ortaklaşa gerçekleştirdiğimiz Games Special Weekend'leri hatırlarsınız. Sizlerden çok olumlu tepkiler almıştık. Programdan sonra devamlı olarak bir sürü email ve telefonla bize "bu program devamlı olsa, ne zaman devamlı bir program yapacaksınız?" diye sorup durdunuz. Zaten bizim aklımızda da böyle ufak şeytanlar dolaşıyordu. Bunun üzerine bizde nasıl olsada bir program yapacak diye düşünürken bir de baktık ki Hot TV'deki dostlarımız bunu zaten düşünmüştür. Bizde oturduk konuşduk ve sonunda ortaya HOT LEVEL çıktı. Hot TV (Eski den Best TV diye bilirdiniz) ile birlikte hafiften iki günü yayımlanacak bir oyun programına başlıyoruz. HOT TV yeni vizyonu ve imajıyla beraber çalışarak kaliteli işler ortaya koymayı争取mamız bir kanal. Program Pazartesi ve Cuma günleri saat 19:00-20:00 arasında

yayılacak. Sunucular ise editörlerimizden Burak Akmenek (yani bu haberi yazan şahsiyet) ve Hot TV'den Bora Oyacı olacak. Programda tüm oyun konsollarından yararlanacağız. Yani stüdyo içinde oyunla ilgili tüm donanıma sahip olacağız. Bu sayede yalnızca PC değil Playstation ve diğer oyun platformlarından da canlı olarak sizlere haberler sunabileceğiz, incelemelerde bulunabileceğiz. Böylelikle sizlerde birinci elden oyun incelemeleri izleyebilecek ve fikir elde edebileceksiniz. Ayrıca oyuncularla ilgili satın almayı düşündüğünüz donanımlar hakkında minik bir köşemizde olacak. Program son derece güncel olacağının en son "herşeyi" programda bulabileceksiniz. Programımıza telefon, email, ICQ kısacası hertürü iletişim aracıyla ulaşmanız ve katkıda bulunmanız mümkün olacak. Hot Level canlı yayın olağı için sizin yönlendirmeniz de mümkün olacak. Merak etmeyein herşeyin

dinamik olmasına dikkat edeceğiz.

Oyun fanatikleri olarak bir çok şeyin "fazlası" içinde olmamız sizleri korkutmasın. Hot Level profesyonel oyuncular kadar acemi oyuncuları da dikkate alan bir eğlence fırsatı olacak. Yeterli yabancı dili olmayan, süper sistemlerle oyun oynamayan, oyun dünyasına yeni yeni giren bir çok hevesli oyuncu olduğunu da biliyoruz. Aranızda çok sevdiği oyuncuları bir kaç defa daha oynayıp bitiren. Sıklıkla bir de hileyle oynamaktan hoşlanan, hatta bizim gibi rüyalarında dahi oyun oynayan oyuncular var. HOT LEVEL'da herkese yer var arkadaşlar. Oyun dünyası bundan sonra son derece zevkle seyredileceğiniz, dinamik ve son derece güncel dopdolu bir televizyon programına kavuşuyor. Dileriz dergimizi beğendiğiniz kadar Hot TV -Level ortak yapımı olan HOT LEVEL'ı da beğenirsiniz.

MISTMARE

SINISTER GAMES

Sinister Games şu sıralarda yeni bir RPG oyunu için çalışıyor. Mistmare Orta Çağ'da geçen fantastik bir RPG. Mistmare'de diğer RPG oyunlarındaki gibi farklı farklı karakterler seçme imkânınız yok. Oyunda sadece Isidor (insan) adındaki bir kişi kontrol edeceksiniz.



Mistmare bir RPG oyunu olmasına rağmen çok fazla aksiyon içeriyor. Yani oyunun yarısından fazlası karşınıza çıkan yaratıkları vurmakla geçecektir, ancak karakterinizi geliştirmeden RPG oyunlarında pek alışık olmadığı yollar izleyeceksiniz. Mesela biraz güç kazanmak istiyorsanız demirciye gidip orada çalışmanız, bilgİNizi artırmak istiyorsanız da kitap okumanız gerekecektir.

Mistmare'de; değnek, kılıç ve balta gibi saldırı amaçlı silahların yanında kendinizi korumak için de birçok silah kullanacaksınız. Mistmare'de No One Lives Forever 2'nin de grafik motoru olan Lithtech kullanılıyor. Bu da grafiklerin oldukça detaylı ve kaliteli olacağı anlamına gelmektedir. Sinister Games 14.yüzyıl mimarisini korumak ve en iyi şekilde yansıtmaK için de oldukça uğraşmaktadır. Son olarak: Oyun gerçek zamanlı olarak ilerleyecek. Yani oyunu oynarken bir anda hava kararacak veya aydınlanacak. Firma yakın bir zamanda oyun için bir çıkış tarihi verecek.

HANNIBAL

ARXEL TRIBE

Hemen oyunu yapılmayan filmleri sayalım: Schindler'in Listesi (belgesel olabilir, kamerayı kontrol edebilirsiniz, zebra olabilirsiniz), Beethoven'in Hayatı (piyano çalabilirsiniz) ve Titanic (gemisi batabilir, Leonardo uf olabilir veya balık olabilirsiniz).

Hannibal'ın konusu filmiyle hemen hemen aynı. Oyunda Kızıl Ejder'de ve Hannibal'da bulunan karakterlerin neredeyse tamamıyla etki-ileşime girebileceksiniz (Barney Clark, Paul Krendler, Sammy vs). Tabii ki konu, filmle tamamen paralel değil. Yani oyun içinde Hannibal serisinde olmayan birçok olayla da karşılaşacaksınız. Yapacağınız işler ise oldukça gerilimli olacak. Mesela seri katil Buffalo Bill'in elinden



Catherine Martin'i kurtarmaya çalışacaksınız. Unutmadan, Hannibal Lecter de oyunda karşılaşacağınız karakterler arasında... (Lecter'in yanına giderken kafanıza bere takın)

Gefelim oynanışa... Aslında Hannibal tam bir FPS-aksiyon oyunu, ancak Arxel Tribe her şeyle aksiyonla sınırlı kalmamasını istemiyor. Hannibal'da aynı bir adventure oyununda olduğu gibi olayları araştırarak suçuların izini bulmaya çalışacaksınız. Dolayısıyla silahınızı çok az kullanacaksınız. Bunların dışında oyunu ilginç yapın bir şey daha var: Korku derecesi. Korku decentiz sağlığınız azaldığında veya zor bir durumda kaldığınızda artacak. Hannibal, 2003 yılının ilk yarısında geliyor.



SÖLDNER

WINGS SIMULATION

Yeni bir firmadan yeni bir taktik-aksiyon oyunu geliyor. Şurası kesin, Söldner'i diğer benzerlerinden ayıran çok fazla şey yok. Yani Spec Ops'da veya Rainbow Six'te ne varsa, Söldner'da da aynı şeyler olacak. Zaten yapımcılar da; Operation Flashpoint, C&C: Renegade ve Rainbow Six gibi oyunlardan esinlendiklerini belirtiyorlar. Buna rağmen birkaç ufak detay oyunu ilgi çekici yapıyor.

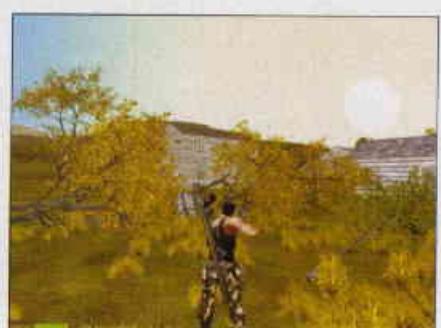
İlk olarak: Oyunda 50'den fazla araç bulunacak ve bu araçları kullanabileceksiniz (Çin ve

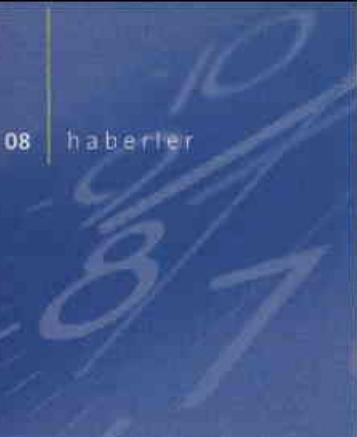


Rus araç-gereçleri). Bu da oldukça iyi bir sayı sayılmaktadır (himm). Söldner'in belki de en ilginç yanı oyunda tek bir harmanın bulunması. Harmanın boyutuysa 6500x3500 km. Oyun başından sonuna kadar Siberya'yla Alaska arasında bulunan Bering Sea adında bir yerde geçiyor.

Söldner için silahlarınızı ve teknik donanımlarınızı kombine edebileceğiniz bir sistem de geliştiriliyor. Bu sayede oyundaki silah sayısı da 50'ye ulaşıyor.

Söldner'in çıkış tarihiye şu anda belli değil.





PURGE FREEFORM INTERACTIVE

Online FPS, online strateji veya online RPG... Peki hiç online FPS-RPG oynadık mı? Hayır, oynadık (anlatım bozukluğu). Bunu farkeden Freeform Interactive de panik içinde online bir FPS-RPG oyunu için çalışmalarla başladı. Purge'da bilinen RPG oyunlarındaki her şeyi bulabileceksiniz.



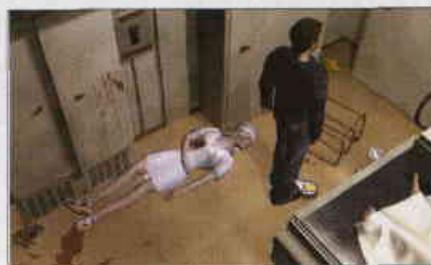
Buna karşın Purge'da diğer RPG oyunlarında olmayan birkaç şey bulunuyor. Mesele kendinizi korumak için barikat kurabileceksiniz. Oyunda seçebileceğiniz karakter sayısında oldukça fazla olacak (Android, Cyborg, Commando, Assassin vs). Tabii ki karakterlerin yetenekleri birbirinden tamamen farklı.

Purge, online bir RPG olmasına rağmen grafik açısından çok kaliteli olacak. Yapımcılar oyunun grafiklerinin en az Aliens vs. Predator 2 kadar iyi olacağını belirtiyor. Dolayısıyla oyunu akıcı bir şekilde oynamak için iyi bir sisteminizin olması gerekecek.

BLIZZARD TÜRKİYE'DE

Türkiye'de orjinal oyun bulmanın ne kadar zor olduğunu hepimiz biliyoruz. Ancak Esen Elektronik bu konuda çok önemli bir adım atıyor. Blizzard, Sierra, Knowledge Adventure, Black Label Games ve Universal Interactive gibi firmaların Türkiye dağıtım haklarını alan firma; Warcraft, Half-Life ve SWAT3 gibi kaliteli oyunların orjinalerini çok uygun fiyatlarla Türkiye'ye getirdi. Şimdilik firmaların listesinde çok fazla oyun yok, ama ileride yeni firmaların da dağıtım hakları alınacak ve çok uygun fiyatlarla satışa sunulacak. Oyunlar şimdilik; İstanbul, Ankara ve İzmir gibi şehirlerde ve alışveriş merkezlerinde satılıyor. Daha fazla bilgi almak için 0212 512 99 00-01'e telefon edebilir veya www.esenelektronik.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

MIDNIGHT NOWHERE BUKA ENTERTAINMENT



Son zamanlarda, Syberia ve Post Mortem gibi kaliteli oyumlardan sonra adventure piyasası artan işlem hacmiyle ilgi çekmeye başladı (borşa oynadım). Şimdi de Rus'ların en iyi oyun yapımcılarından biri olan Buka Entertainment yine bir adventure oyunuyla geliyor.

Midnight Nowhere, tam bir gerilim-adventure oyunu ve oldukça ilginç bir konuya sahip: Genç bir adam, kendisine geldiğinde bir hastane morgunda olduğunu fark ediyor. Adam, oraya nasıl getirildiği veya kim olduğunu hakkında en ufak bir şey hatırlamıyor. Morgtan dışarı çıkmayı ve hastane koridorlarında personellerin cesetlerini görüyor. İstediği tek şey bir an önce buradan çıkmak ve kim olduğunu bulmak. İlginç olan

seyse, kim olduğunuzu ancak oyunu bitirdikten sonra anlayabileceksiniz.

Tahmin edebileceğiniz gibi oyunun atmosferi çok bunalıcı olacak. Bunda, oyunun konusunu ve grafiklerin paniği oldukça fazla. Oyunda ayrıca çok fazla gerilim sahnesi de bulunacak. Bu da gerilimi artıran bir diğer etken.

Midnight Nowhere'de birçok kafa karıştırıcı ve zor bulmacacaya uğraşmak zorunda kalacağınız. Yani bu oyunu oynamak için iyi bir adventure fanatığı olmanız gerekiyor. Yapımcılar grafikler için Jazz&Faust'ta kullandıkları motorun aynısını kullanıyorlar. Bu da 3D karakterlere ve 2D arka planlara karşılık geliyor. Eh, ne diyelim. Midnight Nowhere'den korkan Buka Entertainment olsun! Bekliyoruz!



PROJECT BG&E UBI SOFT ENTERTAINMENT

Eklemsiz kahraman Rayman'in yaratıcısı Michel Ancel'den yine Rayman'e benzer bir oyun geliyor: Project BG&E. BG&E için bir platform-aksiyon oyunu diyebiliriz. Buna rağmen oyunun sadece 'platform' kısmı Rayman'e benzeyen. Bunun dışında yapacağınız şey savaşmak ve çok da zor olmayan bulmacalara kafa yormak.

Project BG&E oynanış olarak diğer platform ve aksiyon oyunlarından biraz daha farklı. Bunun nedeni de çarpışmalarda daha çok tek melerinizi ve yumruklarınızı kullanacak ol-

manız. Tabii ki birkaç silah da kullanacaksınız, ama asıl silahınız kendiniz olacaksınız.

Oyun için Jade adında yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Yazının sağındaki veya solundaki screenshot'lardan da anlayabileceğiniz gibi oyunun grafikleri hiç fena değil. UbiSoft özellikle ışıklandırma ve patlama efektleriyle çok uğraşıyor.

Project BG&E'in ne zaman çıkacağıyla beli değil. Belli olur olmaz, 130 sayfalık 'Project BG&E Ne Zaman Çıkacak?' dergisiyle çıkış tarihini bildireceğiz.



YÜKLENİYOR...



Driver 3



Syberia 2



KnightShift



Enter the Matrix

Uzun zamanızın haber almadığımız Driver 3'ün çıkış tarihi en sonunda belli oldu: 1 Mayıs 2004. E ama daha çok varmış!

Syberia'nın devamının çıkış tarihi 31-Ekim-2003 olarak duyuruldu. Yeni oyunda daha fazla aksiyon ve kafa patlatmanız gereken daha fazla bulmaca olacak.

Reality Pump'tan ilginç bir strateji oyunu... Tamamen 3D olarak tasarlanan KnightShift'te yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Oyunun çıkış tarihi ise 28 Mart 2003...

Shiny Entertainment'in geliştirtiği Matrix'in oyunu Enter the Matrix 30 Mayıs 2003'de geliyor. Çıkış tarihi dışında, oyun hakkında şimdilik elimizde herhangi bir bilgi yok.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi	Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
7th Guest Part III: The Collector	Adventure	Belli Değil	KnightShift	Strateji	28-Mart-2003
1914: Great War	Strateji	23-Şubat-2003	Kohan II	Strateji	Belli Değil
Abducted	FPS	Belli Değil	Kriz	Online Strateji	15-Şubat-2003
Adam Blaster	Aksiyon	Belli Değil	Lethal Dreams	RPG	Belli Değil
American Conquest	Strateji	14-Şubat-2003	Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
Anno 1503 AD	Strateji	7-Mart-2003	Lionheart	RPG	28-Mart-2003
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	28-Mart-2003	Master of Orion III	Strateji	17-Haziran-2003
Battlefield 1942: The Road to Rome	Aksiyon	7-Şubat-2003	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Battle Mages	Strateji	26-Eylül-2003 Yenil	Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	21-Mart-2003
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	Mercedes-Benz World Racing	Yarış	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Midnight Nowhere	Adventure	26-Eylül-2003
BloodRayne	Aksiyon	25-Nisan-2003	Midway: Naval Battles	Strateji	Belli Değil
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness	Aksiyon	26-Kasım-2004	Myst Online	Adventure	Belli Değil
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	1-Haziran-2003	Paradise Cracked	Taktik FPS	25-Nisan-2003
Championship Manager 4	Spor	21-Şubat-2003	Pax Romana	Strateji	29-Kasım-2002
Charr: The Grimm Fate	MMORPG	1-Mayis-2003	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Chaser	FPS	28-Mart-2003	Pro Beach Soccer	Spor	3-Mart-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil	Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Command & Conquer: Generals	Strateji	14-Şubat-2003	Quake IV	FPS	Belli Değil
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	22-Şubat-2003
Darkened Skye	RPG	28-Şubat-2003	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	20-Mart-2003
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	28-Şubat-2003	Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil	Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
DOOM III	FPS	Belli Değil	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Driver 3	Yarış	1-Mayis-2004	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Enter the Matrix	Aksiyon	30-Mayis-2003	Settlers V	Strateji	Belli Değil
Etherlords II	Strateji	Belli Değil	Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayis-2003
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	28-Mart-2003	SimCity 4	Strateji	17-Haziran-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Star Trek Elite Force II	FPS	28-Mart-2003
Far Cry	FPS	Belli Değil	Soldner: Secret Wars	Taktik FPS	27-Haziran-2003
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	Specnaz: Project Wold	FPS	Belli Değil
Freelancer	Simülasyon	28-Mart-2003	Spellforce: The Order of Dawn	Strateji	27-Haziran-2003
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	Syberia 2	Adventure	31-Ekim-2003
Ghost Master	Strateji	28-Mart-2003	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
GoldenLand	RPG	29-Mart-2003	Thief III	FPS	Belli Değil
Gothic II	RPG	21-Şubat-2003	The Great: Escape	Aksiyon	30-Mayis-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	The Sims Online	Simülasyon	14-Şubat-2003
Grom	RPG	7-Şubat-2003	Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	31-Ocak-2003
Halo	FPS	27-Haziran-2003	Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	28-Mart-2003
Hannibal	FPS	28-Mart-2003	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Hearts of Iron	Strateji	1-Şubat-2003	Unreal II: The Awakening	FPS	7-Şubat-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik	25-Mart-2003	Vietcong	FPS	28-Mart-2003
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	28-Şubat-2003	Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simülasyon	20-Şubat-2003	Wildlife Park	Strateji	30-Haziran-2003
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayis-2003	Will Rock	FPS	27-Şubat-2003
Impossible Creatures	Strateji	7-Ocak-2003	Worms 3	Strateji	Belli Değil
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	18-Şubat-2003	XIII	FPS	26-Eylül-2003

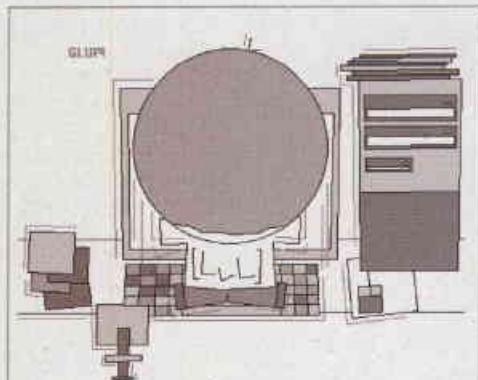
ofiste bu ay

Her şey yolundaydı



Hem Sinon Hem de Pakkol ola- boyusunca Impossible Creatu- bilme kapasitesine sahip olan res oynayan veya hukuk ekler yi- Sinon Pakkol bu ay Impossible Creatures oynayıp Puro Evolu- şın Sakir turnuvalarını kazan- mak suretiyle devamlı olmak kanalıyla "ekler" yedi. Bir ay miası vakit kaybetmeden bu

zavallı imkansız yaratığı yedi. Bu olaydan sonra hemen olay mahaline gelen Patu Hepgündel, Sekler Sinon'u kurtarmak rip Sekler oldu. Sinon'un Sek- ler olduğunu farkeden Levil ja-



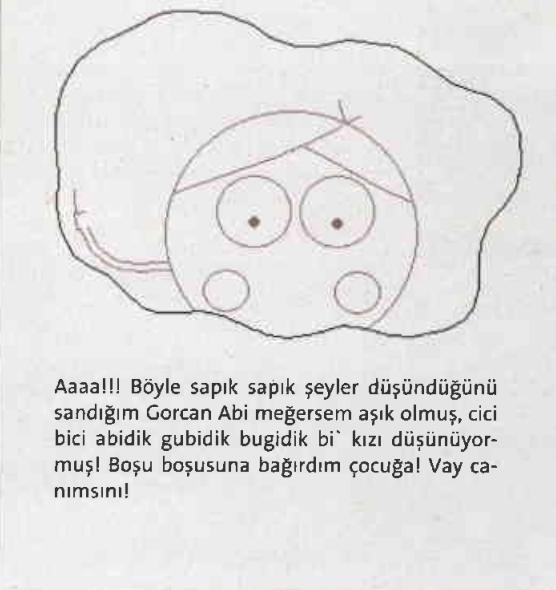
Koca kafalı editör Purak Pakmenek ise bu ay Mech Warrior oynarken kendisini oyuna çok kaptırıp glup diye monitöre yaptı. Bu olaydan sonra kafası çok acıyan Purak'ın yardımına çevre dergilerden değişik değişik Ecovit Biktim'lar koştu. Ecovit Biktim monitöre yapılan Purak'ı spatula aracılığıyla kazdı ve hemen akabinde kendisini boşuna yorduğu gerekçesiyle koca kafalı Purak'ı katlama yerlerinden yeniden yerine yaptırdı.



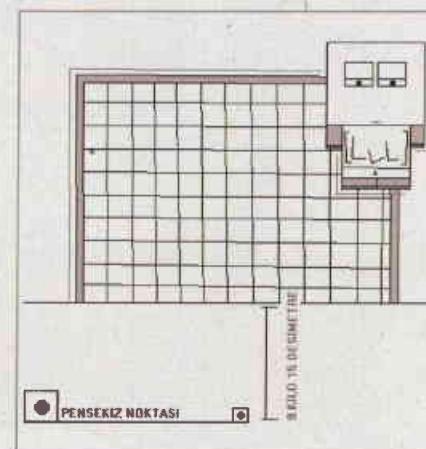
İşgal köşesini İşgal etmekle şey yapan Kımıl Zararlısı Gorcan Abi bu ay hiçbir şey yapmadı. Böyle ağaç veya hut ne bileyim halife gibi sabit duran Gorcan Abi kim- bilir yine ne sapıklıklar dü- şünüyor. Tipe bak tipe! Za- ten suratında bile meymen- net yok! Voy voy'muştı! Dur şimdı sorarım ben sana voy voy'u!!! Dur sen! Diğer kare- ye bi' geçeyim hele!



Bu ay hattından fazla Puro Evoluşun Sakir oyna- yan Firt Firt burun kırlaması geçirdi. Geymet'i parmakı yerine burnuyla kullanan Firt, bu geliş- me sonrasında en yakın hastaneye kaldırıldı. Ay- rıca Firt Firt yaptığı basın toplantılarında bir daha geymet'i burnuyla kullanmayacağını ve vay anasını belirtti.



Aaaa!!! Böyle sapık sapık şeyler düşündüğünü sandığım Gorcan Abi meğersem aşık olmuş, cici bici abidik gubidik bugidik bi' kızı düşünüyor- muş! Boşu boşusuna bağırdım çocuğa! Vay ca- nımsını!



Siyam Conk Erdim'leri Conk ilen Erdim ise bu ay karşılıklı olarak Pu- ro Evoluşun Sakir oynadılar. Karşı- liklı yapılan karşılaşmalar sonu- cunda Erdim adı verilen Levil yaz- rı Conk adı verilen Levil yazmaya- nını darmadağın etti. Kendisinin kübik çizilmesi konusunda tehdit savurmaya devam eden kübikler prizması Conk, Erdim'in şartları ka- nıyla 90'a takıldı. Bu arada, Conk'dan aldığı yeniliklerden son- ra konuyu saptırap Erdim'in Conk'la maç yaptığını ve onu yen- diğini uyduuran Firt Firt yurt dışına master yapmaya kaçı.



TOCA RACE DRIVER

İnanılmaz grafiklere hazır olun

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 28 Mart 2003

TÜRK YARIŞ

YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

WEB www.codemasters.com

"Yarış oyularındaki kaliteli çıkışları destekleyen son derece iddialı bir oyun. Gerçekçi sürüsü seven oyuncuların ilgisini çeker."*

Burak Akmene
burak@level.com.tr

Ben daha önce hiç bir Toca oyununu oynamadım. Oynayanları seyrettim ama hiç oynamadım. Fakat Toca Race Driver'in videosunu seyrettiğimde rahatlıkla ağızım bir karış açık kaldı diyebilirim. Oyun gerek grafikler gerekse müzikleri bakımından tek kelimeyle süper. Müzik demişken şunuda ekleyeyimki oyunun müziklerini Ash, Iggy and the Stooges, Thin Lizzy, Morceeba, Al Green ve Lynyrd Skynyrd gibi gruplar yapıyor. Varın gerisini siz düşünün. Oyunda gerçek hayatı yarış arabaları için kullanılan çarpma test sistemi kullanılmış. Böylelikle yapılan kaplamalardaki hasar modellermelerinin gerçeğe en uygun şekilde gerçekleşmesi sağlanmış. Aldığınız hasarlar yalnızca araç üzerinde görülmekte kalmıyor. Aynı zamanda arabanızdaki bölgesel hasara göre sürüşünüzü de etkiliyor. Kontrolünüz, en yüksek hızınız ve bu hızza çıkma süreniz değişiyor. Bu etkilerin ve hasar modellermelerinin hepsi gerçek yarış oyuncuları tarafından testten geçirilmiş ve böylelikle oyunun gerçeğe en yakın şekilde hazırlanmasına çalışılmış. Oyun da 42 adet lisanslı alınmış touring ve yarış aracı var. Ayrıca 38 adet uluslararası pist bulunmakta. Ayrıca Dünya çapındaki şampiyonallardan İngilteredeki Touring



aracınızı kendi sürüş tarzınız ve yol şartlarına göre ayarlamamanız mümkün.

Senaryolu yarış oyunu

Oyuncuyu oyunla daha çok bütünlüğe bilmek için oyuna minik bir karakter dizisi konulmuş. Böylelikle sanki bir kariyer yönettiğiniz hissi yaratılacak. Karakterler bir senaryo ile de desteklenecek. Oyun 5.1 surround ses sistemlerini des-

teklemesinin yanında başka bir sistemi desteklemesiyle asıl bombasını patlatıyor; Matrox Surround Gaming System. Yani eğer üç monitörünüz varsa ve bu sistem ile onları birbirine bağlanısanız oyunu tipki gerçek bir arabanın içindeymiş gibi oynayabileceksiniz. Eğer sizi bir rakibiniz solluyorsa (ya da sağlıyorsa) yanındaki monitöre bakarak sanki arabanızın yan camından baktıysa gibi onu görebileceksiniz. Tabiki bu yalnızca birisi sizi sollarken değil herzaman geçerli olacak. Yani yolda giderken yandaki manzara yan monitörlerden akacak. Şu monitör fiyatları biraz ucuzlasa sanırım herkes en büyük boyutlarından bir üçlü yapmak istecktir. Oyun yalnızca PC için değil PS2 ve Xbox içinde piyasaya sürülecek. Toca Racing Driver içerdeki bir çok ayrıntının yanında gerçekçi sürüş zevkini de sağlayacak. Sanırım araba yarışları daldında kıyasıyla bir mücadele başlamış durumda. Bu sıralar piyasaya çıkan ve bir kaçaya kadar çıkması beklenen oyuncuların hepsi çok yüksek bir kalite içeriyor ve daha fazlasını da vad ediyor. Kazanan kim olur bilemem ama oyuncuların bu işten çok çok karlı olacağı kesin. ☺



Car, Almanya'da ki DTM gibi 13 farklı şampiyonaya katılmanız da mümkün. Bir tek bununla da kalmıyor. Yarışmalar da 20 farklı rakiple kışkırtıcınız. Yarışmalar girmeden önce arabanızın tüm ayrıntılarını istediğiniz gibi değiştirek





S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

Chernobyl'den işil işil bir gülükük...

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 2003 YAZI

TÜRKİYEH FPS

YAPIM GSC

DAĞITIM Henüz belli değil.

WEB www.stalker-game.com

**RPG
özellikleri
taşıyan, dev
bir haritada
geçen,
sıradışı bir
FPS projesi
daha!**

**Avuçlarımız
kaşınıyor!"**

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Chernobyl patladığı zaman etrafa öyle sağlam, öyle tatlı bir radyasyon saçtı ki, hmhhhhh, bu kadar olur! Parmaklarınızı yersiniz! Yayınlanan radyasyon döküntüsü haritalarını hatırlıyor musunuz? Ya dönemin sağlık bakanını ince belliden çay yudumlarken gösteren fotoğrafları? Hoş, sonradan o çayın ithal olduğu ortaya çıktı. Peki doğan pek çok hılkat garibesi yaratığı, mesela çift başlı ineklerin resimlerini hatırlıyor musunuz? Hayır? Fallout sandığınız kadar "kurgusal" bir oyun değil aslında, biliyor musunuz? Hayır, hem de hiç değil.

Stalker konusunu işte bunlardan alıyor, yani Chernobyl ve radyasyondan. Çift başlı öküzlere yer verirler mi bilemediğim tabii, ama vermeseler ne olur ki? Onun dışında kalan hemen her şey olacak bu oyunda. Ama belki konuyu baştan anlatsam daha iyi olacak. Yakın gelecekte bir zamanda Chernobyl nükleer reaktör kompleksinde büyük bir patlama daha olur. Bu iki şeyin göstergesidir. Öncelikle insanların ne akıllanmaz, ne embesil yaratıklar olduğunu. İkincisi de dünyanının sonunu. Yani belki.

Bu yeni patlama seneler evvelki ilki gibi sadece etrafa radyasyon yaymakla kalmaz. Chernobyl etrafında bir anda tu-

haf, akıl almadır özellikler gösteren bir bölge oluşur. Burada topraka cehennemvarı değişimler gözlenmekte, insanların cansız cesetleri gözlerinde tuhaf bir pırılıtıyla amaçsızca etrafta dolasmaktadır. Bununla kalsa iyidir, bu bölgeye giren az sayıda insan geri dönenbilene inanılmaz olaylardan, tuhaflıklardan, yaratıklardan bahsederler. Hatta birkaçı yanlarında ne olduğu belirsiz, dünya dışı gibi gözüken nesneler getirirler. Tabii ordu burayı çembere alır, bilimadamları olup bitenleri gözmeye çalışır. Ama bir yandan "Bölge" değişmekte, genişlemekte, sanki çok öte bir zekanın idaresindeyim gibi tuhaf bir canlılık sergilemektedir.

runların yakın gelecekte çözüleceğinden ümitlerini kesmişler, böyle bir durumda oraya dalabilecek yağmacıların varlığını pek yadırgamadıklarına göre. Ama herhalde olay burada olsa bizimkilerin de tavrı farklı olmazdı.

Ah evet, yanlış duymadınız, Ruslar de-



Karanlıkta parlayanlar...

İşte tüm bu hengamenin ortasında bir avuç insanın aklındaambaşka bir fikir vardır. Bölgenin derinliklerine girmek, biraz keşif yapmak, biraz macera yaşamak ve belki para edecek bir nesneye giri dönmek. Herhalde Ruslar ekonomik so-

dim. Bu oyun da oradan geliyor. Gerçekten de bu adamlar oyun endüstrisinden ekmeğ kazanmayı iyice kafaya koymuşlar gibi görünüyor, değil mi? Ne diyelim, hehal olsun heriflere! Neyse, işte siz bu senaryoda STALKER denilen bu türden bir yağacı-maceracıyı canlandırırsınız. Oyun bir FPS, ancak bolca RPG özellikleri de içeriyor. Herseyden önce oyun alanı Chernobyl şehrini ve çevresini kaplayan tek bir dev haritadan oluşuyor. Size düşen burada dolasmak ve sağ kalmak. Başkalarıyla iletişim kurmak, çeşitli Questleri çözmek, yeni şeyler keşfetmek tamamen sizin ellerinize bırakılıyor. Bu esneklikte uygun olarak oyunun çok sayıda alternatif finali de var tabii.

Programcılar oyunda tamamen kendi grafik motorlarını kullanıyorlar. Ancak oyunun ihtişamı sadece grafikler ya da harita boyutuyla sınırlı değil, yapımcılar aynı zamanda çok gelişmiş yapay zekalar üzerinde de çalışıyorlar. Bölgenin içindeki envai çeşit karakterin ve yaratığın kendine has davranışları olacak, duruma göre de tavrı koyacaklar. Mesela dev lağım fareleri tek saldırım yerine sürüyü yardımına çağırıracak, çeşitli taktiklerle avlarına üstünlük sağlamaya çalışacaklar. Eh unutmayın ki burası tuhaf bir bölge, ve derinlerinde saklanan şeylerin gerçek yüzünü ancak çok çaba sarf ederek ortaya çıkarabileceksiniz. Doğrusu ilginç bir proje ve bitirilmesine de pek fazla vakit kalmamış. Doğrusu 2003 oyular açısından hayli bereketli gelecek gibi bir his var içimde, hadi hayırlı! ☺





KREED

Bundan bin yıl sonra...

ÇIKIŞ TARİHİ 28 Mart 2003

TÜR FPS

YAPIM Burut Creative Team

DAĞITIM Henüz belli değil. www.kreed3d.com

"Su katılmamış olacak gibi görünüyor. Belki GeForce 5 yerine bir Radeon 9700 edinmeli?"

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr



ca Legion insan ırkının ayrılmaz yoldaşı oldu. İnsanlar yüzlerce yıldızaya yayılırken, farklı ırklarla ittifak kurup ortak düşmanlara karşı cephe kurarken, her zaman oradaydılar. Üstün idealleri, seçme genetik özellikleri, yüksek ateş gücüne sahip silahlarıyla hep oradaydılar.

Ama orada olanlar sadece Legion değildi. Yüzyılların birikimiyle pek çok farklı grup, akım, inanc ortaya çıkmıştı. Bunnardan biri de galaksi haritalarındaki karanlık bir noktada yaşadığına inandıkları tanrıları tayıyordu. Karanlık nokta, haritalarda kırmızıyla işaretlenen, en vahşi ırkın bile uzak durduğu, yaklaşacak denli aptal ya da talihsiz her şeyi iz bırakmadan yutan o gizemli bölge. Ne yıldız gemisi kabılır, ne de kuyrukluydız. Ama yine de bazıları tipki kutsal bir hac vazifesini ifa eder gibi oraya gitdiyor, bilerek o yerde kayboluyordu. Evrende her zaman birkaç aptal olmalı herhalde.

Aspero ise oraya gitmiyordu. Yakının-

A slında Legion denen askeri organizasyonun ortaya çıkıştı tamamen dünyanın işgal sonucu, çaresizlikten olmuş bir olay. Genetik mühendislik ürünü bu insanlar, ellerindeki yüksek teknoloji ürünü silahlarla güneş sistemini o tuhaf işgalci ırktan kurtarırken, aslında tüm galaksinin kaderini değiştirdiklerini biliyorlar mıydı? Hiç sanmam. Ama son koz olarak ortaya çıktılar. Atilan son zar, edilen son dua, belki de verilen son nefes. İşe yaradı. Kılı payı, ama yaradı. Ondan sonraki 700 yıl boyun-

dan bile geçmiyordu. Sadece basit bir ticaret gemisiydi. Ve tüm Terran gemilerinde adet olduğu üzere, o gemide de bir Legion muhafizi vardı. Tabii kaptan bundan çok memnundu. Nasıl olmasın ki, bir Legion savaşçısı yanınızda olabilecek en iyi mütefekkirtir. Onun bile başa çıkamadığı bir şeye karşı zaten hiçbir şansınız olamaz. Ve sıradan bir Legion savaşçısı bile tek başına küçük bir koloniyi yok edebilecek denli sağlam donanır. İşte o yüzden o Legion savaşçısı Aspero ile uğuyordu. Tabii bunun

Aspero'ya ya da zavallı murette-

farkındalar. Ve hem bu açığı kapatmak için, hem de kendileri de iflah olmaz koridor fareleri olduklarıandan, bundan iki yıl önce Kreed üzerinde çalışmaya başlamışlar. Amaçları sadece bir FPS yapmak değil, amaçları zengin bir arka plan hikayesine sahip, geniş bir evrende geçen, etkileyici bir FPS yapmak. Bunun için üç temel unsuru ihtiyaçları olduğunu biliyorlar. İyi bir senaryo, etkileyici bir oyun evreni ve yüksek kapasiteli bir oyun motoru. Görünen o ki ügüne de sahipler.

Burut programcıları Kreed için X-TEND adını verdikleri bir oyun motorunu



batına pek faydası olmadı. Sonuçta uzayda saldırıya uğrayan ve motorları bozulan bir gemi sürüklendi. Bazen dost bir koloninin yakınlarına, Bazen de haritada kırmızıyla işaretlenmiş bir bölgeye...

Rusya'dan Sevgilerle...

Rusya son zamanlarda gittikçe artan sayıda oyuncunun çıktığı yer olarak biz oyuncuların ilgisini çekiyor. Aşında tüm ekonomik zorluklara rağmen, son yıllarda çok ciddi bir iç Pazar oluşturmayı başarmışlar. Niştekim Burut Creative Team birkaç yıllık geçmiş olan, ama gelecek vaat eden bir firma olarak bu pazarda adını duyurmayı başarmış. Kreed ile de tüm dünyaya açılmıştır. Firmanınlarındaki elemanlar Rusya'dan henüz iyi bir FPS'nin çıkmadığının

sıfırdan yazmışlar. Bu oyun motoru sadece grafikleri değil, yapay zeka ve ses gibi diğer ihtiyaç duyulan tüm işlemleri de yapabilecek kısımlardan oluşuyor. Resimlere bakarsanız oyunun grafik kalitesinin cidden yüksek olduğunu görebilirsiniz, öyle ki çoğu kişi Kreed'i daha şimdiden Doom 3 ile kıyaslamaya başladı bile. Ancak X-TEND grafik motoru daha ziyade Radeon işlemili grafik kartları için optimize ediliyor. Yaptırmalar Radeon 8500 serisi bir grafik kartının Kreed'i tam detay seviyesinde çalıştırma rahatlığı yeteceğini söylüyor. Bunun dışında bir diğer özellik Kreed'in daha ziyade kapalı ve dar mekanlarda gececek olması. X-TEND grafik motoru çok açık alanları kaldıracak bir yapıda hazırlanıyor, ancak yine de oyunda bazı açık mekanlar da olmayacağından emin. Ama bunların Unreal 2'dekiler kadar büyük olmayacağından emin. Oyunun çıkışmasına çok fazla bir süre kalmadı, kismetseümüzdeki yılın başlarında bin yıl sonrasında dünyasına bir göz atma şansımız olabilir. ☺

nu görebilirsiniz, öyle ki çoğu kişi Kreed'i daha şimdiden Doom 3 ile kıyaslamaya başladı bile. Ancak X-TEND grafik motoru daha ziyade Radeon işlemili grafik kartları için optimize ediliyor. Yaptırmalar Radeon 8500 serisi bir grafik kartının Kreed'i tam detay seviyesinde çalıştırma rahatlığı yeteceğini söylüyor. Bunun dışında bir diğer özellik Kreed'in daha ziyade kapalı ve dar mekanlarda gececek olması. X-TEND grafik motoru çok açık alanları kaldıracak bir yapıda hazırlanıyor, ancak yine de oyunda bazı açık mekanlar da olmayacağından emin. Ama bunların Unreal 2'dekiler kadar büyük olmayacağından emin. Oyunun çıkışmasına çok fazla bir süre kalmadı, kismetseümüzdeki yılın başlarında bin yıl sonrasında dünyasına bir göz atma şansımız olabilir. ☺



**"kamerayı
istediğiniz
yere
yaklaştırabili-
yor, döndüre-
biliyor, hatta
beğendiğiniz
korkutma
sahnelerini
kaydedip
arkanız
yaslanıp
seyrede-
biliyorsunuz"**

Batu & Gökhan
batuher@level.com.tr



GHOST MASTER

Hayaletlerin dokuzdan beşe çalışıklarını bilir miydiniz?

ÇIKIŞ TARİHİ 28 Mart 2003

TÜR Strateji

YAPIM Empire Interactive

DAĞITIM Sick Puppies

WEB www.empireinteractive.com



Bilgisayar dünyasında zaman zaman o kadar ironik olaylar yaşanıyor ki.. Düşünün oyun yapımcıları yillardır "en bir orijinal proje benim olsun, kimseciklere benzemesin" derdiyle yanıp tutuşurlar, bu uğurda kafa patlatırlar. Oysa gelmiş geçmiş tüm oyuncular arasında en büyük ilgiyi gören, her ek paketi satışlarında ilk sıralara yükselen "Sims", muhtemelen her bilgisayar oyuncusunun aklından bir kez geçirmiş olduğu bir konuya sahip. Hatta konuya sahip demek de doğru değil. Sims'in bir konusu bile yok ki! Sims tamamen bir gerçek yaşam simulasyonu. Amacı nedir derseniz, "Peki sen söyle, hayatın anlamı nedir?" diye sormazlar mı size! Belki de "bitirilmesi şart olan oyuncuların" arasında -yaşamı da buna dahil ederseniz- Sims'in başarısı, bitirme kaygısı yaratmayan tek oyun olmasıdır.

Bir ses duyduğun mu?

Ghost Master da, uzun zamandır duyduğum en ilginç konulardan birine sahip. İşin komik yanı, bir taraftan da Sims'e çok benzemesi. Ama ortaya Sims kopyası bir oyun çıkmamış, çünkü Ghost Master oyları tam ters yönden ele alıyor. Hatta "öteki taraftan" ele alıyor desek daha yerinde. Çünkü siz bir hayalet yöneticisini canlandırıyorsunuz. Tipki Sims'de olduğu gibi bir yerleşim birimi içinde kendi düzenlerini kurmuş ailelerle birlikte yaşıyor ama onların yaşamlarına doğrudan bir müdahalede bulunamaiyorsunuz. Yalnız emrinizde çalışan hayaletlerinizin yardımıyla onları korkutuyor, iğrendiriyor, kaçırıyor, bu arada da çeşitli görevlerinizi yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Oyunda yaptığınız tüm "korkutma seanslarının" bir amacı bulunuyor. Örneğin

aile fertlerinde birinin bodruma inmesini sağlayıp orada bulunan bir bedeni fark etmesini sağlıyor, bu şekilde yeryüzündeki işi bitmemiş, ruhu huzura kavuşturmayı bir hayaletle yardım ediyorsunuz. Ama işin en zevkli kısmı, bu amacınızı nasıl gerçeklestireceğinize kendiniz karar veriyorsunuz. İsterseniz telekinetik güllerle evin diğer odalarının kapılarını kapatabilir, isterseniz arkalarında küçük bir yangın çıkartıp ailenin bodruma koşmasını sağlayabilir, isterseniz çığlıklar atarak onları aşağı



klişe bir hayalet filmi gibi de düşünülebileceği. Öyle ki kamerayı istediğiniz yere yaklaştırabiliyor, döndürebiliyor, hatta beğendiğiniz korkutma sahnelerini kaydedip arkaniza yaslanıp seyredebiliyorsunuz. Oyunun renkli grafikleri de bu etkiyi artırıyor. Hem film-oyun kavramına duydugum yakınlık, hem de böylesi bir orjinal fikir üzerine kurulması nedeniyle Ghost Master birdenbire, yakında piyasaya çıkacak oyunlar arasında benim en çok merak ettiğim oluverdi. Korku, şiddet, Evil Dead, Blair Witch gibi ünlü eserlere göndermeler, ne ararsanız burada, üstelik ortada ölen filan da olmayacak, yalnızca ikinci sınıf filmlere özgü o matrak gerilim, çığlıklar ve koşturmaçalar!.. Hayalet avcıları izinden dönen kadar eğlence sırası onları derim! ☺

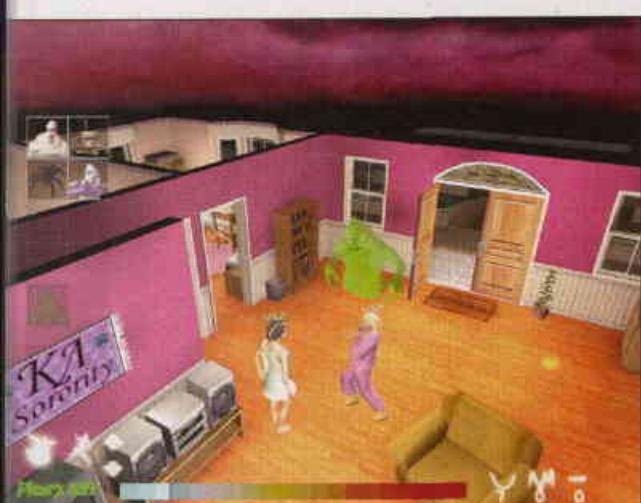


kaçmaya zorlayabilirsiniz. Başardığınız her görevde ve korkuttığınız her insanda "plazma" adlı gücünüz artıyor ve takımıza daha güllü üyeleri ve büyüler alabiliyorsunuz.

Lamba salladı gibi geldi de..

Ghost Master'ın bir diğer ilginç özelliği de karşılaştığınız insanların her birinin altı (tekrar edeyim, altı) duyularını da kullanabilmeleri. Yani sizin çıkardığınız sesleri, kokuları duyumsamaları dışında bazen varlığınıza da içgüdüsel olarak sezebiliyorlar. Her insanın her korkutma metoduna tepkisi de farklı şekilde oluyor. Örneğin kimini küçük bir yangın daha çok etkilerken, kimini korkutmak için böcekler daha etkili oluyor. Tabii siz oyunda güç kazandıkça rakiplerinize de zorlu hale getiriyorlar. Cadılardan ılgın bilim adamlarına, polislere kadar pek çok "insanoğlu" peşinize takılıyor.

Dikkat edilmesi gereken bir nokta da Ghost Master'ın yalnızca bir oyun değil,



STAR TREK: ELITE FORCE 2

Red Alert! All Hands To Battlestations!

Cıhaz Tarihi 28 Mart 2003

Türk FPS

Yayınlayıcı Ritual Entertainment

Düzenleyici Activision

Web gaming.star trek.com/games/eliteforce2



Cıhazı 2 sene fazla bir zaman olmasına rağmen, halen Elite Force kadar başarılı bir Star Trek oyunu daha yapılmamış değil. Bence bu iki gerçeğe işaret ediyor. İlk iyi bir oyun yapabilmek için Raven gibi özenle çalışan bir firmaya ihtiyaç olduğu. İkincisi ise Quake 3 motorunun ne denli esnek, kullanışlı bir yazılım olduğu. Üçüncü bir gerçek daha var aslında. O da işini gönül vermeden, çabuk para kazanmak için derme çatma yapan insanların hiçbir yere varamayacakları. Öyle olmasaydı bugüne dek yapılmış sayısız Star Trek oyunu çıkar çıkmaz çöpe gitmez, insanları Star Trek isminden soğutmadı.

Ama bu defa sahnede Raven yok. Elite Force 2 projesi en az onun kadar tecrübeli ve oturmuş bir firma olan Ritual Entertainment tarafından, yine Quake 3: Team Arena motoru kullanılarak yapılıyor. Ritual ismi ilk anda pek bir çağrılmış yapmadısa, o zaman Sin ve Heavy Metal gibi bazı oyunların onların eseri olduğunu söyleyip hafızanızı canlandıracım. Ayrıca her Star Trek oyununda olduğu gibi kaynak materyalini doğrudan film şirketinden alıyorlar. Ve her yerde bulunan Trek manyalarından onların arasında da birkaç tane var. Yani Elite Force emin ellerde.



Engage!

Belki fark etmişsinizdir, bu defa oyunun adında "Voyager" kelimesi geçmiyor. Bu neden sebebi Voyager dizisinin Amerikan televizyonlarında sona ermiş olması, haliyle yeni oyun da Next Generation çizgisine kayıyor. Canlandırdığımız karakter yine aynı, Alexander Munroe adlı seckin komandoduy yine gemi koridorlarında koşturacağız. Olay Borg gemisinde başlıyor. Burası



Voyager dizisinin sona erdiği nokta ve aslında ilk görev dizinin sonunda neler olduğunu, Munroe'nun nasıl Dünya'ya geri döndüğünün cevabını veriyor. Bundan sonraki bölümlerde kendimizi önce Starfleet Academy koridorlarında, sonra da Enterprise-E'nin mürettebat listesinde buluyoruz. Evet, kaptanım, kelloşum Jean-Luc Picard'ın Enterprise-E'sinden bahsediyorum. Maceralar maceraları kovalıyor ve siz kendinizi farklı dünyalarda, envai çeşit uzayıyla sıkı bir mücadelede içinde bulunuyorsunuz.

Elite Force 2 her şeyden önce ilk oyun dan çok daha uzun olacak, çok daha fazla bölüm içerecek. Ayrıca oldukça dallı budaklı bir senaryonun anlatıldığından da şüpheniz olmasın. Her ne kadar Raven'in oyunlarını sevsem de, adamların "oyun sunu" özürlü olduklarını inkar edecek değilim. Bu yüzden bir açıdan ikinci oyunu Ritual'ın yapıyor olmasına seviniyorum, bu benim daha dişe dokunur bir final görme umidimi canlandırıyor. Bunun yanı sıra hemen hemen aynı motorun kullanılmasına rağmen ikinci oyun grafik açıdan ilkinden biraz daha detaylı olacak gibi görünüyor,

ama tabii büyük bir mucize de beklememek lazım. Fakat Team Arena motoru çok daha geniş alanları destekleyebiliyor ve Ritual programcılar da bunu sonuna kadar kullanacaklar. Çoklu zaman etrafta ılerlemek için bulmacaların parçalarını aramak durumunda olacaksınız, bunun için de elinizde gelişmiş bir "tricorder" cihazı olacak. Tabii yeni silahları hiç söylemeyeceğim bile.

Make It So!

Bir oyun Quake 3: Team Arena motoru üzerine yapılır da hiç Multiplayer kısmından bahsedilmez mi? Doğrusu ilk oyun ülkemizde pek fazla oynanmamıştı, ancak Multiplayer kısmı hiç fena değildi. Sonradan çıkan ek görev paketi de pek çok Multiplayer seçeneği sunuyordu, ne var ki bu paket pek tutmadığında o seçenekler de arada kaynayıp gitmişti. İşte Ritual daha önce düşünülmüş tüm Multiplayer modlarını ve seçeneklerini alıyor, üzerinde kendi



fikirlerini de katarak ikinci oyuna dahil ediyor. Mesela bu yeni modlardan biri Assimilation denilen bir oyun türü. Bu aslında biraz Last Man Standing benzeri bir tür, ancak burada bir grup Borg karşı tarafındaki tüm oyuncuları asimile ederek kendine katmaya çalışıyor. Evet, "bir grup Borg" için tekil şahıs kullandım, farkındayım. Ama bu bir hata değil. Çünkü "Borglar" diye bir top luluğ yok, hepsi aynı bilinci paylaştığı için kendilerini tek bir şahıs olarak görürler. Tabii bunun dışında bir de kolay kolay gebermiyorlar. Hoş bir oyun modu olacak gibi görünüyor. Tahminen yeni yılın ilk yarısında onlarla kampa fırsatımız olacak.

“Daha büyük, daha renkli, daha heyecanlı, daha bol maceralı bir Star Trek FPS'si daha! Bu sene üniversitede hazırlananlara Allah sabır versin diyoruz!”



M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr





DOOM 3

"Bir oyundan fazlasını yapıyoruz... Korkuyu hissetmeniz için çalışıyoruz"

Todd Hollenshead - id Software

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



o ümitsiz –nedense “tanrılaşma hırsı” diysem geliyor bu duyguya- uzanış... İşte bunlardı bizim felaketlerimiz. Silahlarımıza kendimizi neredeyse yoketmiş olmamız bize ders olmadı, daha fazlası için sınırları parçalamaya devam etti. Ama şimdi öyle bir simri aştık ki, artık insanlık için geri dönüş yok.

Bu üste yaptığımız da tam olarak buydu. Mars'taki bu alelade kriterde, görünüşte sıradan bir araştırma üssü olan Phobos'ta diğer boyutlara açılan bir “yırtık” olduğunu ve bu yırtığı araştıracak ekibin başına gececeğimi haber verdiklerinde duyduğum heyecana şimdj lanet ediyorum. Diğer tarafta bizi bekleyen şeyler önemliydi. Bilim adına, insanlık adına önemli. “Obür tarafın” ne olduğunu şüphe etmedik bile. Aylarca uğraşının sonunda şalteri indirme vakti geldiğinde, içimdeki o sönük sesi dinlemeliydim... “Yapma!”

“Diğer Taraf”ın ne olduğunu bilmiyorum. Bizim boyutumuza ne kustumunu da. Bilim adamı dostlarım gözlerimin önünde

delirip, ruhlarına dokunan karanlıkla insan dışı “şeylere” dönüştüler. Birkaç dakika içinde şampanya patlatıp, başarımızı kutlayacağımız arkadaşları, saniyeler içinde kanımın peşine düştüler. Saklandım, ama nereye kadar...

Çığlıklar giderek azalıyor. Metale sürünen et sesleri, insan olamayacak şeylerin korkunç sesleri alıyor yerini. Karanlığın üssün her yerine sizliğini hissediyorum. Bana hala dokunmadılar. Artık umrumda da değil. Geriye kalan son insan olmak, korkunç bir şey. Çığlıklar... Kesildi... Ses-sizlik...

PC tarihini rahatlıkla “Doom’dan Önce” ve “Doom’dan Sonra” diye ikiye ayırabiliyoruz. Aşırı iddialı laflar etmemi sevmem. Ama şunu rahatlıkla söyleyorum: Bu dört harf, şu an PC’lerinizdeki oyunların Hollywood filmlerini aratmayacak, hatta birçok durumda aşacak görsel, anlatım ve ses zenginliğinde olmasının tek sebebidir. Milyonlarca insanın sırıbu oyunu oynamabilmek için PC aldığı düşünürseniz, bu

“Bilmeliydiğim, insan için çizilmiş bazı sınırlar olduğunu. Kontrol edemeyeceği güçlerden korunması için. Kendi iyiliğini düşünemediği için. Gitmememiz gereken yerler, icat etmememiz gereken teknolojiler, görmememiz gereken şeyler olduğunu bilmeliydiğim. Merakın o korkunç gücü, güce duyulan o sonsuz hasret, sonsuzluğa doğru



çok doğal. PC oyunları ile birlikte getīen PC teknolojisi artık inanılmaz boyutlarda bir eğlence sektörü ve endüstri haline geldi ve bunun tek, başlıca, biricik sebebidir Doom.

Daha 4 ay önce bir Doom 3 ilk bakışı yazdığımızı birçoğumuz hatırlıyor. Peki neden bu ay tekrar yazma ihtiyacı duyduk? Çünkü o yazıyı yazdığımızda Doom 3'ü görmemiştik. Şu anda ise görmekle kalmayıp, bizzat oynamış bulunuyoruz.

Nasıl mı? E3 fuarında büyük sükse yapan özel Alpha versiyonu bir şekilde başına sızmış durumda ve bize de uğramadan geçmedi. İddialara göre, E3 gösterimindeki bir teknisyen çaktırmadan Doom 3 Alpha versiyonunu dışarı çıkartmayı başarmış. Ama kafası çalışan birisi bu iddiaların fos olduğunu rahatlıkla anlıyabilir. Neden mi?

A- E3 gibi fuarlarda, özellikle Doom 3 gibi kritik oyunların kodları sırra saklanır. Kişি kırık bir stand teknisyonu hayatı bu kodlara ulaşamaz.

B- E3, Mayıs ayında yapıldı. Elimizdeki versiyon ise basına Kasım ayında sızdı. Eğer Doom 3 gibi bir oyunu çalıdysanız, dağıtmak için 5 ay beklemezsiniz.

C- En bariz sebep ise, E3'te gösterilen Doom 3 Alpha versiyon 0.01 idi. Elimizdeki ise Alpha 0.02 versiyonu.

Yani bu versiyon, kanımcı, id Software tarafından Doom 3 hakkındaki olumsuz iddiaları bastırmak için kasıtlı olarak sızdırıldı. Bu iddialar arasında, Doom 3'ün ekran görüntülerinin gerçek oyun içi görüntüler olmadığı, hatta E3'te 15 dakikalık gösterimin oyun içi görüntü değil, videolardanoluştuğu bile vardı. Ama bu sizinti, bütün iddiaları silip atıyor.

Doom 3'ü ilk gördüğünüz ana sizi hiçbir şey hazırlayamaz. Hiçbir şey. Şimdiye kadar gördüğünüz bütün FPS'leri unutun, "güzel grafikli" diye oynadığınız tüm oyunları da. Doom 3'ün grafikleri "gerçek". Karakterlerden tutun, çevre tasarıma kadar herşey beklenilerimin üstünde. Üstelik bu versiyonun daha "beta" bile olmadığını düşününce işin esas boyutu ortaya çıkmıyor.

Alpha demoyu anlatmaya geçelim. Bu arada hemen belirtiyim, bu "Demo" toplam 1.2 GB yer tutuyor! Yani bizi boşuna "Doom 3'ü CD'de

verin!" diye mail bombardımanına tutmayı. Hem illegal, hem de mantıksızlık olur bu.

Giriş videosu ve üç kısa bölüm olmak üzere dört bölümden oluşuyor demo. Giriş videosu da, oyundaki tüm videolar gibi, oyun içi grafiklerle yapılmış. Sinematografiyi ve müziğin eksiksizliğini saymazsa, Doom 3 grafik motorunun kalitesi, inanması zor ama, Diablo 2'nin ara videolarından daha iyi. Şimdi, Doom 3 Alpha 0.02'nin can alıcı bölümlerini anlatmaya başlıyorum.

Hazır değilim, hiç değilim

Oyun, Mars üzerindeki araştırma üssüne zoom yaparak başlıyor. Önce yörüngeye Mars'a, daha sonra Mars City, en sonunda da UAC araştırma laboratuvarı görüntüye geliyor. Nöbetten çıkan iki asker, üste tuhaf birşeylerin olduğundan bahsederken, dalga, gözlüklü ve kele olmasından bilim adamı olduğu şüphe götürmeyecek bir adam birisine çarpıyor. Özür dileyerek, önündeki iki askerin nöbet tuttuğu bir kapıdan giriyor. "Stabilizer Field" hakkındaki şüphelerinden bahsediyor kendi kendine... Hiç de teknik olmayan, radyodan gelircesine çizgili bir başka ses, düşüncesinin gereksiz olduğunu söyleyiyor... Bilim adamı birkaç düğmeye bastıktan sonra olanlar oluyor. Açılan bir boyut kapısından şeytanı bir surat belirliyor ve ağızından yanın karanlık ruhlar fırlıyor. Bu ruhlardan birisi, kapının önündeki askere enseden girince, asker gözlerimizin önünde bir zombiye dönüşüyor (kesinlikle herhangi bir oyunda böyle bir morph teknigi görmemişsinizdir). Daha sonra sırayla Doom 1'deki karakterlerin yeni jenerasyon halерini görüyoruz. İlk oyunda gorile benzeyen, ateş topları atan Imp'in yeni halini, bir bilim adamının lanetlenerek Archvile'a dönüştürüldüğünü ve en son olarak da bir Cyber-Demon görüyoruz. Video bitiyor...

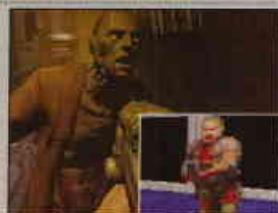
Gördüğümüz Yaratıklar

Lost Soul

İlk oyunda üstüne gelip sızcı isiran, Cacodemon'ların ağızlarından fırlayan kuru kafalar, Doom 3 demosunda sadece giriş videoosunda görünen bir korkunç bir bileşime dönüşmüş. Demonun ikinci bölümünün hemen başında birkaç adım atar atmaz, soldaki duvarı delip üstümüze saldıran bu yaratıktan kurtulmanın tek yolu, arkasındaki kutuların üzerine sıçrayıp kurşun yağırmaya başlamak.

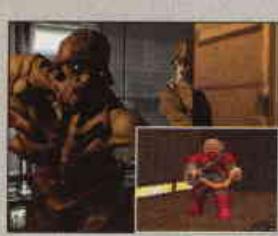


le hasar veriyorlar. Öldürmesi pek zor olmasa da, yerde kalmak gibi bir huyları yok. En az üç dört kez vurmanız gerekiyor bir daha kalkmayaçacaklarını garantilemek için.



Dönüşmiş Askerler

Zombilerden farkları ellerine geçirildikleri her silahı kullanabilecek kadar beyinlerinin olması ve yaşayan herşeye karşı duydukları nefret. Sağ kol yerine kirbaç gibi kullandıkları bir "uzantı" taşıyanlar ve sağ kolunda bir minigun taşıyanlar olarak iki varyasyonu ile karşılaşım... Pek hoşuma gittiler...



Pinky Demon

Doom'dan bu pembe, koca kafalı yaratıkları hatırlıyorsanız, Doom 3'te onları tanıymayabilirsiniz. Dört ayak üstünde giden ve vücudunun arka kısmı tamamen mekanik olan korkunç bir bileşime dönüşmüş. Demonun ikinci bölümünün hemen başında birkaç adım atar atmaz, soldaki duvarı delip üstümüze saldıran bu yaratıktan kurtulmanın tek yolu, arkasındaki kutuların üzerine sıçrayıp kurşun yağırmaya başlamak.



Pinky Demon (böyle bir adı olan bir yaratığın şirin olacağını bekliyorsanız çok yanlışsınız) ile ikinci karşılaşmanız ise, Doom 3'ün şimdilik kadar gösterilen en etkileyici kısmı. Üçüncü bölümün başında, yerde yatan bir ölünen bir odaya sürüklendiğini görüyor ve meraklısına yenilip içeriye giriyoruz. Kamera vücudumuza terkediyor ve araya demo giriyor. Duvarlardan yere kadar kan revan içindeki tuvaletin ortasında bir zombi yatıyor. Tuvaletin karanlık bir kösesinden yavaşça bizim mekanik-köpeklerden biri çıkarıyor ve adamımız köşenin arkasına saklanıyor. Pinky Demon yerdeki zombiya söyle bir kokladıktan sonra, yemeye başlıyor. Burada, grafiklerden çok ses kullanımının etkisi görülmüyor bence. Ayrılan etin, sıçrayan kanın ve yaratığın en ufak hareketinin bile ses dizayn

nının önemli bir parçası olarak ele alınmış olduğunu gördüm. Tabii, tuvaletin tepesinde sallanan ışığın her nesne üzerinde yarattığı gölgeler oyuncuları da etkileyici.

Bu demo, Doom 3'te birçok önceden hazırlanmış olay olacağını gösteriyor. Oyuncuya Doom'un atmosferine daha çok bağlamak için.

Imp'ler

İlk oyunlardaki gorile benzeren, hormur homur homurdanın ateş topları fırlatan ve düzinelercesini aynı anda indirebilmeniz Imp'ler, Doom 3'te korkunç olmuş. Yerde sürünerek ilerliyor, sonra ayağa kalkıp üzereğin alev topu atıyorlar. Ama en korkunç hareketleri, koridorun bir ucundan diğerine tek harekette ziplayabilmeleri –ki bu diğer ucta genellikle siz oluyorsunuz. Eğer yanınızda gelebilirse, sağlı sollu pençe darbeleri almaya başlıyor ve kaçacak yeriniz yoksa birkaç saniye içinde ölüyorsunuz.

Oyuncuya sayı üstünlüğüyle stres sokan Doom 1 ve 2'den sonra, Doom 3'te her yarattığın uğraşılması gereken önemli birer düşman olarak tasarlandığı belli.

Archville

İlk oyuncunun en pis yaratıklardan birisiydi. Sizi gördüğü zaman yaptığı bütü ile yanına sebep olduğu gibi, yakın çevrede öldürdüğünüz bütün yaratıkları da diriliyor olması, sıkı bir savaştan sonra karşınıza çıkışmasını en istemeyeceğiniz yaratıklardan olmasını sağlıyordu. Yeni oyunda aynı güçlere sahip olacak mı bilemiyorum (sadece giriş demosunda gördük, bir profesörün ayın Archville'e dönüşmesini). Ama eğer olursa, köpe bucak kaçmamız gereken yaratıklardan birisi olacak.

Hellknight

İlk oyunlardaki en güçlü düşmanlardan biriydi ve anlaşılan Doom 3'te de öyle olacak. Hellknight ile demoda iki yerde karşılaşırsunuz. İlkisi, en yakın gölgeye saklanmanız gerektiren, kurtulabileceğiniz bir sahne. İkincisi ise daha farklı.

Peşinizeki Imp'lerden kurtulmak için yüksekte bir yerden atlıyorsunuz. Gölgeniz önündeki duvara vuruyor ve siz kurtulduğunuzu zannederken, daha büyük bir gölgenin sizinkini



DÖNÜŞÜM



Oyunun giriş videosunda bir Marine'in açılan kapidan gelen bir Lost Soul tarafından zombiye dönüştürülmesini adım adım görüyoruz. Bu sahne, eğer yanlış hatırlamıyorum, herhangi bir oyunda oyun içi motorla yapılmış ilk Real Time Morphing efektini içeriyor.

kapladığını farkediyorsunuz. Arkanızdaki "şey"e ne kadar ateş ederseniz edin fayda etmiyor ve ilk yediğiniz darbede ölüyorsunuz.

Sıkça Sorulan Sorular

Doom 3'ü duyurdugumuz günden beri sizden gelen binlerce benzer soruya, oyunu, alpha versiyonu da olsa, görmüş birisi olarak artık cevap verebilirim.

Doom 3 benim makinamda çalışır mı?

Senin makinanın ne olduğunu bilemiyorum ben tabii. Ama benim 3.14 Ghz işlemci, 256MB RDRAM ve 64MB GeForce 4 Ti4600 ekran kartında gayet rahat çalıştı. (bu arada, demo 640x480 çözünürlükte çalışıyordu ve değiştirilmek mümkün değildi). Tabii oyunun alpha versiyonundan kaynaklanan takılmaları ve bellek kayıpları yüzünden sorunlar yaşadım. Hatta iki kez Windows'u yeniden kurmama sebep olan bir hata oluştı alpha versionunu oynadıktan son-

ra. Ama adı üstünde bu "Alpha" versiyonu, daha beta bile değil.

Yine de şunu söyleyebilirim, yukarıdaki gibi bir sisteminiz yoksa, Doom 3'ten uzak durun.

Ölümcul Soru: Doom 3 ne zaman çıkacak?

Göründüğü kadariyla teknik olarak pek bir eksek kalmamış. Sadece motorun optimizasyonu ve motora eklenecek bazı kozmetik detaylar var. Ama bölüm ve yaratık tasarımlarının ne kadarının bittiğini, bu 3 bölümlük demodan anlamam mümkün değil. Benim tahminime ve yapımcıların "Doom 3, ikiden fazla E3 fuarı görmeyecek" sözüne dayanarak, Doom 3'ün 2003 sonunda, muhtemelen yılbaşıda çıkacağını söyleyebilirim.

Sonuç olarak, Doom 3 beklenilerimizi karşıladı. Son halini görmeden kesin birşey söylemem, ama görünen o ki John Carmack ve maddumları yine en iyi bildikleri şeyi, mükemmel bir oyun yapmayı başarmak üzere.



DOOM III...

- ...'un hikayesi, 7th Guest ve 11th Hour gibi klasik olmuş adventure oyunlarının senaristi olan Matthew Castello tarafından yazılıyor.
- ...'ın altındaki ekran kartlarında oynanabilecek. Ama sadece 640x480 çözünürlükte ve bütün (dikkat: BUTUN diyorum) grafik特效leri kapatıldığın zaman.
- ...'te Mars yüzeyinde geçen bölgelerde olacak, ama sayıları az olacak.
- ...'e eğer iyi bir FPS oyuncusunuz iseniz, bir hafta sonunda bitirebileceksiniz. Bu da en az 12 saatlik bir oyunu beklemeliyiz anlatıma geliyor.
- ...'te konuşup yardım edebileceğiniz NPC'ler olacak.
- ...'te otuzdan fazla bölüm olacak ve aralarında yüklete ekran olacak. Tipki Half Life'daki bütün oyun tek ve devasa bir bölüm olarak tasarlanıyor.
- ...'te Mars yüzeyinde geçen bölgelerde olacak, ama sayıları az olacak.
- ...'e çok gelişmiş bir fizik motoru olacak. Vurdugumuz kutular savrulacak, merdivenin başında bulunan zombiler yuvarlanıp yere yuvtacak, yerdeki bir zombinin üstünde duranınız ağırlığınız yüzünden ayaga kalkamayacak.



**“Hızla
öğrenebilece
ğiniz, ama
stratejistleri
memnun
edecek kadar
da derinlik
iceren bir
oyun oluyor.”**

Sinan Akkol
sakk@level.com.tr



COMMAND & CONQUER GENERALS

Generallerimiz doğru yolda hızla ilerliyor.

ÇIKIS TARİHİ 11.ŞUBAT.2003

TÜR RTS

YAPIM EA Pasific

DAĞITIM Electronic Arts

WEB www.generals.ea.com/

Generals, 11 Şubat'ta piyasalarda olacak. Ama oyunun beta tester'ları olarak oyun gelmeden önce fikirlerimizi şimdiden paylaşalım dedik.

Generals, Age of Mythology ve Warcraft 3'ten sonra 3D Real Time Stratejiler alanında önemli bir açığı kapatacak: Modern Savaş. Oynanışı oldukça hızlı, tam anlamıyla çalışan bir üssü dakikalar içinde kurabiliyorsunuz. Yanlış Generals'ın, eski Westwood oyunlarından bir farkı var, binalar kendi kendilerine yapılmıyor. Her üç taraf için de binaları, birimler aracılıyla yapıyorsunuz. Üç taraf dedim de, oyundaki tarafların arasında bariz farklılıklar var ve bu oynanışı tamamen etkiliyor. Bu da Westwood stratejileri için en büyük yenilik. Kaynak olarak Tiberium vs. gibi bilim kurgusal şeyler yok. Supply Depot denilen yerden malzeme toplayıp, üssünüzü getiriyorsunuz.

Savaş alanı şehirler ve kasabalarla dolu olduğu için haliyle binalar da var. Bu binalara askerlerinizi yerleştirip ileri savunma bölgeleri oluşturabiliyorsunuz. Tabii bu daha çok teröristlerin (GLA) kullandığı bir taktik.

General seçimi ise ilk bakış yazısını yazdığınımdan bu yana değiştirilmiş. Savaşıkça Generallik puanları alıyorsunuz ve bir süre sonra yıldız alıyorsunuz (bir nevi Level Up) Bu yıldızlar, alabileceğiniz yeni savaş takımlarını ve teknolojileri belirliyor. Bilemiyorum, ama konsept masasındaki "hava, kara veya deniz" komutanlıklarından istediğimizi seçmek daha iyi bir fikirdi.

Amerikalılar

Daha önceki İlk Bakış yazımızı okuduysanız, Amerika'lıların tamamen teknolojiye dayalı bir ordusunun olduğunu yazdığınımı

hatırlarsınız. Oynadığımız halinde bu çok açıkça belli oluyordu. Birimsel alanda teknolojik üstünlük onlarda. İleri düzey komuta merkezini kurdukları zaman, oyundaki bütün Amerikan birimlerini etkileyen 3 savaş taktiğini kullanabiliyorlar. Hangisini kullanacaklarını, savaşın gidişatına göre belirliyor. Ayrıca, ION Cannon



benzeri bir süper silahları var. Standart askerler için bina temizlemekte kullanılan Flashbang bombaları upgrade olarak iyi düşünülmüş, bu sayede binalarda gizlenen GLA militanlarını safdışı edebiliyorsunuz.

Çinliler

Çinliler de teknolojik olarak iyi sayılır, ama açık savaş yerine çoğu birim ve upgrade'leri sinsilik üzerine kurulu. Mesela, para kaynağı olarak Hacker birini üretip "Internet'ten para çalabiliyorsunuz". Ayrıca düşman binalarını iptal edip teknoloji çalan bir başka ajanları daha olan Çinlilerin, propaganda araçları sayesinde askerlerini zinde tutabilmesi mümkün. Açıkçası propaganda sayesinde düşman askerlerini değil belki, ama sivil halkı "convert" edebilesek iyi olurdu.

Çinlilerin bir diğer özelliği ise, her binasının etrafına mayın döşeyerek bunları canlı bombalar haline getirmeleri. Enerjilerini nükleer santrallerden sağlayan Çinliler acil enerji ihtiyaç duyuklarında santralleri "Overcharge" ederek %50 fazla enerji sağlayabiliyorlar ama bu santralin hasar almasına sebep oluyor ve eğer durdurmazsanız, üssünüzün ortasında minik, şirin bir nükleer patlama neden oluyor. Nükleer patlama demiesen, Çinlilerin büyük silahı, atom bombası. Ayrıca, 5 yıldızlı bir general olduğunuzda topçu birliklerinize ufak nükleer top başlıkları verebiliyorsunuz.

Teröristler (GLA)

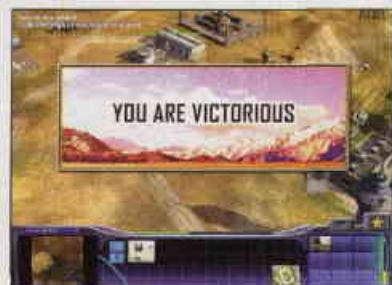
Teröristlerin bütün araçları derme çatma, bütün askerleri militanlardan oluşuyor. Keskin nişancıdan, üzerine bomba bağlanmış intihar komadosuna, 10 kişiden oluşan "silahlı halk" birimine kadar ne arar-



sanız var. Yeraltı tüneleri açabiliyor ve bu tünelere soktuğunuz 10 tane birimi herhangi bir tünel çıkışından çikartabiliyorsunuz (surpriz saldırısı için mükemmel). Araçların hepsinde kimyasal silahlarla ilgili bir upgrade var:

Teröristlerin en büyük silahı Scud füzeLERİ, upgrade'ini yaptığından kimyasal başlık alıyorlar.

Bu kısa ilk bakışta Generals hakkında genel bir fikir vermek istedim sadece. Sonuçta, bu beta testi ve birçok şey değişebilir. Genel olarak, oyunun hızlı, eğlenceli ve iyi grafikli bir strateji olma yolunda sağlam adımlarla ilerlediğini söyleyebilirim. Ama son zamanlarda birçok Amerikan yapımı oyunda, Amerikan propagandası seziyorum ki C&C: Generals da bu furyaya bariz bir şekilde katılmış durumda. Göndermeleri gözardı etmek zor olsa da, oyuncularımızın hoşuna gidecek bir oyun olacak. ☺



Ne Oynadığınızı Bilin!

EMULASYON HAKKINDA HERŞEY

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Emulasyon... B. 1210 yılında Hititler tarafından bulunan bir yazıt. C. Sadece Japonya'da yetişen bir bitki adı. D. Microsoft'un 81 yılında çıkardığı bir işletim sistemi. E. Tatlı suda yaşayan bir balık. Hangisi doğru? Hiçbir...

Emulasyon, bir sistemin bir diğer sistemde (bizim durumumuzda bu PC) programlar aracılıyla orjinaline çok yakın bir şekilde kullanılması işlemidir. Bu sayede; Commodore 64, Amiga, Atari 2600, Sega Master System ve benzeri sistemleri PC'nizde emule edebilirsiniz. Tabii ki emulasyon işlemi sadece bu sistemlerle sınırlı değil. Macintosh gibi sistemleri de, birebir olarak olmasa da PC'nizde kullanabilirsiniz, ancak bu dosya konusunda sadece eskilerde kalan sistemlerin nasıl emule edildiğini anlatacağız. Berelerinizi takın, çocukluğumuza geri gidiyoruz (-Pekiyi, neden bere takıyoruz? -Emulasyon-Can'ın kafası soğuktan donmasın diye -Himm).

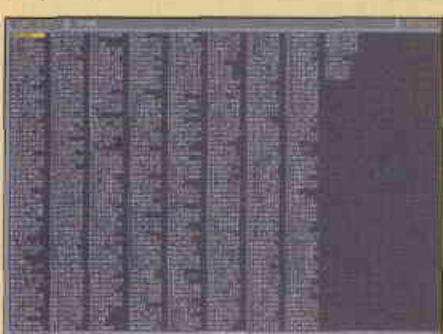
Hemen ufak bir İçindekiler tasarlayayım. İşte dosya konusunun içeriği (alfabetik sırayla): Atari 2600, Commodore 64/128, Amiga 500/500 Plus/1200, NeoGeo/MAME (arcade salonları...), NES (Nintendo Entertainment System, 8-bit), SMS (Sega Master System, 8-bit), SNES (Super Nintendo Entertainment System, 16-bit), SMD (Sega Mega Drive, 16-bit) ve... PlayStation 1!

ATARI 2600

1977... Bilgisayar oyunlarının ilk defa evlere girişi... River Raid, Tank, Outlaw, Space Invaders... Atari 2600, belki de emule edilmesi en kolay olan sistem. Tabii Atari 2600 için Internet'te veya başka mecralarda birçok emulator bulabilirsiniz, ancak bu emulator'lerden en yaygın ve en kullanışlı olanı Z26. Z26'yla bin uzantılı rom dosyalarını (oyunları) çalıştırılabilirsiniz.

Nasıl kullanıyorum?

1. Sıkıştırılmış Z26 dosyasını herhangi bir yere extract edin.
2. Oynamak istediğiniz ".bin" uzantılı oyunları, Z26'yi extract ettiğiniz dizinin içine kopyalayın. Bu işlem, z26.exe dosyasını çalıştırığınızda, programın dizinindeki oyunların tamamını algıla-



masını sağlayacak. Eğer oyunları başka bir dizine kopyalarsanız, oyunlar listede çıkmayacaktır.

3. Daha sonra z26.exe dosyasını çalıştırın ve karşınıza çıkan listeden istediğiniz oyunu seçip Enter'a basın.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Z26'da herhangi bir ayar yapmanız gereklidir. Oyunlar her sistemde sorunsuz bir şekilde çalışır.

En çok kullanılan tuşlar neler?

F1, yeni bir oyun başlatmak; F2, oyunu iki kişilik yapmak; F3, rengi siyah-beyaza çevirmek; F4, normal renklere geçiş yapmak ve Ctrl, ateş etmek için kullanılıyor.

Internet adresi istiyorum!

Z26'yi download etmek için:

www.whimsey.com/z26

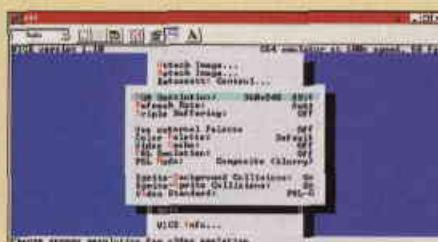
514 adet Atari 2600 oyunu için:

www.tonfun.com/games/emu/atari26/rom.html

COMMODORE 64/128

1983... Bir efsane... Çocukluğumuz... Emlyn Hughes International Soccer, Barbarian, One on One, Buggy Boy, Ninja Commando, Saboteur...

Commodore 64 için en çok kullanılan emulator programı Vice. Vice iki farklı versiyona sahip: DOS ve Windows. DOS versiyonu, Windows versiyonuna oranla çok daha sorunsuz. Dolayısıyla biz de Vice'in DOS versiyonunun nasıl kullanıldığı anlatacağız. Program: d64, t64 ve prg gibi formatlara destek veriyor. Vice sayesinde Commodore 64 ve 128'i PC'nizde kullanabilirsiniz.



Nasıl kullanıyorum?

Vice'de Commodore oyunlarını oynamanın iki yolu var. Bunlardan biri uzun, diğeri ise pratik bir yol. Seçim yapmak gereklidir ve pratik olan yolu seçlik.

1. vice110.zip dosyasını herhangi bir yere extract edin.
2. Bilgisayarınızda herhangi bir d64, t64 veya prg dosyasına sağ tıklayıp 'Open with...', yani 'Birlikte aç...' seçeneğini seçin ve Karşınıza çıkan pencereden 'Other...' (Diğer...) tuşuna tıklayın.
3. Buradan Vice'ı extract ettiğiniz dizini bulun ve x64.exe dosyasına çift tıklayın. 'Birlikte aç...' ekranındaki 'Always use this program to open this file' (Bu dosyayı açmak için devamlı bu programı kullan) kutusuna bir tık atın ve 'OK' (Tamam) tuşuna basın. Oyun otomatik olarak açılacaktır. Bu işlemin aynısını, uyguladığınız diğer formatlara da uygulayın (d64, t64 veya prg... Hangisini yapmadıysanız...) Artık oyun dosyalarına çift tıkladığınız zaman oyunlar kendiliğinden açılacaktır.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Bu ayarlar, Commodore 64 veya 128'i en yakın şekilde PC'de kullanmanızı sağlar. Ekstradan birçok ayar yapılabılır, ama buna gerek yok.

Yukarıdaki işlemleri uygulayıp oyunu açtıktan sonra ayarlar için ESC tuşuna basın. Karşınıza bir DOS penceresi gelecek. Buradan ilk olarak 'Video Settings' e gelin ve 'VGA Resolution' i 360x240 - 8 bit'e getirin. ESC'ye basarak ilk ekrana geri gelin. 'Sound Settings' e girin ve 'Sound Playback' i On konumuna getirin (\$özen Kullanım Kitaplığı gibi oldu). Yine ilk ekranдан 'Joystick Settings' e girin ve Port 1-Port 2 igin tuşlarınızı belirleyin. Burada Port 1 veya Port 2'den biri için varsayılan 'NumPad + Right Ctrl' kombinasyonunu belirleyin. Eğer oyunları iki kişiyle oynamak istiyorsanız Port 2'ye gelin ve Keyset A'yi veya Keyset B'yi seçin. İstedığınız tuşları belirleyin ve ana ekrana geri gelin. 'Other Settings' e tıklayın ve 'Use Keyboard LEDs' ile 'Show Statusbar' i Off yapın. Son olarak 'Configuration Commands' dan 'Write Configuration' e seçip Enter'a basın. Yaptığınız ayarlar kaydedilecek.

Not: Ses kartı hatası alırsanız, ses kartınız için DOS driver'larını kurun. Bu, sorunu hallede-

cektir. Halletmezse, WinVice'ı kurun. WinVice'da yapacağınız ayarlar DOS versiyonuyla aynı, ancak WinVice ses ve grafik konusunda daha uyumsuz.

En çok kullanılan tuşlar neler?

'Joystick Settings' den tuşları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Internet adresi istiyorum!

Vice'ı download etmek için:
viceteam.beit-t-online.de

Oyunlar için:
free.pages.at/commodore/agamesm.htm,
home.bip.net/magnus.welander/misc/misc.html
 Internet'teki en iyi C64 sitesi:
www.lemon64.com

AMIGA 500/500 Plus/1200

1984... Ufak mavi disketler... Uykusuzluk... Soccer Kid, Arabian Nights, Another World, Flashback, Sensible World of Soccer, Cannon Fodder, Super Cars, Super Frog, Smash TV...

Amiga emulasyonu için yaygın olarak kullanılan iki emulator var: WinUAE ve Fellow. Fellow'un DOS versiyonu kusursuz bir emulasyon sağlamasına karşın, çol az oyuna destek verdiği için her zaman UAE'nın bir burun gerisinde kaldı. Buna karşılık, UAE'nın yeni versiyonları da redede kusursuza yakın bir emulasyon sağlıyor ve hemen hemen her oyunu emule ediyor. Amiga'nın en çok bilinen ve çok kullanılan dosya for-

1.3, 500 Plus için 3.1 ve 1200 için 2.0 ROM'ları (oyun ROM'larıyla karıştırmayın, bu farklı kullanılıyor. ROM'u UAE'ye eklemek için ROM sekmesine gereklidir ROM File'in yanındaki '...' tuşuna tıklayın. Buradan bilgisayarınızdaki ROM'u bularak çift tıklayın.

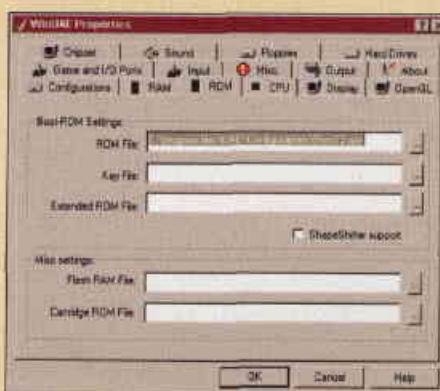
Bu ayarlar UAE'nın kullanımını için ilk başta yeterli olacaktır. Şimdi en iyi emulasyon için yapmanız gereken ayarlara bakalım.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Bu ayarlar birçok sistemde sorunsuz çalışır. Bu na rağmen herhangi bir sorunla karşılaşırısanız, RAM ve CPU sekmesindeki ayarları deneme-yenilme yoluyla değiştirin. ROM'u programa eklemeyi unutmayın! Ayrıca UAE'nın son versiyonunu kullanın!

İlk olarak RAM sekmesine gelin. Buradan; Chip'i ve Fast'i 1MB olarak belirleyin. Daha sonra CPU sekmesine geçin ve CPU Type için 68020'yi seçin. En alta da 'More compatible' seçenekinin seçili olduğuna emin olun. Şimdi sıra grafik ayarlarında... Display'e tıklayın ve 'Amiga screen resolution'daki 'Select'ten bir çözünürlük seçin. Buradaki seçenekler monitörünüzün desteklediği çözünürlüklerle bağlı olarak değişir. Dolayısıyla hangisini seçeceğinize kendiniz karar vermelisiniz. Yine de, genellikle; 640x480, 720x480 ve 800x600 çözünürlükleri grafik açısından en iyi emulasyonu sağlar.

Display ekranındaki 'Settings' kısmından 'Full Screen' kutusunun yanına bir tık atın. 'Centering' kısmındaki 'Horizontal' ve 'Vertical' kutularının da yanına bir tık atın. Her şeyin eskiden olduğu gibi olmasını istiyorsanız, 'Line mode' kutusundan 'Scanline'yi seçin. Bu, ekranın yatay olarak ince çizgilerin geçişini sağlar (televizyonda olduğu gibi). 'Game and I/O Ports'a gelin ve 'Amiga Mouse Port 0' için 'PC Mouse', 'Amiga Mouse Port 1' için 'Keyboard Layout B'yi seçin. Bu şekilde mouse'u da kullanabileceksiniz. Son olarak 'Sound' sekmesine gelin ve 'Sound Emulation'ı 'Enabled, 100% accurate' olarak belirleyin. 'Stereo Mode' için de 'Stereo'yu seçin. Eğer seslerin geç gelmesi gibi bir sorun yaşarsanız, en alttaki 'Sound driver lag compensation' u '%3'e alın. Bu ayarları yaptıktan sonra 'Configurations' sekmesine gelin ve 'Name' e herhangi bir



mat ise adf.

Nasıl kullanıyorum?

1. winuae.exe dosyasını çalıştırın. Karşınıza gelen soruya Evet cevabını verin. Testten sonra emulator açılacak.

2. Amiga oyunlarını çalıştmak için ROM (kickstart) dosyalarına ihtiyacınız vardır. Bu dosyalar olmadan oyunları çalıştırılamazsınız. Amiga'nın 500, 500 Plus ve 1200 modelleri için ayrı ayrı ROM dosyaları bulunuyor. 500 için



isim yazarak ayarlarınızı kaydedin. 'Name' boşluğuna 'default' yazarsanız, program her açıldığında ayarları otomatik olarak yükler. Farklı bir isim yazarsanız, her açılışa ayarlarınızı yeniden yüklemeniz gerekecek.

Bu ayarları yaptıktan sonra oyunları yüklemek için 'Floppies' sekmesine gelin. 'DF0:' in sonundaki '...' tuşuna tıklayarak bilgisayarınızda oyunu bulun ve çift tıklayın. Bu, oyunun 'DF0:' a, yanı birinci disket sürücünüzü yüklemesini sağlayacak. Yükleyeceğiniz oyun bir disetten daha fazlasa, aynı işlemi 'DF1:' ve diğer sürücüler için de uygulayın. Burada dikkat etmeniz gereken noktaya: Bazı oyunlar birden fazla disket sürücüsünü desteklemiyor. Bu gibi durumlarda sizden ikinci disket istenecek. Disket istediği zaman F12'ye basın ve yine 'Floppies' sekmesine gelerek 'DF0:' dan birinci disketi çıkartıp yerine ikinci disketi takın. Daha sonra en alttan 'OK' e basarak kaldığınız yerden devam edin.

En çok kullanılan tuşlar neler?

Tuşları, 'Game and I/O Ports' dan sınırlı olarak değiştirebilirsiniz. Eğer 'Keyboard Layout B'yi seçerseniz, oyunları ok tuşları ve Ctrl ile oynarsınız. Bu da yeterli... İsterseniz diğer kombinasyonları da deneyebilirsiniz.

Internet adresi istiyorum!

WinUAE'yi download etmek için:

www.winuae.net

Kickstart ROM'ları download etmek için:

zilog.no.sapo.pt/amiga_e.html

Oyunlar için:

amiga.supergamez.hu, www.back2roots.org,
www.nostalgia.pl/download/amiga/games/

NEOGEO/MAME

Jetonlar... Renkli arcade makinaları... 'Abi, istiyorsanı bunu ben geçeyim'ler... Street Fighter, Final Fight, Shadow Dancer, Metal Slug, Street Hoop...

Arcade salonlarındaki oyunları oynamak için en çok kullanılan program MAME32 (Multiple Arcade Machine Emulator). Atari 2600 emulasyonu gibi MAME ve NeoGeo emulasyonu da oldukça basit. Program, yalnızca zip'li dosyaları okur. MAME32'nin son versiyonu 3000'den fazla oyunu destek veriyor. Bu da, MAME32 sayesinde arcade salonlarındaki oyunların hemen hemen tamamını oynayabileceğiniz anlamına geliyor.

Nasıl kullanıyorum?

1. Zip'li dosyayı herhangi bir yere extract edin ve mame32.exe dosyasını çalıştırın.

2. 'Options'tan 'Directories...' e tıklayın ve 'Browse'a basarak bilgisayarınızdaki rom'ları, yanı oyunların olduğu dizini bulup çift tıklayın. 'OK' tuşuna basarak buradan çıkm. Daha sonra soldaki listeden 'Available'ı seçin. Bilgi-

COMMODORE 64 BASIC U2 READY. LOAD "EMULASYON", 8,1

Ne Oynadığınızı Bilin!



sayarınızdaki rom'lar sağ taraftaki listede olacaktır. İstediğiniz oyunun üzerine çift tıklayın ve oyunu çalıştırın.

Yapmam gereken ayarlar neler?

MAME32'de hemen hemen yapmanız gereken hiçbir ayar yok. İsterseniz 'Options' dan 'Default Options...' a girerek ayarlarda değişiklik yapabilirsiniz, ama buna gerek yok. Sadece, 'Directories...' den rom'ların yolunu belirtin ve çıkıştırmak istediğiniz oyuna çift tıklayın. Karşınıza gelen ekranı OK yazarak geçebilirsiniz.

En çok kullanılan tuşlar neler?

MAME32'nin tek dezavantajı tuşların yerlerin değiştiğimiz olmanız. Ctrl ve Alt tuşları, her oyun için geçerli olan ve en fazla kullandığınız tuşlar. Fonksiyon tuşlarına (F1, F2 vs.) basarak da oyundan çıkmadan birkaç ayar yapabilirsiniz.

Internet adresi istiyorum!

MAME'i download etmek için:

www.mame.net/downmain.html

Oyunlar için: -

NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, 8-BIT)

1985... Yepyeni bir konsol... Super Mario, Donkey Kong...

Nintendo'nun 8-bit'lik ilk oyun konsolu olan NES'i emule etmek için Internet'te onlarca emulator bulabilirsiniz. Bunların arasında en kullanışlı olanı ise Nesticle. Nesticle, DOS tabanlı bir emulator. Dolayısıyla sesleri duymak

istiyorsanız ses kartınızın DOS sürücülerini yüklemeniz gerekiyor. Windows için programlanan emulator'leri de aşağıdaki adresten indirebilirsiniz. Emulator'ların hiçbirleri karışık ayarlar yapmanız gerektirmiyor.

Nasıl kullanıyorum?

1. Dosyayı herhangi bir yere extract ettikten sonra nesticle.exe dosyasını çalıştırın.
2. 'File' dan 'Load ROM' a tıklayın ve bilgisayarınızda nes uzantılı NES oyunlarından birine tıklayıp OK tuşuna basın. Oyun açılacaktır.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Oyunları hiç ayar yapmadan başlatırsanız herhangi bir sorunla karşılaşmayacaksınız. 'File Directories' ten; oyun save'lerinin veya oyundan aldığındı screenshot'ların nereye kaydedileceği belirleyebilirsiniz. Bunun dışında isterseniz 'Settings' den 'Input' a gelerek kontrolleri değiştirebilirsiniz.

En çok kullanılan tuşlar neler?

Nesticle'nin varsayılan tuşları; Z, X, C ve Enter. Z, X ve C'nin fonksiyonları oyuna doğru orantılı olarak değişiyor. Enter'i ise onaylama işlemeli için kullanıyorsunuz. Bunların dışında kontrol için de ok tuşlarını kullanıyorsunuz.

Nesticle'yi download etmek için:

www.darkmazda.com/emu/nes/

Oyunlar için:

www.httpcity.com/rom/dwnld/rom/

SMS (SEGA MASTER SYSTEM, 8-BIT)

Nintendo'ya rakip... Sonic, Sonic, Sonic...

Level dergisi olarak Sega Master System emulasyonu için MEKA kullanıyoruz, rezistansımız kırçılıyor.

Nasıl kullanıyorum?

1. Dosyayı herhangi bir yere extract edin ve meka.exe dosyasını çalıştırın.
2. 'Main' den 'Load ROM' a tıklayın ve bilgisayarınızda sms uzantılı SMS oyununu bulup 'Load'a basın. Oyun açılacaktır.

Yapmam gereken ayarlar neler?

SMS, yukarıdaki işlemleri yaptığınızda sorunsuz çalışıyor. Herhangi bir ayar yapmanız gerekiyor. İsteseniz, 'Video' dan 'Full Screen' i seçerek oyunu tam ekran yapabilirsiniz. MEKA'da ayrıca oyun içinde save seçenekleri de bulunuyor. Oyun sırasında 'Main' den 'Save State' i seçerek oyunu kaydedebilirsiniz. Aynı şekilde, 'Load State' ile kaydettiğiniz oyunu açabilirsiniz.

En çok kullanılan tuşlar neler?

Alt ve Ctrl. Silme tuşıyla da oyunu yeniden başlatabiliyorsunuz.

Internet adresi istiyorum!

Meka'yı download etmek için:

www.game-revolution.com/download/emulator/segamastersystem.htm

Oyunlar için:

www.geocities.com/keithroms/sms/

SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, 16-BIT)

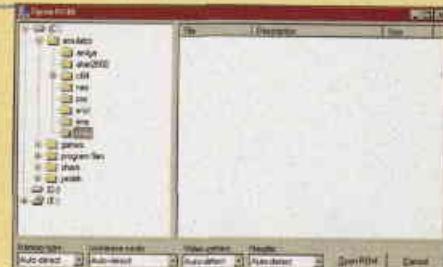
Super Mario gelişiyor... Donkey Kong, Zelda... SNES, yani Super Nintendo Entertainment System, emulasyonu en kolay olan sistemler arasında. SNES emulasyonu için en iyi performansı veren program ise SNES9X.

Nasıl kullanıyorum?

1. Dosyayı herhangi bir yere extract edin ve snes9xw.exe dosyasını çalıştırın.
2. 'Menu' den 'Load Game...' e tıklayın ve bilgisayarınızda zip uzantılı rom'u bulup çift tıklayın.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Oyunları tam ekran çalıştırmak için Options'dan 'Video Configuration' i seçin. Buradan, 'General Options' sekmesinden 'Full Screen' ve 'Stretch Image' seçeneklerini aktif hale getirin. İsteseniz, 'Output Image Processing' penceresinden oyunlara efekt de verebilirsiniz. 'Kreed's SuperEagle Filter', efekt seçenekleri arasında en iyi olanı... Daha sonra 'Display Mode'a geçerek istediğiniz çözünürlüğü belirleyin. 1024x768'de istediğiniz performansı alabilirsiniz.



Ses ayarlarını da yapmak için Menu'den 'Audio Configuration'a girin. Buradan 'FMOD Direct Sound' ve '44 KHz'ı seçin.

En çok kullanılan tuşlar neler?

X, S, C, D, Enter ve ok tuşları.

Internet adresi istiyorum!

SNES9X'i download etmek için:
www.emulator-zone.com/doc.php/snes/snes9x.html

Oyunlar için:
www.studieboekentoko.nl/snes/

SMD (SEGA MEGA DRIVE, 16-bit)

Nintendo'yla Sega bir defa daha karşı karşıya...

SMD emulasyonu için en kullanışlı program Dgen. Dgen ile aynı zamanda Sega'nın taşınabilir sistemi olan Genesis oyunlarını da oynayabilirsiniz.

Nasıl kullanıyorum?

1. Dosyayı istediğiniz bir yere extract edin ve dgen.exe dosyasını çalıştırın.
2. 'File'dan 'Load Rom' u seçin bilgisayarınızdaki bin uzantılı rom'u bulup çift tıklayın. Oyun kendiliğinden açılacaktır.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Kusursuz bir Sega Mega Drive emulasyonu için herhangi bir ayar yapmanız gereklidir. Varsayılan ayarlar hemen hemen hiçbir sistemde sorun çıkartmamıştır. Yapmanız gereken tek şey 'File' - 'Load Rom' dan istediğiniz oyunu seçip çift tıklamak. Eğer 'Full Screen' modunda sorun yaşarsanız, 'Graphics'den 'Engine'a gelerek oyun motorunu 'Dave's Tile-based (old)' olarak belirleyin.



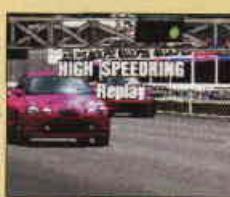
En çok kullanılan tuşlar neler?

S ve D tuşları SMD oyunlarında en çok kullanılan tuşlardır. İsterseniz 'Input'tan 'Manuel define pad A-B' yi seçerek kontrolleri değiştirebilirsiniz.

Internet adresi istiyorum!

Dgen'i download etmek için:
209.51.153.20/doc.php/genesis/dgen.html
Oyunlar için:
www.geocities.com/TimesSquare/Maze/6926/download.htm

PLAYSTATION



Sony'nin konsol bombası... Tekken, Gran Turismo, Dino Crisis...

En çok emule edilen sistemler arasında Sony'nin PlayStation'ı da var. Birçogunuz PlayStation

emulasyonunu Bleem! ile birlikte duydunuz, ancak Bleem! kapandı. Şu anda piyasadaki en iyi PlayStation emulatoru ise VGS, yani Virtual Game Station. VGS, hemen hemen her PSX oyununu çalıştırabiliyor. Programın en iyi yanıysa, PSX'yi birebir olarak emule etmesi. Yani Bleem!'de olduğu gibi Direct 3D desteği yok. Yani oyuncular PSX'in orjinal çözünürlüğyle oynuyorsunuz.

Nasıl kullanıyorum?

1. Programı kurun ve çalıştırın. Daha sonra herhangi bir PlayStation CD'sini CD-ROM'una takın. Oyun açılacaktır.

Yapmam gereken ayarlar neler?

Virtual Game Station ayar yapmanıza olanak tanımıyor. Yapmanız gereken tek şey CD-ROM'una PlayStation CD'sini takmak. VGS, CD'yi otomatik olarak tanıracaktır.

Internet adresi istiyorum!

Virtual Game Station'ı download etmek için:
www.gamesdomain.com/demos/demo/1282.html



Oyunlar için:

Türkiye'de PlayStation oyunlarının satışı devam ettiği için link veremiyoruz.

ABONDON LOADER

Yeni bilgisayarlarımızda eski DOS oyunlarını oynamak her zaman için çok zor olmuştur. EsKi DOS oyunlarını oynamak için onlara ayar yapmak zorundalar kalırsınız ve bu her zaman sonuç vermez, ancak Abondon Loader bu sorunu tamamen hallediyor. Programı kurduktan sonra 'Game List'ten 'Add new game' e girin ve buradaki boşluklara, oynamak istediğiniz oyunun; nerede kurulu olduğunu ve exe dosyasının yolunu belirtin. Bu işlem, oyununuzun listeye eklenmesini sağlayacak. Daha sonra oyunu, listedeki ismine çift tıklayarak açabilirsiniz. DOS oyunları bu şekilde sorunsuz çalışacaktır. Programı abandonloader.gamport.net adresinden download edebilirsiniz.

Gerçekten de PlayStation 2 ve Xbox emulator'ları var mı?

Eğer Internet'te veya başka bir yerde 'PlayStation 2'yi ve 'Xbox'ı emule ettik, bakınız bu da link!' diye bir şeye rastlarsanız, inanmayın ve sakın çalıştırmayın, çünkü bunlar %90 ihtimalle virüs taşıyor. Şu anda piyasada ne PlayStation 2'yi ne de Xbox'ı emule edebilecek bir emulator yok. Olmaması da çok normal, çünkü Amiga gibi 7Mhz işlemcili bir makinayı adam gibi emule etmek için yaklaşık 500 Mhz işlemci gücü gerekiyor. Varın Xbox ve PS2 için ne gerekiyor siz düşünün.

İşte bu kadar, özlediğini eski klasikleri veya zamanında kaçırdığınız sistemlerin oyunlarını oynamamanız için artık hiçbir sebebiniz yok. Tabii verdiğimiz Internet adreslerinden download edememeniz haricinde. Ama üzülmeyin Gelecek ay CD'de birçok emulator ve ROM (oyun) bulabileceksiniz. Tabii öncelikle hangilerini vermemizin yasal olduğunu belirlemememiz gerekiyor. O zamana kadar, kendinizi nostaljiye bırakın. ☺



inceleme

İNCELENEN OYUNLAR

- | | |
|----|---|
| 48 | 007 Nightfire |
| 52 | Civilization: Play the World |
| 56 | Deadly Dozen Pacific Theater |
| 61 | Deer Hunter 2003 |
| 57 | Europa 1400 The Guild |
| 58 | Far West |
| 54 | Harry Potter And The Chamber of Secrets |
| 44 | Hegemonia: Legions of Iron |
| 53 | K-Hawk: Survival Instinct |
| 61 | Knights of the Cross |
| 46 | Mech Warrior Mercenaries |
| 55 | Morrowind Tribunal |
| 40 | NBA Live 2003 |
| 34 | Post Mortem |
| 38 | Rallisport Challenge |
| 60 | RC Helicopter Simulation |
| 50 | Robin Hood: Legend of Sherwood |
| 60 | Rollercoaster Factory 2 |
| 42 | Shadow of Destiny |
| 32 | Silent Hill 2 |
| 61 | US Most Wanted |

zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz.

Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar

Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

ZAMANA KARŞI DURAN KLASİKLER

IL2 Sturmovik	Simülasyon	92
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	95
Grand Turismo 3	Yarış	98



Bilen Adam

- Darliiiing, I'm home.... Darling?

Dikkatinizi celbetmiştir herhalde, aylardan beri "Dünyada En Çok Satanlar" listesi yayılıyoruz. Peki siz bu listedeki bazı noktalara dikkat ediyor musunuz? Mesela, bizim gibi bütün oyru yazarlarının övdüğü bazı oyunların listede bir ay görünüp, hemen kaybolduğu dikkatinizi çekti mi? Hatta bazlarının hiçbir zaman giremediği? Veya, bizim (sadece bizim değil, yine bütün oyun basınının) yerden yere vurdugu bazı oyunların nasıl olup da aylarca bu listede kaldı? Peki nedir bunun sırrı?

Bunun sırrı, sevgili okuyucular, yaptığınız oyunun herkese ve her kesime hitap etmesidir. Belki siz farkında değilsiniz, ama ortamda sizden, bizden çok daha büyük bir oyuncu potansiyeli olan grup var: Kendini oyuncu olarak görmeyenler. Bu grubu çoğunlukla bayanlar, oynadığı tek oyun Mayın Tarlası vs. olan çalışan kişiler, ev hanımları (sürekli bizi okuyan bayan okuyucularımız sakin alınmasınlar, onlara zaten oyuncu kategorisi altında hitap ediyorum). oyun oynamaya zaman kaybı gözyle bakanlar vs. vs. Bu liste çok daha uzatılabilir, demek istediğim, kendini oyuncu olarak tanımlamayan kişileri çeken oyunlar çok daha başarılı oluyor.

Undying gibi mükemmel bir korku oyunun satışlarında başarısız olmasının nedeni budur. Aynı şekilde her gikan ve çıkacak olan (ne kadar kıytırık olsa da) Harry Potter ve Lord of the Rings oyununun başarılı olmasının da. Hele ki Sims, 2 yıldır sürekli olarak listede



Sims: Ben kimim, neden buradayız, hayatın anlamı ne, neden 10 dakikada bir tuvalete gidip işediniz veya anlamsız konuşmalar yaparak eğlendiniz bir oyun bu kadar tutar? Sanırım her sorunun bir cevabı olması gerekmeyecek.

Sims bulundu. Hele ki osn 1 yıldır ilk onda en az 2 Sims oyunu vardı ve eminim bu benimle birlikte aklı başındaki her oyun basını mensubunu ve dyuncuyu derittiyor. Ama ne yapalım ki, halkın istediği bu :) Geleceğin oyun yapımcılarının kulağına küpe olsun... Oyununuza mükemmel senaryo, teknoloji şaheseri grafikler vs aramaya başladan önce eğri oturup "bu oyunu herkese oynatabilir miyim, ben oyun oynayan bir kişi olmasaydım dahi bu oyunu alır miydim" diye uzun uzun düşünün...

FIRST PERSON SHOOTER



Unreal Tournament 2003 (PC %89)
Çok iyi FPS'ler yolda. Bakalım onlar gelene kadar Unreal Tournament burada tutunmayı başarabilecek mi?

STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)
Warcraft 3 gibi bir klasikten bile daha iyi çıkan AoM, hızlı bir şekilde tüm zamanların en iyi stratejisi olma yolunda ilerliyor.

ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)
Internet'te dolan yüzlerce eklenişti olmasa bile, haftalarca siz oyalayacak bir dünyaya sahip olan Morrowind, gerçek bir başyapıt.

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

nasıl puan veriyoruz

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işümüz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

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

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oynaya hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmaların bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadice o kategoride usta olan yazımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazımız, o türden önemli olan her oyunu in-

celemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

- Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödüllü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıkten sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

- Ve eğer bir oyna haksızlık ettiğimi düşünüyorsanız, bize yazmanız istер. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınızda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödüllü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.
%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değerectir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haramlayan oyular kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyular görülmeyi hakeden, iyi oyular olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağısında yer alan oyular uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyular, herseye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcamak çok daha iyi oyular olacaktır.

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



Bilgi İçin: Oyuna en yakın web adresi
Yapım: Yapımı Firma
Dağıtım: Dağıtıcı Firma

Tür: Oyunun türü
Multiplay: Internet ve [PC](#) üzerinden oyulara destek verip vermediği
Minimum Sis.: Yapımı firmanın önerdiği minimum sistem gereklilikleri
Önerilen Sis.: Bizi önerdiğimiz ideal sistem gereklilikleri
Alternatif: Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

LEVEL NOTU:



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)
 PES 2 de iyi, ama ilk oyunun o mükemmel heyecanını vermekten biraz uzak kalınca PES 1 Gerçek Klasik olma yolunda ilerliyor



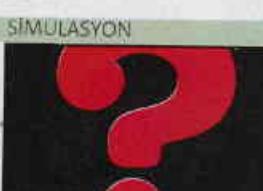
Mafia: Lost Heaven (PC %92)
 Bir mafya ailesi mensubu olmayı bu kadar güzel hissettiğim bir başka oyun yok. Grafikleri de cabası.



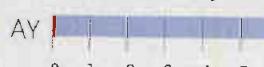
Post Mortem (PC %92)
 Syberia haksızlığa uğramış zannediyorsanız, bir de Post Mortem'i oynayın. Aynı firmanın bu kadar iyi bir oyun, bu kadar sürede nasıl çıktı?



Hakeden Yok
 Rallisport Challenge çok iyi görünüyor olabilir, ama gerçek bir klasik olma yolunda değil. Ümitlerimizi Colin McRae Rally 3.0'a saklıyoruz.



Hakeden Yok
 IL-2 Sturmovik'i klasikler arasında aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.



yenİ

▼(1)

yenİ

▼(2)

yenİ

▼(3)

▼(5)

▼(7)

aynİ

▼(4)

PC

1- MOHAA: SPEARHEAD

2- The Sims: Unleashed

3- Harry Potter – Chamber of Secrets

4- Age of Mythology

5- James Bond 007: Nightfire

6- FIFA 2003

7- LotR: Fellowship of the Ring

8- The Sims: Vacation

9- Medal of Honor: Allied Assault

10- Rollercoaster Tycoon 2

PLAYSTATION 2

1- THE GETAWAY

2- GTA 3: Vice City

3- James Bond Nightfire

4- FIFA 2003

5- LotR: Two Towers

6- Harry Potter – Chamber of Secrets

7- WWE Smackdown! Shut Your Mouth

8- Pro Evolution Soccer 2

9- Tony Hawk's Pro Skater 4

10- Spider Man The Movie

yenİ

▼(1)

yenİ

▼(2)

▼(3)

yenİ

yenİ

▼(4)

yenİ

▼(5)

aynİ

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)
 PES 2 de iyi, ama ilk oyunun o mükemmel heyecanını vermekten biraz uzak kalınca PES 1 Gerçek Klasik olma yolunda ilerliyor

ACTION



Mafia: Lost Heaven (PC %92)
 Bir mafya ailesi mensubu olmayı bu kadar güzel hissettiğim bir başka oyun yok. Grafikleri de cabası.

ADVENTURE



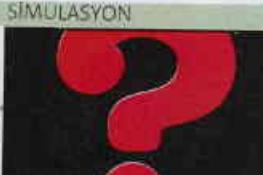
Post Mortem (PC %92)
 Syberia haksızlığa uğramış zannediyorsanız, bir de Post Mortem'i oynayın. Aynı firmanın bu kadar iyi bir oyun, bu kadar sürede nasıl çıktı?

YARIŞ



Hakeden Yok
 Rallisport Challenge çok iyi görünüyor olabilir, ama gerçek bir klasik olma yolunda değil. Ümitlerimizi Colin McRae Rally 3.0'a saklıyoruz.

SIMULASYON



Hakeden Yok
 IL-2 Sturmovik'i klasikler arasında aldıktan sonra gördük ki, Combat Flight Simulator 3'e kadar beklememiz gerekiyor.



SILENT HILL 2

Sanat adına, izleyicinin hayalgücüne saygı göstereni severim...

"Bazı noktalara takılıp kalabilirsiniz, ama bence en azından görüp denemeniz gerekiyor bu oyunu "



Kıtap olsun, film olsun, oyuncu olsun. Saygı duyduğum sanat eserlerinin ortak yanı, Sanatçı herşeyi açıklarsa, izleyicinin ne fonksiyonu kalıyor, meralı etmişimdir hep. Bu yüzden, kavramı ilk duydugundan beri "Sanat için sanat"ı savunmuştum. Bazı şeylerin açıklanmaması, üzerrindeki sis perdesinin dağıtılmaması hoşluk yaratır.

Sis dedim ben değil mi? Oyunlar söz konusu olduğunda "sis", görenler için Silent Hill kasabası ile özdeşleşmiştir. Bu kasabadaki lanetin ne olduğunu ne ilk oyunda tam olarak çözümüştünüz, ne de bu ikinci oyunda çözebileceksiniz. Tam esrar perdesinin biraz olsun aralanmaya başladığını hissettiğiniz anlarda; oyun araya girecek. O bunaltıcı sis perdesinin gizlediği insanımsı, ama çok yabancı yaratıklar düşünce bütünlüğünüza dağıtacak. Yardım almak için konuşmuşunuz herkesin sizlere biraz daha muammada bıraklığını farkedeceksiniz. Hayatta kalan 5 kişiinin de kendince sebepleri var bu kasabada olmak için. Peki Silent Hill neresi? Gerçekten lanetlenmiş bir kasaba mı? Yoksa 3 yıl önce karısını ölümcül bir hastalıkta kaybettiği için vicdanıyla bir türlü yüzleşmemiş olan James Sunderland'in kendi iç dünyasına yaptığı bir yolculuk mu? 3 yıl önce kaybettiği karısından gelen mektup, vsadecie bilincaltılarının bir oyunu mu? Yoksa, birşey onun asla bu kasabayı terketmemiş olması gerektiği gerektiğini mi çarpıyor zihnine? Bunların cevabını asla bilemeyeceksiniz, ama inanın Silent Hill 2'yi çok beğeneyecek ve PC'ye yapıldığı için sükrredeceksiniz.

Uzatmalarda kesinlik

10 ay önce Playstation 2'de oynadığım ve inceleme yazısını yazdığım Silent Hill 2'yi PC'de incelemek de bana düştü. Her ne kadar bu bazı okuyucularımızın kafasında bazı

soru işaretleri uyduracak olsa da. Az mail almadım, benni zorba bir Yayın Yönetmeni olmakla suçlayan okurlardan. Hayır hayır, elimdeki yetkiyi kesinlikle kötüye kullanıp, bütün iyi oyunları incelemek için zimmetime geçirmiyorum. Hayır, sadece bana karşı çıkanların kafasına demir yumruğumu indirerek... Şaka şaka, tabii ki böyle bir şey yok. Oyunlar dağıtılrken bir oyunun geçmişi ve benzerlerihakkında kim daha fazla bilgiye sahipse ona verilir. Bu genel olarak uydugumuz bir kural. SH2'nin PC versyonunu da PS2 versiyonu ile karşılaştırma görevini de elbette ben üstlendim.

Öncelikle Playstation 2 ve PC Silent Hill 2 versiyonları arasındaki farkları karşılaştırmak istiyorum. Oyunun grafikleri, doğal olarak, yüksek çözünürlük kaldırılabilen PC'lerde PS2 versiyonuna göre çok daha iyi görünüyor. Oyunun grafiklerine bir kırılık hissi katan Noise Effect'i





PC'de hemen açılıştan kapatılıyorsunuz. Bu çok iyi, çünkü bir televizyonun verdiği bulanıklık hissi monitörlerde olmadığından, Noise Effect oyna bir şey katmıyor.

Grafiklerin keskinliği arttırılmış. Özellikle 1024x768 ve üstü çözünürlüklerde grafik detaylarının tadına doymuyor. İşık ve gölgeler efektleri PC netliğinde daha iyi görünebiliyor. Silent Hill 2'nin sahip olduğu grafik kapasitesini PC'de daha fazla takdir edeceksiniz.

Oynanış açısından çok fazla bir değişiklik yok. Sadece PC'de menüye girmeden silah ve şarjör değiştirebiliyor, F5 ile Quicksave alabiliyorsunuz ki bunlar olumlu. Ama bu oyunu JoyPad ile oynamanın tadı bambaşkayı. Özellikle James'in azalan enerjisini, kalp gibi atan JoyPad'den hissetmek ayrı bir zevk veriyordu. Bu zevk PC'de kaybolmuş.

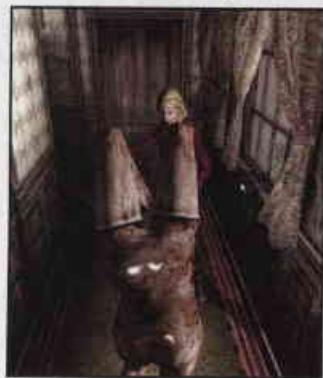
Seslerde kalite veya özgünlük olarak hiçbir fark yok. Sadece 5.1 ses sistemlerine destek var. Eğer böyle bir sisteminiz varsa, korkudan ödüınız patlayabilir.

Ayrıca, PC versiyonuna bir de kısa senaryo eklenmiş. "Born from a Wish" adlı bu senaryoda Maria'yı yönetiyoruz. Yine kafa karıştırıcı olan ve hiçbir sonuca ulaşamayan bu senaryo, fena halde kısa. Çözümü bilmenden, sindire sindire oynadığınızda en fazla 1 saatte (evet BİR) bitirebiliyorsunuz. Dünya rekoru ise 9 dakika 48 saniye. Ama yine de, ekstra ekstradır.



Dum de dum... Korkuyorum...

Kısaltası, Silent Hill 2'nin PC versiyonu, Playstation 2'ye göre çok daha iyi. Açıkçası şimdije kadar gördüğüm en iyi konsol-PC çevirisi diyebilirim (Grand Theft Auto 3 hariç). Ve ayrıca iste tam bu noktada korktuğum başıma geliyor. Çünkü oyun PS2 ile tamamen aynı ve 10 ay önce yazdıklarım dan farklı birsey yazmam mümkün değil. Aynı artı özellikler ve eksiler devam ediyor. O yazımı bulup okuyamayan bir sürü yeni okuyucumuz olduğunu bildiğim için, yeni baştan mümkün



olduğunda farklı kelimelerle yazmaya çalışacağım. Eğer sıklırsanız, sayfayı çevirebilirsiniz. İzin verdim.

Öncelikle, Silent Hill 2'nin bir Survival Horror oyunu olduğunu söyleyerek başlayalım. Yani, etrafta bir sürü kanınıza susamış yaratığın arasında bir sırrı çözmeye çalıştığınız korku-aksiyon-adventure oyunu. Ama daha önce oynadığınız Survival Horror oyunlarının aksine, aniden üstünden atlayan kimse yok. Aksine, oyunun yavaş akışı siz tedirgin ediyor.

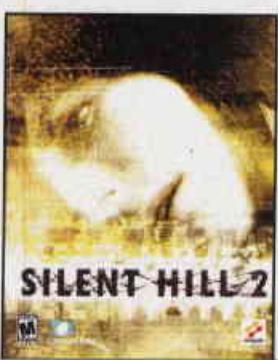
Oyunun grafiklerine edecek laf yok. PC'de geliştirilmiş grafikler yüzünden iyice mükemmel olmuş. Ses efektleri ve müzikler de çok iyi. 5.1 desteği, 4 ve daha fazla hoparlör sahibi olanların tüylerini diken diken edecek.

Zorluk seviyesini oyunun başında seçiyorsunuz ve daha sonra değiştirmezsiniz. Size tavsiyem oyunu ilk oynadığınızda Normal Action Level ve Normal Riddle Level'la başlamanzı. Easy çok kolay gelir, Hard'da ise yaratıklardan sürekli kaçmanız gereklidir. Oyunu bir kere bitirdikten sonra Hard Level'ı deneyin. Daha sonra da isterken Extra Hard'ı deneyin ama aklı seliminiz açısından tavsiye etmiyorum. Bu arada, neden oyunu tekrar tekrar baştan oynayayım diyorsanız, oyunun görebileceğiniz 5 farklı sonu var. Ayrıca, sadece Xbox'taki ve Japon PS2 versiyonlarında bulunan "UFO Ending" in de PC'de olduğu rivayet ediliyor ama benim oyunu birçok kez bitirmek gibi bir işe soyunmaya pek niyetim olmadığından görmedim.

Silent Hill 2'nin en büyük sorunu, yaratıklarla savaşmak. Yaratıklar sürenin sürenin üstüne gelirken tek tek avlamak kolay oluyor. Ama birden fazla yaratıkla aynı anda karşılaşlığınızda savaşmak biraz güç oluyor, hele ki Hard zorluk seviyesinde. Hard seviyesinde oynamaya ve içtiyseniz, size tavsiyem yaratık yere düşene kadar tek tek ateş edin, düşüğü anda üzerinde koşup SPACE'e basıp kafasını ezin (ne kadar da insancılım).

Koşamıyorum

PC'de alınıp oynanışı bir oyun olmuş Silent Hill 2. Her PC oyuncusuna göre olmadığını söylemem gerekiyor lakin. Oyun siz bunaltarak görevini yerine getiriyor. Hatta öyle bir bunaltıyor ki, tek seferde 2 saatten fazla katlanamıyorsunuz. Ama oyunun yapmaya çalıştığı bu, siz psikolojik olarak yormak ve yıpratmak. Bu türden bildiğim tek örnek (aslında Sanitarium da böyledi, ama o çok farklı bir oyundu). Eğer ekran görüntülerini de siz çektiyse almanızı tavsiye ederim. Yoksa oyunun çağrımlı seli altında boğulabilirsiniz. ☺



Bilgi İçin: http://www.konami.com/silenthill2_pc
Yapım: Konami
Dağıtım: Konami

Tür: Survival Horror
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 700Mhz İşlemci, 64MB RAM, 1,8GB HDD, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 1Ghz İşlemci, 128MB RAM, 1,8GB HDD, 64MB Ekran Kartı

Artılar: PC için geliştirilmiş grafikler, 5.1 ses desteği, yeni bir senaryo. Türenin neredeyse tek örneği. Şok korku anları olmaması.

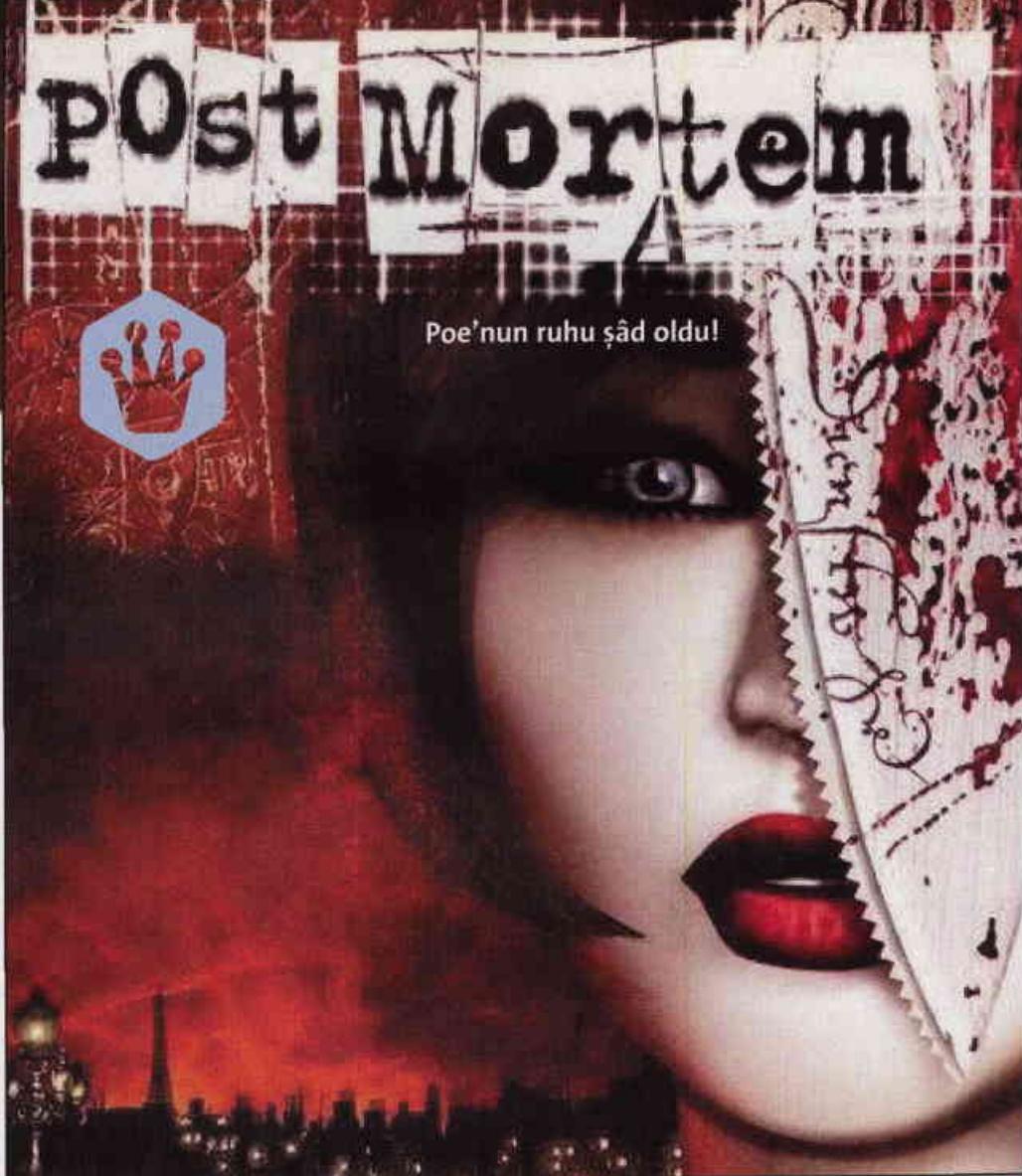
Eksiler: Yaratıklarla dövüşmek oyunu ayak bağı oluyor. Her oyuncuya hitap etmemesi olasılığı yüksek. Resident Evil Serisi. Alone in the Dark 4

Alternatif:

LEVEL NOTU: 84

Inceleyen: Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

son söz! "Ufak tefek şeyleri dert etmek gibi kötü bir alışkanlığınız yoksa bu yazıya hak vereceksiniz. *Microids yılın en etkileyici, en sürüklüyorlu adventure'ını gururla sundu..*"



Post Mortem'in kadife bir muhafaza içinde ve özel ulaklar tarafından Level Dergisi'nin 17'nci katındaki Adventure Oyunları Departmanı'na getirilmesinden bu yana tarifsiz bir heyecan içindeyiz. En son geçen yaz Syberia'yı ilk oynamaya başladığımızda tattığımız ama bir süre sonra yitirdiğimiz bu duyguya yeniden kavuştuk. Post Mortem'in de Syberia gibi Microids'in elinden çıkışmış olması bir tesadüf değil tabii ki.

Nicedir doğru düzgün bir adventure bulamayan, bunun acısıyla kendini "NOLF da adventure sayılır" diye kandırınanlar için Post Mortem iyi bir haber. Artık kendinize böyle yalanlar söylemenize gerek yok, en azından bir süre için...

Hikayeye gelelim; Tarih 1920'ler, mekan Paris. New York'lu eski bir özel dedektif olan kahramanımız Gustave MacPherson, geçmişinden kurtulmak için Paris'e yerleşmiş, kendini güzel sanatlara adamış ama bir türlü huzur bulamamış hafif psişik bir gamlı baykuş. Bir gün kapısını esrarengiz ve güzel bir kadın çalar ve bütün esrarengiz ve güzel kadınlar gibi bir dedektive ihtiyacı vardır. Giriş videosundaki cinayetle bu ilk sahneyi birleştirin, ortaya ne çıkmıyor? Post Mortem kusursuz bir film-noir örneği.

Bir otel odasında işlenen ve bir geşit ritüeli andıran cinayet sahnesinin etkilerini henüz atlatamamışken, Sophia Blake isimli müşteri adayımızla konuşmaya başlayınca bir kez daha "vay be" diyoruz. Çünkü klasik adventure oyularındaki "ekranda görünen, söylenebilecek her şeyi sırayla söyle, bütün cevapları dinle" tarzındaki diyalogların yeminini Post Mortem'de seçtiğiniz cümlelerde göre muhabbetin isındığı ya da buz kestiği bir diyalog sistemi almış. Yani patavatsızlık etmenin bedeli bir takım bilgilerden mahrum kalmak anlamına gelebilir. Ayrıca oyunu birden fazla kez

oyunanabilir kılan bir özellik bu. Adventure'ların en büyük handikapı olan lineerlikten bu yolla bir parça da olsa sıyrılmayı başarmış Microids. Kendilerine "afferim" diyorum.

Kimseye güvenme

Sophia Blake'in anlatıldığına göre, bu hanımfendinin geometri çok seven kızkardeşi ve erkek kardeşi bir süreliğine Paris'e gelmiştir ve kaldıkları otel odasında bir gece vahşice (kesilen kafaları kucaklarına oturtulmuştur mesela) öldürülmüştürlerdir. Polisin olaya yeterince ilgi göstermediğini düşünen Bayan Blake de olayı araştırmamız için bidden yardım istemektedir. Şimdi, işi kabul edip göründüğünden çok daha çetrefilli bu olayın peşini kovalayabilirsiniz ya da hikayeyi ilginç bulmadıysanız bu hanımı "ben o işleri bıraktım artık" diyerek kapıdan gevirebilir ve küçük





studyonuzda resim yapmaya devam edebilirsiniz. Ama bu durumda çok sıkılacağınız kesin. Çaresiz, evinizdeki ankesörlü telefonu kullanarak (o zamanlar mobilite diye bir şey yok haliyle) Sophia Blake'i arayıp "şu meseleyi bir daha konuşalım" diyeceksiniz... Böylece elinizdeki Paris haritasında yaşadığınız stüdyo daire dışında gidecek bir yeriniz daha olacak; Chez Alexandre Restaurant. Güzel bir kadınla, sık bir lokantada, alengirli bir mevzu üzerine, kafa karıştıran bir sohbet. Bir adventure oyuncusu daha ne ister!

Az önce sözünü ettığım diyalog sistemini biraz daha anlatmak istiyorum. Çünkü görevi kabul ettiğiniz andan itibaren bütün olaylar yaptığınız konuşmaların gölgésinde ilerleyecektir. Syberia ile Post Mortem arasındaki en önemli farklardan biri bu. Syberia'da oyuncunun büyük bölümünü yeni mekanlar keşfetmek ve konuşmaktan ziyade eski defterleri karıştırarak bilgi toplamakla geçiyordu. Post Mor-

değilsiniz. Bir kapıyı açması saatler sürmüyor. Git dediğiniz yere anında gidiveriyor. Mekanlar arası yolculuk da pratik bir çözüme bağlanmış. Elde bir Paris haritası, haritada gidebileceğiniz mekanlar işaretli. Daha bir mekanı terk etmeden haritanızı gikarıp gitmek istediğiniz yeri seçiyorsunuz ve kısa bir yükleme süresinden sonra oranın kapısınısınız. Ama keşke Microids bir güzellik yapıp "Madam Paris'teyiz, arada sırada sırf düşünmek, gevsemek ya da bir kahve içmek için Eyfel'e çıkmak da mümkün olsun, insanlar şehir manzarasını seyretsin" deydi.

Gus'ın gözünden oynamanın iyi bir yanı da görüş açısından alabildiğine geniş olması. Adventure oyuncuları her yeri kurcalamayı, olmadık yerlerden ipuçları çıkarmak için uğraşmayı sever. Sistem, bu konuda gayet tattırmaktır. Yer döşemesi, duvarlar, tavan, pencere detayları... Hepsi sizin. İstediğiniz



POE OKUMA KILAVUZU

Simdi küçükçük bir kutu için yukarıdaki başlığın çok iddialı olduğunu, "amacını aştığını" kabul ediyorum ama hiç okumamış olantara hazır yeri gelmişken birkaç kelam etmeden geçmemeyim dedim. Edgar Allan Poe'nun dünya edebiyat tarihindeki yerini özel yapan bazı ilkleri var. Kanıtların olay mahalline değil bilincaltına saklandığı, doğaüstü, karanlık, gerçekdeği olayları çözen dedektif karakterler ilk kez Poe'nun yazdıklarında ortaya çıkmıştır. Yani X-Files'lı günlerden en az 150 yıl önce. Poe'nun bir özelliği de okuyucuya ya da izleyiciyi korkutan şeyin ortaya çıktıığı andan itibaren gerilimin düştüğünü fark eden ilk yazar olması bence. Yani bizi esas ürkütmenin kafamızda yaratıklarımız olduğunun farkında ve öykülerinde o gerilimi hem abartmadan hem de düşürmeden kullanmayı biliyor. Buna yarattığı mekanları, öykülerindeki zeki kurgulan, hayal gücünü, anlatım yeteneğini, kuşkuluğunu, insan psikolojisini tanımamasını ve Poe'nun kendisi tuhaf hikayesinden kaynaklanan karizmasını da ekleyince... En son İlhaki tarafından bütün hikayeleri 4 ciltte toplandı ama bir sahftan Varlık Yayınları'ndan çıkışlı sarı yeşil kapaklı Morg Sokagi Cinayeti'ni bulmanın tadı hiçbir yeni kitapta yok.



kadar inceleyebilirsiniz. Ama söyleyeyim, bunun oyunda ilerlemenize bir katkısı olmayacak. Böyle iyi tasarlanmış bir oyunda insanın gözü küçük hindiliker, işe yaramayacak da olsa oyun zevkine katkı sağlayacak hoşluklar arıyor ama Microids, bu noktada hiç yaratıcı davranışmamış. Her mekana ilk gidişinizde çıkan videolar hariç. Bunlar o kadar güzel çizilmiş sahneler ki Avrupalı oyun firmalarının ürettiği oyunların birer sanat eseri olduğuna bir kez daha inandım. Oyundaki bütün videolar ayrı güzellikte. Girip çıkabileğimiz mekanların sayısı daha çok olsaydı da daha çok görebilseydik bu videolardan. Toplamda 6-7 mekanda geçiyor hikaye.

Peki bu MacPherson nasıl bir adam? Gabriel



tem'in olayı ise insanları konuşmak, görgü tanıklarıyla, polisle, bir şekilde olaya bulaşmış herkesle muhabbet etmek. Bir avukatla bir özel dedektif arasındaki fark da bu olsa gerek. Microids'in "natural dialog" dediği yeni diyalog motoru bu önemli farkın omurgasını oluşturuyor. Herhangi bir insanın karşısına geçtiğinizde, ona örneğin özel dedektif değil de muhabir olduğunu söylesereniz konuşmanın akışı bir anda değişiyor. Karanızdaki sizin gazetenin politikasını beğenmediği için potansiyel bir bilgi kaynağını kaybetmiş oluyorsunuz. Üstelik "doğru cevap" diye bir şey de yok, tamamen muhatabınızın ruh haline, kişiliğine göre şekillenen bir iletişim metodu. Oyunda 3 ayrı son olması da bunun uzantısı.

Being Gustave MacPherson

Oyunun bir güzelliği de her şeyi Gustave MacPherson'ın gözünden görüyor olmanız. Yani bir koridoru yürüken Gus'ın endamını seyretmek zorunda kalıymısunuz. Karakterinizin bir merdiveni çıkmak için piksellerine kadar kasılısını görmek zorunda

Knight gibi baskın bir karakter mi? Başka oyunlarda bir daha karşımıza çıkacak kadar kalıcı olabilir mi? Maalesef, mesleği ve geçmişi çok müsait olmasına rağmen adamımız hiç de güçlü bir karakter değil. Tepkisizliği, yeteneksizliği, sizin dediğinizin dışında hiçbir şey yapamaması onu sadece oyundaki aracınız konumuna hapsediyor. Örneğin gerçekten şartsızı bir ipucu buldunuz diyelim, siz bilgisayar karşısında şaşkınlık nidaları atarken (o durumdayken kimseye yakalanmamak lazım gergi, tuhaf karışıyor insanlar) Gus beyefendi ağızını açıp tek kelime etmiyor. Sanki hala evinde resim yapar gibi sakın. Kendi kendine ya da sizine konuşmak gibi bir durumu yok. İnsanlarla diyalog halindeyken de ne bir esprî yapıyor ne de hayat görünüşünü ortaya koyan en ufak bir yorum... Ya çok düz ya da ruhsuz bir adam



biliyoruz ama Post Mortem’ıinema seyircisinden önce bilgisayar oyuncularının göreceğini de hesaba katmak gerekiirdi. Daha önce de söyledim, oyun içindeki videolar izlemekten bıktırmayan, çok yaratıcı, estetik, etkileyici ama ipleri oyunun grafik motoru devraldığındahayal kırıklığı yaşama tehdikeniz var. Poligon kullanmak konusunda azaçık cırmılık eden Microds bize bol köşeli karakterler veriyor. Ama bunun iyi yanı düşük sistemlerde bile Post Mortem’ın kapris yapmadan oynanabilir olması. O yüzden bunoktayı acımasızca yargılamak gerekiyor. Bilgisayarı upgrade etmeye zorlamayan bütün oyunları gibi buna da özel bir同情 var o açıdan. Fakat karşılıklı konuşmalarla falan her karakterin tıkhahıbıymışesine yaptıkları rutin hareketler falan benim içimi daralttı. Gus’ın sürekli gözüğünü düzeltmesi, kahin ablannı (adını unuttum) üzerimerize atlayacakmış gibi kollarını uzatışı, komiser beyni mütemadien omzundaki tozları silkelemesi... Bunlar bir yerden sonra kötü bir kukla oynatıcısının elinden çıkmış gibi rahatsız edici oluyor. Ama oyun kahramanlarını oldukça gibi sevmeyi öğrenmiş erdemli oyuncular için sadece bir detay, sorun değil.

Sonuçta, gotik edebiyatına ilginiz, bir parça Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft okumuşluğunuz varsa, hatta Tim Burton filmlerindeki atmosferinizi bir hoş ediyorsa, metafizik, paranormal, psikolojik gerilim falan deyinceye aylıǵınızın baştan çıkyorsa zekice hazırlanmış bu dedektiflik öyküsünü seveceksiniz. Bu güzelliğin sadece bir kısa filmler derlemesi değil, oynanabilir bir oyun olduğunu düşünün bir de... Azimli oyuncuların en fazla üç gününü alacağı kani-

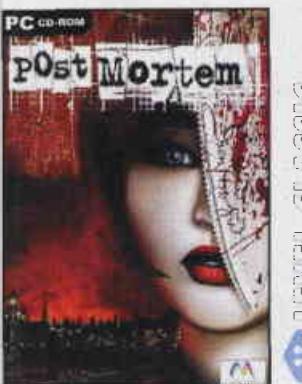
bu. Bir özel dedektiften çok postane memuru disiplininde Cinayet çözmemiyor da mektup damgalıyor sanki.

Yaz kızım Gus!
Çok daha önce anlatmam gerekenler sona kalmış. Bu paragrafı da okuyun, gidin. Oyundaki bulmacalar daha önceki adventure'lardan aşina olduğumuz tarzda. Çok özel, çok yeni bir şey yok. O yüzden de zor değiller, insanı affalatmayırlar ama dikkat gerektiriyorlar. Sabırınız dışında (elinizde bir mumla dakikalarca bir ilüstrasyonu bilmek zorunda kalacaksınız) herhangi bir yeteneğiniz sinanmayacak. Sanitarium'daki müzik kulağı testi ne fenaydi, unutamam... Ayrıca inventory'nizde bulunan defterinize bütün konuşmalar, deliller, soruşturanın gidişatıyla ilgili detaylar, karakterlerin özellikleri siz ilerledikçe kaydediliyor. Bu açıdan Gus'ı kutlamak lazımlı, iyi bir katip.

Oyunun kahramanı sıfatını zorlukla elinde tutan Gustav ve karakterine karşın, hikayedeki diğer roller iyi dağıtılmış. Cinayetin işlendiği otelin resepsiyonisti, barmeni, kahin kılıklı bir müsterisi ve şüpheli komisi, karakoldaki memur ve dedektif, suçlunun psikolojik analizi konusunda yardımcılarını esirgemeyen psikopat psikiyatrimiz, Gus gibi olayı araştırmak için tutulmuş bir özel dedektif ve femme fatale müsterimiz... Tümü de kendi içinde tutarlı yan karakterler. Ne yazık ki çoğu konuşmaya pek meraklı değil, yanı bir barmenin her durumda söyleyecek bir geylere vardır diye düşünüp alkol sınırlarını zorlamak pahasına baradıgidip gelmeniz falan işe yaramıyor. Adam bir defada söyleyeceğin ne varsa tüketip sonra da size yüz vermemeye başlıyor.

Oyun mu filmden çıkar film mi oyundan?

Grafikler konusunda da diyeceklerimiz var. Microdroids'ın oyun üretirken derin ve sürükleyici bir içerik gibi, mimarının, müziğin ya da atmosferin kullanılması gibi sinema sanatının ilgili olduğu noktaları daha çok önemsemişti.



Bilgi İçin:	www.postmortem-videogame.com
Yapım:	Microids
Dağıtım:	Microids
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minimum Sis.:	PII 350 MHz, 64 MB RAM, 3D E. kart
Önerilen Sis.:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Artılar:	Esinlendiği türün bütün özelliklerine yer veren harika bir hikaye. Oyuncuya kritik kararlarla zorlayan bir diyalog sistemi. Çarpıcı videolar. Tam da yılın adventure oyunu ünvanını Syberia'ya bırakmayı kabullenmiştim ki Post Mortem çok güzel bir sürpriz oldu. Sanat eseri.
Eksiler:	Boyle güzel bir hikaye için daha dominant, daha yaratıcı, daha eğlenceli bir kahraman yaratılabilirdi, Gustave MacPherson çok silih kalmış. Grafikler atmosferi yansıtmayaya yetmiyor. Bulmacalarда çok yeni bir şey yok ama bu oyunda olmaliydi.
Alternatif:	Alone in the Dark 4

LEVEL NOTU: 92

Ben bu Post Mortem'i nerden biliverim?

İngilizce'de "otopsi" anlamına gelen postmortem sadece oynadığımız bu oyuna değil yıllar öncesinden bir Slayer şarkısına (Reign in Blood albümünden yer alıyor) ve dedektiflik öyküleriyle bütün dünyada tanınan Patricia Cornwell'in bir romanında isim olmuştu. Bilenler biliyor, Estonyalı bir death metal grubunun kendisi için seçtiği isim de Post Mortem. Bizim oyunumuzdaki anlamı ise Ingilizce'den değil Latinçeden geliyor; yani "Ölüm sonrası". Google'da ararsanız daha bir ton Post Mortem ya da Postmortem bulursunuz, çünkü her iki anlamıyla da herhangi bir cinayet filme, hikayesine ya da televizyondaki bir reality show'a seçilebilecek iyi bir isim. Ama biz bundan böyle Post Mortem'i Microids'in okullara zarar adventure oyunu olarak anımsaya-cağız.

İnceleyen: Celal Bayram
www.gizem.com.tr

RALLISPORT CHALLENGE

Oyun dünyasının pistleri kızışıyor!..



son söz! "Bir simülasyon olmadığını kabullenmek lazım. Fakat piyasadaki en iyi rally oyunlarından biri. Oynamabilirliği zor değil fakat oyun zorluyor. Görselliğiyle de resmen büyülüyor. İleri derecede fanatik olmayan yarışçılar için birebir."

Colin McRae turnuvasının etkisinden (günde 12 saat Colin..!) kurtulamamışken, Sinan'ın bu sürprizi beni oldukça mutlu etti. Colin McRae serisinin 3. oyununu beklerken bu kadar dişli rakipleri olduğunu görmek bu bekleyişti kızıştırıyor. Hele hele bu kadar sağlam ve köklü bir şerinin üçüncü oyunu çıkışmasına az kala Microsoft gibi firmanın ıddialı bir şekilde ortaya çıkması daha da mutlu edici. Çünkü bu konuda alınacak daha yol var. Bir süreli Xbox versiyonu piyasada olan RalliSport Challenge bu sürümyle yeterli ilgiyi toplamıştı. Şimdi PC versiyonuyla kazımıza gelen oyun ne yazık ki aslında bir konsol oyunu olduğunu bazı noktalardan belli ediyor. Ama yine de konsol ve PC'nin bu türde bu derece yakınılaşabilmesi sevindirici bir olay. PC'de bir GT3 eksikliğini ni daha ne kadar süre duyacağımı merak ediyorum.

Uzun turnuva, kısa parkur

Her oyun gibi bu oyunun girişinde de bir demo bulunuyor. Ama ben bu seferlik demodan da önceki birşeyden bahsedeceğim. Oyunun girişinde Nvidia'nın reklam amaçlı logosu var. Zannediyorum bu size birşeyler ifade etmiştir (bkz: Grafik). Daha ileride bahsedeceğim. Demodan sonra oyun 3 seçeneklik bir menüye geliyor. Oyuna giriş, acil aksiyon ve gķış. Buna benzer menüler görmüşüm falan bu kadar panik bir şekilde yarışmaya itildiğim hiç olmamıştı. Acil aksiyon (o neymış be Onur! God May Look From Your Hill(!) – Blx) bölümne gitmemek asıl oyna giriş bölümünü devam ediyoruz ve bizi karakter yaratma ekranı karşılıyor. Bundan sonra karşınıza gelen menüde ayarlar bölümüne iyi bakın çünkü orayı oldukça sık kullanacaksınız (bkz: Grafik).

Kariyer bölümünde bir çok farklı turnuvaya katılabilirsiniz. Tabi ilk bir kaç taneden sonrası yarıştıkça



acılıyor. Başka bir kaç araç dışındaki yarış arabalarını da yarışıkça açmanız gerekiyor. Hemen bu 'açma' kavramına açıklık getireyim. Oyun kendine özel bir puanlama sistemi belirlemiştir. Hangisi olursa olsun herhangi bir yarışı bitirdiğinizde oyun size bir puan veriyor. Bu puan elde ettiğiniz süre, aldığınız hasar ve rakiplerinize sağladığınız üstünlüğe göre değişiyor. Kariyeriniz bu puanların toplamına sahip oluyor ve belli puan sınırlarında belili harita, tunurva ve araçları kullanabilir hale geliyorsunuz. Değişik ve mantıklı bir fikir.

Bir çol turnuva olması oyunun süresini uzun olabileceği gibi bir izlenim yaratıyor fakat haritaların çok kısa olması bu süreli düşürüyor. Haritaların kısa olmasının yarattığı bir diğer sorun da kolay akılda kalması. Bu da bi yerden sonra aynı haritaları oynamayı sıkıcılaştırıyor. Neden haritaları tekrar tekrar oynamayı diyebilirsiniz. Fakat ilk oynadığınızda hepsi birinci olmanız oldukça zor. Sebebi oyunun parkur yarışlarında rakip sürelerinin iyi tutulmuş olması. Yanyana yapılan yarışlarda ise değişik bir yapay zekayla karşılaşorsunuz. Yer yer duraksayan ama bazen oyunun fizигine göre imkansız şekillerde virajları alıp giden rakipleriniz var. Bu konu sanırım azaçık es geçilmiş.

Takla mı? Nerde?

Ciddi olduğunu iddia eden yarış oyunlarında kanımcı inceleme en önemli şey fizik motorudur. RalliSport Challenge için de bu şekilde bir inceleme yaparsak bu konuda oyun biraz simülasyon olmaktan uzak gibi gözüküyor. Sebepleri aracın yolda duruşunda gariplik oluşu. Yol tutuş oldukça kaba ve ayarsız. Bunun kuşkusuz araç ayarları ile de alakası var. Ama aynı şeyi araç ayarları için de söyleyeceğim. Öncelikle araçların oyun öncesi ayarları çok yüzeysel. Bir menüde yumuşak sert şeklinde seçimler yapıyorsunuz. Görsel açıdan da iç açısı değil. Bu yüzeysel ayarlar oyunun içini de garip etkiliyor. Yani mesele süspansiyon bölümünde iki seçenek olunca araç ya civitvitör ya da taş kesiliyor. Vites aralıkları oldukça sorunlu. Bazı viteslere neredeyse gerek kalmıyor. Otomatik vites bazen anlamsız devirlerde vites atıyor. Aracın savruları ve taklaları da gösterişli ama mantıklı değil. Ufak bir taşa çarpınca zıplamak yerine havada taklalar atmak Hot Wheels serisinde görülmeli gereken birşey. Biraz ayrıntılı da olsa oyunun ne derece gerçekçi olduğunu bu şekilde incelemek lazım.

Diğer bir şikayetim ise yol yardımında bulunan co-pi-





lot konusunda oldu. Amcamda biraz zamanlama sorunları ve abartma sanatı var sanırı. Yani akalasız bı yerde "Sola KIR!" diye bağırdığında taşa girince pek mesut olmuyorsunuz. Bu arada taşa girince neler olduğundan da bahsedeyim. Aracınız hasar görüyor. Fakat gerek grafiksel olarak gerek oyuna etkisi itibarıyle hasarların çok bir anlamını göremedim. Sadece duydugunuz şangır şungur sesi ve bu hasarların daha önce de bahsettiğim puanlara etki etmesi söz konusu. Yoldan çıktıığınızda oyun siz hemen içeri döndürüyor. İster seniz kendiniz de donebilceğiniz bir tuş halihazırda bulunuyor. Bunu genelde daha fazla hasar görmemek veya daha hızlı yola dönmek için kullanabilirsiniz. Bir de haritanın geri dönülemeyecek yerlerindeken işe yarayabilir. Çünkü bir uğurumdan aşağı düşüp oyun tarafından geri gönderilmeyeceğiniz olabiliyor. Kullandığınız araçlar hemen her ralli oyundan görevleneceğiniz araçlar. Peugeot 206, Ford Focus, Ford Escort, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer ve bunlara ek olarak New Beetle, Opel Astra başta kullanabileceğiniz araçlar. Diğerlerini puanlarınız dahilinde açıyorsunuz. Aralarında açmak için uğraşmaya değer çok güçlü ve eski değişik araçlar var.

Herşeyin bir sırası olmalı

Sanırı artık oyunun en büyük kozundan bahsetmeye geldi sıra. Neden oyunun girişinde Nvidia amblemi olduğunu anlayacaksınız. RalliSport Challenge görsel açıdan tam anlamıyla bir şölen vaad ediyor. Görünce ilk aklıma gelen darısı Colin McRae 3'ümün başına demek oldu. Bir yarış oyunu için abartılmış derecede iyi makinan kaplamaları ve elementler kullanılmış. Bitkiler ve ağaçlar kır-

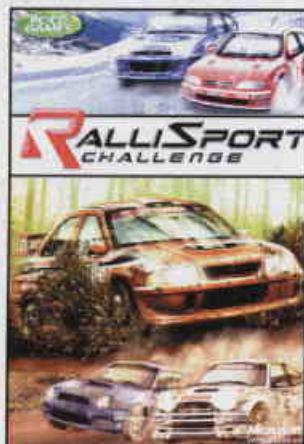
ılıp bükülebiliyor. Aynı şey haritalardaki engeller için de geçerli. Kaplamalarda bump mapping kullanılmış. Bu sayede özellikle ilk bölümlerdeki buzlu ve karlı zemin inanılmaz gerçekçi olmuş. Bakın, dışarı bakıyorum, içeri bakıyorum, aynı! Duman, lens flare efektleri, ışıklarırmalar ve yansımalar uç noktalarda geziyor. Eksi sayılabilen tek nokta kendi aracınızdaki kusurlar olabilir. Onun da poligon sayısı çok yüksek ve oldukça iyi modellenmiş. Yansımları da çok iyi fakat egzoz dumanı, üzerindeki çamur ve özellikle hasarlar çok iyi gösterilememiş. Bir de bu kadar iyi grafikler bir de kokpit çizgilerimi ne iyi olurmuş. Ama o kadar kusur da kadi kızında bile var.

Bu kadar grafik iyi güzel de, bunu oynatacak makina var mı acaba? Tam anlamıyla yok. İyi bir gözünürük ve orta karar detaylar tek başına parkurda yarışırken fena gözükmese de ortaya rakipler çıktı mı saniyede 4 kare ilerliyorsunuz. Bu yüzden oyunun güzelliklerini ya iyi makinası olan bir arkadaşınızda izleyin ya da kare kare bakın. Başta ayarlar menüsüne çok ugrayacağınız dememin

sebebi de buydu. Resmen haritasına, yarışına göre grafik ayarı yapıyorsunuz.

Güzel görüyoruz peki ne duyuyoruz? İyi sayılabilen bir müzik duyuyorsunuz. Oyun için özel üretilmiş ama benim tercihim değil. Her zamanki gibi kapatın. Motor sesi duyuyoruz ama biraz tız ve gerçeğinden uzak gibi. Ama çok iyi efektler duyuyoruz. Aracınız kayarken veya bitkilerde girdiğinde çıkan ses "Olay budur!" dedirtiyor. Aynı şey çarpışmalar için de geçerli.

Yaziya genel olarak baktığınızda sistem ediyor gibi gözükebilir. Hâliyle Colin McRae Kültürüyle yetişen biri olarak bu çok da anormal olmalıdır. Ayrıca şunu da itiraf etmek istiyorum ki ona en çok yaklaşan oyuru da bu. Teknik açıdan neredeysekusursuz sayılabilen bir motora sahip. Fizik motoru açısından da, simülasyon olmadığı kabul edilirse, gayet yetenliği olduğunu söyleyebilirim. Colin serisini çok profesyonel ve zor bulanlar için her açıdan eğlenceli bir oyun. Fakat, altın çiziyorum, simülasyon dellilerine Colin McRae 3'ü beklemeyi şiddetle öneriyorum. ☺



LEVEL HIT



Bilgi İçin: www.rallisportchallenge.com
Yapım: Digital Illusions
Dağıtım: Microsoft

Tür: Ralli
Multiplay: Var
Minimum Sis.: 800 Mhz İşlemci, 128 MB Ram, 32 MB E Kartı
Önerilen Sis.: 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Ram, 64 MB E.Karti

Artılar: PC'de daha iyi yarış grafiği gördüğümü hatırlıyorum. Örnek alınması gereken bir puanlama sistemi var. Beş dakikada bitirebilecek kadar kolay değil.
Eksiler: Fizik motoru daha iyi olmamış. Hasar daha etkili kullanılmamış. Haritalar kısa ve ayrıntısı az. Co-pilot zamanlaması iyi değil. Araçlar yeteli inçekte modifiye edilemiyor

LEVEL NOTU: 81

NBA LIVE 2003



inceleyen: jesuskane
jesuskane@level.com.tr

son söz! *"Başında
harcanacak her
dakikaya kesinlikle
değer, degecektir."*

Hayal kırıklığıydı bekledim, ama şimdi yazımı bitirip oyuna dönmeliyim

PS'lerden iyice bunaldığım şu dönemde önce NHL 2003'le biraz nefes aldırm. "NBA LIVE 2003 ilaç gibi gelebilir" derken pek de öyle olmadığına farkına varmak açıkçası canımı sitti. EA Sports ekibi yine yapacağını yapmış. EA klasiği haline gelen grafik geliştirme parkı modunda oyunumuz yine. Aslında "yahu bir basketbol oyunu bu, ne yapılabılır ki başka" demek mümkün. Her yıl daha iyi grafikler görmeye zaten alışmış biri olarak buna pek katılmıyorum. Hatta gelişimin sadece bu alanda olması oldukça canımı sikiyor.

Karamsar...

Grafik, grafik diye bağırın nacizanen oyunumuz ne hikmetse sistemi fazla kasıyor. Oyuncular, arena, flamlar vs her şey gayet güzel, yerli yerinde. Oyuncuların animasyonları motion capture teknolojisinin son ürünü (yazında tarak ve kalemler takımı) ancak iki sorunumuz var.

Bench'te oturan oyuncular biraz uyduruk. Hatta uyduruktan öte yapıştırmalar sanki. Saman kağıda mum boyalarla çizilmişler adeta ve genel görüntü içinde oldukça göze batıyorlar. İkinci sorun ise, maçı izlemek için salona gelen yaklaşık yedi seyircinin renkli fotokopi ile çoğaltılmış boş koltuklara düzgüne yapıtırılmış olması. Bazı açılarda hoş durşa da kamera açısı değişince 2D seyirciler göz zevkini oldukça bozuyor. Bunlar dışında genelde pek bir sorun yok grafiklerde. Grafiklerden ziyade can sıkı tekrarlanan animasyonlar ve ara görüntüler.

Oyuncuların sahaya çıkışları, oyuncuların değişimi, yoğun maç arasında oyunculardan birini yanına çekip takтик vermesi oldukça güzel kotarılmış. Oyuncuların görünüşleri oldukça gerçek ve maçın mekaniği dışında kalan bu sahneler oyunun gerçekçiliğine ve atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Bu noktadaki sorun ise bazer o kadar çok tekrarlanıyor ki bu sahneler baygınlıklar geçiriyorsunuz. Al-

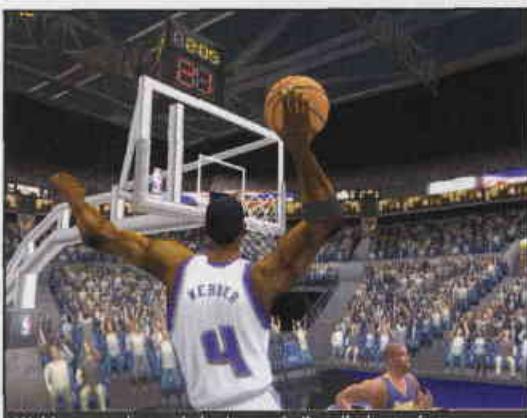
lah'tan şut tuşuna basarak bu sahneleri hemen geçebiliyorsunuz. Tuş demiesen NBA oyunlarında ESC tuşu hala işlevsiz. Nedendif biriniyor amma EA'in bu seride sürekli yaptığı bir şey bu. Menülerde dolanırken kullanabiliyorsunuz fakat oyun içinde Escape'e basarak menüye çıktığınızda bu tuşun etinden sütünden tekrar yararlanamayorsunuz. İlla mouse'a eliniz gidecek ve Resume Game'e tıklayacağınız. Menülerin kullanımı genelde oldukça kolay. Ancak

klavye tuşlarınızı ayarlamak için bir saat uğraştıktan sonra save etmemi unutmayın. Save ettiğiniz konfigürasyonu aktif kılmak için ise controls menüsünde sağ üst köşede bulunan keyboard yere kaydettiğiniz isim gelene kadar tıklamanız gerekiyor. Oluyor mu peki böyle? Ah nerdeeee. Oyun içinde orjinal ayarlar bir dönüyor pır dönüyor. Siz tuşları bilmeyorsanız top elinizde 24 saniyelik periodlar halinde boş boş dolanıp duruyorsunuz sahada. İlk patch ile düzeltmesini umuyorum bu bug'un (çağrı söyledim ama bir ben aslında neyse..).

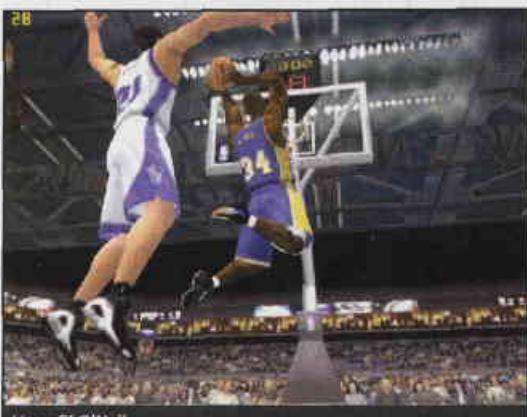
Sakin

Biraz fazla negatif başladık incelemeye ama içimden öyle geldi açıkçası. Hatta yerden yere vurmak istedim ama bu kadar geldi elimden (hrrrrr, grrr). Oyunda hiç mi iyi bir şey yok derse birileri kalkıpta, alacağı cevap söylemeye bitmez olur. Bakalım bitirebilecekmiz söylemek. NHL 2003 te denenen web sayfası görüntüsü yok menülerde. Daha çok FIFA serisindeki modele doğru kaymış tasarımlar. Menüler arasında kaybolmak gibi bir derdiniz yok, her şey olması gerekiyor yerde. Genel menü sisteme ek olarak ekranın altında ortada yeni bir seçenek eklenmiş. NHL de ki jukebox olayını buraya taşımamışlar ama üstünde Next Song yazan bu yeni tuşumuza basarak o an çalan parçayı değiştirmeye imkani tanımlılar bizlere, teşekkür ediyorum kendilerine (Snoop Dogg parçalarında buraya acilen tıklayın, uyarmadı demeyin sonra). Oyun modları yine standart, exhibition, season, franchise, 1 on 1, practise. Practise oldukça zevkli aslında. Bomboş salonda istediğiniz gibi takılıyorsunuz, isterスマート ister üçlü çalışın herhangi bir gereği olmasada oldukça rahatlatıyor insanı. Teke tek maçların tadı ise bambaşka.

Oyunda 60'lı yıllarda 90'lı yılların sonuna kadar oynamış bütün eski yıldızları bulmak mümkün. İlk yaptığım Michael Jordan ile Kobe Bryant 1 on 1 oldu açıkçası. Kobe kardeş o kadar konuşmaktan sonra ne olur diye merak ettim. EA çalışanları da berle aynı fikirde sanırım Jordan hala Jordan. Teke tek maçları üç ayrı sahada yapabiliyorsunuz; Beach, Urban (Harlem havasına daha uygun bence) ve Gym. Season oynadığınızda ise iş biraz daha ciddiye biniyor teke tek maçların aksyonunu bir yana bırakıp ince hesaplar peşinde koşmaya başlıyorsunuz. Tabi bu hesaplar peşinde koşarken Hidayet Türkoğlu aş-



Webber şutu basacak, karton seyirciler alkışlayacak



Uçan fil O'Neil





Ne diyosun kaçum sen?

kiyla yanıp tutuşan arkadaşlar koşup Kings'i seçiveriyorlar. Hedo'yu gerçekten sevüp saymış bu insanlar da. Merak edenler için söyleyim, kesinlikle FIFA'daki Galatasaray muamelesi görmemiş Hedo oyunda. İstatistikleri oldukça yüksek, gayet yararlı takımıma, yüzünü gözününde yapmışlar adam gibi yadırgayacaktım neredeyse (en iyi AI Hedo'nun AI).

İyimser

Yıllardır NBA oyunlarının en büyük eksikliği kabul ettiğim atmosfer ise serinin son oyunun en büyük artısı. Özellikle sezon oynarken maçlarda cidden heyecanlanıyor insan. Seyircilerin tezahüratları bir an durmuyor (topu sektörßen basıyorlar çığlığı).

Kamera açılarının biraz daha esnekleştirilmiş olması oyunu daha rahat göremeni sağlıyor. Sabit kamera açılarını değiştirmeniz mümkün değil ama biraz daha yakına yada uzağa çekebiliyorsunuz kameraları ki oldukça değiştiriyor oyunun havasını kameralar. Maçı adam gibi anlatan, hiç susmayan ve fazla sululuğa kaçmayan spiker ise dört dörtlük denebilir. Ancak atmosfere en büyük katkıyı yapan, şaşkınlık verici ama yapay zeka. Yavan maçlar olması her zaman mümkün. Ama genelde gerek rakip oyuncular gerekse takım arkası-

daşlarınız oldukça akı başında hareket ediyorlar sahada. Bu demek de ğilki hatalı bir şekilde taktikleri uyguluyorlar vs. Aksine maçın gidişatına göre işi şova dönüştürübiliyorlar yada tam tersi olmak üç kağıtlar yapıp basketi bulmaya çalışıyorlar. Savunmasını eksik bırakıp ilerde pas bekleyenler, topu oyuna bekletmeden sokup siz "ha nedir" demeden potaya basıverenler (daha neler neler hey gidi hey). 10 sayı öndeysken bile maçın son saniyeleri inanılmaz stresleniyor insan. Lakers vs King play off serisini televizyonda seyrederken kasıldıınız gibi kasılıyorsunuz monitör karşısında.

Atmosfer de neredyse dört dörtlük denebilir. Gerçi tek maçlarda yok böyle bir şey. Ne seyirci ne de başka bir şey. Aslında hoşuma gitti bu. Tamamen kafa dinliyorsunuz oynarken. Huzurunu bozan sadece (ki hep yenilen konuşuyor nedense) bak dört oldum bak beş oldum, nasıl geçtim seni adamım, aha berabere, kaçındığın baskete bak kih kih diyendir dir gene çalıştırın oyuncular. Az kasıp susturuveriyorsunuz zaten o başka.

Koş al ne bakıyorsun..

Çok negatif başladık yazıya ama sansırımlı toparladık biraz. Bunların di-



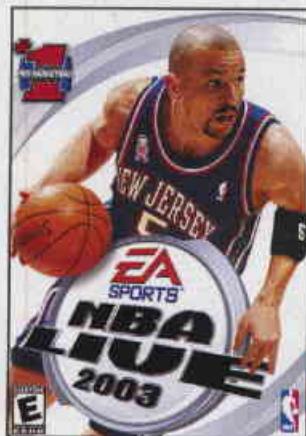
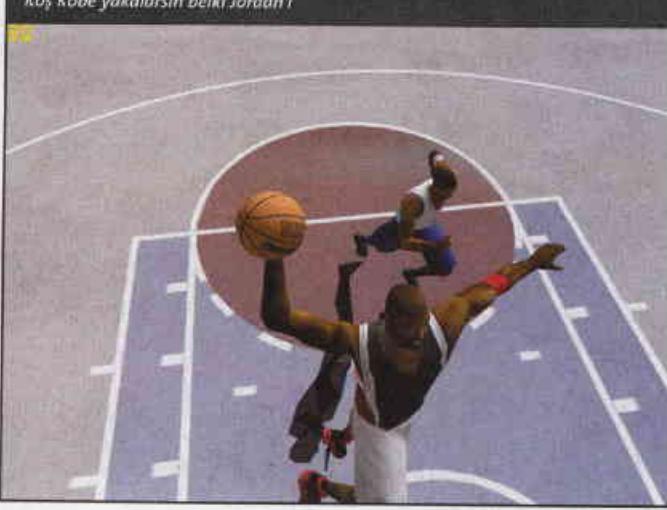
Hedo, He-Dough!



Çalışkan Hidayet ve basket potacıkları

şında geriye ses olayı kılıyor. Söylenecek fazla bir şey yok aslında. Müzik konusunda NBA serisinin çizgisinden sapılmamış. Ses efektleri oldukça kaliteli, kulak tırmalayan hissibirse yok. Seyircilerin tezahüratları oldukça başarılı kullanılmış oyun içinde. Çok uzatmayacağım bunu, sesler de dört dörtlük neredyse (aman tanrıım her şey dört dörtlük). Başarılı sesler, harika grafikleri tamamlarken oyuncuya iyice çekiyor atmosfere. Daha önceden olduğu gibi maçı TV'den izliyormuşsunuz havası yaratılmaya çalışmamış pek. Bu da gerçekçiliği ve atmosferi oldukça etkilemiş (olumlu yönde canım yazının başında bırakıktı o pesimist herifi). Buna zarar veren tek şey, oyun anında o kadar çok istatistik geçiyor ki ekrandan skoru göremeyiniz zaman. Ama bu minik tabloculuk o kadar nezih yapılmışlardı kesinlikle gözünüzü girmiyorlar, dikkatinizi dağıtmıyorlar. Hatta siz özellikle bakmadıkça çoğu zaman fark etmiyorsunuz bile. Bunun gibi ufak rahatsızlıklar dışında oyunun geneline dört dörtlük demek mümkün neredyse. Amma çok kullandım ben bunu yahu nedir dört dörtlük. Kesinlikle NBA serisinin en iyi oyunu. Asıl önemlisi, kesinlikle ruhsuz bir oyun değil. Başında harcanacak her dakikaya kesinlikle değer, deşecektr. Serinin takipçilerine ve basketbol seven herkeşe hararetle tavsiye olunur. Şimdi ben izinizle pesimist olacam bir süreliğine... ☺

Koş Kobe yakaların belki Jordan!



LEVEL EDIT
DOLAP

Bilgi İçin: www.eagames.com
Yapım: EA Sports
Dağıtım: Electronic Arts Interactive

Tür: Spor
Multiplay: Ağ ve internet üzerinden
Minimum Sis.: 500Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB 3D Ecran kartı
Önerilen Sis.: 800Mhz İşlemci, 256 RAM, 32 MB 3D Ecran kartı

Artılar: Atmosfer, Atmosfer, Atmosfer
Eksiler: Yine karton seyirciler, bir iki bug

LEVEL NOTU: 91

Inceleyen: Güven Catak
guven@level.com.tr

son söz! "Kesinlikle ilginç bir deneyim zamanı tekrar kurgulamak ama rensiz ve cansız olursa sıkıcı bir şeye dönüşebilir..."



SHADOW OF DESTINY

Zamanda yolculuğa çıkıyoruz ama bu sefer kendi hayatını kurtarmak için...

Zamanda yolculuk yapmak insanlık için hep cazip bir hayal olmuştur. Geçmişe giderek hatalarını düzeltmek, geleceğe giderekse merakını gidermek ister insan dediğimiz garip varlık. Herhalde böyle bir olayın imkansız olduğunu kavramışız ki kitaplar yazarak, filmler çekerek hatta bilgisayar oyuncuları yaparak, içimizdeki bu tutkuya dizginlemeye çalışıyoruz. Genellikle zamanda yolculuktan bahsederken, ünlü bilimkurgu yazarı H.G. Wells'in 'Zaman Makinesi'ne gönderme yapmadan edemeyiz. Yıllar önce yazılmış olmasına rağmen Zaman Makinesi, hala cazibesini kaybetmemiş, hatta ne filmi, ne de oyunu kendisi kadar başarılı olabilmisti. Sorun tabii ki adaptasyondur; zaten efektler bir filme ya da oyuna hiçbir zaman derinlik katamaz, olay her zaman hikayedebiter. Galiba Konami'dekiler de bunu kavramış ki H. G. Wells'in yapmasını rahat bırakıp, Shadow of Destiny ile zamanda yeni bir yolculuğa çıkmışlar...

Oyun İçinde oyun...

Hani bazen bir film için deriz ya 'filmin içinde film var' diye, işte Shadow of Destiny için de aynı tarz bir kurgu söz konusu. Zamanda bir ileri, bir geri giden kahramanımız, arkasında zamansal soru işaretleri ve karışmış kafalar bırakıyor. En iyisi en baştan başlayalım. Avrupa'nın tarihi dokusu bozulmamış kasabalarından birindeyiz. Adamımızın adı Elke Kusch. İsmi komik ama kendisi cool bir tip. Elke'in küçük bir sorunu var; durmadan

ölüyor! Hem de ortada hiçbir sebep yokken! İlk olarak güneşin bir günde kaferin birinden çıkar çıkmaz bıçaklıyorsunuz. Neden öldürdüğünüz ve kimin sizizi öldürdüğü hakkında en ufak bir fikriniz olmadan kendinizi garip bir odada buluyorsunuz. Merak etmeyin, yalnız değilsiniz. Gizemli bir ses size eşlik ediyor (şimdilik bu sesin şeytana ait olduğunu farzedelim) ve kaderinizi değiştirmek isteyip istemediğinizi soruyor. Tabii ki düşünmeden evet diyor ve zamanda yolculuğun anahtarını cebinize koymak, öldürdüğünüz saniyenin dakikalarda öncesine gitiyorsunuz. Artık ölüm saatınızı biliyorsunuz ve her şeyi değiştirmek sadece sizin elinizde...

Bu anahtarı (digipad) sadece belli anlarda, belli zamانlara gitmek için kullanabiliyorsunuz. Yanıp sönmeye başlayınca, bir an önce zaman değiştirmelisiniz; yoksa ölüm kapınızı çalışmaya başlıyor. Çevrede bulduğunuz yeşil küreler zamanda yolculuk için enerji sağlıyor. Her ölüşünüzde zamanda geriye giderek, ölüm sahnenizi oluşturan etkenleri değiştiriyor veya ortadan kaldırıyorsunuz. Tabii olayı çözemezseniz, tekrar ölüyor ve her şeyi sil baştan yaşıyorsunuz. Doğru değişikliği yaptıysanız,



şimdiki zamana dönünce haliyle ölmüyor-sunuz ve zaman ilerlemeye devam ediyor ta ki yeni bir cinayete kurban gidene kadar. Aslında her seferinde geriye giderek, ölümünüzü erteliyorsunuz. Dakikalar, saatler derken tam bir günü atlatınca, paçayı yırtmış oluyor ve peşinidekinin kim olduğunu ve neden sizi öldürmek istediğini öğreniyorsunuz.

Ben bu kızla daha demin...

Evet, o kızla daha demin konuşunuz ama öldürdüğünüz için tekrar karşılaşınız ve tabii onu önceden tanıdığınız ve hakkındaki bilgileriniz için bu sefer aranızda geçen diyalog farklı olacak (karşı cinsi etkilemek için iyi bir yöntem). Típki 'Hic Bitmeyen Gün' filminde olduğu gibi. Orada da adam kadını kendisine aşık edebilmek için devamlı aynı günü yaşamak zorunda kalyordu, hem de harfi harfine. Anlayacağınız oyun déjà vu kayníyor. Neyse ki tekrar eden bölümleri pas (esc) geçebiliyorsunuz. Bu arada oyunun büyük bir bölüm ara demolardan oluşmaktadır. Hikayeyi sürükleyici kılmak ve boşlukları doldurmak adına ara demolar iyi ama zaman o kadar uzun oluyorlar ki kendinizi bir oyundan çok interaktif bir filmdeymiş gibi hissediyorsunuz. Bu belki de hoş bir duyguya ama aktif olamamak zaman zaman can sıkabiliyor. Her bölüm bir ölümle başlıyor; bıçaklıyor, vuruluyor, hatta eziliyorsunuz ve sonra geriye giderek





İste bu alet sayesinde zamanda bir ileri, bir geri...

'déjà vu'ların da yardımıyla ölüm sahnenize müdahale ediyor; yaptıklarınızla o sahneyi adeta bir kere daha çekiyorsunuz. Zamanda gezdirecek dört boyutlu düşünmeye başlıyor ve yüzüller öncesi olsa bile yaptığı bir şeyin geleceği nasıl değiştireceğini kavrayabiliyorsunuz. Oyun tek bir kasabada geçtiği için geçmişteki hareketlerinizin gelecekteki sonuçlarını kestirmek pek güç olmuyor. Ayrıca kafanız karıştığı zaman ziyaret edebileceğiniz bir falcı bacı da kasabada mevcut. Bulmacaları çözmek için önünüze gelenle gene calmak veya envanterinizdeki objeleri birleştirerek yeterli değil. Sizden istenen üç boyutlu mekanları gezerken, dördüncü boyutu yani zamanı da hesaba katmanız. Örneğin Eike bir defasında başına bir şey düşerek nalları dikiyor. Siz de geçmişe gidip o objeyi bulmak ve yok etmek yerine objeyle ilişkisi olan birinin hayatına girerek, ölümünüzü engelliyorsunuz.

Müzikçiler bir adım öne çıksın...

Biliyorum, yukarıda yazdıklarımı okuduktan sonra oyuna göz atmak için sabırsızlanıyorsunuz ama iki olay var ki gerçekten hevesinizi kursaşınızda bırakacak kıvamda: uyuz oynanabilirlik ve tatsız grafikler. Aslında tuş kombinasyonlarıyla boşa olduğunuz yok veya herhangi bir obje için ekranda piksel avına da çıkmıyorsunuz. Film kontrollerde



kopuyor. Dış mekanlarda çevrenizi 360 derece algılayabilirken, içeri girince mouse devre dışı kalıyor ve haliyle tüm yük klavyenin üstüne kalıyor. İç mekanlarda etrafınıza rahat bakamadı. Üniz gibi rahat yürüyemiyorsunuz da. Kontrollerin ikili oynaması gerçekten çok acı. Grafiklere gelince, ne diyebilirim ki; Shadow of Destiny konsoldan transfer olduğu için dokular yine bir yerlerde takılıp kalmış. Karakterler biraz baston yutmuş gibi olsa da iş görürler ama çevre grafikleri tam bir fiasko: doku kalitesi çok kötü, polygon sayısı çok düşük ve renk derinliği çok yetersiz. Herhangi bir iç mekandan dışarıya çıktıığınız zaman, çevrenizi araştırmak için farklı motivasyonlar geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Haliyle çözünürlüğün 1024x768 olabilmesi de hicbir şey ifade etmiyor. Karakterler dediğim gibi günü kurtarıyor, özellikle Homunculus (şeytan) oldukça sağlam; günkü onu sadece duyarlıyoruz. Öte

yandan zaman değiştirme sahneleri ve geçmiş zamanların farkı renk tonlarıyla (kahverengimsi gibi) ifade edilmesi grafiklerin artılarından. Müzikler, grafiklere göre çok daha iyi; oyun içinde oyun kurgusuna oldukça uygun ama çok fazla kendini tekrar ediyor. Seslendirme de başarılı sayılabilir, özellikle karakterleri doğal göstermektedir.



Aynı sahneleri defolarca yaşabiliyorsunuz...

08.04.2001 20:



Zamana karşı yarınız başlamış durumda...



Zamanda geriye gittikçe renkler de değişiyor...



Kadınlar, her zaman ilgi bekler...



Geçmiş zaman olur ki...

Shadow of Destiny teknik özelliklerle olmasa da ele aldığı fikir ve uyulduğu kurgu bakımından ilginç bir oyun. Yine de şeytanın zaman makinesiyle ne işi olduğunu ve kabağın neden bizim başımıza patladıgı gibi olaylar biraz daha kurcalansaymış, oyun çok daha iyi olabilirmiştir. Ayrıca ilk bölümde oyuncuya yönlendirmek için sokaklara köpek koymak yerine çok daha iyi bir yöntem bulunabilmiş (kedi koymak gibi mesela). Bir takım ölümcül eksilerine rağmen Shadow of Destiny ilgiyi hak eden bir oyun. Bana zaman zaman 'Hiç Bitmeyen Gün' filmini hatırlattı, belki size de bir şeyler hatırlatır. Bir de şu konsoldan transfer olayını adam gibi yapalar artık hiç fena olmayacak.

Bilgi İçin: www.konami.com

Yapım: Konami CET

Dağıtım: Konami

Tür: Adventure

Multiplay: Yok

Minimum Sis.: 450 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen Sis.: 800Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

Alternatif: Belki Time Machine

Artılar: Sağlam bir konsept; iyi kurgulanmış bir hikaye; ilginç karakterler.

Eksiler: Kontroller çok kasabiliyor; çevresel grafikler çok zayıf, dokular sanki konsol versiyonunda unutulmuş



Humm, bu kızı kaçırılmayın derim.

Uh, no, that was all right.

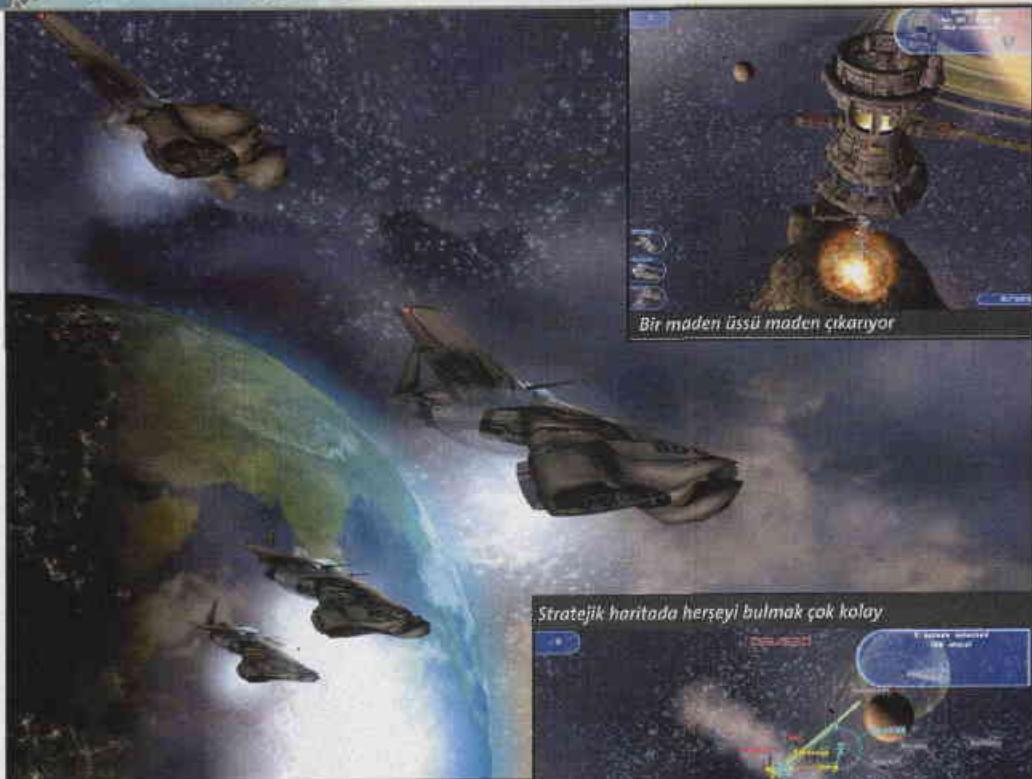


HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

İnceleyen: Ali Güngör
gal@level.com.tr

son söz! "Şu ana kadar gördüğüm en mükemmel uzay atmosferi, harika sesler ve müzikler, delicesine zevkli savaşlarıyla çok başarılı bir strateji oyunu."

Uzak galaksilerin ışığı mı gözlerimi kamaştıran, yoksa bizim patlayan Battlestation mı?



Eskiden beri uzaya geçen oyular ve bilim kurgu beni kendine çekmiştir. Daha küçükken abimle kuzenlerimiz Mahmut ve Murat'a gittiğimizi, onların Wing Commander oynadıklarını hatırlıyorum. O zamanlar sadece oturup izliyordum tabii ki fakat bu bile çok zevkliydi çünkü arka planda yıldızlar, gökadalar, astroïdler ve uzaya olabilecek her şey vardı, en azından ben o karanlık arka plan daki birkaç beyaz noktaya baktığında bunları gördüm. Büyüdüğümde her yeni gelen uzay simülasyonunu oynardım, her yeni gelen oyunda gemiler ve grafikler daha da güzel oluyordu, arka plandaki uzaya ise pek değişiklik olmazdı.

Sonra strateji oyunlarını keşfettim, daha doğrusu uzaya geçen strateji oyunlarını keşfettim, Master of Orion 1 ve 2, Imperium Galactica gibi. Bu sefer o görevini yernerine getirmek için delicesine savaşan uzay gemisinin pilotu değil de koca bir intergalaktik imparatorluğun yöneticisi olmayı, emirleri verip kimlerin yaşayıp kimlerin öleceğine karar veren insan olmayı, gezegenleri bombalayıp canlı kızıl çöllere dönüştürebilecek ya da uzaydaki bir gaz bulutundan koca bir gezegen yaratıp üzerine yaşam tohumları atabilecek kişi olmayı sevdim. Ve bütün simülasyonlarda grafikler gelişen stratejilerde uzaya ve grafiklerle bu kadar ugraşılmıştı. En son uzay stratejilerinde grafik devrimini Homeworld yaptı ve çıktıında grafikleri harikaydı fakat Hegemonia'yı görünceye kadar uzayın bu kadar güzel yapılabileceğini hiç düşünmemiştir!

Çay koy abilere, Alfa Centauri'den geldiler, yorgundurlar

2104 yılında insanlık güne sistemine güzelce yayılmaktadır, Mars'ta ve pek çok gezegenin uygun uydularında koloniler kurulmuştur. Başta kolonidekilerin çoğalması biraz



sorun oldusuda da her türlü ortamda eninde sonunda uyandı. İnsanlığı orallarda da çoluk çocuğa karışmanın yolunu bulmuştur. Fakat orallarda doğanlar gittikçe başka gezegenlerde doğanlara yabancılasmıştır, öyle ki teknolojik farklılıklar bile ortaya çıkmıştır ve insanlığın tarihinde hep olduğu gibi anakara yani Dünya, kolonisinden daha fazlasını istemiştir, eh ne de olsa koloni kurmak ucuz bir şey değil hem o kadar yatırım yapmışlar. Fakat Mars'takiler ise aksine kendi kendi kenderlerine yetebilecek halde olduklarıdan biraz da fazla özgürlük istemektedirler. Böylece insan her yerde insan olduğunu kanıtlayarak kendi içinde sürdürmeye başlar, bunun böyle süremeyeceğini gördüklerinden tarafsız bölge olarak Ay'da toplanmaya karar verirler. Olan bu esnada olur ve önemli bir diplomat Ay'ında tanımlanamayan gemilerce vuruluna olan olur ve Dünya ile Mars arasındaki savaş başlar.

Biz de burada Dünyalı ya da Marslı bir insan komutan olarak bize verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Başlarda devriye görevleri veriliyoruz ki bu bile büyük bir görev çünkü uzay gemileri sayılı ve çok ama çok pahalı. Daha sonrasında bize verilen görevlerin üstesinden geldikçe gittikçe daha kompleks ve daha fazla sorumluluk gerektiren görevler alıyoruz. Maden üsleri kuruyor, tüccar gemilerini denetliyor, casuslara karşı savaşıyor, astroidleri im-



ha ediyor, düşman bölgelerinden bilgi topluyor ve en sonunda gezegenlere vali bile oluyoruz ve bunu seçtiğimiz tarafın kahramanı olarak yapıyoruz.

Oyunda kahramanlar pek çok işe yarıyorlar, gemilere yada gezegenlere atandıklarında atandıkları yere katkıda bulunuyorlar ve zamanla tecrübe kazanıp güçleniyorlar. Aynı şekilde gemi personeli de zamanla tecrübe kazanıyor ve güçleniyor.

Homeworld

Fark ettiğiniz üzere görevler bu tür oyunlarda alıştığımız türdeler ve ne yazık ki oyunun Homeworld gibi oldukça orijinal bir senaryosu yok, hoş asılarda Homeworld'un senaryosu da Battlestar Galactica'dan etkilenerek yazılmıştı zaten ama insan yeni bir şeyler görmek istiyor bir zaman sonra.

İmpérium Galactica'da ya da pek çok diğer stratejide olduğu gibi detaylı bir kaynak yönetimi ve ünite tasarımları da yok. Oyun esas olarak savaşa odaklanmış, kaynak ve gezegen yönetimi ise oldukça basit tutulmuş. Meseala kolonilerimizde sadece 3 tip üretime var, gezegene yapılan binalar ve etkileyen olaylar ki bunların sayısı oldukça az, sivil ve askeri uzay gemileri. Gezegenler yada sistemler arası tıccarlar, maden istasyonları, belli bir alanı tarayan uydular, koloni gemileri sivil gemiler. Oyunun İleri kısımlarında her şey kontrolümüz altında olduğu zaman çeşitli wormholelardan galaksinin farklı yerlerine gidip oralarda koloniler kurup gezegenleri terraform ediyor, filolarla bir o sisteme bir bu sisteme çarpıyor, bir yandan da destek birimleri üretiyoruz. Eh hassas ayırlar konulmayıp üretim ve kaynak kontrolü sistemlerinin çok basit tutulmuş olmasının sebebi bu olsa gerek.

Savaş aslında başta kolay gözüküyor çünkü ünitelerimizin ve düşmanın yapay zekası gayet iyi hatta üstünüğe sahip oldukları sürece kendi kendilerine de savaşıp kazanabiliyorlar. Fakat oyun ilerledikçe devam edebilmek için buna güvenmeyeip işlere bizim el attamamız ve taktik yapmamız gerekiyor. Taktik yapmak ise biraž dikkat ve emek istiyor çünkü Homeworld'de olduğu gibi bir formasyon sistemi yok ve bu taktik açıdan büyük bir eksik. Bu nedenle yegane unsur uzay gemilerimizin belli gruplar adı altında toplanmaları. Mesela küçük savaşçılar

7'lik, corvette 4 lü ve savaş gemileri tek bulunuyor.

Başlarda pek taktik yapamadığınızı düşünün de ilerde anlayacaksınız ki aslında pek çok seçenek mevcut. Uzay yine tamamen 3D olmasına rağmen birazcık alıncıca rahatlıkla her şeye kumada edebiliyorsunuz, arabirim çok küçük ve kullanışlı tutulmuş ve gereken her şeye çok çabuk ulaşabiliyor, oyunu her yerde dondurup istediklerinizi yapabiliyor ve sonra devam edebiliyorsunuz.

Oyunda kaynaklar madenler ve vergiler gibi bir defa başladım mı kendiliğinden devam eden türde olduklarından esas dikkat edilmesi gereken noktalar ünitelerin üretiminin ne kadar zaman alacağı ve araştırma. Her görevde ancak belli bir araştırma puanınız var ve oyundaki bütün teknolojileri araştırmanız imkan yok. 200 teknoloji olmasına rağmen bunların çoğu belli bir teknolojini bir üst sınıfı. Esas taktiklerinizi ve esas stratejinizi hangi silah ve savunma sisteminde gelişmiş olduğunuz belirliyor. Oyunda 4 silah teknolojisi, gövde ve kalkan teknoloji-



leri var, proton silahları kalkanı geçip direkt gövdeye hasar veriyor, ion anında vurur, füzeler ve quantum silahları başka türlü hasar verir. Bu silah çeşitlerinin yanında bir de gemi boyutları ve onlara takılı silahlara göre tipleri var. Mesela bir t corvette, turrent takılı corvette'ler ki küçük savaşçı gemileri sinek gibi öldürür, b blaster anlamına gelir ve vurdum mu pir vurur büyük gemilere karşı yararlıdır. İşte oyundaki esas strateji bunları dengelemek çünkü hem ünite sayınız hem de teknolojiniz sınırlı, her şeye biraz gelişirsek tek bir alanda uzmanlaşmış bir düşmana karşı kazanmamız çok zor. Bu yüzden oyunun başından sonuna yolumuzu iyi çizmeliyiz.

Oyunda kullanmanız şart olan bir diğer gücünüz casusluk. Şu ana kadar

yapılmış en etkili casusluk bu oyunda diyebilirim çünkü bir tek uzay istasyonu ya da savaş gemisi bile çok güçlü olduğundan doğru zamanda yapılan bir casusluk operasyonuyla savunma büyük gedikler açabilir, imkansız gibi görünen bir savaş bile kazanabilirsiniz.

En GÜZELİNİ EN SONA SAKLADIM

Hegemonia'yı hit yapan en büyük özelliği şu ana kadar gördüğüm en güzel grafiklere ve atmosfere sahip olmasıdır. Dediğim gibi eskiden birkaç bite bakıp uzay diyorduk şimdi ise pek çok bite bakıp uzay diyoruz fakat bu oyunda öyle güzel ki sır oturup izlemek için bile alınacak bir oyun bu. Uzayın bu kadar aydınlatık bu kadar güzel olduğuna şaşıracağınız, Nasa'nın fotoğraflarından yada filmlerde gördüğümüzden çok daha güzel ve zengin bir uzay bu öyle ki ışıkta gözleriniz kamaşıyor. Hele ki o çeşit çeşit gezegenler, güneşler, galaksiler, bulutsular, hepsi birbirinin çevresinde dönerken ışık ve gölgel oyunları siz büyülü-

yor. Uzay gemilerinin seri numaralarını okuyacak kadar görünütyü yaklaştırıp 360 döndürübilir veya gezegenler arası birimlerinizi hareket ettirecek kadar uzaklaşabilirisiniz. Hele ki oyunun çoğu kaplayan savaşlar, işinler ve füzeler uğup gemilere çarpıyor ve enerji patlamaları, gevreye sağlan ışıklar! Savaşlar herhalde bu kadar zevkli olabilirdi. Uzay istasyonuna saldırın korvetler, savaşçılar ve büyük gemiler, patlamalar ve kan ve zafer! Patlayan uzay istasyonunun parçalarının dağıldığını görebilirisiniz ve sonunda geriye daha sonra salvage edilebilecek kalıntıları kalır ki bu kalıntıları gezegenin yönündesinde ilk gördüğünüzde süs olarak konmuş zannedebilirisiniz, kalıntılar ancak bu kadar atmosfer katabilirdi herhalde!

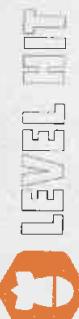
Hegemonia, şu ana kadar gördüğüm en mükemmel uzay atmosferi, harika sesler ve müzikler, delicesine zevkli savaşlarıyla çok başarılı bir strateji oyunu. Alışılması kolay fakat ustalaşması zor olan cinsten ve özellikle multiplayer çok zevkli. Oyunun eksiksizlerinin ve zayıf yönlerin üzerinde özellikle durmama rağmen notu 85 in altına düşmeyen alınıp oynaması gereken bir hit, yaşanması gereken bir tecrübe. ☺



Bir uzay üssüne saldırı yani katliam



Bir koloni gemisi, detay korkunç



Bilgi İçin: <http://www.hegemonia.info/>

Yapım: Digital Reality

Dağıtım: Dreamcatcher

Tür: RTS

Multiplay: Var

Minimum Sis.: 600MHz İşlemci, 128MB RAM, 550MB HDD, 16 MB Ekran Kartı

Önerilen Sis.: 1GHz İşlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1GB HDD Alanı

Alternatif: Imperium Galactica Serisi

Artılar: Çok iyi grafikler ve atmosfer, atmosferi tamamlayan müzikler ve ses efektleri, harika oynana bilirlik, kullanımı arabirim

Eksiler: Berbat oyun içi diyaloglar, formasyon yok, yeterince açık olmayan görevler, çok kısıtlı olan ünite limiti, görevler arası çok az ünite aktarımı, uzun kayıt ve yükleme süreleri

LEVEL NOTU: 85



MECH WARRIOR 4: MERCENARIES

Inceleyen: M. Berkay Güngör
mberkay@level.com.tr

**Sonsuz! "Mech
Warrior" bu, daha
ne diyebilirim ki?"**

Para, onur ve Big Mech-Chicken!

Tamam, "Big Mech-Chicken" esprisi hoş değil, peşinen kabul ediyorum. Ama insan koltuğun üzerinde sizip kaldıkten sonra gözünü açtığında, daha ayılmadan ilk gördüğü nesne ekranда yürüyen bir Mad Cat olunca, aklına kaçınlırmaz olarak "tavuk" geliyor. Tavuk. Hmmmm. Yani na da patates kızartması olursa hele. Aslında bu Mech'lerin bazıları insana, bazıları tavuğa benziyor. Neden hiç kertenkele ya da örümceğe benzeyen yok acaba? Bazı eski oyunlarda vardı aslında. Pek tutmadıydı. Nedense "tavuk" tasarımlı çok tuttu. Bu arada, böyle bir alet yere devrilince nasıl kalkar? Yani gerçekten demek istiyorum, böyle bir cihaz tasarlasak, iki bacağı olan ama doğru düzgün kollu bulunmayan, yerden kalkması için nasıl bir mekanizma kurmak gereklidir? Üzerinde biraz düşündüm, ama kesin bir cevabı ulaşmadım. Oyundaki araçlar bir şekilde kalkmayı başarıyorlar, ama nasıl yaptıkları pek belli değil. Belki de çıkışın biraz gözlem yapmalıymı? Ama ufak bir sorun var, ya bir çiftinin kümesinde yakalanırsam durumu nasıl izah ederim? Herhalde sıradan bir insan neden orada olduğunu, neden tavuklarına gelme takmaya ya da odunla vurup yere düşürmeye çalıştığını pek anlamayacaktır, değil mi? Ehhh, bilimin de kendine tehlikeleri var şüphesiz.

Bu bedelli, başka bedelli!

Battle Tech evreni aslında çok önceleri masaüstü oyuları şeklinde kendini göstermiş, hayatı geniş bir izleyici kitlesi



oluşturmuştur. Olaylar otuzuncu yüzyılda geçmektedir, yüzlerce yıldız sistemine yayılmış olan insanlığın kendi içindeki iktidar savaşlarını konu almaktadır. Bu çağdaki en güçlü savaş araçları olan Mech'ler ve onların pilotları ise olayların merkezinde yer alır. Tabii bunları bilen biliyor da, ben olayla hiç ilgisi olmayanlar için şöyle bir değineyim dedim. Neyse, bugüne dek bilgisayar için 4 ayrı Mech Warrior simülasyonu ve bir sürü de ek görev paketi yapıldı, her biri de teknik olarak bir öncekinden daha üstünüdü. Ancak hiç istisnasız serinin içinde en çok tutanlar "Mercenary", yani paralı askerlerin maceralarını konu alanlardı.

"Paralı askerlik" tarihin ilk çağlarından beri süregelenmiş bir meslektir. Bir yerlerde bir savaş olduğu sürece, silahını ve yeteneklerini başkalarına kiralayarak hayatını kazanmaya çalışanlar var olmuştur, bundan bin yıl sonra da olmaya devam edecekmiş gibi görünüyor. İşte Mercenaries oy-

narken sizin soyunacağınız rol de bu, az bir sermayeyle bu sektörde girmiş Spectre kod adlı bir çaylığı canlandıracaksınız. Ama tabii dövüşmek ve paranızı almaktan çok daha fazlasının olduğunu göreceksiniz, orası başka.

Battletech dünyasında paralı askerlik yapmak pek o kadar kolay değil, özellikle de ağırlığı 20 ile 100 ton arasında değişen, her biri küçük bir muz cumhuriyetinin ordusuna denk ateş gücü taşıyabilen savaş makinelerini kullanıcasınız. Oyuna başlarken dört büyük paralı asker grubundan birinin sponsorluğunu seçmek zorundasınız. Bu seçim size farklı bir avantaj kazandıracak, mesela görev başına daha fazla para almanızı ya da Clan teknolojilerine daha çabuk ulaşmanızı sağlayacaktır. Ama bunun da ötesinde, her grubun farklı bir yaşam görüşü, farklı bir politik doktrini var. Kimi Steiner yanlısı, kim Davion, kim Clanlar gibi onur düşkübü, kim de sırparaya bakan adamlardan oluşuyor. Tüm bunlar görevler ilerledikçe hangi yöne çekileceğinizi belirlemekte önem kazanacak. Kazanacak, çünkü Mercenaries dümdüz giden bir oyun yapısına sahip değil. Ününze, siyaset yakınlığınıza ve seçimlerinize bağlı olarak görevler değişiyor.

Clan PPC

Mercenaries sizin Archon Steiner tarafından paralı askerlerre verilmiş olan gezegende oyuna başlatıyor. Bir gemi, birkaç Mech, birkaç pilot ve birkaç ta silahlı olaya giriyorsunuz. Yıldız haritasında çeşitli contratların olduğu sistemleri görebilir, biraz zaman ve para harcayarak buralara gitebilirsiniz. Sisteme girdikten sonra ise taktik haritadan görevler hakkında daha fazla bilgi alabiliyor, garajdaki araçlarınızı donatıp yüzeye inip işe koyulabiliyorsunuz. Burada işlerinizi yürütür durumda tutabilmek için iki önemli kaynağı var, ilki kazandığınız para, ikincisi savaş alanından topladığınız ganimetler. Tüm bunları pazarda değerlendirilebilir, ihtiyacınız olan araç, silah ve pilotları da pazardan satın alabilirsiniz.

Oyunda neredeyse savaşırken geçirdiğinizden fazla bir zamanı Freemarket ekranındaki seçeneklere bakarak ve Mech Lab ekranında hangi Mech üzerine hangi silahı takmanın daha iyi olacağını düşünerek geçireceksiniz. Elinizdeki pilotların yetenekleri zamanla gelişiyor ve yapay zeka çok fena sayılmaz, ancak dengeli bir takım kurmazsanız ilerleyen bölümlerde hayatı zorluhuk çekersiniz. Mech ve silah sayısının da hiç az olmaması, bu gibi ince ayar işlerini sevmeyenleri bir müddet sonra sıkabilir. Ancak genelde bu detay oyunun başka bir zevkli tarafını oluşturuyor, tabii uğraşmayı sevenler için.





Oyunda gidebileceğiniz bir yıldız sistemi de Steiner yönetiminin başkentini barındıran Solaris. Burasını diğerlerinden ayıran unsur, buradaki gladyatör dövüşleri. Evet, çeşitli sınıflarda birkaç farklı alanda düzenlenen dövüşleri kazanarak bolca para ve üne sahip olmak mümkün. Hatta galibiyeti Steiner ya da Davion tarafına ithaf ederek onlardan sempati kazanmanız da imkan dahilinde. Ancak yanınızda bolca yedek parça götürmeyi ihmali etmeyin derim.

Madd Cat!

Mech Warrior 4: Vengeance piyasaya çıktıktı bir yıldan fazla oldu, Mercenaries ise neredeyse üzerinde hiçbir değişiklik yapılmadan aynı oyun motoru kullanılarak üretilmiş. Aslında bu oyunun üretilmesindeki en önemli unsur Black Knight ek görev paketinin çok tutmuş olması sanırım. O paket

MW 4 için hazırlanmış ve yine para ile askerlerin maceralarını konu alıyor. Mercenaries ise bir ek görev paketi değil, başı başına bir oyun. Her ne kadar grafikler artık bir yıl önceki kadar mühüm görünümsese de, Mercenaries sunduğu sürükleyici oyun atmosferiyle Bu alandaki açığını kapatmayı rahatlıkla başarıyor.

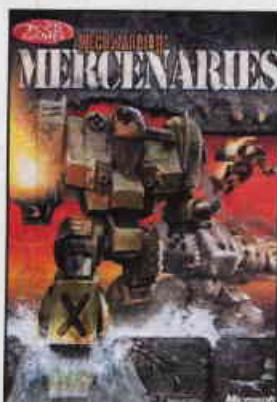
Ne var ki oyunun bu kadar oturmuş bir program koduna rağmen yine de hatalı çalıştığı söylemenemez. Mesele la in azindan bir görevde düşman haritanın hemen sınırında takılıp kaldığı için görev bitmiyor, size gidip onu bulmak ve harita sınırından çıkmadan devirmek düşüyor. Yine başka bazı görevlerde senaryo içabı henüz çatışmaya girme sırası gelmemiş düşmanları bulmak ve onları harekete geçmeden uzaktan temizlemek mümkün olabiliyor. Ancak bunlar daha ziyade görev tasarımlından kaynaklanan ga-

ripliklermiş gibime geliyor.

Ses ve müzik olayına gelince, Mercenaries ses efektleri dışında hemen hemen tatmin edici sayılır. Ses efektleri nedense pek o kadar güçlü değil, hatta biraz sönükkaldıkları bile söylenebilir. Evet, efektler yeterince detaylı, ama güçlü değiller. Yani orada bir düzine 100 tonluk savaş makinesinin birbirine ateş yağırdığı hissini bir türlü veremiyorlar, oysa insan böyle bir oyunda bilgisayar masasının patlamalarla hoplayıp ziplamasını bekliyor.

Ve tabii son olarak işin hastaları için Multiplayer oyunu da unutmamak lazımdır, çünkü tüm bu Mercenary olayı aslında Doom'un adı bille duyulmadan çok önce Multiplayer oyun türünün insanların hayaline sokmaya başlamıştı. Ciddi anlamda Multiplayer oyun manyaklığını başlatan ilk oyun aslında artık bir klasik sayılan MW 2: Mercenaries idi, ancak tabii çıktılarında sadece LAN üzerinden oynanıyordu. Ancak o kadar ilgi çekmişti ki, MW 2 için aralarında özel LAN bağlantısı olan Deathmatch kokpitleri üretilmiş, bunlarla turnuvalar filan da tertiplenmişti. MW 4: Mercenaries kesinlikle köklerini unutmuyor ve ciddi bir kışkırtma isteyen oyunculara pek çok seçenek sunuyor. Counterstrike oynarken Deagle ile headshot atmak mı? Quake 3'te Rocket Jump yapmak mı? Unreal'da bayrağı kapıp kaçmak mı? Güldürmeye beni. Gerçek ateş gücü ve tahrifat isteyenler için şüphesiz tek bir seçenek olabilir, o da 100 tonluk bir tavuğa ağızına kadar füze ve lazerle yükleyip, sonra da Jump Jetlerinden alevler saçarak düşmanın üzerine kabus gibi gökmek!

Neyse, izninizle yazılı bitirmek durumundayım. Şimdi gidip şu Mad Cat'ı adam gibi soğutmanın bir yolunu bulmam lazımdır. Ne zaman 2 ER PPC ve 4 LRM bataryasını Apha Strike için aynı anda ateşlesem kızarmış tavuk olma tehlikesi atlattıyorum! ☺



LEVEL HIGH
LEVEL HIGH
LEVEL HIGH
LEVEL HIGH

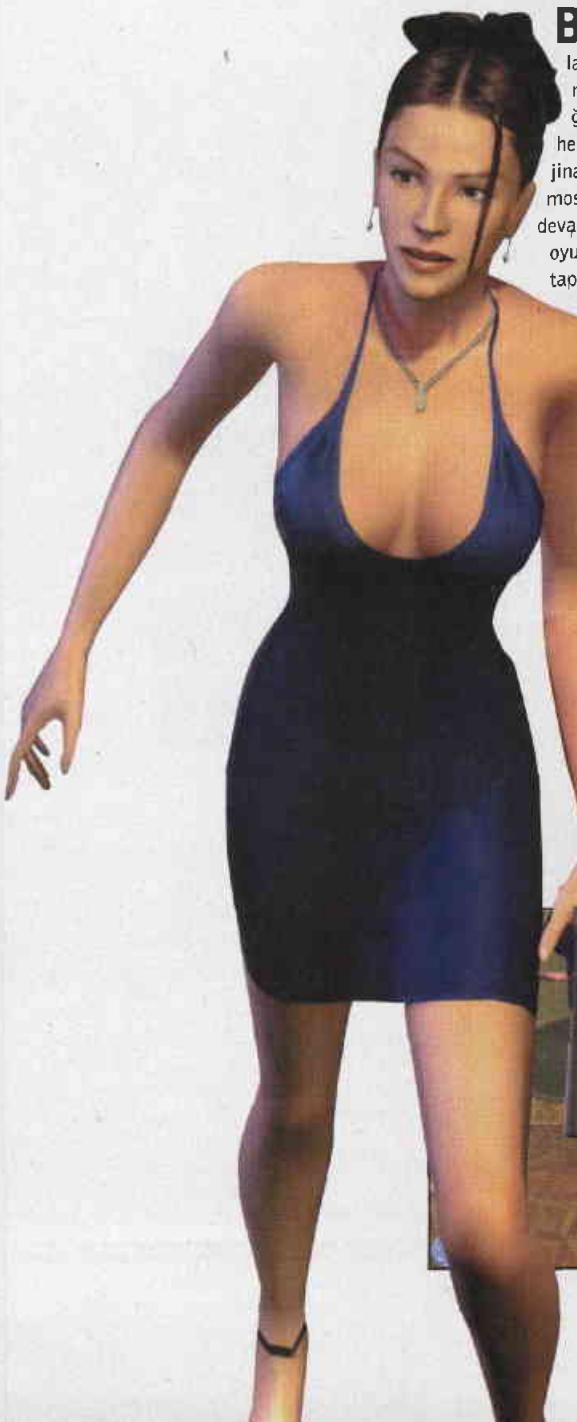
Bilgi İçin:	www.microsoft.com
Yapım:	Cyberlore
Dağıtım:	Microsoft
Tür:	Simülasyon
Multiplay:	Var
Minimum Sist.:	700Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HDD
Önerilen Sist.:	1000Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Grafik kartı
Altılar:	Oturmuş bir program kodu, nispeten serbest bir oyun tarzı, iyi Multiplayer desteği.
Eksiler:	Grafikler artık pek o kadar çekici değil, bazı görevlerde tuhaf hatalar var, ses efektleri çok sönükkaldı.
Alternatif:	MW 4: Vengeance, Starsiege

LEVEL NOTU: 85

JAMES BOND - 007: NIGHTFIRE

Inceleyen: M. Berkem Güngör
gberker@level.com.tr

son söz! "Dünya tarihinin en ünlü "gizli ajani" rolüne soyunmak için bundan iyi bir fırsat bir daha elimize ne zaman geçer bilinmez."



Bond filmlerinin neresi o denli çekicidir? Bond'un etrafında pervane olan fistıklar mı, ardi arkası gelmeyen maceraları mı, yoksa Q'nun boyuna Bond için ürettiği ipe sapa gelmez oyuncaklar mı? Belki hepsi birden, kim bilir? Ian Fleming'in orijinal Bond kitaplarını okursanız aynı atmosferin bugün iyice sulandırılmış olarak devam ettiğini görürsünüz, kızlar, macera, oyuncaklar, hepsi ayen vardır. Ancak o kitaplarda önde plana çıkan bizzat Bond'un kendisi, yetenekleri, zekası gibi unsurlardır. Belki de bu yüzden olsa gerek yeni nesil Bond filmlerini ilgi çekici bulmakla beraber, eskisi kadar tutmuyorum. Ama bilgisayarda bir Bond oyunu oynamak, hem de tamamen orijinal bir macerasında o yaşlanmak bilmenin elemenin maceralarına atılmak? Orada durun bakalım işte!

Sorun şu ki, Bond kadar ünlü bir adamın maceralarını konu alan bilgisayar oyunlarının sayısı neredeyse bir elin parmaklarıyla sayılabilcek kadar az. Gerçekten başarılı Bond oyunlarını sayabilmek için ise baş parmağınız yeterli. Bugüne dek iyi bir not alabilmiş tek Bond oyunu Nintendo 64 için yapılmış olan Goldeneye idi, kaldır kıl eminim çoğunuz da onun adını duymamıştır. Neden bu denli güclü bir isim için her yıl iyi



bir oyun çıkmıyor, orası meşhul. Ama artık Bond'un paçucularını giymek isteyenler için bir seçenek var, hem de hiç fena olmayan bir seçenek, Nightfire.

Lazerli Rolex

Nightfire konu olarak hiçbir Bond filmini temel almıyor, aksine tamamen yeni bir senaryoya sahip. Tabii aslında senaryo tipik bir Bond senaryosu, orası tartışılmaz. Dışarıdan iyi bir herif gibi görünen, ama aslında dünyayı ele geçirmeye kadeh kadeh yemin içmiş manyak bir milyoner var. Bond'a destek ya da köstek olmaya çalışan, arada bir öpücük vermemi de ihmali etmeyen bir sürü hatun var. Bond için bir sürü acayıp alet edevat üretip duran Q var. Bir sürü silah ve bu silahları üzerinde kullanabileceğiniz bir sürü kötü adam var. Yani aslında her şey tipik bir Bond filmi gibi gelişiyor, ki buna benim itirazım var mı? Yok!

Ancak itirazım olan bir nokta var ki o da Nightfire'in PC versiyonunun konsol için hazırlanandan daha kısa olması. Oyunu X-BOX üzerinde oynayanlar PC sürümünde olmayan araç takip sahnelerini fark edecektil. PC'de ise bu kaçma-kovalama bölümleri komple kesilmiş. Neden?



Kim bilir, belki de programcılar bu sahnelerin özellikle düşük seviye PC'leri deli gibi kastıracağını fark etti? Çünkü Nightfire her ne kadar MOH:AA grafik motorunu kullanıyor olsa da, özellikle açık alanlar ve bol aksiyon söz konusu olduğunda nispeten daha güçlü bir sisteme ihtiyaç duyduğunu açıkça gösteriyor. Bunun başlıca sebebi bölümlerde kullanılan kaplamaların çoğu oyundan daha gösterişli olması. Mesela milyoner düşmanının malikanesine girdiğinizde etrafın cidden bir milyonerin evi gibi göründüğünü hissediyorsunuz. Ama tabii grafik detayın artması mecburen sisteme binen yükü de artırıyor. Sanırı programcılar takip sahnelerini nispeten eski PC'leri olan oyuncuları iyiçe delirtmemek için kesmemi tercih etmişler. Sonuç o kadar kötü değil aslında, ortaya katiksız bir FPS çıktı.

Susturuculu Uzı...

Nightfire bazı açılardan NOLF serisi ile büyük benzerlikler gösteriyor kaçınılmaz olarak, ne de olsa sonuçta ikisi de casusluk üzerine kurulu oyunlar. Ancak Nightfire oyunculara NOLF serisinin tanıdığından daha fazla esneklik tanıyor. Mesela ilk görevde manyak milyonerin şatosuna sizmanız gerekiyor. Bunun için birkaç yöntem mevcut. İlk olarak içeri giren bir kamyonu çaktırmadan binip ana kapıdan görünmeden girebilirsınız. Ya da aynı kapıdan içeri defter gibi etrafı kurşun saçarak girmeyi deneyebilirsınız. Bu da olmaz derseniz elektrik kablosundan şatonun damı-



na çıkış, oradan gizlice içeri sızmayı deneyebilirsiniz. Fakat tabii bu esneklik tüm oyun boyunca sürüyor maalesef, oyun gitgide daha lineer bir hal alıyor.

Bu türden casusluk oyunlarında çoğu zaman alarmın çalması bölümü baştan oynamanız gerektiği anlamına gelir. Nightfire ise farklı bir yaklaşım sergiliyor. Sonuçta Bond çok "gizli" bir ajan sayılmasız ve yoğunlukla işini yoğun ateş altında yapmak zorunda kalır. Ama filmlerde öyle anlar vardır ki, Bond bir numara çekip "sıradan" adamlarla olan farkını gösterir. İşte oyunda da her bölümde bu türden birkaç numara çekebileceğiniz yer var. Çoklukla bu yerlere geldiğinizde TAB tuşuna basarak ağızlığınız yardım ekranında ipuçları veriliyor. Fakat çoklukla bunları bulmak için olaylara Bond gibi yaklaşmanız gerekiyor. Bunlar tipik gizli bölmeler gibi

size bolca puan kazandırıyor, ayrıca oyuna renk katıyor. Bu da oyunun konsol kökenlerini bir kez daha hatırlamama yol açıyor.

Bondmobil...

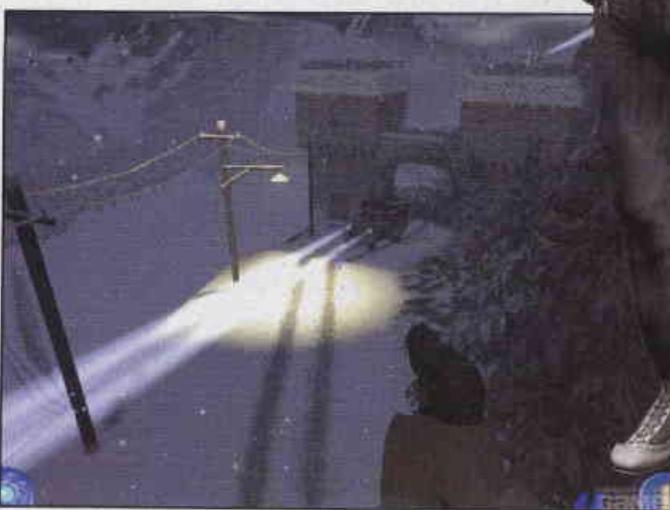
Nightfire oldukça basit ve temiz bir arabirimde sahip, ekranda silahınız ve zırhınızı açıkça görüyorsunuz. Sağlık paleti filan yok, zırhınız tamamen tükenirse aldiğiniz ilk ciddi darbe sizin öldürüyor, ama etrafta zırh ve silah bulmak mümkün tabii ki. Bond aynı anda en fazla dört silah taşıyabiliyor,

bu da her silahı almanıza engel oluyor, sadece işinize en yarayacak olanları seçmek durumundasınız. Silahlar susturuculu bir Glock'tan açıldığından tarete dönen bir evrak çantasına kadar hayli farklı modellerde tasarılmış.

Tabii bir de Bond oyuncuları var ki bunları kullanmak için G tuşuna basıp araç envanterine geçmeniz gerekiyor. Bu oyuncular arasında kilitleri kırmaya yarayan lazerli kol saatinden tutun da, içinde virüs disk barındıran kredi kartına kadar neler yok neler! Bu aygıtları ya görev başlarken yanınızda almış oluyorsunuz, ya da görev içinde bir elemandan tedarik etmeniz gerekiyor. Görev içinde gereken bazı diğer nesneleri, mesela bir köprüyü uğurmak için gereken patlayıcıları da görev içinde bulmanız gerekebilir. Ancak bunlar envanterde gözükmemiyorlar ve gereken yere geldiğinizde otomatik olarak harekete geçiriliyorlar. Yani bazı işlemler oyuncu için ko-laştırılmış.

Maceralı

Nightfire çoğunlukla yüksek tempo lu, bol çatışmalı bir aksiyon oyunu, ancak zaman zaman bir gizli ajana yakışacak işler de yapıyorsunuz, yanı genel bir denge mevcut. Yapay zeka çoğu oyundan biraz daha iyi, karakter animasyonları ve görsel efektler de hiç fena sayılmaz. Müzikleri de pek fena değil, ancak ses efektleri biraş sönük kalmış. Eğer ilginizi çekerse Multiplayer kısmında pek çok oyun seçenekleri ve karakter çeşidi de bulabilirsiniz. Ayrıca Multiplayer kısmında bot desteği de mevcut. Ancak sırf botlarla oyun oynamayı sevenler şüphesiz Counterstrike ya da Unreal botlarının tadını burada bulamayacaklardır. Genel olarak Nightfire iyi bir FPS ya da hareketli bir Bond oyunu arayan herkese tavsiye edilebilecek bir yapımdır. Tabii oyun keşfettiği için X-BOX versiyonundan daha da kısa bir hale gelmiş, ama bunun dışında çok fazla bir eksisi yok. ☺



PC CD-ROM



LEVEL HIT



Bilgi İçin: <http://www.eagames.com/>
Yapım: Gearbox
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: FPS
Multiplay: Var
Minimum Sis.: 500Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,1GB HDD.
Önerilen Sis.: 1000Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Grafik Kartı

Arıtlar: Genelde kaliteli bir yapımdır, insana "Bond" olma imkanı tanımışı da başlı başına bir artı.
Eksiler: Konsol versiyonundaki bazı heyecanlı bölümler çıkarılmış, multiplayer kısmı çok çekici sayılmaz.
Alternatif: No One Lives Forever 2
 Medal of Honor Allied Assault

LEVEL NOTU: 83

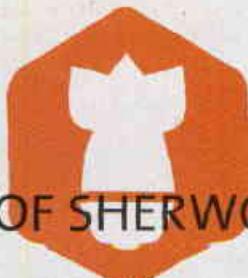
ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

İnceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

son söz! "Eğer Desperados'u sevdiyiseniz ve takım bazlı stratejiler bana göre diyeysanız Robin Hood'u kaçırmayın. Sizi uzun bir süre oyalayacağımı garanti verebilirim."



Oyundaki tüm kasabalar önce kağıda çizilmiş ardından 3D olarak modellenmiş ve daha sonra da detaylandırılmış.



Zenginden alıp fakire vermek hiç bu kadar zevkli olmamıştı!

En sonunda Robin Hood ve adamları emrimize amade. Ön incelemesini yazdıktan beri yolunu gözler olmuştu hırsızlar prensinin Sherwood'a ha geldi ha gelecek derken bir de baktım ki ok yaydan fırlamış. Hatırlarsanız Desperados gibi dört dörtlük bir oyundan sonra gözler yapıcı firma Spellbound üzerine çevrilmişti. Gerçekten de Commandos'u tahtından edecek güpte bir oyundu Desperados. Ekip yakaladığı bu başarıyı devam ettirmek adına zaten işleyen formülü daha da geliştirerek, rotasını Vahşi Batı'dan Orta Çağa çevirdi ve bizi şu ana kadar yapılmış en kapsamlı Robin Hood oyununun bağımlısı yapivedi.

Britanya'da neler oluyor?

Hikayeyi aşağı yukarı hepiniz biliyorsunuzdur. Hacı Şefirlerinden ülkesine dönen Locksley'li Robin, yokluğunda birçok şeyin değiştiğini farkeder. Prens John, Kral Richard'in (nam-ı diğer "Aslan Yürekli") yokluğunu fırsat bilip tahta oturmak için entrikalar çevirirken, sağ kolu Nottingham Şerifi de ağır vergiler ve zulümle halkın sindirmektedir. Robin ise savaştaki diğer soylular gibi ölü ilan edilmiş ve topraklarına el konulmuştur. Robin bu gidişatı hazmedemez ve "yeter!" diyerek kraliyete karşı isyan bayrağını çeker. Tabii ki davasında yalnız değildir; halkın içindeki birçok gönlülü çıkar Robin Hood'un yanında yer almaktan... valla efsane midir, değil midir tam kestirilemiyor ama Robin Hood artık bir oyun karakteri ve onu ve adamlarını yöneterek kurtarmanız gereken bir İngiltere var.

Robin Hood: The Legend of Sherwood, takım bazlı bir taktik oyunu ama bu sefer işin içine bir miktar RPG ve kaynak yönetimi de girmiş durumda. Oyunun gidişatı da oynanabilirliği gibi çok yönlü. Robin Hood'un belki tek bir sonu var ama bu sona giden birçok farklı yolla karşılaşıyoruz. Robin'in savaştan dönmesi ve ne dolaplar döndüğünü kavramasıyla geçen ilk iki bölüm oldukça doğrusal ama daha sonra Sherwood'un derinliklerindeki gizli kamp yerinize ulaşmanızı birlikte oyun ara görevlerle öyle bir dallanıp budaklamıyor ki gerçekten hikayeyi yönlendirebildiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Ara görevler daha çok pusuya yatma, tuzak kurma ve yağmalama tadında kısa metrajlı olaylar. Yani zenginden alıp fakire verdığınız ve Prens John'un güçlerini zayıflatığınız gerilla operasyonları diyebiliriz bunlar için. Tabii işin ucunda esir düşen Kral Richard'ın fidye parasını denkleştirmek ve deneyim kazanmak da var. Ana görevler ise daha zor, daha uzun ve hikayedede yeni sayfalar açan operasyonlardan oluşmaktadır. Genellikle bir kaleye sizarak birini kurtarmak veya biriyle görüşmek önceliklikleriniz arasında. Tabii düzgün basmak veya ok atma turnuvasına katılmak gibi riskli olaylar da yok değil. Ana görevlerde dilencilerin rolü çok büyük. Onlara sadaka vererek göreviniz hakkında detayları ve ekstralaları öğrenebiliyorsunuz. Bazen de görevdeki sivillerin dertlerine derman olarak bonuslar kazanabiliyorsunuz.

Her görevden sonra Sherwood'a dönüyorsunuz. Sher-

wood oyunda yaralarınızı sardığınız, talim yaptığınız ve sonraki görev için takтик belirlediğiniz ortam olarak geçiyor. Ayrıca adamlarınızın kullandığı malzemeleri de burada üretiyorsunuz. Size katılan adamları ister kılıç kullanma ve ok atma konusunda eğitebilir, ister de malzeme üretmek için çeşitli mevkilere atayabilirsiniz. Görevlere belli bir sayıda adam götürebildiğiniz için yanınızda kimi aldığınız çok önemlidir. Taktığınızı görevin ne kadar gizlilik veya ne kadar bilek gücü gerektirdiğine göre belirlemenizi tavsiye ederim. Siz görevdeyken kampta birliği adamlarınız da boş durmuyor tabii ki. Talim yapanlar ok atma veya kılıç kullanma özelliklerini geliştirirken, üretim yapanlar ise yeni malzemelerle sizin karşılıyor.

Takım çalışması şart...

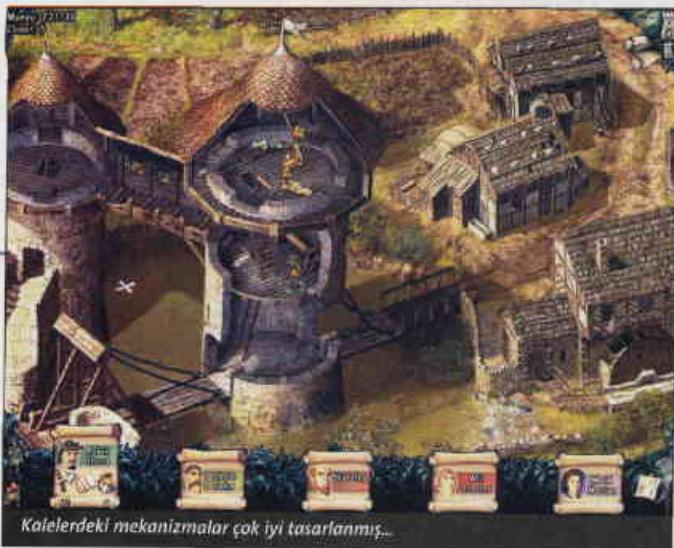
Robin attığını onikiden vuruyor ama tek başına kraliyet ordusuyla başetmesi çok zor. İşte bu noktada 'Merry Men' devreye giriyor. Kurtarma yoluyla takıma katılan Kuzen Scarlett, Rahip Tuck, 'El Değmemiş' Marian ve Küçük John gibi ana karakterlerin dışında her görevin



sonunda yeni adamlar kampta belirliyor. Tabii bu biraz da halk arasındaki şöhretinize bağlı. Eğer sivillerin gözü önünde minik katılımlar gerçekleştiriliyorsanız, nedense (!) katılım oranı düşük oluyor. Düşmanlarınızı bayıltmak yoluyla etkisiz hale getirdiğiniz zaman grubunuz bir anda kalabalıklaşıyor. Merry Men, dört farklı tipten oluşmaktadır; her tipin farklı isimli ama aynı soyadlı klonları

İşte adamlı Scarlett ve gürzüyle imzasını attığı lesler...





Kalelerdeki mekanizmalar çok iyi tasarılmış.

olabiliyor. Tipe göre özellikler değişiyor. Örneğin iri kiyim olan elindeki tomrukla vurdugunu devirirken, kırmızı burunu olan şifalı bitkilerle takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Bir de pasif olanları var ki onlara sadece pusu görevlerinde rastlıyorsunuz; çalıların içinden fırlayıp görevlerini tamamladıktan sonra aynen toz oluyorlar. Ana karakterlerden Robin Hood'un yanı sıra Kuzen Scarlett ve Little John da epey bir iş görüyor. Scarlett'in arkadan sinsiye yaklaşıp rakibini boğabilme ve John'un da bir yumrukla bayıldıktı rakibini taşıyabilme özelliği oldukça kullanışlı. Ayrıca biraz vahşice olsa da Scarlett'in gürzü bayın askerlerini işini bitirmek için ideal bir seçim (karakterlerin özelliklerini etrafta gördüğünüz ruloları okuyarak öğreniyorsunuz).

Dövüşmek yerine rakibinin dik katını başka bir yöne çekmeniz de mümkün. Örneğin Robin Hood bir grup askeri, ortalarına para kesesi atarak birbirine düşürebilirken, Küçük John ıslık çalarak belli bir menzildeki askerleri yanına çağırıyor. Yalnız Desperados'da olduğu gibi her karakterin her özelliği etkin bir şekilde kullanılamıyor; daha çok birkaç yöntem ve karakter belleyip, onlarla takılıyorsunuz (taş atmak varken neden elma atalım ki?). Ama

Robin Hood'un da Desperados'a göre üstün bir yanı var ki o da kontrol etmediğiniz karakterlerin saldırıyla uğradığı zaman mal gibi durmayıp, kendini savunabilmesi. Tabii daha o zamanlar top tüfek icat olmadığı için uzun menzilli tek silahınız oklarınız ama yakın dövüş için Robin Hood ilginç bir sistem kullanmış. Dövüş anında, mouse'u sol düğmesine basılı tutarak hareket ettirince, ekranı sanki yıldızlı bir kalemlle bir şey çiziliyor ve bu çizim hamleniz oluyor. Örneğin sekiz çizimde, Robin kılıcını dört bir yana savuruyor (etrafınız kabalıkken ideal bir hamle). Her karakterin altı veya yedi farklı hamle yapabilmesi, yakın dövüşleri adeta düellolara dönüştürüyor. Ayrıca oyuncunun Desperados'dan başka bir farkı da bir yerine maksimum üç hamleyi adamcıklarınızın beynine kazıyabiliyor olmanız.

Büyümüş de küçülmüş...

Screenshotlardan da göreceğiniz üzere oyunun grafikleri bir hayli sempatik ve şirin. Orta Çağ İngilteresi, kaleleri ve kasabalarıyla olabildiğince iyi yansıtılmış. İzometrik bir bakış açısı kullanan Robin Hood, özellikle kale mimarisini ve yeşil alan detaylarıyla göz dolduruyor. Desperados kadar farklı ortam işlemiyor belki ama mevcut mekanlar da ola-

bildiğince etkin kullanılmış. Örneğin bir bölümde gizlice girdiğiniz bir kalanın sadece avlusunda gezinirken, başka bir bölümde zindanlarına İşiniz düşebiliyor. Grafikler renk konusunda da oldukça zengin; dönemin tüm pastel renklerine yer verilmiş. Animasyonlar üzerinde de bir hayli durulmuş. Her karakterin kendine

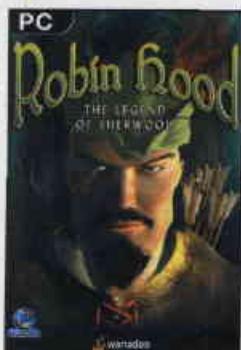


özgür birtakım hareketleri ve yakın dövüş hamleleri var; Robin'in ok atışı ve Scarlett'in gürz savuruşu gerçekten sık. Robin Hood kolay bir oyun değil, özellikle oyunu yarıladıkten sonra parmağınız daha sık quick-load tuşuna gidiyor. Tabii bunun başıca nedeni de yapay zekanın çok iyi kurgulanmış olması. Askerlerin rütbesi arttıkça, hem kafaları daha iyi çalışıyor, hem de dahâ iyi dövüşüyorlar. Aralarındaki emir komuta zinciri gerçekten inanılmaz; herhangi bir alarm durumunda önce düşük, sonra yüksek rütbeli askerler karşınıza çıkıyor. Şovalyeler ve atlıklar oyunun ağır topları. Bazen tüm takım girişseniz bile bir kara şovalyenin işini bitiremiyoruz. Müziklerse, oyunun temposuna göre değişiyor; lay lay lom ormanda gezinirken, birden yaylılar devreye girince anlıyoruz ki başımıza bir şeyler gelmesine az kalmış. Yalnız sesler biraz zayıf gibi. Arada sırada adamların ne dedikleri anlaşılamıyor.

Robin Hood'un belki Desperados kadar sürükleyici bir havası yok ama icerdiği yeni özelliklerle türünü adeta bir adım ileriye götürüyor. Özellikle doğrusal olmayan bir gidişata sahip olması, kaynak yönetimine minimum düzeyde yer vermesi, karakterlerin deneyim kazanarak kendini geliştirebilmesi ve yeni dövüş sistemi bakımından gıcırcı bir oyun Robin Hood. Ok yaydan çıkmadan strateji severler kesinlikle Robin Hood ile tanışmalı... ☺



Grafikler bir hayli detaylı, özellikle Orta Çağ mimarisini oldukça iyi yansıtmış.



İlgili İçin: www.robinhood-game.com
Yapım: Spellbound Studios
Dağıtım: Strategy First

Tür: Strateji
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 233Mhz işlemci, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: 500Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Alternatif: Desperados
Commandos Serisi

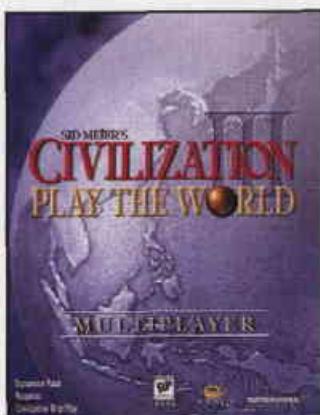
Artılar: Detaylı Orta Çağ grafikleri; ilginç dövüş sistemi; doğrusal olmayan ve Robin Hood temasına sadık kalan bir hikaye; sağlam yapay zeka, eğlenceli karakterler
Eksiler: Zaman zaman oyunun bir rutine girmesi; karakterlerin özelliklerinden tam olarak faydalılamaması; düşük ses kalitesi

LEVEL NOTU: 84

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Tugbek Ölek
tugbek@level.com.tr

son söz! "Bugüne kadar Fraxis'ten kötü bir şey çıktığını hiç görmemişti. Ama ne demişler? Her şeyin bir ilki vardır."



Bilgi İçin: www.civilization3.com
Yapım: Fraxis
Dağıtım: Infogrames

Tür: Strateji
Multiplay: Internet ve LAN olduğu rivayet ediliyor

Minimum Sis.: 300MHz işlemci, 32MB RAM, 800MB HDD

Önerilen Sis.: 1Ghz işlemci, 512MB RAM, 1.2GB HDD

Artılar: İçinde Osmanlı'nın da bulunduğu 8 yeni ırk ve patch işlevi görmesi dışında kayda değer bir artısı yok Play The World'ün.

Eksiler: Multiplayer oyunu kabusa çeviren buglar, hiç elden geçirilmemiş senaryolar, dibe dokunamayan yenilikleriyle Play The World vasatın altında kalmıyor.

LEVEL NOTU: 42

Uygarlığı dünya ile oynayın... Eğer becerebilirseniz!

A-h.. Sid Meier ölmüş olsa herhalde kemikleri sizliler yor olurdu. Ama şu an köhne bir barda kendini alkole vermiş, kendi kendine "Öleydim de Play The World'ü görmemeydim" diyor olsa gerek. Civilization III'ye yeni ırklar, özellikler ve en önemli multiplayer özellikleri vermesi gereken Play the World, tartışmasız yılın en kötü ek görev paketi.

Eğer Civ III: PTW için işler yolunda gitse GameSpy üzerinden bütün dünyaya uygarlık mücadeleşine girebilecektik. Ama ne mümkün? Zaten oyunun online lobisine girdiğimde bunu hemen fark ettim. Koskoca Civ III'ü dünyada sadece 14 kişi oynuyor olamadı ya! Neyse biraz lafladıktan sonra bu 14 kişiden 6'sı bir server'da toplandık. O da ne? Diğer oyuncuları 600-700 ping görüyorum. Tamam Internet alt yapımız kötü ama bu kadar da değil. Neyse girip oynaya bir bakalım dedik. Ama 6 kişiden sadece iki kişi bunu başarabildik. İkinci denemede oyunun başlığını gördük ama o kadar yavaştı ki altımız birden küfrede küfrede bu işten vazgeçtik.

Internet'ten umudu kesince, Sinan'ın kanına girdim, LAN üzerinden oynamaya başladık. Önce yeni oyun modlarını denedik. En çok merak ettiğim Turnless yani sıra olmadan Civilization oynarna işi hoşumuza gitmedi. Üretim ve bilimin süreye bağlı olduğu bu modda her birim kendi sıra hesabını yapıyor. Yani bir birimi oynattıktan sonra belli bir süre ona tekrar dokunamıyorsunuz. Gidip başka birimlerle oynuyorsunuz. Ama birim sayısı artırınca işler iyice karmaşan olmuş oldu ve hakimiyetimi zi yitirmeye başlayıp bunaldık. Daha sonra Simultaneous

Turns moduna geçtik. Burada sıralar var ama aynı anda oynuyorsunuz. Yani birbirini beklemek yok. Herkes işini bitirince bir sonraki turn'e geçiyorsunuz. Eğer isterseniz turn'lere süre sınırı da konabiliyor. Açıkçası tüm modlar içinde en oynanabilir olan bu. Normal sıralı mod sürekli birbirini beklemeyi gerektirdiği için daha sıkıcı. Gerçek sıra rakipteyken şehirlerde değişiklik yapabiliyorsunuz ama yine de sıkıcı.

Oynamak Ne Mümkün!

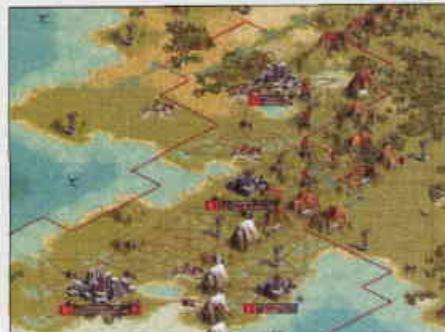
Ama bunları deneyebilmemiz olmamız söyle baştan sona ağız tadiyla oynadığımız anlamına gelmiyor. Oyunun multiplayer'ında bir dolu bug var. Bu yüzden sık sık çökebilir. O yüzden efendi oynayıp her şeyi kurcalamamakta ve sık sık save almakta fayda var. Özellikle de şu Espionage tuşu. Aman tılamayın, garantiçi çöküş sunuyor.

Bu modların yanı sıra Multiplayer için oyuna eklenen 3 yeni seçenek var. Elimination'da tek bir şehir kaybetmeniz bile oyunu kaybetmek demek. Başta heyecanlı olacağını düşündüm ama düşman bütün gücüyle bir şehrde saldırdı fikrin çok da anlamlı olmadığı ortaya çıktı. Capture the Princess daha eğlenceli bir mod. Herkesin bir prensesi var. Kendisi hareket edemeyen ve hiç bir işe yaramayan bu birimi düşman askerleri sırtına vurduğu gibi kaçabiliyor. Düşman prenesini başkentinize getirirseniz bir dolu puan alıyzsunuz ve Prenses otomatik olarak başladığı yere dönüyor. Regicide modunda prense yerine



kral birimleri, var. Kral ölünce oyunu kaybediyorsunuz. Victory Locations'da haritanın belli noktalarını elinizde tutarak puan toplayırsınız

Paketin tek elle tutulur yanı oyna 8 yeni ırk eklemiş olası. Aplar, Kartaca, Osmanlı, Koreller, Keltler, Moğollar, İspanyollar ve Vikingler. Ama Civilization'da uygarlıklar arasında çok ciddi bir fark olmadığı için bu pek bir şeyi değiştirmiyor. Eğer içlerinde Osmanlı olmasa umurumda bile olmazdı hatta.



Play the World'deki diğer bir değişiklik arayuze eklenen üç küçük düğme. Belki ufak bir detay ama işinizi oldukça kolaylaştırıyor. Bir noktadaki birimleri topluca hareket ettirmek ve ayaklanma çikan şehirleri sıradan geçmek gibi iki hayatı fonksiyon sağlıyor bu size. Ama Civilization III için son patch'in de aynı fonksiyonları eklediğini düşününce pek değerli değil.

Play The World'ün son artısı ise beraberinde senaryolar gelmesi. Ci-

vilization III'te senaryo desteği vardı ama bir tane bile senaryo yoktu. Play The World ile bir dolu geliyor. Ama bunlarda aslında oyunun fanlarının hazırladığı, çoğu dökümantasyondan yoksun, bir kısmı çalışmayan senaryo ve hepsi hali hazırda Fraxis'in sitesinden çekebilirsiniz. Bunun da bir değeri yok yani.

Eğer Civilization III'ü LAN üzerinden multiplayer oynamak için yanıp tutuşuyorsanız Play The World'ü edinin. Aksi takdirde mevcut Civilization III'ü patch'lemek ve campaign'lerini çekmek yeterli olacaktır. Yüreğim yanıyor ama Play The World bir işe yaramaz... ☺



K-HAWK: SURVIVAL INSTINCT

Ne yaptıñ JoWood !

JoWood (Türkçesi artık benim için odun Joe) bir çok iyi oyunun altınla imza atmış firmalardandır. Fakat bu ay Sinan'ın bana verdiği JoWood oyunları için aynı şeyi söylemeyeceğim. Bu eleştirim en başta da K-Hawk için geçerli. Tüm oyular gibi K-Hawk'ta şasalı bir şekilde duyuruldu. Fakat elimdeki oyun için şasalı bir şeyler söylemem imkansız. Çünkü oyun her seyiyle sallanıyor.



Tropik adalardaaaa

Herşey bir helikopter pilotu olan K-Hawk'ın gizli bir hareket için tropik bir adaya bir komando götürmesiyle başlıyor. Başlangıç videosunda (ki video berbat) helikopter bir yerden hava füze tarafından vuruluyor ve helikopter alçak irtifadan denize çakılıyor. Aldığı S.E.A.L. eğitiminden bu yana tek kurşun atmamış olan Hawk, yanında hiç bir tıckızı olmadan, kurtuluş adaya çıkıyor ve böylelikle macera başlıyor. Amacımız ise bu adayı bir süper asker yaratmak için kullanılan albayın güçlerinden kurtulup sahsalımlı terketmek. Tabiki kader biziambaşa yollara sürüklüyor. Sonuçta böyle başlayıp Kahraman olarak oyunu bitiriyoruz. Ne kadar orijinal değil mi?

Oyuna başlar başlamaz sol üstte ekranın büyük bir oranını kaplayan kocaman bir radarla tanışıyoruz. Radar bize düşmanlarımızın görme ve duyma mesafesini gösteriyor. Böylelikle onlardan kaçabiliyor ya da saklanabiliyoruz. Ayrıca sağda solda bulduğumuz malzemelerle envanterimizi dolduruyoruz.

Şimdi buraya kadar bir bakın bakalım söyle yaratıcı bir şey görüyor musunuz? Hayırı! Peki o zaman devam ediyoruz. Kısa bir süre sonra düşmanlarımızla çatışma başlıyor. İşte bir rezalet daha. Düşmanlarımız tabancayla dört kez vuruduğunda ölüyor. Bu tamam. Fakat onları vurdugumuzda kıvrınırlarken bir daha ateş edip vursak bile kurşun onlara işlemiyor! Bu durumda bir onlar bir biz ateş ediyoruz. Böyle turn based shooter olarak çatıştıktan sonra ölüyorlar. Üstlerinden künleyilerini alabiliyoruz ki bu fikir de MGS2'den aşırı. Eğer yaralıysak tabancamızı kontrol etmemiz zorlaşıyor. Ayrıca belli süreler içinde radarımız kendini tazeleştir ve çatışma modunda değilsek bir süre sonra moddan isteğimiz dışında çıkyoruz. Tam adamı vuracakken moddan çıkmak inanın hiç hoş bir tecrübe değil.

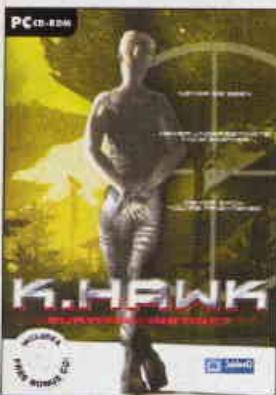
Gizlilik mi?

Oyunda yapmamız gereken çatışmadan çatışmaya koşutmak değil tam tersine gizlenerek amacımıza ulaşmak. Zaten devriyelerin görme ve duyma alanlarını radarımızdan görmemizin esprisinde burada yatıyor. Yalnız tabancamızı çekince radar kayboluyor. En gereken yerde radar ol-

maması bence çok saçma. Neyse böyle gizli gizli giderken bir nöbetçi ya da herhangi bir işçi siz görgündünde alarmı çalışıyor ve bölümdeki tüm nöbetçiler sizin bulunduğu yere koşmaya başlıyor. İşte burada yapay zekanın yetersizliğini kullanmak çok eğlenceli olabiliyor. Düşmanlarımız eşyaların etrafından dolaşmayı bilmiyorlar. Bu durumda, eğer yeterli merminiz de varsa, hepsini tek tek mihlamak çok kolay oluyor. Ya da bir yere saklanıp hepsişinin geçip gitmesini de bekleyebilirsiniz. Yeni bir bölüme geçtiğinizde tüm enerjinizi doluyor ki bu da başka bir sağlamık. Ayrıca eğer başka bir bölüme geçmek için gitmeniz gereken az bir yol kalmışsa zig zaglar çizerek koşup geçişe kapaklı olabiliriz ve öteki bölüme rahatça devam edebilirsiniz. Ben bunu çok yaptım. Sizlere de tavsiye ederim. K-Hawk kalıntı fikirlerle dolu olabilir. Fakat iyi bir oynanışı olsaydı bunu telafi edebilirdi ki ondan da yoksun. Geriye ortalama grafikleri ve iyi ses efektleri kalmıyor ki onlarda tek başına bir oyunu kurtaramaz. Kisacası iyi bir "gizli operasyon" yapabileceğiniz oyun istiyorsanız tüm umutlarımı bağıladıım Tom Clancy's Splinter Cell'i bekleyin. K-Hawk'ı ise almayın. ☺

Burak Akmeneði
burak@level.com.tr

son söz! "JoWood hızla unutulması gereken bir oyun yapmış. Uzak durun."



Bilgi İçin: www.jowood.com
Yapım: Similis
Dağıtım: JoWood Productions

Tür: Aksiyon
Multiplay: Yok.
Minimum Sis.: 500Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Onerilen Sis.: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Artılar: Hoş ses efektleri. Başka bir şey yok.
Eksiler: Oynanış, olmayan atmosfer, sıkıcı senaryo.



LEVEL NOTU: 54

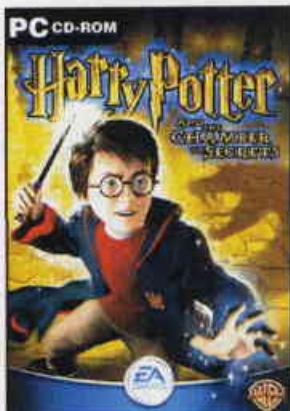
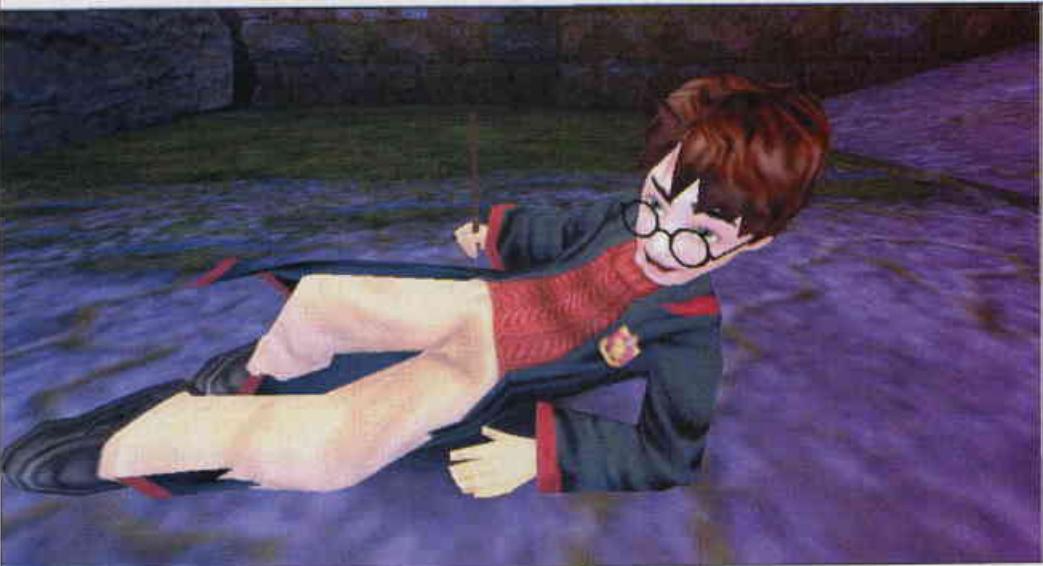
HARRY POTTER

Inceleyen: Güven Çatak
guven@level.com.tr

son söz! "Eğer ilk oyunu beğendiyiseniz, bunu daha da beğeneneceksiniz. Hele bir de Hayri Pötür hayranıysanız işiniz iş demektir."

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

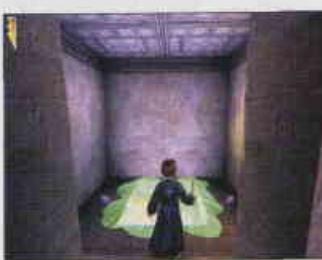
Küçük büyüğümüz bir yıl aradan sonra tekrar aramızda...



Sihirli çubuk kaşkar, ucundan mavi pırıltılar saçarak. Hedef menzile girer ve hemen arkasından bir "Flippendo!". O da ne? Biraz önce alev topları atıp tutan ateş yengesi, 2.80 bir halde kuyunun içinde. Derken çarklar döner, gizli geçit açılır ve küçük büyüğüm yoluna devam eder... Evet, bir yıl aradan sonra Harry Potter, ikinci macerası Chamber of Secrets'in hem filmi, hem de oyunuyla alıcı dünyamızın kapılarını çalmağa. Sanki filmi daha kanlı, oyunu da daha oyuncaklı olmuş. Harry Potter hem bir hayal ürünü, hem de hayalin ürünlmesinin en uç örnekle-rinden biri olarak karşımızda.

Nerde kalmıştık?

Harry'nin hikayesi, kaldığı yerden aynen devam ediyor. Harry tatilini bitirmiş, Hogwarts'daki (hani şübüdüllük & cadilik özel okulu) ikinci senesine başlamıştır. Derslere girip çıkar, yeni büyüler öğrenir, arkadaşlarına el şakaları yapar, kızların eteklerini kaldırır, hocalarıyla dalga geçer, yani kısacası haytanın teki olmuştur Harry. Yine koridorda piyasa yaptığı günlerin birinde, bir ses duyar; kötü bir ses kötü bir şeyler fisildamaktadır. Derken okulun hademesinin kedisi Mrs. Norris, meşalenin birine așılmış bir şekilde bulunur, üstelik taş olmuştur! Hayır annesine, babasına el kaldırılmıştır Mrs. Norris; onu taş yapan başka bir güptür. "Sırlar Odası" açılmıştır. Varisin düşmanları, ayağınızı denk



alın..." mesajı neler döndüğü hakkında bir ipucu verir asında. Büyü Tarihi hocası Profesör Binns durunu biraz daha açar bizim için: "Hogwarts bundan bin sene, belki daha da önce zamanın en iyi dört büyüğüsü tarafından kurulmuştur: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw ve Slytherin. Slytherin, Hogwarts'a alınan öğrencileri kendisi seçmek ister ve böylece grup için anlaşmazlık çıkar. Slytherin'ye benimle kurallarımla oynarsınız, ya da..." diyerék cümlesini bitirmez ve diğerlerine haber vermeden okulun gizli bir odasına bir canavar hapsederek kayiplara karışır. Efsaneye göre Slytherin'in gerçek varisi ortaya çıkip kapayı açana ve içindeki serbest bırakana kadar, sırlar odası bir sırlar olarak kalacaktır." (aşağına sağlık hocam) Şimdi sıra bu gizemi çözüp okulu kurtarmakta.

Hayrı'dır ne yapsa, yeridir...

Chamber of Secrets birçok açıdan ilk oyuna çok benziyor, tabii bu sefer tamamen filmle paralel giden bir kurgu söz konusu. Yine derslere girecek, büyüler öğrenecek, büyülerin sınıflarından geçecek, sevgili (!) arkadaşı Draco Malfoy ile ağız dalaşı yapacak, büyülü kartlarıyla takas etmek için remli fasulyelerden toplayacak, hali sahada beşerlikten Quidditch oynayacak, hoplayacak, zıplayacak ve en sonunda sırlar odasının kapısını açıp, içindeki kozlarını paylaşacak. Ve yine birçok yaratık, sanduka ve çikolatalı kurbağa sizi beklemekte. Oyunda gözüme çarpan değişikliklerden biri büyük öğrenme sisteminin değişmiş olması. Artık mouse ile ekrana çizerek değil de ok tuşlarıyla olayı bitiriyorsunuz. Bir de ara demolar bir hayli artmış, tabii onlarla beraber yükleme süreleri de. Kontroller basılılığını ve grafikler de güzelliğini korumakta. Harry Potter yoluna tam gaz devam ediyor, hayranlarına duyurulur... ☺

Bilgi İçin: www.eagames.com
Yapım: EA Games
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Aksiyon/Adventure
Multiplay: Yok
Minimum Sis.: 350MHz işlemci, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Önerilen Sis.: 500MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Alternatif: Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Artılar: Filme sadık bir oyuncu; daha iyi grafikler; daha olgun bir Harry Potter.
Eksiler: Ne kadar fazla ara demo, o kadar uzun yükleme süresi. İlkinden pek bir farkı yok

MORROWIND TRIBUNAL

Sıcağı sıcağına gelin ek görev paketlerine bayılırım.

"Akrabalar geri döndüğünüz için sevinçten ağladılar. Sevgilinize kendinizi affettirdiniz, pizza, konserve ve kola tüketmekten bitap düşmüş vücutunuz kendini toparladı. Ve siz, Morrowind gazileri gün ışığına döndü... Bir daki-ka, normal yaşamınıza dönmek için acele etmeyin. Çünkü Tribunal geldi..."

Tribunal. Gelmiş geçmiş en kapsamlı ve en başarılı RPG'lerden biri olan Elder Scrolls III: Morrowind'in genişleme paketi. Bekleniyordu. Geldi. Yerim 4000 vuruş ve bu girişle yetinmek durumundasınız. Oyunu geçelim.

"Morrowind ile yetinmeyenlere..."

Komple bir kıtta, yeni zırh ve silahlar, yeni büyü (Fortify Skill), yeni düşmanlar ekleyen paketi kullanabilmek için kurulu bir Morrowind'e, oynamak için ise bir karaktere ihtiyacınız var. Bu karakter Morrowind'i bitirmiş olmak zorunda değil ama az biraz kuvvetlice bir şey olsa fena olmaz. Zira fabricant'lar ya da lich lord'lar sizi fazla zorlamasa da üzer beser üstünüze gelen yaratıklarıyla Tribunal kolay bir oyun değil. Karakterin Tribunal'e geçiş için dinlenmesi gerekiyor. Peşinize düşen Kara Kardeşlik mensubu bir suikastçıdan kurtulur kurtulmaz, Morrowind'in başkenti Mournhold ve mekanik şehir Sotha Sil'e kadar giden, yaşlı bir tanrı ve yeni bir kral ile ilgili esrarlı bir yola düşüyorsunuz.

Peşinen söyleyeyim, Tribunal, Morrowind hastaları için yeni bir deneyim sayılmaz. 350 megabaytlık bir ekleni olarak çok orjinal şeyler vaadetmiyor maalesef. Hatta Tribunal'deki düzenlemeler aslında Morrowind ile gelmeliydi. Hadi Bethesda bug'ları ile tanınan bir firma ve bu hatalar oldu, o zaman da bunların resmi bir patch ile giderilebileceğini düşünenecek olursak Tribunal'den geriye bir avuç yeni grafik ve görev kalyor. Eklenen yaratıklar bile çok abartılmasası gereken hasımlar, nette Giantsv2 gibi çok daha fazla yaratık ekleyen plug-in'ler mevcut. Günlük ve harita kısımlarını nispeten toparlaması elbette bir artı, zira Morrowind'in en kötü iki yönü, karmaşık günlük ve basit haritayıdı. Yapımcıların eline ulaşan yüzlerce eleştiri mektubu, oyunun görkemine yakışmayan bu iki eksiki kapatmalarını sağlamış. Harita not alınabilir olmuş (Ancak hala hatalı, Tribunal oynarken Dünya haritasında Ebonheart'da gözüküyoruz. Bethesda neden israrla saçmamıyor hala anlayabilmis değilim), günlük de maceralarımızı başlıklar altında kataloglayabiliyor artık (Yine bir ama ile bölmek zorundayım,

yeni günlük sadece Morrowind ve Tribunal görevlerini kata-logluyormuş, alighted bilgiye göre diğer plug-in'ler bu kısimda listelenmiyor). Ayrıca pazarlıklarda otomatik olarak satıcının maksimum alğını talep edecek buton konmuş, yük hayvanı ve kiralık asker – bizimle birlikte sağa sola işinlanamasalar da - almamız sağlanmış. Elbette paralı asker maceralarınızda ganimet elde ettiğiniz sürece sizinle olacaktır.

"Yine yeni yeniden uykusuz geceler?"

Bunun dışında Mournhold'a ilk defa gitmeyecek olanlar şehirde küçük tefek değişiklikler farkedecekler. Mekan sayısı da bir ekleni pakedine göre oldukça az (DEV zindanları saymazsa tabii) olan Tribunal'de çeşitli mekanlar daha büyümüş ve grafik yapıları hafifçe geliştirilmiş. Renk kullanımı daha ustaca yapılmış. Özellikle Almalexia'nın tapınağı hayli etkileyici bir görüntü. Ancak Bethesda, yaptığı güzel şeyleri hemen denelemeyi (!) bilmış, yeni eklenen adamantium silahların modellemeleri gerçekten kötü ve Morrowind'in detay seviyesi ve grafik becerilerine yakışmıyor. Ayrıca genel framerate biraz geliştirilmiş, bu da oyunun daha hızlı işlemesi anlamına geliyor. Orjinal oyunda sorun yaşananlar daha problemsiz bir oyun deneyimi tecrübe edecekler.

Tribunal'in mekanlarının daha çok yer altındaki devasa zindanlardan oluşması ister istemez, Daggerfall'ın yıldırıcı zindanlarını aklı getiriyor. Bu yüzden Bethesda'nın elinden çıkan her türlü kapalı mekana önyargıyla yaklaştıym. Zindan meraklılarına ise yanlarında iyi bir zırh tamir ekipmanı ve levitäre büyüsü olduğundan emin olmalarını tavsiye ediyorum. Uygun yerlerde ayağınızı yerden kesilmesi sizin bir çok dertten ve uzun yollardan kurtaracaktır. Yine üstünüze gruplar halinde gullanan yaratıkları savuşturmakta hırpaladığınız silah ve zırhlarınızı tamir etmek için kaliteli materyallere ihtiyacınız olacağınız kesin.

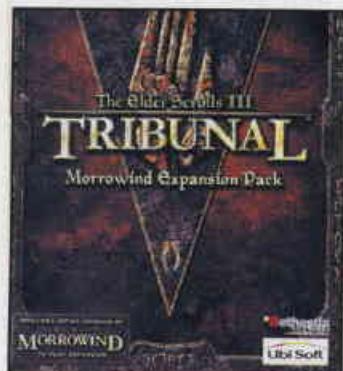
"Ve kağıda çaktığım son söz..."

Son olarak Ali der ki: Elder Scrolls hastaları Tribunal'i zaten aldılar, hatta bitirdiler. Morrowind'i geçici bir heves olarak oynamış ya da oyunun büyüsünde fazla kapılmamış olanlar için olmazsa olmaz kabilinden bir ekleni değil. Yaptımlılar, böyle bir oyuna ekleyecek çok daha güzel, etkileyici ve çok daha orjinal şeyler bulabilirlerdi.

Tribunal otopsisinde yardımcıları için Lord Spike ve Hakan ATAÇ'ı gözlerinden öpüyor, hepini Hayalet'e çaya bekliyorum. ☺

Inceleyen: Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr

son söz! "Bir İtalyan lokantasında, yanınızda güzel bir kadınla yenen romantik bir yemekten sonra getirilmiş küçük bir tatlı gibi... Halbuki siz kendinizi daha fazlasına hazırlamışınız..."



Bilgi İçin: www.elderscrolls.com
Yapım: Bethesda Softworks
Dağıtım: Ubisoft

Tür: Role Playing
Multiplay: Yok.
Minimum Sis.: 500Mhz İşlemci, 128MB Ram
Önerilen Sis.: 800Mhz İşlemci, 256MB Ram
Alternatif: Arx Fatalis

Arıtlar: Düşülecek yeni yollar, savaşacak yeni düşmanlar, atlanacak yeni maceralar. Morrowind atmosferinin devamı.
Eksiler: Eklentiler sayıca az, çok yaratıcı degiller usteliğ. Yeni mekanlar da daha çok zindanlardan oluşuyor.

LEVEL NOTU: 71



DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

İnceleyen: M. Berkay Güngör
gberker@level.com.tr

son söz! “Çok boş vaktim var, eğleneyim diyorsanız alın. Ama dikkat edin başından zor kalkıyosunuz.”

Yaşlı Garand'ı dolaptan çıkarma zamanı...



“Deadly Dozen” diye eski bir İkinci Dünya Savaşı filmi vardı aslında, 50’li yıllarda çekilmiş. Bir is-tihbarat subayı cephe gerisinde neredeyse başarılmamış imkansız bir görev veriliyordu o filme. O da gidip askeri hapishaneden on iki tane idamlık seçiyordu. Bu adamların ortak noktası hepsinin de savaş alanında pişmiş, eli titremeyen savaşçılar olmasıydı. Aynı zamanda hiçbirinin otoriteye saygı yoktu, zaten onları sehanın önüne getiren de bu olmuştu. Subay onlara yağılı ilmek ve cesaret madalyası arasında bir seçim sunuyordu. Siz olsanız hangisini seçerdiniz? Neyse, daha fazla anlatmayayım, ola ki filmi göreniniz olur.

Deadly Dozen adını taşıyan ilk oyuncunun incelemesini eski sayılardan birinde okumuş olabilirsiniz. Eğer öyleyse o oyuncunun cidden berbat olduğunu da hatırlarsınız. Baştan aşağı hatalarla dolu, oynaması imkansız, zevksiz bir yapımdı. Grafik motorun yetersizliğinden dolayı karşımıza çıkan Tunus çöllerinde sis mucizesi, yapay zeka yerde sürününen adamlarınızı sisin ötesinden mihilayan düşmanlar, bilirsiniz işte, tam bir fiyasko. Ama Pacific Theater bunun tam aksi bir yapım, aynı firmadan çıktıklarına inanmak imkansız.



Alev makinesi yine olmamış...

Pacific Theater size dört adam, bir miktar silah, bir harita veriyor ve işin geri kalanını size bırakıyor. Hiçbir görev imkansız derecede zor değil, ancak işin altından nasıl kalkacağınız size kalmış. MOH:AA gibi neredeyse tamamen önceden script edilmiş senaryolar yok, onun yerine keşfetmeniz, içinde yolunuzu bulmanız gereken koca bir savaş alanı var. Bu savaş alanı sizin yoğunlukla tropikal ormanların içine sürüklüyor, ama bombardıman altındaki bir sahile çıkmak ya da Manilia'nın yıkıntıları arasında tank avlamak ta işinizin bir parçası olacak.

İşte Pacific Theater'in en başarılı olduğu nokta da tam burası zaten. Daha da geliştirilmiş grafik motoru sayesinde oyuncu size kendinizi gerçekten savaş alanındaymış gibi hissettiyor. Özellikle yoğun bitki örtüleriyle, bataklıklarıyla, sazlıklarla ormanlık alanlar bugüne dek gördüklerimin içinde en iyisi. Ama bu sadece grafik güzellikten ibaret değil, eğer dikkatli olursanız tamamen kamufle olup düşmanın burnunun dibine kadar girebilirsiniz. Düşmanlar sese ve görüntüye çok gerçekçi tepki veriyor, ancak izinizin de rahatlılıkla kaybedebiliyorlar. İlk defa bir FPS'de bunu gördüm.



Thompson'u nereye koydum?

Pacific Theater iki farklı kamera açısından oynanabilecek, ama FPS olarak düşünülmüş bir savaş oyunu. On iki elemandan en fazla dördünü alarak göreveye çıkıysınız, ve istediğiniz anda bunlardan herhangi birini kontrol edebiliyorsunuz, biraz Hidden & Dangerous gibi yani. Ama H&D'nin aksine, burada çok detaylı emirler, hareket planları yok, adamlara basit emirler veriyor, çeşitli formasyonlarda iteriliyor, grubun toplu atış gücünden faydalanyorsunuz. Nispeten gelişmiş yapay zekaları sayesinde bilgisayar kontrolündeki elemanlarınız ateş güçlerini hayatı verimli biçimde kullanabiliyorlar. Arada bir yollarını bulmakta zorlanıyor ve sizin sırtınızdan vurmaktan çekinmiyorlar, ama “Friendly Fire” seçenekini kapatmak sorunlarını büyük kısmını hallediyor. Burada hemen altın çizeyim ki Deadly Dozen kesinlikle kafadan girip beş dakikada bitirebileceğiniz bir oyundur değil. Düşmanlarınızın zekası çoğu oyundakinden daha iyi ve tek bir mermi bile adam alabiliyor. Ayrıca ağır yükle uzun süre koşturmanız da mümkün değil. Bazı haritalarda kullanabileceğiniz araçlar olsa da, bunlar işiniz çok aşırı kolaylaştırmıyor.

Snipertown

Pacific Theater ses ve müzik açısından da hayli iyi, özellikle ses efektleri çok başarılı ve oynanışa büyük etki ediyorlar. Her ne kadar adamlarınızın yetenekleri değişik olsa da, bu oyuncu öncelikle sessizlik ve nişancılık üzerine kurulu, yüksek gerilimli bir savaş oyunu olmuş. Zaten yaptığınız işin komandoluk olduğunu düşünürseniz, oyuncunun amacına ulaşlığını anlaysınız. Yapay zekadaki bazı aksaklılıklar, çökmeye meyilli multiplayer program kodu ve bazı diğer küçük sorunları da olmasa, Pacific Theater rahatlıkla bir klasik haline bile gelebilirdi. Uzun zamandır ilk defa bir oyuncunun bitişine üzüldüm, kaçırılmayın diyorum. ☺



Bilgi İçin: www.n-fusion.com
Yapım: N-Fusion
Distributor: WizardWorks

Tür: Taktik FPS
Multiplay: Var
Minimum Sist.: P3-450, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600MB HDD
Önerilen Sist.: P4-1000, 256 MB RAM, 64 MB Grafik Kartı

Artılar: Grafiklerinden seslerine dek hayatı rafine bir yapıp, düşük bütçesinden beklemeyecek denli iyi.
Eksiler: Özellikle dost yapay zekada ve multiplayer kodunda bazı sorunlar var, silahlardan bazıları tamamen kullanışız.
Alternatifler: Hidden & Dangerous, MOH:AA

LEVEL NOTU: 80

EUROPA 1400

Lonca kurup zenginleşmek isteyenler için

Inceleyen: Burak Akmenek
burak@level.com.tr

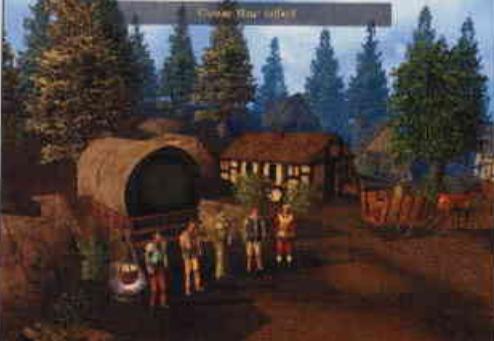
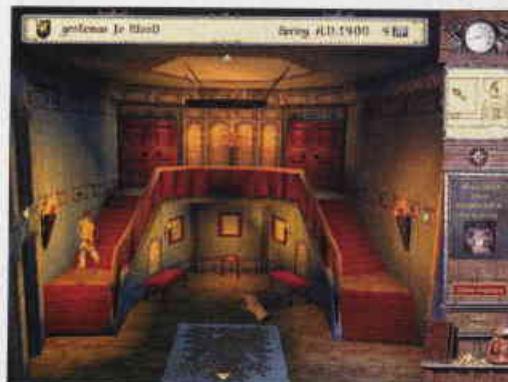
O rtaçaş Avrupası'nda geçen bir ticaret oyunu kulağınıza nasıl geliyor? Sıkıcı ve zaman öldürmekten başka hiç bir işe yaramayan bir oyun bekliyorsunuz değil mi? Ticaret yapmak ne kadar eğlenceli olabilir ki? Eğer aksiyondan hoşlanıyorsanız sonuna kadar haklısınız. JoWood çok cansız bir oyun yapmış diyebilirim. Fakat eğer ticaret yapmaktan hoşlanıyorsanız size rahatlıkla bu oyunu alın diyebilirim. Çünkü her ne kadar durağan bir oyun olsa da, Europa 1400 eğlenceli bir oyun. Oyunu nasıl bir tarzda oynamak istiyorsanız ona uygun özellikler taşıyan bir karakter yatarak başlıyoruz. Anne ve babamızı seçiyoruz. Böylelikle hayatı nereye yöneleceğimiz de aşağı yukarı belirleniyor (ne kadar manalı öyle değil mi?). Daha sonra ise bir tek

meye kadar bir çok farklı özelliğe ulaşabiliyorsunuz. Şehirde iyi yerlere gelebilmek için önce şehrin meclis binasına gitip vatandaş olmak için başvuruyorsunuz. Daha sonra boşalan mevkilere başvurarak seçilmeye çalışıyoysunuz. Elde ettiğiniz her mevkide size bir maaş da sağlanıyor. Aynı zamanda meclis toplantılarında oy vererek çeşitli pozisyonlarda bulunan kişilerin kaderlerinde de rol oynuyorsunuz.

son söz! "Yansıtıigi atmosfer ile türün meraklıları için hoş bir çalışma"

Yaşasın Para Budalalığı!

İmalathaneleriniz ile pazar arasında gidip gelen arabalarınız zaman zaman saldırıyla uğrayıp yağmalabiliyor. Bu durumda savaşa direkt girerek arabanızı savunan korumalarınızı gerçek zamanlı strateji oynar gibi yönetebiliyorsunuz. Bu arada oyunda zamanı nümerik klavyedeki + ve - tuşları ile değiştirebilirsiniz. İmalathanelerini iki türlü geliştirebilirsiniz. Bir kez tıkladığınız zaman sağ tarafta çıkan butona basıp açılan menüden binanın dışına çeşitli eklemeler yaparken binanın içine girdiğinizde ise bina içi eklenti-



imalathane ile oyuna giriyoruz. Bu ağır oyunu çözene kadar epey zaman harcadığımı söyleyebilirim. Oyunun iki ana kolu var. Birisi para kazanmak öteki ise politika. Her ikisinde de başarılı olmak siz yukarılara taşıyor. İmalathanenize girer girmez ilk yapmanız gereken işçilerinizi tamamlamanız. Fakat kendinize bir master yani ustabaşı kiralamayın ve arabalarınızın geliş gelişini siz ayarlayın. Arabalarınız ne reye mi gidecek? Tabii ki pazara. Oradaki tezgahlardan hamamda alıp onları işleyecek ve sonra gené orada satacaksınız. Bunun için arabalarınızı devamlı işler tutmalısınız. Ayrıca elinize geçen para ile imalathanenizi geliştirmeli ve bu arada evinizi de genişletmelisiniz. Tüm bunları yaparken oyun her geçen yıl sonunda önünüze bir rapor sunuyor. Bu raporda gelir giderlerinizi görürken aynı zamanda AP puanı alıyzorsunuz. Bu puanları ise yeteneklerinize dağıtıyorsunuz. Bu yetenekleriniz sayesinde ise oyunda etkili ticaret yapmaktan dalavereye kadar bir çok işte başarılı oluyorsunuz. Oyunda belli şeyleri yapabilmek için evinizi genişletmeli ve oda eklemelisiniz. Böylelikle evinizde davet ver-

ler yapabiliyorsunuz. Bu ekleniler sonucunda daha farklı eşyalar üretebilirsiniz. Hangi ürünü yapacağınızı genelde pazar fiyatları belirler. Ayrıca tarihteki politik değişikleri gözönüne alarak her yıl farklı olaylarla karşılaşıldığı için pazardaki ürünlerin fiyatları da buna göre değişebiliyor.

Oyunun grafikleri fena değil. Gece-gündüz değişimi ve mevsimsel değişiklikler hoş yapılmış. Ayrıca müziklerde kulağı yormuyor. Genede genel gidışat olarak oyun ağır. Bu arada oyun sizin ölümünüzle bitiyor. Yani sonsuza kadar süren bir imparatorluk kurmayı hayal etmeyin. Fakat oyunun bu özelliği aynı zamanda onu sıkıcı kıtanın başka bir etken. Genede yansıtışı atmosfer ile türün meraklıları için hoş bir çalışma diyebilirim. JoWood en azından bu oyundan benden "odun Joe" tanımlamasını duymayı hak etmiyor. ☺

Bilgi İçin: www.the-guild.com
Yapım: 4 Head Studios
Dağıtım: JoWood

Tür: Strateji
Multiplay: 7 oyuncu, LAN
Minimum Sis.: 400Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı
Önerilen Sis.: 600Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Artılar: Sıradan bir fikri ilginç bir şekilde işlemiş
Eksiler: Ama o sıradan fikir birçokları için sıkıcı olabilir.
Alternatifler: Capitalism

LEVEL NOTU: 68

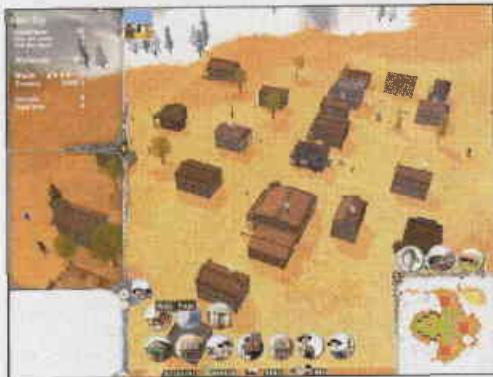
Burak Akmenek
burak@level.com.tr

FARWEST

Minik Dallas kurmak isteyenlere

son söz! "İyi bir oynanışla çok keyifli bir yapım olabilirmiştir."

Dallas'ı kim hatırlar? Beeen. Aslında bu çok klasik bir geyik oldu. "eskilerden Dallas", Viki The Viking'i hatırlar misiniz" gibi bir söylem genelde 1974-75 kuşağının anılarını yansıtır. Ama ne yapamıştı insana küçükken ne ekillirse onunla büyürmüştür. Oyun bir "ölköz çiftliği" yönetme simülasyonu olunca da aklına Dallas geldi. Bu oyunda tipki K-Hawk gibi bir JoWood (odun Jo) çalışması. Fikir olarak gayet hoş. Senaryoları izleyerek kendi minik imparatorluğunuzu kurmaya çalışıyorsunuz. Çiftliğiniz için siğirlar satın alıp kasabadan kiraladığınız kovboyların gözetiminde onları gene satın aldiğiniz otlaklara yolluyorsunuz. Siğirlarınız orada çoğalırken otlağınızın verimi azalıyor. Çünkü her otlağın belli sayıdaki siğiri besleyebiliyor ve sayı artınca ya yeni otlaklar almamız gerekiyor ya da siğirlarınızı kasabayı gönderip satmanız gerekiyor. Siğirları satmak için ise onları damgalamanız lazımdır. Sürüleriniz otlaktayken on-



ları gözetleyen kovboylarınız ise yemek, kahve ve viskiden oluşan bir erzak yiğinıyla beslenmek durumundalar. Bu sistemi sizin kaynaklarınızın temelini oluşturuyor. Asıl para kaynağı burası. En aşağı: 1000 \$ kazandıktan sonra ise çiftliğiniz genişletmek veya kasabada bir otel alıp devamlı bir para kaynağı yaratmak gibi yatırımlara girebilirsiniz. Para kazandıkça kasabanın şerifine rüşvet verebilir veya kiliseye bağısta bulunuşsunuz. Şerife verilen rüşvet kanunları sizin lehimizle işlemesine papaza verilen para ise adamlarınızın moralinin yükselmesine yarar.

Biraz da kurşun atalım

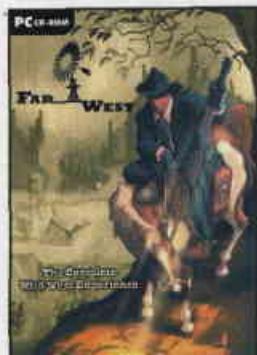
Eeee vahşi batıda işler yalnızca hayvan gütmekle gitmiyor. Emrinizdeki adamları iyi kullanmalısınız. Onları



zaman zaman rakibinizi az sayıdaki adamlarına baskın yapmaya yollayarak rakibinizin sürülerinden siğir yürütebilirsiniz. Aynı şey sizin başına da gelebilir. Bir kovboy 5 siğiri gözetebilir. Siğir sayısı çoğaldığında kaçmaya ya da hastalanmaya başlarlar. Bu yüzden kovboylarınızı en az üç kişilik takımlar halinde sürülerinizin başında bulundurun. Ayrıca haritayı iyi takip ederek haydutların ve rakip kovboy-



ların nerede bulunduğunu iyi gözetleyin. Eğer sürülerinize yaklaşıyorsa orayı takviye edin. Otlaklardaki erzak durumunu hep yeterli düzeyde tutun. Ayrıca otlakların dolmamasına dikkat edin. Sürünüz otlağa ulaşır ulaşmadam damgalanmak için arabayı yollayın ve otlağın limiti dolmadan damgalananları çiftlige alıp sonrasında satmaya yollayın. Bu yazdıklarım oyunun temel sistemi. Fakat oynanış açısından yapması hiç kolay değil. Çünkü otlağın sayısı arttıkça onları kontrol etmeye bir o kadar zorlaşıyor. Zaten oyun buradan çuvallıyor. Ayrıca oyunda ne siğirlarımıza kurtların saldırıldığını ne de düşmanlarını nasıl çatıştığını göremiyoruz. Bir takım geliş gelişler oluyor ama o kadar. Kisacasi oyunda nelerin olup bittiğini net olarak göremiyoruz ve bazı olayların otomatik olarak yapılması emredemediğimiz için oyun gereksiz yere zorlaşıyor. Mesela damgalama arabasına emirleri biz vermek zorundayız. Tamam belki "bir seferde tüm otlakları dolmuş" gibi bir emir verebiliyoruz ama çiftliği döndünce onu bir daha yollamak zorundayız. Aynı şey erzak arabası için de geçerli. Aynı şekilde otlaktaki kovboylara "limit dolmadan damgalanan siğirları çiftlige getir" gibi bir emir de veremiyoruz. Bu iki basit emir bile oyunda bir kaç şey üst üste başımıza geldiğinde etrafın karışmasına sebep olabiliyor. Nereye yetişeceğini şaşırıyoruz. Kisacasi bu oyunda oynamışındaki hatalar yüzünden kaybediyor. ☺



Bilgi İçin: www.farwest.de
Yapım: Greenwood Entertainment
Dağıtım: JoWood Productions

Tür: Aksiyon/Adventure
Multiplay: 4 oyuncu, IPX
Minimum Sis.: 500MHz İşlemci, 128 MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.: 800MHz İşlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Artılar: Güzell oyun fikri, güzel müzik ve efektlər.
Eksiler: Oynanış. Zor oyun dinamigi.

LEVEL NOTU: 76

KISA KISA

Daha fazla Kısa Kısa daha fazla enerji...

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

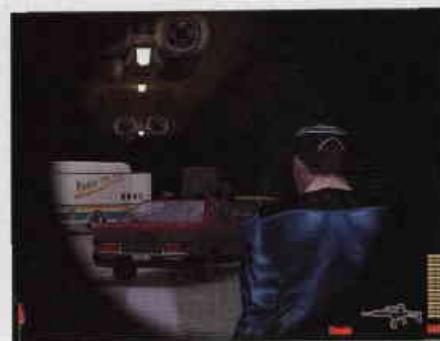
US MOST WANTED: NOWHERE TO HIDE

Yapım: FunLabs

Dağıtım: Activision

Minimum Sistem: PII-300, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 30



Sevgili okurlardan gelen yoğurt istek doğrultusunda, Kısa Kısa'da aşağılanan, dibin yerine batırılan veya eşek olan oyun sayısını beşçe çikartmış bulunmaktayız. Bu sebeple, bundan için, bu gibi, bugübü... Ehm, neyse. Bakayım bu ay Elidok Top 5 listemizin başında ne varmış... Nowhere to Hide... Peki, US Most Wanted: Nowhere to Hide bir ne-

dir? Yanlış oynamadıysam, Nowhere to Hide bir FPS oyunu. Bu FPS oyununda bir kafa avcisını kontrol ederek yolda bulduğunuz kafaları toplayorsunuz. Sonra da bu kafaları alıp oyununuzun geri kalanında Burak gibi mesut olabiliyorsunuz (konuyu saptırdım fakat pişman değilim, yine olsa yine yaparım). Nowhere to Hide'da yaptığınız şeyler sadece bunla sınırlı değil. Aynı zamanda Thief'teki gibi masum kapıların kilitlerini elinizdeki zerkavatlarla (atom salata, armut ve benzerleri) açabiliyorsunuz. Peki, masum kapıların yetim kilitlerini açmakla oyunun bittiğini mi sandınız. Soru İşareti. Bu işlemin yanında ayrıca karşınıza çıkanları sol middenizde bulunan silahlarla vurabiliyorsunuz. Fakat ilginç kontrol sistemi sayesinde adamınız fit fit diye hareket ediyor. Bir de, karşınıza çıkan karakterler vurulunca yerlerde yuvarlanıp sağıdaki ve soldaki objeleri kırmak gibi aşırı tepkiler veriyorlar. Bunun dışında, grafikler 1280 feet'e 1024 metrekare'ye kadar çakılmasına rağmen herhangi iki (veya bir) aşama kaydedemiyor. Dolayısıyla bu oyun, aynı anda karşı taraftan diğer bir müslüngün açılmasıyla beraber bir işçiyi bile dolduramıyor. Pugh! ☺

ROLLER COASTER FACTORY 2

Yapım: Fusion Digital Entertainment

Dağıtım: ValuSoft

Minimum Sistem: PII-350, 64 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 35

En son hız trenine bindiğim zaman korku sebebiyle kafa kanaması geçirdim. Bu olaydan sonra bir daha hız trenine veya metroya binmemeye karar verdim. Fakat aniden karşımıza gelen Roller Coaster Factory karşısında kayıt olmadım.* Bu eylem sonrasında bu Kısa Kısa oyununu yazmaya karar verdim. Roller Coaster Factory 2'nin dağıtımları ValuSoft'a ait olmasına rağmen sakınım. Zira ValuSoft'un geliştirdiği veya yayındığı oyunlara amip gibi bağımlılık kazandırmıştı (amiplerin bağımlılık sistemleri çok gelişmiş olup, orta saha ile defans bloğu arasındaki kollektif uyumu terliksi hayvanlar gibi şey yaparlar). Roller Coaster Factory 2'de, Roller Coaster, yani

hız treni için yol tasarlıyorsunuz ve tasarladığınız yolda hız trenine binebiliyorsunuz. Oyunun yol tasarım kısmı gerçekten de çok basit. Yapmanız gereken tek şey, ekranın sol altındaki bulunan ikonları tıklayarak istediğiniz ray şeklini seçmek. Seçmiş olduğunuz ray coyt diye yerine konuluyor.



Yolu tamamladığınız zaman da treninize binerek kafa kanaması geçirebiliyorsunuz. Tabii ki oyun tamamıyla 3D olarak tasarlanmış, ama, sadece tren yolu yapmak ve de bu 3D yolda hız trenine binmek dışında hiçbir şey yapmıyorsunuz. Diğer bir anlamda, bu oyunu oynamak, oyunu oynayan tanımlanamayan ucan cisimlere hiçbir şey vermediği gibi, bir de okurcuların burun kanaması geçirmesine sebep oluyor.

*kayıt olamamak: kayıtsız kalmak ☺



DEER HUNTER 2003

Yapım: Sunstorm Interactive

Dağıtım: Infogrames

Minimum Sistem: PII-450, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Level Notu: 45

En son geyiğe bindiğim zaman korku sebebiyle, şey, korku sebebiyle... Eee, olmadı bu. Baştan alayım. En son geyik simülasyonu oynadığım zaman çok eğlemiştim (sanırım oldu). Bu sebeple, en iyi geyik simülasyonu olan Deer Hunter, 2003 versiyonıyla devam ediyor. Deer Hunter 2003'te yapmaya çalıştığınız şey ise geyik avlamak. Bunun için değişik değişik sesler çıkartan borularınız ve değişik meşih sesler çıkartmayan silahlarınız bulunuyor. Borular kanalıyla geyik sesi çkartarak balık geyikleri kendinize çekebiliyorsunuz.

nuz. Daha sonra da okla, patatesle veya olmadı, diğer silahlarla yakınıza çekmiş olduğunuz geyiği vurmaya çalışıyorsunuz. Fakat, asıl sorun vurulacak olan geyiği yanına çekmeyecektir. Oyun alanında, gark gürk zart sesleri çkartarak yaklaşık olarak yarı saat altı dakika dolaştıktan sonra, ancak bir geyik bulabiliyorsunuz ve bulduğunuz geyiğin kaçması sebebiyle onu çok çabukçak kaybedebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyunun beşte altısı geyik aramakla geçiyor ve oyun çok sıkıcı bir hal alıyor. Tabii ki oyun da bir de grafik var. Bu bir grafik aslen fena değil, ama iyi de değil. Mesela admanızın eşi beş adet kareler yuvarluğunun ceskiden geometrim çok iyiymiş, mis gibi yanyana ko-

yulmasıyla oluşturulmuş. Bunun yanında, oyun 3D olmasına rağmen çevredeki otlar ve de motolar Dom'daki objeler gibi tamamiyla 2D olarak tasarlanmıştır. Kafanızı nereye çevirirseniz çevirin, sanki bir şey tarafından izlendiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Sanki bir ot siz izliyor. Hem bu yazı çok korkunç oldu. Daha fazla yazmayayım. ☺



R/C HELICOPTER

Yapım: New Media Generation

Dağıtım: New Media Generation

Minimum Sistem: PII-300, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 41

Ufakken uzaktan kumandalı ve uzaktan kumandasız bir helikopterim olsun isterdim (ikisini birden), ama bunların yerine uzaktan kumandalı bir arabam oldu. Yarım saat içinde, uzaktan kumandalı arabamın tekerleklerini çkartıp yerine conta, telini çkartarak yerine sargı bezini ve kaptartasını kırarak yerine bilumum yemek artıkları koydum. Daha sonra da arabamı çalıştırılmaya ç-



ıştım, ama çalışmıyordu. O olaydan sonra da ebeveynlerim bir daha bana araba maraba almazı. R/C Helicopter de bu şekilde bir oyun (vay dengez, yazıya bak). Bu oyunda uzaktan kumandalı bir helikopteri kontrol ederek yıldızları toplamaya çalışıyorsunuz. Çevredeki yıldızların tamamını topladığınız zaman da bir diğer ortama geçiyorsunuz. Buna rağmen, helikopteri kontrol etmek,

bitkisel hayatındaki optik mouse'umla Quake II oynamaktan daha zor. Devamlı surette helikopterinizi tak tak efektleriyle birlikte sağa sola çarpıyorsunuz. Tabii buna zamanla alışabilirsınız, ama bu zamanın ne kadar zaman alacağı tartışma konusu olarak yuvarlak masaya sunulabilir. Bunu geçeyim, ilk kediden sağa girerek grafiklere gelelim. Himm, oyun grafik olarak, nasıl desem ki... Paint'te bir-iki kare çizip içine kusarsanız, H/R Helicopter'deki grafik kalitesine ulaşabilirsiniz. Oyunda yapılmak istenen şey aslında ilginç sayılır, ama uygulaması da ilginç. Çok ilginç, himm.

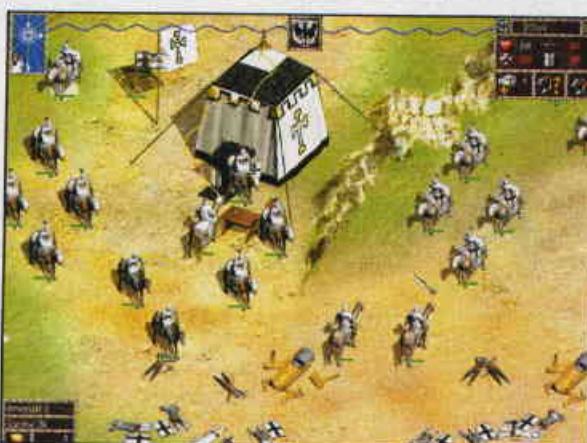
KNIGHTS OF THE CROSS

Yapım: Cenega

Dağıtım: Cenega

Minimum Sistem: P266, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

Level Notu: 37



Bu elimde tutmuş olduğum Knights of the Cross potansiyel bir Kısa Kısa oyunudur. Knights of the Cross, potansiyel bir Kısa Kısa oyunu olmasının yanı sıra, aynı zamanda da sira tabanlı bir strateji oyunu. Oyunu isterseniz belirli bir senaryo doğrultusunda, isterseniz de bir senaryo doğrusu olmadan oynayabiliyorsunuz. Peki, Knights of the Cross nasıl oynanıyor? (parantez açıyorum) Oyununda, tek yapmanız gereken şey karşı tarafı yenmek (parantez kapatayım). Sizden, bunun dışında, bakkaldan yarınlı kilo tomatos (domates yazayı) veya hıbit bir kutu kesme şeker gibi şeyler istenmiyor. Karşı tarafı yendiğiniz zaman oyunu kazanmış oluyorsunuz. Oyun oynanış olarak da oldukça basit. Birimlerinizi seçiyorsunuz ve haritanın herhangi bir yerine tıklıyorsunuz. Daha sonra sıranın karşı ta-



rafa geçmesi için hard disk'inizi yerinden çkartarak space tuşunun kafasına atıyorsunuz. Bu şekilde space tuşuna basılmış oluyor ve sıra karşı tarafa geçiyor. İlgingen şeysi, oyunda bunun dışında başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Bu da yarı saat, bilemedim, kırk dakika sonra CD'yi CD-ROM'dan çkartıp kırmanıza ve firfir diye sağa sola fırlayan CD şarampollerinin yanınızı yarmasına sebep oluyor (boynumun altında kalayım). ☺

Yazan: Burak Akmenek

Online alemlerde neler oluyor?

kablodaki fısıltılar

içindekiler

- | | |
|----|---------------------------------|
| 63 | Hellbreath |
| 62 | Kablodaki Fısıltılar |
| 63 | Mech Warrior Mercenaries |
| 65 | Natural Selection |



Natural Selection Serverları

Sanane.com online oyun serverları açmaya devam ediyor. Tüm dünyada çok tutan yeni Half Life modu Natural selection için üç server birinden açan Sanane'ye teşekkürler. Server adresleri ise şöyle:

hlns1.sanane.com
hlns2.sanane.com
hlns3.sanane.com

Earth & Beyond'da PvP

En sonunda E&B'de PvP ye açıldı. Oyunda yalnızca PvP'ye ayrılmış ve 6 oyunculu takımlardan 6 takımın girebildiği arenalar mevcut. Oyun da bu arenaların kurallarına göre oynuyorsunuz. Eğer 15dakikalık maçı kaybederseniz normal oyununuza etki edecek hiç bir kayba (tecrübe puanı vs) uğramayorsunuz fakat kazanırsanız çeşitli ödüller alıyorsunuz. Bu tip bir PvP tarzı online oyunlar için yenilikler getirebilir.

Gerçek parayla Online RPG?

Project Entropia' adlı yeni RPG oyuna katılanlar, Internet üzerinden gerçek parayla bir gezegeni istemeyle çalışacak. New Scientist'in haberine göre, 'Project Entropia'da oyuncular yabancı bir gezegeni kolonileştirmek için, doğal afetler ve dev yaratıklarla baş etmek zorunda. İsveçli Mindark firmasının geliştirdiği oyunun yazılımını indirmek ücretsiz. Ancak oyuncular sanal dünyada hayatı kalabilmek için gerçek parayı, 'Entropia doları'na dönüştürecek. Oyunda elde ettiği eşyaları tekrar gerçek paraya çevirebilecek. Pazar ekonomisi kurallarının geçerli olduğu sanal dünyada ki eşyaların fiyatları oyuncular tarafından belirlenecek. Oyuncular bir-birlarıyla de ticaret yapabilecek. Üç boyutlu bir RPG oyunu 'Project Entropia', 30 Ocak 2003'te piyasada olacak. Daha çok ayrıntı için www.project-entropia.com adresine bakabilirsiniz.

Ultima Online devam ?

Eğer siz de Ultima Online hesabını kapatmış kullanıcılardanızsanız bu Aralık 2002 tarihinin ortalarından itibaren Origin'den bir mail almışsınızdır. Firma bu mail ile yeni bir CD key yolluyor. Bu key'i kullanarak hesap açan ilk 300 kişiye ise bir mini tower hediye etmemi vaadeviyor. Kendini değiştiren UO son yenilikleri ile artık oyuncularına oyundaki evlerini tasarlama izin veriyor. Tipki The Sims'te olduğu gibi ayrı bir program ile tasarımanızı yapıyor ve sonra bunu oyuna uyguluyorsunuz. Eğer hesabınızı tekrar açmak isterkeniz haberiniz olsun bu aralar Origin bir birşeyler dağıtmaya pek meraklı.

Lord of the Rings Online

Aslında yukarıdaki başlık Middle Earth Online ile aynı oyunun adı. Oyun artık böyle de adlandırılıyor olabilir (yapımcı grubun henüz kararını vermiş değil). Oyunun piyasaya çıkışi için daha çok zaman var ve bu yüzden bir çok şeye henüz karar verilmemiş durumda. Şu anda elimizdeki tek doğru haber ise oyunda ırk olarak Elf'leri seçebileceğimiz ve oyuncuların Elder Elf'lere göre daha gücsüz olacağı. Filmini seyretmek için her seferinde 1 yil beklemek zorunda kalıyoruz. Allah bilir oyun için ne kadar bekleyeceğiz.



Tanrılar savaş alanına inerse

Mechwarrior: Mercenaries



Internetten oyun oynayıp pingden ya da loss'dan yakılmamak ve üstelik aksiyonu sonuna kadar yaşamak isterseniz Mechwarrior çok ideal bir oyun. Rakiplerinize 100 tonluk olunca tavşan gibi ziplayamadıklarından iskalamanız çok zor ve herşey sizin taktiksel zekanız ve tabii silahlarınızın gücüne bağlı. Mechwarior'u The Zone (Microsoft'un oyun serverları) rahatlıkla oynayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken bedavaya bir zone hesabı açtırmak. Daha sonra oyuncunuzu açıp şifrenizi girerek istediğiniz servera bağlanıbilirsiniz. Oyunda çok kişilik 5 karşılaşma tipi var. Serveren fazla 16 oyuncuya kadar açılabiliyor. Destruction ya da Team Destruction adı verilen oyular billiğiniz death match. Bunun dışında belli bir üssü koruma ya da belli noktaları koruma altına alarak yok

edilmesini önlemek gibi oyun tipleri de mevcut. Oyun bir üsse saldırırken yalnızca rakiplerinize değil aynı zamanda üssün kendi savunma araçlarıyla da karşılaşırısunuz. Servera bağlandığınızda önce çok kişilik oyun için seçtiğiniz mech'inizi düzenleyin. Savaş alanına göre ve savaş tipine göre silahlarınızı ayarlamınız çok önemli. Oyunda silahlarınız dışında mech'iniz de tek başına bir silah. 100 tonluk devininiz daha küçük bir mech'e hızla vurursanız rakibinizi yere dahi serebilirsiniz. En zevkli ise jet packlerin ile havalandırın rakibinizin üstüne inmek. DFA (death from above) yani tepeden gelen ölüm diyebileceğimiz bu hareketle rakibinize büyük zarar verebilir hatta onu yok edebilirsiniz. Eğer zonedede rastlaşırsak nick'im Deus beklerim.

100 tonluk devlerle DFA yapın !

Helbreath

Elvine ve Aresden adlı iki tanrı vela ulaşmanız gerekiyor.

Dövüşler ve büyüler

Helbreath dünyasında bir yerden bir yere gidebilmek için, büyünün dışında, çeşitli portalları da kullanabilirsiniz. Dövüşler tipki Diablo'da olduğu gibi rakibinizi üstüne tıklayarak yapıyor. Büyü yapmak için ise, tipki bir savaşçının ekipman satın alması gibi, önce büyünüüz satın alıyorsunuz. Sonra büyünüüz hedefinizin üzerine yapabilirsiniz. Büyü yaparken karakterinizin üzerinde büyünün adı yazıyor. Oyunda savaşçılar dayanıklı olmalarına karşın büyüler alan etkili büyüler ile çok tehlikeli olabiliyorlar. Yani fireball atabiliyorsunuz. Savaşan iki krallık söz konusu olunca tabiki PvP yani oyuncular arasında savaşlarda oyunun bir parçası. PvP için oyunda bir kurallar dizisi uygulanacak. Ben oyunun betasını oynadım ve bu kod henüz uygulanmadı. Ayrıca oyunun servleri bağlantı açısından yeterli değil. Fakat tüm bunların düzeneceği umuyorum. Helbreath alternatif bir sistem arayanlar için ilginç bir oyun olabilir. Çünkü oyunda hem aksiyon hemde skill geliştirme bir arada. Merak edenler fazla için www.helbreath.com adresine bakabilirler.



Ayın Siteleri

www.theblackforge.net/

MUTLAKA bakmanız gereken bir site. Sanal bir karakter yaratıp onun tüm hayatını yönlendirdiğiniz çalışma profesyonel psikologların elinden çıkmış sanki. Adresi yazarken # işaretini unutmayın.

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

Eğer edebiyattan hoşlanıyorsanız, eğer okumayı seviyorsanız ve eğer kaliteli yazılar arıyorsanız bu adresi bir bakın. Zaten bir süre sonra sizin tiryakisi yapacaktır. Bir Online Edebiyat Dergisi.



www.moviemistakes.com

Uzun zamandır beklediğiniz bir filme gittiniz fakat filmin bazı sahnelerindeki ayrıntılar gözüne battı. İsterseniz birde bu siteye bir bakın ve gözünüzden daha neler neler kaçmış hepsini öğrenin.

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

Ultima Online oynayanlar imanewbie adresini iyi bilirler. İşte bu sitenin bir benzerini iki arkadaş Dark Age of Camelot için yapmış. Fakat hazırlayanlar Türk ve içerik tamamen Türkçe !



Vazan: Jesuskane

Counter Strike'dan daha iyi olma yolunda hızla ilerliyor

Natural Selection

Derginin neresine ne yazacağımı iyice şaşırılmış duruyorum. Bir o köşe bir bu köşe derken bu ay bu sayfalarla denk geliverdim. Geçtiğimiz ay Burak'ın kısaca yaşadığı Half-Life Modifikasyonu Natural Selection'ı ve botlarını Level Cd içinde bulmanız mümkün. Burak kısaca depuisdikten sonra uzun saatler oynayan tek adam olarak bu yazımı yazma görevi de bana düştü (aslında ben atladım ben yazarımdı diye neyse...). NS nedir ne değildir diye söyle bir bakıp, yeni başlayanlar için biraz bilgi vermeye çalışacağım. NS bir modifikasyondan öte kendi başına bir oyun aslında. Half-Life için yapılan modifikasyonların haddi hesabı yok iken aradan sıyrılp kendini oynatmayı başaran nadir yapımlardan biri. Counter-Strike oyuncularını ilk denemede genelde bi-

yun boyunca kullanan taraf Marines. Üslerinde bir Command Console bulunan insanların yapılar inşa edebilmesi için bir Commander'a ihtiyacı var. Oyun boyunca Command Console da yer alan Commander sıkça çatışmalardan genelde uzak kalsa bile oyunun gidişatı tamamen onun elerinde. Yapıları inşa etmek, savunma ve saldırı takıtkilerini belirlemek, takımındaki oyuncuları sürekli olarak yönlendirmek tamamen Commander'ın sorumlulukları dahilinde. Filmlerde zaman zaman duyduğumuz "Kötü takım yoktur, kötü liderler vardır." klişesi oldukça gecerli oyun içerisinde. Command Console ekranında haritanın tamamı karşınızda. Diğer RTS lerde olduğu gibi tut bırak mantığı ile yapıları inşa edebiliyor yada takım arkadaşınızı kutu içine alarak gitmelerini istediğiniz yere yönlendirebiliyorsunuz (waypoint verebiliyorsunuz). Oyuncular birbirleri ile iletişim, emirleri aldıklarını ya da emirleri beklediklerini, oyun boyunca her saniye kullanacağınız bir "Pop-up menu" yardımı ile sağlayabiliyorlar. Gerçi oyunda Voice-Communication kullanmanız mümkün. Ancak mesaj kırılığı yaşanmaya başlandığı anda yardımından çok zararlı oluyor. Bu yüzden biraz uzak durmak ve pop-up menu kullanmak daha sağlıklı oluyor. Zaten commander size bir emir verdiğide ekranda gitmeniz gereken yada commander'in tamamlamanızı istediği yapının olduğu yerde mavi bir daire belirliyor. Bu anda emiri aldığınızı, size verilen noktaya ulaşlığınızda da emirin yerine getirildiğini bildirmeniz koordinasyon için yeterli oluyor. Bence Marines için Command Console'dan sonra kullanımını en hayatı olan şey Pop-up menu (default olarak sağ Mouse tuşu).

Your Hive is Dying

Başarılı bir Commander'ın gerekliliği yanında takımın uyum içinde olması da kesinlikle şart. Commander yeri teknolojileri araştırıp daha güçlü silahlar, daha dayanıklı zırhlar, cepheye gibi birçok şeyi oturduğu yerden sağlayabilse bile, zırhları tamir etmek için yada güçlü Alien'ları temizlemek için birlikte hareket etmek durumundasınız. Tek başına hareket eden Marine en iyi ihtiyatla bir Skulk'a (Skulk ne mi? Sabret yazacağım aşağıda) kaladan 250 gram kaptıracaktır. Command console'u kaybeden Marines hiçbirşey inşa edemeyeceği gibi sadece elinde kalan teknoloji ile yetinmek zorunda kalacaktır. Bu durumda, uyumlu bir Alien takımı sizin sizin bitti demektir.

Alien lar Marines'in aksine RTS öğelerini kullanmıyor oyunda. Görünüşleri gibi teknolojileri de oldukça farklı. Bir Commander'a sahip olmasalarda takım çalışmasının önemi çok fazla. Marine olarak oynarken az da olsa kafanızda göre takımanız mümkün olsada Alien ile oynarken takımın bütünlüğü şart. Alien'ların haritalarda üs olarak kullandıkları Hive'ları mevcut. Hive'lar en fazla üç tane olabiliyor ve daha önceden belirlenmiş yerlerde yapılabiliyor sadece. Hive'ları yapmak (inşa etmek demiyorum Alienların yapıları organik) ve korumak hayatı önem taşıyor. Marine'ler gibi yeni teknolojiler araştırma imkanınız yok. Ancak Hive sayısına göre ve yapacağınız bazı özel yapılar sayesinde ek özelliklere ve upgradelere ulaşabiliyorsunuz. Alien ırkında bir

Turretler ölümcül, kaçmak lazımdır



raz sarsıyor olsa da oyunun yapısı takım oyununu mecbur kılmıyor. Takım çalışmasının ön planda olması kişisel becerileri biraz gölgede bıraksa da oynanabilirliği en üst seviyeler çıkarıyor. Oyun (oyun diyeceğim hep, modifikasyondan çok öte geliyor bana) FPS ve RTS türlerinin hiç beklenmedik bir platformda neredeyse mükemmel bir şekilde araya getirilmesinden oluşuyor. Ne katıksız FPS ne de RTS'dir dememiz mümkün değil bununla.

You Need More Resources..

Oyunda iki ayrı ırk yer alıyor; Aliens (Kharaa - Eciş Büçüş Uzayı Yaratıklar yani) ve Marines (Frontiersman - Envayı çeşit donanım taşıyan insanlar). Görünüşleri ve teknolojileri gibi oynanışları da birbirinden oldukça uzak bu iki ırkın. Az önce bahsettiğimiz RTS ögesini

Ready Room'da takım seçiyoruz



arastırma süreci, alıp giyebileceğiniz zırhlar ya da kullanabileceğiniz silahlar yok. Dedigim gibi her şey organik. Alien'lar farklı sınıflardan oluşuyor. Oyun Skulk olarak başlıyorsunuz, ancak sahip olduğunuz resource (kaynak) miktarına göre başka yaratıklara dönüşmeniz mümkün (Evolve). Skulk, Fade, Onos, Lerk gibi çarpışmalarda kullanabileceğiniz yaratıklar yanında, Alien ırkının içi sınıfı olan Gorge' a dönüşmek de mümkün. Gorge yakın dövüşlerde oldukça zayıf ve yararsız olsa da takımın olmazsa olmazı.

Oyunun en can alıcı noktalardan biri kaynak (resource) yönetimi. Kaynaklar "Resource Nodle" denilen noktalara inşa edilen yapılar sayesinde toplanıyor. Resource Nodle ya da yapıları nasıl tanımlarız derseniz konsolu açıp "cl_autohelp 1" yazmanız yeterli. Bunu yaptığınızda yaklaşığınız nesne hakkında bilgi veren pencereler çıkacak karşınıza ki oyunu daha çabuk öğrenmek açısından oldukça yararlı bu pencereler. Ayrıca gözünüze batmıyorlar, kısaca oldukça kullanışlılar. Bu yapılar tarafından toplanan resourcelar ortak bir havuzda toplanıyor ve buradan Alien'lar arasında dağıtıiyor. Marines olarak oynarken neredeyse Commander'in kontrolünde olan kaynaklar, Alien olarak oynarken biraz sorun olabiliyor. Takım ruhu oldukça önemli bu nedenle. Ekranınızın sol yanındaki mavi sütun sahip olduğunuz resourceları, sağ yanındaki sarı sütun ise enerjinizi gösteriyor. Yapıları inşa etmek için yada başka bir yaşam formuna dönüşebilmek için resource harcarken bunlar dışında kalan tüm aksiyonlar için (saldırmak, ateş etmek vb.) enerji harcıyorsunuz.

Diğer yaşam formularına dönüşmek için yine "Pop-Up Menu" yü kullanıyoruz. Aynı Marines'te olduğu gibi Alien'larda da yapabileceğiniz hemen her şeye bu menüden ulaşabiliyorsunuz. Yapıları, başka yaşam formuna dönüşmek ve takım içinde haberleşmek için pop-up menu kullanmak zorundasınız hatta ama bir çok şeyi Controls menüsünden bindirmanız mümkün. Controls'e ilk baktığınızda bir şey anlamayağınızı garanti ediyorum. Ama oyunu bir süre oynamayı ne nedir az çok kavradıktan sonra mutlaka tekrar gözden geçirip ayarlarınızı yapın.

I Need Ammo...

Marines de tek tip birim var ve farklılık gösteren sadece taşıdığınız donanım. Aynı anda en fazla üç tip silah taşıyabiliyorsunuz. Bir adet ağır silah, bir adet hafif silah ve bıçak. İlk grup alabileceğiniz silahlar; Light Machine Gun, Shotgun, Heavy Machine Gun ve Grenade Launcher. İkinci grupta alabileceğiz; Pistol, Welder, ve Tripmine. Genelde aşina olduğumuz bu isimlerin işlevleri hala bilindiği gibi. Bir tek Welder denilen silah bir nevi kaynak aleti. Bunun ile tamir yapabiliyor yada Gorge'ların bıraktıkları ağları yakabiliyor. Silahlar dışında ise Armor (kalkan) olayı var Marines' in ki saydığımız silahların birço-

ğu gibi armorları da upgrade edebilmek ve alabilmek için bazı yapılar yapmanız ve teknolojiler araştırmanız gerekiyor. Ve bu araştırma işi Commander' in sorumluluğu dahilinde.

Alien'larda ise silahlar her türde göre farklılık göstermektedir. Alien ırkında beş farklı yaşam formu mevcut. Bunalardan ilki daha önce bahsettiğimiz Gorge, Alien'ların işcisidir. Yapıları ve "Turret"ları kurar. Yakın savaşta oldukça zayıf olmasına rağmen web özelliğini kullanarak düşmanın hem yavaşlatılabilir hem de düşmanın silahlarını etkisiz kılabılır. İkinci Alien türü ise Skulk'tır. Alien takımına katılan oyuncu oyuna Skulk olarak başlar. Menzili yoktur ve sadece iş-

gibi alan etkili özellikleri ile savunmada oldukça yararlıdır. Alien ırkının gerçek anlamda savaşçıları ise Fade ve Onos' tur. Fade yakın mesafede pençeleri, uzak mesafelerde ise Acid Rocket'ı ile oldukça tehlikelidir. Teleport özelliği karambol yaratmak için birebirdir. Onos cüssesi yüzünden kesinlikle saklanamaz. Bu zavalı yaratık balına gibi dolanır etrafta. Paralayze attığı rakibini hareketsiz kılar. Charge ederse ezer geber. Primal Scream özelliği ile takım arkadaşlarına geçici bir süre güç verir, hiç bir şey yapamazsa kafa atar ama o da yetерlidir.

Yer Kalmadı Ya...

Birbirinden tamamen farklı iki ırkın savaşı, RTS ve FPS türlerinin ilginç karışımı, takım oyununu olmazsa olmaz haline getiren yapısı ile Natural Selection bir modifikasyondan öte önemimize konulan en iyi oyunlardan biri diyebilirim giornalista rati ile. Oyunu nasıl kuracağınız ile ilgili bilgileri Level Cd sayfasında bulabilirsiniz. Khara ve Frontiersman arasındaki savaşın nedenlerini ve geçmişindeki olayları merak ediyorsanız www.natural-selection.org ve www.planetsns.com adreslerinden hikayeye ulaşabilirsiniz. Türkçe kaynak arayanlar ise www.sanane.com adresinden ve forumlarından oyunu ilgili geniş bilgiye ulaşabilir. Oyunu oynayabileceğiniz Türkiye deki ilk ve tek sunucular ise; hlns1.sanane.com, hlns2.sanane.com ve hlns3.sanane.com. Kısa sürede beni kendine hayran bırakın bu mod hakkında dolu dolu yazmadığımı hissetsem de en azından bir göz atmanızı sağlar umarım. Server'da buluşmak üzere hoşçakalın....



Alien mi koza'dan çıkar, koza mı Alien'dan?



CONSOLE MASTER

Yazar: MegaEmin
megaemin@level.com.tr

**"Bütün konsollar
bağlanacak yer
arıyor"**

Amanın, online oluyoruz!...

Walla durum öyle gösteriyor, artık nereye baksam multiplayer ve online kelimelarını görür oldum. Bu yıl konsollar için yeni bir devir açıyor, konsollar da online oluyor. Şimdi oyun bakımından PC'lerden tek eksiğimiz kaldı, o da yüksek çözünürlüklü konsol ekranları. Ardından PC'ler kendi işlerine dönüp oyun dünyasını gerçek ustalarına bırakacaklar. Getelim bu konudaki son haberlere. Sony Avrupali oyun severler için 2003 baharından itibaren bir "oyun bağlantı paketi" satmaya başlayacak. Avrupa'daki bir çok servis sağlayıcıya uygun olan pakette, network adaptör ve bir de online oyun bulunacak. Fakat bu serviste dial-up modemler desteklenmeyecek. Aynı tarihte Amerika'daki yayıncılar da kendi oyun server'larını açmaya başlayacaklar. Çıkışta hazır olacak oyunlardan birisi de PS2 için yapım aşamasında olan dev multiplayer "Everquest". Bu arada Amerika ve Kanada'da bu ay başlayan X-Box Live servisi, Mart 2003'de İngiltere'ye, ardından da diğer Avrupa ülkelerine geliyor. Nintendo da GameCube konsolu için tasarladığı network adaptörlerini tanıttı. Internetten oyun oynayabilmek için ister dial-up, ister kablo ve DSL modemini seçebilirsiniz. Nintendo bu konuda daha yolu bașında ve bunun bilincinde olduğu için işi fazlaca üstlenmek

istemiyor. Bu yüzden online oyun server'ları, oyuncuların yapımı firmalarına bırakmayı tercih ediyor. GameCube'ün ilk online oyunu Sega'nın Phantasy Star Online Episode I ve II'si olacak. Microsoft bu yıl Asya'ya da dağıtmaya başlayacak. Asıl hedef Çin ama ben ülkemize de geleceğini umuyorum. Bu durumda 2003 bizim için bomba bir yıl olacak gibi görünüyor. Artık mağazalar netten oynayacak, hatta arabaları netten download edeceğiz. Her şey ters gitse bile en azından PS2'leri nete bağlamayı başardık, oyunumuzu Türk server'ı lardan oynarız biz. Yalnız ufakta ufakta kablo internet almaya başlasak mı ne.

Bu arada GamePro'nun sağlam konsol editörü Tuna Şentuna, yazılarını bu aydan itibaren Level için yazacak. O da geldiğine göre ülkedeki daha sağlam konsol editörlerini incelemeyecektir. Herhalde Aramiza hoş geldin Tuna.

Yeni yılın hepiniz güzellıklar getirmesi dileğiyle, iyi oyunlar...



PLAYNEWS



Metal Gear Solid 3 - E3 - 2003

Metal Gear Solid serisinin yaratıcısı Hideo Kojima 11 Aralık 2002 günü Japonya'da bir televizyon programına katıldı. Kojima, Metal Gear Solid 3'ün (ya da adı her ne olacağa) daha yapının çok başından olduğunu ve muhtemelen ilk görüntülerini bu yılki E3 fuarında görebileceğimizi söyledi. Kojima MGS'yi online hale getirebilmek için bir çok yol aradığını da ekledi. Muhtemelen ayrıca bir de MGS Online oyunu yapılacak.

Gran Turismo 4 yapılıyor



Gran Turismo serisinin yapımcısı Kazunori Yamauchi'den yeni bir projesi Gran Turismo 4 için çalışmaları başlandığını belirtti. Bu yıl içinde bir zamana yetiştilmeye çalışılacak olan oyunda her zamankinden daha fazla detaylara özen olacak. Tamamen network destekli olacak oyunu internetten oynayabilecek, hatta araç download edebileceksiniz. Araçları da

satin almadan önce deneme şansınız olacak.



Playboy simülasyonu mu?

Yanlış okumadınız, Arush Entertainment "Playboy" oyunları yapmak için bir anlaşmaya imzaladı. 2004 yılında PC, PS2 ve X-Box platformlarında çıkacak oyunda, Hugh Hefner'in yerine geçip Playboy imparatorluğunu kurmaya çalışacağız. Playboy tarzı hayatı yansıtacak olan oyunda büyük olasılıkla sayısız ıstısuş hatun bulunacak; çok ayıp, cık cık cık.

Midtown Madness 3

GTA3 ve Mafia gibi oyunların ardı arkası kesilmiyor. Şimdi de PC oyuncularının yakından tanıdığı Midtown Madness 3 X-Box'a geliyor. Pizza dağıcısı, taksi şoförü, kuaför, güvenlik görevlisi, polis, sağlık görevlisi, hatta gizli ajan bile olduğunuz oyurda iki dev şehir



mevcut. X-Box Live üzerinden oynanabilecek üç de modu bulunan oyunda şehir ve araba download edebileceksiniz. Kismetse bahar 2003'e görüşüyor.

StarCraft: Ghost sadece konsola geliyor

Blizzard'in başkanı Mike Morhaime, Tokyo'daki bir oyun fuarında yapım aşamasında olan StarCraft: Ghost ile ilgili açıklamalar yaptı. Sadece konsol için tasarlandıgı duyulunca pek çok PC kullanıcısını üzен taktik-aksiyon tarzı oyunda Nova isimli bir karakteri yönlendirdiyoysunuz. Capcom ile Blizzard'ın beraber yayinallyacakları oyun konusunda Morhaime şöyle dedi: »Zaten



PLAY MAIL

Abi şimdî ben bunu daktım ama çalışmıyor, nasıl olacak, bir şekil yapamaz misin?

KRALINI TANIMAM

Selam Mega, ben profesyonel bir Tekken oyuncusuyum; 1,2,3,4 veya Tag fark yapmaz. Diversegin o 'ki Türkiye' de de bir Tekken turnuvası düzenlenmiş arındır. Beni yenenek adanı tanımıyorum, watsa bana e-mail atsin. Birakın Counter'ı da biraz beat-em up oynayın.

Zeynel Kazama - İstanbul

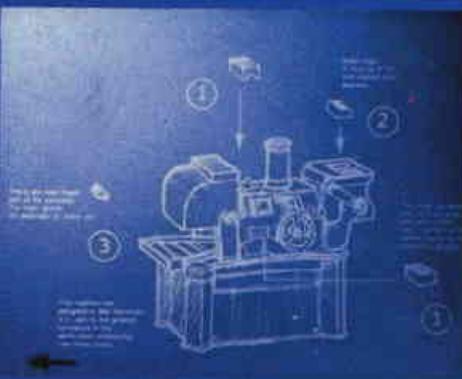
ME - Merhaba Zeynel, inan ki deli konsol turnuvaları yapacağımız günler de gelecek. Ben de milletle deli gibi konuşmak istemiyorum. Siz yani sorsun? Burada lakindeki yapıtıma bakma, ben de çok pis beat-em up oynamam, fazla rakip tamam. Counter'ı da pek işim olmaz, delikanlıyı bozur! İşte sana ufak çapta bir turnuva şansı, e-mail adresini yayımıyorum: ursula@tekken.cc

TIKKATISLIK

Merhaba Emin, konsollara uzak dursun da yazılmamı mutlaka okuyorum. E sergiye para veriyorum değil mi. Arkadaşım Alone In The Dark: The New Nightmare'ı oynuyor. Ben Camby olarak bitirdim ama Aline' de sorun var. Perforator zimbirtisi takıtmışız parçası eksik gitti. Çalışmıyor. Senin tam çözümü uyguladık yine bir şey olmadı. Arkadaşım benden daha kötü durumda, Kafayı yiyecek, kız arkadaşa bile adamla da-

ğı geçiyor, yardımın lazım. Sağıcakla kai Mega, Fatih Dogru - Semdinli

ME - AITD tam çözümümde hata kabul etmiyorum, her şey çok net ve eksiksiz hazırlandı. Keşin bir yerde alamışsınızdır. Mould ve Steel Ingot'ı makinede kullanıp Perforator Barrel'ı elde et. Tripod Support'ı Split et. Tripod ayırip Half Metallic Ring'ı elde et. İki Ring'ı birleştir. Tripod Support ile Perforator Barrel'ı birleştir. Orange Accelerator ile Butt'ı birleştir. Photoelectric Pulsar zimbirtisini Barrel ile birleştir. Tripod support'ı Photoelectric Pulsar ile birleştir.



tr. Metallic Ring ile Abkanis Energy Stone' u birleştir. Son olarak da Metallic Ring ile Perforator' u birleştirip olayı bitir.

X-BOX'IN GÖBEĞİ

Selam, ben PS2 almak için epedir para biriktiriyorum. Türkiye çok pahalı gelince Microsoft'ta çalışan abime sıparı vereyim dedim. O da dell gibi X-Box'ı övmeye başladı. Hem makineyi hem de oyuncuları ucuzda alabileceğini söyledi. Akımı geldi, neye kara verebileceğini biliyor. Bir de Devil May Cry, MGS2 ve Gran Turismo 3 gibi oyunlardan mahrum kalacak mıymı? Sevgiler, saygılar

Adını Yazmaktan Çekinmeyin

ME - Abinin dedikleri bir yere kadar mantıklı gibi görünüyor ama işin yanlış tarafına bakiyor. Bir kere adam Microsoft'ta çalıştığını göre habire sana oyun göndermekten sıkılacaktır. Amerika'da satılan PS2 da dahil bütün konsollar NTSC olduğu için Türkiye'den alacağına hiçbir oyun senin konsolunda çalışmayacaktır. O da oyun göndermezse makine elinde patlar. İffe yurt dışına deneyeceksen Avrupa'da bir yer olsun ki PAL cihazı al. MGS, DMC ve GT için ise üzülürüm. Bye&Smile...

PLAYNEWS



kökümüz konsola dayanıyordu, şimdi StarCraft sevrisine geri dönmek ve oyunu yeni jenerasyon konsollara yapmak beni çok heyecanlandırıyor."

Game Boy Advance çoştu!

GBA için yapılan Jet Grind Radio ve Crazy Taxi: Catch A Ride oyunları 17 Mart 2003' de piyasaya sürülmüş. Bu arada MK Advance rezaletini unutturan Midway, çaktırmadan Mortal Kombat: Deadly Alliance'ı GBA için tamamen yeniden yapıyor. Ayrıca Nyko Technologies firması, GBA için bir dijital kameralı modülü yaptı. WormCam isimli renkli dijital kameralı yakında satışa sunulacak ve fiyatı 40\$ olacak. Kartuş slotuna takılan makine, 22 adet 356 x 292 çözünürlükte 10-bit fotoğraf alabilecek. Resimleri ekranın görebileceğiniz gibi PC'ye de aktarabileceksiniz. Bir de GameCube' e bir ekleni yaparak GameBoy, GB-

Color ve GBA' nizi televizyon ekranında görmenezi sağlıyor. Hayır anlamıyorum, yani GC varsa neden televizyona GBA bağlayamı kıl? Bakalım piyasaya çıkış tarihi olan Mayıs 2003' e kadar daha lütfen nefer yapabilecekler.

Nerede o eski nostaljiler?

Atari 2600 konsolunu baz alan iki oyun paketi ile karşı karşıyayız. Klasik oyun koleksiyonunun ikisi Atari firmasından geliyor ve Pong, Asteroids, Centipede, Missile Command ve Yars Revenge gibi on oyunundan oluşuyor. Activision Anthology



isimli pakette ise firmanın o zamanlar çıkarttığı River Raid ve Pitfall gibi 48 popüler oyun var. Pakete o zamanlar bitirilememiş iki de yeni oyun ve deðilik gizli bölgeler eklenmiş. Tarih Şubat 2003.

Nintendo' nun yeni rakibi "Nokia"

Nokia, 2003 yılında konsol kalitesinde oyun ola-nlığı sunan cep telefonlarını piyasaya sürecekini duyurdu. Şuhat' ta piyasaya sürülecek olan Nokia N-Gage, renkli ekranla sahip ve oyun ağırlıklı ilk Nokia ürünü olacak. Cihazın oyunları hafıza kartlarında satılacak ve hem Nokia, hem de üçüncü parti yayıncılardan gelecek. Ayrıca oyun yapması için Sega ile anlasma yapıldı. Tek başına oyunun yanı sıra, kısa mesafede Bluetooth, uzun mesafede ise hücresel ağ sayesinde online oyun oynanabilecek. Nokia bu alanda yeni bir boyut açmayı planlıyor ve görünüşe göre de oldukça iddialı. Nokia' nin bu hareketi ciddi olarak telefonların oyun dünyasına girmesi olarak nitelendirilebilir. Hâliyle ilk hedef ise online kapasitesi olmayan Game Boy Advance olacak.

Video yerine PlayStation 2

Sony, PlayStation 2'yi oyun pazarını ötesine taşımak için konsoluna dijital video kayıt özelliğini getiriyor. Bu sayede PS2 ile DVD izlemenin yanında, televizyon programlarını da kaydedip izleyebileceğiz. Zaten TiVo lisanslı DVR' lar üreten Sony video pazarına pek de uzak değil. Sony' nin planı, içinde TV kartı da bulunan ve dijital kayıt için hazır olan yeni PS2 modeli üretmek ve eskileri için de yükseltme kitleri satmak.

KINGDOM HEARTS

Inceleyen: Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

son söz! "Squaresoft'un RPG'lerini beğenenlerle, Disney karakterlerini aynı oranda sevenler için tartışılmaz bir başyapıt."



Dünyada en ünlü çizgi filmleri ve animasyonları üreten firmaları saymak isterseniz, akılcı ilk geleceklerden biri Disney'dir mutlaka (bana göre diğer de Manga). Küçüküğümüzden beri kafamızı Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy gibi karakterleri işlemeyi başaran Disney, son zamanlarda animasyonlarıyla da tartışılmaz mükemmellığını ortaya koymuş bulunuyor. Her ne kadar bu sefer işin içinde bir film olmasa da, yine de Disney kalitesi gözleri kamaştırıyor.

Nereden Nereye...

Squaresoft, çok ama çok eskiden (NES zamanından) büyük bir batma tehlikesi geçirmiştir. Zaten yeni kurulmuş olan firma bir türlü belini doğrultamıyordu. Piyasayı sarsacak bir oyun bulmaya çalışırken ortaya çıkardıkları Final Fantasy isimli RPG bir anda tüm dünyayı karıştırdı. O zamanın grafikleriyle elbette inanılmazı sunmuyordu, ama diğer RPG'ler arasında konusunda olsun, oynamı olsun, bambaşa bir yere sahipti. Başta tek oyun olarak lasarlanan FF umulmayan bir raşbet görünce, devam oyunları da ardında görülmeye başladı. Oyun sistemlerinin gelişmesini fırsat bilen Square, FF VII'dan sonra büyük bir görsel değişim inza atarak devrim yaratan Final Fantasy VIII'yi PsOne için üretti. Sekiz, dokuz derken onuncu oyunu PS2'de gördük ve hepimiz bir rahatlilik, çünkü FF bilinen yapıyla burada son bulacaktı. Birkaç ay önce çıkan FFX-2 haberleri ise Square'ın FF konusundan hala ittidai olduğunu gösterdi. Benim henüz asıl oyun incelemesine geçmemiyip, FF diye burada konuşmama, FF konusunda ne kadar takıntılı olduğumun bir göstergesi olabilir.

Büyük Proje

Gereken çok değişik bir yapısı var Kingdom Hearts'in. Sora isimli bir çocuk, yaşadığı Destiny Island'dan bir anda Disney dünyasına geçer ve buradaki kötü güç olan Heartless'i ve Hades'i yok etmesi gerekmektedir. Disney dünyasında olduğu için, en yakın iki arkadaşı da Donald Duck ve Goofy'den başkası değildir. Evet, İlk başısta aklı karışmış birkaç yapımının sarhoşen düşündüğü bir senaryo gibi görünüyor, ama aslında konu işliyor. Hem de şaşırıcı bir başıyla.

Sora'nın Disney dünyasına inişte birlikte maceraya atılması da gecikmeliyor. Kendi dünyasıyla ilgili sorularla ilgilenemeden Mickey Mouse'un yönetimindeki Disney dünyasının sorularına atılan Sora, Mickey Mouse'un kaybolmasını ve Heartless'in amcalarını araştırmak zorunda kalıyor.

Squaresoft'tan beklenen FF tarzı oyunun yerini daha önce PsO-



Disney karakterlerini bir Squaresoft RPG'sine boca ederseniz...



Kimdi bu kız? Hah Alice. Bu da resim altı yazısı.

ne'da görülen Threads of Fate veya Brave Fencer Musashi tarzı, gerçek zamanlı oynanış almış. Yani, karakterinizi çok ama çok yakın bir kamera açısından izlediğiniz üçüncü şahıs görüntüsünden kontrol ediyorsunuz. Size eşlik eden çeşitli karakterleri zaman zaman giymenizi engelleyen biraci yine de çok sorun yaratmıyor.

Peki amaç nedir? Savaşlar nasıldır? Gezdigimiz mekanlar neye benzemektedir? Sanırım amacımızı açıkladım. Savaş ve oynamış konusuna şimdil detaylı olarak bakacağız.

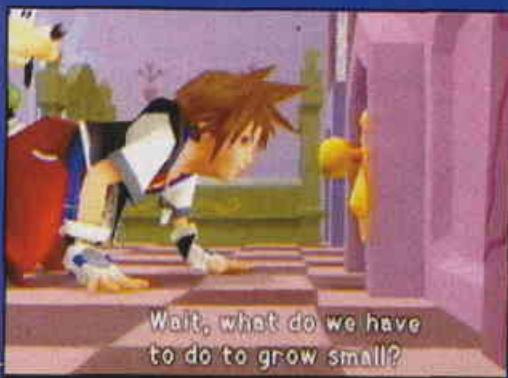
Savaşın Anahtarları

Düşünülen aksine veya tam düşünülen yönde, oyunda kılıçlar, tabancalar, tüfekler, lazer silahları gibi ciddi silahlar görülmemiyor. Sora, oyunun bir bölümünde Squall'dan (FF VIII'in ana karakteri) aldığı Keyblade ile savaşıyor. Bu silah aslında büyük bir anahtar, ama silah olmanın yanında gizemli özellikleri de var elbette. Bunları oyunun ilerleyen kısımlarında öğrenebilirsiniz. Goofy ve Donald Duck'ın hep yanınızda bulunduğu soylememistim. Bu karakterleri kullanma seçeneklerimiz de size bırakılmış. Onları ister büyülü, ister savaşçı, isterseñiz de sizinyle iletişimde olabilecekleri bir şekilde kullanabilirsiniz. Savaş stratejinize göre belirleyeceğiniz bu durum, yanlış seçeneklerle deteklenirse sevili arkadaşlarınızın ölümüyle sonuçlanabiliyor (gerçi sonrasında onları dirilebilirsiniz, ama öleminizi önceden almakta fayda var).

Savaş aracı olarak kullandığınız Keyblade'in dışında (şimdilik hatırlıyorum da, FF VIII'de Squall'ın kullandığı silahının adı Gunblade'dı. Square'in bu konuda bir saplantısı ol-

Yerdeler önemli değil de, uçan büyülüklere dikkat.





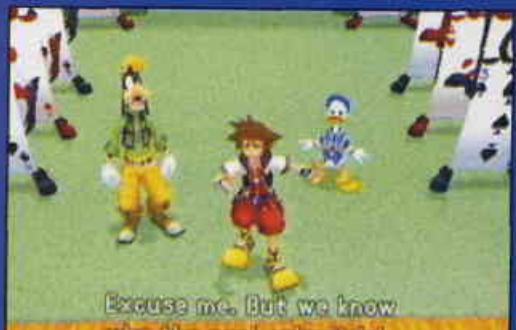
Alice'in kapıdan geçmek için küçülmek hikayesi vardı ya, bu da onan resmi.

duğun kesin) Sora'nın birçok büyüsü ve özel kabiliyeti de bulunuyor. Büyüler çok çeşitli sayılabilir. En azından FF'deki kadar geniş bir seçenek sunmuyor. Dört elementin güçlerini kullanan büyüler, kendi içlerinde güçlenebiliyor ancak, Tabii FF'nin vazgeçilmez Summon'lar, yine mevcut. Kabiliyetler ise, büyülere göre daha geniş bir yelpaze sunuyor. Kabiliyetleriniz, oradan buradan bularak gelişiyor. Savaşlardaki tutumunuzla ve başarınızla gelişen seviyenize göre kazanıyorsunuz kabiliyetlerinizi. Yetenekleriniz o kadar çeşitli ki, hepsini tek tek anlatmaya kalkırsam sayfalar sürer. Sonuçta, siz ne yapın edin bir an önce yüksek seviyelere ulaşmaya çalışın.

Savaşlarda Keyblade'ınız ile saldırısınız, hiçbir şey kaybetmiyorsunuz. Bunun yanında, büyü yeparsanız MP, yeteneklerinizi kullanırsanız AP kullanmış oluyorsunuz. Seviyeye göre yükselen bu iki dereceyi yükseltmek için yapmanız gereken çok basit bir şey var. Her öldürdüğünüz düşmandan dökülen renkli topları toplaymak. Yeşil olanlar enerjinizi düzeltirken, rensiz olanlar büyü gücünüza taşıyecek. Altın rengi olanırsa "munny". Yani money. Para dersek Türkçe olur mesela. Topladığınız paralarla çeşitli eşyalar alabiliyorsunuz. Buluların içinde silahlar ve genelde ihtiyaç duyacağınız iksirler bulunuyor.

Uzaylılar var mı?

Hayır. Kingdom Hearts uzayı içermiyor. Onun yerine bütün Disney ve Squaresoft hikayelerindeki karakterleri barındırıyor. Mesela kimlerle mi karşılaşıyorsunuz? FF VII'den Sephiroth, Aerith, Yuffie ve Cloud. Disney dünyasından, Hercules, Minnie Mouse, Pluto, Merlin, Alice, Tarzan, Aladdin, Nightmare Before Christmas'tan Jack Skellington ve Sally, Peter Pan, Tinker Bell ve buraya sığdıramayacağım birçok karakter daha. Tüm Disney hikayeleri bir oyunda toplanmış gibi (gibi değil öyle). Bu karakterler oyuna direk bir katkıda bulunmuyorlar desem olmaz, bulunuyorlar desem öyle de değil. Bu karakterler ortada sayın okurlar. Belirli yerlerde oyuna katılıyorlar, sonra kaçıyorlar. Çekiliyorlar, da denebilir. Karakterlerden orijinal hikayede iyi olanlar sizle iyi geçinirken, arkakıp yardım ederken, kötü niyetli olanlar kuyonuzu kazmayı görev edinmişler. Mesela bir Sephiroth'u yenin de görelim. Gerçekten kuvvetli bir düşman. Zaten elinde



"Gerçek suçluyu biliyoruz efendim. Maça uçsun!"

Hangi Summon, nereden bulunur?

Simba: Earthline mucihetini, Traverse şehrindeki gizli geçitte, Leon'dan alm. Daha sonra onu Fairy Godmother'a verin.
Genie: Aladdin sayesinde, Agrabah'taki anahtar deligini kapatığınızda size katılıyor.

Bambi: Pooh'un 100 dönüm ormanındaki bal uçağı sayfasını tamamlayın. Naturespark mucihetini alocaksınız. Onu da Fairy Godmother'a götürüverin.

Dumbo: Monstro'nun ağızındaki sandıkta Watergleam mucihetini alın ve Fairy Godmother'a verin.

Tinker Bell: Peter Pan'la tanıştıktan sonra, Never-land'de anahtar deligini kapayın ve Tinker Bell'e kavuşun.

Mushu: Hollow Bastion'daki Dragon Maleficent'ı yenin ve alındığınız Fireglow mucihetini Fairy Godmother'a ulaşın.



anahtarlıkla gezen bir çocuğun onu yenesine dayanamadım ve art arda yenildim. Oyunu da orada bıraktım (raporlu saptanılıyım evet).

Biraz önce sizin yanıtımıza olabilirim. Sora tek bir silah kullanıyor. Yani Keyblade tek silahınız değil. Araştırmalarınız ve başarınız doğrultusunda daha güçlü silahlar elde ediyorsunuz. FF'deki meşhur Ultima Weapon'a bile ulaşabiliyorsunuz. Donald kendine daha güçlü büyülü asaları alabiliyor, Goofy de güçlü kalkanları koruma amacıyla kullanabiliyor. Gördüğünüz gibi, kimin ne rolde kullanacağı asla biraz da belli edilmiş. Bu da şunu gösteriyor ki, aslında FF'deki özgür karakter gelişimi söz konusu değil. Zaten oyunun hikayesi ettiği kitle de biraz daha küçük bir yaş grubundan oluşuyor. Ben yine de usanmadan, sıkılmadan oynadım. Yani siz de aynısını yapabilirsiniz.

Görsel yaklaşım

Son söz olarak, karakter modellerinin ve özellikle özel efektlerin inanılmaz başarılı olduğunu vurgulamak istiyorum. Herhangi bir büyülü efekti bile göz kamaştırırken, ara sahnelerde çokça görülen efektler Squaresoft'un bu konuda ne kadar başarılı olduğunu bir kez daha vurguluyor. Sırf efektleri görmek için bille bu oyuna göz atabilirsiniz diyor, Sephiroth'la uğraşmak üzere burayı terk ediyorum.



"Çok güzel hoplaysın Sora. Hoplasana Sora." Tövbe.

Bilgi İçin: www.squaresoft.com/playonline/kingdomhearts/index1.html

Yapım: Square
Distribütör: Square Electronic Arts

Tür: RPG
Desteklenen: Tıpkı 3 Oyunca

Arıtlar: Mükemmeli efektler, zevkli dövüş ve birbirini tanrı Disney karakteri tek bir oyunda.

Eksiler: Profesyonel RPG'ciler saracak kadar pemiş bir oyuncu değil.

Alternatif: Final Fantasy X
Jade Cocon 2
Wild Arms 3

LEVEL NOTU: 93

GTA 3: VICE CITY

Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

son söz! "GTA hayranlarının bu yazıyı okumadan almış olması gereken bir başyapıt."

Diventa un mafioso e poi regola l'intera città...

Bir şehir düşünün ki içi araçlarla dolu olsun, insanları sıcak kanlı olmasın, hiçbirini suratınıza bakmasın. Yollar asfalt, mafya ateşli, polisi hırçın, havası nemli olsun. Bu şehirde arabalar çalmak suç olsun, ama yakalanmadığınızda sorun olmasın. Helikopterlerle şehrin üstünde süzülen, elektrikli testereyle insanlara saldırın, para kazanın, dövüşün, motosiklete binin, oteller alın, dükkanları soyun, cıldırın, delirin, her şeyi yapın; ama, sakın suya düşmeyin. Kabiliyetleri sayfaya sağlamayın siz, yüzmeye bilmiyorsunuz maalesh.

Ahlaksız şehir

Hemen konuya girelim. Vice City, Grand Theft Auto 3'teki her şeyi fazlasıyla sunuyor. Ek paket gibi gözükken oyun, aslında yepenek bir GTA. Bazı firmaların birkaç yıl sonra "bakın yedi devam oyunu yaptık, alın oynayın" diye önmüze aynı oyunu sunduklarını düşünürsek, Vice City bu bağlamda atılmış güzel bir adım (başlam uymadı sanki oraya).

Tommy Vercetti é uno uomo... Hayır! İtalyan ismi gürünce İtalyanca konuşulmamalı. Efendim Vercetti sizsiniz, Vice City'ye yeni adım atmış bir İtalyan. Viceehrne geliş sebebinizse, hapisten yeni çıkışmış biri olarak yeni bir işe başlamaya çalışmanız. Ken Rosenberg'le (bir narkotik avukat) kontaşa geçip uyuşturucu İşine atılmanızla birlikte, ele verilmeniz de geçmemiyor. Sonny Forelli (mafya patronu) ile başına belaya sokan Vercetti, onu kimin ele verdigim, bu pis tuzaga kimin çektiğini öğrenmek zorunda kahyor ve ilk görevinizi alarak oyuna başlıyorsunuz.

GTA görevlerden oluşuyor, ama görevleri bir kenara itip şehirde başboş dolasıp, arabalar çalıp, eğlencede eğlenceye de koşabilirsiniz. Sırf bu amaca şehrin birçok bölümünde gizli eşyalar, gizli atlama rampaları, para kazanma mekanları, tartaklanacak insanlar, çalınacak hızlı arabalar ve burada sayamayacağım binbir çeşit sınıksız eklenmiş.

Bu saydıklarım GTA 3'te de vardı, orijinal bir şeymiş gibi lanse etmeye çalışıysam da tutmadı, farkındaydım. Tabii bu benim hatam, çünkü Vice City'nin o kadar çok yeniliği var ki, ben sayıkça siz para biriktirmeye başlayacaksınız (orijinal oyun alıveriz değil mi?).

Tekerlekli veya tekerlekzsiz

Yeni oyunda artık arabalarla kısıtlı değilsiniz. Tam dört çeşit motosikleti, üstündekileri yere itekleyip motosikletlerini altlarından almak vesilesiyle kontrolünüzü gerektiriliyorsunuz. Motosikletler arasında inanılmaz süratli giden hız motorları da, yavaş ama kontrolü iplerleyen Harley tipi modeller de var. Hatta sırf motorlarla artistik haraketler yapabilmeyi için ayırtlanmış rampalar da oyuna serpiştirilmiş.

Tekerlekli araçlar bu kadar. Bir de kontrol edebileceğiniz tekerlekzsizolar var. Nasıl bulacağınızı söylemem, ama helikopterlere binip şehrin üstünde dolanıp, istediğiniz bir yere inmenin zevkini tatmanız lazımdır. Aynı şekilde şehrin üstünde kurulduğu adalar arasında kısa yoldan bir gezinti havai ediyorsanız, çeşitli yerlere demir atmış yatlara gözünüze dikkatli olunuz. Tekne kullanmanın zevki bambaşka (özelleşlikle polisler siz karada beklerken).

İlla bir takım araçlar kullanmak zorunda değilsiniz elbette. Herhangi bir araçtan istediğiniz zaman inip yaya



Eee.. Ehem.. Yorumuz.

olarak da devam edebiliyorsunuz maceranıza. Yaya konumdayken yürüyebiliyor veya koşabiliyorsunuz. Çok koşarsanız yoruluyor ve koşamaz hale geliyorsunuz. Ortalıkta anaçsızca dolanın insanları itekleme, dürtüklemeye fırsatınız da oluyor yayayken. Her şey şiddet içermemeli sayın okurlar. O yüzden insanları uğraşacağınıza, binaların içine girmeyi deneyin ki, yeni eklenmiş bu özelliği göz ardi etmemi olur. Vercetti artık birçok kapıya açıp içeri girebiliyor (Shenmue oynayan varsa hemen hatırlasın). Beş on saniyelik bir yüklemeye zamanından sonra, kendinizi herhangi bir kafenin, dükkanın vb. bir yerin içinde bulabiliyorsunuz. Birçok görev böyle yerlere girmenizi gerektirecek ve bu mekanlarda çeşitli aksiyon sahneleriyle karşılaşacaksınız.

Yenilikler asla bitmez

Araç calıyor, insanlara salışıyor, çeşitli görevleri tamamlıyorsunuz, ama hepsi ne için? Para. "Peki bu kadar para mı götürüceğim ben?" demeyin, çünkü Vice City parantzı harcayacak olanaklar da sunuyor. Eskiden parantzı en fazla silah alabiliyorken, artık binalara ismini kazıyalabileceksiniz. Yanlış duymadınız. Oyunda önemli birkaç görevden sonra sistemi şekilde kazanacağınız paralarla, öncelikle bir ev almak üzere çeşitli müdürlere yatırım yapabiliyorsunuz. Önce bir ev, sonra bir dordurmaçı, daha sonra bir otel, holding derken iş çığrısından çıkabi-

Klasik amerikan alle arabası.





Hız tutkunları için birebir. Bulması zor biraz.

liyor. Bu binaların hepsi size bir kayıt noktası olarak geri dönecek. Bazıları ise garaj ve depo hizmeti görecektir. GTA 3'te üç tane olan kayıt noktalarına gidene kadar ne işkenceler çektiğimiz düşünün ve bu nimetin kıymetini bilin.

Bir büyük yenilik de silahlarda yaşanıyor. Yayahların taşıdığı silahlardan części kat kat artmış. Beyzbol sopaları rafa kaldırılırken, çekiciler, katana'lar, kelebekler, satır-



lar yeni modanın incileri, Silah dükkanının kattığı yenilikler arasında... Gerçekte çok fazla silah var hangi bırtını yazsam bilemedim. Her tip silah, örneğin pompalı tüfek bile birkaç alt kategoriye ayrılmış. Satın alabileceğiniz makinalı, pompalı, otomatik silah sayısı 15'in üzerinde. Ateşli silahları kullanım şekillerinde de bir takım değişiklikler var. Araba camını aralayıp ateş edebildiğiniz hatırlarsınız: Vice City'de motosiklet üstündeyken, sağa, sola ve ieri ateş edebiliyorsunuz. Bunun sonucunda yayaları sakatlama, sürücülerin şoka uğratmak, arabalar tekerleklerini patlatıp sürücülerini yoldan çıkarmak sizin elinizde.

Her ne kadar araç kullanımıyla, yaya aksiyonu dengelemeye çalışılmışsa da yeni oyunda bile yaya çatışmaları hızsanla sonuçlanıyor. Oyunca eklenmiş olan "en güçlü düşmanı hedefle" özelliği bile birkaç düşmana karşılaşınca yetersiz kalıyor. Elinizde inanılmaz gücü bir silah olsa da, bire karşı üç gibi bir durumdan kurtulmanız oldukça zor.

Scooter'lan boşverin. Çok yavaşlar.



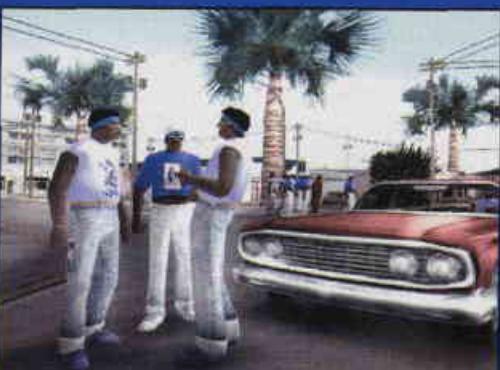
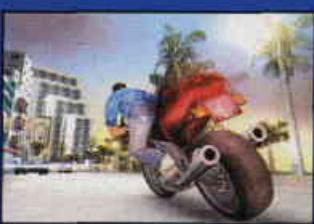
Uzunca bir Vice City seansından sonra gerçek hayatı dönüştüğünde, beyninizin yaratacığı ahlaksız düşünceler:

- 1- İlk gördüğünüz arabanın kapısını zorlasmak.
- 2- Trafikteki arabalardan en hızlısını gözünze kestirip, yolu nerede kesebileceğiniz düşünmek.
- 3- Zorlanarak oğmamayan araba kapısını silah zarıyla açmaya çalışmak.
- 4- Motosikletli insanların dengesinin altında nasıl kalacağı kabulüleceğini pratikte denemek.
- 5- Begendığınız bir dükkanı giriş, o dükkanı satmaya yetenmek.
- 6- Kafanız bir seye bozulduğunda, durumu düzeltmek için silah dükkanı aramaya başlamak.
- 7- İsiminiz sorulduğunda, Ray Liotta aksanıyla "Vercetti, Tommy Vercetti" demek.
- 8- Büyük bir trafik kazasından sonra olaya duygusuzca bakıp "sağ taraftan çarşıdaydı diağa çok hoşar verirdi" diye düşünmek.
- 9- Savunmasız yayaları gözünüze kestirip, üstlerinden ne kadar para çökreciğini düşünmek; akabinde nasıl kaçacağınızı matematiğini yapmak (gerci bu nergün görülen bir manzara).
- 10- Araba kullanırken "unique jump" yapmak için uygun platform aramak (anımda değilim).

Kaza mahali

Vice City şehri tüm günahların merkezi imajı gözleştirden, şehrin genel dokusundaki çeşitli hareketlenmeler de bu doğrultuda ieriliyor. Masum bir yaya, uzaktan masum gibi gözüken bir aracın altında kalabiliyor. Ülkemizde pek meşhur olan kapkaç hadisesi özellikle geceleri ara sokaklarda gözlemlenebiliyor ve bir suçu olmanza rağmen, isterseniz suçuların cezasını verebilirsiniz (hatırlatalım, bu özgür bir oyun).

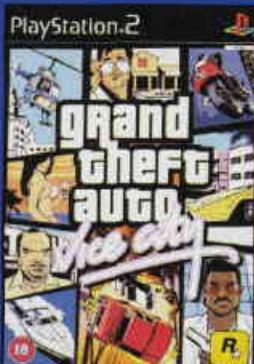
Bu kadar büyük bir şehri en kısa sürede zamanları la sunmanın da bir bedeli var. Çoğu PS2 oyunda gelenek-görenek şeklini almış 60 Fps metodu, bu oyunda ancak 30'lara çabasılıyor. En fazla 30 Fps. Daha düşüğü de oluyor mu, oluyor. 2 arabayı ateşe verin, 3 yaya ortalıkta gezinsin, arkada ışıklı bir bina yer alınsın ve siz de tüm bunların önünde 3 polisle çatışmaya girin ve oyunun nasıl yavaşlığına tanık oln. Bu 30 Fps oyunun yanında, mo-



Tek yapmanız gereken arabadan çıp "Damn Niggers" diye bağırmak. Sonra da kaçmak!

dellemlerin de sahane olduğunu asla söylememeyiz. Yani gidip de Hot Pursuit 2 arabaları modellemeleri aramaya kalkmıyorum. Birkaç aksaklılığın yanında, oyunun sunduğu geniş grafik örgüsüne saygıyla eğilmek lazımlı. Sonuçta kaç oyun bu kadar geniş bir alanı oyuna dökebiliyor?

Sesler ve müzikler GTA 3'ü adetini sürdürüyor. Yeni arabalara yeni müzikler eklenmiş. Ayrıca Vercetti'nin sesini Goodfella's filminden tanıdığımız Ray Liotta seslenmiştir. Yalnız bir tek o seslendirilmiş, geri kalan karakterlere de sokaktan zorla geçirilen birileri ses vermiş sanki. Biraz sıkıcı, biraz boğuk konuşuyorlar. Yerim bitti, ben de bitti, siz de barış ısmenin şu oyunu alın. ☺



LEVEL CLASSIC
PS2

Bilgi İçin: www.rockstargames.com
Yapım: Rockstar North
Distribütör: Rockstar Games

Tür: Aksiyon
Desteklenen: 1 oyuncu, itibrenin

Artılar: Yepyeni silahlar, yepyeni araçlar, locaman bir şehir ve yapılabilecek sayısız aktivite. Grafiklerde halâ utak eksiklikler var.
Eksiler: State of Emergency
Alternatif: GTA 3

LEVEL NOTU: 96



Inceleyen: Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

son söz! "İlginc, heyecanlı, devamlı panik yapmanıza sebep olan, kaliteli, Japon Balığı gibi bir oyun. Bu tarz oyunları sevenlerin mutlak suretle alması gereklid."

STUNTMAN

Sen, sen, sen, bi` de sen gel...



Oyunun bir bölümünde de jip kullanırsınız.



Kaza sahneleri oyunun en iyi yanlarından biri. Ne de olsa bu bir aksyon filmi...



İşik...

Driver'in yapıcısı Reflections, yine Driver benzeri bir oyuna yeniden karşımıza çıktı.

Stuntman'de, filmlerde rol alan bir akrobasi ustasını kontrol ediyorsunuz. Tabii ki bu işi çekim sırasında size verilen arabalarla yapıyorsunuz. Unutmadan gereken şeysi bu (işaret sıfatı): Siz bir oyuncusunuz. Yani sadece sizden istenilenleri yapmanız gerekiyor. Dolayısıyla oyuncuya yapmanız gereken tek şey, her şeyi belli olan bir senaryoyu oynamak. Rol alığınız filmler ise heyecanlı kovalamacaların yaşandığı veya ara sokaklardan bir anda tırın çktığı klasik Amerikan-aksiyonları.

Gelelim oyuncu nasıl oynadığına... Çekimlerin başında size ufak bir briefing veriliyor ve hemen arkasından çekim başlıyor. Kalkış yaptıktan sonra oklarla belirtilen işleri yapmanız gerekiyor. Mesela, birinci bölümde, ilk olarak okla belirtilen yerden el freniley spin atmalı ve daha sonra da yine belirtilen yerden gererek bitiş çizgisine ulaşmanız, ama bu yolda devirmeniz gereken birçok obje var. Bir filmde rol aldığınız unutmayın. Bunların yanında her iş için belirli bir zamanı sahipsiniz. Yani bir varılı devirdikten sonra yeni iş için biraz daha zaman kazanırsınız. Eğer belirli zamanda o işi başaramazsanız, bölüm en baştan oynamak zorunda kalmışsınız. Sonuçta, oyunda başarılı olmak için iki şey yapmalısınız: Bir, hızlı olmak, İki, verilen işleri başarıyla tamamlamak. Değerlendirmedeki bir diğer kriter ise, arabanızın hasar durumu. Ne kadar az hasar alırsanız o kadar çok zaman kazanırsınız. Ne de olsa bu bir iş arası. Ona iyili bakın, yoksa işten atırsınız.

Stuntman'deki işler her zaman ilk bölümde olduğu kadar sıkın ve kolay gitmeyin. Herleyen bölümlerde, kendinizi gerçekten de bir filmin içinde hissediyorsunuz. Bunun sebebiye çok başarılı bir şekilde hazırlanan senaryolar. Mesela ikinci bölüm... Burada, birkaç araba sollama ve merdiven

devirme işlerinden sonra, sonraki yaklaştığınız zaman, ara sokaktan aniden çıkan bir tırдан son anda sıyrılip rampa dan uçuyorsunuz. Sonra da havada uçarak ve takılar atarak bölüm tamamlaşmış oluyorsunuz. Oyunu oynarken hissettiğiniz heyecan ve yaşadığınız panik inanılmaz (panik sıfatı).

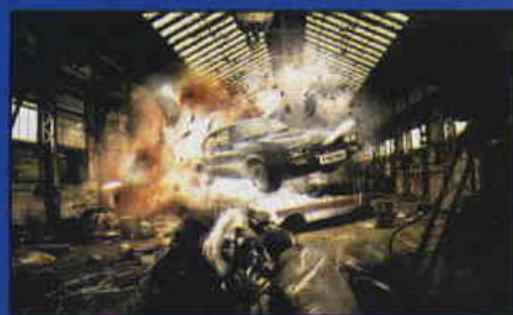
Kamera...

Oyunda iki ayrı mod bulunuyor. Bunlar Stuntman Career ve Stunt Constructor. Stuntman Career'de filmlerde rol alarak kendinize bir kariyer yapmaya çalışırsınız. Bu, aynı zamanda oyunun en eğlenceli ve en ilginc mod'u. Stunt Constructor'da ise, Stunt Career'da kazandığınız materyalleri kullanarak yollar tasarlırsınız ve bu kendi yaptığıınız bu yollarda yarışabiliyorsunuz. Stunt Career'da kazandığınız objeler ise; rampa, varil (kırılatıcı veya devrilcek materyaller) ve yeni arabalarından oluşuyor. Bu arada, Driving Games'de de test sürüşü yapabiliyorsunuz.

Stuntman, teknik açıdan, yanı grafik ve ses olarak da oldukça kaliteli bir oyun. Kaplamalar ve yolların tasarımları gerçekten çok başarılı. Bunun yanı sıra fizik modellemesi de Driver'a benzeyen. Gerçekçi. Buna rağmen fizik modellemesi konusunda bir sorun var. Kaza sahnelerinde, zaman zaman, arabanız devrilemesi gerekirken yan duruyor ve devriliyor. Dolayısıyla bu gibi durumlarda gereksiz bir zaman kaybı oluyor. Oyunun bir diğer eksiği ise, kesinlikle ne olacağını tahmin edememenz. Ancak bölümün birkaç defa oynadıktan sonra yolu tanyabiliyorsunuz ve yapacağınız işleri anlayabiliyorsunuz.

Motor...

Stuntman'ın son zamanlardaki en ilginc ve en heyecanlı aksiyon oyunlarından biri olduğu bir gerçek. Birkaç ufak-telek eksiksine rağmen, Stuntman kesinlikle oynamayı hakediyor. ■



Bilgi İçin: www.infogames.com
Yapım: Reflections
Dagitimi: Infogames

Tür: Aksiyon
Desteklenen: 2 oyuncu.

Altılar: Orijinal filmleri, sağlam grafikler, eğlenceli oynanış
Eksiler: Birkaç ufak fizik modellemesi hatası

Alternatif: GTAV3
Driver

LEVEL NOTU: 83



RATCHET AND CLANK

Yeni bir Jak and Daxter mi, yoksa daha fazlası mı?

Kesinlikle uzun bir giriş yapmayacağım. Ne kendimden, ne de herhangi eski bir platform oyununun Ratchet & Clank'le benzerliğinden bahsedeceğim. Heren oyunu anlamacağım, çünkü anlatacak çok şey ve geriye kalan sadece 3800 karakter kadar yerim var.

Yeni bir Gizmo

Ratchet ve Clank, sevilmeyen, tüm evrende nefret edilen, indikleri gezegenleri mahvetmeye yönelik uzaylıları durdurmağa yönelik bir tavır içersindedirler. Blarg irki, Ratchet'ı tavır uyuşmazlığı yönünden rahatsız ederken, Clank'ı daha direkt olarak İlgilendirmektedir. Bunun nedeni de, bu kötü niyetli irkin Clank'ın gezegenini işgal etmesi ve robot olan Clank'ı bir yedek parça olarak kullanmaya çalışmasıdır.

Ratchet, sırrı, hırsı, maceracı ve hiperaktiftir. Clank ise robot olmasından dolayı olaylara objektif bakmaktadır ve sadece gezegeni mahvedildiği için intikam almakla galmaktadır. İki karakter arasında bir tutum farklılığı olduğu açık ortadadır; tartışmak gereksizdir. Bu farklılık, oyunun ara sahnelerinde de görülebiliyor; zaten (tartıştı duruyorlar).

Jak and Daxter'in aksine, R&C'de (nasıl kısalttım ismi hala bana), hem Ratchet'ı hem de Clank'ı kontrol edebilirsiniz. Ratchet, daha organik bir yaratık olduğundan hareketleri de o yonda daha esnek. Ratchet zipliyor, koşuyor, saha sola kaçabiliyor, çeşitli çeşit silah kullanıyor, yüzüyor, tutunuyor, yapıyor da yapıyor. Clank, Ratchet'in aksine daha hantal, ama oyuncuların zamanında büyük ölçüde geliştiğine bilip, kullanılır halde getirilebiliyor.

Silah mı Dediniz?

R&C sadece rengarenk, civil civil bir aksiyon-platform olsaydı, eminim bu kadar iyi bir oyun olmazdı. Oyunu asıl renklendiren, silahlar ve üstünde bayağı uğraşılmış tasarımları.

Toplamda 35'e yakın silah elde edebilirsiniz. Bunların sekiz tanesini kısayıl menüsüne ekleyerek, bir tuş basıyla kontrolünüze geçiriyorsunuz. Silahlar basit lazerler, bombalar ve tüfeklerden oluşuyor. Ratchet elinin altında hazır bulunan "Wrench" isimli silahını hem bir bumerang olarak kullanıyor, hem de yakın doğuştan savurabiliyor. Bunun yanında, ortaklıktan buylabileceğiniz veya satın alabileceğiniz silahlar arasında eneteren olanlardan birkaç örnek vermek istiyorum. Glove of Doom, düş-



Swinger'la oradan oraya süzülebilirsiniz.

manlarınızın üstüne minik minik, dokunduğunda patlayan robotlar gönderiyor; Grind Boots patenleriniz olmasını sağlıyor; Suck Gun düşmanlarınızı içine çekip fırlatıyor ve Decoy Glove sahibi Ratchet'lar ve Clank'ler oluşturuyor. Entervesan olabilecek birkaç silah bu şekilde, ama daha fazla da elbette görülebiliyor. Silahların çoğu istediğiniz zaman istediğiniz amaçla kullanılabiliyor. Bazı zamanlarda, belirli silahları ufak bulmacaları çözmek için kullanırsınız.

Geri-zeka

Her şey toz pembe, mükemmel gözükебilir, ama maalesef düşmanlarınız programlanmış zavallı robotardan daha ileri bir zeka sergileyemiyorlar. Boss'lar dahi, her düşmanınız belirli bir saldıri düzenlemiştir. Çevrenizdeki basit robotlar, algılama alanlarını, girdiğinizde ataklarını sergiliyor; Boss'larda belirli bir kalıplı savaş stratejilerini uyguluyorlar. Sizi sarsacak tek etken bu düşmanları göremeyip, körleşmesine üstlerine gitmenizden kaynaklanabilir. Tüm dikkatinizi oyuna yolladığınızda, her hareketinizi ölçüp tartarak ilerlerseniz hiç zarar almama olasılığınız var antayağınız.

Diğer platformlardaki gibi çevrenizdeki her düşmandan birbirer çeşitli güçlendirici objeler yok. Coğunlukla yedek parçalar topluyorsunuz. Ne kadar çok parça, o kadar iyi silahlar doğru bir adım demek. Bitirdiğiniz bir dünyayı tekrar dönüp oynayabilmeniz, daha çok parça kazanmanız yönünde ayarlanmış zaten.

Tasarım Haritası

Oyunun tüm dünyası başarıyla hazırlanmış. Her dünya farklı bir tema sunmanın yanında, sürekli hareket halindeki objelerde süslenmiş. Çeşitli yükseltiklerden tüm dünyanın manzarasını izlemek bile ayrı bir zevk. Sürekli 60fps hızında ilerleyen oyunda, aliasing problemi de neredeyse yok denilecek kadar az. Oyunun grafiksel kalitesini ve şezzeliğini ne resimlerden, ne de benim anlatımdan anlamak pek mümkün değil aslında. Şöyle genelde bir plazma ekranda oynamak en güzel. Bir yerlerden oyunun demosunu, video görüntülerini edinebilirseniz, belki biraz fikriniz olabilir.

Inceleyen: Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

son söz! "Ratchet bir gremlin, Clank ise bir robot. Tek amaçları Blarg irkını yok etmek. İlginizi çekmediyse bir de incelemeyi okuyun."

PlayStation 2

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin: www.insomniacgames.com
Yapım: Insomniac Games
Dağıtım: Sony Computer Entertainment

Tür: Aksiyon-Platform
Desteklenen: Titreşim, 1 oyuncu

Artılar: Çok ama çok kaliteli bir platform. Grafiklerinden oynanışına kadar her şey çok iyi de; pek orijinal bir şey yok asılca hakarsınız.
Eksiler: Alternatif:

Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
Kronba 2: Lumatea's Veil

LEVEL NOTU: 90





TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tony Hawk efsanesi asla bitmez. Bitmemeli de!

Inceleyen: Tuna Şentuna
E-mail: tunason@subdimension.com

son söz! "THPS serisinin en son ve en iyi oyunu burada. Kaykayla ilgilenen ilgilenmeyin, orası önemli değil."



Oradaki yuvarlak alan, rahatça puan kazanabileceğiniz bir hazine. Kombo hareketler her zaman daha çok puan demek. Grind için çok uygun bir merdiven.

Kaykay kaymayı hiç bilmem. Üstünde birkaç kez durmayı deneyip, her seferinde başarısız olmuşumdur. Sonra vazgeçip Inline Skate faryasına kapıldım. Onda daha başarılmış kesinlikle.

Bir de Tony Hawk var. İste ben nasıl konsol sistemleri konusunda başarılsam, o da kaykay konusunda aynı derecede uzman (çok alçakgönüllüyüm, böyle böyle değil). Bu kadar yetenekli bir insanın video oyuna konu olması da zaten an meselesiymi ve Tony Hawk dördüncü oyunıyla karşımızda.

Tekerlekler Üstünde

Şunu açıkça itiraf etmemeliyim ki, THPS 2'den önce, ne kaykay oyularından anlardım, ne de herhangi bir ilgim vardı bu konuya. O sıralar birisi gelip de "THPS diye bir oyun var süper" dese, beni ilgilendirmez diyip çekildim kenara. Sega Dreamcast sistemine sahip olduktan sonra ele geçirdiğim THPS 2, bu tür oyulara olan bakış açımı tamamıyla değiştirdi. Şimdi bunu nıye anlıttım? Eğer siz de benim gibi düşünüyor idiyorsanız, hemen bu düşünceleri bir kenara bırakın. THPS 4 herkese hitap eden bir oyun.

İlk üç oyunu oynayanlar bu yazıyı zaten okumadan THPS 4'ü almış olmaları. Bilmeyenler için temel oynanış şu şekildeydi: Bir karakter seçerek oyunun ana modu olan kariyer moduna geçtiğinizde ve değişik alanlardaki değişik görevleri yerine getirerek oyunda ilerliyorsunuz. Bu sırada çeşitli yeni hareketler, kaykaylar ve kıyasıtlar ele geçirerek monotonluktan da kurtulmuş oluyorsunuz. Bu eyanı, THPS 4'te de aynen duruyor, yalnız birkaç ufak değişiklik var.

Kariyer modu tamamıyla yenilik kazanmış. Eski oyuncularda, bir parkurda sadece iki veya üç dakika dolama ve görevleri tamamlama şansınız vardı. THPS 4'te ise parkuru zaman sınırları olmadan gezebiliyorsunuz. Bir görev almak istediğiniz zaman, ortalıkta şaşkınlık bakanın karakterlere tosluyor ve onların vereceği görevleri, verilen zamanda yapmaya çalışırsınız. Gayet basit bir konsept.

Aldığınız gövdeye asia basit değerler. Hatta üçüncü, ikinci veya birinci oyunu (önceki üç oyunu desem olmaz) birkaç gün içerisinde bitiren kişiler yedi oyundaki zorluk seviyesini ve görev çeşitliliğini görünce bir an şaşırıp kalacaklar. Eskiden "su varılı devir, üç tane uyluyan adamı bul, ıslatın atla, e itti bayrakları topla geri dön" şeklinde ilerleyen görev yapısı, zamana karşı bir yarışa dönümsü. Gerevi aldığınız bir karakter, sizi başka bir karaktere postasiyor. Verileri zaman diliminde o karakter bulup, görevin devamını öğreniyorsunuz. Kisitli zamanın devamında, gerçek görevi yapmaya çalışırken eliniz ayağınızda dolasıyor ve genelde bu görevi bir seferde başaramıyorsunuz. Zaman gerçekten çok değerli.

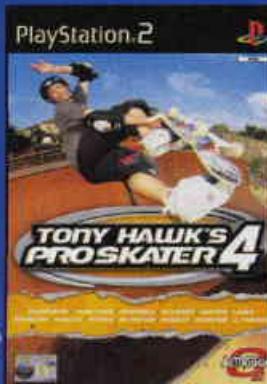
Çizisel Yaklaşım

THPS'nin asıl mantığı, çeşitli objelerle suslenmiş olan parkurlarda, kesintisiz hareketler yapmaktadır. Mesela nasıl? Bir rampa'dan zıplayarak herhangi bir "lip" hareketi yaptıktan sonra üst kısımdaki duvardan bir "grind" hareketiyle ilerleyip, duvar bitiminde örüntüze çikan elektrik tellelerinde grind'i devam ettirerek hareketi özel bir "air trick" ile bitirmek. Oyunu hiç bilmeyenler mors alfabetesine bile daha sıcak bakabilir su an, arka oyuna biraz ismidikten sonra yaptığınız bu tip hareketlerin isimlerini tek tek aklınızda tutacağınız. Burada, kısaca anlatmaya çalışıyorum (fakat uzun oldu aslında, çıktırmayın), tek tek hareketlerin çok prim yapmayacağı, kombo hareketlerin devasa puanları cebinizde indireceğidir.

Bitiyor

Uzun bir THPS seansından sonra tutumunuz, yolda yürürken gördüğünüz herhangi çizgisel bir objenin üstünde nasıl "grind" yaparım; o objeden sonra nereye atıram, ne kadar puan kazanırmı yolunda olacaktır. Etiksi uzun süre bir oyundan bahsediyoruz burada. Lütfen küküremeyelim ve değerini bilelim. Haydi en yakın PS2 bayisine, THPS 4'ü almaya (var mı böyle bir yer?).

LEVEL CLASSIC



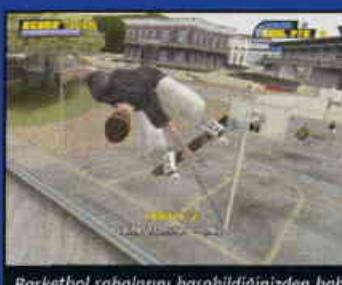
Bilgi İçin: www.activision.com
Yapım: Neversoft Entertainment
Dagitim: Activision

Tür: Spor
Desteklenen: Titresim, Online oyun

Artılar: Her şeyiyle mükemmel bir THPS. Başlı başına bir artı.
Eksiler: Kesinlikle yok. Varlığına de katlı bir tasarım.

Alternatif: THPS 3, Aggressive Inline, Mat Hoffman's Pro BMX 2

LEVEL NOTU: 92



Basketbol sahalarını basabildiğinizden bahsetmemeliydim.



Kenarlarda uzun süre durmak çok puan kazandırabilir, fakat dengeyi de sağlayamalısınız.



O kaykay, o ayakta duramaz! Fizik kuralları var bu dünyada.

RED FACTION II

Daha önce isyan etmediyseniz, bu fırsat kaçmaz!



Inceleyen: Tuna Sentuna
tuna@level.com.tr

Seneleşince PS2 firtınası tüm dünyada eserken ve Türkiye'de sadece meştem etkisi yaratırıken, Red Faction sistem için ilk FPS olarak tanıtılmıştı. Gerçekten de, konsol sistemleri için pek alışmadık bir tür olan FPS, başarılı bir oyuna piyasayaştı. Çoğu insan (ben dahil) mouse desteği olmadan bu tür bir oyunu oynamanın işkence olacağını düşündü ve oyurun tam tadına varamadı. Geriye kalan kitlesse oyunu sonuna kadar oynadı ve çok beğendi, devamının gelmesini bekledi. Şimdi buradan tüm Red Faction hayranlarına sesleniyorum, beklediğiniz an geldi!

Aslina bakarsanız...

Red Faction'ın belirleyici niteliklerinden en önemli Geo-Mod teknolojisidir. Bu teknolojile çevrelerindeki birçok objeyi yok edebilir, kapıları patlatabilir, duvarlarda kendinize yollar açabilmekteyiniz. Yalnızlık oyunun ilerleyen sahnelerinde Geo-Mod'un G'si bile görülemedi. Sadece kağıt üstüne bir teknoloji havası esiyordu. İşte ikinci oyunun düzeltmeye çalıştığı konunun başvurduğu nokta da burası. Her ne kadar bu sefer Geo-Mod'u daha etkili ve başarıyla kullanmaya çalışılsada, Red Faction II'deki kullanım bile olsa veterilidir.

Geo-Mod'un yanında, öümüzde yepeni bir hikaye var. Mars'ta bir Uşor bilim adamı tarafından geliştirilen Nano-teknoloji kullanarak Dünya'ya getirilmiştir. Burada da birkaç kez calındıktan sonra, en sonunda Commonwealth Cumhuriyeti başkanı Sopot'un eline geçer. Sopot bu teknolojili super askerler yaratma yolunda kullanır ve kısa zamanda bu hayalini gerçekleştirir. Zamanla, yarattığı bu askerlerden korkar hale gelen Sopot, bir emir çıkartarak onları yok edilmesini buyurur. Nano-teknolojili kullanılır hale getiren Sopot'un yardımcısı Alias, Sopot'un bu tavriden rahatsız olarak Red Faction'la birleşir ve Sopot'a karşı savaş açar. Tabii aynı zamanda super askerlere de. Muhtesem bir hikaye, anlatırken bize o heyecanı yeniden yaşadım.

Oyun...

Hikayeyi güçlendirmek için her bölümde çeşitli görevleriniz oluyor. Bulardan bazıları ana görev, bazıları da alt görevler. Her görevde olmasa da, doğunda bir takım karakterler size eşlik ediyor. Pek zeki davranışlarınızda, düşmanların dikkatini başka yöne çekmeyi başarıyorlar.

RF1'deki silahlardan bazıları aynen oyuna aktarılmış, bazıları da yepyeni görüntüleriye göz kamaştırıyorlar. Artık uyduruk kalkanlarınız ve sok batonlarınız yok. Aynı ayrı tutabileceğiniz tabancalarınız var mesela. Üstelik iki tabancanızı aynı anda kullanmayı bilirsiniz de. Aynı şekilde çift uzı uzu taşıyabilirsiniz, SMG alabiliyor, Assault Rifle'la düşmanlarınızı kurşun yağmuruna tutabiliyorsunuz. Grenade Launcher bulut bombaları uzağa fırlatıyor, Precision ve Sniper Rifle'la durbun estiğinde atışlara imza atabiliyorsunuz.

Merdiven arkağından sinsiçe soldırılabiliyor.



Karanlık mekanlar da olsun, bir de ateş etmek zorundasınız, ama neye?

nuz. Eski oyunda kuşkusuz kullanılmış en zekli olan Rail Gun, duvarların arkasını görme ve duvar arkasına ates edebilme özelliğiyile geri dönmüş. İşin içinde Nano-teknolojili doğudan, çeşitli silahların "nano" versiyonlarını da oyuncunun ilerleyen bölümlerinde görmek mümkün.

İlk oyunun silahlarının ve Geo-Mod teknolojisi-
nin yanında bir de araç kullanımı dillerde destan-
dı. Yürüyerek bitirebileceğiniz bir bölüm, bir
kapının arkasındaki, uçabilen bir araçla (bir de-
mek istemiyorum, lütfen) bir (!) çırçıpla bitire-
biliyordunuz. Neden olduğu bilinmez, yeni
oyunda sadece Battle Suit ve Mini-Sub
tam anlamıyla kullanılabiliyor. Tank ve
Gunship'in de içine girebiliyorsunuz, ama sadece si-
lahlarını kontrol edebiliyorsunuz –ki bence hiç de zevkli de-
ğil sadece silah kontrol etmek.

Hala aynı

Birçok görev bir noktaya kadar heyecanı llerlerken, aniden kesintilerle karşılaşabilirsiniz. Nereye gitceğinizin bilemeden aynı yerlerde dolaşacağınızın haberini burada vereyim ki, oyunda beklenmedik sürprizlerle karşılaşmayın. Yine de çok can sıkıcı bir durum sayılmasın.

Her şey neredeyse aynı gözüküyor, ama bölüm tasarımlarından karakter modellenelerine ve ışıklardırmalara kadar tüm görsel elemanlarda büyük bir yenilenme var. Düşmanlarınız ve diğer karakterler hala biraz şaşkın hareket ediyorlar, fakat oyunun genelinde büyük bir gelişim söz konusu. Mouse umurunda değil veya zaten mouse'suz her şeyi başarabiliyorum diyorsanız, RFIII'yi hala almamış olmanız büyük bir ayıp. ☺

Elinizdeki silahlara karşı hiç sansı yok. Harcayıntı



son söz! "İsyancı birliğin görevi bu sefer daha karmaşık ve her açıdan daha eğlenceli."



LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.thqgames.com
Yapım: Volition, Inc.
Dağıtım: THQ

Tür:	FPS
Desteklenen OS:	Windows, Mac OS X
Artılar:	Geo-Mod teknolojisi geliştirilmiş, grafikler düzeltildi, dünya daha güzel bir yer haline gelmiş.
Eksiler:	Maalesef analog düğmelerde dynamik zorundasınız bu FPS'yi.
Alternatif:	Tom Clancy's Ghost Recon Dino Stalker Red Faction

LEVEL NOTU: 84



POLICE 24/7

Bir shooter oyunu...

son söz!

**"Kontroller gerçekten çok zor.
Dolayısıyla bu oyunda eğlenmek için bunalıma girmeniz gerekecek."**

Birinci soru: PS2'deki bu fevri kontrol sistemiyle daha ne kadar shooter oynayacağınız? Yedinci soru: İki nokta. Oynamış olacak olan bu shooter oyuları her zaman patates gibi mi olacak? Baksın...

Police 24/7, Time Crisis benzeri bir shooter oyunu. Yani hedefi hareket ettirerek karşısına çıkanları vurmaya çalışıyorsunuz. Diğer benzerlerinde olduğu gibi, Police 24/7'de de her şey neredeyse kendini kendine oluyor. Yapmanız gereken tek şey nişan alıp ateş etmek. Buna rağmen Police 24/7'yi diğerlerinden ayıran bir şey var: Kontrol sistemi. Oyundaki kontrol sistemi diğer shooter oyalarından oldukça farklı. Sol D-pad ile adadınızı konumunu ayarlıyor ve sağ D-pad ile de nişan alıyorsunuz. Tabii ki adadınızı tam anlamıyla kontrol edemiyorsunuz, sadece D-pad'ı yukarı, aşağıya, sağa ve sola gerek saklanmasını sağlıyorsunuz. Ateş kesildiği anda da kafanızı çikartıp ateş eorek yeniden sak-

lıyoruz. Bu da oyuncunun heyecanını artırıyor, ancak kontrol sistemine alışmak gerçekten çok zor. PS2'nin gamepad'ı de iska geçmeniz için dizinden veya elinden gelen



Bilgi İçin: www.level.com.tr

Yapım: Konami
Distribütör: sonam

Tür: Shooter

Desteklenen: USB Web kamerası

Ayrıntılar: Kontrol sistemi zor, ama hızlı. Kamera desteği.

Eksiler: Grafikler, zor kontroller

LEVEL NOTU: 60

son söz! "Eğlenceli ve renkli bir platform oyunu, ama bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor."

DISNEY'S TREASURE PLANET

Hem Disney hem de platform!

PS2'de çok fazla platform oyunu yapıldığının farkında olmalısınız (hem de teşen gibi olmalısınız). Disney's Treasure Planet de bu oyularından biri. Treasure Planet, Robert Louis Stevenson'in bir hikayesinden uyarlanmıştır. Oyunda Jim Hawkins adında bir genç kontrol ederek Kaptan John Silver'i (korsanlarla savaşıyorsunuz) alt etmeye çalışıyorsunuz.

Treasure Planet'in klasik platform oyularından pek farklı yok. Diğer platform oyularında olan her şey bu oyunda da var. Bunun yanında, oyunda adventure materyalleri de bulunuyor. Çok yoğun bir şekilde olmasa da, oyumin belirli yerlerinde uğraşmanız gereken ufak-tefek bulmacalar var. Mesela bazı kapıları açmak için Cyborg kolunu kullanmanız

gerekiyor. Bir dá biraz araştırma gerektiriyor.

Oyunda karşısına çıkan yaratıkları ve robotları tekme veya yumruk atma yoluyla etiksiz hale getirebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyundaki asıl silahınız tekmeniz ve yumruğunuz. Bunun dışında oyuncuların farklı silahlar kullanabiliyorsunuz.

Treasure Planet aslında ilginç ve eğlenceli bir platform oyunu, ancak oyuncunun teknik açıdan yetersiz kaldığı da bir gerçek. Grafikler ve ses efektleri için ortalarının altında diyebilirim. Eğer grafik ve ses aramıyorsanız, platform oyularını seviyorsanız, anayasının 166. fikrasının 556. maddesi gereğince bu oyunu almanızda herhangi bir sakınca yok.



Bilgi İçin: www.disney.go.com

Yapım: Magenta Software
Distribütör: ISCEA

Tür: Platform

Desteklenen: 2 oyuncu

Ayrıntılar: Eğlenceli ve hareketli bir oyun.

Eksiler: Kontrol sistemi zor, Kamera yine sorunlu.

LEVEL NOTU: 70

TEST DRIVE OVERDRIVE

Test Drive da neymış (!)

Commodore'deki ve Amiga'daki en iyi yarış simulasyonu olan Test Drive, PS2'de Overdrive ile devam ediyor. Peki, Overdrive ne kadar iyi? PC'dekiler de dahil son yıllarda çıkan Test Drive oyularının tamamı çok kalitesizdi. Bu da Test Drive'dan uzaklaşmamızı ve Need for Speed'i yemememiz sebebi oldu. Overdrive'da ise bu defa farklı bir şeyler denenmiş.

Test Drive Overdrive'da; San Francisco, London, Monte-Carlo ve Tokyo'da yarışıyorsunuz. Yolların tamamı gerçeklerle aynı tasarılmış. Buna karşın grafikler bekleneni veremiyor. Arabaların kaplamaları detaylı değil. Yansımalar da aynı şekilde gerçekçi değil. Tabii ki oyunun asıl sonunu grafikler değil. Sonuç, oyunun depresyonda olması. Yani ne eğlenceli, ne de gerçekçi... Eğlenceli



değil, çünkü rampaların ve çarpabileceğiniz varillerin dışında siz eğlendirecek bir şey yok. Gerçekçi değil, çünkü arabalar hiç gerçekçi hareket etmiyor ve fizik modellemesi çok saçma. Bu durumda oyun dan beklediğiniz mahsüllerden hiçbirini alamıyorsunuz.

Overdrive'in diğer Test Drive oyularından farklı olan yanı daha fazla arcade havasında olması. Yeni eklenen Cop Chase (polis oynamak vs) ve Underground (hikaye) modları da ilginç sayılırlar, ama bunlar oyunun sıkıcı ve sağa olmasını engelleyemiyor. Sonuçta, Commodore'deki Test Drive'imi istiyorum! (kusma okurunun kafasına kusma) ■

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

son söz! "Test Drive serisi birçok oyuncu için çoktan sona ermişti. Şimdi yeniden erdi! Eski Test Drive'imi istiyorum!"

Bilgi İçin:	www.pitbull.co.uk
Yapım:	Pitbull Syndicate
Dağıtım:	Infogrames
Tür:	Yarış
Desteklenen:	2. oyunca, Dual Shock
Artılar:	Loadin ekranında Ping
Eksiler:	Cynayabilmemiz Sıkıcı fizik modellemesi Kalitesiz grafikler Sıkıcı oynanış

LEVEL NOTU: 55

DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626

Daha fazla Disney, daha fazla platform...

Disney'den bir platform oyunu daha... Bu gidişle Disney'in her çizgi filminin bir oyunu olacak. Stitch: Experiment 626 da, Disney'in 2002 yılında yayınladığı Lilo and Stitch'in oyunu. Stitch: Experiment 626'da filmdeki Stitch'i kontrol ediyorsunuz. Stitch'in, dik duvarlara ve tavanlara tırmanabilme gibi ilginç yetenekleri var. Oyunu oynarken de bunları çok sık kullanıyorsunuz.

Stitch, dik yerlere tırmanabilmesinin yanı sıra, aynı zamanda silah da kullanıyor. Oyunca ilk olarak ufak yeşil bir silahla başlıyorsunuz ve bulduğunuz power-up'larla silahınızı geliştirip bir vuruşta daha fazla zarar verebiliyorsunuz (yanınızda bir Burak olmadan zarar vermeyin). Oyunda bulacağınız power-up'lar buna sınırlı değil. Aynı zamanda jetpack gibi power-up'lara da havada ulaşabiliyorsunuz. Stitch'te zamanınızın birçoğunu orman ve labaratuvar gibi ilginç yerlerde geçirmiyorsunuz.

Peki... Bu oyunun eksileri neler? İlk olarak, grafikler çok kalitesiz. Karakter modellimelerinden kaplamalara kadar her



seyir baştan savma yaptığı çok açık. İkinci olarak, oyun gerçekten de çok sıkıcı. Oyun boyunca yaptığınız tek şey sağdan sola zıplamak ve çevredekileri sarmaları toplamak. Tabii arada sırada da karşınıza çıkan yaratıkları silahınızla vuruyorsunuz. Bunnaların dışında da oyunu farklı yapan veya monotontuştan kurtaran herhangi bir şey yok. Sonuç olarak, Stitch için çok başarısız bir platform oyunu diyebiliriz. ■

son söz! "Grafik yok, ses yok, oynanış yok. O zaman bu oyunu almanız için hiçbir neden de yok."

Bilgi İçin:	www.disney.go.com
Yapım:	High Voltage
Dağıtım:	SCEA
Tür:	Platform
Desteklenen:	Dual Shock
Artılar:	Karakterlerin
Eksiler:	Grafikler ve sesler rezalet. Oyun çok monoton ve sıkıcı. Kontroller de oldukça zor.

LEVEL NOTU: 49

strateji ustası

Eser Güven | eser@livel.com.tr

Hazır bu ay Morrowind: Tribunal'in tam çözümünü vermişken size Morrowind dünyasını anlatmam çok uygun olur sanırım.

Morrowind, Tamriel İmparatorluğu'nun en kuzeydoğusunda bulunan bölgelerdir. Kuzeyi ve güneyi okyanusla çevrili olan bu bölgenin batısında Skyrim, güneybatısında Cyrodiil (İmparatorluk Bölgesi), güneyinde de Black Marsh (Argonia) bulunur. Oyunun geçtiği Vvardenfell ise Inner Sea ile çevrili olan bir adadır ve büyük bir kısmını ortasındaki Red Mountain isimli devasa yanardağ ve onun yarattığı kül alanları oluşturur. Adanın genel yerleşime açık olan kısımları genellikle batı ve güney kıyılarda bulunur. Bunlar arasında en önemlileri kadim şehir Vivec, Balmora, Ald'ruhn ve Sadrith Mora'dır. Adanın kalan kısımlarında ise genellikle göcebe Ashlander kabilelerinin barındığı çöl alanları, issız topraklar ve volkanik oluşumlar bulunur.

Vvardenfell'de üç ana kültür grubu vardır: Ashlander göçebeleri, İmparatorluk kültürü ve Dunmer Evleri kültürü. Vvardenfell'de bulunan üç büyük Dunmer Evi, farklı bina yapıları ve yaşam tarzıyla birbirlerinden ayrılırlar. Savaşçı Redoran evi organik yapıpıra, tüccarlığa önem veren Hlaalu evi modern yapıpıra; büyüğü Telvanni evi ise mantara benzeyen kulelere sahiptir. Temple ve Redoran evi kadim Dunmer geleneklerine sıkı sıkıya bağlıdır, Imperial kolonistleri ve Hlaalu evi daha çok Vvardenfell'in kaynakları üzerinde yoğunlaşmışlar ve diğer evlere olan hoşgörülerle tanınmışlardır. Telvanni evi ise aralarında en çok korkulandır çünkü bu büyükülerin asıl niyetleri hiçbir zaman tahmin edilememiştir. Kimlerle işbirliği yapıp, kimlere düşman oldukları her zaman büyük bir sırlı olmuştur.

Vvardenfell'deki en büyük tehditler düşmanca tavırları olan yaratıklar, zalim doğa koşulları ve de Blight ismi verilen, Dagoth Ur'un kraterinden yükselen gizemli ve anlaşılmaz hava olmalıdır. Blight hastalığı karşısına çıkan canlıları zehirler ve mutasyona uğratarak karşılıkla çıkan yolculara ve yerleşim birimlerine saldırmalarına neden olur. Oyunda Nerevar olduğunuzu kanıtlamak için oğlınız yolda, bu hastalıkla da uğraşmanız gerekecek.

Bu dünyada söz sahibi olan üç tane ölümsüz tanrı-kral vardır: Lord Vivec, Lord Sotha Sil ve Lady Almalexia. Morrowind'de Vivec ile tanışmamışınız, Tribunal'da ise kalan iki tanrı da tanıma olanğı bulacaksınız. Tribunal Temple doktrinine yakın olanlar tüm tanrılarla büyük saygı besleseler de, bu üç tanrı genelde birbirleriyle pek iyi anlaşamazlar (ki bunun kanıtını da Tribunal da göreceksiniz).

Bu kısaçık birkaç bilgiden sonra Tribunal oynarken kendinizi oyuna daha yakın hissedeceksiniz. İsterseniz hemen sıcak sıcak Tribunal çözümünü okumaya başlayın :)

Post Mortem

Dedektiflik oyunlarıyla ilk tanışmam 1986 yılında, C64'teki Detective Game ile olmuştu. Ondan sonra seversen oynamış diyeboleceğim bir tek Amiga'daki Cruise for a Corpse vardı. Şimdi bu seride üçüncü halkayı da ekledim: Post Mortem. Doğaüstü olay-

Üst kata çıkalım. Odamızı incelediğimizde, White'ların öldürdüğü 507 numaralı odayla aramızda bir kapı olduğunu görüyoruz. Ama anahtar diğer tarafta. Bu herhalde adventure oyunları tarihindeki en klasik bilmecelerdir (kapının altından kağıt uzat, anah-



larla dedektifliğin bence mükemmel birleşimi olan bu oyunun tam çözümüne geçmeden önce bir açıklama yapmam lazımdır. Oyun sizin belli bir yol izlemeniz için zorlamıyor. Okuyacağlarınızın çoğunu istediğiniz zaman yapabilir (veya yapmayı bilir) veya farklı yöntemler kullanabilirsiniz. O yüzden oyunda belli bir yerde ciddi biçimde takılmadığınız sürece çözümü okumamanız önerim. Bulmacaların çözümlerini ise mümkün olduğunda yazdan ayrı vermeye çalışacağım.

Tam Çözüm

Sophia Blake'in hizmetlerimizden yararlanma teklifini kabul ettikten sonra masanın üzerindeki eskiz defterini ve dolaptaki fotoğraf makinesini alın. Araştırmamıza Orphee Hotel'den başlayalım. İlk olarak resepsiyondaki Petit ile konuşun. Onunla konuşma tarzınıza bağlı olarak sizden hoşlanabilir de, hoşlanmayabilir de. Ona özel dedektif olduğunuzu söylememeniz akılçılabilir. Biraz suyuna gidince size White'ların öldürdüğü odanın yanındaki odanın anahtarını verecek. Konuşmanızın ardından bara girin ve barmen ile konuşarak ondan bir şşe kırmızı şarap satın alın.

tari kağıda düşürüp çek). Ama bu kağıdı açıbmak için henüz çok erken. 507 no.lu odanın karşısındaki odada ise psik bayan Louisau ile tanışıyoruz. Hikayeyi daha iyi anlamamanız için vakit buldukça onunla konuşmanız önerim. Oteldeki ön incelememizin ardından polis merkezine gidelim.

Buradaki memuru konuşmaya ikna etmek için şarap rüşveti vermeniz gerekecektir. Ondan cinayetle ilgili tüm bilgileri aldıktan sonra elinizde raporu okuyup, tekrar konuşun. Mütettiş Lebrun ile konuşabilmemiz için şüphelinin bir resmini çizmemiz gerektiğini anlıyoruz.

Barmenden Malet'i Alambic Bistro isimli kafede bulabileceğimizi öğrenmiştim. Oraya gidince Malet ve Hulot'un kağıt oynadığını göreceksiniz. Malet ile konuşurken ona şüphelinin resmini gösterdiğinizde kaçacak ve o sırada şüpheli içeri girecek. Hellouin'in sizden kaçmasıyla gün bitiyor.

Polis merkezine gidip şüphelinin resmini çizdiğinizde Lebrun ile görüşmenize izin veriliyor. Size Hellouin'in nerede yaşadığını söyleyecek. Haritadan Hellouin'in ofisine gitin. Ofisin kapısı aynı 507 no.lu oda gibi kilitli. Maymuncukları yalnızca bir

kez kullanma şansınız var, o yüzden size bura da kullanmanız öneririm. Ama bunları otelde kullanmayı seçtiyseñiz, otelde asansörün yakınında bu kapıyı açmak için kullanabileceğiniz bir çekiç bulacaksınız.

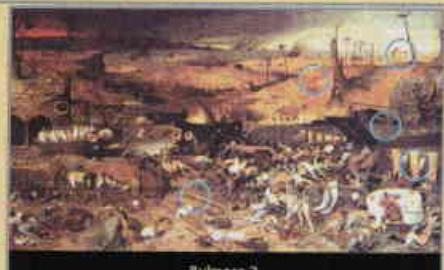
İçeri girdiğinizde masanın üst çekmecesini açın. Buradaki dosyayı aldığınızda içeri Hellouin'in annesi girecek. Ona oğluna zarar vermeyeğinizi söylediğinizde size onun yerini gösterecek ve Hellouin'in hikayesini oynamaya başlayacaksınız.

Zaten şimdije kadar duyduklarınızdan, Hellouin'in neler yapacağını biliyorsunuzdur. Eaton'ları takip etmeniz gerektiñden onların evine gidin. Giriş temizleyen temizlikçi den biraz bilgi alacaksınız ama içeri girmenize izin vermeyecek (isterseniz arka bahçedeki topla camı kırıp, temizlikçinin dikkatini dağıtabilirsiniz). Hikayenin ilerlemesi için Eaton'ların evini gezmeniz şart değil).

Kaufner'in ofisine gidip onunla da muhabbet ettikten sonra Alambic'e gidin. Burada Berenice ile konuşarak Hulot ve Eaton'lar hakkında bolca bilgi alın. Barın üzerindeki deftere yakından bakın ve kalemlle karalayarak üzerindeki adresi ortaya çıkarın (amacınız haritada Chez Alexandre restoranının çıkışını sağlamak). Eğer hala çıkmadıysa o zaman Eaton'ların evini araştıñır, Brotherhood buluşma merkezine gitmeniz ve kapıdaki görevliden adresi öğrenmeniz gerek). Restorana gittiğinizde Eaton'ların kaldığı oteli öğreneceksiniz. Resepsiyondaki Petit'i biraz sıkıştırıldıktan sonra Malet size yanaşacak ve barda buluşmanızı önererek. Bara gidin ve pencerenin yanındaki masaya oturun. Hikayeyi izleyecek ve MacPherson'a geri döñeceksiniz.

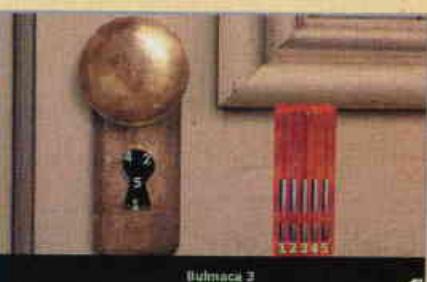
Artık Sophia Blake'in bize doğruyu söylemediğini öğrenmiş olduk. Telefonla onu arayıñ ve restorana giderek onunla buluşun. Tamamını olmasa bile gerçeklerin çogunu ögrenmekten sonra araştırmaya devam edeceğinizi söyleyin. Otele gidin ve resepsiyonun üzerindeki kalemi alın. Yan taraftaki masanın üzerindeki gazeteyi de alınca artık odadaki anahtarları itmeye hazırlıñız demektir. Kendi odanıza gidin, gazeteyi kapının altına yerleştirin ve kalemi kullanarak anahtarları düşürün. Çarpıcı ara görüntülerden sonra cinayet mahalindeyiz.

Şöminenin içindeki yüzü, yerdeki cam



SÜPHELİNİN RESMINİN ÇİZİLMESİ: Rapordan öğrendiñiz bilgilerden sonra memura daha ayrıntılı sorular sorabiliyor ve cinayet gecesi görülen şüphelinin yüzü hakkında biraz da bilgi öğreniyoruz. Bu arada haritada Kaufner'in ofisi de çıktıığında oraya gidip biraz bilgi toplasınız iyi olur. Otele dönüp bir kez daha barmenle konuştuktan sonra resim çizmeye hazırız. Elinizdeki eskiz defterine tıklađığınızda karşınıza portre çizmek için gerekli bilgiler çikacak. "Bulmaca 1" resminden gördüğünüz suratı oluşturduktan sonra defterden çıkabilirsiniz. İsterseniz yaptığınız resmi barmene göstererek onay alın.

parçalarını ve komidinin üzerindeki anahtarları alın (bu kanıtlara oyunun sonunda ihtiyacınız olacak). Banyodaki lavaboda ise siyah saç boyası var. Fay'ın saçlarının kırmızı olduğunu bildiğimiz için itiraf etmemeliyim ki bu siyah boyanın ilgisini pek çektmadım. Neyse. Eaton'ların dairesine girin ve ilk olarak (önceden almadiysanız) duvardaki posterin yanındaki masanın üzerindeki notları alın. Bunları okuduñuzda haritada Brotherhood merkezinin yeri çıkacak. Şimdi sağdaki odaya girerek dolabın içindeki kasayı aldiñız anahtarla açın.



MAYMUNCUK KULLANIMI: "Bulmaca 3" resminden hangi maymuncuğu, deliğin neresine yerleştirmeniz gerektiğini gösterdim. Bundan sonra kapı koluñu çevirmeyi deneyin. Titreyen maymuncuklara bir kez tıkladığında, pozisyonunu hafif değiştirirsiniz. Titremeyen maymuncuk tam olarak yerleştirilmiş demektir. Dört maymuncuk da sabit hale geldiğinde kapı açılacak.

TABLO KARŞILAŞTIRMASI: Tekrar Alambic'e döñün ve Hulot ile konuşun. Ondan kapı açmak için gerekli malzemeleri sağlamasını isteyip biraz ısrar ettiğinizde, size iki tane tablo verecek ve aradaki farkları işaretlemenizi isteyecek. Azıcık dikkatle kolayca yapabileceğiniz bir bulmaca ama yine de takılırsanız "Bulmaca 2" resmine bakabilirisiniz. Başarılı olduğunuzda Hulot size maymuncuk takımı verecek.

İçinden çıkan pasaportu ve dokümanları alın.

Sırada Kaufner'in ofisi var. Ofise girebilmek için önemizdeki demir kapıları geçmemiz gerekiyor. Sola gidin ve ara yoldaki şalteri indirerek yeni kapıları açın. Bu şekilde biraz aç-kapa yaparak dolaştıktan sonra Kaufner'in ofisine ulaşacaksınız. İçeri girince ilk iş olarak kitaplıklarda bulunan üç tane üçgen kristal alın. Dördüncü kristal de masada bulacaksınız, onu ve yanındaki kolyeyi alın. Masadaki günlüğü okuduktan sonra yumurtayı açın ve içindeki ses silindirini alın. Çekmeceyi açın ve içindeki günlükleri alarak okuyun. Hemen otele dönün ve Louisau'nun odasındaki gramofona silindiri yerleştirerek dinleyin. Artık olaylar hakkında ayrıntılı bilgiye sahibiz.

Alambic'e giderek Berenice ile konuşun. Ardından De Allepin'in evine gidin ve bulduñuz kristalleri kapiya yerleştirerek açın. Burada kapıların üzerindeki (iki alta, iki üstte) sembollere ve etraflarındaki elementleri bir yere not alın.

Üst katta üç tane mozaik resim ve altlarında tarihler göreceksiniz. Buna da birazdan ihtiyaç duyacağınız. De Allepin'in odasına giderek masanın üzerinden mali bilgiler kağıdını ve kibriti alın. Kağıdı okuduñuzda el yazısının farklı olduğunu göreceksiniz. Buradançıkip Brotherhood merkezine gidin. Kapıcı sizi içeri sokmayacak, içeri girmek için yazılı iznimiz olması gerek cunkü Alembic'e gidin ve Bebe'den elinizdeki dokümani kullanarak (cunkü dokümandaki el yazısı gerçek) bir tavyise mektubu yazmasını isteyin. Her ne kadar



KİMYA SETİ: Dikkat ettiyseniz dört yandaki duvarlarda posterler göreceksiniz. Bu posterlerde 3×3 , 4×4 , 5×5 ve 7×7 karelerden oluşan birer sayı dizisi bulunuyor. Bu sayılarla matematiğe 'sihirli sayılar' ismi verilir ve çocunuz çeşitli zeka testlerinde buna benzer sorularla karşılaşmışsınızdır. Bu karelerdeki sayıları yatay, dikey ve çapraz topladığınızda sonuç aynıdır. Her posterde ayrıca bir element gösteriliyor. İlk olarak bu karelerdeki sayı toplamıyla, elementleri eşlestirelim. 15 Toprak, 34 Hava, 65 Ateş ve 175 Su. Demek ki kimya setindeki kaşıkları kullanarak bu ölçülerde bir iksir yapmalyız. Peki hangi simbol, hangi elementi temsil ediyor. Bunun cevabını da "Bulmaca 5" resminde göreceksiniz. Tüm tozlardan doğru miktarda koyup, şişenin altını kibritle yakğıınızda 507 no.lu odadakinin aynısından mor iksiri yapmış olacağız.

biraz zaman istese de, dışarı çıkıp girdiğiniz anda mektup hazır olacak. Brotherhood'a gidin ve mektubu göstererek içeri girin.

Kapılardan geçerek kütüphaneye ulaşın. Cam muhafazadaki madeni parayı alın. Kitaplığındaki kitaplara okuyarak Templar tarihi hakkında ayrıntılı bilgi edinebilirsiniz ama bunu yapmanız şart değil. Tekrar De Allepin'in evine dönün. Odasına girince ilk olarak arka köşedeki kitaplıktan bulunan metal halkayı alın. Sıradan yeni bir bulmaca var.

Mahzene inip, ilerleyin. Dikkatinizi çekecek ilk şey kimya seti olacak. Burada göreceğiniz madeni parayı ve parşömeni alın. Parşömeni okuduğunuzda bunun da bir bulmaca olduğunu anlıyorsunuz. Bu ve bundan sonraki bulmaca oyundaki en zor bulmacalar, yardıma ih-

GÜNEŞ SİSTEMİ DÜZENEĞİ: Güneş sistemi düzeneğinin önündeki kontrollere bakın. Burada daha önce görmüş olduğumuz mozaiklerin altlarındaki tarihleri girip kolu çekmemiz gerekiyor. Tarihi doğru girince tok bir ses duyacaksınız. Belki tarihleri tam görememiş olabilirsiniz, o yüzden onları da yazalım: 14 Ocak 1128, 24 Haziran 1305 ve 18 Mart 1314. Bu tarihleri girdikten sonra gizli kapı açılacak ve aşağı inecksiniz.

tiyacınız olabilir.

Hemen ileride bir bulmaca daha var ama ondan önce mahzenin en derinine doğru gidin ve oradaki sunağın üzerinde yatmaktadır cesedi inceleyin. Taşın üzerinde yatanın De Allepin olduğunu görüyoruz. Fotoğraf makinesini kullanarak cesedin fotoğrafını çekin. Şimdi geri dönün ve öncelikle bulmacanın yanındaki bıçağı alın. Sonra da bulmacaya yakından bakın.

Yine stüdyomuzdayız. Kapının altından atılan notu okuduğumuzda Sophia'nın kaçırıldığını öğreniyoruz. Alambic'e gidin ve Bebe ile konuşun. Onunla özellikle Hulot konusunda iyice ayrıntılı konuşmalısınız, aksi halde 7. bulmaca açılmayacaktır. Hulot'un üzerinde çalıştığı fresk hakkında konuşun (eğer elinizdeki Baphomet kafası resmi varsa onu da gösterin). Şimdi kafenin iç kısmına doğru ilerleyin. Masanın üzerine mumlar ve Hulot'un fotoğrafını göreceksiniz. Mumlardan birini alın ve bir adım sağa giderek masanın üzerindeki tabloya yakından bakın.

Haritada çıkan Molitor'a gidince ışığa ihtiyacınız olacak, bu yüzden önce Hellouin'in ofisine gidip tavan arasından feneri almayı unutmayın. Soldaki rayların üzerinden ilerleyince kapıyı kırıp içeri gireceğiz. Aşağı inin ve

raftaki Baphomet kafasını alın. Bir tane de soldaki kutunun içinde var, onu da alın. Bebe'ye sorsak bile hangisinin gerçek, hangisinin sahte olduğunu anlayamıyoruz ama bu o kadar da önemli değil. Buradan sonra oyunun üç sonu bulunuyor:

SON 1: Doğrudan De Allepin'in evine gidin. Kaufner sizden kafayı istediginde kafayı ona verin. Kaufner sizi ve Sophia'yı vurarak öldürerek ve oyun bitecek.

SON 2: Yine doğrudan De Allepin'in evine gidin. Ama bu sefer Kaufner'e kafayı vermek yerine, onu yere atarak kırın.

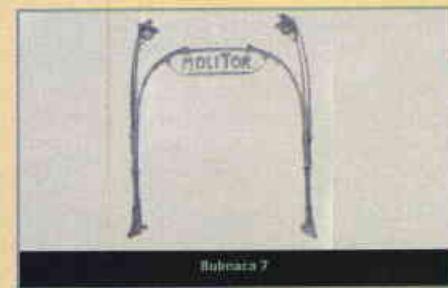
SON 3: Polis merkezine gidin ve Lebrun ile konuşmaya başlayın. Ona toplantıınız tüm kanıtları bir bir anlatın (kanıtları toplayamadığınız bu sonu göremeyecektiniz). Konuşmanın bitişinde Hellouin gelecek ve soruya alınacağını öğreneceğiz. Şimdi De Allepin'in evine gidin ve ona yine kafayı verin. Tam sizi vuracağı anda Hellouin gelecek ve Kaufner'i öldürerek. Sanırım en mutlu son da bu.

Tüm bu sonların ardından kısa da olsa gitzemli bir demo ile oyun tamamen bitecek. Sanırım siz de keske daha uzun sürseydi diye düşünmüştünüz. Umarım kısa süre sonra Syberia ve Post Mortem'in ardından güzel bir Microids oyunuyla daha karşılaşırız. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



GÜNEŞ SİSTEMİ ŞİFRESİ: Aslında zor olmasına rağmen azyık mantıkla çözülebilecek bir bulmaca. İlk iş olarak elinizdeki halkayı yerleştirin ve dört taraftaki kırıçılara tıklayarak kapatın. Şimdi sol tarafta güneş sistemi haritası, sol tarafta ise harflerin bulunduğu tekerler bulunacak. Dikkat ettiyseniz D, A ve N gezenleri bir çizgiyle birleştirilmiş. En içte bulunan gezenen A olduğundan, halkalar kullanarak yukarıdan aşağı A, D, N olacak şekilde harfleri döndürün. N beşinci, D üçüncü, A ise birinci yönünde bulunuyor. Aşağıdaki sayıları yukarıdan aşağı 5, 3, 1 olacak şekilde döndürün (yardım isterseniz "Bulmaca 6" resmine bakabilirsiniz). Şifre tamamlanacak ve De Allepin'in hikayesini dinleyeceksiniz.



TABLOUNUN ESRARI: Eğer Bebe'den gerekli bilgileri aldıysanız elinizdeki mum yanacak ve tabloyu iyice aydınlatacak. Burada yapacağınız şey mumu yavaşça resmin üzerinde dolasıtip gizli sembollerin ortaya çıkmasını sağlamak. Bulduğunuz her sembolü otomatik olarak eskit defterine çizeceksiniz. Tüm sembollerin ortaya çıkardığınızda eskit defterine bakın ve sembollerin birleştirerek gitmeniz gereken yerin adını gösteren tabelayı ortaya çıkarın. Tabelanın son halini "Bulmaca 7" resmine göre bilirsiniz.

Morrowind - Tribunal

Muhteşem oyunun en az kendisi kadar muhteşem genişleme paketi Tribunal bize birbirinden güzel görevler sunuyor. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylardaki Morrowind yazısında sayfa darlığı nedeniyle pek ayrıntıya gitmemiştik, aynı durum bu sayıda da söz konusu ama bu sefer daha değişik bir şey yapmaya çalıştım. Çok fazla ayrıntı vermem de da takıldığınız bir yer olduğunda bu yazıya bakarak anında cevabınıza bulabileceksiniz. Çünkü tüm görevler için sırasıyla kilit noktaları yazacağım. Böylece bir sonraki adımda nereye gitmeniz veya kiminle konuşmanız gerektiğini rahat bir biçimde bulabileceksiniz. Oyunda belli başlı 12 ana görev (bunlar sırayla alınıyor) ve 6 tane de opsiyonel görev var (onlarca ufak görev de mevcut tabii ama onları saymıyorum). Opsiyonel görevlere yerimiz yetmeyeceğinden dolayı burada sadece ana görevleri yazacağım. Yine de size öncelikle genel olarak tüm görevler hakkında biraz bilgi vereyim:

Tribunal'da birbirile ilgili iki yol izleyebilirsiniz. Bunlardan biri Tienius Delitian ve Kral Helseth tarafından verilen Mournhold Monarchy görevleri (ki ben bu görevleri opsiyonel olarak değerlendirdim), diğer ise Fedris Hler, Gavas Drin ve tanrıça Almalexia tarafından verilen Temple görevleri. Bu iki yolu da oyunun başlarında eş zamanlı olarak izlemek mümkün, ancak ana görevler yolunda biraz fazla ilerlerseniz, opsiyonel görevleri yapma imkanınız olmayacağına da hatırlatalım. Oyunda Kral ortaya çıktıktan sonra ise kalan görevleri es geçmek gibi bir seçenekiniz olmayacak (elbette Tribunal'ı bitirmek is-

tiyorsanız, yoksa hiçbir şey için zorunlu değilsiniz).

Başlangıç

1. Tribunal görevlerini başlatmak için bir süre dinlenmeniz gerekiyor. Uykunuz bir suikastçı tarafından bölünecek. Onu öldürünce Tribunal başlamış oluyor.
2. Bir nöbetçiye durumu söylediğinizde sizi Ebonheart'a Apelles Matius'u bulmanız için yollayacak.
3. Matius ile Dark Brotherhood hakkında konuşun. Yine Ebonheart'taki Grand Council Chamber'da bulunan Asciene Rane ile görüşmenizi söyleyecek.
4. Rane'ye "Transport to Mournhold" konusunu sordugunuzda hazırlısanız Mournhold'daki Royal Palace'a işinlanacaksınız. İştediğiniz zaman oradaki Effe-Tei ile konuşarak Vvardenfell'e işinlanabilirsiniz.

Not: Burada Divine Intervention büyüsü siz Royal Palace Courtyard, Almsivi Intervention büyüsü ise Temple önüne işinlayacak. Bu büyülerden bolca bulundurmaya özen gösterin.

Karanlık Kardeşlik

Uyarı: Bu görevlere başlamadan önce karakterinizin yeterince güçlü olduğundan ve elinde sağlam bir silah olduğundan emin olun. Hatırlarsanız Morrowind yazısında size çok hızlı level atlamamanızı tavsiye etmiştim. Ben Redoran Archmaster ve Fighters Guild Master olmama, birçok yan görevi de tamamlamama rağmen ana hikayeyi tamamladığında 23. leveldim. Bu civarda tüm karakterler için yeni görevler hem zor ve hem de zevkli olacaktır. Ama karakteriniz henüz güçsüzse bu görevlere girip de boşu boşuna oyundan soğutmayın kendinizi. Ama illa oynayacağım diyorsanız da oyun ayarlarına girip zorluk seviyesini biraz indirin.

1. Etrafta dolaşan herhangi bir nöbetçiye Dark Brotherhood hakkında soru sorunca, size doğudaki Great Bazaar kanalizasyonlarına girmenizi söyleyecek.
2. Great Bazaar haritasına geçince etrafi biraz araştırıp kanalizasyon kapağını bulun ve aşağı inin.
3. Aşağıda öncelikle karşınıza çıkabilecek Goblin'lere dikkat etmelisiniz. Bunlar 25. level karakterleri bile zorlayabilen yaratıklar.

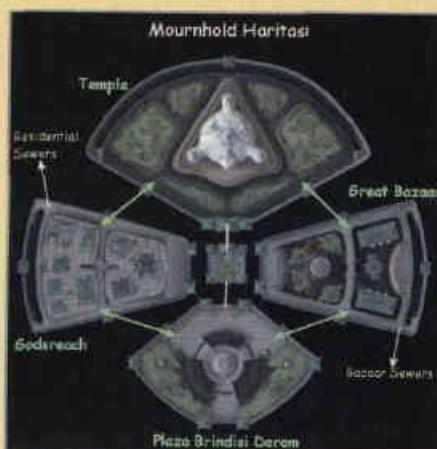
Old Mournhold: Manor District girişini bulup içeri girin. Burası DB'un saklanma yeri ve karşınıza yavaş yavaş çeşitli DB üyeleri çıkmaya başlayacak. Bunların zorluk sıraları şöyle: Journeyman, Apprentice, Operator, Punisher, Assassin.

4. North Building ismiyle gösterilen yere giddiğinizde liderleri Dandras Vules'i bulacaksınız. Oldukça zor bir kapıdan sonra onu öldürüp cesedinden kontratı alın (kontratı okuyunca suikast girişimlerinin arasında H. isimli birinin olduğunu öğreniyoruz). Dışarı çıkip yine herhangi bir nöbetçiyle konuşun.
5. Temple Courtyard haritasına geçin. Reception bölgesinde bulacağınız Fedris Hler size DB hakkında bilgi vermek yerine, tanrı Almalexia için yapmanız gereken yeni bir görevden bahsedeecek.

Goblin Ordusu

Not: Bu göreve başlarken elinizde bir sürü Healing iksiri bulunmasına özen gösterin. Temple bölgesinde iksir satan birkaç kişi bulacaksınız.

1. Göreviniz iki Goblin Warchief'i ve opsiyonel olarak da iki Altmer eğitmenini öldürmek. Yeni Morrowind kralı Lord Helseth'in kurduğu Goblin ordusuna bir şekilde zarar vermemiz gerekiyor. Henüz bundan emin olmasak da contratattaki "H." ismi Helseth olabilir.
2. Karşılaştığınız herkese Goblin'leri sorun. Eninde sonunda Godsreach kanalizasyonlarında görülen yaratıklar hakkında duyum alacaksınız. Godsreach'ten Old Mournhold: Residential Sewers haritasına geçin.
3. Aşağıda karşılaşacağınız Goblin'lerin zorluk dereceleri şöyle: Goblin, Footsoldier, Handler, Bruiser, Officer ve Warchief. Officer'lar size ateş büyüleriyle, Warchief'ler ise zehir büyüleriyle saldırıyor. Bu büyüler sağlığını hızla azalttılarından çok dikkatli olmalısınız.
4. Kanalizasyonlar çeşitli kapı ve girişlerle birbirlerine bağlanmış çok büyük bir kompleks. Warchief Durgoc ve Warchief Kurog, Tears of Amun-Shae bölgesinde bulunuyorlar.
5. Opsiyonel olan Altmer eğitmenlerini bulmak için ise Residential Ruins bölgesindeki Teran Hall'a gitmelisiniz. İki birlikte olduğunda öldürmeniz çok zor olacağndan, yal-





nizca tek bir tanesini üzerinize çekmeye çalışın.

6. Fedris Hler'e rapor vermeye gittiğinizde eğer dört düşmanı da öldürdüğünüz ödül olarak 15000 altın kazanacaksınız. Hler ile tekrar konuşup Almalexia için yeni bir görev isteyin. Sizi Gavas Drin'e yönlendirecek.

Not: Warchief'leri öldürmek için gittiğiniz Tears of Amun-Shae bölgesindeki şelalenin (girişteki değil) yukarısına doğru Levitation kullanıp uçarsanız inebileceğiniz bir yer görebilirsiniz. Burada birçok iksir, altın ve bir de Adamantium Axe sizi bekliyor.

Ölüler Türbesi

Not: Bu görevde başlarken yanınızda 50. seviye kilitleri açabilen bir şeyler (parşomen, büyü, maymuncuk vs.) getirmeyi unutmayın.

1. Archcanon Gavas Drin'i, Fedris Hler'in hemen yakınındaki odasında bulacaksınız. Ona Almalexia'ya hizmet etmeye hazır olduğunu belirtince size yine aşağıdaki kanalizasyon sistemlerinde bulunan bir türbeyi temizleme görevi verecek. Ancak bu görevi tam olarak alabilmeniz için ona iki kez 'Shrine of the Dead' konusunda soru sorarak gideceğiniz yolu duymalı, sonra da 'Must be cleansed' konu-

sunu sorarak yanınızda türbeyi kötü ruhlar dan temizleyecek olan (bunu yalnız başına yapamıyorsunuz) Urvel Dulni'yi götürmeniz gerektiğini öğrenmelisiniz.

2. Urvel de Gavas'la aynı odada bulunuyor. Ama onu yanınızda hermen şimdü alırsanız aşağıda biraz daha zorlanabilirsiniz. İsterseniz öncelikle aşağı inip etrafi bir temizleyin ve gideceğiniz yolları gözden geçirin.

3. İzlemeniz gereken yol Halls of Ministry ‡ Basement ‡ Temple Sewers ‡ East Temple Sewers ‡ Temple Gardens ‡ Temple Shrine.

4. Türbeye ulaşana kadar birçok undead ile karşılaşacaksınız. Ama önceki görevdeki goblinlerden sonra, nedense bunlar bana oldukça kolay geldi. Yukarıda söylediğim yolu haricinde sapabileceğiniz başka yollar ve kapılar da bulacaksınız. Bunlar arasında kesinlikle gidin diyeceğim tek yer Gedna Revel's Tomb. Buranın kapısı 50. seviyede kilitli ve içeriyi de sürpriz olarak size bırakıyorum.

5. Türbenin olduğu yere geldiğinizde ilk olarak burayı koruyan Profane Lich yaratıklarının tümünü öldürmeniz gerekiyor. Daha sonra Urvel Dulni'yi türbenin önüne getirdiğinizde, kendiliğinden orayı kötülüklerden arındıracaktır.

6. Nasılsa ödülünüzü almak için Gavas Drin'in yanına döneceksiniz, bu yüzden Urvel'i de nezaket icabı geri götürmeyi unutmayın. Gavas Drin size yaptığınız işin karşılığında Blessed Spear verecek (bu mızrak sürekli olarak 30 puanlık Shield sağlıyor). Tekrar Almalexia'ya hizmet etmek istediğinizde Fedris Hler'e yönlendirileceksiniz.

Barilzar'ın Yüzüğü

1. Fedris Hler sizden çok güçlü bir antika olan Barilzar's Mazed Band'ı bulmanızı isteyecek. Bu antikayı bulmak için yine Temple kanalizasyonlarına inmelisiniz.

2. Geçen görevde olduğu gibi Halls of Ministry'den Basement'a, oradan da Sewers'a geçin. Bu bölgenin kuzeybatısında Crypt girişini bulacaksınız. İçeride sizi yine çeşitli undead'ler karşılaşacak.

3. Buranın en kuzeyinde Barilzar ile karşılaşacaksınız. Kısa bir konuşmanın ardından size saldıracak. Barilzar çok güçlü bir büyüğü ve elindeki Daedric Claymore oldukça fazla zarar verebiliyor. Onu öldürdükten sonra cedeninden yüzüğünü almayı unutmayın.

4. Yüzüğü Fedris'e götürdiğinizde sizi Gavas Drin'e yollayacak. Gavas Drin ise Almalexia ile tanışmanıza izin verecek (önceden High Chapel bölgesine girmenizin imkanı yoktu). Bu görev sonunda her gün tüm özelliklerini 25 puan iyileştirebilen Almalexia's Light yeteneğini kazanacaksınız.

Plaza Brindisi Dorom Saldırısı

1. Dikkat ettiyseniz önceki görevin sonunda hiç kimseye yönlendirilmemiş. Eğer dışarıdaki herhangi bir kişiyle konuşursanız, size yaratıkların Plaza Brindisi Dorom'a saldırıldıklarını söyleyecektir. Bunu öğrendikten sonra bir nöbetçi ile konuşun ve yardım isteğini kabul edin.

2. Plaza Brindisi Dorom'a girdiğinizde etrafta garip yaratıklar göreceksiniz. Tüm yaratıklar öldüğünde bir nöbetçiye rapor vermeniz gerekiyor. Ama burada hangi tür nöbetçiyle konuştuğunuz az da olsa önem taşıyor.

3. Eğer bir Royal Guard ile konuşursanız size hemen Palace Throne Room'da bulunan Tienius Delitian ile konuşmanızı söyleyecek (yazının başında belirttiğim opsiyonel görevleri de size Tienius veriyordu, ama bundan

sonraki görevde başladığınızda o görevlere geri dönme imkanınız olmayacak). Eğer bir High Ordinator ile konuşursanız size derhal Fedris Hier'i görmeniz gerektiğini söyleyecek. Bence önceki opsiyonel görevleri yapmadıysanız Fedris ile devam edin. Nasılsa ikisi de size bundan sonra aynı görevleri verecekler.

Bamz-Amschend Araştırması

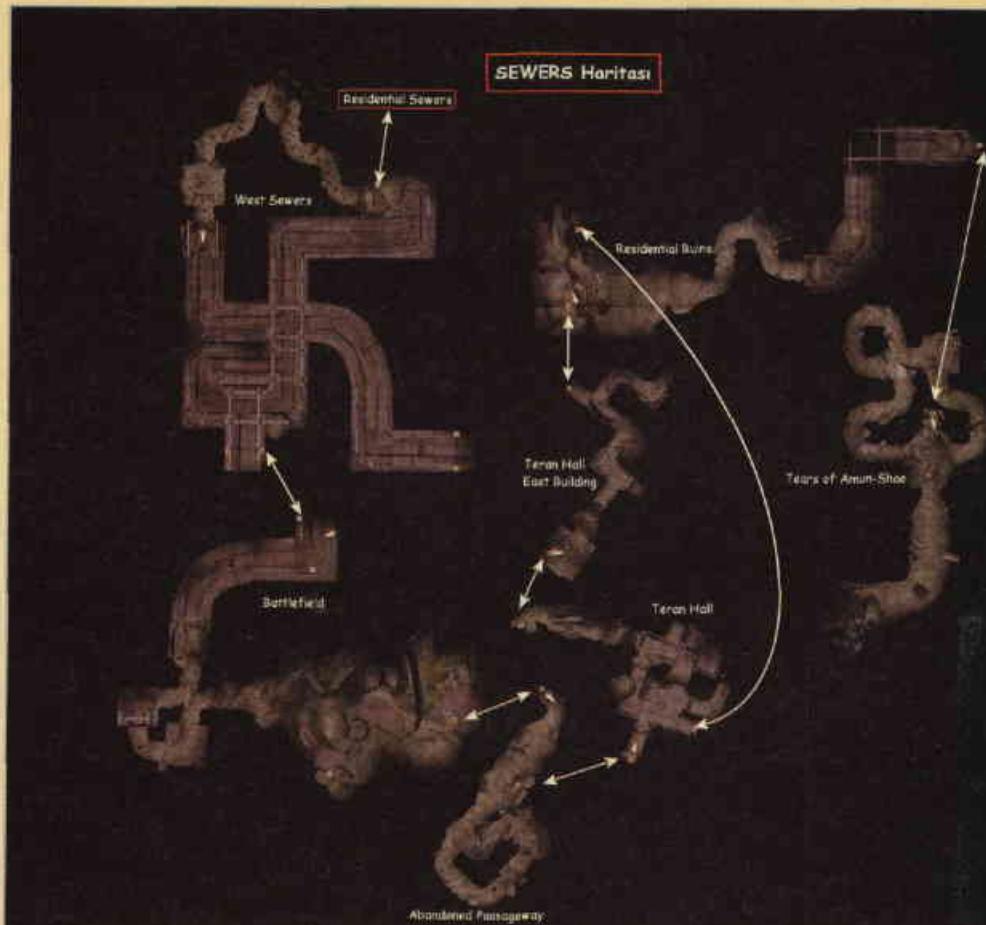
1. İster Tienius, ister Fedris ile konuşun; ikisi de sizi Bamz-Amschend harabelerini incelemeniz için yollayacaklar.
2. Plaza Brindisi Dorom'daki fiskiyenin yukarısına çıkarsanız aşağıya inen bir merdiven göreceksiniz. Aşağı indiğinizde geçen görevde Plaza'ya saldıran mekanize yaratıkların burada da Dwemer yaratıklarıyla savaştığını göreceksiniz. Araştırmanız için bu kadarı yetерli, ama kendinize çok güveniyorsanız aşağıya da inebilirsiniz.
3. Fedris'e rapor verirseniz Almalexia'yla, Tienius'a rapor verirseniz Kral Helseth'le konuşmanızı söyleyecek. İkisi de size aynı görevler vereceğinden isterseniz ile olarak Helseth'in görevini yapalım, sonra sırası gelince Almalexia'nın görevini de alırız.

Helseth'e Suikast Girişimi

1. Kral sizden Godsreach'teki Winged Guar Tavern'de bulunan bir muhbır ile konuşmanızı isteyecek. Aradığınız Orc'u alt katta bulacağınız, ona Uncle Farm hakkında soru sorunca size bildiklerini anlatacak. Böylece suikast girişiminin Helseth'i değil de annesi kralice Barenzhiah'ı hedef aldığıni öğreniyoruz.
2. Kral size yeni görevinizi verince sonraki akşam Barenzhiah'ın odasına gidin (Palace Throne Room'un arkasından gideceksiniz). İçeri girdiğinizde öncelikle tüm kapıları kapatın. Yatak odasının duvarıyla perde arasına saklanın ve saat 8-9 olana kadar bekleyin. Doğru zaman geldiğinde günlüğünze yeni bir kayıt eklenecektir.

3. Yaklaşık 10-15 saniye içinde kapı açılacak ve ışıklar sönecek. Suikastçiler (üç kişiler) sizi fark edince onları öldürün ve Helseth'e dönerek rapor verin. Onunla tekrar konuştuğunuzda size yeni bir görev verecek.

Not: Eğer kraldan görevi günün erken saatle-



rinde alırsanız, Barenzhiah'ın odasına aynı gece gidebilirsiniz. Eğer görevi öğleden sonra alırsanız, bir sonraki geceyi beklemeniz gerekebilir.

Karrod ile Düello

1. Bu kendimizi Helseth'e kanıtlamamız için verilen bir görev. Düelloda şampiyon Karrod ile dövüşeceğiz. Yalnız bunun için de bir gün geçmesi gerekiyor (bu sırada hazırlanmamız isteniyor).
2. Diğer gün Helseth ile konuştuğunuzda dövüş başlayacak. Yanınızda bolca iyileştirici ikisir bulundurmaz ve koruma büyüğü yapmazsanız şansınız pek yüksek değil. Onu yeterince yafladığınızda pes edecek.
3. Helseth ile tekrar konuştuğunuzda size Dagger of Symmachus verecek. Bundan sonra Helseth'in sizden Almalexia hakkında daha ayrıntılı bilgi isteme ihtimali var. Eğer şimdilik sormazsa, daha sonra gelip onunla konuşabi-

lirsınız. Artık sırada Almalexia'nın görevleri var.

İpucu: Helseth'ten görevi aldıktan sonra Winged Guar Tavern'e gidin. Oradaki barменle konuştuğunuzda size kızlarından birini kullanarak Karrod'u yormayı önererek. Bu nü kabul ederseniz Karrod diğer gün daha zaif olarak karşınıza çıkacaktır.

Not: Helseth'in verdiği Dagger of Symmachus, Museum of Artifacts tarafından aranan antikalardan biri. Ancak daha sonra ana görev için iki tane antikaya ihtiyacınız olacağını dan, bu bıçağı satmanızı kesinlikle önermiyorum.

Güç Gösterisi

Not: Bu görevde başlarken yanınıza 100. seviye kilitleri açabilen bir şeyle getirin.

1. Almalexia sizden End of Times tarikatını incelemenizi isteyecek ve liderleri Eno Roma'dan uzak durmanızı öğütleyecek.

2. Great Bazaar'daki Meralyn Othan ile kardeşi, tarikat ve Eno Romari hakkında konuşun. Şimdi Winged Guar Tavern'e giderseniz dışarıda dolaşan beyaz cüppeli birini göreceksiniz. Bu kişi tarikatın lideri olan Eno Romari. Onunla konuşarak mümkün olduğunda çok bilgi alın.

3. Almalexia'ya rapor verdikten tarikata gücünü göstermesi için kül fırınını çağırmanızı isteyecek. Bunun için Bamz-Amschend'e gitmeliyiz.

4. Bamz-Amschend'de Advanced Steam Centurion ve Centurion Archers isimli müthiş zor yaratıklarla savaşacaksınız. Özellikle Archers sizi bir iki dart atışıyla öldürebilecek kadar güçlü.

5. Hearthfire Hall'den Passage of Whispers'a, oradan da Radac's Forge'a geçin. Burada 100. seviye kilitli bir kapı bulacaksınız. Onu açıp içerisindeki sandıktan iki tane 'Dwarven Satchel' alın.

6. Aynı koridordan ilerleyince önungü kapatan kayalar göreceksiniz. Satchel'leri kayalar üzerinde kullandığınızda geri çekilmek için beş saniyeniz olacak. Patlamanın ardından Passage of Walker'a geçebilirsiniz.

7. Buradan King's Walk'a, son olarak da Skybreak Gallery'e ulaşacaksınız. İçerideki yaratıkları öldürdükten sonra ortadaki ana tekerleğin arkasında bulacağınız Junction Box'a Almalexia'nın verdiği Dwemer Coherer'i koyunca makine çalışmaya başlayacak.

8. Kutunun arka tarafında üç tane kol göreceksiniz. Önce ortadakine, sonra sağdakine, son olarak da tekrar ortadakine dokunun. Böylece duvardaki resim bir yanardağı gösterecek ve günlüğünüz güncellenecek. Artık Almalexia'ya dönüp yeni görevinizi alabilirsiniz.

Kayıp El

1. Almalexia ile tekrar konuştuğunuzda size High Ordinator'lardan biri olan Salas Valor'un delirdiğini söyleyecek. Onunla başa çı-

kabilecek tek kişi de biziz.

- Bu dövüş büyük bir ihtimalle en çok zorlanacağınız dövüş olacak. Dövüşe gitmeden önce mümkün olduğunda hazırlık yapmanız öneririm. Godsreach'e gidince üzerinde parlayan bir çüppe olan High Ordinator'ı göreceksiniz. Onunla konuştuğunuz anda size saldıryor.
- Dövüş bittikten sonra üzerindeki müthiş giysileri alın. Ancak aynı Morrowind'de olduğu gibi bu giysilerden birini giyip de herhangi bir High Ordinator ile konuşursanız, sizi gördükleri yerde saldırmaya başlayacaklardır. En kötü ihtimalle bunları satip çok iyi para kazanabilirsiniz.
- Almalexia sizi bu görevin karşılığında kut-

parça olduğunu öğrendiğinizde Karrod ile konuşmanız yeterli oluyor. Eğer Karrod sizinle bu konuda konuşmazsa öncelikle Helseth ile konuşarak onun opsyonel görevini tamamlamalı (Almalexia hakkında bilgi toplamak) ve sonra tekrar Karrod ile konuşmalısınız.

- Museum of Artifacts'e gidin ve Torasa Aram ile konuşun. Onun elindeki parçayı alabilmek için müzeye iki tane antika bağışlamalı (gerekli) gerekiyor. Zaten bunlardan biri olan Dagger of Symmachus'u bulmustunuz. Eğer elinizde başka bir antika da varsa, konuşma seçeneklerinde onu da bağışlamalı (gerekli) gereken cümle çıkacaktır. Eğer elinizde başka antika yoksa, müzenin arka tarafında bulunan kitaptan aradıkları antikaların listesini öğrenebilirisiniz.

4. Gerekli antikayı bulduğunuzda Torasa size Dwemer Battle Shield verecek. Ona Craftsman konusunda soru sorunca sizi Craftsmen's Hall'e yönlendirecek.

- Yagak gro-Gluk ile konuşun ve ona kalkanı verin. Kalkanı iki parçaaya bölecek; bunlardan biri aradığınız kılıç parçası, diğeri ise normal bir Dwemer kalkanı. Ondan kılıcı birleştirmesini isteyip üç parçayı da verin.

6. Bir veya iki gün bekledikten sonra tekrar Yagak ile konuşun ve Trueflame'i alın. Garipliği siz de fark etmişinizdir herhalde, kılıcımızda alev falan yok. Bu konuya Yagak'a sorunca bize Bamz-Amschend'e gidip Radac Stungnthurmz'un yazılarını bulmamızı ve ona getirmemizi söyleyecek.

- Bamz-Amschend'deki Radac's Forge bölgesinde onun hayaletini bulacaksınız. O da sizden Pyroil Tar isteyecek. Gördüğünüz gibi bu görev için bir sürü getir götür işi yapmak zorunda kalıyoruz.

8. Passage of the Walker bölgesinde gidin ve orada havaya uçurmadığınız diğer kaya yiğinına Satchel yerleştirip patlatın. İçeride ilk olarak The Teeth That Gnash bölgesine, oradan da Citadel of Myn Dhrur bölgesine geçin. Burada bulacağınız yüksek levelli bir Dremora olan Khash-Ti Dhrur'u öldürdüğünüzde cesedini inceleyin ve bulacağınız Pyroil Tar'ı alın.



sayacak ama kutsama cinsini siz seçeceksiniz. Bunlardan biri Unarmored, Light Armor, Medium Armor ve Heavy Armor özelliklerini artttırıyor; biri paralyze durumuna karşı 20 puanlık koruma sağlıyor, diğeri ise 10 puanlık sağlık kazandırıyor. Seçimizden sonra diğer görevi alacaksınız.

Nerevar'ın Kılıcı

- Almalexia size geçmiş hayatınızla ilgili çok önemli şeyler söyleyecek ve eskiden sahib olduğunuz kılıç Trueflame'in bir parçasını verecek. Diğer iki parçayı da siz bulacak ve birlestireceksiniz.
- Barenziah'a gidin ve ona kılıç hakkında soru sorun. Helseth'in şampiyonu Karrod'da bir

9. Pyroil Tar'ı Radac'a geri götürdüğünüz anda kılıçınızı alevlendirecek. İtiraf etmeliyim ki bu oyunda gördüğüm en müthiş silah ve alev efektlere de gerçekten müthiş. Artık etrafta dolaşırken iyice karizmatik olduğunuzu fark edeceksiniz :) Bu görevi de bitirdiğinize göre Almalexia'ya dönüp rapor verebilirsiniz.

Çılgın Tanrı Sotha Sil

Not: Bu göreve başladmadan önce mutlaka yanınızda bulundurmanız gereken birkaç şey var. Bunlardan biri en az 40 puanlık Jump büyüsü yapmanızı sağlayan bir büyü veya eşya. Bunu bulamazsanız Speed özelliğini 150'nin üzerine çıkarmaya yetecek kadar

Fortify Speed iksiri. Eğer Strength özelliğini 100'ün altındaysa, 100'e çıkmaya yetecek kadar Fortify Strength iksiri. Eğer Strength'iniz 100'ün altında olursa karşılaşacağınız bir vanayı açmanız mümkün olmayacak. Bunların yanı sıra en iyi zırhlarınızı giyip, en iyi silahınızı kuşanmanız gereklidir. Yanınızda bol miktarda iyileştirci iksir ve eşyalarınızı tamir etmek için çekic de getirmeyi unutmayın.

1. Almalexia size son olarak Sotha Sil'i durdurma görevini verecek. Sotha Sil oyunda henüz karşılaşmadığınız tanrı (diğerleri Almalexia ve Vivec). O da aynı Salas Valor gibi çıldırmış dumruda ve yapmanız gereken onu bulup anlaşmaya çalışmak. Tabii büyük ihtimalle zor kullanmak zorunda kalacağınızı hissediyorsunuz. Sotha Sil, Clockwork City isimli yerde yaşıyor ve burası bence oyunun en güzel zindanlarından birisi. İçeride yaratıkların ve tuzaqların yanı sıra bazı bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

2. Dome of Kasia odasında amacınız kapıya ulaşmak. Ama ortada dönüp duran devasa bıçaklar var ve sizin koşma hızınızdan daha hızlı biçimde döndüklerinden, koşarak karşılıkla ulaşmanız mümkün değil. Burada yapabileceğiniz iki şey var. Bunlardan ilki yeterince Fortify Speed iksiri içmek. Her bir iksir

yaklaşık 5 lbs. ağırlığında olduğundan buraya yeterince iksir getirmek için birkaç kez git-gel yapmanız gerekebilir. Iksirleri merdivenlerin yukarısına bırakabilirsiniz, sonra da zamanı geldiğinde hepsini birden içersiniz. Bıçaklı kol sizi geçtiği anda da deli gibi karşı kapıya doğru koşabilirsınız. Diğer yol ise odanın ortasında durup Jump büyüsünü kullanmak. Böylece üst taraftaki balkona ulaşabilir ve kapıya gidebilirsiniz. Burada da zamanlamayı doğru yapmanız çok önemli, o yüzden üçüncü şahıs moduna geçerseniz daha rahat edebilirsiniz. Belki merak etmişinizdir, bu odada Levitation kullanılmadığı için Jump kullanmak zorundadır.

3. Dome of Serlyn odasında bir kubbe göre-

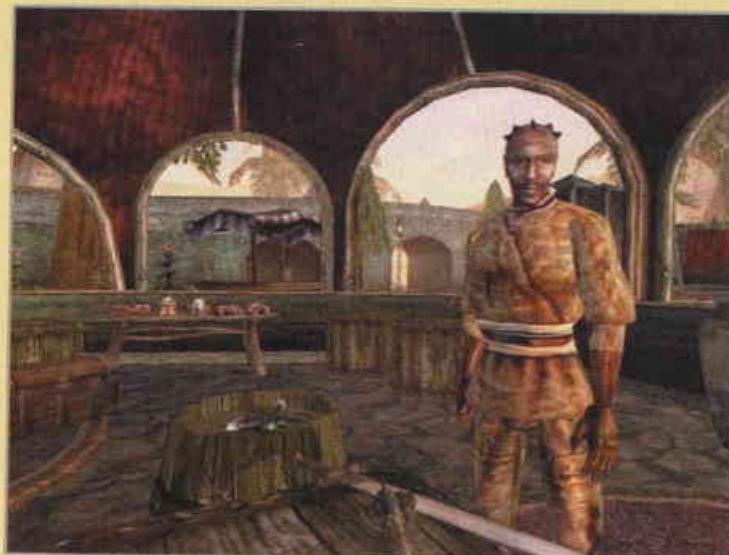
5. Dome of Imperfect odasında sizi Imperfect isminde bir buharlı mekanik yaratık bekliyor. Bu zorlu dövüşten sonra iyice dinlenin ve kılıçınızın şarj olmasını bekleyin.

6. Bir sonraki oda buradaki son oda: Dome of Sotha Sil. Adından da anlaşılabileceği gibi bu genişleme paketinin son dövüşünü burada yapacaksınız. İçeri girin biraz ilerleyince çok büyük bir sürprizle karşılaşacaksınız. Oyununuza mahvetmemek için bunu burada açıklamıyorum. Bir süre hareket edemeyip olanları izleyeciksiz. Kontrol tekrar size geçtiği anda elinizde ne kadar geliştirici büyü, iksir vs. falan varsa kullanmanızı öneriyorum. Tamamen hazır olduğunuzda oyunu kaydedin ve son yaratıkla dövüşün (yne tadını kaçırmamak için burada da ayrıntı veremeyeceğim).

7. Dövüşten galip olarak ayrıldığınızda cesedin üzerinden yüzüğü alın. Günlüğü okuduktan sonra yüzüğü kullanın. Şimdi karşınıza çeşitli yolculuk seçenekleri çakacak. Mournhold'a geri dönün. Eğer etraftaki insanlarla konuşursanız durup dururken deli damgası yiyebilirsiniz :) Temple'a gidince Morrowind'in sonunda olduğu gibi yine Azura ile karşılaşacaksınız. Azura ile konuştuğunuzda yine yığınla experience kazanacaksınız ve Tribunal'in ana görevlerini tamamlamış olacaksınız.

8. Oyun bitmesine rağmen biraz daha experience kazanmak için gidebileceğiniz yerler var. Mesela daha önce ölmeye Helseth ile konuşabilir ve ona olanları anlatarak ödüllendirilebilirsiniz. Ayrıca Vvardenfell'e döndüğünüzde Lord Vivec'in huzuruna çıkıp onunla diğer tanrılar ve yaşadıklarınız hakkında konuşabilirsiniz.

Elder Scrolls efsanesinin bir ayağını daha bu şekilde bitirdik işte. Bu öylesine inanılmaz bir dünya ki, insan sürekli yeni genişleme paketleri çıkarsınlar istiyor. Oyun genişlemeye çok açık olduğundan umarım Bethesda bizi çok fazla bekletmeden yeni bir oyun daha çıkarır. O oyunun da sonunda yine aynı şeyleri yazacağım dan eminim :). ☺



ceksiniz. Kubbenin sağ tarafında ise iki kol bulunuyor. Buradaki kollardan biri ön kapıya, diğeri ise iç kapıyı kontrol ediyor. Burada kolular dokunmadan önce ses duymanız gerekiyor, sesi duyduğunuz anda sağ kola basın ve hemen kubbenin ön kapısına doğru koşun. İçeri girin ve ilerideki duvara yakın olan iş kapıya doğru gidin. Eğer yeterince hızlı olamaz ve iskalarsanız sesi tekrar beklemeli ve kapıları yeniden açmalısınız. Zamanlamanızın kötü olmasının en berbat yanı da her seferinde içe-rideki yaratıkla kışımak zorunda kalmanız.

4. Sonraki odada sağ tarafta bir kol göreveciksiz. Strength özelliğinizin 100 olduğundan emin olun ve kolu çekin. Odanın ortasında olacak platforma binin ve karşılıkla

Hitman 2

2.bölüm

Suikastçı arkadaşım Aziz'in müthiş yardımıyla Hitman 2 yazımızın ikinci bölümünü de hazırlayabildik. Artık hiçbir bölümde, hiçbir fani düşmanınızı durduramaz. Durdurmaya çalışırsa vuruverirsiniz alnının ortasından.

THE GRAVEYARD SHIFT

Amaçlar: Şifre kırma aygıtını yerleştirmek. Çıksi bulmak

Bölümde asansörde başlıyorsunuz. Çıkin, sağa dönün ve asansörün güneyine doğru ilerleyin. Buradaki kapının önünde durun ve kapının güneyinden batıya doğru hareket eden korumanın gitmesini bekleyin. Siz onu beklerken batıda bulunan odadan diğer bir koruma çıkacak ve size doğru gelecektir. Güneydeki koruma buradaki kapıdan geçince hareket edin ve kapıyı kapatın. Güneydeki koruma kuzeye doğru hareket etmeye başlayınca güneydoğuda bulunan sistemi kontrol odasına doğru gidin. Bu kapının kilidini açmanız gerekiyor. Havalandırma odasının anahtar kartını alın. Bu oda haritada kırmızı olarak görünüyor. Tekrar dışarı çıkin ve yine aynı korumanın güneye doğru gitmesini bekleyin. En güneyde duracak ve bir süre bekleyecektir. Tam bu sırada tekrar asansöre gidein ve haritanızı kontrol edin. Kuzeydeki koridorun güvenli olduğundan emin olun. Kuzeye doğru ilerleyerek kapıdan geçin ve devam edin. Sağda havalandırma odasını göreceksiniz.

Silahınızı çekip üzerinde "server cooler" yazan paneli vurmadan önce koridorlarda korumanın gitmesini bekleyin. Bu panel odanın kuzey duvarında bulunuyor. Birkaç saniye sonra ekranın sağ tarafta isının çok arttığını gösteren bir mesaj çıkacak ve sistem yönetici hızla servis odasına gelecektir. Eğer paneli vurmadan önce korumanın gitmesini beklediyseniz, yöneticiyi öldürmek için çok zamanınız olacaktır. Onun işini bitirdikten sonra masada bulunan bilgisayara şifre kırma aygıtını yerleştirin. Şimdi ofisten çıkışmanız gerekiyor. Güneybatıya doğru ilerleyerek dışarıdaki cam silme platformunun bulunduğu yere doğru gidin. Bunu yaparken korumalarla aranızda güvenli bir mesafe koymaya dikkat edin. Vardığınızda saklanın ve etraf temiz olunca silahınızla cam pencereyi kırın. Çıkan ses korumalar tarafından duyulacak ve korumalar alarma geçeceklərdir. Platformun üzerine atlayın ve vantilatör konsolunun arka-



sına çömelerek gidin. Mavi ampullerin bulunduğu yerden geçin. Burada bulunan iki korumanın hareketlerine dikkat ederek ilerleyin. Mavi ışıkların altına gizlenmek ve çömelerek ilerlemek size yardımcı olacaktır. Ampullerin bulunduğu yeri geçince cam silme platformunun sağ tarafına doğru ilerleyin. Sonra sola dönün. Bunları yaparken çok hızlı olun çünkü her an bir koruma sizin görebilir.

THE JACUZZI JOB

Amaçlar: Charlie Sidjan'ı öldürmek. Parayı çalmak. Heykeli çalmak

Parmaklılardan yukarı tırmanın ve güneydoğuya doğru ilerleyin. Çömelin ve çıkışlarını üzerinden merkez balkonun altına doğru ilerleyin. Balkona tırmanızdan önce korumanın gitmesini bekleyin. Çıktıktan sonra korumanın oturma odasından gitmesini bekleyin ve sağdaki odaya girin. Buradan gece görüş dürbünlerini alın. Tekrar çıkışlarının olduğu yere gidin ve doğuya doğru yürümeye devam edin. En doğuda bulunan odaya yaklaşığınızda durun. Dürbünle içeri baktığınızda içerisindeki sekreterin bilgisayarla oynadığını göreceksiniz. Koridorlarda korumanın etrafında olmadığı zaman sekreterin çıkışını bekleyin. Ofise girin ve diğer kapıdan dışarı çıkin. Önünüzde bulunan odaya girin. Burası sigorta odası. Sigortayı çıkartın ve gece görüşünüzü takın. Ofis boşken içeri girin. Tablonun arkasındaki kasayı açın ve içindeki

parayı alın. İşiniz bittikten sonra kasayı ve tabloyu kapatın. Doğudaki balkondan dışarı çıkin. Oturma odasına açılan kapıdan içeri girin. Etrafta korumaların olmadığından emin olun. Haritaya baktığınızda heykelin nerede olduğunu göreceksiniz. Heykeli aldıktan sonra balkondan tekrar geri dönün ve ofise gidin. Elektriklerin tekrar gelmesini ve ardından teknisyenlerin asansöre dönmesini bekleyin. Sonra tekrar sigorta odasına gidin ve bekleyin. Bu sırada koruma, sekreterle beraber bu bölgeye tekrar gelecektir. Korumanın gitmesini bekleyin ve koridor boşalınca dışarı çıkin. Batıdaki en son odaya (jacuzzi odasına) gidin. Gizlilik moduna geçin ve perdenin arkasında bekleyin. 3 tane güzel bayan jacuzzi odasının karşısında bulunan odaya gidip makyaj yapacaklar. Dışarı çıkin ve istedığınız yöntemle Charlie Sidjan'ı öldürün. İşiniz bittikten sonra çok hızlı hareket ederek asansöre gidin.

MURDER AT THE BAZAAR

Amaçlar: Teğmen Ahmed Zahir'i öldürmek. Haritaların yerini öğrenmek. Albay Mohammad Amin'i öldürmek. Albaydan anahtarları almak

Bu bölümde başlamadan önce susturuculu bir silah ve bıçak alın. İlk olarak teğmen karagahına gitmeniz gerekiyor. Yeterince hızlı hareket ederseniz, iki tane devriye orada olmayacağından emin olun. Arka kapının kilidini açın ve içeri girin.

Gizlilik moduna geçin ve sağa dönün. Biraz öncे girdiğiniz kapının solundaki merdivenleri arkına alana kadar devam edin. Yavaşça geri gelin, bu sırada gözünüz merdivenlerin en sonunda, sol tarafta olsun. Merdivenleri birbirine bağlayan direğe kadar yavaş yavaş ilerleyin. Eğer bunu doğru biçimde yaparsanız 2. katta bulunan teğmeni az da olsa görmüş ve fark edilmemiş olursunuz. Susturuculu silahlarınızdan birini alın ve teğmeni vurun. Hemen 2. kata kadar ilerleyin. Aman koşmayın, yoksa fark edilirsiniz. Aşağı katta bir koruma var. Ön kapıdaki iki koruma ise hala orada. Gizlilik moduna geçin ve üzerinde bira şişeleri bulunan küçük masaya doğru gidin. Pencerenin kenarına doğru yürüyün. Sonra tekrar merdivenlere yönelin. Şimdi arka kapıdaki 2. koruma içeri girecek ve diğer elemanla konuşmaya başlayacak. Aşağı inin, kapıdan geçin ve yürüyün. Unutmayın! Bunlar akıllı korumalar. Sizi takip etseler bile tehlike göstergesi kırmızı olmayacağındır. Şimdi pazara gitmemiz gerekiyor. Doğudan girin ve solunuzda bulunan standdaki kasaların arkasına saklanın. Gizlilik modunda ve elinizde bıçakla albayı bekleyin. Onu öldürüp kasaların arkasına sürükleşin.

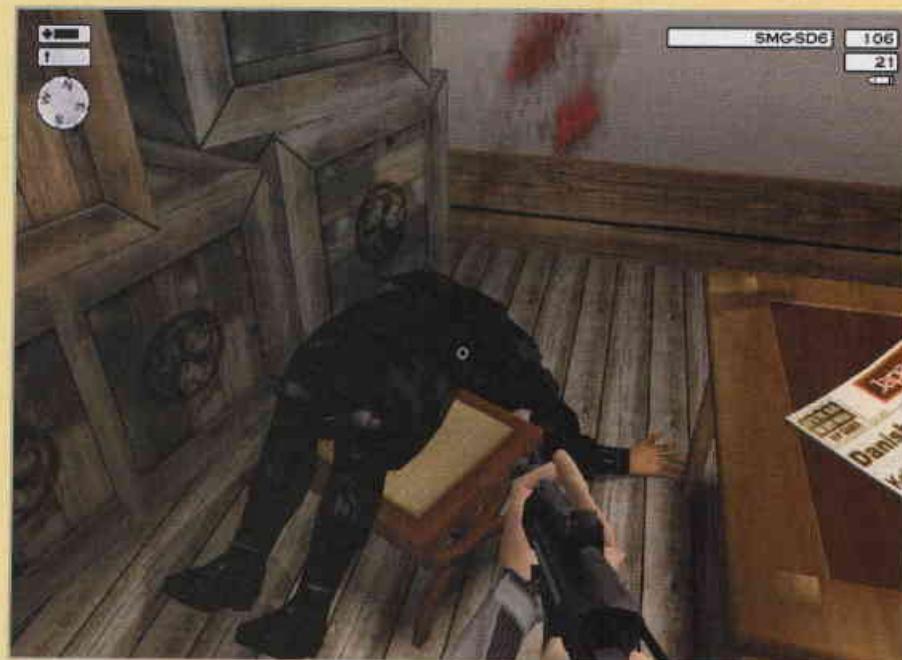
THE MOTORCADE INTERCEPTION

Amaçlar: Bağlıntı kurulacak ajanı bulmak. Silahları almak. Han'ı öldürmek. BM askerlerinin canını bağıışlamak.

Bu bölümde köylü kıyafeti içinde olursanız etrafta istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Harita ya bakın ve kuzeydoğuya doğru koşun. Köşede dönüp duran korumayı bekleyin ve doğru zamanda onu indirin. Haritaya baktığınızda camiye doğru giden iki koruma göreceksiniz. Korumaların elbiselerini almanın yollarından biri, elinizdeki silahı yere bırakarak korumaların fark etmesini sağlamaktır. Böylece onu haklar ve kıyafetini alabilirsiniz. Ama unutmayın, cesedi kimse göremeyeceği bir yere götürmeniz gerekiyor. Cesedi kuzeydoğu bulunan binanın arkasına saklayın. Çünkü buraya kimse gelmiyor. Ajanın yanına gidin ve silahlarınızı alın. Burada sonraki hedefin şehrin merkezinde olduğunu öğreniyorsunuz. Oraya giderken elinizde M195 olmamasına dikkat edin. Çünkü köylüler sizi gammazlayabilirler. Köylülerden ve korumlardan saklanarak ana yolun yanındaki merkez binaya gidin. Toprak yolun tam

karşısında "U" şeklinde bir duvar göreceksiniz. Bu duvar bir yığın sandığın bulunduğu kuzeydoğu yönüne bakıyor. Gidin ve arkasına saklanın. Konvoyun geçide ulaştığına dair mesajı aldıktan sonra duvarın karşısına gelene kadar geri gidin. Sandıkların soluna doğru gidince soldaki duvar ile sandıklar arasında ufak bir boşluk göreceksiniz. Burası sizin ateş alanınız. Karşınızda binanın duvarına doğru zoom yapın ve oradaki delikten nişan alın. Duvarın alt kısmı ile üst kısmının birleştiği yere hedef alın. İlk BM konvoyu geçtikten hemen sonra tetiğe basın. Hedefi hallettikten sonra güneydeki saklanma

koruma sizi görür. Bu yüzden merdivenlerin kenarında uygun zaman için bekleyin. Haritaya bakın. Şu anda en güneydeki merdivenlerdesiniz. Diğer odada batıya bakan bir istasyon koruması ve bu odanın içinde gezinen diğer bir koruma göreceksiniz. Ayrıca güneydeki kordonda bir koruma daha var. Bu korumanın doğuya doğru gitmesini ve odadaki korumanın da kuzeye doğru gitmesini bekleyin. Odaya girin ve sandıkların arkasına saklanın. Kanalization borusunun içine düşün. Burada yapmanız gereken duvardan uzak durmak. İki seçenekiniz var. Saat yönünde veya tersi yönde hareket



yerinize gidin. Camiden geçin ve doğuda bulunan çıkış noktasına (duvardaki deliğe) gidin.

TUNNEL RAT

Amaçlar: Merkeze ulaşmak. Yussef Hussein'i öldürmek. Kargoyu yüzeye taşımak. Bu bölüm kolay görünüyor ama çok vakit alıyor. Batıya doğru gidin. Kumlu bölgeye vardığınızda güneye gidin. Buradaki duvarın köşesine geldiğinizde haritanızı kontrol edin. Oradan geçen iki nöbetçi göreceksiniz. Birı batıya diğeri kuzeye doğru hareket ediyor. Amacınız güneyde bulunan ve yeraltına inen kayalık yere gitmek. Biraz gürültü çıkararak girişteki korumanın dikkatini çekin. Yuvarlak kayanın etrafından dolaşın ve metal kapının kilidini açın. Merdivenlerden aşağı inin. Eğer hızla içeri dalırsanız buradaki

etmek. Boğulmamaya ve görünmemeye dikkat edin. Jeneratörün bulunduğu yerin kuzeyinde ufak bir merdivene ulaşacaksınız. Burada dikkatli olun. Çünkü kuzeybatıda üç, jeneratörün yanında da bir koruma var.

Merdivenden çıktıktan sonra gizlilik moduna geçin ve sandıkların arkasına saklanın. Jeneratöre doğru ilerleyin. Buradaki korumayı unutmayın. Sağında baktığında jeneratör kontrolüne hızla gidin. Sağdaki duvarın hemen yanından geçin. Jeneratöre ulaşınca yapmanız gereken onu kapatmak. Sonra doğuya doğru gidin. Karanlıkta etraftaki ışıkların parlamlarından yararlanabilirsiniz. Dolambaçlı tüneli geçin ve korumaların odasına girin. Sağa dönün ve "kıyafetleri değiştir" mesajı çıkana kadar yürüyün. Elbiseleri giyin. Birkaç adım son-

ra silahlar karşısına çıkacak. Bunları da alın. Bu sırada ışıklar gelecek ama siz artık korumanız! Dolambaçı tünelin tam karşısındaki girişe gidin ve bekleyin. Haritaya baktığınızda kuzeydoğu bölümünde bir korumanın bir köylüye işkence yaptığını göreceksiniz. Zaman zaman diğer bir koruma olaya katılıyor ve bir diğeri de koridorda turluyor. İki korumanın da dairesel odaya açılan kapıdan uzaklaştığını görünce odaya dalın. Karşı odadaki koruma sizi duymaz. Kapıyı kapatmayı unutmayın. Gizlilik modunda dairesel odanın güneyindeki kapıya yönelin. Eğer ses duymazsanız hedefiniz size arkasını dönmüş demektir. Yaklaşın ve işini bitirin. Odadan dışarı çıkin ve masanın üstündeki

inin ve kargonun arkasına gidip çömelin. Korumalar asansörün kendi kendine gittiğini zannedecekler. Asansörden çıkin. Bölümü geçmek için dışarıdaki iki korumayı da öldürmeniz gerekiyor.

TEMPLE CITY AMBUSH

Amaçlar: Ajanla bağlantıya geçmek (1. bağlantından sonra) Agent Smith'le buluşmak. Ajanın canlı kalmasını sağlamak (2. bağlantından sonra) İki suikastçıyı öldürmek ve cesetlerinin fotoğrafını çekmek. Fotoğrafları Ajana geri götürmek

Ajanla buluşacağınız noktaya gidin. Size ajan Smith'i nerede bulacağınızı söyleyecektir. Yeni

rün. Hemen fotoğrafı çekin ve ajan Smith'le buluşacağınız noktaya gidin. Mor turbanlı elemanna dikkat edin. Sizi izlerse ona alırmayın ama elinizde silah olmasın. Fotoğrafları Smith'e verince gizli tünelin anahtarını alacaksınız. Çıkışa gidin ve bölümün bitirin.

THE DEATH OF HANNELORE

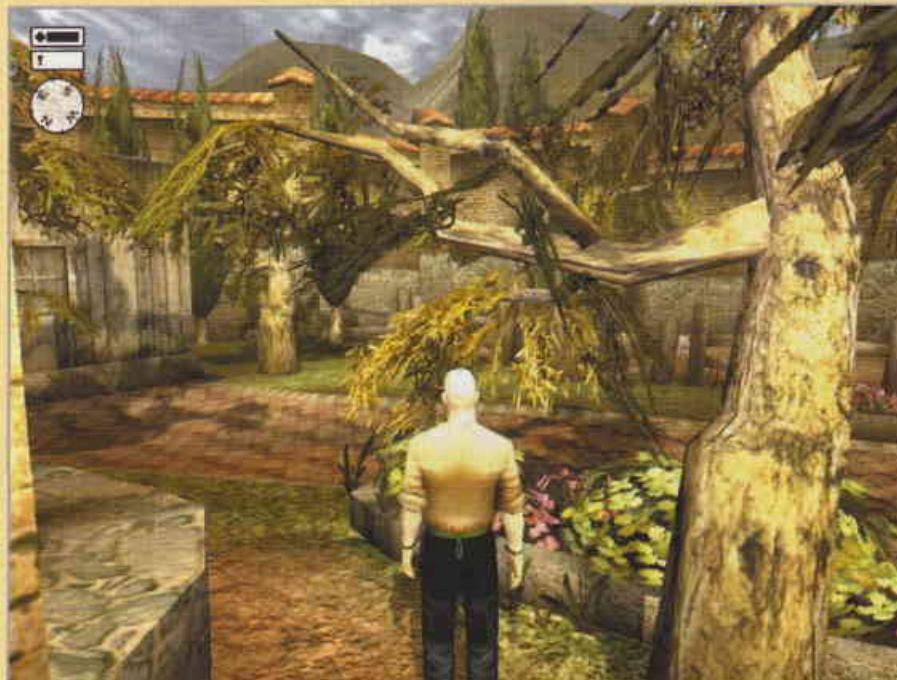
Amaçlar: Gizli yere açılan kapının anahtarını almak. Dr. Von Kamprad'ı öldürmek. Dr. Von Kamprad'ın cesedini saklamak. Hiçbir sivilin ölmemesi

Size doğru gelen korumanın sola dönmesini bekleyin. Sahilin diğer tarafında bulunan helikopter pistine doğru koşun. Burada denize bakan bir kanalizasyon girişi göreceksiniz. Buradan gerek haritada görünen merdivene gidin. Odaya girdiğinizde ana boruya bağlanan dört boru ve sağdaki köşede gizli bir giriş göreceksiniz. Merdivenin sonuna kadar ilerleyin. Haritadan çıkışınızı yerde kimsenin olmadığını kontrol edin. Diğer amacınız ise kuzeydoğu'daki hasta elbiselerinin bulunduğu yere gitmek. Doğudaki bütün odaları kontrol edin. Dışarı çıkin ve odalardan birinin içinden doğuya doğru gidin. Şimdi kimse sizi görmeden kapılardan geçerek kuzeye ilerleyin. Buradaki elbiseleri alın ve odadan çıkin. Güneydoğuya gidin ve buradaki odaya girip bekleyin. Burada bir devriye var. Uzaklaştığı zaman ajanların odasına girin. Kapıyi kapatın ve sol tarafınızda duvarda bulunan anahtarını alın. Kuzeydoğuda duvarında bulunan kutulardan zehiri alın. Çıkarken nöbetçiye dikkat edin. Merdivenlerden 2. kata çıkin. Dr. Von Kamprad'ın ofisine girmeden önce haritanızı kontrol edin. Bir hasta sürekli odasından çıkip doktorun yanına geliyor. Bu hasta gittikten sonra doktorla konuşmaya başlayın. Masadan uzaklaşınca içkisine zehir koyun ve bekleyin. Cesedi güneydeki kapıdan dışarı çıkarın. Dairesel salona vardığınızda batıya, saklanma yerine doğru gidin. Cesedi sakladıkten sonra gizli tünele tekrar dönün. Çıkışa gitmeden önce nöbetçilere dikkat edin. Sürat teknnesine giderek bölümün bitirin.

TERMINAL HOSPITALITY

Amaçlar: Kabile liderini öldürmek. Adadan kaçmak.

Önünüzdeki kayaların arkasına saklanın. Yatta ki nöbetçinin size bakmadığından emin olun.



ığneyi alın. Gizlilik modunda çıkış kapısına gidin fakat açmayın. İki korumanın da uzaklaştığını gördüğünüzde dışarı çıkin ve kapıyı kapatın. Kuzeydoğu girişindeki koruma odasına gidin. Etraf temiz olunca kanalizasyon borusunu kullanarak işkence edilen köylünün yanından geçerek kuzeye doğru ilerleyin veya sadece korumalardan uzak durun. Eğer korumalara çok yakın olduğunuzu düşünüyorsanız kanalizasyon borusuna girin ve biraz uzaklaşın. Üç tane koruma olan kuzeybatı bölümünde doğu gidin. Sandıkların çevresinden ilerleyin. Kuzeybatı'daki odaya girin. Asansöre binerek zemin kata

buluşma noktasına gidin. Elınızı kolunuzu sallayarak hareket edebilirsiniz. Bu noktaya vardığınızda ajan size mevcut durumu anlatacaktır. Haritadan suikastçilerin yerini bulun. Biri sürekli hareket ediyor diğeri ise bir keskin nişancı. İlk önce keskin nişancı halletmeniz gerekiyor. Onun bulunduğu binaya gidin ve 2. kata çıkin.

Gizlilik modunda arkasından yaklaşarak öldürün. Bunu yaparken kimsenin görmemesine dikkat edin. Alt kata inin ve diğer suikastçıdan uzak, güvenli bir yerde bekleyin. Mavi turbanlı korumaya dikkat edin. Etraf güvenli olduğunda susturuculu silahınızı çıkarın ve onu da öldür-



Ayrıca sandıkların üzerindeki nöbetçiye de dikkat etmeniz gerekiyor. Arkasını döndüğünde sandıklara doğru yürüyen ve saklanın. Sandıkların önündeki nöbetçi doğuya yürümeye başlayınca batıdaki yokuşa doğru gidin. Merdivenlerin karşısındaki nöbetçinin sizi görmediğinden emin olun. En batıdaki tapınağa doğru ilerleyin. Burada iki nöbetçi var ama sadece biri devriye geziyor. Tapınağın arkasına gitmesini bekleyin. Elbiseleri değiştirin. Hastanenin kuzeybatı köşesine gidin. Bir kapı göreceksiniz. Dönen merdivenlerden 2. kata çıkışın. Ajanların odasına gidin ve dışında, güneybatı köşesinde bekleyin. İçerde bir hemşire var. Dışarı çıkışın kapının kilidini açın. İçeri girip gece görüş durbünlerini ve anahtarları alın. Sonra diğer odaya girin. Kapıdan geçip sağa dönün ve merdivenlere doğru ilerleyin. Sonra tekrar kuzeybatı köşesine gidin. Dönen merdivenlerden 1. veta 2. kata inin. Zemin katta bulunan asansör yeni hedefimiz. Zemine inince sola dönün güneydoğuodaklı odaya gidin. Kapının kilidini açın ve içerisindeki neşteri alın. Dışarı çıkışın ve en güneydeki odaya gidin. Jeneratörü kapatıp gece görüşlerinizi takın. Şimdi ameliyat masasında yatan kel adamı bulmalısınız. Bulduğunuz yerde biraz bekleyin, iki nöbetçi dışarı çıkacaktır. Oda temizlenince içeri girin ve işini bitirin. Odadan çıkışın ve batıdaki merdivenlere gidin. Dıpteki odadan dışarı çıkışın.

ST. PETERSBURG REVİSİTED

Amaçlar: Sergei Zavorotko'yu öldürmek. Metro'ya kaçmak

137 no.lu dolapta işinize yarar bir şey yok, baksanız da olur. Caddeye çıkışın ve Puşkin binasına doğru ilerleyin. Bu binanın 2. katında bulmanız gereken iki tane pencere var. Biri nehre, biri de güneydoğuya bakıyor. Saklanacak bir yer bulup durbünle pencerelerin nerede olduğunu

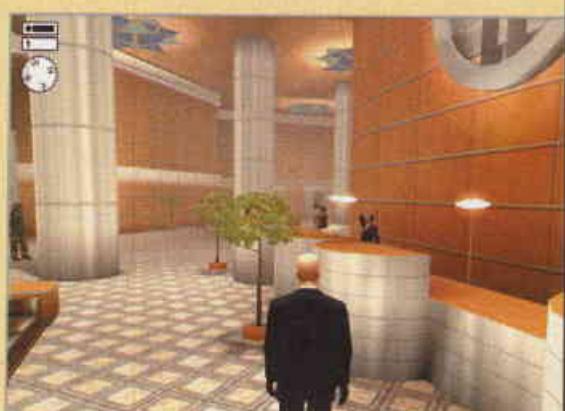
bulun. Bir tur atıp tekrar binaya girin. Ana kapıdan girip yukarı çıkm. Eğer keskin nişancı güneydeki odadaya gizlilik modunda arkasından yaklaşın. Öldürmek için teli kullanın. Elbiseleri ve silahları alın. Tekrar caddeye çıkışın ve en yakın kanalizasyon deligine girin. Metro'a ilan kapıya ulaşmak için doğuya gidin. İçeri girmeden haritayı kontrol edin. İki nöbetçi ve iki sivil göreceksiniz. Nöbetçiler batıya giderken siz de kapıdan girip merdivenlerden çıkışınız. Sağa dönüp merdivenlerden aşağı inerek ve bölümü bitireceksiniz.

THE GONTRANNO SANTUARY - REDEMPTION AT GONTRANNO

Amaçlar: Sergei Zavorotko'nun bütün korumalarını öldürmek. Vittorio'yu korumak

Güneydoğudaki sütunun arkasına saklanın. Yavaş hareket eden korumanın arkasından gizlice takip edin. Doğudaki kapılara ulaşın ve kapının diğer tarafındaki koruma gidince içeri girin. Aynı hızla kapıyı kapatın. Sağa dönün ve koşun. Şimdi bahçedesiniz. Merdivenlerin altında bir koruma var. Size doğru gelecek ve geri dönecektir. Gizlilik modunda arkasından takip edin. İşini bitirdikten sonra cesedi saklayın ve elbiseleri giyin. Hangarın kapısını açın ve merdivenlerde durun. Kuzeydoğudaki yıkıntılar nişan alın. Ağaçların arkasında bir keskin nişancı var. Tatar yay ile işini bitirin. Büyük bahçeye açılan kapıda bekleyen nöbetçinin arkasını dönmeyi bekleyin. Oradaki yiğinin arkasına saklanın. Kapıda adamı öldürün. Haritaya bakın ve susturuculu silahınızla dışında dolaşan korumayı öldürün. Sütunun arkasına saklanın. Diğer koruma cesedi görüp yanına gelecektir. Onun da işini bitirin. Bahçeye tekrar gidin. Yıkıntı ile kulübenin arasında bulunan kapıya doğru gidin. Burada sorun çıkartmayan bir koruma var. Onu halledin ve kuzeydoğudaki odadan kilisenin anahtarlarını alın. Tekrar bahçeye çıkışın ve sağa dönün. Kulübenin kuzeyinde gizli bir kapı var. İçeri girin ve yürümeye devam edin. Gizlilik modunda merdivenlerden çıkışın. Sağdaki kapıya gidin. Sol tarafına gidip kapıyı açın. Bir koruma göreceksiniz. Yavaşça yaklaşın ve kafasından vurun. Sola dönün ve dışarıdaki korumalara dikkat ederek kapıyı açın. İkisinin de işini halledin. Aşağı inin. Bitişik iki kapı göreceksiniz. Soldakinden gidin ve buradaki korumanın da işini bitirin. Susturuculu silahınızı

alın ve güneydeki korumayı öldürün. Batıdaki kapıya doğru gidin. Açıracak korumayı öldürün. Merdivenlerden yukarı çıkm ve soldaki kapayı açın. Arkası dönük korumayı kafasından vurun ve uzun menzilli silahı alın. Buradaki küçük merdivenlere bir adım atın. Karşındaki keskin nişancının kafasını nişan alın. İşini bitirin ve çıkışın. Diğer kapıya yavaşça gidin. Kuzeydoğudaki sütunun arkasında bir keskin nişancı var. Sadece kafasını görmenz yeterli. Onu da işini bitirdikten sonra dışarı çıkm ve merdivenlerin solundaki kapıdan tekrar girin. Şimdi kılıscede öldürmeniz gereken sadece 6 koruma var.



Dört tane doğuda, bir tanede güneyde size bakan koruma var. Hepsi öldükten sonra güneydeki dairesel yoldan çıkışa doğru ilerleyin. Kılıscenin batısındaki sütunun arkasında bir koruma var. Bu oyunda öldüreceğini son adam. Sonra Vittoro ile konuşmaya başlayacaksınız. Konuşma bitikten sonra aşağı inin ve günah çırpması yapılmasına girin. Güneybatıya baktığınızda renkli camdan yapılmış bir kalp görecesiniz. Cam panele ateş edin ve oyunu bitirin. ☺

hilekar

“ Şu anda elinde tutmuş olduğunuz Level Hilekar sayfası şarbon kâğıdına basılmıştır. Şarbon şeyi, solunum enfeksiyonlarına yol açmakla kalmayıp, bir de boyun kırmaktadır.”

Prf. Mrf. Doç. Dr. Satılık Araba

“ Öhhö, öhhöhöhö! Evladım, hile yapmayın. Hile yapmazsanız beş vakte kadar kafanızı Sayısal Loto düşecektir. Öhhögğ!”

Ak Sakallı Dede

RollerCoaster Tycoon 2

Ziyaretçilerin ismi yerine aşağıdaki isimlerden herhangi birini girin.

İsim	Sonuç
Chris Sawyer	Roller Coaster'a binenlerin fotoğrafını çeker.
John Mace	Çitte fiyat.
Damon Hill	Go-Kart sürücülerini diğerlerine oranla iki kat daha hızlı gider.
Mr. Bean	Go-Kart sürücülerini diğerlerine oranla iki kat daha yavaş gider.
Katie Brayshaw	Dalgalar.
Melanie Warn	Ziyaretçiler mutlu olur ve parkta kalır.
Simon Foster	-
John Wardley	-



Battery Check

Oyun sırasında aşağıdaki kodları yazın.

Kod Sonuç

Hhkim Uçma modu.

Hhzonderlanden Düşman yok.

Hhzonderhanden Tüm makineleri aktif hale getirir.

Hhstroom Tam enerji.

Hhsupbat Tüm super piller.

Hhvolgende Diğer böldümec geçersiniz.

Hhplusean Ekstradan bir hak verir.

Hhsterf Kendinizi öldürürsiniz.

(Durun yapmayın! Siz kendinizsiniz!)

Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

Oyunu +set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1 parametrelerini kullanarak açın (kısayol icon'una sağ tıklayarak, aşağıdaki parametreleri belirtilen yolun sonuna yazın. Mesela; C:\mohgame\moh_spearhead.exe +set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1). Daha sonra oyun içerisinde 'é' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
dog	God mod.
fullheal	Tam sağlık.
wuss	Tüm silahlar ve cephaneleri.
noclip	Sevimsiz Hayalet Casper mod'u (duvarlardan gebebilirsiniz)
Notarget	Görünmezlik.
tele x y z	x, y ve z yerine yazdığınız koordinatlara ışınlanırsınız.
coord	O anki konumunu gösterir.
listinventory	Edavat-alet listesi.
kill	İntihar.
gameversion	Oyunun versiyonunu gösterir.
toggle cg_3rd_person	Üçüncü kişi görüşüne geçiş yapar.
maplist	Haritaları listeler.
map [harita ismi]	İstediğiniz haritaya gidersiniz (harita isimleri aşağıdaki listede).
giveweapon weapons/ "weapon_name".tik	İstediğiniz silahı alırsınız (aşağıdaki listede...)

Silah listesi:

colt45	silencedpistol
webley_revolver	nagant_revolver
sten	springfield
thompsonmsg	ppsh_smg
bar	enfield
g43	mp44
kar98	kar98sniper
mosin_nagant_rifle	svt_rifle
p38	m2frag_grenade
steilhandgranate	nebelhandgranate
mills_grenade	russian_l1_grenade
rdg_1_smoke_grenade	m18_smoke_grenade
bazooka	panzerschreck
shotgun	mg42carryable

Harita isimleri:

t1l1, t1l2, t1l3 / t2l1, t2l2, t2l3, t2l4 / l3l1, l2l2, m1l1, m1l2a, m1l2b, m1l3a, m1l3b, m1l3c / m2l1, m2l2a, m2l2b, m2l2c, m2l3 / m3l1a, m3l1b, m3l2, m3l3 / m4l0, m4l1, m4l2, m4l3 / m5l1a, m5l1b, m5l2a, m5l2b, m5l3 / m6l1a, m6l1b, m6l1c, m6l2a, m6l2b, m6l3a, m6l3b, m6l3c, m6l3d, m6l3e

Age of Mythology

Oyun sırasında Enter'a basarak aşağıdaki kodları girin ve sonuçlarına katlanın (himm).

Kod	Sonuç
GOATUNHEIM	Güç.
WUV WOO	Uçan pembe su ayıları.
I WANT THE MONKEYS!!!!	Maymunlar cehennemi.
CONSIDER THE INTERNET	Yavaş birimler.
ISIS HEAR MY PLEA	Ufak bir ordu.
O CANADA	Lazer aysisi.
SET ASCENDANT	Tüm hayvanlar tersine döner.
WRATH OF THE GODS	Yeni Tanrı güçleri verir.
PANDORAS BOX	Yeni Tanrı güçleri...
THRILL OF VICTORY	Senaryoyu kazanırsınız.
IN DARKEST NIGHT	Gece.
UNCERTAINTY AND DOUBT	Gizli harita.
LAY OF THE LAND	Ters harita.
ATM OF EREBUS	+1000 altın.
TROJAN HORSE FOR SALE	+1000 odun.
JUNK FOOD NIGHT	+1000 yiyecek.
L33T SUPA H4X0R	Hızlı inşaat.
RED TIDE	Su kırmızı olur.
BAWK BAWK BOOM	Tavuk-Meteor gücü verir.
CHANNEL SURFING	Diğer senaryoya geçmenizi sağlar.
FEAR THE FORAGE	-
DIVINE INTERVENTION	-
MOUNT OLYMPUS	-



O.R.B.

Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Daha sonra yeniden Enter'a basarak kod'u aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
\$GOD ON	God mod.
\$GOD OFF	God mod'u kapatır.
\$GET TECH	Tüm teknoloji kaynakları.
\$WIN	Görevi kazanırsınız.
\$WEAKEN ENEMY	Gemi kalkanı.
\$SU # #	yazdığınız sayı kadar birim desteği verir.

**Iron Storm**

Oyun esnasında ESC'ye basarak menü'ye gelin. Daha sonra aşağıdaki kod'lari yazın, ama Diderin bazen bazı kod'lari bu yazının sağ tarafına koyuyor. "Aha, aşağıda" diyorum, sağda sola çikiyor. Okuyucuya karşı mahcup oluyorum. Fırkk...

Kod	Sonuç
latounga	Tam sağlık.
Blindax	Cephaneyi doldurur.

**Ghost Recon: Island Thunder**

Enter'a basarak aşağıdaki kod'lari girin. Konsoldan çıkmak içinse ESC'ye basın.

Kod	Sonuç
refill	Cephaneyi yeniler.
autowin	Görevi kazanırsınız.
ammo	Sınırsız cephane.
teamshadow	Takımınız için görünmezlik.
loc	O anki yolu gösterir.
toggleai	

**James Bond 007: NightFire**

1. Normal versiyon...

Hile mod'unu aktif hale getirmek için `...\\Nightfire\\Bond` dizininde `autoexec.cfg` adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit'leme programıyla açın ve en alta;

sv_cheats 1
console 1

... Satırlarını ekleyin. Daha sonra oyun sırasındaken `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin. Bu kod'lar oyunun bazı versiyonlarında sorun çıkartabilir. Eğer sorun çıkarسا oyunu yeniden başlatın.

Kod	Sonuç
god	God mod.
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçma mod'u.
map X	X yerine yazdığınız bölümde gidersiniz.

2. Demo versiyon...

Hile mod'unu aktif hale getirmek için `...\\Nightfire\\Demo\\Bond` dizininde `autoexec.cfg` adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit'leme programıyla açın ve tam versiyon hilesinde olduğu gibi en alta;

sv_cheats 1
console 1

... Satırlarını ekleyin. Bu işlemden sonra `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
god	God mod.
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçma mod'u.
map	Bölüm seçme.

Harita isimleri (yalnızca demo versiyonu için):

map m3_japan01
map m3_japan02
map m3_japan03
map m3_japan04

**Hearts of Iron**

Oyun sırasında F12'ye basarak konsolu açın ve kod'lari girin.

Kod	Sonuç
coal	Kömür.
steel	Çelik.
rubber	Lastik.
oil	Yağ
manpower	Adam.

**ODT Escape: Or Die Trying**

Aşağıdaki kod'lari doğru girdiğiniz zaman bir ses duyacaksınız.

Bu kod'lari ana menü'de girin...

Kod	Sonuç
LACRIMOSA	Yeni bir oyun başlattıktan ve oynamak için bir karakter seçtiğinden sonra, istediğiniz bölümde gitmenizi sağlayan bir menü açılır. Seçilebilir karakterlere Sophia'yı ekler.
SOPHIA	Seçilebilir karakterlere Karma'yı ekler.
KARMA	Seçilebilir karakterlere Karma'yı ekler.

Bu kod'lari ise oyun 'Pause' durumundayken ESC'ye basarak girin...

Kod	Sonuç
XUL	Tam enerji (kırmızı bar).
BOZ	Tam mana (peribar).
JBB	Tüm silahlara tam kapasite verir.
MATH	Silahların gücünü artırır.
GRABO	Zırh, silah ve ruhu geliştirir.
MUMU	Yetenek maksimuma çıkar.
RIK	Tüm büyülerini alırsınız.
VINCE	Her büyüğe bir yıldız ekler.
CACHOU	Enerji, mana, yetenek, silahlar ve diğer her şey tamamlanır.



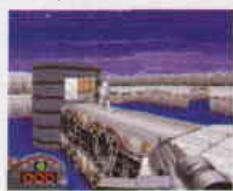


Dark Forces

1. Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin. Eğer oyun sırasında değilseniz bu kodlar geçersiz sayılacaktır (yok be). Ayrıca bu hile her versiyonda çalışmamıştır.

PC versiyonu...

Kod	Sonuç
LACDS	Süper harita mod'u.
LADATA	Bulundığınız yerin koordinatlarını gösterir.
LAIMLAME	Dayanıklılık.
LANTFH	İşinlanma.
LAPOGO	Süper ziplama.
LAPOSTAL	Tüm silahlar, sağlık, kalkan ve cephe.
LARANDY	Silahınızı şarj eder.
LAREDLITE	Tüm düşmanları dondurur.
LASKIP	Diğer bölgüme geçer.
LAUNLOCK	Tüm item'ları açar.
LABUG	-
2. Macintosh versiyonu...	
Kod	Sonuç
LAOZ	Dorothy mod'u.
LATERMINATE	Dayanıklılık, sınırsız cephe ve sınırsız silah şarjı.
LABRADY	Tam cephe.



FIFA 2003

Notepad veya benzeri bir text edit programıyla `soccer.ini` dosyasını açın ve belirtilen hileler için aşağıdaki kodları girin. Daha sonra dosyayı kaydederek oyunu normal bir şekilde çalıştırın.

Otomatik marca: AUTO_TACKLING=1

Birebir oyun mod'u: ONE_ON_ONE=1

Oyunu bir pencerede çalıştırır: WINDOWED=1

Kaleciler çok daha iyi olur: ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1

Denk takım istatistikleri: CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1

Agresif markajı aktif hale getirir:

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1

Pratik mod'unu açar: PRACTICE_MODE=1



Zanzarah (Item hilesi)

1. Oyunun Kisayol'una -console parametresi ekleyin ve oyunu çalıştırın ('C:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console' gibi...). Daha sonra oyun sırasında F11'e basın ve 'item x' yazın. Burada x bilinmedi yerine 0'dan 73'e kadar bir bilinen girin (item crystal gibi). Peki bu item'lar neler? İşte bunlar...

- 0 - Small Health
 - 1 - Med Health
 - 2 - Large Health
 - 3 - Healing Leaf
 - 4 - 1 Fairy Coin
 - 5 - Test Amulet
 - 6 - Crystal
 - 7 - Medicine
 - 8 - Fairy Horn
 - 9 - Amulet of Experience
 - 10 - Cover Leaf
 - 11 - Test Amulet
 - 12 - Reserved Magic Card
 - 13 - Golden Carrot
 - 14 - Reserved Magic Card
 - 15 - Aecean Conch
 - 16 - Pixie Bag
 - 17 - Silver Sphere
 - 18 - Golden Sphere
 - 19 - Crystal Sphere
 - 20 - Garlic Atomizer
 - 21 - Catacomb Key
 - 22 - Heavy Iron Key
 - 23 - Key of the guardian of Pixies
 - 24 - Rufus House Key
 - 25 - Key to Dwarf Factory
 - 26 - Quilin's Staff Of Rule
 - 27 - Key to the Town Hall
 - 28 - Rune of return
 - 29 - Rune of the Fairy Garden
 - 30 - Rune of Tiralin
 - 31 - Run of Dunmore
 - 32 - Rune of Dwarf Tower
 - 33 - Rune of the Cave World
 - 34 - Rune of the Ice World
 - 35 - Rune of the Realm of Clouds
 - 36 - Rune of the Shadow Realm
 - 37 - Rune of the Cottage Rune
 - 38 - Forest Rune II
 - 39 - Swamp Rune II
 - 40 - Mountain Rune II
 - 41 - Cave Rune II
 - 42 - Sky Rune II
 - 43 - Dark Rune II
 - 44 - Fairy Corel of Air
 - 45 - Fairy Corel of Earth
 - 46 - Fairy Corel of Fire
 - 47 - Fairy Corel of Nature
 - 48 - Fairy Corel of PSI Magic
 - 49 - Reserved Magic Card
 - 50 - Reserved Magic Card
 - 51 - Evolutionary Magic of Air
 - 52 - Evolutionary Magic of Fire
 - 53 - Evolutionary Magic of Nature
 - 54 - Elemental Key of Fire
 - 55 - Elemental Key of Air
 - 56 - Elemental Key of Nature
 - 57 - Elemental Key of Earth
 - 58 - Book of Fairies
 - 59 - Fairy Bag
 - 60 - Mana Potion
 - 61 - Moulding Magic
 - 62 - Map of the Fairy Garden
 - 63 - Map of the Enchanted Forest
 - 64 - Map of the Mountain World
 - 65 - Map of the Dark Swamp
 - 66 - Map of the Shadow Realm
 - 67 - Map of the Realm Of Clouds
 - 68 - Reserved Magic Card
 - 69 - Reserved Magic Card
 - 70 - Tools of the Dwarfs
 - 71 - Red Bone Key
 - 72 - Green Bone Key
 - 73 - Blue Bone Key
2. Kisayol'a `-duelstart` parametresini eklerseniz, oyunu Duel mod'da oynayabilirsiniz.



Muscle Car 2: American Spirit

Oyun esnasında Tab tuşuna basın ve aşağıdaki kodlardan birini yazın. Daha sonra yeniden Tab'a basarak hileyi uygulayın.

Kod	Sonuç
UNOCOP	Polis arabası.
UNOCASH	10.000 Dolar kazanırsınız.
UNOSPEED	Hızlanırsınız.



CheatStation

İşte size en yeni oyunların en lezzetli hileleri. Soğumadan tüketiniz ki vitaminleri kaçmasın.

Not: bu ay GTA: Vice City' nin bütün kodlarını vermek istedığımızdan dolayı diğer oyunlar birazlık az oldu. Bu durum önlümdeki ay şekil yapılarak telafi edilecektir.

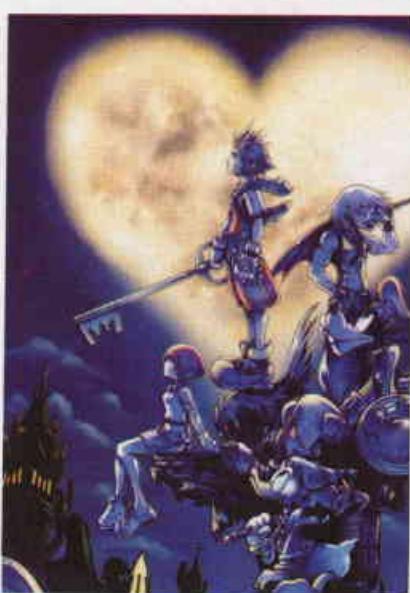
Stuntman (PS2)

Tüm oyular, arabalar ve oyuncaklar: "New Game" menüsünde "Bind!" yazın, Son karakter büyük harf "I" olacak. PAL versiyon için de "BiNdErS" yazılabilirsiniz.
Tüm oyuncaklar: "MeFI", PAL için "Turnips"
Filmografi bölümü: "feIIA" (Üç ve dördüncü karakterler küçük harf "L", PAL için "BonNeTT")
Tüm arabalar: "spiDER", PAL için "Sez4Jnr"



Kingdom Hearts (PS2)

Değişik oyun sonu: cyunu lüm anahtar delikleri, 99 dalmaçyalı ve Hades Cup ile tamamlayın



Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

Sılah 1: oyun esnasında **R1,R2,L1,R2,←,↓,↑,←,↑ ve →** yapın.
Kodu doğru girerseniz bir onay tonu duyacaksınız.
Sılah 2: oyun esnasında **R1,R2,L1,R2,←,↓,→,↑,← ve ↓** yapın.
Sılah 3: **R1,R2,L1,R2,←,↓,→,↑,← ve ↓** (3)
Sağlık: **R1,R2,L1,●,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑**
Koruma: **R1,R2,L1,✗,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑**
Aranma seviyesini yükseltme: **R1(2),●,R2,→,←,→,←,→,←**
Aranma seviyesini düşürme: **R1(2),●,R2,↑,↓,↑,↓,↑,↓**
Bloodring Banger 1: **↑,→(2)L1,→,↑,■,L2**
Bloodring Banger 2: **↓,R1,●,L2(2),✗,R1,L1,←(2)**
Caddy: **●,L1,↑,R1,L2,✗,R1,L1,●,✗**
Hotring Racer 1: **●,R2,→,L1,L2,✗(2),■,R1**
Hotring Racer 2: **R2,L1,●,→,L1,R1,→,↑,●,R2**
Love Fist Limousine: **R2,↑,L2,→(2),R1,L1,●,→**
Rhino tank: **●(2),L1,●(3),L1,L2,R1,▲,●,▲**
Romero's Hearse: aşağı, **R2,↓,R1,L2,→,R1,L1,→,→**
Sabre Turbo: **→,L2,↓,L2(2),✗,R1,L1,●,→**
Trashmaster: **●,R1,●,R1,→(2),R1,L1,●,→**
Agresif trafik: **R2,●,R1,L2,→,R1,L1,R2,L2**
Pembe trafik: **●,L1,↓,L2,→,✗,R1,L1,→,●** veya **✗**
Siyah trafik: **●,L2,↑,R1,→,✗,R1,L1,→,●**
Aracınızın son hızını artırma: **→,R1,↑,L2(2),→,R1,L1,R1(2)**
Dodo araba (uçma): **→,R2,●,R1,L2,↓,L1,R1**. Hızlanıp analog kolu geri çekerek uçabilirsiniz. Bu kod ağıkken helikopteri düzgün uçuramazsınız.
Uçan botlar: **R2,●,↑,L1,→,R1,→,↑,■,▲**
Suda yüzen arabalar: **→,R2,●,R1,L2,■,R1, R2**
Teklerlik boyutunu değiştirme: **R1,✗,▲,→,R2,■,↑,↓,■**
Bu kod ağıkken Caddy, Baggage Carrier, Rancher, SUV ve Bobcat gibi araçlar hızlanacaktır. Kodun elkinsinden kurtulmak için makineyi kapalı bırakın.
Arabaları yok etme: **R2,L2,R1,L1,L2,R2,■,▲,●,▲,L2,L1**

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şyledir:

- 1- Kodları bulunduğu alana girin ve yanın oyun adı yazın.
- 2- Yazdığınız oyunu girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
- 3- Bu kodlardan istediğinizlerini işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceki kayıtlı olan oyunları örmek alabilirsiniz. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodları

çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uyumlu olabilir.

Red Faction II (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE82B45ABCC5E5EA
Tüm hileler açık:
D130EDD2BDA9C84
D130EDDEBDA9C84
D130EDDABDA9C84
Galeri 1 açık:
D130EC9EBAE9D85
D130EC9ABEAE9D85
D130ECAGBEAE9D85
D130ECA2BEAE9D85
D130ECAEBAE9D85

D130ECAABEAE9D85
D130ECB6BEAE9D85
D130ECB2BEAE9D85
D130ECBEBAE9D85
D130ECBAEAE9D85
D130EC46BEAE9D85
D130EC42BEAE9D85
D130EC4EBAE9D85
D130EC4ABEAE9D85
D130EC56BEAE9D85
D130EC52BEAE9D85
D130EC5EBAE9D85
D130EC5AEBEAE9D85
D130EC66BEAE9D85
D130EC62BEAE9D85
D130EC6EBAE9D85
D130EC6AEBEAE9D85
D130EC76BEAE9D85
D130EC72BEAE9D85
D130EC7EBAE9D85

Max HP:
FEBFDA14BCA99B82
Sınırsız MP:
FEBFDA17BCA99B82
Max MP:
FEBFDA16BCA99B82

Kingdom Hearts (PS2)

(M) Açık olmalı:
0E3C7DF21853E59E
EE8E6446BCA99C80
Kayıt için "pause":
DEB691DEBCBADD0B
Sınırsız para:
DEBE7E22BCAA2122
Sora kodları:
Max level:
FEBFDA0ABC99BE7
Sınırsız HP:
FEBFDA15BCA99B82

donanma



haberler

Nostromo n30

Belkin Starter Network Kit

Abit BG7E

Microsoft Wireless Optical Desktop

Abit KD7 Raid

Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card

Zalman Cooling Fan

donanım pazarı

teknik servis

sf 98

sf 100

sf 101

sf 101

sf 102

sf 102

sf 103

sf 103

sf 105

sf 106

Bir sene daha biter arkadaşlar. Artık 2003, bir yıl daha geçer... Yaşlanınız bir yıl daha, kimimiz olgunlaşır, kimimizin omuzları biraz daha çöker. Ama hepsinden en acısı artık bir yıl daha yakındır bilgisayarımızın upgrade zamanına. Her yılbaşı akşamında bir hüzün kaplar içimi. İç çeker ve derimki "Bu sene 1Ghz işlemcilerde ölecek. Yine para bayılacak işlemciye. Lanet olsun"



Download DirectX Now!

DirectX 9.0 Çıktı 3D Grafiklerin Yeni Çağı Başlıyor

Microsoft nihayet uzun zamanır beklediğimiz DirectX 9.0'u bitirdi. Sonu gelmez betaların ardından DirectX 9.0'ın çıkışı pek bir sessiz oldu. Microsoft sitesinin download kısmına eklemesine karşın DirectX'in kendi sayfasında duyuru yapmadı. Ben bu yazımı yazarken çıkışmış olan DirectX 9.0 kurulumu sadece net üzerinden yapılabiliyordu. Bunun için 300K'lık bir program çekiyorsunuz, bu program gereklî dosyaları kendisi indirip yükliyor. DirectX 9.0'ın tam bir kurulumunun çıkip çıkmayacağı konusunda henüz bir bilgi yok. Belki şu an çıkmıştır bile.

DirectX 9.0 Hardware Displacement Map gibi yeni 3D teknolojilerin hayatı geçmesinin yanı sıra Pixel ve Vertex Shader standartlarını da yükseltiyor. Bu sene içinde yeni DirectX 9.0 destekli ekran kartı ve oyunların piyasaya çıkmasıyla 3D grafiklerde ciddî bir gelişme yaşayacağız. Şu an piyasadaki Radeon 9500 ve 9700'ün yanı sıra Şubat ayında çıkması planlanan GeForce FX'de DirectX 9.0 destekine sahip olacak.

DirectX 9.0'ı yaklaşık bir haftadır kullanıyorum ve henüz bir problemle karşılaşmadım. Ancak bazı eski sistem ve ekran kartlarında sorunlar çıktıığını duydum. Zaten Windows 95 desteklenmediği için hiç çalışmıyor. Kurduktan sonra bir probleme karşılaşır ve DirectX 8.1'e dönmek isterken öncelikle DirectX 9.0'ı kaldırmanız gerekiyor. Ancak DirectX 9.0'ın kendisinde böyle bir opsiyon yok. Uninstall için Internet'ten küçük bir program çekmeniz gerekiyor. Henüz böyle bir program sadece bir Alman sitesinde yayınlandı. Almanca olduğu için bunu denemedim ve malesef önermiyorum.

Bu arada ATI, DirectX 9.0 uyumlu Radeon 9500 ve 9700 için yeni Catalyst 3.0 sürücülerini çıkardı. Bu sürücüler aynı zamanda ATI ekran kartları için genel bir sürücü güncellemesi. ATI'a göre performans gelişimi ve yeni özellikler sunuyor. Ancak yeni sürücülerin kimi OpenGL oyunlarında sorun çıkardığı söylüyor.

GeForce4 Ti4800 aka Makyajlı GeForce4 Ti 4600

Size daha önce NVIDIA'nın mevcut GeForce4 Ti4400 ve Ti4600'lerin AGP 8X destekli versiyonlarını çıkaracağını söylemiştim. Ayrıca bu yeni kartlara GeForce4 Ti4800 adını vermek gibi hain bir plan içinde olduklarını da söylemiştim. Bilin bakalım ne oldu? NVIDIA bildiği ni yaptı ve Ti4800 adıyla AGP 8X destekli Ti 4600'leri piyasaya sunuldu. Ti4400'ün yerine de Ti4800SE geldi.

AGP 8X desteği dışında en ufak bir değişikliğe sahip olmayan GeForce4 Ti4800, bir gram olsun performans artışı da sunmuyor. Üstelik fiyatı da bir parça yükseliyor. Belki Ti4800 gelecekte çıkacak ve AGP 8X'in daha geniş ve iyilendirdiğimiz gelecekte çıkacak oyunlarsa DirectX 9.0 uyumlu bir Radeon'u tercih ederiz. Buraya da yazıyorum. NVIDIA hiç de doğru bir yolda yürümüyor. Hızda olmasa bile piyasa payında hala piyasasının kralı olan bir firmaya böyle küçük ayak oyunları yakışmıyor.



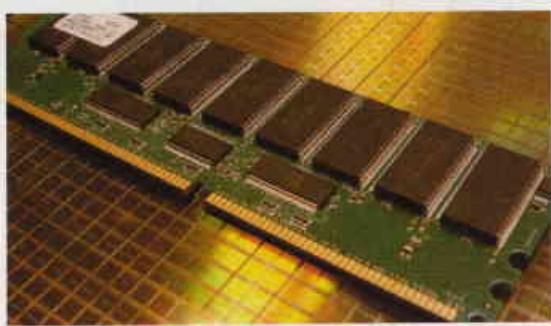
RAM Dünyasında Yenilikler

DDR-II, PC 3700, 2GB DDR ve Kral kim?

Bu ay RAM dünyasında önemli gelişmeler var. Bunlardan en önemlisisi DDR-RAM'lerde standartları belirleyen JEDEC'in nihayet DDR400 olarak da bilinen PC 3200'ü onaylamasıydı. Böylece DDR 400 bir standart haline geldi. Bu kullanımının kolaylaşması ve yaygınlaşması anlamına geliyor. KT400'ün ardından Intel'in yeni çip-

piyasaya sürer. Ama PC 3700'ün atlanaarak direkt 512MHz hızındaki PC 4100'e geçilmesi de bir ihtimal. Bu arada Samsung ve Infineon'da 2GB'lık DDR-RAM modülü üretti. Çok az anakart tarafından desteklense ve 2500\$ gibi korkunç bir fiyat olsa da RAM piyasası için bir bariyer daha kırılmış oldu. 2GB'lık RAM 333MHz hızındaki PC 2100 standardında.

DDR-II ile ilgili yeni bilgiler de kulagımıza gelmeye devam ediyor. Yeni RAM standartımızın 2003 sonrasında piyasaya çıkacağı hemen hemen kesin. Çalışma hızının 400MHz



setleri Centerwood ve Springdale de DDR 400'ü detekleyecek. JEDEC, PC 3200'ü onaylarken özellikle Overclock meraklılarının tanıdığı OCZ Technology 466MHz hızında çalışan PC 3700'ü duyurdu. Henüz hiç bir chipset tarafından desteklenmediği için ancak overclock ile kullanılabilen PC 3700'de kısa sürede JEDEC onayını alır umarız. Muhtemelen VIA'da kısa sürede bu hızı destekleyen KT466 chipseti

ile başlayıp kısa sürede 667Mhz'e gelmesi bekleniyor. Fiyatının DDR ile eş değer olması bekleniyor.

Son haberimiz bir piyasa araştırması. Gartner Dataquest firması 2002 yılında DRAM piyasasında kimin ne kadar sattığını şimdiden açıkladı. Buna göre DRAM dünyasının kralı halen Samsung ve pastanın %30.8'ini tek başına yapıyor. Micron %17.2, Hynix %13, Infineon %12 ile takip eden firmalar.

Jetonlu Bilgisayar

Digital Vox isimli bir Japon firması jetonla çalışan bir bilgisayar üretmiş. Havalarlarında, otellerde kullanımı düşünülmüş ama Jetonlu PC oyun salonları açılsa, bir parça nostalji olsa. Counter'in ortasında koşa koşa jeton almaya gitsek :)

Barracuda V

Seagate İlk Serial ATA'lı Piyasaya Sürdü

Son yılların en çok merak uyandıran teknolojilerinden Serial ATA nihayet piyasada. 120GB ve 80GB kapasiteli iki ayrı Serial ATA diske sahip olan yeni Barracuda V ailesi 40GB - 120GB Paralel ATA disklerle deşipti. İşin en güzel yanı yeni model 136\$. Ülkemize ne Serial ATA modellerin Paralel ATA modellerden sadece 5-10\$ daha pahalı olması. niz Serial ATA destekli ol-Seagate'in kendi sitesinde- maması için hiç bir sebep ki fiyatlarına göre 80GB'lık yok.



Radeon 10000 vs GeForce FX

Büyük Savaş 2003 Nisan'da

Geçen ay NVIDIA'nın büyük bir GeForce FX tanıtımı yapmasının ardından bu ay beklenildiği üzere bir sonraki Radeon'le ilgili birligler sızmaya başladı. Yeni Radeon'a güç verecek chip, kod adıyla R350'nin tasarımını tamamlandı bile. ATI'nın şimdilik Radeon 10000 olarak anılan yeni kartlarını Nisan ayı içinde piyasaya sürebileceği söyleniyor. Ancak haberlerde göre ATI kartı piyasaya sürmek konusunda çok istekli değilmiş. Öncelikle GeForce FX'in Radeon 9700 karşısındaki performansını görüp bu na göre hareket etmeye düşünmüyormuş. Yani GeForce FX, Radeon 9700'ü tepeleyemeyeceğini tahmin etmek mümkün değil elbette. ATI performans olarak GeForce FX'i geçeceklerini düşünmüyormuş. Ancak 0.15 mikron teknolojisi ile bunu başarıyla başaramayacakları belirsiz.

ATI'nın yakın çıkacağı tahmin edilen asıl önemli ürünü ise RV350. GeForce FX gibi 0.13 mikron teknolojisine sahip olacak. Temelde R350 ile aynı yapı ve performansta olması beklenen kart fiyat olarak çok daha cazip olacak. Ayrıca ATI'nın bu sene içinde DDR-III kullanmak ve OpenGL 2.0'ı desteklemek niyetinde olduğu söyleniyor. Belki bu iki önemli gelişme RV350'ye eklenen bilgiyi.

Bu arada GeForce FX'le ilgili yeni bazı bilgiler var. NVIDIA'nın açıkladığı 500MHz çekirdek ve 1Ghz RAM hızında çalışacak olan GeForce FX Ultra'yla birlikte piyasaya çıkacak ilk kartın 400MHz çekirdek ve 900MHz

RAM hızında olan GeForce FX (yani düz model) olacağı söyleniyor. Fiyatlarının ise 370\$ ve 470\$ olması bekleniyor. NV31 çekirdeğine sahip daha ucuz kartların ise yaz başından önce piyasaya çıkması bekleniyor. Şu an ki GeForce4 Ti4200'ün yerini alacak DirectX 9.0 uyumlu bir kart piyasaya süremeyeceği için NVIDIA'nın orta seviye marketi Radeon 9500'e kaptırması kaçınılmaz. Bu yüzden Ti4600'lerde çok ciddi bir fiyat düşüşü bekleyebiliriz.

CD'den büyük Disket!

Zip 750MB Piyasada

CD yazıcılarının ucuzlaşması ve yaygınlaşması ile popülerliği kaybolan Zip Drive'lar yeni modellerinde CD kapasitesini geçti. Yeni Zip Drive'ların USB 2.0 ve Firewire veriyolunu kullanan iki ayrı modeli var. Her iki sürücünün de okuma ve yazma hızı 7.5MB/sn. Yani 50X CD yazmaya denk bir hızı var. 209\$ sürücü fiyatı ve 13\$'lık medya fiyatı oldukça yüksek. Ama çok daha hızlı, daha yüksek kapasiteli ve istediğiniz kadar yeniden yazabileceğiniz bir çözüm olduğu için CD yazıcılarından çok daha üstün.



Matrox Parhelia 256MB

Matrox büyük umutlar bağladığı ama ciddi bir başarı yakalayan Parhelia'ların 256MB'lık versiyonlarını piyasaya sürdü. Desteklediği teknolojiler çok başarılı olsa bile Parhelia'nın 3D performansı beklenenin çok altında çıktı. Üstelik 256MB'lık versiyonda hem çekirdek hem de RAM hızları düşürülmüş. Fazladan bir 128MB RAM'in bu kaybı kapatabileceğini hiç ama hiç sanmıyorum. Ama Parhelia'nın fiyatını 570\$'a çıkarttığı kesin.



Avuç içi kadar büyük oyunlar

AoE ve Everquest Pocket PC'de

Avuç içi bilgisayarlarla ilgili dosyamızı hatırlıyor musunuz? Bu küçük bilgisayarların oyunlar konusunda hiç de geri kalmadıklarını anlatmıştık. O dosyada bahsettiğim Palm OS ve Pocket PC arasında süren çekişme halen devam ediyor. Ancak avuç içi oyunları konusundaki yarış Pocket PC kazanmış gibi. Oyunlar konusunda arkasına daha fazla destek alan Pocket PC için bu ay

Age of Empires ve Everquest gibi iki PC klasiği de eklendi. Everquest online olmadığı için orjinal oyundan biraz uzakta kalmış. Ama Age of Empires kırılgan bir kaç özellik hariç PC versiyonu ile hemen hemen aynı. Çok rahat söyleyebilirim ki Pocket PC oyunları şu an Game Boy Advance'ın çok ötesine geçmiş durumda. 4-5 sene sonra avuç içinden Doom III oynarsak hiç şaşmayın.



VIA Hyperion 4-in-1

Karizmatik isimli sürücüler kervanına VIA'da katıldı. 4-in-1 sürücülerine Hyperion adını veren VIA sürücünün 4.45 versiyonunu sitesinden yayınladı. Özellikle KT400 çipseti kullananların bu sürücüyü yüklemesi öneriliyor.

Kasalara Mod!

Bizde hala kimselerin ılığısını çekmemiş olsa da özellikle Amerika'da PC kasalarını modifiye etmek olmazsa olmaz bir uçaş. Son günlerin en popüler aksesuarı ise Vantec'in

ürettiği Nexus Multi-Function panel. Bu sık cihaz hem tüm sistem işlevlerini görmeyi sağlıyor, hem fan hizmini ayarlamayı sağlıyor, hem de ön panelden USB ve IEEE1394 bağlantısı sunuyor.

Bu eğlenceli bir parça göz atmak için www.pcmods.com adresine uğrayabilirsiniz.



Nostromo n30

Değişik bir tasarım ve force feedback. gerçek bir oyun mouse'unun formülü bu mu?

Bitip tükenenmiş gibi gözükmen Belkin serimizin bu ayki ilk bölümünü tamamen oyuncular için hazırlanmış bir Mouse. İlginç tasarımını ve oldukça farklı artı ve eksileriley bugüne dek benzeri ile karşılaşmadığım bir mouse Nostromo N30. Zaten Belkin, Nostromo serisinde en iyi oyun kontrol cihazlarından çok, eş benzeri olmayan oyun kontrol cihazlarını hedefliyor gibi.

Sırf oyuncular için geliştirilmiş bir Mouse elbette biraz iddialı kılıyor. Sonuçta grafikerler bile oyuncular kadar hassas değil Mouse konusunda. Oyuncuları mutlu edebilmek için Belkin, Nostromo N30'a üç özellik eklemiş: Force-Feedback, kaliteli bir toplu algılama sistemi ve çok farklı bir ergonomi.

Touch Sense

Nostromo N30'da kullanılan Force-Feedback sistemi, daha önce Logitech, iFeel'de gördüğümüz Immersion firmasının Touch Sense teknolojisi. Oldukça uzun süredir piyasada bulunmasına rağmen Touch Sense'in bir mouse'da kullanıldığını ancak ikinci kez görüyorum. Halbuki Touch Sense'in Force-Feedback desteği bence joystick ve direksiyonlarda karşılaşılanlardan çok daha başarılı. Bunu sürücülerle birlikte gelen küçük test programında en iyi şekilde görüyorsunuz. Mesela Mouse imlecini, tırtıklı veya lastik gibi bir Force-Feedback efekti verilmiş yüzeye hareket ettirirken mouse'u benzer bir yüzeye sürüyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu test

bugüne kadar gördüğüm en çarpıcı Force-Feedback uygulaması. Ancak çok karşılaşılan, motor çalışma efektini veren teste Touch Sense, direksiyonlardaki kadar başarılı olamıyor. Bence bu bize mouse'daki Force-Feedback'in büyük ve sert efektlerde değil, daha küçük detaylı ve kompleks efektlerde başarılı olduğunu gösterir.

Ne yazık ki başta söylediğim gibi Touch Sense teknolojisi çok az mouse'da kullanılıyor. Bu yüzden oyun tasarımcıları bu teknolojiyi desteklemeye hevesli değiller. Touch Sense'in tam olarak çalışması, yani gerçekten doğru hissi verebilmesi için oyunun destekliyor olması şart. Bugüne kadar çıkan bir avuç Touch Sense destekli oyun içinde kayda değer olanlar sadece Black & White ve Unreal Tournament 2003 idi. Özellikle oyunun konseptine de çok uyduğun Black & White'da Touch Sense kullanmak harika bir duyguyu. Bir noktadaki odunları avucunuzun içine toplayıp, başka bir yere geri bırakırken gerçekten o küçük odun parçalarını avucunuzda hissediyordunuz. Touch Sense'in aranan bir özellik olması için mutlaka benzer oyunların çoğalması lazım. Ne yazık ki oyun tasarımcıları da Touch Sense'i desteklemek için yaygınlaşmasını beklemek istiyorlar.

iFeel'in tersine Nostromo N30'da Touch Sense'in kullanımı mouse'un olması gereken den daha yüksek olmasına yol açmış. Ayrıca efektlerin gücü Nostromo N30'da biraz daha zayıf. Ama bu hiç dert değil, çünkü iFeel'de efektler aşırı güclü olduğundan ben kendim kışkırdum zaten. Nostromo N30'da aldiğiniz efektler muhtemelen size yetecektir.

Farklı Yapı

N30'un biraz yüksek olduğunu söylemiştim. Aslına bakarsanız bu ilginç ergonomik tasarımın, piyasada izlenen genel yaklaşımın tersine, Belkin çok küçük taban alanlı olan ama oldukça yüksek bir Mouse yaratmış. Mouse'un eni ile boyu arasın-

da da çok fazla fark olmadığından ilk elinize aldiğinizda yadrigiyor, hiç rahat etmeyecekmiş gibi düşünüyorsunuz. Ama kısa süre kullandıkten sonra eliniz bu duruma alışıyor. Mouse'un genel geometrisi ile bir derdiniz kalmıyor. Yadrigadığınız ikinci şey N30'un sol ve arka tarafındaki iki ek parça. Sol tarafta bulunan kanatçı, tam olarak dikine mouse'a bitişik olarak yükseliyor. Başta bu farklı parçadan ekstra bir özellik umuyorsunuz. Ama bu parça sadece mouse'u daha iyi kavramanız için ve bu işi görüyor. Ayrıca bu parçanın üst kısmı "Mouse 3" düğmesi. Alt kısmında ise baş parmağınıza yerleştirileceğiniz şekilde bir oyuk var. Kesinlikle N30'un tasarımının en güclü yanı bu. Baş parmağının daha önce bir mouse'da bu kadar rahat ettiğini hatırlıyorum.

Alt arka taraftaki parçanın ne amaca hizmet ettiğini anlayamadım. Ne rahatsız ediyor, nede konforunuza bir zararı var. Ancak bu parçanın kenarlarının baş parmağın ve serçe parmağa denk gelmesi çok hoş. İki parmağı o kııktılara geçirince, özellikle mouse'u geri çekerken kontrolünüz artıyor.

N30'un diğer bir ilginç yanı çok büyük olan Scroll Wheel'i. Mouse 3 solda olduğu için düğme fonksiyon yok ve oldukça sağlam, kontrollü bir wheel. Bu noktada da hiç bir rahatsızlığım olmadı. Tasarım olarak tek rahatsız olduğum nokta sağ ve sol tuşun aşırı büyük ve yüksek olmasıydı. Mouse'un kenarlarından dışarı taşan tuşlar, çok sert basmazsanız veya tam ucundan basarsanız bunu algılayamayabiliyor. Ben daha seri ve küçük tuşlara alıştığımdan başta biraz sorun yaşadım. Ama çok ciddi bir sorun değil zamanla buna da alıştıyorum.

N30 genel modanın aksine optik değil. Hali pek çok oyuncu optik mouse'ların toplular kadar hassas olmadığı düşüncesinde. Ama Logitech MX ve MS Intelli Explorer 3.0 gibi yeni modellerin bu kanyon süratle değiştirdiğini gözlemliyebilirsiniz. N30'un hassasiyet olarak toplu mouseler içindeki yeri ortalamamanın üzerinde de olsa çok büyük bir özelliği yok. İyi bir A4Tech gibi demek bence yanlış olmaz.

İthalat: Dijital Center

Telefon: (212) 217 40 20

Web: www.dijitalcenter.com

Fiyatı: 46\$ + KDV



Belkin

STARTER NETWORK KIT

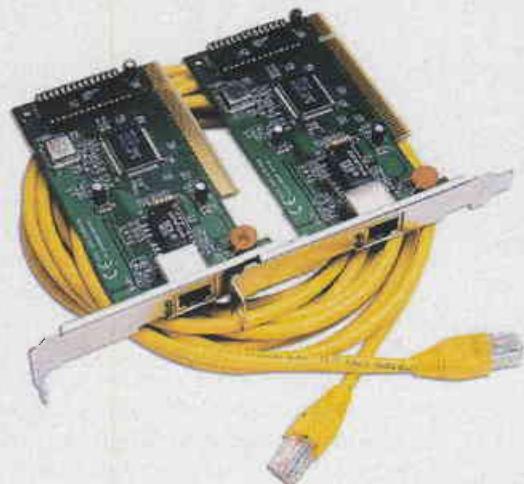
Geçen ay size Belkin USB Direct Connect'i tanıtmıştım. İki PC'yi birbirine bağlamanın mevcut en kolay yöntemi halen. Ancak Belkin'in 2 PC'lik network çözümleri bununla sınırlı değilmiş. Hatta bu çözüm daha pratik olmasa da daha da iyi.

Starter Network Kit iki network kartı ve bir Cross CAT-5 kablodan oluşan bir kit. Çalışma mantığı size yillardır anlata durduğum "iki network kartını takın, araya Cross kabloyu geçir, network ayarlarını yapın"dan farklı değil. Ancak Belkin bu işi olabilecek en kolay hale getirmiş. Starter Kit'in avantajlarına sıradan bir bakalım.

Öncelikle tek bir kutu ile gereken her şeye sahip olduğunuzdan emin oluyorsunuz. Kutudan çıkan kitapçıkta yapmanız gereken her şey bütün detaylarıyla anlatıldığından yarı yolda "Ne yapıcıam şimdii?" sorusuyla takılma şansınız yok. Tabii kitapçı İngilizce olduğundan Almanca'cılardan kurulum sırasında bir sözlük veya İngilizce bilen arkadaş bulundurmasında

fayda var. Ayrıca ürünle birlikte gelen Net Setup yazılımı sayesinde Network ayarları ile boğuşmanıza gerek kalmıyor. Network kartları aynı olduğu için gayet uyumlu çalışıyorlar. Bence en önemli avantaj kit dahilinde gelen 25m uzunluğundaki Cross kablo. Hemen her evi kolayca baştan sona geçebilecek uzunlukta olması bir yana bu uzunlukta Cross kabloyu başka bir yerden bulabileceğinizi sanmıyorum. Ancak sipariş ile yaptırıbilirsiniz ama bilgiyarıcıların hazırlayıp verdiği bu kablolara asla bu kalitede olmaz ve ömrü daha kısalıdır.

Şimdi geldik işin en güzel yanına. Starter Network Kit aldiğinizde yanında hediye olarak orjinal Quake 3 Arena geliyor. Yani network'ü kurduktan sonra ilk deneme için oyun da hazır. Elbette bu parçaları tek tek alarak da aynı sistemi toplama şansınız var. Ama kartlar ve kablo en az 40\$ tutar. Tüm parçaların kalitesi ve tek elden olması, üstüne orjinal Quake 3... bize sadece fazladan 10\$'a patlıyor. Bence gayet iyi. Sonu Quake 3 tek başına 20\$'a satılıyor.



İthalat: Dijital Center
Telefon: (212) 217 40 20
Web: www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 50\$ + KDV

Abit BG7E

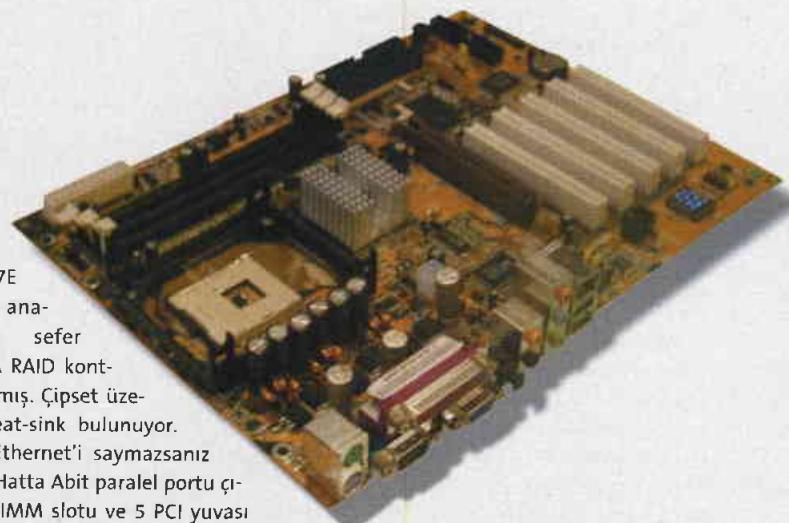
Intel'in Hyper-Threading destekli yeni işlemcileri için yeni çipsetleri de piyasada. i845-PE ve i845GE özellikle Hyper-Threading desteği için tasarlandı. Abit'in yeni anakartı BG7E bu çiplerden i845GE'ye sahip. i845GE'nin i845-PE'den farkı on-board grafik işlemciye sahip olması. Elbette bu grafik işlemci günümüz oyunlarını oynatabilecek kalitede değil. Üstelik sistem hafızası ile grafik hafızasını ortak kullanıyor. Neyse ki kartın üzerinde AGP slotu hala mevcut. Yani on-board grafik işlemcisi hiç yokmuş gibi AGP ekran kartınızı takarak çalışabilirsiniz. Bu durumda on-board ekran kartı ancak yedek bir ekran kartı vazifesi görebilir. Yani ekran kartınıza bir şey olursa sorun giderilene kadar açıkta kalmamış olursunuz.

Abit BG7E 533MHz FSB ve Hyper-Threading destekleri sayesinde piyasadaki tüm Pentium 4 işlemciler için tam destek sunuyor. BG7E ayrıca DDR 200/266/333 hafızaları destekliyor. Anakartın üzerinde optik S/PDIF çıkışlı 6.1 on-board ses kartı ve 10/100 Ethernet mevcut. Ayrıca anakart üzerinde iki ek bracket olarak üzerinde 2 olmak üzere toplam 4 USB 2.0 portuna sahip.

Abit'in yeni anakartlarının çoğu sene tersine BG7E oldukça sade bir anakart. Abit bu sefer 133MHz'lik ek ATA RAID kontrolörünü kullanmadı. Çipset üzerinde fan değil heat-sink bulunuyor. On-board ses ve Ethernet'i saymazsanız çok klasik bir kart. Hatta Abit paralel portu çıkmamış bile. 3 DIMM slotu ve 5 PCI yuvası yeterli ama Abit'in sınırları zorlamasına alışmamış.

Üzerine ek bir şeyler eklemeyince anakartın yerlesimi oldukça rahatlamsı. Güç girişi sağ en üstte her şeyden uzak ve rahat, IDE'ler ise kartın oldukça aşağı kısmında, AGP slotu DIMM slotlarının kilitlerine takılmıyor. Yerleşimde beni tek rahatsız eden iki PCI yuvasının arasında sıkışan on-board ses kartının CD-ROM bağlantı yuvası oldu.

BG7E, Abit'in artık klasikleşen Soft Menu III BIOS'unu kullanıyor. Soft Menu III halen piyasadaki en gelişmiş ve kullanımı kolay BIOS.



Özellikle overclock için büyük kolaylık sağlıyor. Ama BG7E gibi bir kartı overclock için kullanmak anlamsız olacaktır. BG7E, Abit'in alışılmış spesifikasyon zengini canavarlarından değil. Standart, sade ama kaliteli iyi tasarlanmış bir anakart. Ama yine de tercih etmek için mutlaka on-board grafik'in sizin için bir kullanım alanı olmalı.

Bilgi için: www.abit.com.tw

Microsoft

WIRELESS OPTICAL DESKTOP

Geçtiğimiz ay Microsoft'un yeni klavye ve mouse'uunu görmüştük. Şimdi sıra tümü kablosuz olan ikili sette. Wireless Optical Desktop şu an Microsoft'un en üst modeli. Gümüş ve siyah renkleriyle çok sık gözüken bir set. Klavye ve mouse'un aynı paketten gelmesi hem uyumlu görünümlerini sağlıyor hem de tek bir alıcı verici ile iki kablosuz cihazı kullanmanıza olanak veriyor.

Wireless Optical Desktop'in klavyesi kablosuz olması haricinde geçen ay incelediğim Multimedya Keyboard ile aynı. Standart klavye yapısından farklı olarak Insert-PageDown arasındaki tuşlar uzunlamasına yerleştirilmiş ve yön tuşları CTRL'e biraz yaklaşmış. Bu değişiklik hiç rahatsız etmiyor, aksine yön tuşlarıyla oynayanlar Shift ve CTRL'ü kullanırken daha rahat edecek.

Klavyenin üst kısmında 17 ek fonksiyon ve multimedya tuşu var. Bu tuşlar My Documents ve Outlook Express'e kısa yol sağlama yanısıra Medya Player'in ana komutlarını klavyeden yapabilmenizi sağlıyor. Ayrıca bu tuşların sağ üstte yer alanları hesap makinesine kısa yol, log-off ve sleep fonksiyonlarına sahip.

Klavyenin asıl farklı yanı F tuşlarına ek fonksiyonlar atanmış olması. F Lock isimli tuşu kul-



lanarak standart F tuşlarının yeni fonksiyonlarını kullanabiliyorsunuz. Bu fonksiyonların genelde Undo, Redo, Print, Spell, Save Reply gibi ofis aplikasyonlarına yönelik komutlar.

Wireless Optical Desktop'in Mouse'u ise yine geçen ay incelediğim Wireless Optical Mouse Blue. Özellikle ağır olması ve sapma yapması sebebiyle mouse'u pek beğenmemiştüm.

Wireless Optical Desktop'u değerlendirdirken ciddi bir ikilem içinde kaldım. Mükemmel bir klavye ile onun kadar başarılı olmayan bir Mouse var elimizde. Ama bana sorarsanız setin

genel şıklığı fazlaıyla cezbedici. Ayrıca ürünün fiyatı çok uygun. Benzer bir Logitech klavyeyi tek başına bu fiyatta ancak alabiliyorsunuz. Bu durumda Wireless Optical Desktop konusunda tereddüt etmenin gereği pek yok. Bence piyasadaki en cazip ürünlerden biri.

İthalat: Microsoft

Telefon: (212) 326 50 50

Web: www.microsoft.com

Fiyatı: 53\$ + KDV

Abit KD7-RAID

Abit'in AT7-MAX2'den sonra KT400 çipsetili diğer modeli KD7-RAID modeli de piyasada. AT7-MAX2'nin ek özelliklerle dolu yapısının tersine KD7-RAID saf performans için tasarlanmış bir model. KD7-RAID'in en önemli özelliği KT400 çipseti sayesinde sahip olduğu AGP 8X ve DDR400 desteği. Anakartın üzerinde optik S/PDIF çıkışlı 6.1 ses kartı ve 10/100Mb Ethernet kartı var. Ayrıca ATA 133 destekli ATA RAID işlemcisi ve buna ait iki ek IDE yuvası var. Zaten bu üç özellik Abit'in standart ek özelliklerini haline geldi. Ancak KD7-RAID bu standart eklerle yetinip ilerisine geçmiyor.

KD7-RAID'de Abit yine ek 4-pinlik güç yuvaları girişini kullanmış. Pentium 4 destekli güç kaynakları artık standart olduğu için yeni PC'lerde bu 4-pinlik ek güç kaynağı bağlantıları bulunuyor. Boşta kalacağına bunu kullanmak mantıklı. Ama anakartınızı upgrade ediyorsa-

nız güç kaynağınızda bu çıkışın olduğunu emin olun.

KD7-RAID'in yerleşimi malesef beni pek mutlu etmedi. Bileşenleri yeri iyi asında. Ama AGP slottaki ekran kartı ile DDR-RAM'lerin kilit kulakçıkları arasındaki ilişki çok yakın. 4 DIMM slotundan ikisi ekran kartına takılıyor. Ama en azından rahatça kullanabileceğiniz iki boş slot kalıyor.

Yerleşimde beni asıl rahatsız eden iri kondansatörlerin olur olmaz yerlere sepşitirilmiş olması. Elin zor girdiği hemen her bağlantının yakınında bir kondansatör var. Özellikle güç kaynağı girişlerinin çevresindekiler çok rahatsız edici. Aynı BG7E'de olduğu gibi on-board ses kartının CD-ROM girişleri iki PCI slotunun arasında kalyor. Ancak KD7-RAID'in 4 DIMM ve 6 PCI slotuna ve ATA 133 RAID kontrolörü gi-



bi maksimum değerlerde yuvaya sahip olduğu düşünülürse bu durum daha anlaşılabılır.

KD7-RAID, Athlon XP'ler için olabilecek en iyi VIA çipsetli çözümlerden biri. Ayrıca kartın KD7-G isminde Gigabit LAN ve Serial ATA destekli daha üst bir modeli de çok yakında piyasada olacak.

Bilgi için: www.abit.com.tw

Belkin Hi-Speed USB 2.0 AND FIREWIRE PCI CARD

Böylesine ürün isimlerinden hoşlaşmasam da bu tip ürünlerin gerçekten seviyorum. Bir ürünü tasarlarken ekstra değerler katmaya çalışmak gerçekten apayrı bir takdir gerektiriyor.

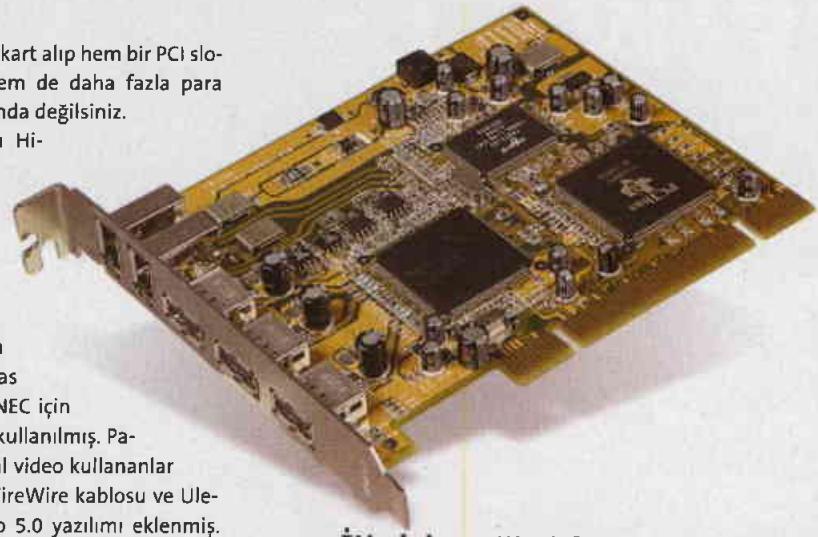
FireWire ve USB 2.0 bu sene içinde iyice standartlaştı. Özellikle USB 2.0 artık hemen hemen her anakartta var. Pek çok anakart da FireWire destegine sahip. Ama Bu sene başlarında ve öncesinde satılan bilgisayarların hemen hiç birinde bu yeni bağlantı standartları desteklenmiyordu. Artık bilgisayara kart takmanın demode olduğu bugünlere yeni trend her şeyi dışardan bağlamak. Eğer bilgisayarınız çok yeni değilse ve trende ayak uydurmak istiyorsanız üzerinde bu portlardan olan ek bir PCI kart takmak durumundasınız. İşte bunun için bugüne kadar gördüğüm en iyi çözüm.

Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card'ın özelliği tek bir kartta hem USB 2.0 hem de FireWire sunması. Böylece iki

farklı port için iki kart alıp hem bir PCI slotu kaybetmek hem de daha fazla para ödemek durumunda değilsiniz.

Üstelik Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card çok kaliteli ve ihtiyacınız olabilecek bazı eklerle birlikte geliyor. Kartın üzerinde Texas Instruments ve NEC için iki kontrolör çipi kullanılmış. Paket dahilinde dijital video kullananlar düşünülerek bir FireWire kablosu ve Ulead'in VideoStudio 5.0 yazılımı eklenmiştir. Ayrıca iki resim editleme programı var. Kurulumu çok kolay ve ürün oldukça detaylı bir kullanma kılavuzuna sahip.

Eski bilgisayarını yeni teknolojiye açmak ve bir taşla iki kuş vurmak isteyeler için ideal.



İthalat: Dijital Center

Telefon: (212) 217 40 20

Web: www.dijitalcenter.com

Fiyatı: 130\$ + KDV

Zalman COOLING FAN

Bugüne dek bir fan incelemesi yapmak kismet olmamıştı. Çünkü bu ülke sınırlarından özellikle olan, düzgün fanlar nadiren girer. Kullanıcılar ismi bile olmayan Tayvan mali fanlar ile ortalama CoolerMaster arasında seçim yapmak zorundadır hep. Ondan sonra neden işlemciler çok işinir, neden makine arada durur durur ilerler. "Ah Athlon'u overclock mü ettiniz o fanla. Neyse ki sadece anakart ve İşlemci yandı."

Bu konuda bir parça dolu olduğumu hissettiğimdir umarım. Her neyse... Bu ay nihayet hiç beklememiştim kadar özel ve kaliteli bir fan geçti elim. Daha önce adını duymadığım Zalman firmasının bu fanı aslında tamamen ayrı iki komponent şeklinde tasarılmış. Asıl soğutucu kısım yanı Heat-Sink oldukça yeni olan yelpaze formunda. Bu soğutucular çok ince metal plakaların bir uçları bittişecik şekilde preslenmesiyle üretiliyor. Soğutucunun hava ile temas eden alanı çok geniş. Soğutmada asıl faktör bu olduğu için bu

tip soğutucular da maksimum seviyede soğutma sağlıyor.

Bu soğutucuların sorunu şekilleri itibariyle üzerlerine fan takılmaması. Bu yüzden genelde fansız olarak kullanılıyorlar. Zaten çok iyi soğutukları için düşük ve orta hızlardaki işlemciler fansız olarak soğutabiliyorlar. Ancak Zalman buna çok pratik ve güzel bir çözüm getirerek fanlı bir yelpaze soğutucu üretmiş biri başarmış. Zalman'ın izlediği yöntem kasası üzerindeki ilk üç PCI yuvasının deliklerine vidalanacak şekilde bir metal kol üretmek ve fanı bu kolu kullanarak tam işlemcisinin üzerinde havada asılı tutmak. Hem bu sayede fan kasaya çok küçük bir noktadan temas ettiği için çok daha az gürültü çıkarıyor. Ayrıca fanın boyutunu kısıtlayacak hiç bir şey olmadığı için 12cm'lik oldukça sağlam bir fan kullanılmış.

Gerçekten sağlam bir soğutucuya ihtiyacınız varsa aklınızda bulunsun. Bu soğutucu bugüne kadar ülke sınırları içinde gördüklerimin en iyisi.



İthalat: Evren

Telefon: (212) 546 46 94

Fiyatı: 40\$ + KDV

Donanım Pazarı

Her sene yılbaşına doğru fiyatların düşmesi ne hoş bir şeydir. Bu sene de her kalem malımızda 3-5 düşüşler oldu. Ayrıca bu ay da Radeon konusundaki işrarımıza sürdürüyoruz. Ama gelin görün ki kaliteli Radeon bulmak, gerçek fiyatına bulmak Horadric Staff'ı bulmak kadar zor. Ama durun o questi hepimiz bitirmemiş miydi?

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Kont	(212) 499 62 99
Çizgi	(212) 356 70 70	Koyuncu	(216) 5229900
Datagate	(212) 288 53 11	Microsoft	(212) 258 59 98
Ebis	(216) 342 10 10	Multimedya	(212) 479 46 46
Dijital Center	www.dijitalcenter.com	Sky	(212) 225 68 08
İhlas Acer	(216) 317 97 50	Ufotek	(212) 274 56 60

	Ekonomik	Ideal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+	AMD Athlonxp 2100+	Pentium 4 3.06 GHz
	Bağzıcı/Ebis: 75\$	Bağzıcı/Ebis: 99\$	Datagate: 715\$
Anakart	MSI 6373	MSI KT 4 Ultra	MS-6545 v 2.0
	Datagate/Multimedya: 119\$	Datagate/Multimedya: 173\$	Datagate/Multimedya: 175\$
Bellek	256 MB DDR-RAM	256MB DDR-RAM Kingston	512MB RD-RAM
	Fiyatı: 62\$	Fiyatı: 76\$	Fiyatı: 129\$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 60GB	Seagate Baracuda IV 80GB
	Datagate: 52\$	Datagate: 97\$	Datagate: 112\$
Ekrان Kartı	Winfast Ge Force 4 MX440	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700
	Çizgi: 77\$	Fiyatı: 235\$	Fiyatı: 340\$
Monitör	Samsung 753 Flat	Sony G220 17"	Sony G520 21"
	Kont/Koyuncu: 163\$	Fiyatı: 325\$	Fiyatı: 835\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In
	Multimedya/SKY: 47\$	Multimedya/SKY: 60\$	Multimedya/SKY: 60\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	Sound Blaster Audigy DE	Sound Blaster Audigy Platinum
	Kont/ Multimedya: 36\$	Kont/ Multimedya: 79\$	Kont/ Multimedya: 185\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	APACHE 56k V90 USB	APACHE 56k V90 USB
	Multimedya: 33\$	Multimedya: 33\$	Multimedya: 33\$
Kasa	Genius Venus	Elan Vital T-10	Titanium
	Bağzıcı/Multimedya: 67\$	Bağzıcı/Çizgi: 79\$	Dijital Center: 293\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus	Wireless Optical Desktop	Wr. Opt. Desktop +Int. Exp. 3.0
	(Genius Venus'e Dahil)	Microsoft: 53\$	Ufotek: 98\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	741\$	1319\$	2985\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	Creative INSPIRE 5300	Creative INSPIRE 5700
	Kont/Multimedya: 59\$	Kont/ Multimedya: 109\$	Kont/ Multimedya: 329\$
Joystick	Microsoft Sidewinder	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW FF2
	Microsoft: 18\$	Microsoft: 40\$	Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW Presicion 2	Logitech Wingman FF GP
	Microsoft: 58\$	Microsoft: 58\$	Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40	Plextor 40/12/40	Pioneer DVR-A30
	SKY: 125\$	SKY: 125\$	SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus	Intel Create & Share	Intel Pocket PC Camera
	Kont/Empa/Multimedya: 38\$	Empa: 60\$	Empa: 116\$

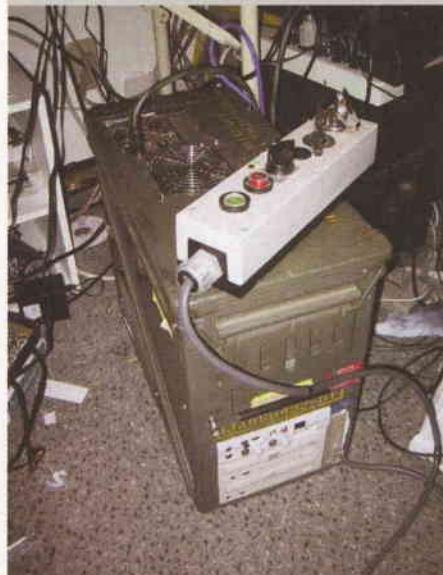
Teknik Servis

“64 MB ekran kartlarının performansı 128 MB kartlara göre daha iyimiş 256 MB RAM’ i tek başına takınca 128 MB görüyor”



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Bu ay size kasa modu manyaklarından küçük bir seçme sunuyoruz.
www.pcmods.com adresinden fazlasına göz atabilirsiniz.



Askeri oyun hastası birinin hazırladığı kasa. Gerçek bir cepheye sandığının içine yerleştirilmiş. Oldukça sağlam olsa gerek.

Bir yılı daha bırakırken arkamızda yenisine de giriyoruz aynı sorularla aynı sorunlarla. Bir sürü mail geliyor durmadan o neden bu neden diye. Bu yılda cevapladık gelecek yılda cevaplayacağız hatta ondan sonrakinde de. Ama muhterem okuyucular dönün bakın geçtiğimiz sayılara. Sormayı cevaplanmış soruları bana. Ne yazacağımı şarıyorum sonra buraya.

Performansım Düşük

Merhaba Tuğbek, ben Alper! Ve bilgisayarımın yavaşladığından şikayetiyim. Özellikleri: Celeron 1100, GeForce2 MX 400, 256 MB RAM, Asus i815 Anakart, Windows XP Pro. Bilgisayarım özellikle 3D oyunlarda çok yavaş (Unreal 2003, NFS: Hot Pursuit 2, Neverwinter Nights vs.). Neverwinter Nights oyununda tüm özellikler açık yada kapalı fark etmiyor. Çünkü her iki halde de çok yavaş. Bu yüzden suçu ekran kartına değil RAM'e attım. Şu anda RAM'ım 256 MB. Fakat herhangi bir performans artışı göremedim. Ekran kartımı değiştirmemiyim diye düşündüm ama GeForce4 MX440 ile ATI Radeon 9000 Pro arasında takılıp kaldım. Aralarında 40 \$ gibi bir fark var. Bilgisayarımın şu

ankı özellikleri Neverwinter Nights'a çok hafif gelmiş özellikler değil (değil mi?). Bu yavaşlık neden kaynaklanıyor olabilir? Şimdiden çok teşekkür ediyorum, başırganlar diliyorum:)

Merhaba Alpeeeer, Tuğbek taze bitti. Yetişmiyor artık buralarda. Kuruttunuz bitiriniz kaçı gitti. Sevgili ve pek bir şey Alper, sana bu satırları yazarken Windows' un update'lerini yapmış, donanımın için en güncel sürücüler kurmuş, yazdığın üç oyuncunun minimum konfigürasyonlarında senin kullandığın ekran kartının adının geçtiğini, Tuğbek ve benim iki farklı insan olduğumuzu, ne fiziken ne de manen benzeşmediğimizi idrak etmiş olduğunu kabul ediyorum (Allah benzetmesin -TÖ). Ekran kartını değiştirmen mevcut sistemini oldukça rahatlatacaktır. Bunun yanında RAM açısından yararlı olur. Söylediğim iki ekran kartından hangisi dersen cevabım hiçbir. ATI alıksan en az 9500 Pro tercih et, yok Nvidia olsun diyorsan da GeForce 4 4200 Ti al bence. Yok bunları alamam diyorsan ufak tefek ayarlarla oynayarak az da olsa performans artışı sağlayabilirsin. Öncelikle masaüstü ekran çözünürlüğünü 16 bit' e düşür. Bilgisayarına sağ tıklayıp özellikleri aç. Advanced (gelişmiş) bölümünde Performance' a tıkla. Burada yapacağın şey Windows XP' nin grafik arabiriminde ne kadar gereksiz şey varsa kaldırın. Bunu yapmak içinde üstten üçüncü kutucuğu işaretleyip uygula deyiver. Oldukça rahatlayacaktır sistemin. Bunun dışında oyunları çalıştırırken geri planda çalışan tüm programları kapat. Sanırım upgrade yoluna gitmeden sen, benim söyleyebileceklirim bu kadar. Bende sana başarılar diliyorum, Allah kolları ver sin...

RAM Sorunsalı

Salam Jesuskane, İki yıldır Level alyorum ve çok başarılı olduğunuzu söylemek istiyorum. Yağlamayı geçtiğim sonra :) sorunuma gelmişim. Benim sistem Pil 600, Abit BEG-II Anakart, GeForce2 64 MB Ekran kartı, SB Live ses kartı. Geçenlerde benim makineyi geliştireyim dedim ve 2 x 64 MB 100 MHZ RAM' in yanına 256 MB 133 MHZ ram aldım; 256 MB RAM' i tek başına takınca 128 MB görüyor, 64 ter ile beraber takınca bazen 192 bazen 256 MB görüyor. Anakartım güya 3 x 256 MB RAM' i destekliyor. Sorun Anakartta mı? Değilse bunu düzeltmenin bir yolu yok mu? Bu arada eski ekran kartım Voodoo 3000 idi. Sence seçtiğim kart mı yoksa GeForce4 MX440 mi tercih etseydim? (iş işten geçti orası)

Cevap yazarsan çok sevinirim. Kalay gelsin ve başırganlar...

Mahmut Aktaşoğlu

Selam Mahmut Kardeş, yağlamayı geçtikten sonra vicik vicik cevap veriyorum sana,

Başına gelen olay görülmemiş duyulmamış değil. Hatta bu aralar yeni gelen RAM ler ve eski anakartlar da sıkça yaşanan bir sorun. Öncelikle Abit' in sitesinden gidip anakart' in için en güncel bios' u çek. Bios update yaptıktan sonra RAM' ini 256 MB olarak görücektir. Bios update nasıl yapılır bilmeyorsan www.abit.com.tw den yardım alabilirsin yine. Birçok üreticinin aksine Abit' in Türkçe sayfaları da var. Diğer RAM lerine gelince, 133 MHZ olan RAM' inde 100 MHZ de çalışacaktır. Unutmayın sistem her zaman en yavaş parçasının hızında çalışır. Buna rağmen 64 MB' lik RAM lerini kullanacaksan ilk slot' a 256 diğerlerine 64 MB RAM lerini tak. Ekran kartı sorularına sanırım hiçbir diye cevap vermeye devam edeceğim, Alper' e verdiğim cevabı okursan bu konudaki tercihim belirttim orada. Cevap yazdım umarım sevinmişsindir, sevindiysen haber ver mutlaka, sende kal sağlacakla.

LAK DİYE KİLİTLENİYOR

Salam, malimi dergide yayınlanması için atmıyorum. Sadece yardım. P4 2.4 İşlemci, GeForce4 ekran kartı, Acer Modem ve ana kartım Gigabyte 533 (533 yanlış olabilir ama Gigabyte). Bilgisayarı açtıktan ortalama 1 – 2 saat sonra lakin



Kasanın güzel görünmesi ile güçlü görünümesi farklı bir şey olsa gerek. İnsan su resme baktıktan sonra içinde nasıl bir sistem olduğunu merak ediyor ister istemez.

kilitleniyor ama hep. Birde PCI Communication device üzerinde ünlem işaretü var yoksa buradan mı? Lütfen bana yardım etlin.
PLEASE HELP ME!!!!!!

Ahmet Eroğlu

Selam, mail'ini dergide yayınlanması için cevaplamıyorum ama cevaplıyorum, e cepaplayınca da yayınlanmış oluyor dergide. Birde dergide yayınlanmadan cevapladiğim maillar var bir dünya ama onları karıştırmıyorum. Gerçek bir de cevaplamadığım maillar var ki onlarda selam Tuğbek le başlayıp jesuskane@level.com.tr ye atılanlar. Ne mi oluyor onlara, sonsuzlukta yitip gidiyorlar. Fazlaca uzattım sanırım hemen yardımcı olmamış sına. Bilgisayarının kilitlenmesini anlayabiliyorum. Anlayamadığım LAK diye kilitlenmesi. Kilitlenirken böyle bir sesi nasıl çıkartabiliyor bilgisayar. Bu bir ses efekti değilse ne peli bir hissiyat mıdır? Söylediklerin akla sadece iki ihtimal getiriyor. Birinci PCI Communi-



Legolardan bilgisayar kasası yapmaya ne dersiniz? Eteresan gözüküğü kesin ama ne kadar sağlam olduğu muallak.

56K V90 Internal Modem, Avermedia BT878 TV Kartı..

Bazı sorularım var:

- 1 - Aldığım bilgisayarı dedi ki 64MB ekran kartlarının performansı 128 MB kartlara göre daha iyiydi. 128MB'lar bilgisayarı zorluyormuş, bilgisayarda daha çabuk rünyormuş. Böylece bilgisayarı yavaşlatıyor mus. Internet'te okumus, doğru mu?
- 2 - ATI Radeon 9000 Pro 64MB mi lyi, yoksa normal ATI Radeon 9000 128MB mi lyi?
- 3 - AMD için bulabileceğim belki en iyi anakart mı, bu ASUS AT8V8X. Gerçekten çok mu iyidir?
- 4 - Bende Windows XP var. Size benim bilgisayrim için en iyi işletim sistemi hangisi?
- 5 - Şimdi benim bilgisayarm beni ne kadar idare eder diyecem. Fakat bona kizacaksınız. Ama ben yine soruyorum? Kendinize iyi bakın!!! :)

Emre Bugrahan

Merhaba Emre, gayet güzel bir sistem almışsin. Hemen sorduğun sırayla cevaplayayı sorularını (sırayı değiştirip cevapladım da sanki bugüne kadar)

1- Bilgisayarla birlikte bilgisayarı da almış olman hoş tabi. Biz genelde kendimiz kullanıyoruz bilgisayarlarını. Bir ekran kartının 64 MB versiyonu ile 128 MB versiyonu arasında ki tek fark RAM miktarı. Düşük RAM'lı versiyonun performansının daha iyi olması gibi bir durum söz konusu değil. Aslına bakarsan veri transferinde yaşanan dar boğazdan dolayı 128 MB RAM'in çok verimli kullanılamaması söz konusu idi.

Ama bunlar yeni çıkan anakartlar ve gelişen RAM teknolojisi ile tarihin tozlu sayfalarında kalalı yıl oldu. Yok öyle yavaşlama filan, çok eski den okumuş onu bilgisayacı amcan (Bir parantez açacak olursak ki zaten açtık, Kimi ekran kartlarında 128MB'lık RAM'lerin saat frekansı 64MB'lardan düşük. Ama dikkat bazlarında. Ama bu yine de 64MB daha hızlı demek değil. Sadece eski oyunlarda 64MB daha hızlı ama eski oyunlar zaten yeterince hızlı. O zaman ne dert ne tasa –TO)

2- Kurşunsuzu daha iyi. www.ati.com'u bir ziyaret edersen nasıl bir yanılıgı içeriisnde olduğunu görebilirsin.

3- ASUS AT8V8X gayet iyi bir anakart. ASUS stabilite konusunda oldukça başarılı anakartlar üretiyor. Ancak AMD için en iyi anakart hangisi sorusu bu kadar kolay değil. Gelecek ay bu konuda bir testimiz olacak cevabını oradan alabilirsin.

4- Bilgisayarın için en uygun işletim sistemini kullanıcı olarak sen bilebilirsin yada aldığı bilgisayarcıya bir danış. Ama daha çok oyun oynamak için kullanıyorum diyorsan XP gayet uygun. Sistem kaynaklarını oldukça verimli kullanabiliyor ve doğru ayarlarla performans artışı kolaylıkla sağlanabiliyor.

5- Senin neye ne kadar katlanabileceğine bağlı bu ama ben bu soruya katlanamıyorum bunu da bil.

Sende kendine ve bilgisayarcına iyi bak Emre.

E hadi gidin şimdi, yılbaşı gecesinden artan cerezleri yerken bilgisayarınızı kurcalamaya başlayın, kimbilir nasıl gubidik sorunlar bulup çıkaracaksınız. size güveniyorum...



Yanları camdan ahşap bir piramit. Kasayı yapanın geniş bir haya gücü olduğu kesin.



Startrek hayranları kasalarını da Startrek evrenine uygun istiyor olmalı. Çünkü en çok kullanılan tema Startrek.

cation device olsayı. O soru işaretli device senin modemini. Sen modeminin sürücülerini kaldırıp tekrar kur. İkinci bir isimma probleminden dolayı sistemin bir süre sonra LAK yapıyor olabilir. İşlemcinin ve ekran kartının fanlarını bir kontrol et sağlıyor çalışır mı. Umarım yardımcı olabilmişimdir Ahmet. Son olarak bağırmama gerek yok mail'lerin sonunda..

Yeni Bilgisayar

Merhaba Sevgili Level Halkı, ben 13 yaşında bir okurumuzum. 2-3 ay önce bilgisayar aldım. Özellikleri: AMD Athlon XP 2000+, Asus AT8V8X, 512 DDR-RAM 333MHz, Western Digital 40GB HDD, ATI Radeon 9000 Pro 64MB, Pioneer 16X DVD-ROM, SB Live! Value, Philips 48X CD-RW, Apache

ne izliyoruz nedinliyoruz



► yüzüğün peşindekiler

Artık zamanı gelmişti ve herkes gibi ben de son yoklamamı yapmıştım yüzüğün peşindekiler kervanıyla düştüm yollara. Yol arkadaşlarımı Fitas Mağarasının girişine geldiğimizde geceyarısı olmak üzereydi. Aslında Emeg Vadisine gitmek üzere yola çıkmıştık ama Tursel adında bir haberci vadinin geceyarısı geçişe kapalı olduğu mesajını getirince, biz de kendimizi Fitas'ın gişe gardiyarı önünde bulduk. Dışarıda hava çok soğuk olduğundan bir an önce içeri girmemiz gerekiyordu; ama önce mağaraya girişin bedelini ödemeliydik. Tüm altın liralarımızı harcamamak için aklıma "Öğrenciyiz!" büyüsünü yapmak geldi, yaptım da. Ama gişe gardiyarının bağıskılığı olsa gerek ki hemen "Kimliğini göster!" büyüsüyle karşılık verdi. Hemen Paso artıfactımı gösterdim. Pasoya söyle bir baktı ve gülümseyerek "bu nehiden kalma" dedi. O zaman anladım ki dişi gardiyarı cazibe özelliğimin etkisi altında. Durum böyle olunca ben de gülümseyerek, gözlerinin içine baktım ve sonra mağaranın kapıları ardına kadar açılıverdi. İçeride binlerce insan yüzüge sahip olmak adına toplanmıştı. Beklenen an geldi ve iki Kule bütün ihtiyamıyla perdeyi kapladı...

Muhtemelen dergi çıktığında Yüzüklerin Efendisi : İki Kule vizyondaki ikinci haftasını ta-

mamlımsız olacak ve siz de filmi görenler arasında çoktan yerinizi almış olacaksınız. Bu yüzden en iyisi filmi tanıtmak yerine, doğrudan eleştirmeye geçmek. Öncelikle şunu itiraf etmeliyim ki ben Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okumayanlardanım ve Orta Dünya yerine Star Wars evrenini tercih edenlerdenim (tabii bunun en büyük nedeni Star Wars'un ilk üclemesiyle büyüyen bir kuşaktan olmadır). Ama şunu da itiraf etmeliyim ki Yüzüklerin Efendisi 1: Yüzük Kardeşliği'ni izlediğim zaman gerçekten etkilendim. Görsel efektler veya makaj değil de hikayenin büyüklüğü ve ihtişamı beni esas etkileyen (hatta bir ara kitabı okumayı bile düşündürmüştüm). Aradan bir yıl geçti ve İki Kule artık vizyonda. Açıkça söylemek gerekirse, İki Kule'yi Yüzük Kardeşliği kadar sevemedim. Tabii filmi geceyarısı, değişik bir kafaya, beşinci sıradan izlememin negatif etkisini de pas geçemem. Film sanki kitabı fazla bağlı kalmış gibi geldi bana. Yani bazen sadece kitaptan passer okunduğu izlenimine kapıldım. Ama yönetmen Peter Jackson'ı çok iyi anlıyorum. Filme uyarlanan kaynak Yüzüklerin Efendisi gibi bir başyapıt olunca, hayranları tatmin etme kaygısı, hikayeyi sinematik bir kurguya oturtmanın önüne geçebiliyor. Örneğin, ilk filmde bir grup olarak ilerlerken, bu sefer gruplar halinde fark-

İ maceralara atılmaları filmi biraz fazlaca bölmüş veya bölümler arasındaki geçişler yeterince sürükleyici olamamış gibi. Oysa Star Wars Episode 2'de Anakin, Obi Wan ve hatta Yoda farklı görevlerle meşgul olsa bile en sonunda hepsi ve görevleri bir araya gelebiliyordu; tabii bu noktada yine belirtmek gerek, Peter Jackson bir başyapıtı çekmek gibi bir sorumluluk taşıarken, George Lucas sadece kendi yazdığı hikayeyi çekmekle yükümlü (ki bu da ona kurguyu değiştirmeye özgürlüğü tanıyor).

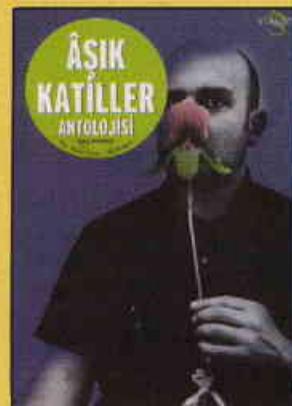
Sonra gelelim Gimli'ye, kitapta bu karakterle ne kadar ve ne şekilde dalga geçildiğini bilmiyorum ama filmde bu kadar maymun yapılmasına gerek var mıydı diye sormak istiyorum. Özellikle kan gövdeyi götürmen Miğfer Dibi savaşında gayet dramatik bir tablo çizilirken, "bu savaştan kimse sağ çıkamayacak ama yine de adımızı tarihe yazdıracak şekilde savaşalım"



haberiniz var mı? haberiniz

► Adamı katıl yapar bunlar

Bu ay bahsetmek istediğim kitap 'Aşık Katiller' adında bir antoloji. Belli bir tema etrafında toplanan hikayeler topluluğuna deniyor antoloji. Aşık Katiller'in etrafında toplandığı temaysa, adından da anlaşılacığı gibi aşk için öldürmek. Kitapta Charles Baudelaire, William Faulkner, Jorge Luis Borges, Charles Bukowski gibi sıra dışı yazarların sıra dışı hikayelerine yer verilmiş. Ayrıca antolojide Murathan Mungan, Ahmet Ümit, Reşat Nuri Güntekin gibi yerli yazarlarımız da kalemini



konuşturmakta. Hepsi beraber toplamda 20 aşk katil ediyor. Hikayeler gerek anlatım tarzı, gerekse de temayı ele alış biçimini bakımdan birbirinden oldukça farklı. Ama hikayelerin hiçbir kitabı kapağında resmedildiği kadar psikopat değil. Genellikle her yazar insanın aşğını neden öldürdüğünden çok öldürmesine varan süreçten bahsetmiş. Kapakta 'Aşık Katiller' ismini görünce, insanın aklına ilk anda kriminal aşk geliyor ama aslında hikayeler aşık öldürme eyleminden bağımsız olamayacağını ve

bu birbirine giren iki kavramın sadece insana özgü çok doğal bir davranışlığını vurgulamakla uğraşıyor. "Aşık olmak kolay, katıl olmak da öyle..." diyen kitap, aşık katıl olmanın ayrıcalıklarını ele alıyor; kesinlikle aşk cinayetlerini yargılamıyor. Günümüzde insanların aşklarını öldürmekle kalmayıp yediğini düşünürsek, 'Aşık Katiller'in aşklarını ve cinayetlerini romantik öyküler olarak tanımlayabiliriz aslında. Uzun lafın kısası romantikler bu kitaba kaçırılmamalı.

ne okuyoruz ne yapıyoruz

nutukları atılırken, Gimli neden Legolas ile kaç tane orc öldürdükleri üzerine bir sidik yarışına girmek istiyor ki? Eğer yaşanan trajedyi yumuşatmak adına böyle bir yol seçilmişse, bence biraz fazla yumuşamış. Başka bir sorun da filmin sadece Miğfer Dibi savaşına odaklanmış bir havada olması; savaşa giden süreçteki ara hikayeler yeterince işlenmemiştir ve savaş öncesi tempo film'in akışı bakımından biraz ağır kalmış gibi. Ayrıca film boyunca Miğfer Dibi savaşına tırmandırılan tempo neden devamlı durağan Ent sahneleriyle bölünmüş anlamış değilim. Tam kendinizi savaşın içinde hissederken birden ağır hareket eden, ağır konuşan ve ağır karar veren (!) Entlerin toplantısına bağlanıyoruz, hem de birçok defa.

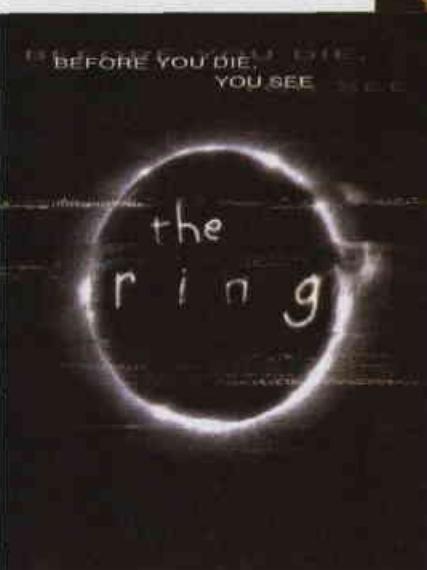
Tabii kafamdaki bu soru işaretleri filmi blegenmediğim anlamına gelmiyor. Her şeyden önce İki Kule inanılmaz büyük bir film, özellikle sonundaki Miğfer Dibi savaşı insana adeta yuttuyor. Saruman'ın devasa ordusu gerçekten dehşet saçıyor. Tüm karakterler kahramanca konuşuyor ve savaşıyor. Aragorn daha kahraman, Gandalf daha beyaz, Legolas daha hızlı ve Gimli maalesef daha komik. Frodo'nun yüzüğe verdiği mücadele ve Gollum'un çift kişiliği, iktidar hırsının dönüştürücü ve yok edici gücünü çok iyi vurguluyor. Entlerin Saruman'ın kulesini tarhum etmesi, doğanın bir gün endüstriden intikamını alacağına işaret etti. Görsel efektler, makyaj ve ses konusunda bir şey söylemek için önce açık kalan ağınızı kapatmanız gerekiyor. Devasa ordular, dijital karakterler, orijinal mekanlar derken algılamızın gerçekten sapıtabiliyor (efektler hakkında ayrıntılı bilgi için www.lordoftherings.net). Gözüme takılan ilginç bir detay da aynı Yoda'nın "Kazanılan bir zafer yok, klon savaşı yeni başlıyor..." diyerek Episode 2'yi bitirmesi gibi, Gandalf'in da "Orta Dünya savaşı yeni başlamaktadır..." diyerek İki Kule'yi bitirmesi. Son sözüm iyileştirme: kötüünün bu muazzam karşılaşması kaçırılmamalı.

► yüzükten devam

Madem Yüzüklerin Efendisi ile başladık yine yüzük olayıyla hazır neşir olan başka bir filmle devam edelim. The Ring, 1998 yılının hit Japon filmi Ring'un Hollywood versiyonu. Ring, bir milyon dolara kotarılmış esaslı bir gerilim filmi. Gösterildiği dönemde seyirci bir hayli etkilemiş. Maalesef orijinal versiyonundan önce yeniden çevrimini izlemek durumundayız. Ama galiba endişelenmeye gerek yok. Eleştirmenler yeniden çevriminin orijinali kadar başarılı, hatta daha bile iyi olduğunu söylüyor. Tabii bu başarıda yönetmen Gore Verbinski (*The Mexican*) ve görüntü efekti uzmanı Charles Gibson'ın (*Mouse Hunt*) payı büyük olsa gerek. Ayrıca başrolde Naomi Watts'ın oynadığını öğrenince filme güvenim bir kat daha arttı (hatırlarsanız kendisi Mulholland Drive'daki inanılmaz bir oyunculuk sergilemişti, Ring'e de yeterince gerilim

yükleyeceğinden şüphem yok).

Hikaye gelince, garip bir video kaset ortada dolaşmaya başlar. İçinde belirsiz ve rahatsız edici görüntüler olan bu kasedi izleyen herkese bir telefon gelmekte ve 7 gün sonra ölecekleri söylemektedir. Gerçekten de tam 7 gün sonra kasedi izleyen herkes hayatını kaybetmektedir. Rachel (Naomi Watts) adlı bir gazeteci olayı araştırmaya başlar fakat tek bir ipucu bile bulamaz. Tek çaresi kasedi izlemek ve kendini yem



yapmaktadır. Kasedi izler ve herkese olduğu gibi kendisine de telefon gelir. Artık 7 gün içinde olayın sırrını çözmek zorundadır. Ne var ki beklenmeyen bir şey olur ve kendisinden habersiz küçük oğlu da kasedi izler...

The Ring izlemesi hem zevk verecek, hem de gerecek bir filme benzeyen. Filmde çok ilginç görsel efektler kullanılmış, özellikle söz konusu lanetli video kasedin içindeki görüntüler üzerinde bir hayli uğraşılmış; yönetmen Verbinski bu görüntülerin rahatsız edici ve bilincaltına hitap eden cinsten karelerden oluşmasını istemiş. Gerilim sevenler Ring'i kaçırmasın derim.

Güven Çatak
guven@level.com.tr

var mı? haberiniz var mı?

► Ne yapsa olay olan kadın

Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki Madonna'dan. Bu dişi insan orta yaşı devirmiştir ve iki çocuk doğmuştur olmasına rağmen hala gündeme, hala kulaklıarda ve hala gözlerde. Bildiğin gibi Madonna ünlü İngiliz yönetmen Guy Ritchie ile evli ama onunla evlenene kadar her hali yediğini de bilmeyen yoktur herhalde. Çalkantılı yaşantisı La Isla Bonita'dan Music'e kadar uzanmaktadır. Yaptığı her yeni albümle pop müziği yeniden keşfetti ve yaratıcı trendlerle kitleleri adeta peşinden sürükledi. Uzun aralarla albüm çıkarsa da her zaman en iyisi olmayı başardı. Örneğin en son çıkardığı albüm Music, listeleri alt üst etti; disko imajını yeniden canlandırdı.

En son numarası ise James Bond serisinin son filmi Die Another Day için yaptığı soundtrack parçası. Filimle aynı adı taşıyan şarkısı bu aralar sık sık müzik kanallarında gösterilmekte; radyo frekanslarını mesgul etmekte. Şarkı gerçekten süper, video klip ise daha da süper. Bond müzesinde eskrim yapan iki Madonna düşündür, biri siyah, biri beyaz derileri çekmiş. Birbirlerini kanrevan içinde bırakarak kadar dövüşüyorlar ve en sonunda Madonna'lardan biri göğüs kafesine giren bir crossbow okuya nalları dikiyor. Ayrıca düellonun arka planında dönen hikaye de klibe cuk oturmuş. Dövüş Kulübü tadında bir ortamda Madonna işkence görür ama en sonunda hasımlarına bir Bond numarası çekerek kırışır kırışır (filmde de James Bond aylarca işkence



gördükten sonra tam herkesin ondan ümidi kestiği bir anda paçayı kurtarıyor). Madonna'nın arkasında gerçekten süper bir ekip olmalı çünkü bir şarkısı ancak bu kadar iyi görselleştirilebilir. Klipte oynamasının yanı sıra Madonna'nın filmde de küçük bir rolü var, hayranlarına duyarulur...



gorcan abi

gorcanabi@sektor8.com

Cocukken bu ay, Sigarayı bırakmadım yine, resim çizemedim, kitap okuyamadım, döndüm evimde, bol bol Jeff Buckley, Anathema, My Dying Bride dinledim... Yine Fırat'ı dördüncü kez dinledim. Sinan'a "abi en son ne zaman veriyorsun?" yazdım... Ama sonra super birşey oldu ve dünyanın en tatlı kızıyla tanıştım :). Belki de dünyada en tatlı 'gülén' kızı...

Eheh peki peki. Geçiyorum albümleri tanıtmaya. Yine bu ay bomba albümler var. Yav zaten bomba olmayan albümü ne dinleyeceğim kardeşim. Antik kultur, danguş, dengen... Bu arada hıza aydan itibaren bir de playlist oluşturuyorum dedim. Burada tanıttığım albümlerden farklı olarak dinlediklerini paylaşım...

Haydi hop!

System Of A Down Steal This Album!

Son yılların tartışılmaz en pariş grubu. Politik olmalarıyla ilgi çektiler. Ermeni kökenli grup Türk düşmanlığıyla suçlanıyor. Bilmiyorum, görmedim ben henüz belli birşey. Konserlerde "Türkler ve domuzlar" girenez gibilerinden bir pankart oluyor muş diye ortamda geyik dönüyor ama bana pek de inandırıcı gelmiyor. Bilmiyorum, pek de düşünmek istemiyorum açıkçası bu durumu... Müzikleri inanılmaz güzel. Her duyguya mevcut parçalarda! Görüğüm en üretken grup sanırım System Of A Down. Bu son albümlerinde de tam 16 parça bulunuyor. Kısa kısa parçaların hepsi ama kesintileşme amacıyla.

SYSTEM OF A DOWN

STEAL THIS ALBUM!

İlk albümdeki amatörlüğü Toxicity'de atıp arayın Toxicity gibi sağlam bir albümle çıktılar karşımıza. Zaten inanılmaz vokali Seir Tanrıyan ve basit ama son derece ilginç gitar riff'leriyle Daron Malakian ve tabii ki bas ve davulları da çok iyi oruçluyorlar. Mükemmel bir produksiyon diyebilirim. Neden başlasam nasıl anlatısam bilmiyorum. Albümdeki track'ler birbirinden güzel. Çok akıcı ve son derece yiricili!

Haydi hıçkırmam albümü dinlemeye... Okuz gi-

bi sert gidiyor albüm. Chic n Stu ile sert vokallerden sonra Innervision'da süper yumuşak vokaller yer alıyor. Oldukça da groove bir şarkı. Albümün genelini anlamazsanız için dinlemeniz gereken ilk şarki belki de bu. Ama ben şahsen Highway Song'a taptım. Adamlar bildikleri herşeyi bu şarkıkla toplamışlar neredeyse :) Tanrınlıyorum ben bu kadar güzel parçaları tek başına yaptıklarına. Bence bir prodüksiyon güruru vardır arkadaşım. Haa bir de yaşlarının onlar basanlığı iki olsalar bilir eski Kara Şimşek vardı. İşte I-E-A-I-A-I-O parçasının ortasında direkt gidiyor jenerik müziği Kara Şimşek'in! Çok komik olmuş, süper de eğlenceli :). Şarkı da süper zaten "aaayeeeeeyaaaaayoooyoo" diye söyleyiyor elemanı :)

Sonuç olarak SOAD sevenler atın demiyorum. Zaten almışlardır. Almadıysalar da Allah taş eder! "SOAD dinlemedi nedir, ne değildir?" diyenlerde edinsinler albümü. Şahsen benim kalbimi çaldılar dinler dinlemez :)

Paradise Lost

Symbol of Life

Bu ayın bir bombası da Paradise Lost! Şimdi albümde mi konuşacağımız yoksa "Paradise Lost değişti, sattı biz" muhabbeti mi yapacağımız? Dur ben bi patlayayım su eski kafa metalcilerde de boşaltıymı!

Paradise Lost değişti de ne kadar değişti? Yani adamlar her albümde sonra geliştiriyorlar kendilerini. Yani şimdi bir Lost Paradise dinlemekister miyiniz bu gruptan? Gothic, Shades of Gods, Icon derken oturttular kendilerini elemanlar lice. Ee zaten sonra Draconian Times ve One Second'la zirveye oturdular. Arkasından Host geldi. Herkesin gruba arkasını döndüğü bu albümdeki tek fark biraz elektronik öğelerle yer verilmişiydi. Ama müzik yine Paradise Lost değil miydi? Dinlediğinizde ben bu vokali biliyorum, gitarda Macintosh var iste demez miyiniz? Zaten grup da geçen seneki albümleri Believe in Nothing'de yine bir geri dönüş yaşadılar. Bu son albüm de tam anlamıyla oturmuş ve ne yapmak istediğini bilen bir Paradi-

paradiselog
symbol of life



se Lost var!

Albümun ilk single'sı olan Erased'i radyolarından da duymuşsunuzdur. Hattın vokallii tek şarkı albümdeki ve kendini oldukça belii ediyor. Ama benim en sevdiğim parça albümün ilk track'ı olan Isolate. Süper bir giriş parçası bence. Aslında parçaların hepsi bir hit. İki şarkılık albüm değil kesintileşme. Perfect Mask, Two Worlds, Pray Nightfall süper parçalar.

Şunu da söylememeliyim ki çok elektronik öğeler yok albümde. Ama yine de inanıram, güvenmem diyorsanız No Celebration'ı bir dinleyin. Ondan sonra Paradise Lost değişmiş mi değişmemiş mi karar verin! Bence bu albüm Host'tan da güzel diğerlerinden de... Kesintileşme dinlemelisiniz.

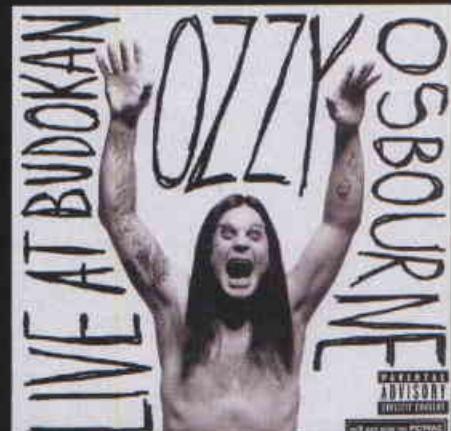
Ozzy Osbourne

Live at Budokan

Eğer rock camiasında hızlı yaşıyorsan yani sex, drugs & rock'n roll diyorsan ve 27 yaşına kadar ölmemişsin! Bakın Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison ve Kurt Cobain'e... 27 yaşında ölüp kurtuldular. Daha sonra 70. yaşında televizyonla aileleriyle tüm dünyanın önünde yaptıkları saçılıkları paylaştılar. Ozzy Osbourne bu kadar sigara, alkol ve uyuşturucudan sonra sadece konuşken "fuck" ve "anyway" diyebiliyor ama ilginç tı hala mükemmel şarkılarda söyleyiyor :)

Bu konserde de performans süper. Zaten Zack Wilde yerinde rahat durmuyor. İki riff arasına solo sokuyor, vik vik ottürüyor gitarı!

Blizzard of Ozz'dan I Don't Know ile açılan konserde 14 parça bulunuyor. Bu albümdeki Crazy Train ve Mr. Crowley (olmazsa olmaz) de konserde çalınmış. Fakat Ozzy'nin tüm albümlerine göre bir dağılımı bulunmuyor. Yine No More Tears'dan 4 parça bulunurken No Rest for the Wicked, The Ultimate Sin, Diary of a Madman ve Ozzmosis albümlerinden hiç parça bulunmuyor. Diğer şarkılar da ağırlıklı olarak son albümünden ve bir olmazsa olmaz parça da Black Sabbath zamanından Paranoid...



Ozzy Osbourne sevenler zaten alır albümü. Yukarıdaki dört albümdeki parçaları dinlemek isterken hezeyana uğrayacaksınız ama diğerlerine de ilgi, sevgi göstermek lazım. Ama "MTV'de gördüm süper komik eleman" veya "aa biliyorum ben bu adamı Kelly Osbourne varya hani Madonna'nın şarkısını söylüyor ehe ehe işte onun babası" diyorsanız dinlemeyin!

Kovenant

In Times Before the Light

Kovenant'in ilk albümünü hiç dinlemedim. Yani Covenant zamanımı. Sonra Kovenant olarak değiştirilen ismiyle çıkan ilk albümleri Animatronic'ı dinledim. İlginç bir albümü. Oldukça elektronik ve üçük. İlk başta uzak gelse de sonraları çok hoşuma gitti. Bir yeni albümü de onun sıcaklığıyla dinleye başladım. Bir önceki kadar haraketli olmasa da daha sağlam bir albümü benziyor. Yani fazla efekt yok ve bol klavyeli, sert bir albüm. Doğrusunu söylemek gerekirse daha da yumuşayıp genleşeceklerini beklerken albümün sertliği beni şaşırttı :). Sanırım Nagash'ın Dammu Borgiri'yi bırakıp buraya geçmesi ve artık Kovenant'in bir yan proje değil de birinci çalışma olması faydalı olmuş. Albümde Lex Icon (Nagash)'ın вокали oldukça karanlık ve yırtıcı ama çok efekt var. Yani biraz fazla dijital ve geriplanda kalıyor ama güzel. Parçalara gelince: Melo-



mak gerekiyor.

Riot Act benim için bir geri dönüş olabilir. Çünkü eski Pearl Jam'e pek benzemesede yavaş ve çok duygulu parçalar. Yavaş dediğim Radiohead gibi değil tabii ki ama aynı etkiyi yapıyor :). Çok da abartmayamam canım. Save You, Ghost, Get Right ve Greendisease gibi hızlı ve dinamik parçalar var fakat albümün gerisi yavaş ve durağan parçalarından oluşuyor. Love Boat Captain, You Are We açılış parçası Can't Keep super duygusal parçalar.

15 parçalık albümde hemen hemen hiç hit parça olmasa da genel bir güzellik söz konusu. 10 üzerinden 10 değil ama alınsı bir albüm.

Lake of Tears

The Neonai

Elemanlar bir dağıldı bir birleşti, hop oturduk hop kalktık ama yine güzel bir albümle karşımıza çıktılar. Aslında şarkılar güzel olmasına güzel de eskilarından pek bir farkı yok. Albüm biraz daha goovy ama yine de eski parçalarına benzetebileceğiniz şarkılar var. Intro'dan sonra giren Return of Ra-



dik, sert ve karanlık derim.

Albumde The Dark Conquest, Monarchs Of The Mighty Darkness ve Monarchs of the Mighty Darkness gibi oturaklı, yavaş parçalar var ama genelde albüm hızlı. Tavsiye isterseniz The Chasm ve Dragonstrom albümdeki en parlak parçalar bence. Bu tür Extreme Metal'le aranız iyiye seversiniz albümü. Yok deneyeceğim kem küm derseniz başka albümler de var piyasada...

Pearl Jam

Riot Act

Çok da olmazsa olmaz dediğim gruptardan biri değil Pearl Jam ama yine de dinlemeyi severim. Siz de mi aynı şeyi mi düşünüyorsunuz bileyemiyorum ama ben hala Ten ve VS albümlerine takılı kalmış bir Pearl Jam dinleyicisiyim. Ondan sonraki albümlerin hiç dinlemediğim. Zaten Dave Abbruzzese (oeh isme gel Aburisittin) gittikten sonra bir soğuma gelmişti bana. Açıyip severdim o elemanı. Süper basit ama o kadar da eğlenceliydi davulları. Hala Doughter, Black, Alive ve Jeremy modundaydım ben ama sanırım yeni Pearl Jam'e bir yerden başla-

vens albümün en çarpıcı parçası. Dinledikçe diğerlerinden ayırt edebileceğiniz parçalar da yok değil. The Shadowshires, Can Die No More ve hatun vokallı Sorcerers süper parçalar. Yani her ortamda dinlenebilir bir albüm. Zaten Lake of Tears seven kesinlikle sever. Yine de benim aklım hala Forever Autumn'da...

Yani şöyle bir durum da yaşandı:

- Aa bu çalan Lake of Tears mı?
- Evet son albümü, yeni çıktı.
- Forever Autumn'u taksana dinleyelim.
- Oki süper :)

Daha önceden hiç Lake of Tears dinlemediyseñiz bence ilk önce Forever Autumn'u dinleyin. Elbet bu albümü de alırsınız bir gün... ☺

n e r e l o l o y o r

► Faith No More eski, Fantomas/Tomanawki yeni вокалист Mike Patton, Dilinger Escape Plan ile canlı performans sergilemiş. Alaka kura madım ben pek. Deli müziği gibi birsey Dilinger...

► Audioslave diye MP3 download programı çıktı. Süper her bişeyi buluyormuş :). Şaka bir yana bakalım diğer ay şu albümün tadına...

► Paradise Lost'un resmi web sitesinde yapılan açıklamaya göre; Türkiye'ye 2003'de konsere gelebilitiesi varmış.

► Twisted Sister frontmanı Dee Snider'in yıllar önce karısı için yaptığı Christmas şarkısı Celine Dion'un Christmas albümünde yer almış. Ve işin ilginci Dee Snider bu olayın nasıl olduğunu bilmemişti.

► 18 Ocak'ta İstanbul Bostancı Gosteri Merkezi'nde Pentagram konseri varmış. Coşalım!

► Rage Against the Machine eski frontmanı Zack De La Rocha DJ Shadow ile solo hardcore albüm çıkarıyormuş.

► Iced Earth'den Jon Schaffer Glorious Burden adındaki aynı albümleri için 18 parçalık track list hazırlamış. Bu arada Iced Earth gitaristi de Blind Guardian'dan Hansi ile proje grupları Demons & Wizards için parça hazırlıyorlar.

► Marty Friedman, eskiden Cacaphony'de beraber çaldıkları Jason Becker (tedavisi olmayan ve merkezi sinir sistemini çökerten bir hastalığa yakalandı) için iki canlı performans sergileyecem.

► Amorphis Helsinki Finvox studiyolarında 15 parçalık enstrüman kayıtlarını tamamlamış.

► Voivod'a geçen Metallica eski başı Jason Newsted, şimdiye kadar çaldığı en iyi album olarak Voivod'un son albümünü gösteriyormuş. (Yav aklına mı girdiler, büyüğüm yapıtlar bu herifin?)

► Blind Guardian Barcelona'daki şovlarından oluşan bir live album hazırlığı içindeymiş.

► Should I stay or Should I go ile Punk Rock'ı herkese sevdiren Clash'ten Joe Strummer İngiltere'de ölmüş.

► Yakin zamanda To/Die/For, Skyclad, Darkthrone, HIM, Entombed, Death Angel, yeni вокалиstleriyle Skid Row ve Emperor 2 CDlik anthology çıkarıyormuş.

Playlist:

1. Vega - Bihaber
2. Mazzy Star - Hair & Skin
3. My Dying Bride - Base Level Erotica
4. Jeff Buckley - Nightmares By the Sea
5. Jeff Buckley - New Year's Prayer
6. Pink Floyd - The Great Gig In The Sky
7. Rush - Animate
8. Blues Brothers - Sweet Home Chicago
9. Anathema - Inner Silence
10. Opeth - A Fair Judgement

PLAY ALIVE

"fithos lüsec wecos vínosec"

Ali Aksöz
aliaksoz@level.com.tr

Merhaba,
Bitişler, sonlar nasıl üzünlüyse;
başlangıçlar ve girişler öyle
heyecan vericidir. Ancak devam
eden hayatı gerçek sonlar ancak
ölümler, gerçek başlangıçlar da
doğumlar olabilir. Diğerleri, uzun
ama çabuk sonlanan bu
yolculukta yaptığımız salınımlar
ve dirlendiğimiz duraklardır. Her
yolculuk gibi çevremiz değişir, biz
değişiriz... İnsanlar değişirken
onların yaratımlarının aynı
kalması beklenebilir mi ya?
Ebette hayır. Her yeni gelenin o
sonsuzluğun ortasındaki durakta
yapacağı ufak bir değişiklik,
yerine konan bir tuğla, baharın
gelişiyle çekilen bir kat boyası
değiştirir mekanı.
Sonunda biz, dirlencemizin
sonuna gelip duyduğumuzda
serin havada bıçak gibi kesen
dündük sesini, ve pilimizi pırtımıza
toparlayıp yolumuza tekrar
düşüğümüzde biliriz ki, biz
terketsek de bizden bir parça
orada kalacaktır ebediyen, ve
başkaları o parçaya
ekleyeceklerdir kendilerinden
birşeyler.

Gölgeler...Hayaletler...

Türkiye'de fotokopi el kitabı dönemini yaşamış, o zamanların çoğu birbirini tanyan ve epî topu bir avuç kişi olan DM ve oyuncularından biriyim. Dosyalanmış, siyah beyaz Player's Handbook'um hala tozlu raflardan birinde duruyor. Ama onun yanında artık Türkçe bir kitap da var. Türkçe bir PHB bu. Oyununun Elkitabı.

Bu ülkedeki toplam FRP oyuncusu sayısı belki binlerle ifade edilebilir. Her şehirden, her yaştan insanlar bunlar. İlk defa oynayanı da, o eski çağları(!) tanıyanı da var bunların içinde. Kitapçırlara gittiğinde, yurtdışında çıkan birçok fantazyaya eserini Türkçe okuyabilecek insanlar...

Bu insanlar ki, Türkçe Frp ile birlikte Türk fantazyasının doğumuna da şahit...

Birbirinden târz olarak, konu olarak, yaratım olarak çok farklı eserin, ciddi ve büyük yayınevlerinden gâkarak piyasaya vurduğunu görüyorlar. Dünya tarihindeki belki de en yaratıcı edebi alanın, bu ülkede büyümесini izliyorlar. Ebette ki, Türk çoxsanatlarının arasında tutacağına inanılıp, yayınlama şansı verilen bu romanların devam edip etmeyeceği de satış rakamlarına bağlı bir hadise. "Frp'ciyim" diyen, "başka dünyalara gitmek için gözlerimi kapatmama bile gerek yok" diyen herkesin beğendiği kitapları gidip satın alması gerekiyor. Bu türü yaşatabilmek hemimizin elinde.

Gökhan ve Batu'nun bugüne kadar yaptıkları güzel işler biliyorum ki coğunuza zevk verdi, coğunuğun işine yaradı. Zamansızlık ciddi bir illet, hayatlarıyla ilgilenmek için bu köşeye ara vermeleri gerektiğinde hepimiz üzüldük. Ama bayrağı birisinin devralması ve insanlara bu sayfalarдан ulaşmayı sürdürmesi gerekiyordu. Ben de bu köşede, yerimizin yettiği kadar ve prensiplerimiz dahilinde ülkemizde kozasından çıkmaya çalışan bu kültür kurcalayacağım. Bu 2 sayfada (Sayfa sayısının artması, gelen mek-



tuplar ve isteklerle alakalıdır. Ne kadar ilgi, o kadar gösteri :) Ülkede ve dünyada dönen dolaplardan, olan şeylerden kısa kisa bahsedeceğiz. Posta kutuma gelen duyuruları derleyip yapabildiğim kadarına yer vereceğim. Bu konularda geridönütler gelirse şayet, bu yorumların ilginç olanlarını da bir sonraki ay, birer cümle ile bu kısma koymacağım. Yazının asıl gövdesi sizden gelen mektupların, soruların ve cevaplarının yayınlanması olacak. Bunun dışında kitap tanımlarımız ve ufak bir yarışmamız da var. Bana yaklaşık 2000 vuruşlu bir karakter arkadaşları yapıp yollayanlar arasından en orjinal karakteri yaratmış kişiye kitap hediye edeceğiz. Bu karakteri, yerimizin verdiği ölçüde ifşa edeceğim. Bu aydan itibaren yarışmaya başlayabiliriz, karakterlerinizi bekliyorum.

Çoğunuz, yeni bir başlangıçtan evvel hissedilen o kemerimsi tadi duyumsuyordur eminim. Bu köşede nelerin yapılıcağını, benim sizin hislerinize ne derece tercumanlık edebileceğimi, sorunlarınıza çözümler getirip getiremeyeceğimi düşünüyorsunuzdur. Bazı konularda okuyucularımı aydınlatmak için uygun zaman...

Köşede yeni başlayanlar için bir kısım yok.

Mektup yapıp soru sormadıkları sürece yeni başlayanlar için bir yer ayırmayı da düşünmüyorum. Bunun sebebi artık Türk role player'ının (seviyorum bu lafi :) bilgilennmiş olmasıdır, bilgiye ulaşmanın bolluğu. Nasıl mı öğrenebilirsiniz? OYNARSLINIZ. Koşarak gider, Zindanlar ve Ejderhalar satın alırsınız, iki - üç tane (aslında tek başınıza da olur ama kafa bulandırmaya gerek yok henüz) sizin kadar zeki, sizin kadar yaratıcı arkadaş bulur, öğrengirisiniz. Bunun BAŞKA YOLU YOK. Merak ettiğiniz nüansları, yeni bilgileri, incelikleri de Lost Library'den ya da





netteki diğer mekanlardan bakar ve kaparsınız, araştırırsınız ya da bozar, kendiniz yaparsınız. Unutmayın elinizdeki materal değimeyecek diye bir kural yok, ama yine de takılmaktasanz bana yazardınız olur biter. Türkiye'nin alanında en sevilen ve en iyi dergisinde sıfırda FRP anlatmak, kolaya kaçmaktadır. Bu sayfalarda yerli fantazaya ve fantazaya gönül vermiş arkadaşlara daha etkili, daha geniş bir paket sunmak amacım.

Bir de prensiplerden bahsedeyim sizlere.

LL'de bu yüzden birkaç kişiyle papaz olduk. Bunun sebebi bizim kurallarımızı anlamamakta israr etmeliydi. Bu olabilir, ama ben yapı olarak emir kipinden hazzetmemen biriyim, neye ki bugüne kadar birlikte çalışma şansına eristiğim insanlar da (*Lost Library* ve *Level* tafesi de buna dahildir) benim gibi düşünmekteydim. Bu işler karşılıklı hoşgörülü yürürlükte arkadaşlar. Her iyi roleplayer (Bak yine :) bunu bilir. Duyurulması istediğiniz birşey mi var? Con mu düzenlediniz? Kitap mı yazdınız? Kitap mı basıyoysunuz? Güzel. Bunları yapabilecek kafaya sahipseniz bir dergiye nasıl muhattap olmanız gerektiğini de biliyoruz. Yapın bunu.

Bu sayfalarda ben ve belki ilerde başkaları da, gördüğümüz güzellikleri överiz. Bundan emin oln. Güzel şeyle o kadar az ki, övgüden bhaber ülkeyimizde birkaç güzel söyle gerçekten ihtiyaç var. Bu sayfalarda, gördüğümüz güzellikleri överiz, AMA gördüğümüz çirkinlikleri de yerierz, hataları eleştirelim. Bundan da kimsenin şüphesi olmasın. Zaten *Level*'in ve LL'nin tarzını bilenler başka bir yaklaşım da beklemeyeceklerdir bizlerden.

Böyle kısa bir girişle yetinelim. Biraz haber verelim sonra da bu ay için, *celebrity*'lerimizin okuyuculara örnek teşkil etmesi için yolladığı mektuplara geçelim. Görelim bakalım ülkemizde gereksiz yere kücümsemen, gereksiz yere aşağılanan, gereksiz yere korkulan zavallı frp'ci gençlik'imiz neleri merak ediyor...?

Rivayetler:

(*Bana bir yerlerden tanık geldi sanki?*)

- 2003 yılı ortalarına doğru Conan the Barbarian çizgi romani Dark Horse Comics'den piyasada olacak...

- 10 Kasım 2002 günü saat 12:00 ile 18:00 arasında gerçekleşen 2.Lotr Kart Oyunu Turnuvası'nı, yine bir önceki turnuvanın şampiyonu Halil Alaeddinoğlu kazandı. Kendisi ve bu güzel organizasyonu düzenleyenleri kutluyoruz.

- Pek heyecanla beklediğimiz Arnie'li, Milius'lu King Conan: Crown of Iron projesi iptal edildi. Filmin daha küçük bir bütçeye, tanınmamış oyuncular ile çekilmesi kararlaştırıldı.

Gönül Postası

Ankara'dan Kızırgın Cüce:

1- Günümüzde geçen ve fantastik öğelerin en aza indirgendiği "campaign setting"ler hangileridir. Varsa böyle bir mahlukat, bize satın alsana. Hatta tüm servetini harciyayıp bizi bu dünyalara ısnasana.

Böyle bir setting evet var. Hatta zaten binlerce yıldır bu settingde geçen bir Live Action Role Play'ı oynuyoruz. Fantastik öğelerin hakkından itinaya gelinmiş bir setting. Net'te daha fazla bilgi için aranabilecek başlıklar: borsa, siyaset, botox, peroksit, valium ve viagra (evet bildiniz)

2- Neden *Lost Library*'i hala şirketleştirmedin la-vuk herif?

Şirketleştirdim. Hatta Bağdat Caddesi'nde komşu, siyah granitten kule inşası bile başlıdı. Ancak cüce çalıştmak hususunda bazı hukuki engeller varmış. Bu yüzden sana haber vermedim. Üzgünüm.

İstanbul'dan Muhammed "Nierdre" Dabiri:

1- Köşenizin sıkı takipçisiyim. Bize böyle bir köşe kazandırığınız için ellerinizden operim. Benim sormak istedigim şey, Khelben "Karaasa" Arunsun'a ne olduğu. En son FR'da Harper serisinde görülmüşti?

Merhabalar Muhammed, güzel sözlerin için teşekkürler. Khelben, karısı Laeral Gümüşel'le birlikte Zhentimar ile kurduğu bir ilişkisinin ortaya çıkmaya, Arpgalar'dan (Harpers) ayrıldı. Bundan sonra, Tel'Teukii'ra adını verdiği gizli bir organizasyon kurdu. Şu anda ölüm döneminde yatkın. Kendisi, Everaska'ya saldıran Phaeimm'lerle girdiği savaşta (Archwizards Trilogy - The Summoning &

The Siege) ağır bir yara aldı. Akibetini serinin üçüncü kitabında öğreneceğiz gibi bir his var içimde, bunun için The Sorcerer'in çıkışını beklememiz gerekiyor.

2- Bu Ravenloft nasıl bir dünyadır? Diğer setting'lerden farklı bir yere benziyor. Bir de Strahd'ı konu almayan bir Ravenloft romanı var mıdır?

Ravenloft, gerçekten de alıştığımız diğer fantasy alemlerinden daha farklı. Sislerle çevrili ve esrarengiz varlıklar tarafından gözetilen, çıkmayan imkansız olduğunun rivayet edildiği bu diyarada klasik kılıç ve büyünden daha fazla mevcut. Ravenloft'un asıl rengi, gotik korku ile fantasyayı birleştirmi olası. Yani vampirler, kurtadamlar, hayaletler, gotik şatolar, bu sessiz ve karanlık şatoların yankılı koridorlarında isimsiz dehşetlerden kaçan hanımlarlığını çekiyorsa Ravenloft sevmen büyük olasılık.

Strahd, her setting'de bulunan imza karakterlerden bir tanesi. (misal, FR'da Elminster, Planescape'de faction liderleri ya da Lady of Pain, Dragonlance'de ... Tanis Yarı-Elf (Raistlin diyeceğimi sandınız ama değil, bunu başka zaman tartışırız ;)) Ayrıca Ravenloft'a adını veren de onun şatosu. Yine de Ravenloft için yazılmış bir dolu roman mevcut. Bunlarda da Meave, Aurek Nuiken, Azalin ve Lord Donskoy gibi diğer karakterleri tanıtmak mümkün.

Gördüğünüz gibi, sağlam bir mektup akışıyla herşey gayet dolu olacak. Mail'larınızı aliaksoz@level.com.tr adresine, mektuplarınızı da dergiye bekliyorum. Bu aylık yerimiz doldu, gelecek aydan itibaren şovumuz tam manasıyla başlamış olacak. Bu esnada, sayfada Iris İlgünar'ın çizimlerini beğenip, "Ben de çiziyorum ne var" diyorsanız yukarıda yazdığım adresime yollayın, onlara da yereyim. Noel ya da Yeni Yıl, hangisine inanıyorsunız o kutlu olsun.

İndirilen perdeleri bir aylığına, bir sonraki yazıya beklerken zaman nasıl geçecek diye soranlara birkaç önerim...

Wu Tang Clan Ya'll be Warned

Craig David What's Your Flava

Eminem Lose Yourself

MOP Ante Up

Made Men Blowin' Circles in the Wind dinler,

Lord of the Rings: The Two Towers, 9 ve Irreversible izler,

İstanbul'daysanız, dört bir yanda yeni açılan *Starbucks*'larda kahve yudumlar, *Roger Zelazny Amber Chronicles* (*Amber Yillikları* ithaki), *Bir Gün Tek Başına Vedat Türkali*, *Dark Elf Trilogy* (*Kara Elf Üçlemesi Arkabahçe*) ve *Tim Burton Melancholy Death of Oyster Boy (İstiridye Çocuğun Hüzünlü Ölümü Om)* okurusunuz.

Yeterince şanslısanız, içinde yaşadığımız şarap setting'de, bir sonraki ay yazımı okumak için hayatı kalmışınızdır. Gelip dergiden XP'lerinizi talep edebilirsiniz. ☺

TRAILER PROJECT

Olmayan bir filme fragman çeken kırk 'delinin' öyküsü..

2002 Mayıs ayında onlar henüz hazırlık aşamasındayken bir röportaj yayınlanmıştı. Aradan geçen zamanda projeleri tamamlandı, ortaya yeni projeler çıktı ve "Trailer Project" kendi tanımlarıyla "gerçekleştirmek istedikleri film projelerini mümkün hâlin olmamak için çalışan, dışarıdan katılımlara ve yardımılara açık bir film ekibi oldu" .."Biz de fragmanların yönetmenliğini üstlenen Alican'ı ve Lady Alhana rolündeki Rengin'i yakalayı Trailer Project'in detaylı öyküsü ve yeni projeler hakkında bilgi alalım dedik. (Aşında bu ayki CD'de fragman da yer alacaktır ama ne yazık ki teknik bir nedenden ötürü gelecek aya kaldı. Söz, gelecek aya hem teaser, hem de trailer CD'de olacak !)

Batu- Internet sitenizden takip ettiğim kadaryla, aradan geçen zamanda da boş durmamışınız ama önce "Ejderha Mızrağı" trailer'ıyla başlamak istiyorum. Bu proje ilk olarak nasıl ortaya çıktı?

Alican- Fikrin ilk olduğu tarih, 2000'in Aralık ayıydı. Bir arkadaşımla en büyük hayaller hakkında konuşuyorduk. Benim en büyük hayalim ejderha mızrağının filmini çekmekti, ya da en azından bir şekilde görselliğe taşımaktı. Burun da filmini çekmeyeceğimiz için aklımızda olan bazı sahneleri ekran'a dökebiliriz, film yerine fragmanı yapabiliriz diye düşündük.

Rengin- Zaten Alican'ın onceden de amatör olarak ilgisi vardı, dağcılık kulübünde belgeseller çekiyordu, dedik ki yapabilir miyiz böyle bir şey, arkadaşlar da gözlediler sağılsınlar!



A- En azından karakterleri düşündüğümüz gibi yansıtma çalışırız, sahneleri düşündüğümüz gibi yansıtma çalışırız, bir fragman yapmış oluruz dedik, o şekilde çıktıık yola, sonra büydü zaten.

R- Alican kafasında birkaç şey oluşturmuştu zaten. Örneğin bazı rolleri canlandıracak insanları belirlemişti, ondan sonrası da kendiliğinden geldi.

B- Dışardan bazı insanlara "Sen şuna benzisin oynatalım!" dedi mi, yoksa ekibin içindeki insanlardan mı seçim yaptınız?

R- Aslında bir kısmı tesadüf oldu.

A- Mesela ekibe birisi katılıyor, ben şu işi yaparım diye, ben de o sırada bir karakter için oyuncu

anyorum, bakıyorum olur mu diye.. Bu karakter buna yakışır mı diye sürekli düşünüyoruz. Mesela Sturm'u oynayan Onur, projeye "Ben Raistlin oynamak istiyorum!" diye girmiştir. Raistlin olan Ziya da Sturm olacaktı. Ziya gelince baktık, bundan Raistlin olur dedik. Onur'un da saçları kısaydı o zamanlar, sen Sturm olacaksın, saçlarını uzatırsan tam Sturm olursun dedik, Sturm oldu.

B- Peki başlangıcından bitişine ne kadar zaman geçti? Dekorlar, kostümler derken toplam harcadığınız süre ne kadar?

A- On yedi ay. Ama projeye ilk başladığımızda Aralık ayıydı, nisanda çekimlere başlayıp bitirmeyi düşünüyorduk (Gülüşüyorlar). Güya yaza hazır olacaktı ama nisan geldiğinde baktık ki daha kostümler hazır değil. Ertesi sene eylülde arıçak gecebildik.

B- Hazırlık ve çekimler aynı anda mı sürdürdü yoksa önce tüm hazırlıkları tamamlayıp sonra mı çekimlere geçtiniz?

A- Önce hazırlıkları tamamladık, sonra çekimler yapıldı. Yaz sonunda biz hala hazırlanyorduk ama projeyi duyurmuş olduğumuz için insanlar sabırsızlanıyorlardı. Biz de bir şeyler yapalım deyip aslında projede olmayan teaser'ı çektilik.

B- Sponsor bulabilmış midiniz?

A- Miltur sponsor oldu, 1,5 milyar verdiler, yanı o zamana göre 1000 \$ gibi bir para ediyordu. Zaten Miltur da bir tanidik aracı ile sponsor oldu. Onun dışında diğer tüm giderler projeye bağış yapanlardan ve kendi cebimizden harcadıklarımızı karşılandı.

"Proje sayesinde zırh yapmayı öğrendik"

B- Chain mail'leri tek tek, halka halka örmeniz meşhur olmuştur.

A- Aslında öne en çok chain maller çıktı ama herşey kandımız yaptı.

R- Breast plate vardı örneğin.

A- Aslında biz onu 5 defa denedik. O bakırından da çok yararlı bir proje oldu. Zırh yapmayı filan öğrendik. Örneğin deri zırh nasıl yaparız dedik, gidip deri aldı. Zaten Eminönü bizim için inanılmaz bir kaynak oldu, orada her şeyi bulabiliyorsun. Deriyi bir manken kalbinin üzerine kapladık, şekillendirdik ama boyamadan sonra istedigimiz gibi olmadı. Bize de deriyi kapladığımız manken gövdesinin kendisini kullanılmış dedik ve Laurana'nın zırhı ortaya çıktı..

B- Bir de ılığın kontakt lens hikayesi var..

A- Evet, kontakt lensleri internetten özel yapım olarak ismarladık. Şansımıza ismarladığımız sitenin daha onceden Raistlin'in lenslerini yapmış olduğu ortaya çıktı. Ben adamlara mail atıp "Biz kum saatı şeklinde, böyle böyle bir lens istiyoruz, altın renginde.." dedim, çizdim, gönderdim. Adamlardan "Siz galiba Raistlin'in gözlerinden istiyorsunuz, da da önce de sipariş edilmiştir.." diye yanıt geldi!

R- Ziya denemek için lensleri taktı, ben de lens

Batu Hergünsel
batuher@level.com.tr



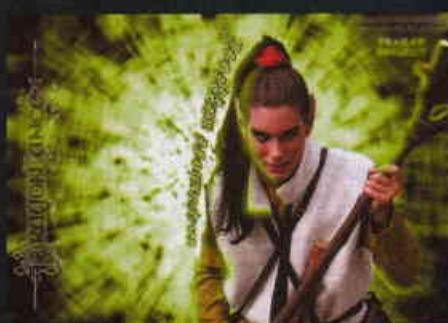
kullandığım için tak-çkar konularında ona yardımcı oluyordum. Çekim günü bitti, eve dönüyoruz. Beşiktaş'taydık, Ziya da karşılık evine gidecekti. Gel gitkartalm lensleri, kutuya koyalım, dedim. Hayır ben böyle gitmeyeceğim, akşamda eve çıkartırım, dedi. Ta Bostancı'ya kadar o halde gitmiş. Tabii vapurda da herkes ona bakıyordu! Sonra gece on birde be-



nı aradı, ben bunları çıkartamıyorum, n'apacağım diye!

B- Projenin gösteriminden sonra beğeneleri olduğunu, beğenmeyenler olduğunu ama ekibin yorumunu da merak ediyoruz. Yapılan işe tekrar bakıp da "ya şunu, keşke şöyle yapsaydık" dediğiniz sahneler var mı?

A- Var tabii. Ben kendi adıma konuşuyam, çekilen sahnelerin çoğunda beğenmediğim yerler bulunuyor.





R- Flint'in sakalı çok eleştirildi mesela.

A- Evet, ama bunu daha iyi yapardık anlamında söylemiyorum, elimizdeki imkanlarla yapılabilecek olanın en iyisi oyu diye düşünüyorum. Eğer ben projede olmasam, dışardan bakarı biri olsam ve hangi şartlar altında uğraştığımızı bilmesem yapılan işi beğenmeyebilirdim belki. Sonuçta içерiden biri olarak, o imkanları göz önüne alarak değerlendirdirince yaptığımız işi beğeniyorum ama "Keske daha fazla olağanızı olsaydı da daha iyisini yapabilseydik." de diyorum. Şunu söyle yapsaydım, bunu böyle yapsaydım dediğim çok yer var ama "cast" hepimizin içine sindi. Örneğin Kitiara'yı oynayan Se-da'ya daha proje ortada yokken, o Ejderha Mızrağı romanlarını okumamışken Kadıköy'de "Kit" falan diye seslenenler oluyormuş. O nedenle içimizin en rahat olduğu, en uygun seçimleri yaptıktı dediğimiz konu da cast seçimi oldu.

"Yüzüklerin Efendisi" ve "Gözler"

B- Sizin çekimler devam ederken Yüzüklerin Efendisi'nin vizyonera gireceği tarih de belli olmuştu. Bu nasıl bir etki yarattı? İnsanlar Yüzüklerin Efendisi'ni gördüler, şimdi bizim yapımımızı beğenmeyecekler gibi bir kaygı oldum mu? Tabii ekipleri, yapımları kıyaslamak mümkün değil...

A- Ama kıyaslanacağınız diye düşünüyorduk, o nedenle film gösterime girmeden önce çekimleri bitirelim istiyorduk. Zorladık ama olmadı.

R- Bu arada Yüzüklerin Efendisi geldi, gitti, biz hala çekimlere devam ediyoruz... (Yine güleşmeler)

A- Ama korkutduğumuz tam tersi oldu ve Yüzüklerin Efendisi bizim isimizde daha çok yaradı. Çünkü elf, cüce gibi kavramların hiçbirinden haberدار olmayan insanlar, film sayesinde bu ortamı tanımişlardır. Üstelik bir kıyaslama yapan da olmadı.

B- Siteden takip ettigimiz kadariyla Ejderha Mızrağı trailer'ından sonra başka etkinliklere girip, bir de ödül almışsınız. Onun hikayesi nedir?

A- Boğaziçiinema kulübünün hazırladığı doğaçlama bir yarışmadı..

R- Mekan önceden belirtilmiyor, ama senaryo tamamen mekâna bağlı olmak zorunda ve sınırlı bir süre içinde bunu yapmak zorundasınız.

A- Önemli olan mekanı ne kadar kulanabildiğin. Tabii mekanı tanımadığın için senaryo da düşüne-



miyorsun, ancak yanında aksesuar götürme şansın var. Yirmi altı ekip başvurmuş, onlar arasından en tecrübeli olduklarına inanılan altı tanesi seçilmiş. Bize mekan olarak Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampusu verildi. Orada yedi saat içinde "gözler" i çektiğ ve bize birincilik ödülünü getirdi.

42. Ekip

B- Şimdi bir de yeni projeye başlamışsınız?

R- Birincilik aldığımız için bize bir de yeni film çekme şartı koşular. Artık ödül mü oldu ceza mı bilmiyoruz (Gülüyorum). Ödülden gelen 500 milyonu da bu projeye aktardık.

A- Yeni proje "42. Ekip" önceden de vardı aslında ama bütçemiz yoktu, şimdi oradan gelecek parayla yeni projeyi çekme şansı bulduk. Açıkçası geçen sefer projeyi çok fazla duyurmuş olduğumuz için pişmanız, şimdi bu projenin o kadar tanıtımı yapmamalıydır. Çünkü sonradan tepkiler geliyor, bizi bunun için mi beklettiniz diye. Sonuçta bizim de önceki projeyi duyurma nedenimiz insanlardan destek almak içindir. İnsanlar katılsın, yardımcı olabilecek olan gelsin diye, ama gördük ki kimileri yanlış anlayabiliyor.

B- Peki, sitede 42. Ekip'e ait hiç bir duyuru yok, biraz ipucu verecek misiniz?

A- Bir vampir filmi olacak, hatta senaryo Blade II gösterime girmeden önce yazılmıştı ama Blade II vizyonaya girince bir baktık, filmde ortak olan pek çok tema var. Biz de bunun üzerine senaryoyu biraz değiştirdik mecburen. Vampir avcısı bir ekipin bir gecelik operasyon hikayesi olacak.

B- Projeden sonra kafasında amatör film çekme projesi olan gruplar da sizle bağlantıya geçmişler. Örneğin star wars fanlarından bana gelen bir e-mail vardı, sizinle de konuşmuşlar.

A- Ben zaten her yerde "Biz hayal ettik, inşallah başkaları da yapar, örnek olur." diyordum. Başkaları da bundan etkilenip hayallerini gerçekleştirmeye kalkıyorlarsa bu çok güzel bir şey. Zaten projenin bir amacı da buydu.

B- Şimdi en bir klişe soru geliyor: Sizin gibi amatör film projeleri olan gruplara öneriniz var mı, karşılaşacakları başlıca güçlükler ne oacak?

R- Başa para bulmaları gereklidir,

B- Peki "para, para, para" mı yalnızca?

A- Para tabii çok sorun oluyor ama biz "alayıyorsak yaparız" mantığıyla hareket ettik. Örneğin çekimlerde kullanılan Jimmy jib'i bile bir atölyede demir kaynaklarla yaptık.

R- Soru gibi yanıt da klişe olacak belki, ama "yükre koymak" derler ya, işte o da çok önemli.. Çekimler çok şamatlı geçtiyordu bu nedenle ilk başka biraz ciddiyetsiz gibiydi ama "motor" dedikten sonra... (düşünüyor) kabul, bazen motor dendikten sonra da şamatla devam ediyordu ama herkes yaptığı işten çok zevk aldı ve çok özendi.

A- Bir şansımız da projenin "Ejderha Mızrağı" olmasıydı. İnsanlar esere duydukları saygıdan ötürü de işlerini ciddiye aldılar. Kimse desteği kesmedi, belki kendi senaryomuz olsa aynı motivaşyonu sağlayamayacaktı.

B- 42. ekipten sonra ne yapacağınız belli mi?

A- Aslında 42. Ekip'ten sonra bir sonraki filmi ben yönetelim istemiyorum, çünkü ekipte başka konseptlerle başka filmler çekmek isteyen insanlar da var.

B- Peki kafalarında yine Ejderha Mızrağı gibi hazır konular mı var, yoksa kendi özgün projeleri üzerinde mi çalışıyoırlar?

A- Bir arkadaşın deneyimli bir çalışması olacak, ama şimdilik proje, geliştirme aşamasında olduğu için yorum yok! Onun dışında hazır projeler de var ama onlar zaten şu anki imkanlarla çekerileceklerinizin üzerindeler, ilerişi için belki..

1984

HANCI ROM GETİR

Rafta 99 şise romvardı! Birini içtim, 98 kaldı!

Gözlerimi bile kırmadan dikkatle izliyorum, saatlerce farklı bir hareket yapmıyorlar. Hep aynı şey. İşte yine kafasını kaşıyor. Ardından durup öyle boş boş bakıyor. Silahını birazcık daha kurcalıyor. Sonra durup boş boş bakıyor. Üzerine Power Armor da giydirsem, eski püskü siyah bir deri ceket de giydirsem hep aynı şeyi yapıyor. Bir insan Power Armor'ın metal başlığı üzerinden nasıl kafasını kaşıyabilir ki? Ama kaşıyor işte!

**Rafta 98 şise romvardı!
Birini içtim, 97 kaldı!**

Neden programcılar olur olmaz Lens Flare efekti kullanır, sonra da marifetmiş gibi bununla övünürler? Hani şu iş içe geçen ışık halkaları efekti var ya yahu! Hah, işte ondan bahsediyorum! Gerçekte hanginiz güneşe ya da bir ışık kaynağına bakarken bu efektle karşılaştı? Karşılaşamazsınız da zaten! Çünkü bu efekt sadece televizyon kameralarında meydana çıkar. ışık objektifteki bir sürü merceğin arasından geçerken her katmanın yüzeyinde parlama yapar. Dijital kameralarda olmuyor bu. Oluyor mu? Olmuyor.

**Rafta 97 şise romvardı!
Birini içtim, 96 kaldı!**

Hâlâ orada, biraktığım yerde duruyorlar! İki saat önce onlara tam orada durmalarını söylediğim, onlar da duruyorlar! Bükmeden, sıkıldan, şikayet etmeden duruyorlar! Oysa askerliğini yapmış olan herkes iki saatlik bir nöbetin öyle geçmediğini bilir. Oysa bilgisayar açık bırakıp gitsem bu hıyarlar ben gelene dek yerlerinden bile kimildamayacaklar! Neden bir yererde birilerinin savaş robotları ya da genetik mühendislik ürünü klon askerler üretmeye çalıştığını şimdi daha iyi anlıyorum. Herhalde onlar da aynen böyle direk gibi dikiliip bekleyeceklər.

**Rafta 96 şise romvardı!
Birini içtim, 95 kaldı!**

Bugüne dek binbir türlü silahlı milyonlarca el ateş ettim. Nükleer füzelerden basit atıltıplar tabancalara dek neler kullanmadım ki! Ama hiçbiri bir defa olsun tutukluk yapmadı! Ne mükemmel değil mi? Peki kaç kişiyi öldürdüm? Bir milyon? Bir milyar? Bir trilyon? Bunla-

ra envai çeşit yaratık dahil mi? Herhalde Sectoid amcalar bana bu yüzden görünülmüyorlar? Gerçek hayatı tavuk kesmişliği olmayan bir adamın otobüste heyecanlı heyecanlı nasıl arkadaşını tam alnından tek kurşuna vurarak öldürdüğü anlatığını duysan ne düşünmen, ne yapman gerektiğini biliyorsun, değil mi? Düğmeye basıp in. Durağa geldin sersem sepet!

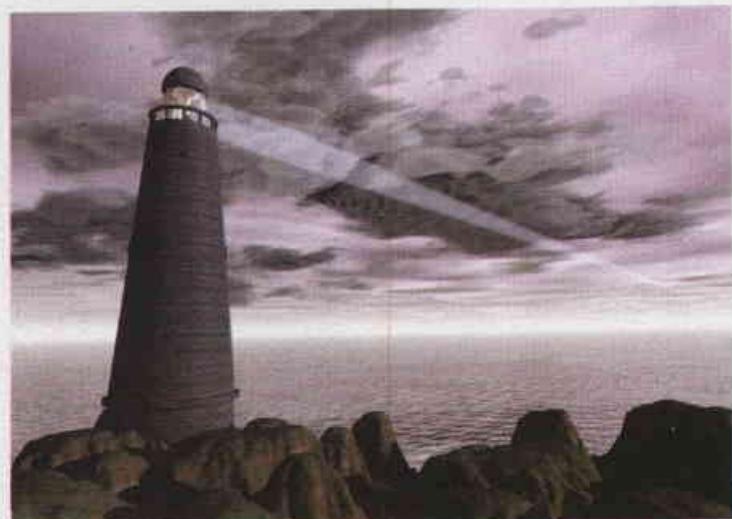
**Rafta 95 şise romvardı!
Birini içtim, 94 kaldı!**

İnsan bazı hareketleri günlük yaşamında fazla tekrar ederse, sonuçlarına da katlanmak zorunda kalıyor. Siz hiç asansör düğmesine çift tıkladınız mı? Ben yaptım. Eski tip analog bir kontrol paneli vardı. Bu yüzden asansör tüm işlerini söndürdü, bir müddet beni,

ken postallarıma dolan tuzlu suya küfretmedim. Paraşütle atlama我没有, Formula 1 arabalarıyla yarışmadım, Power Armor giyip elimde bir Gatling Laser ile bir grup mutantın arasına dalmadım. Yani sana bir şeylerin ne kadar gerçekçi olduğu konusunda yorumda bulunurken ya başka kaynaklardan aldığım bilgilere göre konuşuyorumdur, ya da dopedüz yalan söyleyorumdur. Bugüne dek bunun farkına varmadıysan gidip bir yerlere başvurmanız öneririm. Şu beton duvara mesela.

**Rafta 93 şise romvardı!
Birini içtim, 92 kaldı!**

Bazen birleri beni geçmiş yaşamakla itham eder. Ne komik, keşke bu gerçek olsayı! Eski bir yelkenliyi ve tepemde dalgalanan korsan bayrağını şu an kar-



kendini, evrendeki yerimizi sorguladı. Neden zemin katın düşmesine çift tıkla- mis olabildirdim ki? Acaba ona bir mesaj vermeye mi çalışıyordum? Bu müddet zarfınca ben hiç sesimi çıkmadım, asansörün düşüncelerini bölmüdim. Sonunda mesajımı aldı, beni zemin kata indirdi. Dostça ayrıldık.

**Rafta 94 şise romvardı!
Birini içtim, 93 kaldı!**

Sana bir sir vereyim dostum. Gerçekte ben hiç F-16 kullanmadım! MiG-29 da kullanmadım! Abrams tankının taretinden düşmanı gözlemedim, kapak atan Higgins çıkartma botundan sahile iner-

şimda duran bütün ihmallere tercih ederdim. Benim sorunum geçmişte ya- şamak değil, sadece hafızamın çok tu- haf bir biçimde çalışması. Olup biten her şeyi unutmayı, hiç olmamış gibi yapmayı reddediyor nankör beynim. İşte tüm sorun bu. Ah, tabii bir de inanılmaz kindar bir herif olmam var. Neyse ki in- titkam peşinde koşamayacak kadar boş vermiş, tembel bir herifim de aynı zamanda. Ama belki de bir gün tüm hesap- larımı toptan görmeyi planlıyorumdur, olamaz mı yani?

Rafta 92 şise romvardı! Birini içtim, 91 kaldı! Sonra da sızmışım zaten. ☺



M. Berker Çimento

**Undead eşek
Warg'dan korkmaz!
Mordar Atasuzu**

**Neden bir yerlerde
birilerinin savaş robotları ya
da genetik mühendislik
ürünü klon askerler
üretmeye çalıştığını şimdiler
daha iyi anlıyorum.**

EJDERHANIN İNi

P100

Yoktur sizden bir farkımız

Biraz evvel Aralık 2002 senesinin dergisini okudum (evet yani geçen ayın dergisi). Ondan önce PC Gamer'in 1997 senesindeki özel sayısını okumuştum. Birden aklımda şimşekler çıktı. Bilirsiz bir an olur ve aklınızdan güzel fikirler akmaya başlar. Bu zamanlar genelde ya banyoda ya da tuvalette olduğunuzda (ehh Türküz ne de olsa) bir yere yazamazsınız ve onlar aklınızdan gelip gezerken bir kaçının ucundan yakalayıp aklınızın bir köşesine not etmeye çalışırsınız ama nafile. Yakaladıklarınız ise bir araya geldiğinde o güzel bütünlüğü yakalayamaz ve "ellerim bomboş, yüreğimde bir sızı" kös kös yeniden "gelmelerini" beklersiniz. Banada şimdî geldiler işte. Zaten siz bundan önce yazdığım köşe yazısının başlığı da "hepimiz biraz manyak değil miyiz" idi. Sanırım bu yazı daha uygun olacak. 1997 Amerikan PCGamer'inin (artık derginin adını yazabilirim nasılsa artık çekmiyor) en arkasındaki editör yazısı da kafamda bir şeylerin çakmasına neden olmuştu. (Bu arada Serdar Turgut Akşam gazetesine geçmiş. Ne işi var orada onun?) Birincisi derginin tamamına baktığınızda tabiki zamanının oyunlarıyla ilgili haberler ve incelemeler vardı ki gavurlar daha o zamandan dergilerine Age of Mythology'nin ekran görüntülerini de basmışlardı. Fakat zamanın oyunları bu görüntülere nazaran bir tarafınızla gelecek derecede komik kalyordu. Ayrıca dergi ön kapak içinde Dungeon Siege reklamıyla başlıyordu ve içinde bir sürü oyun yapıcısının sayfa sayfa ve çok hoş tasarımlarla hazırlanmış oyun reklamları vardı. Zaten bu tip reklamlar derginin genel tasarımlı uyuştuğundan dergiye bambaşka bir hava veriyordu. Dünyanın en çok satan oyun dergilerin-

den birinin avantajlarından birisiydi bu tabiki. Çok ve kaliteli reklam. Sonra bizim derginin içine baktım. Keske bizdede bir oyun yapıcısının bir sanat ürünü denebilecek kadar hoş reklamları olsayı diye düşündüm. Derginin mektuplar bölümünü okudum. Bir çok okuyucu ya yeni oyuncular soruyor, ya makinesini upgrade etmekten bahsediyor ya da ailesinin veya arkadaşlarının oyun oynadığı için onu ciddiye almadığından bahsediyorlardı. Peki arkadaşlar birde beni dinleyin simdi.

Bir editörün konfigürasyonu

Bu yazıyı bir P100 de yazıyorum, 16 MB RAM ve 4 MB ekran kartı var. Ah birde 850 MB HD tabi:) Çünkü evdeki makinem bu. 4 seneden biraz daha fazla zamandır oyun dergilerinde yazı yazıyorum. İşim bu benim. Bu Şubatta işletme masterimi bitireceğim ve ailemle senelerdir "gerçek bir iş" yapmadığım için tartışıyorum. Tabiki medeni sınırlar içerisinde kalan bu tartışmalar hemen hemen haftada 4-5 defa olmaktadır. Çünkü iyi yetişmiş, bir kaç yabancı dil bilen, eli yüzü düzgün bir adam olarak benim kravat takacağım ve daha fazla para kazanacağım bir iş yapmamı, hatta bir geleceki olmayan bu ülkeden gitmemi istiyorlar, ki bazı konularda onlara hak vermiyor değilim. Ayrıca onların istediği işlerde yapabilecek tecrübeeye, eğitime ve zekaya sahibim. Ama ben mutluluğu paradan daha çok önem veriyorum. Böyle mutlu yum ve bu da bana yetiyor. Bir çoğunuñ fiyattan şikayet ediyorum. Hakkımız bir çoğunuñ ailesinden aldığı para ile geçiniyor ve cebinden çıkan her kuruşun hesabını yapıyor. İnanın bende yapıyorum. Ama derginin nasıl döndüğünü sizlere defalarca anlattık. Artık hesabını sizde yapabilirsiniz. Çaremiz kalmayınca böyle yapıyoruz arkadaşlar. Yoksa bizde "kazığı sokup oturalım aman ne güzel hayat" diye düşünmüyorum. Çünkü biz keyif aldığımız, mutlu olduğumuz işi yapıyoruz. Bunun karşılığında tek isteğimiz sizinде mutlu olmanız. Bunun için önerilerinizi de göz önüne alıyoruz. Ayrıca oyuncuların mutlu oluyorsanız size söylemenleri ciddiye almayın. Hiç kimsenin, mutlu olduğunuz ve bunu herhangi birisine ya da kendinize zarar vermeyecek bir şekilde yaptığınız halde, size söylemeye hakkı yoktur. Adım gibi eminim ki bu yazıyı okuduktan bir süre sonra unutup gene aynı şeyleden yakınacak insanlar çıkacaktır. Tipki defalarca neden öyle olması gerektiğini anlatmamıza karşın orijinal oyuncuların konuşunda hala bir sürü "eksiksiz bilgili" forum başlıklarını açılması gibi. İşte sevgili arkadaşlar durum budur. Kısacası bizimde sizlerden pek bir farkımız yoktur. Şimdi ben huzurlarınızdan çekiliyorum. Sağlıklı kalın. ☺



Burak Akmenek | buraku@ievel.com.tr

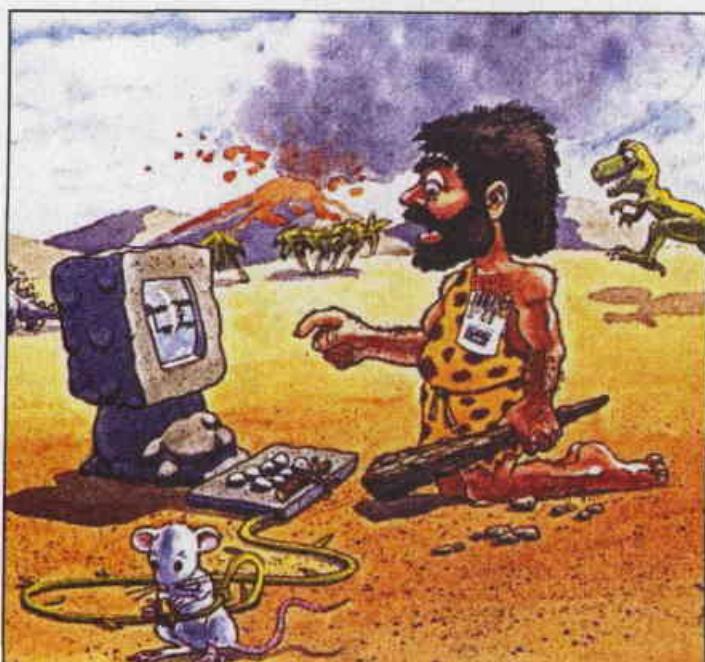
Yeni yıldan ne diliyorsun?

Savaş olmasın, kimse acı kalmasın. Çok klasik ama böyle iste

2003'te ne oynayacağız?

Unreal ve Counter-Strike

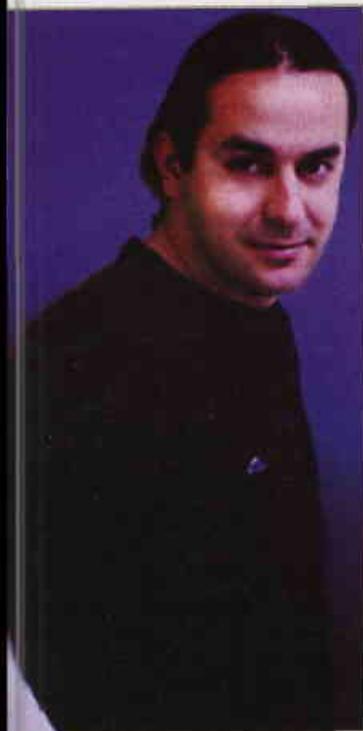
Bu soru ne olsun? Benden uzak olsun.



Benim makinam alçak sürünüp DOS oyuncuları çalıştırıyor. Ya sizinki?

CESUR YENİ DÜNYA

ÖKÜZ MÜYÜZ ACABA???

Tugbek Olek tugbek@level.com.tr

Yeni yılda mutlaka ne olsun?
Şu ekonomi düzelsin artık.

Yeni yılda aman ne olmasın?
Amerika Irak'a saldırmasın.

Yeni yılda Level için ne ister-
sin? Kardeş... Yalnızlıktan çok
bunalıdı. Raflarda tek başına
öyle...

Ben anlamıyorum nedendir?
İnsanın Ananesi; Dedesi
falan yapınca yaşıldır doğal
diyip geçiyor.

Türkiye'de oyuncular at gözlüklü biraz sanki. Yoksa sadece bana mı öyle geliyor?

Türkiye'de oyuncular kimlerdir derseniz... Ucundan köşesinden oyunlara değmiş, öyle ya da böyle bir şeyler oynamış ve oynayan herkes oyuncudur bence. Ama bir de has oyuncular var tabii. Oyuncular cemiyetinin üyelerini kastediyorum. Forumlar, serverlar, kafeler... kısacası iki oyuncunun karşılaşabileceği her alanda bulabilirsiniz cemiyet üyelerini. Muhtemelen pek çoğunuz da bir parçasınız bu cemiyetin bir şekilde, benim gibi.

Heç ne kadar Türkiye'deki cemiyetten hoşnut olsam da damarına basarı, gileden çıkanın bir huyu da var. Nedense bizim oyunculara bir şey kabul ettirmek ve kabul ettirdikten sonra da vazgeçirmek pek mümkün değil. Hani, tuturdu mu tuturan derler ya...

Halbuki bilgisayar ve oyun dünyası korkunç bir hızla gelişiyor. Her ay daha iyi oyunlar ve daha üstün teknolojiler çıkmaktadır. Zaten böyle olmasa her ay şu 132 sayfa nasıl dolar? Ama eminim ki bu dergide bütün sene boyunca sadece Starcraft ve Counter-Strike'dan bahsedecek olsak hiç ses çıkarmayanlar olacaktır. Özellikle Starcraft fanlarının fanatikliği anlaşılmabilir gibi değil. Bu sene World Cyber Games'de Starcraft yoktu diye ne küfürler yedik bir bilseniz. Bende isterdim Starcraft olsun ama daha ilk senedir imkanlar kısıtlıydı... anlatmadık. Üstelik genelde yola çıkış noktası "Age of Empires gibi gereksiz bir oyunu yaparken nasıl olurda Starcraft yapmazsınız? Bu oyunu Kore'de hala milyonlarca insan oynuyor". Affedersiniz ama Koreli misiniz? Ayrıca AoE'de güzel bir oyun, onun da sevdiği var.

Tek Geçerim Bu Oyunu

Bir de şu sadece Counter-Strike oynayanlar var. Geçenlerde her gün Counter-Strike oynayan bir arkadaşa Raven Shield'in demosunu gösterdim. "Bu ne biçim oyun be!" diyip gitti. Ya nasıl vurmam kafamı duvarlara. Bir de Diablo fanatikleri var tabii.. ha Heroes'u da unutmayalım. Aman bu oyuncular hakkında kötü bir şey demeyin başınınızın etini yerler. Takımı tutuyorlar sanki. Bir oyunu çok sevmenin yanlış tarafı yok ama insan nasıl kendini bir oyuna kapatır, yeni gelen her şeye burun kıvrır. Homeworld, Black & White, Giants, C&C: Renegade ve daha nice yenilikçi harika oyun... Nedense bizde hiç birinin değeri bilinmedi.

Bir de donanım konusunda dik kafalılık edenler var tabii. Zamanın 3Dfx vs nVidia karışmasını hatırlayan var mı? Bir sırı 3Dfx fanları vardı ki sormayın. Dilimizde tüt bitti bu TNT'ler daha hesaplı daha güçlü diye. "Yok 3dfx'ten şansımdan ben" ne demek. Ya sonuçta para verip karşılığında performans beklediğin bir vihaz bu hangisi uygunsa odur. Ekran kartına, firmasına sevda mı olur. Aynı şey şimdi ATI ile NVIDIA arasında gidiyor. Radeon 9700 ve 9500 çok iyi, çok gelişmiş kartlar boşuna GeForce4'e para vermeyin demekten halim kalmadı. Ama ben Radeon diyince sanki devletin bölünmez bütünlüğüne laf etmişim gibi tepki alıyorum. Düşünün bir insanda para var ve ekran kartı çok kötü, hiç bir şey oynayamıyor ekran kartı değiştirmesi lazımdır. "Ben GeForce FX'i bekleyeceğim" diyor. Yapma kardeşim o kartın çıkışmasına daha 6 ay var. Git

al bi Radeon 9700 oyuncuları oyna. 6 ay beklenir mi bir donanım yaaa! Var mı içinizde ben işlemciği değiştirmem 4Ghz Pentium 4'ü bekliyorum diyen?

Benim Dergim Senin Dergini...

Aynı şey dergiler konusunda da var. Bir ara SNN forumlarında geçen Level, Gameshow kavgası Fenerbahçe - Beşiktaş kavgalarını geçti. Ne alakası var, iki güzel dergi işte kavga edeceğinize destekleyin! Yok olmaz benim dergim seninkini döver. Sonra Playstation vs PC kavgaları var daha bunun PS2 vs Xbox'ı yolda.

Ben anlamıyorum nedendir? İnsanın Ananesi, Dedesi falan yapınca yaşıldır doğal diyip geçiyor. Ama bu kadar genç insanlar nasıl saplanıp kalır bir yerde. Nasıl olur da bir şeyi tuturdu mu yıllarca bırakmaz, başka şey görmez. Tamam "öküz" aşırı kaba bir tabır. Ama gelin elinizi vicdanınıza koyun bu "eşeklik" değildir de nedir? Atın bütün eskileri çöpe, unutun. Her gün yeni ve güzel bir şeyler çıkarken karşımıza neden aynı yerde duralım. Özellikle yeni nesile bizim ihtiyacı kuşağı oyunlarını oynamak yakışmaz. Yeni bir şeyler deneyin. Mesela Impossible Creatures... Ha çıktı ha çıkacak. Atlamayıñ, yeni zevklerin tadına varın. ☺



OYUNGEZER

İKİ-ÇİFTSIFIR-ÜÇ

Yeni yıl vesilesiyle zamanın “iki an arasındaki düz çizgi” tanımına yakından bakıyoruz

Öğleden sonra... Sehpada duran kahveden tek bir yudum almak yetiyor zamanın geçip gittiğini anlamak için. Buz gibi olmuş. Soğuyup katılışanın zaman değil de kahve olması ne kötü... En azından bugün. Zamana ihtiyaç varken. Kahve fincanı şimdilik içinde terkedilmiş birkaç yudum kahveyle birlikte, kapkara, kırgın duruyor sehpânın üzerinde. Geçen zamanın bedelini ödüyor. Gerek mesele de ödüyor.

Sabaha karşı... 37 şarkılık playlist'in üçüncü defadır başa dönmesinden anlaşılıyor bu. Şarkılar hala aynı ritimle, aynı heyecanla, neşeli neşeli kendilerini bağırmaya çalışıyorlar ama artık yorgun, çatallı onları da sesi. Birazdan onlar da onları dinleyenler gibi sessizleşecek. Ne söyleyecek ne söylemeyecek halleri kalmamış. Kısa zamanın tüketiklerinden onlar da. Zamanın kendisinin tüketeninin kurbanları, bedel ödeyenleri.

Gün sonu... Doğru düzgün kullanılamamış, faaliyet raporu hiç de iç açıcı olmayan, olası tüm aktivitelerin plansızlık yüzünden güme gittiği, huzursuz bir gün sonu. Huzursuzluktan, sokaktaki eli ekmek-yoğurt-cherez torbalı insanların sayısının bollığundan anlaşılan bir gün sonu. Artık evden başka bir yere koşacak hali kalmamış ayakların telaşından, apartman kapılarındaki trafiğin sıkışmasından anlaşılan.. Sokakta insanların yerini açık pencerelerden yayılan televizyon seslerinin almasıyla tamamına eren bir gün. Bitmekten başka yapacak hiçbir şeyi kalmamış bir gün daha. Sabah okumaya fırsat bulmadan masanın üzerinde bırakılan gazetenin son kullanma tarihinin geldiği an.. Yarın için çok erken, bugün için çok geç. Her şeyin sorumlusu olan bir günün sonu.

Pencereden giren ışığın tazeliğine bakılırsa, kuşluk vakti gibi bir şey... Sabah. Yağmurun kesilmesinden, gevezen kuşların susmasından anlaşılan, kepenk seslerinden, çay kokusundan, “-gündaydın”, “-gündaydın” repliklerinden doğan, her zamanki sabahlardan. Vaatkâr olmak dışında hiçbir vadî olmamış.. Uykunun tatlı, sıcak kucağını terk etmeye zorladığı için lanetlenmeye bile müsait. Sabahın sevecenliğine inanınlar için uykuya ya da uykunun dibindeki rüyayı ya da rüyadaki tüneli, sonundaki ışığı göremeden sabahın işığıyla kararan tüneli lanetlemek de mümkün tabii. Zamandan bir başka kurbanı olmaktan başka yapacak şeyi olmayan uzun, serin, uğultulu rüya tüneli... Sonuna varmadan içinden çıkışabilen bir tünel basırsız değildir de nedir zaten! Zamanın devingen, hırslı gücüne karşı eşyanın aciz kalın tabiatını lanetlemek adettendir. Yazıklar olsun tünel sana... Fincanın dibindeki o üç yudum kahve, söylemekten tükenen şarkılar, okunmaya fırsat bulmadan çöpe giden gazete... Size de yazık(lar olsun).

Kış mevsimi... Parkta yaşayan ağaçların ve parkta yaşı-



yan insanların üzerindeki örtünün iyice incemesinden anlaşılıyor bu. Buz gibi, ürererek anlıyoruz; kış mevsimi. Sahi, kişiselitikçe Gezi Parkı'nın sahnenin neden daha bir çıplak kalıyor? Ağaçları değil, diğerlerini, Gezi'nin insanlarını soruyorum.. Belki de giderek ağaçca dönüşen insanları.. Baharda çiçek açtıklarına rastlamadım ama her sonbaharda solan, rüzzgar estikçe devrilecek gibi duran, kişi yaklaşıkça da giderken incelen ve aciz kalan örtülerde yapraklarını döker gibi görünen, üzüyen arna üzüldüğünü göstermeyen park insanları bunlar. Parkın bütün melankolisini sırtlayan solmuş yaprakları ne kadarın ağaçlardan ne kadarın insanlardan döküldüğü hesabına

girmeden çıkmak istiyorum bu parktan da. Artık solmuş yapraklardan fışkıran melankoliyi çitir gitir ezerken içimin de ezileceğini biliyorum ama işte çıkmak lazımlı.. parktan da.

Gece vakti... Ama biraz da değil gibi, öyle ışıklı öyle gürültülü, öyle neşeli ki herkes, her şey. Bütün bu gürültüden, bütün bu olmayan bir zaman parçası yaratma eğiliminden ve o olmayan zaman için düzenlenen tapınma ritüelinden anlaşıyor, olsa olsa yılbaşı gecesi bu. Basit haliyle 31 Aralık ama ışıklarını, şarkılarını, kalabalığını ve renkli tören giysisini üzerine geçirmişen yeni yılın ilk gecesi. Başlayan bir şyelerin bitenleri eze eze yendiğine, sahneden silip süpürügüne tanık olabileceğiniz nadir zamanlardan. Hangi anı yaşaması olduğunu, bundan bir an önce yaşadıklarından artanlar üzerinden saptayan bir zihin için son derece yabancı bir gece. Belki de hani bu gecenin hatırlı için o soğumış kahveyi lavaboya dökmek, hıç dinlenmemiş şarkılardan yeni bir playlist hazırlamak, günün bitmesini beklemeden masanın üzerindeki gazeteden kurtulmak, rüya bitmeden uykudan uyanınmak, insanların dökülen yapraklarını ezmeden bir banka oturup parkın ışıklarına bakmak gerekiyor. Sağça bile gelse, insanın kendine iyi bir yıl diliy়esi belki de bu yılbaşı gecesini atlatmanın en pratik ve huzurlu yolu. İyi bir yıl diliyorum...

Not: Geçen ayın sorularına gönderdiğiniz cevaplardan seçimler yok bu ay. Çünkü bu kez yazdıklarınız birkaç satırda geçiştirilecek türden değildi. Benim içime sinmedi en azından. Daha analitik bir şey yapıp bu derginin, daha kesin haliyle bu sayfanın okuyucularına onlar hakkında izlemelerimi anlatan bir yazı yazmak istedim. Sanırım gelecek ay o yazda bulacaksınız birliğiniz izleri. Kızmayıüz, küsmeyiniz, yazmaya devam ediniz... ☺



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Yeni sorular aşağıda.
İstediğiniz sorudan başlayabilir, ikinci kağıda gelebilir, boşlukları doldurmak yerine yeni boşluklar yaratıbilirsiniz. Sadece okunaklı yazmanızı (Türkçe karakter meselesi) rica ediyorum.

1. Kendinizi en yakın hissettiğiniz kurgu karakterini (oyun, kitap, film farketmez) merak ediyoruz. Nedenini de merak ediyoruz.

2. Hayalinizdeki oyun senaryosu nasıl bir şey? Ideal koşulların sağlandığını yanı teknoloji ve kaynak sıkıntısının olmadığını varsayıyoruz. E hayal bu zaten.

insanların dökülen yapraklarını ezmeden bir banka oturup parkın ışıklarına bakmak gerekiyor.

inbox&outbox

Merhaba, lafı fazla uzatmayıp mektuplarınıza geçiyorum. Aha geçtim!

► DİNOZOR 1

Selamlar,

Dinozor konusunda anonim bir arkadaşın yazdıklarını okuduktan sonra bende o eski güzeli günleri hatırladım :)

İlk bilgisayarım C64 tü benim ozamanlar Pitfall dan aldığım zevk ve o gerilim bir başkadır işi an için tüm o güzel grafikler tüm o sesler force lar radeonlar o zevki ve atmosferi yaşataz bana,bir başka güzeldi Castle of terror da oyunun sonunda nehri geçebilmek için 250 defa help! help! yazmak :), C64 ün mütevazı Dataset inde (Teyp ve bildiğimiz kaset) saatlerce kafa ayarı yaparaktan bir oyunu yükleyebil-

ken odanın içinde oksürseniz rahatsız olur, okumayı bırakırdı! İnsana kafayı yedirirdi yani! Ama bıkmadan, usanmadan uğradık, uğradık mı? Neden? Çünkü yeni bir dünyayı keşfediyoruz! Ne heyecanlı o! Neyse...

► DİNOZOR 2

Merhaba Berker

Öncelikle mailime verdığın cevap için teşekkür ederim, bizden bir dinozor olarak aklımızdan geçenleri sormuştun geçen sayıda, demek ki bize de söz düştü dedim kendi kendime. 28 yaşımdayım, ortopedi üzerine ihtisas eğitimi başlamak üzere olan bir doktorum. Daha genç, üniversite ya da başka sınavlara hazırlanan genç arkadaşları yazdıklarını okuyorum dergide ve bazıları beni kaygılandırmıyor aslında. Yak-

“Bir dakika arkadaşlar! Resmen sataşma var.”

mek, ilk 5 1/4 lik diskler, 64K ya sığan kocaman ve büyülü bir dünya, şimdilerde insanlar te-rabyete lik disk'lere sigamıyorlar, ozamanlar bitti çok küçütük, hayal dünyamız mı çok büyütü bilemiyorum, belki herkiside:) 64ler ve Commodore dergilerimi hala evimin bir köşesinde olduğu gibi muhafaza ediyorum bana nereden nereye geldiğimi eski bir fotoğraf albümüne bakırmışçasına hisstetirebiliyor. Bir-gün amiga ile tanıştım inanılmaz bir şedyi :) sesler görüntüler resmen dumur olmuşum, arkadaşlar evde toplanır Kick-off turnuvaları düzenlerdi, Fifa2500 de ekstra o zevki vereme-yerek (en azından bana), O yıllarda küçük seyler bile bizi mutlu etmeye yetebiliyorken bugünlerde gelişen ve değişen herşeyin berabерinde getirdiği o tatminisizlik bazen bir sizi gibi sırıyan ruhumuzu, hep daha fazla olmak zo-runda çünkü ve malesef bunun sonuda yok, elinizdekilerin tadını çıkarmanın yollarını aramak yerine sahip olmadıklarımızın derdindeyiz çünkü, bence eskiye göre en büyük fark da bu.

Bugüne gelirsek Online olarak ilk oynadığım oyun olan Team Fortress Classic hala oynadığım tek online oyun Starcraft da unutulmazlar arasında kalacak:), Bizler gibi 30 yaş ve üstü olupda oyun oynayan çok fazla insan var ve ben 50 yaşında da olsam bu oyunlardan vazgeçebileceğimi sanıyorum :), yaşam ne olursa olsun bir oyun satın alırken oğluma torunuunu alıyorum diyebileceğimi de sanıyorum, gerek de yok zaaten :).

Kalın sağlacakla :)

FIRAT DERVİŞ / XANU=TRK=

Merhaba Fırat,

Bana “kafa ayarı” demeyin arkadaşım! C-64’ün kafa ayarı olayını çok iyi hatırlıyorum, cebimizde mini tornavida ile dolaştırdık onun yüzünden. Ama daha da beteri vardı, Atari 800 XL teybinin kafa ayarı! Bu meret şey kaseti okur-

gereken bir dünya da var, “gerçek oyununun” sürdürdüğü dünya... Belki gerçek dünyanyan soruları, belirsizliği, ülkemizde geleceğe dair beklenenlerin, umutların krizlerle, bozuk bir düzene törpülenmiş olması sizleri yıldıyor, ama dedim ya

varolmak zorundasınız. Ve bulundu _unuz yaş, öünüüzdeki nefret ettiğiniz sınavlar, sizin gerçekteki yerinizi

belirlemekte -tamamen olmasa da- büyük bir rol oynayacak.

Yıllarını oyunların içinde geçirmiş ve artık 28 yaşı gelmiş birisi olarak, genç arkadaşlara önceliği "gerçeğin oyuna" tanımlarını taşısiye etme sorumlulu _unu hissediyorum üzümde. Sürç-i lisân ettikse affola.. Ve Sevgili Berker, umarım seni ve diğer arkadaşları uzunca bir süre daha -mesela 50'li yaşlarında bileyik- oynamaya şansınız olur.

Tesekkür ediyor ve başarılar diliyorum.

DR.ZAFER SOYDAN

Merhaba Doktor,

Doğrusu ellisinden sonra halen oyun incelemesi yazıyor olacağımı sanmıyorum. Belki başka şeyler de yazırım, kimbilir? Hatta belki yazdıklarımı okuyacak birilerini de bulabilirim, belli mi olur? Neyse, dediklerine katılıyorum. Eskillerde herşeyin “ölçüsünde” yapılması gerekligine inanır, bunu hep tembih ederlerdi zaten. “Kaçış” bile sonsuza tadında bırakılmış. Ama sorun biraz da burada, şimdiki genclere akıl verecek, örnek olacak, onlara yol göstereceklerin sayısı giderek azalıyor. Dünya kendi çocukların yiyor doktor. İnsan hayatı asla pek değerli olmadı bu gezeğende, ama ya şimdî? Çocukları istedigimiz kalıba sokmak için ne çok uğraşıyoruz, farkındasın değil mi? Ama bunun onları “eğitmekle” alakası yok. Bizim tek derdimiz yeni çağın reaktörleri için yakıt üretmek korkarım. Bilmiyorum, belki ben çok karamsarım. Ama bir söz vardi bir duvarda okuduğum. Diyordu ki, “Karamsarlar hayat tecrübesi edinmiş eski iyimserlerdir.” Anlatabiliyor muyum?

► DİNOZOR 3

Bir dakika arkadaşlar! Resmen sataşma var. İVIO arkadaşımız 28 yaşında bilgisayar oynadığı için kendini dinozor sayarken sevgili Editör de bu mertebe 30 yaş civarını yakıştırılmış. Güzel de o zaman 40 yaşını geçmiş olan bizler neyiz?? Dinozordan geriye giderek Tek Hücreli Amip mi???;) Böyle düşünüyorsanız keşke geçen gece 02:30 da Sanane serverinde UT2003 de 52 yaşındaki abimiz “LeTo” nun beni (“aBu”) nasıl headshot’ladığını görseydiniz...

Bu olayı yaş kavramı ile bağıldırmaktan vaz geçmemiyiz arkadaşlar. Bilgisayar günlük hayatı asla gerçekleştiremeyeceğimiz maceraları bize yaşatırken yaşamın streslerine dayanma gücü veriyor, hayal gücümüzü canlı tu-



tuyor, içimizdeki çocuğu yaşıyor, ve bizi hayatı bağlıyor.

Budur...

Hepinize bol oyunlu ve sağlıklı günler dilerim.

Selamlar.

NİHATTO.

Merhaba Nihat Baba,

Tabii ki sataşma var, ne sandın ki? Başka türlü elinizi klavyeye koyup şuraya iki satır mektup yazmıyor, sesinizi duyurmuyorsunuz. Eh, ben de mecburen sataştım, nihah. Fakat şu yaş olayı cidden önemli. Neden dersen, bu kapitalist çağda her şey paraya ölçülüyor. Para kimde olur? Kim kalkıp bilgisayar gibi pahalı bir nesneyi oyun oynamak için alır, kim oyun satın alır, kim internet hizmetlerini kullanarak online oyunlara girer? Tabii ki iş güç sahibi, yaşını başını almış dinolar! Bu dünyanın her yerinde böyledir! Çocuklara sadece babalarından, abillerinden zaman ve para kaldıkça oynamak düşer. Eh, haliyle "babalar" seslerini çıkaracak ki oyun piyasası oluşsun, oyun serverları, donanımları, vs alabileceğimiz fiyatlarla elimizin altına gelsin. O yüzden dinolara geceyarısından sonra kelle almaktan biraz daha fazla iş düşüyor. Sesinizi çıkarın ki oyuncularımız da sahipsiz kalıp dinozorların akibetine uğramasın, biz ve bizden sonra gelenlere arada bir kaçabilecek sanal dünyalar kalsın. Maksadım budur yanı.

► ORCBANE

Oncelikle tüm Level okuyucularına ve editörlerine "merhaba" demek istiyorum. Çünkü bayağı uzun olacağını tahmin ettiğim bir yazı olacak ve keşke hiç merhaba dememiş olmamı tercih edeceksiniz. Aslına bakarsanız ben ilk bu dergide ilk önce inbox&outbox köşesine bakiyorum. Çünkü orda kendimden birşeyler buluyorum. Ders ve ebeveyn kaygısı olan oyuncular yada yaşadığı şeylelerden sorunları olduğu anlaşılan kişiler. Böyle hissediyorum çünkü benim de benimde her oyun oynayan öğrenci gibi not ve ebeveyn kayıtlarım var. Ama nedense giderek bu konuda duyarlılaşmaya başlıyorum. Doğru yapmıyorum aslında biliyorum ama hergün babamın başıma diken "Hadi ama biraz da ders çalış." demesinden ve hocaların "Bu sene sizin için çok önemli. Biliyosunuz OSS bu sene den başlıyor..." diye söyleklamasından bıktım. Ben bunların farkındayım. Ders çalışmam ve hazırlanmam gereğinin farkındayım. Ama galiba onlar benim bunun farkında olduğum farkında değiller. 2 sene önce 8. sınıf tıpkı onlar yine bana bu şekilde "tavsiye"de bulunuyorlardı. Ama ben bilgisayar oynamayı bırakmamıştım. Çünkü orda beni çeken biseyler vardı. Bu dünyanın ve hayatın monotonluğundan, Sims'deki tipler gibi sürekli ye, içdan farklı olan biseyler. South Park ya da Simpsons

kadar komik olması veya Siyaset Meydanı gibi öğretici olması önemli değil benim için. Orda bu "güzel" dünyada yapamadığım şeyler vardı. Orc kesmek (fp fazla oynamam ama çok kullanılan bi deym), şehrimi kurmak , 200km. hızla araba sürmek. Bunlar beni bu hayatın monotonluğundan alıp götürürdü. Ben oyun oynamakça "gerçek" dünyayı da ölüyordum. Orda neler yaptığım aklıma geliyordu. Yemek , ders , uyumak. Ve bu şekilde bi ondan bi öbüründen monotonluğu biraz da olsa yenmiştim ben kendi içinde. Aslında monotonluğu yenmek bilgisayar başında saatlerce deli gibi oyun oynamak değildir sadece. Ama benim ne Uluç'a gidecek param, ne bir kızla çıkacak kadar karizmam ne de yan komşunun evine balkon dan girebilecek kadar cesaretim vardı. Benim sadece bir kasam, monitörüm, klavyem ve mo-

bahis tutuştukları bir at yarışına dönüşüyor. O arada çocuklar da kafayı sıvırıp ya embesil, ya da arıza oluyorlar. Offff, OF!

► WORMHOLE

Salam Berker abi ve diğer tüm level çalışanları. Keyfiniz umarım iyidir. Yeni yeriniz de hayırlı olsun. Ben Kıbrıs'ta bilgisayar mühendisliği 3. sınıf öğrenciyim. Yillardır hep hayalim oyun programcısı olmaktı. Diğer bir çok arkadaş gibi bu iş te bana çok iyi para kazandırıcı ve eğlenceli gelmişti. Tipki sizin dergi çekirmekten iyi para kazandığınızı düşünen arkadaşlar gibi. Ama bu düşünce meğersem çok çocuksu ve ayaklı yere basmayan bir fikrim. Zaten aşırı büyük bekłentilerimiz hep tecrübeziylerimden oluşuyor. Halen bir başka arkadaşla küçük çaplı projeler yapıyoruz. Sizin nasıl

"Ama siz sadece onlara kılıç sallamayı Öğretin. Bırakın da orc'ları kesip kesmeyeceklerine kendileri karar versinler."

usum vardı. Ve böylece hazırladım liselere giriş sınavına. Başarılı da oldum. Bursa'nın en iyi Anadolu lisesi olan Bursa Anadolu lisesine girdim. Binlerce soru çözme şansım varken ben bana yeteceğim kadarını gördüm. Ve artık kariyerim için değil de biraz kendim için yaşamaya karar verdim. Yine ödevlerimi yapacağım. Yine derslerime çalışacağım. Ama kendimi de düşünmeyeceğim. Oyun oynayacağım, müzik dinleyeceğim vs. Ve böylece hem gerçek, hem de sanal dünyanın zevkini tadacağım. Bu yazımı okumayaçık olsalar da onlara sesleniyorum. Anneler ve babalar. Bırakın çocuğunuz kendi otokontrol mekanızmasını geliştürsin. Kendi kendine yetmeyi öğrensin. Ve en önemli kendisi için önemli olan kararları kendileri versin. Sizler tabii ki onlara yol gösterici olacaksınız. Ama siz sadece onlara kılıç sallamayı Öğretin. Bırakın da orc'ları kesip kesmeyeceklerine kendileri karar versinler.

ÖZGÜR KOÇ

Merhaba Özgür,

Her zaman söylemişimdir, çocukların ihtiyci olan şey "yontulmak" değil, biraz sevgi, biraz da bilgildir. Gerisini çocuk halletmelidir, kimi zaman ıskalayarak, kimi zaman ilk atışta hedefi bularak kendi yolunu çizmelidir. Ama işte burada esas sorunun çocukların değil, sapla şamanı israrla birbirine karıştırın yetişkinlerde olduğu ortaya çıkıyor. Tüm o hengamede "çoğluğun eğitimi" onu hayatı hazırlayacak bir araç olmaktan çıkip, başı başına bir amaca dönüştür. Falancanın çocuğu bilmem nereyi kazanmış, flancanın çocuğu günde 22 saat test çözüyormuş, vs. Sonuçta tüm iş daha kendi olgunlaşmamış "yetişkinlerin" kendi aralarında

oyun yapılır adlı yazı dizininde bahsettiğiniz amatör seviyedeyiz. Pascal ve C ile bir şeyle yaptık. Şu an ben C++ kasıyorum daha doğrusu o beni kasıyor. Aslında belki de çok şanlıyım ki bu mesleği yanlış seçmedim. Okulda son sınıfta olup bir satır program yazamayacak insanlar var. Benim için programcılık tam ruhuma uygun diyebilirim. Sunu söylemek isterim ki Cem Yılmazın komedi işi için, bu deli işi dediği gibi, bu işte para için yapılacak bir iş değildir. Biraz deli işidir. Tabi burada en büyük deliler John Carmack, Peter Molyneux, Sid Meier vb. Ayrıca şunu da belirtiyim ki en iyi oyun programcıları en iyi oyunculardan çıkyor (bu konuya geçen ay degenmiştiniz). Eğer canım memleketimdeki gibi kopya oyunlarla beslenip tam anlamıyla hiç bir oyunu oynamayan, online oyunculara insanlara hakaret etme yeri gibi gören zavallılar ise oyun şirketlerinde çaycı bile olamıyor. Maalesef ben bunu biraz geç anladım. Ama artık bu işi para kazanma düşüncesiyle değil bir zevk olarak yapıyorum ve ortaya daha iyi projeler çıkyor. Zaten daha çırak bile değilim bence ustalık için önlümüzde ortalama 15 - 20 yıl var. Bu iş dışardan göründüğü kadar kolay değil. Lay lay lom oyun yapılmıyor veya daha başka sıradan bir program bile yapılmıyor. Bu işe tüm benliğiniz verseniz ancak programcılığın çok az bir kısmını kapiyorsunuz. Ama her şeye değer. Ayrıca geçen ay Tuğbek abinin yazısı da muhtesemi. Yillardır aklımda olan ama bir türlü kelimelere dökemediğim şeylerdi. Gerçekten oyularda kendini oradaki dünyaya adapte edemeyenler ve o kişilerin perspektifinden o dünyaya bakamayanlar gerçekte de bencil oluyorlar. Hala bir çok kişi beni neden oyun oynuyorsun ve hatta program yazacaksan oyun de-

inbox&outbox

gil de daha düzgün bir şeyler yaz bu memlekette oyun mu yazılmış diye eleştiriyor. Bende bu, dünyanın şu anki acı halinin ve bu savaşların sorumluları ne frp ne rpg ne fps ne de başka bir oyun türü oynayanlardır, asıl sorumlular hiç oyun oynamamış ve karşısındaki pencereinden dünyaya bakamayan egoist zavallılardır diyorum ve direk ortamı terk ediyorum, iyi mi ediyorum? Belki, Ne öncemi var ki.

(ALTIN HIZAR DEVREDE...)

Son olarak ta iki sorum olacak (bak şuna bak utanmadan bi de soru soruyor) :

1- Bir çok bilim kurgu eserinde solucan deliğinden bahsediliyor. Bu solucan deliği denen şey gerçek mi yoksa fantastik bir kurgudan mı ibaret?

2- Dergide inbox&outbox bölümünde mektubun pulu akrep simgesi nedenkine?

Biliyorum biraz uzun oldu ama kusura bak-

me nedeni yok. Ama tabii eğer böyle şeylerle ilgileniyorsan benim burcumun akrep olması ve o simge arasında paranormal bir bağlantı kurmaya çalışabilirsın. Fakat bence boşuna kasma. Heh.

MOTORİZE

Merhaba Berker Abi,

Ben İzmit'ten Volkan. Derginiz 2 seneden beri aralıksız takip ediyorum ama bu aralar biraz zorlanıyorum. Fiyat birden çok arttı yaw :). Bende senin gibi bir motor manyağım ve 3 seneden beri beklediğim motorum elime geçen ay geçti. Duyduğuma göre 3 tane Kawasaki eskitmişsin. Herhalde Kawasakilerden anlasın. Benim motorum 93 model bir EL250. Motora hasta oldum ama çok sorun çıkarıyor yaw. Aralıksız en fazla 2 hafta binebildim. Şimdi motor çali_miyor, marş motoru, karb, debriyaj

denemek yerine, önce oturup onun hakkında biraz bilgi edinmemelimiş. Neyse, içimden bir ses o motorun onarımı sana hayli pahaliya patlayacak diyor. İnşallah yanılıyorumdur.

HAYROLA?

Zamanında babam kırk kanatı biriktirdiği para ile motor almaya gitmiş ve satıcıya motorun fiyatından fazlasını ödemmiş. Gelip dedeme bunu anlatınca dedem şöyle söylemiş:

"Senin neslin tükendi oğlum".

LEVEL DİNAZORLAR ÖZEL eski oyuncular için sanırım ancak ben eski değilim. O yüzden bunu yazıyorum dedim. Ayrıca daha önce takma adımı kullanarak çelişki dolu ve iğneleyici sözler barındıran bir posta atmıştım sizlere. Bunun için ne kadar özür dilesem azdır. Bu utançtan kurtulmak istiyorum ve de fuar'daki davranışlarımdan dolayı da utanç duyuyorum. Ancak bunun için yapabileceğim tek şeyin özür dilemekten geçtiğini üzülerek beyan ediyorum. Umarım telafi için yapmam gereken herşeyi özür dileyerek yapmaya çalıştığımı anlaysınız.

Teşekkürler, En iyi dileklerimle

PHOENIX THE FLAMEBIRD

Merhaba Phoenix,

Hayır benim merak ettiğim ne yazdığını ya da ne yaptığı değil, orasını geçtim. Benim merak ettiğim, neden birden bire böylesine nadmet getirme ihtiyacı hissettiğin. Ne dedim de böyle oldu? Çıkamadım işin içinden.

UCUZ ETİN YAHNİSİ

Merhaba pek sevgili Berker abi;

Bu sana ilk mailim baştan söyleyim bu maili yayinallyip yayımlamaman önemli değil yayına hatta.

Ben yeni bir bilgisayar aldım bu sistem P4 1.7Ghz 256MB SD ram GF 2 MX 400 64mb 40 GB hdd. Ben bu bilgisayarı yeni aldım ama 97'den bu yana bilgisayar sahibiydim. Yani az da olsa anılarım. Ama benim anlamadığım şeyleler var.

1-Copy GTA 3 aldım (lütfen kopya diye cevap vermemezlik etme) oyun çalıştı ama load etmiyo bi ses gelio ve makine kitleniyo. Patch yüklemeye çalışmam versiyon uymuyo. Aldığım adam bilgisayardandır dedi, Windowstan'dır dedi (Win 98 Sec.Ed.) Ben naapim? (Orjinal al deme ben bu bilgisayarı 7 tane orjinal oyun parasına aldım*)

2-NFS Hot Pursuit 2 oynarken ara sıra ufak takılmalar oluyo arkadaşlar monitorden dedi biraz eski de (98 model hyundai digital) olur mu öyle şey?

3-Ben SIMS L Large aldım ama pek biše eklenmedi 2-3 eşya dışında. Aldığım yer belli bi yerden sonra aktif oluyo dedi doğru mu.

4-Bi de eğer 2. sorudaki monitör uyuşmazlığı doğru mu?

ÇAĞRI Y.

"Fallout 3'ü bekliyorum. Duyduğuma göre oyun kesin yapılacakmış ama şu anda öyle bir proje yokmuş"

mayın. Vakit ayırip okuduğunuz için sağ olun. Umarım bunu okurken yüzüklerin efendisini kaçırmazsınız. Böyle bir şeye sebep olmak istemem :). Kalın sağışıklık. Gülün ve güldürün(bye&? (burasını sen yazarmısın MADDOG abi ben ingilizcasını bulamadım da)).

İyi çalışmalar..

MUHAMMED TEKİN

Merhaba Muhammed,

Mektubunu ucundan accuk kırtıptım, farketmişsindir. Ama esas fikirlerini budamadım, sadece yanlardan aldım. Eheh. Ne diyeşim ki sana? Bir laf vardır, "Biberi yemeyen acısını bilemez!" derler. Eh, sen biberi tattığına göre, nasıl bir halt olduğunu biliyorsun, bana fazla laf düşmüyör. Dur sorularına da cevap vereyim, tam olsun!

1- Solucan delikleri (Worm Hole) kuramsal fiziğin ürünü olan unsurlardır, tipki karadelikler gibi. Karadelikler de bundan belki yarım asır kadar önce bir teori olarak ortaya çıkmış, ancak henüz doğrudan gözlemlenmeleri mümkün olmamıştır, çünkü ışık dahil her haltı yutalar. Ancak son yıllarda toplanan dolaylı kanıtlar karadeliklerin varlığını büyük ölçüde ispatlar niteliktedir. Aynı durum solucan delikleri için de geçerlidir. Bugün itibarıyle bunlar sadece "karamsal", yani kağıt üzerinde kalan unsurlardır, çünkü eğer oradaysalar bile onları gözlemeylecek bir teknolojimiz yok. Matematiksel olarak var olmaları çok mümkün görünüyor, ama bırak bunları uzaya ulaşım için kullanmayı, varlıklarını ya da yokluklarını ispatlamaktan çok uzaktayız. Tabii gelecek ne getirir orası bilinmez.

2- Tamamen rastlantısal bir şey, Sinan bir mektup zarfı resmi ararken onu bulmuş, hepsi bu. Yani benim bildigim kadariyla özel bir seçil-

hepsi birden kaçırılmaya başladı. Tamirciye götürecem ama çalışmıyorum:) Sen anılsın diye söylerim bu motorum çıkışa parçalarını nerde bulurum. Bir de motorun hemen arkasında selin altında bi depo var, ne işe yaradığını anlayamadım. Kime sorsam anlamam diyo, sen anılsın. İnşallah sen de hatalinde motora kavuşursun. Belki ilgini çeker, bende içi motor videolarıyla dolu bi cd var (çoğu bikemovies.com'dan), isterSEN sana bir kopya gönderirim (tabii kargo masrafını karşılarsan):) Bu arada herkesin beklediği gibi ben de Fallout 3'ü bekliyorum. Duyduğuma göre oyun kesin yapılacakmış ama şu anda öyle bir proje yokmuş, yapılsı bile Neverwinter Nights motorunu kullanacakmış. Neyse şu kişi bitse de biz de motora binsek. Hadi iyi çalışmalar.

VOLCAN

Merhaba Volkan,

Bir oyun dergisi editörüne motor sorusu sorarak tarihe geçtiğinin farkında misin acaba? Ama kendim kaçındım tabii, senin bir kabahatin yok. Neyse, elimden 3 değil 2 Kawasaki geçti, bunlardan biri de 94 model EL 250 idi. Çok güzel, alımlı, seri bir makinedir. Kolay kolay da gebermez. Yani kusura bakma ama elindeki EL 250 dediğin kadar haşat durumdaya resmen seni kekelemiş. Parçasını nereden bulursun bilemem, en iyi bir motor dergisi filan alıp oradan ustaların telefonlarını bul. Selenin arkasındaki depoya gelince, bilmem farkettin mi ama EL 250'nin motor bloğunun önündede eşek kadar bir radyatör var. Yani motor su soğutmalı. Hah işte o gördüğün depo da soğutma suyu deposu. Eğer depoda bir gram bile su yoksa motoru yakmış olma ihtimalin var demektir. Demek ki neymiş, insan altına bir araç alıncá derhal kendini yola vurup "Kaç basıyo?" diye



Merhaba Çağrı,

Sen yayınlama dedin ama ben yayınladım. Ne ters, ne beter adamım di mi Çağrı? Bak şimdidi toplum içinde sorularına cevap ta vereyim, iyice rezil ol sen.

1- Windows 98 ile alakası yok, aldığın koran oyun bozuk. Kusura bakma ama benim yapabileceğim birşey yok, onu kırın kimbilir nasıl kopyaladı.

2- Olabilir, monitör ekran kartından gelen sinyallere yetişek kadar hızlı yenilenmiyorsa bu senin gözün tarafın atlama, takılma gibi algılanabilir. Nispeten eski monitörlerde rastlanan bir problem.

3- Sims ile hiç işim olmaz be hacı, oyun anlayışına komple ters hanı.

4- Çağrı, yavrum, evladım. Kendinde misin? Ne bu şimdii? Fesuphanallah!

SESSİZ VE DERİNDEN

Selamlar derginizi zevkle alıp okuyorum, Bu ayki incelemenizde Enigma: Rising Tide oyunundan bahsetmişsiniz. Bu oyuna alterna-

“Hergün silahlarla çatışmaya girmekten, Lamborghini’yle 300 yapmaktan sıkıldım. Bana söyle gerçek bir hayatı konu alan güzel bir oyun önerir misin?”

tif olarak da Silent Hunter 2 oyununu önermişsiniz. Bu oyunu (Silent Hunter2) ithal eden bir şirket var mı? Nasıl bulabilirim? Ankara'da oturuyorum. Yardımcı olabilirseniz sevinirim.

Iyi günler dilerim.

BURAK BAHR

Merhaba Burak,
Bildigim kadriyla Silent Hunter 2 ülkemize resmen ithal edilmedi. Korsanların da aynı oyundan devamlı getirmek gibi bir huyu yoktur. Yani ancak Internet üzerinden sipariş edebilirsin. Ancak Silent Hunter 2'yi eski sayılarından birinde incelemiştüm, çok başarılı bir oyun da değildi. Ille de denizaltı sim olsun diyorsan Sub Command daha modern ve nispeten daha gerçekçi bir simdir. Üstelik oyun Electronic Arts tarafından dağıtıldığından ülkemizde resmen piyasaya sürülmüştü.

► SIKINTILI GÜNLER

Merhaba Berker Abi,
Ben 14 yaşında bir Level okurunuzum. Anokul hayatımın beri bilgisayarla daha doğru oyunları iç içeyim. Bugüne kadar oynadığım oyunların sayısı bine yaklaşmıştır herhalde. Ama şu DIABLO adlı oyundan bir türlü zevk alamadım. Bir sürü arkadaşım sırıf herkes oynuyor diye oynuyor. Iyi de hocam adı üstünde OYUN bu. Zevk almıyorsan niye oynuyorsun ki. Hayır yanı oynayınca insanlar sana daha farklı bir gözle mi bakıyorlar. Karizma mı yapıyorsun. Hadi siz bir yere kadar zorunlu şekilde oynuyorsunuz. Bırakın oynamayı derginin ve yazıların-

kaliteli olabilmesi için oyunda bir ilerleme kaydetmek zorundasınız. İyi de size ne oluyor brother. Nedir bu özenti lavukluğu? Bir de abi sana bir şey danışmak istiyor. Hergün silahlarla çatışmaya girmekten, Lamborghini'yle 300 yapmaktan sıkıldım. Bana söyle gerçek bir hayatı konu alan güzel bir oyun önerir misin? Meşela adamımız sabah işe gitsin, haftasonu yürüyüse çıksın falan o tıpkı yanı. Sakın SİMS deme dergiyi bombalarım. Neyse sana ve tüm Level çalışanlarına uykulu geceler ve sabırlar diliyorum.

CHATOS

Merhaba Chatos,

İnsanlar arasında taklitçilik, kopyacılık yaygındır, bir noktaya kadar da doğal bir davranıştır. Takma kafana o kadar. Gelelim diğer isteğine. Madem hep aynı oyunları oynamak sıklıkla, o zaman oyun türünü değiştir. Ama aslında bakarsan senin derdin başka. Senin artık iki taşı üst üste koyma, "Benim eserim!" diyebleceğin birşeyler yapma, emek verme, ter dökme

zamanın gelmiş. Sen şimdi kalkıyorsun oturdugun yerden, hemmen kendine yeni meşgaleler buluyorsun. Etrafta bahçe, toprak felan varsa, bahçevanlığı girişiyorsun mesela. Hiç olmadı alyorsun eline temizlik malzemelerini, validenin denetimi altında evi komple temizliyorsun. Sakın gülme, espri filan yapmıyorum. Hele ağır iş altında sırtından, alnından söyle bir yarımkova ter boşansın, ne demek istediğimi anlaysaksın. Elini yüzünü yıkayıp tekrar koltuğuna çöktüğünde hiçbir oyunda bulamadığın o hissiyi bulmuş olacsaksın. Kal sağlakla.

AHOY CAPTAIN!

Pek bir dalgali olan oyun denizinin içinde bata çıka giden Level gemisinin saygın taftası, ben bir oun delisi olarak gördüğüm her dükkanın bir CD alıyorum ve ayda bir CD rafı alıyorum. Ben bir keresinde bir CD'ciye gittigimde adamın biri "ben Level'de çalışıyorum dedi ve benim adım orda MahmutX diye geçer" dedi. Ben biraz kuşkulandım ama size sorıymadım. Hemen sorulara geçiyim:

1- Desperados 2'nin çıkma olasılığı nedir?
2- Siz böyle birkaç sayfalık bir bölüm de oyunların hintlerini vermeyi düşünüyorsunuz.

3- Ekran Kartım=Rage Fury Xpert 128 yeni kart alımlı mı yoksa birkaç ay daha bekliim mi?
4-MahmutX diye birisi orda çalışıyor mu?
5-Ofiste bu ay kışının sayfa sayısını artıranız olmaz mı?

Teşekkürler..Orhan Korkut

SELAMLAR ORHAN

Bence her dükkanın CD alacağına, güvenliğin bir dükkanın alışveriş yapmayı tercih et. Bu arada, her ben Level'da çalışıyorum diyene de güvenme. "Adamın biri" diyorsun hem bak, biz adam mıyız ki? Ehe :)

1- Şu an için uzak bir ihtimal gibi görünüyor Desperados 2'nin çıkması. Neden diyecek olursan, Robin Hood: Legend of Sherwood'dan sonra yeni oyun projesine başladığını bile Spellbound. 1930 Chicago'sunda geçecek olan mafya konseptli olan oyunun oynaması Desperados gibi olacak.

2- Vermiyor muyuz? Hilekar adı altında veriyormuş gibi geliyor bana?

3- Artık bilgisayar teknolojileri konusunda "birkaç ay beklemek" mefhumu yalan oldu. Sürekli olarak yeni bir şeyler çıktıktı için, bu bekleyişin de sonu yok. Bence tezeden değiştirmeye bak, hele ki oynadığın oyunlarda zorlanmaya başladıysa.

4- Hayır, ama X ibaresi bende başka bir sektörde çalışıyor olabileceği izlenimini uyandırı o arkadaşın.

5- Olmaaaaz. Herşey dadında güzel.

Merhabalar.

LEVEL'i yaklaşık 3 seneden fazladır* takip ediyorum ve virgülune** kadar okuyorum. Fakat şu anda benim ve emin olun diğer LEVEL okurlarının canının sıkıldığı bir noktaya degenmek istiyorum. Geçen ay yanlış hatırlamıyorum inbox&outbox bölümünde bu konuya degenmişlerdi fakat pek dikkate almadınız herhalde. Neysse,

Değinmek istedığım konu LEVEL'in her ay neden ayın 8-9'u gibi geç tarihlerde çıktıığı. Hemde ben Ankara'nın Çebeci semtinde bu sorunu yaşıyorum. Kimbilir doğu tarafına yada bıräkin doğu tarafını Ankara'nın komşusu olan Çankırı vb... illere ne zaman ulaşıyorum. Emin olun bu sorun sizin aynızdan ufak bir konu gibi görünebilir fakat birde okurların açısından baktığınız zaman çok büyük sorun olduğu gözükmüş. Gerçek sizlerin bu noktaya gelmesinde yani tartışılmaz bir numaralı oyun dergisi olmanızın arkasında, sizlerin en büyük özelliği olan okuyucuya değer vermek ve okuyucunun görüş açısından bakma özelliğini bulunuyor. Yani okuyucu ne istiyorsa onu sizde görebiliyorsunuz. Eminim ki sizlerde bunun farkındasınız ve en kısa zamanda düzellecektir.

* = 3 sene 1 ay

** = Lafın Geliş

MUHAMMET BOSTANCI

Eeeeeeeeet, geldik mi sana inbox'un sonuna! Yازın diyorum, daha ne diyim?
Adresi bilirsunuz.

inbox@level.com.tr

Half Life: Natural Selection



Level CD'mizde neler varmış bakalım diyeorsunuz: CD'yi CD-ROM'a yerleştirip hemen karıştırmaya başlıyorsunuz. Onun bunun şunun yanında Natural Selection'ı bulup tıklayıcıveriyorsunuz. Natural Selection'ı kurabilmeniz ve oynayabilmeniz için bilgisayarınızda Half-Life ve 1.110 Patch'ının kurulu olması gerekiyor. Level CD'si arabirimini kullanmak istemeyenler, Mods/Natural Selection/Natural Selectionv1.exe yolunu izleyerek dosyaya ulaşabilirler.

Kurulumdan sonra

Mod'u Half-Life klasörü altına kurduktan sonra masaüstüünüzde çıkan NS ikonuna tıklayarak oyuna girebilirsiniz. Mod hakkında bilgisi olmayanlar Online sayfalarındaki NS yazısından ön bilgi edinebilirler. Mod'u kurduğunuzda başlat menüsüne eklenen NS klasörü altında



bulunan "Natural Selection Manual" ve "Slideshow Tutorial" oldukça geniş bilgi almanızı sağlayacaktır. Ayrıca burada bulunan "Tune Monitor for Optimal Gamma" seçeneği ile monitörünüzü ışık ayarını yapmanızı tavsiye ederim. Zira karanlık köşeler diğer oyunlardakinden birazcık daha ölümcül burada. Online yazısını okuyup ta kurulumu tamamlandıktan sonra oyuna

girelim.

Önce Controls'tan tuşlarımızı ayarlayalım. Standart tuş takımımı yanında oyundaki en hayatı fonksiyon "Pop-up Menu" ve Mouse'un sağ tuşuna ayarlanmış. Benim tavsiyem değiştirmeyin bunu. Kontrolleri ayarladıkten sonra NS sunucularına bağlanıp oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.

Sunucuya ilk bağlandığınızda Ready Room adı verilen odada başlıyorsunuz. Burada iken girmek istediginiz takımın isminin yazılı olduğu kapıdan geçmeniz lazımdır. Join Marines, Join Aliens ile oyuna katılabılır yada Observer olup maçı seyredebilirsiniz. Ancak Observer olursanız oynanan round sona ermeden herhangi bir takıma giremezsiniz. Veya Marine olarak başlıyorsanız Ready Room'a dönüp buradan takım değiştirmeye kalktığınızda, rakip takım daha önce gördüğünüzü ve bir daha ki round'a kadar Alien'lara katılamayacağınızı söyleyen bir mesajla karşılaşırınsınız.

bir sorun yaşarsanız orijinal "liblist.gam" dosyasını geri kopyalamanız bütün sorunları çözecektir.

Botlar gerçek insanlara karşı oynamak kadar eğlenceli olmasa da en azından öğrenme sürecinde oldukça yararlı olacaktır. Botlar her ne kadar çok becerikli olmasa da kendi başlarına yapılar inşa edebiliyorlar ve en azından başlangıçta oyununuza geliştirmekte oldukça yardımcı oluyorlar.

Yeni botların güncellemeleri ve waypointsı için <http://homepage.ntlw.com/pat.murphy/rbot/> adresini ziyaret edebilirsiniz.

Oyun Açılmak

Botların kurulumunu da tamamlandıktan sonra Play On Lan'dan Create Server'i seçerek bir sunucu açmalısınız. Sunucu açıldıktan ve siz oyuna girildikten sonra "console" açarak addbot komutuyla oyuna dilediğiniz sayıda (server kaç kişilikse) bot ekleyebilirsiniz. Benim size tavsiyem botlarla oynamadan direkt serverlara dalmamanız. İki irkin da özelliklerini içine öğrenmeye çalışın. Çünkü takım oyunu olmaksızın oyunda bir yerlere varmak imkansız denebilir. Botlara oynarken kullanmanızı tavsiye edeceğim bir başka komut "strip_weapons <bot adı>". Bu komutu kullanarak seçilen botun silahlarını bırakmasını sağlaysınız. Alien ırkıyla oynarken Marines'ı silahsız bırakıp her şeyi rahat rahat incelemek için şans yaratmış olursunuz. Botlara ilgili diğer komutlara oyun içinde "botmenu" kullanarak ulaşabilirsiniz. Bot eklemek, botları oyundan atmak, oyuna ekleyeceğiniz botların özeliliklerini seçmek gibi özelikleri barındıran menü botları kurdugunuzda "-" tuşuna ayarlanmış oluyor. Eğer menü çalışmıyorsa konsola botmenu yazarak menüyü açabilirsiniz. Yada bot.cfg dosyasını bulup buradan bu tuşu değiştirebilirsiniz.

Counter Strike'tan bıkanlar ya da Half-Life sevip de kendine göre bir mod bulamayanlar için birebir. Sakın es geçmeyin derim... İyi eğlenceler...



Nerede Oynayalım

Şu an Sanane sunucuları 14'er kişilik 2 sunucu bulunuyor. Eğer sunucular dolu ise yada biraz öğrenene kadar kendi başıma oynarım dersemiz Level CD'sinden Natural Selection botlarını kurabiliyorsunuz. Botlara ulaşmak için Mods/NS Mod/rbotns.exe yolunu izleyin. NS klasörünize botları kurmadan önce yine NS klasörü altında bulunan liblist.gam dosyasını yedeklemenizi öneririm. Oyunu çalıştıracak dll dosyasını belirleyen satırlar değiştiği için botlarla yada oyunda



ayın demoları

Demon Star Secret Missions

Mountain Kings

Shoot'em Up tarzı oyunlarla PC'deki en iyi örneklerinden biri olan Demon Star'ın genişletilmiş versiyonu.



Dirty Track Racing 2

Ratbag|Infogrames

Gerçekçi sürüş modeli ile gözle çarpan bir yarış oyunu. Demoyu Internet üzerinden de oynayabiliyorsunuz.



Harry Potter & The Chamber of Secrets

EA Games

Haşeri büyüğü Harry Potter'in Hogwarts'daki ikinci yılını konu alan filmin oyunu.



Lanetin Hikayesi

Dinç Interaktif|Idris Çelik

Idris Çelik'in üç yıldır üzerinde çalışmaktadır Survival Horror oyunu. Eğer kurulumda veya oyun sırasında bir hata mesajı ile karşılaşırsanız, C:\LEVEL\Lanetin Hikayesi\Rutiner\Kur.exe dosyasını çalıştırın.



Impossible Creatures

Microsoft Game Studios|Relic Entertainment

AYIN DEMOSU: 50'den fazla hayvanın DNA'larını karıştırarak ürettiğiniz milyonlarca değişik yaratığı yönettiğiniz, uzunca bir süredir beklenen çok iyi bir strateji oyunu.



Rollercoaster Tycoon 2

Infogrames|Chris Sawyer

Kendi "Theme Park"ınızı yaptığınız, hatta kendi raylı eğlence sistemlerinizi tasarladığınız başarılı bir strateji.



Zoo Tycoon: Marine Mania

Microsoft Game Studios|Blue Fang Games

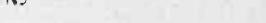
Zoo Tycoon'un yeni ek görev paketi Marine Mania ile birlikte Dinosaur Digs ek görev paketini de içinde barındıran bir demo.



MODİFİKASYONLAR

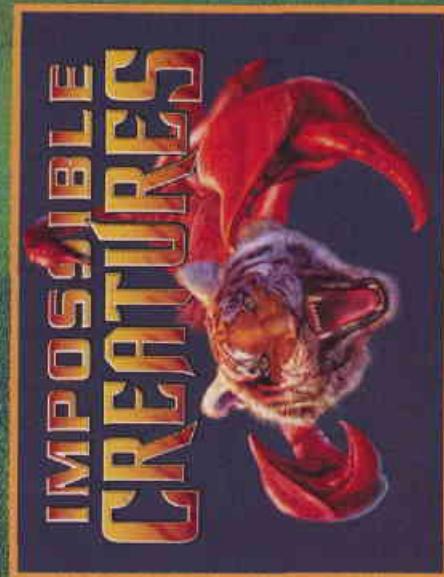
Half Life: Natural Selection, Team NS

Half Life için şimdiden yapılmış, Counter Strike'dan sonraki en iyi modifikasyon. CS ve benzeri oyunlarla alakası olmayan Natural Selection, gerçekten de mükemmel. NOT: Natural Selection'ı oynamabilmek için bilgisayarınızda Half Life'in kurulu olması gerekmektedir.



LEVEL

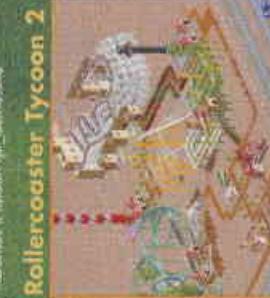
OCAK 2003



Impossible Creatures

OCAK 2003

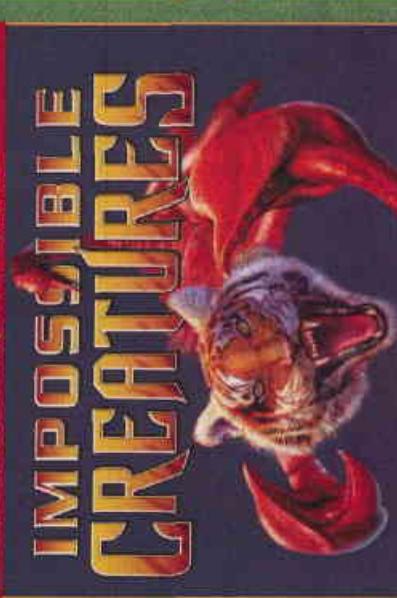
Impossible Creatures



LEVEL 01/2003

En Son Demolar: Impossible Creatures, Platoon, Roller Coaster Tycoon 2, Harry Potter And The Chamber of Secrets

AYIN DEMOSU: Impossible Creatures



OCAK 2003

Impossible Creatures

LEVEL

Bu CD Kapağı sırımı işaretli yerlerden kesip, katıldıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

**VÖGELBURD
COMMUNICATION**

+oyunlar

Demolar kısından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkışacağını ve onun da altında demonun makin bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlerde bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in kurulması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilecektir. Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici ci veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

diğerleri...

Sürücüler

DirectX 8.1b
DivX 3.11
DivX 5.02

YAMA DOSYALARI

Age of Mythology v1.01
Arx Fatalis 1.15
NHL 2003 Ekim Roster

OYUN DEMOLARI

Demonstar: Secret Missions 1

Dirt Track Racing 2

Harry Potter And The Chamber of Secrets

Impossible Creatures

Lanetin Hikayesi

Platoon

Rollercoaster Tycoon 2

Programlar

FFDSHOW v2002.06.17

GSPOT v2.0a

HyperSnapDX v5.01.01

ICQ 2003A v3777

ICQ Lite v1068

PowerStrip v3.29

SpamNet v1.0 beta 7c

True Launch Bar v2.0

Windows Blinds v3.5

Videolar

Mace Griffin Bounty Hunter

Tom Clancy's Splinter Cell

Tron 2.0

Modifikasyonlar

Half Life: Natural Selection

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

müebbet muhabbet

BİLGİSAYAR VE OYUN ÜNİVERSİTESİ (2)

ÇEPTÖŞ

- Cenk Bey?
- Evet benim buyrun?
- Siz misiniz?
- Biziz.
- Ağzınız açık kalmış tanımadım birden.
- Öyle mi? Pardon Erdem Bey! Şimdi kapalı mı?
- Açılıp açılıp kapanıyor Cenk Bey. Sanırım biriyle konuşuyorsunuz.



Beachlife oyunundan bir köpekbalığı ve hatun ikilemi portresi

- Hmm tuhaf!
- Neyse canım bakın size ne getirdim!
- Aaa en sevdigim şey.
- Hi hi ben de onu bildigim için getirdim.
- Nedir bu Erdem Bey! Yoksula...
- Evet Cenk Bey. Yanılmadınız.
- Ciddi olamazsınız. Bu o olamaz.
- Ama o Cenk Bey. Şaşırınız değil mi?
- Şaşırmamak elde mi Erdem Bey?
- Şaşıracağınızı biliyordum. Ancak bu kadarını tahmin etmemiştüm.
- Peki üzerine saplanmış bu kırmızı kurşun kalemi nereden buldunuz?
- Sizin için özel olarak aldım Cenk Bey.
- Peki bizzat siz mi sapladınız?
- Ayipsiniz.
- Hayatında ilk defa böyle bir şey görürüm Erdem Bey. Hep bu günün hayaliyen yaşamışım da farkında değilmişim meğersem.
- Neyse artık hayalleriniz gerçekleşti. Artık üzerine kalem saplanmış bir şeftalinin hayalini kurmanıza gerek kalmadı. Eh bana da bir kiyak yapmanızın zamanı geldi ve çarptı.
- Ne isterseniz Erdem Bey.

- Bu ayki yazımızı siz yazarınız şart.
- Ama yazar sizsiniz Erdem Bey.
- Öyle mi?
- Tabi.
- Peki!

HUNHAR OYUN TARİFLERİ

- Aaaaaaaaaaaaaaaa oyun!
- Saolun Cenk Bey!
- Sanırım yeni bir oyun almışsınız da ediyorsunuz ezber!
- Bittabi bilakis. Adı da Beach Life olan bir oyun bu.
- Bu ne Erdem Bey?
- Bardak.
- Peki bu?
- Otomatik çamaşır makinaları için ki-reç dekoderi.
- Pekiiii ya bu?
- Cep telefonu araç şarjı.
- Bu da bir origami kitabı öyle değil mi?
- Değil. Cenk Bey susun da adam gibi oynayalım şu içgrenç oyunu.
- Pardon Erdem Bey. Çevremizde bilmemişim o kadar çok şey var ki elimde olmadan soru yağmuruna tuttum sizi.
- O bilmediğiniz şeyler sadece sizin çevrenizde Cenk Bey; beni bu işe karıştırmıyorum.
- Kırıldım.
- Sanmam.
- Nedir olayımız Erdem Bey bu oyun-da?
- Irzsız adaları ırzlı hale getiriyoruz Cenk Bey.
- Namus meselesi mi yani?
- İzzet-i nefis diyelim isterseniz.
- Aaaa bir sürü bikini hatun kaynayı Erdem Bey bu oyun.
- Heralde! Erkek adamız biz.
- Kim bunlar Erdem Bey?
- Adaya tatil geldiğini zanneden şezlong bağımlıları.
- Oyunun bir amacı var değil mi?
- Oyunun amacı sanırım otel felan işletip inanılmaz zengin olmak ama ben oyunun çok daha ilgi çekici bir yönünü araştırıyorum Cenk Bey.
- Vahşisiniz Erdem Bey.
- Bakıyorum hemen kavradınız.
- Bu köpek balığının ağızındaki, az evvel dünyanın parاسını harcayarak

- yaptığınız fast foodcudan aldığı sosisliyi beğenmeyen bayan değil mi?
- Siz söyleyin hak etmemiş miydi?
- Fazlaıyla hak etmiş Erdem Bey.
- Fakat dikkat ettiyiniz önce sosislini bitirmesini bekledim. Zira köpek balıkları böyle daha çok hoşlanıyor.
- Önce besliyorsunuz ha? Hin sizi.
- Ehihihihih ehihihi!
- Yani kısaca turiz kadınları, önce yaptığım kafe, restaurant ve fast food stall'larda besliyor ve daha sonra köpek balıklarına sunuyoruz öyle mi?
- En azından artık öyle Cenk Bey.
- Peki elimize ne geçiyor?
- Bir sezonda beslediğiniz köpek balığı sayısına göre puan alıyor ve boşça vakit geçiriyorsunuz, daha ne olsun.
- Bir sezonda yem olan turiz kadın sayısının bir etkisi var mı?
- Dünyamızın refahı ve nüfusu açısından mutlaka vardır Cenk Bey.
- Ruh hastasıınız Erdem Bey.
- Kışkançınız Cenk Bey.

OKUR MEKTUPLARI KENARI

- Çuvalımız da geldiiiiii!
- Ne çuvalı bu Erdem bey?
- Mektup çuvalı.
- Okurlarımız da yani ne zahmet etmişler böyle çuval dolusu mektuplar felan.
- Eeeee okur onlar Cenk Bey. Onların işi de bütün gün oturup dergilere mektup yazmak.
- Hangi birini okuyacağız bunların peki?
- Ayağınıza önce şu tutkal kavanozuna, hemen ardından da çovala daldırın Cenk Bey. Hangi mektubu çekersiniz onu okuruz olur biter.
- Ne kadar da basılmış.... Hıhh! İşte oduuuu!
- Bakalım, aaaaa Fırat diye biri yazmış Cenk Bey.
- Fırat köprüsü mü Erdem Bey?
- Bilmiyorum. Zarfin üzerinde sadece Fırat yazıyor. Sanırım asıl mektubu zarfin içine koymuş Cenk Bey.
- Çok banal.

Hey Selam Ha?

- Cenk Bey bu mektubu yazan bizim okurumuz olamaz.



Irdeleyenler: Cenk & Erdem
cenknenerdem@level.com.tr

- Aaaaaahhh!!
- Aman Cenk bey ne oldu.
- Bir şey yok Erdem bey bir acı nidası olan "ah" i en etkili nasıl yazabilirim diye çalışıyorum.

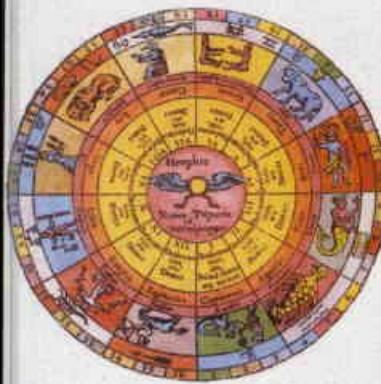
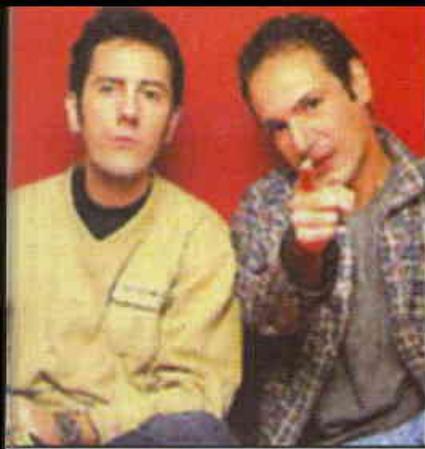


Metanet Gazi işte bu tesislerde gönülgözüyle şakraların açılması suretiyle hazırlanıyor.

- Haklısınız Erdem Bey. Böyle bir girişle mektuba başlayan kişi olsa bizim hip hop'umuz olabilir. Neyse keşin önyargıyı da devam edin baalim.

Ben Fırat!

- Kimmiş Erdem Bey?
- Fırat diyor. Ama zati biliyoruz onu. Saf biraz Cenk Bey
- Eğer şu an bu mektubu okuyorsanız lütfen beni arayın.*
- Kendisini aramamız için bize mektup yazmış Cenk Bey.
- Deli herhalde.
- Arasak mı ne dersiniz?
- Numarasını vermiş mi?
- İşte numaram:*
- Sanırım vermiş Cenk Bey.
- Kaçmış?
- Bence okumayalım bu mektubu daha fazla Cenk Bey.
- Nedenmiş o?
- Baksanızı böyle bize emreder gibi bir takım afra ve tafralar filan.
- Haklısınız Erdem Bey. Sanırım bizim kim olduğumuzu öğrenememiş hem niz. Boş verin atın gitsin o mektubu.
- En güzel!
- Durun!*
- Erdem Bey okumayın demedim mi?
- Dediniz ama Cenk Bey.....
- Cenk Bey!*
- Cenk Bey mektup size diyo.
- Ne var?
- Ben sizin bir hayranınız.*
- Haaaa! Öyle söyleşene be güldüm.
- Ama söylemediniz ki be abim!*
- Cenk Bey bence mektubu okumamız için böyle şeyler yazmış. Okuma-



Burca göre mi oyun yoksa oyuna göre mi burç.

yin onu.

- Siz karışmayın Erdem Bey!
Level'deki yazılarınızı sürekli takip ediyorum.

- Okusun yeterdi aslında ehi ehe ööh ööh..

Saolun. Neyse ben gidiyorum zira yazmam gereken 46 sayfa yazı var.

- Yoksa sen de mi Level'de çalışıyorsun?

Hi hi! Hemi de editör felanım aynı zemanda

- Allah Aİlahi hic duymadım adını, Neyse başarılar dilerim, inşallah sana da mektup yazanlar falan olur bir gün.

- Cenk Bey yeter artık bitirin şu mektubu.

- Erdem teyzen kiziyo Fırat'cığım hadi artık ben yırtıyorum seni.

Peki oldu saolun. Siz harika bir insansınız.

Salyalarımıla
Fırat!

- Aaaaaaaarrrrrrgggghhhffffssss!!!!!!

- Gidici mi?

- Sanmam 3g 2h eksik.

- "f" ler de büyük olmaliyi.



SIKÇA SORULAN SORULAR (F.A.Q)

- Bitiren çökabilir mi?
- Kim?
- Bitiren mi?
- Yani çökabilir mi?
- Demek bitiren öyle mi?
- İstediğimiz sorudan başlayabilir miyiz?
- Başlayamaz mıyız?
- Niye?
- Başlasak noolur ki?
- Olır müsün?
- Ne var ki bunda?
- Hayret bışış?

HABİRE SORULAN SORULAR (A.A.Q)

- Fatih Terim mi?
- Fatih Terim mi?
- Fatih Terim mi?
- Fatih Terim mi?
- Fatih Terim mi?



Bakın çocukların imtihanda bu soruyu çok sık sorarım. Hastasıym bu sorunun.

TİNSEL DÜNYADAN EDİNSEL DÜNYAYA GEÇİŞ

- Aaaaaaaahhh!!
- Aman Cenk bey ne oldu.
- Bir şey yok Erdem bey bir acı nidası olan "ah" en etkili nasıl yazabilirim diye çalışıyorum.
- Bence 3 a 7 h ve 4 ünlemle yazarsanız dadından yinmez Cenk bey.
- Aaaahhhhhh!!!!
- Ay pardon.
- Belki de en doğrusu r ve g eklemek.
- Nasıl yani?
- Aaaaaarrrrrragggggghhh!!!!
- Hay Allah çok özür dilerim Cenk bey ben mi yaptım nasıl oldu bilemiyorum elim kaydı ya da dilim sürübü herhal.
- Erdem bey her okuduğunuza inanmayın. Derim ki biraz da büyük harf kattık mıydı bu iş olur.
- Şöyleden büyük pontosundan biraz F'ye e dersiniz?
- Hmm acıya tükürük ve salya efekti katma açısından yararlı olabilir.
- En sona konacak birkaç S ile son nefes soundu da yaratılabilir Cenk bey.
- AaaaaaaarrrrrrgggggghhhhhhFFFF FFssss!!!!!!
- Eşhedü Enla.. Cenk bey kendinize gelin.
- Tamam formül budur Erdem bey. 7a 7r 6g 5h 5F 4s 6 ünlem. Kapiş?
- AaaaaaaarrrrrrgggggghhhhhhFFFF Fs sss!!!!!!
- Hakkınızdı.

LnEeVxEtL

