

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

83<sup>SAYI</sup> ZCD

GÜMBÜR GÜMBÜR DEMOLAR  
PRO EVOLUTION SOCCER 3 / LOCK ON  
NEED FOR SPEED UNDERGROUND  
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

TAM SÜRÜM OYUN  
HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

ARALIK 2003 • www.level.com.tr • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

**HIDDEN & DANGEROUS  
DELUXE TAM SÜRÜM!**

## XIII

Aksiyon sevenlerin  
merakla beklediği  
"Number Thirteen"i  
herkesten önce inceledik

## MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Öncekilerden çok farklı bir  
Medal of Honor geliyor!

**İLK BAKIŞ • LARRY: MAGNA GÜM  
LAUDE, GROUND CONTROL 2  
İNCELEME • FIFA 2004, HIDDEN &  
DANGEROUS 2, NFS UNDERGROUND,  
CALL OF DUTY, WORMS 3D, NBA 2004,  
SSX 3 dahil 32 PC ve Playstation 2  
oyununun incelemesi**

Tüylerinizi bir kez daha diken diken etmek  
için geri döndü. inceleme ve tam çözümüyle...

# SILENT HILL 3

KIBRIS FİYATI: 6.250.000 TL.



9 771301 213116

## Eyvah eyvah!

İki aydır olanlara anlam vermek mümkün değil. Dehşet bir hızla piyasaya oyun çıkıyor, hepsini değil incelemeye, oynamaya bile vakit bulamıyoruz. Şu anda Ocak sayısını bile doldurmaktan fazlasını yapacak kadar oyun var elimizde ve gelmeye de devam ediyorlar! Genellikle yılbaşı sezonuna doğru bu kadar hızlanan oyun piyasası neden 2003 sonbahar-kış sezonunda böyle bir yoğunluk içine girdi pekala?

Bu konuda iki teorimiz var. Birincisi, eskiden sadece yılbaşına yüklenen oyun yapımcılarının bunun bir hata olduğunu anlamış olmaları. Genellikle yılbaşında hediye olarak oyun almayı tercih eden insanlar, "hardcore gamer" dediğimiz türden kişiler olmadığından dükkanlarda en çok gözlerine batan oyunları alıyorlar. Bu yüzden de her yılbaşı sezonu bir veya iki oyun iyi satarken, diğerleri o furya içinde hak ettikleri yeri bulamıyor. "Büyük isimlerin altında ezilmek" de diyebileceğimiz bu sendromdan kurtulmak için, normalde iddialı oyunlarını yılbaşına saklayan fir-

malar artık oyunları bittiği anda piyasaya sürmeyi tercih ediyorlar.

İkinci teorimiz ise, firmaların oyun endüstrisinde ne kadar büyük bir potansiyel olduğunu anlayıp bu alana para yatırmayı tercih etmeleri. Film, müzik gibi nispeten çok daha "kurtlar sofrası" olan eğlence sektörleri yerine, yeni gelişmekte olan elektronik eğlenceye yatırım yapmak daha az riskli olduğundan, daha önce oyunlarla ilgili olmayan birçok dev eğlence firması oyun endüstrisine el attı (Vivendi, Universal, Warner vs.) Bu da parasal kaynak bulan oyun yapımcılarının tavşan gibi oyun üretmelerine sebep oluyor. Bu aylarda bu kadar çok oyunun bir arada çıkması demek, bu yatırımların minimum 1.5-2 yıl önce yapılmaya başladığını gösteriyor.

Neyse, sizleri oyun endüstrisi ile daha fazla sıkımayayım. Sonuçta nefes alamayacağımız kadar çok oyun çıkıyor mu? Çıkıyor. Peki bunların hemen hepsi oynamaya değiyor mu? İşte ona hep birlikte karar vereceğiz. Buyurun bakalım...



Sinan Akkol



### Kendime diyalog...

- Bunca oyunun arasında hangilerine Strateji Ustası yapacağımızı bilemiyorum...
- Hepsine birden yapın o zaman?
- Nasıl yani?
- Şöyle ki, Strateji Ustası özel sayısı hazırlayın, son aylarda çıkmış bütün önemli oyunların tam çözümleri, ince noktaları olsun içinde.
- Oldu olacak bir de CD hazırlayalım, 10 binden fazla oyunun hilesi olsun içinde, hı?
- Neden olmasın?
- Neden?
- Olsun!

# ilk bakış

## GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

Tür: .....Strateji  
Platform: .....PC  
Yapım/Dağıtım: .....Massive Entertainment/Vivendi  
Çıkış Tarihi: .....Belli Değil  
Web: .....www.massive.se

300 yıl sonra yeni baştan...

**Bundan birkaç sene evvel** Ground Control diye bir oyun çıktı piyasaya sessiz sedasız. Ve hayli ilgi çekmeyi de başardı. Ne var ki biraz da çok tanınmış bir firmadan çıkmadığı ya da öyle delicesine reklamı yapılmadığı için satış rekorları filan kırmayı başaramadı. Ama zaten rekor kıran çok az yapım vardır bu piyasada. Öte yandan oyunu yapan Massive Entertainment'in proje sorumlusu olan Henrik Sebring amcaya kulak verecek olursak, her ne kadar Ground Control'ün satış rakamlarından pek şikayetçi olmasalar da, aslında yeni bir oyun yapmaya pek niyetleri yokmuş. O zamanlar piyasaya çıkan pek az 3D RTS olduğundan olsa gerek, Ground Control üzerinde çalışmak hayli zor ve terletici olmuşlar programcılar için. Haliiyle oyun bittiği zaman bir yenisiyle uğraşmayı pek düşünmemişler bile.

Ama sonra sık sık olan bir olay meydana gelmiş. Bu amcalar şurada burada kendi aralarında konuşurken oyunda ilgili pek çok geyik çevirmişler, tabii arada pek çok ta yeni fikir üretmişler. Sonunda iş öyle bir hale gelmiş ki, ken-



dilerini ellerinde dosyalar ve taslaklarla tasarım masası başında, Ground Control 2 üzerinde çalışırken bulmuşlar. Eh, şaşacak bir durum yok aslında. İnsan işini seviyorsa er ya da geç en büyük sıkıntılara katlanmayı bile göze alır, yeneden çalışmaya koyulur. Bunların başına gelen de farklı bir şey değil.

### Coming In Hot!

Ground Control'ü diğer sayısız strateji oyunundan ayıran iki önemli özellik vardı. Bunlardan ilki o zaman için hayli sağlam 3D grafiklere sahip olmasıydı. İkincisi ise insanı hiç kaynak toplamakla, bina kurmakla filan yormayıp, doğrudan işine özüne inmesiydi. Önünüzdeki operasyon için elde bulunan kuvvetleri ayarlıyor, bunları indirme gemileriyle yörüngeden belirlenmiş noktalara atıyordunuz. Tabii ardından da kıyasıya savaş başlıyordu. Olaylar 2400 yıllarında geçtiğinde birimler haliyle biraz kurgusaldı ama oyun stratejik açıdan hayli mantıklı bir yapıya sahipti. Kusur olarak yapay zekanın zayıflığından başka birşeyi göstermek pek mümkün değildi aslında.

Ground Control 2 ise tamamen yeni grafikler ve oynanış özellikleri içermesine karşın, ilkinin tüm iyi yanlarını koruyacak biçimde hazırlanıyor. Olaylar ilkinden yaklaşık 300 sene sonra geçiyor ve üç farklı gücün çarpışmasına şahit oluyoruz. Bunlardan ikisi oynanabilir taraflar olacak. Üçüncü fraksiyon ise tıpkı Warcraft 3'teki Burning Legion gi-





bi olaylarda rol alacak, ama oynanabilir bir taraf olmayacak.

Oyunun ilkinden en büyük farkı çok daha büyük ve yüksek etkileşime sahip, detaylı haritalara sahip olması. Programcılar rüzgar, yağmur, sis gibi koşulların oynanışa büyük etki etmesini sağlayacaklar. Öyle ki mesela sayıca daha az olan NSA tarafı karanlık, sis, yağmur, duman perdesi gibi unsurları kullanarak çaktırmadan manevra yapmak suretiyle üstünlüğü ele geçirebilecek. Tabii yapay zeka ilkindeki gibi önceden hazırlanmış kuralara göre oynamayıp, bu defa şartlara uyum sağlayacak bir biçimde hazırlandığından ava giderken avlanmak her zaman mümkün. Bunun yanında haritaların genel yapıları da farklı taktikleri gerektirecek. Bazı haritalar yıkılmış şehirleri ve haliyle piyade ağırlıklı sokak savaşlarını ön plana çıkarırken, geçilmesi zor kayalıklar mech birimlerini, açık düzlükler ise tank ve


hava desteğini düzgün kullanmayı gerektirecek. Yani uzun ve kafayı kullanmayı gerektiren çarpışmalar yaşayacağız gibi görünüyor.

### LZ Clear!

İlk oyunda kuvvetlerinizi belli noktalara indirme gemileriyle bırakıyor, kimi zaman destek te alabiliyordunuz. Bu defa ise indirme gemileri de etkileşimli birimler olarak tanımlanıyorlar. Tıpkı diğer birimler gibi bunları da ihtiyaca göre modifiye edebilir, savaş esnasında çeşitli emirler verebilir, dikkatli olmazsanı düşürülmelerine seyirci kalabilirsiniz. İndirme gemilerinin bu şekilde tanımlanması oyuna büyük esneklik ve derinlik katacak gibi görünüyor. Çok güçlü uçan birimler olabilen bu araçları kaybetme ihtimaliniz onları çok dikkatli kullanmanıza sebep olacaktır.

Ground Control 2 tek kişilik senaryoyu net üzerinden ortaklaşa oynayıp bitirme imkanı sunacak bir yapıda olacak. Savaşların hayli büyük ve uzun süreceğini düşünürseniz bu çok ilginç olabilir. Bunun yanında gelişmiş multiplayer seçenekleri de bulunacak. Mesela bunlardan biri halen sürmekte olan bir multiplayer karşılaşmaya sonradan katılabil-

me imkanı bulunması. Bu şekilde oyuna katılan biri sürmekte olan çarpışmadan uzağa inecek ve gerek taze kuvvetlere sahip olması, gerek hazırlanacak zamanı bulunmasından dolayı avantajlı olacak. Öte yandan zaten çarpışmada bulunan oyuncuların da konumlarını güçlendirmiş ve alana hakim olmuş olma ihtimali her zaman mevcut tabii. Buna bir de yeni gelenin taraflardan birine katılması ihtimalini ekleyip, işler hayli kızışacaktır.

İlk oyun ve onun için çıkarılan ek görev paketi Dark Conspiracy gerçekten de az bulunan cinsten, zevkli strateji oyunlarıydılar. Şimdi aynı takım, birikmiş tecrübeleriyle yenisini yapıyor. Doğrusu hem bilim-kurgusal bir oyun dünyası, hem de sağlam strateji seçenekleri isteyen oyuncular için bu oyun beklenmesi gereken bir yapım gibi duruyor. 2004'ün baharında haklı olup olmadığını hep birlikte göreceğiz... 



## LEISURE SUIT LARRY

## MAGNA CUM LAUDE

Çıkış Tarihi: .....Belli Değil  
 Tür: .....Macera  
 Yapım: .....High Voltage Software  
 Dağıtım: .....Vivendi  
 Web: .....www.high-voltage.com

## Kızlar seni bekliyor Larry! Aaa Larry?

**Şu bir gerçek ki,** adventure (macera) oyunları can çekişiyor. Hiçbir şey eskisi gibi değil. Artık yılda bir, ya da şanslıysak iki adventure oyunu oynayabiliyoruz. Peki ya eskiden? Police Quest? Fate of Atlantis? Monkey Island? Larry? Unuttunuz mu yoksa?

Larry... 1987 yılında The Land of the Lounge Lizards ile başlayan ve toplam 35 milyondan fazla satan Larry serisi... Unutmak zordur. En son gemide, kızlarla başbaşa bıraktığımız ve yıllardır "Neden devamı yapılmıyor?" diye sorduğumuz çapkın Larry geri geliyor... Ama bu kez her şey çok farklı...



## Ne farklı?

Her şey bir yana, yeni Larry oyununun arkasında bu defa Al Lowe yok. Yani Larry'nin yaratıcısı ve "her şeyi"... Larry adının geçtiği bir yerde Al Lowe'nin olmaması tam bir hayâl kırıklığı. Umarız çok fazla deneyimi olmayan High Voltage Software bu işin altından kalker.

İşin ilginç, Magna Cum Laude'de Al Lowe'la birlikte Larry de yok! Yani bizim Larry, Larry Laffer yok. Yeni oyun-

daki karakterimiz Larry'nin kuzeni Lovage. Larry Lovage... Oyunun konusuna gelince... Community Collage'de okuyan Lovage, aynı amcası gibi bir "kaybeden", bir aylak ve bir... Kadın manyağı (ama bu kaçınılmazdı, kabul edin). Ne var ki Lovage'ın sefil hayatı bir TV şovuyla bir anda değişiyor. Okula gelen bir TV kanalı, televizyondan yayınlanacak olan bir "tanışma şovu" organize ediyor ve Lovage hayatının şansını havada kapıyor. Artık o kızları tavlayıp kendisini kanıtlamak ve bu yarışmayı kazanmak istiyor. Tabii ki her şey planladığı gibi gitmeyebilir...

High Voltage Software de Larry serisinin izinden gidiyor ve orijinal konsepti koruyor. Yani yeni oyunda da ağırlık "eğlence"de olacak. Anlayacağınız, yine esprili, muzip diyaloglar ve eğlenceli bir oynanışla karşılaşacağız. Lovage da amcası gibi kızları tavlamaya çalışacak ve bunun için elinden geleni yapacak. Yapımcılar Larry serisinde sevilen her şeyi koruduklarını, ama hoş yenilikler yaptıklarını belirtiyorlar. Ayrıca High Voltage Software, American Pie ve There's Something About Mary gibi komedi filmlerinden de esinlenmiş. Yeni oyunda bu filmlerden de "parça"larla karşılaşabilirsiniz. Bunun oyun için iyi olup olmayacağını şimdiden tahmin etmek zor, ama 1987 yılında başlayan ve yeterince orijinal olan Larry serisinin American Pie gibi yeni nesil komedi filmleriyle deforme edilmesine gerek yoktu. Larry'nin mizah anlayışı zaten çok iyi.

... Ve 3D grafikler. Her eski oyunun kaçınılmaz sonu... Escape from Monkey Island'da olduğu gibi, Magna Cum La-

ude'da da 3D grafikler oyunun tadını kaçırabilir ve oynanışı zorlaştırabilir. Tabii ki bunlar varsayım, ama şimdiki kadar hiçbir 2D'den 3D'ye geçişin başarılı olamadığı da bir gerçek.

## Haydi bakalım Larry...

Yeni ve şişko Larry'nin 2004 yılında piyasada olacağını tahmin ediyoruz. Oyunun tam çıkış tarihi şimdilik belirlenmedi. Belirlenene kadar da kendinizi yeni Larry'ye, Larry Lovage'a hazırlayın. Bakalım Lovage amcasını aratacak mı?..



## BLITZKRIEG II YOLDA...

Nival Interactive, İkinci Dünya Savaşı korulu RTS oyunu Blitzkrieg'in ikincisi için çalışmaları başlattı. Blitzkrieg II'de yeni ve bu kez 3D bir grafik motoru kullanılıyor. Değişken hava şartlarının bulunacağı oyunda Avrupa ve Afrika'da geçen çalışmalara katılacağız. Ayrıca Rusya'lı keskin nişancı Vasily Zaitsev gibi gerçek karakterler de oyunda yer alacak. Çok oyunculu oyunlara da destek verecek olan Blitzkrieg II'nin çıkış tarihi belli değil.



## FİLM GİBİ OYUN... DUNGEON SIEGE

Blood Rayne, Alone in the Dark ve House of the Dead gibi oyunların film haklarını elinde tutarı Boll KG, şimdi de Dungeon Siege'in filmi yapmak için Gas Powered Games'le 50 milyon dolar karşılığında anlaşmış. Yapımcı ve yönetmen Dr Uwe Boll, eğer bir terslik olmazsa filmin yapımına 2004 yılının sonunda başlayacaklarını açıkladı. Gas Powered Games'in başkanı-menajeri Chris Taylor ise bunun çok heyecan verici olduğunu ve filmi merakla beklediklerini belirtiyor.



# MOH: PACIFIC ASSAULT

Savaş kötüdür, kötü kalacaktır! Peki ya savaş oyunları?  
İşte gerçek Pasifik cehennemi

Çıkış tarihi: ..... 2004 ilk çeyrek  
Tür: ..... Aksiyon- Macera  
Sistem: ..... PC  
Yapım/Dağıtım: ..... Starbreeze/THQ

**Oyun tasarımcıları** artık 2. Dünya Savaşı'ndan asla vazgeçmeyecek gibiler. Son bir kaç ay içinde piyasa resmen ağır bombardımana tutuldu. Bu ay dergideki üç tane 2. Dünya Savaşı oyunundan ikisini inceledim. Dahası gelse hiç çekinmem onları da delik deşik ederdim.

Medal of Honor: Allied Assault, 2002'nin şubatında çıktığında yer yerinden oynamıştı. Bugün geliştirici firma 2015'in ağır topları Infinity Ward adına çalışmakta ve sayfaları çevirdiği incelemesini bulacağınız Call of Duty'yi beğenimize sundular. EA ise görev paketlerine yöneldi ve zaman içinde Spearhead ve Breakthrough piyasaya çıktı. MOH:AA'nın başarısını pek de de-

vam ettiremeyen bu eklentilerden sonra EA işi Los Angeles stüdyosuna devretti ve Pacific Assault hazırlanmaya başladı. İşin arkasında ne olup bittiğini öğrenmek de bizim işimiz, PS2 versiyonu Rising Sun'ın henüz dumanı tüterken PA'nın detayları için sizi fazla bekletmeyelim.

## **Avrupa'nın soğuşundan Asya'nın sığınağına**

Pacific Assault, başarılı MOH serisinin oyunculara yaşattığı deneyimi, Fransa'nın yıkık dökük şehirlerinden alıp Asya'nın tehditkar ormanlarında devam ettiriyor. Japon imparatorluk ordusuna karşı verilecek olan amansız mücadeleyi konu alan oyundaki en

önemli özellik; tüm savaşın kaderini değiştiren kahraman bir askeri oynamıyor olmanız. Savaşın korkunç yüzünü basit bir askerin gözünden izliyor olmak oyunun gerçekçilik sınırlarını da nasıl zorladığının bir göstergesi. Tarihin en alçakça saldırısı olan Pearl Harbour baskını ile başlayacak olan oyunda, Er Tom Conlin'in maceralarına dahil olacaksınız. Pasifik savaşlarının önemli olaylarının tarihsel bir sırayla yer aldığı oyun, Guadalcanal'daki Henderson Field saldırısı ve Tarawa adasındaki müthiş çarpışmaları da konu alıyor. Yapay zekanın en az Call of Duty'deki kadar iyi olduğu söyleniyor ve özellikle takım oyununa çok önem verildiğinden bahsediliyor. Demek ki kendi arkanızı koruduğunuz gibi takım arkadaşlarınızınkini de kollamak zorunda kalacaksınız.

Oyunu olabildiğince gerçeğe yaklaştırmak için EALA daha önceki MOH oyunlarında ve Er Ryan'ı Kurtarmak, Kardeşler takımı ve Müfrez gibi filmlerde askeri danışman olarak çalışan





Yüzbaşı Dale Dye ile birlikte çalışmışlar.

MOH:AA'nın tam oyundan zevk almaya başlarken bittiğini düşünenlere müjdeyi hemen verelim. Sinema kurgusuna sahip olan "Single Player" modu tam yedi senaryoda, toplam 25 bölümden oluşuyor. Oyundaki görevler sıklıkla düşmanı bölgeden temizlemek üzerine kurulu. M1 Carbine, M1 Flamethrower, Japon Arisaka tüfekleri ve Type 100 makineli tüfekleri gibi 2. Dünya Savaşı'na ait 21 özgün silah oyunda yerini alıyor. Harbiden de sağlam gözüktüyor.

MOH:AA'nın gösterdiği grafiksel başarının altında artık eski olan ama hala çok sağlam çalışan Quake III motoru vardı. Tabii ki yenilenen bu motorun gösterdiği mükemmel yakın modeller, harika ve oldukça detaylı çevre tasarımları ve daha bir çok özelliği içinde barındırıyordu. Pacific Assault için özel olarak hazırlanan yeni grafik motoru ise MOH:AA'da gördüklerimizden çok daha etkileyici grafikler ve özellikler taşıyor. Öğrendiğimiz kadarı ile motorun esnekliği sayesinde bir çok yenilikçi efekt oyuna dahil olmuş. Bunlar el bombası patlamasından sonra zarar gören çim ve yapraklar, suya düşen mermilerin bıraktığı izler, yüksek çözünürlükte zemin kaplamaları ve çok daha fazlasını kapsıyor. Grafiklerdeki yeniliklere ek olarak da oyun Havok fizik motorunun tüm avantajlarından da faydalanıyor. Geliştiriciler bu güçlü teknolojinin avantajlarının oynanabilirliği etkilemeyeceğinden bahsediyorlar. Bu şöyle bir anlama geliyor ki, "Rag-Doll" bez bebek efektleri resmen sömürülmesine rağmen bir çok FPS'de yaşanan oyunu zora sokan durumlarla karşılaşılmayacakmış. Bakalım görece-



ğiz.

### Eksiği yok fazlası var

Havok fizik motoru ayrıca oyun içi bir çok obje ile de etkileşimli olmayı sağlamış. Yani etrafta olan her şey bağımsız olarak hareket edebilir. Bundan sonraki yenilik ise çok üst kalitede hazırlanan ve Call of Duty'de göremediğimiz karakter animasyonları. Geliştirilen "Lip-Sync" tekniği ile tüm konu-



malar sırasında ağız hareketleri neredeyse birebir olacak. EALA stüdyosu tüm geliştirme sürecinde MOH kalitesini aynı seviyede tutmak için çaba göstermiş ve bunun sonucunda da daha önceki oyunların seslerini ve müziklerini hazırlayan elemanlar tekrar işe alınmış. Yani oyunda çok kaliteli seslendirme, zengin geri plan efektleri ve doğal olarak da efsanevi bir "soundtrack" sizleri bekliyor.

MOH:PA'nın "multiplayer" modu ile ilgili çok fazla bilgi sızdırılmamış olsa da bazı şeyleri öğrenebildik. Oyunda dokuz "multiplayer" harita ve üç oyun modu bulunacak. Bunlar "Team Deathmatch", "Team Objective" ve "Free All Mode". İlk iki oyun daha çok taktiksel takım oyununa yönelik ama "Free All Mode" multiplayeri oyunlarda alıştığınız gibi kafa kafaya mücadele edeceğiniz ve daha fazla rekabet unsuru içeren, dolayısıyla da daha eğlenceli olacağını düşündüğümüz bir mod.

Görünen o ki, EALA işi ciddiye alıyor ve bu kez oyun sağlam yerden çıkacak. Pacific Assault'un ana tasarımcısı Dave Nash ile sahne arkasında ne-

ler olduğunu öğrenmek için bir soru cevap ayarladık. İşte ilk ağızdan oyuna ilgili hiç bir yerde bulamayacağınız bilgiler:

**Medal of Honor: Pacific Assault'un çıkmasına az bir zaman kaldı. Projede şu anda kaç kişi çalışıyor, hangi aşamadasınız ve nasıl bir konfigürasyonda çalışmasını düşünüyorsunuz?**

Şu anda 40 kişi oyun üzerinde çalışıyor ama sonlara doğru bunun iki katı çalışanın oyunda emeği geçerse şaşırmam. Oyunun tasarımı neredeyse sonlandırılmak üzere, ama sürekli olarak yeni fikirler geliyor ve değişiklikler yapılıyor. Son konfigürasyonu henüz açıklamadık ama zannediyorum ki, 1 Ghz işlemci ve en az Geforce 2 ekran kartında çalışacaktır.

**Yeni oyunu hazırlarken neleri göz önüne aldınız, bu oyunun en önemli özelliği nedir?**

MOH oyunlarının her zaman gelişen bir tarzı vardır. MOH evrimi dediğimiz bu olaya Pacific Assault ile bu kez devrim diyebiliriz. Buna istinaden yeni oyunu yaparken bir çok değişiklik ve yeniliği göz önüne aldık. Birçok şey oyunda aynı kalıyor. Mesela hala bir FPS oyunu, hala oyunculara 2. Dünya Savaşı'nı yaşıyor ve hala çok keyifli oynanabilirliğinin yanında sinema öğelerini de içinde barındırıyor. Oyunda en çok yapmayı istediğimiz ve sonunda başardığımız yenilik ise savaşan askerlerin zaman içinde değişmesi. Oyunun yarısına geldiğinizde askeriniz yorgun, kirli, yaralı ve savaşın ona yaptıklarından nasibini almış şekilde





gözükecek ve bunu destek birlikleri geldiğinde göreceği tertemiz askerlerin görüntüsünden daha iyi anlayacak. Bunun oldukça iyi bir fikir olduğunu düşünüyoruz.

**Önümüzdeki savaşta Japonların kendi kuralları ve davranış biçimleri vardır. Düşmanla karşılaşacağımız zaman göreceğimiz en belirgin özellikler nelerdir?**

Bu konuda çok yoğun araştırmalar yaptık. Oyunda bir çok Japon davranış simüle edilecek. Mesela Japon takım liderleri ve komutanlar hep en önde olacak. Onlar bu hareketi liderlik işareti ve birliklerinin cesaretini arttırmak için kullanırlar. Sıklıkla da komutanlar ölecektir ve diğer askerler Banzai saldırısını ya da zafer için ölmeyi seçeceklerdir. Ayrıca Japonlar sinsice hareket etmeyi severler ve gizlenecek yerleri bulma ve sürünerek hareket etme konusunda çok yeteneklidir. Tüm bu davranışları sergileyecek olan düşman yapay zekası, doğal olarak oyuncuya ve takımına tuzak kurarak ani baskınlar gerçekleştirecektir.

**1941-1944 yılları arasında yaşanan Pasifik operasyonlarını ilginç kılan şey nedir ve bu dönemde geçen oyuncuların büyüleyecek olaylar var mı?**

Açıkçası bir çok kitap bu soruyu cevaplamaktadır. Pasifik savaşları zamanının en çetin geçen çarpışmalarına sahne olmuştur. Avrupa savaşlarından daha etkileyici olarak olaylar, daha çok ada ve mercanlar gibi dar, kısıtlı ve hareket yeteneği az olan mekanlarda ger-

çekleşmiştir. Bizim için en farklı ve heyecan verici olan kısmı Pasifik operasyonlarının yer aldığı araziler. Bombalanmış yıkık dökük şehirlere oranla oyuncular sıkı orman örtüsü içinde yollarını bulmaya çalışıyor olacaklar. Çok dikkatli ilerlemeleri gerekiyor çünkü saldırılar her yönden gelebilir. Eğer Rambo gibi sağa sola ateş edip, koşturmaya kalkarlarsa pek uzağa gidemeyeceklerdir. Bu savaş sırasında cephede bulunan herkes çok zor şartlar altında ölüm kalım savaşı verdi. Oyunumuzun bu gerçeği yansıtmayı için en iyisini yaparak onları onurlandırmak istiyoruz.

**Oyundaki en güvenilir silah hangisi olacak?**

Son silah listemizin açıklandığını zannetmiyorum ama herkes emin olabilir ki, o dönemde kullanılan gerçek modeller yer alacak ve önceki MOH serilerinden farklı olacak.

**Oyunda ilerlerken bitirmek için farklı yolların olacağına dair bir bilgi var. Bu konuda bize bir örnek verebilir ya da bu konuyu biraz aydınlatabilir misiniz? Bu özellik oyunun çizgisel ilerleyen yapısını zorlayacak mı?**

Hmm, bu bilgi nereden açığa çıktı bilmiyorum ama oyunun tamamı çizgisel yapıda olacak. Ancak oyuncunun seçim yapacağı durumların varlığı da söz konusu. Tabi bu durumda oyuncu, seçtiği doğrultuda yeni bir görevi tamamlamak zorunda kalacak. Fakat bu kesinlikle sorduğunuz gibi, Pacific Assault'un bilinen çizgisel ilerleyen yapısını terk edip, açık oyun mantığına geçmeye çalıştığı anlamına gelmiyor. Biz çizgisel ilerleyen oyunlar yaparak daha güçlü ve etkileyici oyun deneyimi yaşatacağımıza inanıyoruz. Oyuncuların seçim yapması gereken durumları, tekrar oynadıkları zaman farklı deneyimler yaşamaları için ekledik. Böylece oyunu bitiren iki farklı oyuncunun

oyunda yaşadıkları da sıklıkla birbirinden farklı olacak.

**Peki hangi araçları kullanabileceğiz?**

Evet, kısa ve güzel bir cevap. Kararsızız!

**Kontrol arabirimini değiştirmek gibi planlarınız var mı?**

Yerde sürünme ve nişan alma gibi bazı özellikler ekliyoruz ancak önemli kısmı yine WASD ve fareyle kontrol edilebilir olacak.

**Oyun içi video görüntülerine ne kadar yer verilecek ve çatışmaların tansiyonunu yüksek tutmak için ne gibi çalışmalar yaptınız?**

Öncelikle oyundaki sinematikler bir hikaye üzerinde devam ediyor ama ne kadar uzun olacağını söyleyemem. Ama diyebilirim ki oyuna çok şey katacak ve oynanabilirliği etkileyecek sıklıkta araya girmeyecek. Diğer soruya gelince, oyunda karakterinizin iyileşme kısmını biraz zorlaştırdık. Oyunu biraz daha çatışmaya yönelik tutup ortalıkta sihirli ilk yardım çantaları aramak için koşuşturmadan uzak tutmaya çalıştık. Eğer oyuncu vurulursa kanamaya başlayacak, siper alıp bandaj yapması ve kanamayı durdurması gerekiyor. Eğer canını arttırmak istiyorsa bir doktor bulması veya hastane çadırına gitmesi gerekecek. Böylelikle bile hayatta kalmak gerçek savaş ortamından daha kolay, ama zaten bu bir oyundu değil mi? :)

**Teşekkürler Dave.**

Bunlardan başka daha bir çok yeni-lik oyunda yer alacak. Mesela oyun içindeki başarılı anlarınıza istinaden bir "Hero Moment" olacak ve oyuncuya kendini daha iyi hissetmesi için gerçek video görüntülerinden oluşan bir ödül verilecek. Oyunun çıkmasına az bir zaman kaldı, yeni detaylar elimize ulaştıkça nerede bulacağınızı çok iyi biliyorsunuz. 🎮

## TRUE CRIME PC'YE Mİ GELİYOR?

İnternette PS2'nin hit oyunlarından True Crime'in PC'ye çıkacağı konusunda birçok söylenti dolaşiyor. Online satış sitesi EB Games'e göre, Activision'in GTA benzeri post oyununa True Crime, 2004 yılının Mart ayında piyasada olacaktı. Activision'in sözcüsü ise "Söylentiler için yorum yapmayacağız" diyor.

## DEUS EX 3 MÜ???

Araçk ayında piyasaya çıkacak olan Deus Ex 2: Invisible War'ı beklerken yeni bir Deus Ex oyununun yapımına başlandığına haber aldık. Şimdilik ismi Deus Ex 3 olarak belirlenen oyun hakkında herhangi bir bilgi yayınlanmadı.



## KISA KISA Oyun diyarlarında hızlıbir gezinti...

### ► BLOODRAYNE 2

Nocturne ve BloodRayne'in yapımcısı Terminal Reality, BloodRayne 2'nin yapımına başladı. Tamamen farklı ve modern bir çevrede geçecek olan oyunda birçok yeni hareket bulunacak. Ayrıca Blood Storm ve Blood Rage (geliştirilmiş) gibi yeni yetenekler de kazanabileceksiniz.

### ► WHITEDAY

Koreli oyun firması Sonnor PC için ilginç bir korku-FPS oyunu geliştiriyor. Whiteday'de olaylar, bir gencin kız arkadaşının günlüğünü almak için geç saatte okula gitmesiyle başlıyor. Oyunda okulun karmaşık alarm sistemini etkisiz hale getirmek gibi birçok bulmaca bulunacak. Yayıncı 4AM oyunun 13 Şubat 2004'te piyasada olacağını belirtiyor.

### ► KILL.SWITCH

Namco, Şubat ayında PS2'de çıkan "kill.switch"ın PC versiyonunu yapıyor. Third-person kamerasıyla oynanan ve bir taktik-aksiyon oyunu olan kill.switch, 2004 yılında piyasada olacak.

### ► WARTIME COMMAND: BATTLE FOR EUROPE

Rusyalı 1C Company firması şu sıralarda yeni bir İkinci Dünya Savaşı temalı bir strateji oyunu için çalışıyor. 2004 yazında çıkacak olan oyunda 300'den fazla birim ve 100'den fazla görev yer alacak. Wartime Command'da ayrıca her adamınızın bir moral seviyesi de olacak.

### ► SPARTAN

Slitherine firması tarihsel bir strateji oyunu hazırlıyor. 2004'ün ilk yarısında çıkacak olan oyun Shogun'a benzer bir şekilde oynanacak.

## yükleniyor...

BloodRayne 2 yolda... 26 Ekim 2004.

Battlefield Vietnam	FPS	27-Ocak-2004	Yeni!
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Yeni!
Breed	FPS	17-Şubat-2004	Yeni!
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004	Yeni!
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	16-Aralık-2003	
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004	
Deus Ex: Invisible War	FPS	2-Aralık-2003	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Doom III	FPS	15-Mart-2004	
Earth 2160	Strateji	23-Mart-2004	
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
Far Cry	FPS	27-Şubat-2004	
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004	
Gangland	Strateji	14-Şubat-2004	Yeni!
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004	
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Belli Değil	Yeni!
Lula 3D	Adventure	31-Ocak-2004	Yeni!
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Neighbours from Hell 2	Strateji	20-Şubat-2004	Yeni!
Painkiller	FPS	23-Mart-2004	
Pillage	Strateji	Belli Değil	
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	2-Aralık-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004	
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004	
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Unreal Tournament 2004	FPS	24-Şubat-2004	

## BATTLEFIELD TAVAN YAPTI!

Digital Illusion, Battlefield 1942'nin satış rakamının 1.4 milyonu geçtiğini açıkladı. Road to Rome ve Secret Weapons of World War II ek paketleriyle birlikte bu rakamın 2 milyonu geçtiği tahmin ediliyor. Firma ayrıca Battlefield için Deluxe adında yeni bir ek paket daha hazırlıyor. Bu eklenti ise yakında piyasada olacak.

## SILENT HILL 4 AÇIĞA ÇIKIYOR

Geçtiğimiz ay Silent Hill 4'ün yapımına başladığını duyurmuştu. Bu ay da oyunun ismi açığa çıktı. Yeni oyunun ismi Silent Hill: The Room. Bunun dışında ise oyun hâlâ sır gibi saklanıyor.

## LUCASARTS BAŞKANI İSTİFA ETTİ

Geçtiğimiz ay LucasArts başkanı Simon Jeffery beklenmedik bir şekilde istifasını açıkladı. Jeffery'nin ülkesi İngiltere'ye dönmek için istifa ettiği tahmin ediliyor. İstifadan sonra başkanın yerine geçici olarak Mike Nelson getirildi.

## EIDOS GERİLLÂLARLA ANLAŞTI

Free Radical (TimeSplitters vs) ve Sports Interactive (Championship Manager) gibi başarılı yapımcılarına kaybeden Eidos Interactive, PS2'deki Killzone'un geliştiricisi Guerrilla'yla anlaşmış. Guerrilla, simülük adı bilinmeyen bir third-person aksiyon oyunu için çalışıyor. Hatırlarsanız Eidos, Tomb Raider: Angel of Darkness'la da çok tepki toplamıştı. Anlaşılan işler pek iyi gitmiyor Eidos'ta...

## H&D'YE EKLENTİ

Illusion Softworks Hidden & Dangerous 2 için yeni bir eklenti çıkaracağını duyurdu. Eklentide çok oyunculu oyunlar için birçok yenilik bulunacak ve oyunun orijinal yapısı korunacak. Firma oyun için bir çıkış tarihi açıklamadı.

## BİR VEDA DAHA...

### MUCKY FOOT

Computer Artworks'ten sonra bir veda da Mucky Foot'tan geldi. StarTopia ve Blade 2 gibi oyunların yapımcısı Mucky Foot da kapılarını kapattı. Bu, 40 kişinin işsiz kalmasına neden oldu. En son; PS2, GC ve Xbox için Bulletproof Monk adındaki oyun için çalışan firmanın kapanış nedeni hakkında herhangi bir açıklama yapılmadı.

## BEDAVA RISE OF NATIONS

### SENARYOLARI

Big Huge Games, Rise of Nations'ın çok oyunculu versiyonunu test ederken kullandığı senaryoları bedava olarak dağıtıyor. Senaryoları [download.microsoft.com/download](http://download.microsoft.com/download) adresinden indirebilirsiniz.

# Bilen Adam

Adventure oyunları ölmeyi hak etti!

İmmgh! Ya bir durun bir! Böyle turturaklı bir başlık atmamam (oy anam!) gerektiğini biliyordum ama dikkatinizi (üff kaş!) çekmek istedim! Bl DAKKAAA...(ÇTOONK!)

(1 dakika sonra)

Adventure ve simülasyon tarzı oyunlar eskiden en yoğun fanatik kitlesine sahipken, artık türünün örneklerine en az rastlananlar haline geldi. Simülasyonların başına gelenleri sonra tartışırız, bugünkü konumuz Adventure'lar. Peki neden konumuz "bugün" Adventure'lar? Çünkü bu ay gelen ve önümüzdeki ay içinde gelecek olan bu tarzdaki oyunların sayısı son yıllarda görmediğimiz kadar fazla ve tam bir "klasik adventure", "modern adventure" çalışması gözümüzün önünde sürüyor. Peki kim kazanıyor? Önu yazının sonunda söyleyeceğim. Şimdi iki cümlede bu iki adventure tarzının çözümlenmesini yapmalıyım. Hımmmm...

Silent Hill 3; Broken Sword: The Sleeping Dragon, Uru: Beyond the Ages of Myst gibi oyunlar yeni teknolojiden sonuna kadar faydalanmalarının yanı sıra, oyuncusunu sıkılamak için binbir şekilde girebilen, değişken zorluk seviyeleri, tekrar oynamanızı sağlayacak modlar içeren, hatta dünyanın her yerindeki oyuncularla birlikte bulmaca çözenize izin veren yenilikçi, modern adventure'lar. Diğer yandan Black Mirror, Runaway: A Road Adventure gibi klasik Point & Click (bul ve tıkla) tarzı, doğru eşyayı alıp doğru noktada kullanmak üzerine kurulmuş, çözdükçe oynayana müthiş bir tatmin hissi veren oyunlardır. Zevkle, sakin kafayla oynanır ve sevilir. Taa ki hangi eşyayı nerede kullanacağınız hakkında en ufak bir fikriniz kalmayıncaya kadar. Bun sonra her mekana elli kere girip çıkıp, "acaba nereyi atladım" diye piksel avcılığına başlanır ve sıkıntidan çatlarsınız.

Klasiklerin bir diğer handikapı da, tekrar oynamak için size bir sebep vermemeleri. Aslında eski Sierra adventure'larında (Larry ve Späce, King's ve Police Quest serileri) mantıklı bir puan sistemi vardı ve her şeyi çözüp bu oyunları tam puanla bitirmek inanılmaz bir yetenek gerektiriyordu. Ama daha sonra Sierra adventure yapmayı bıraktı, diğer firmalar da gurur yapıp bu sistemi kullanmadı. Bu da klasik adventure'ların hepsini "tek atımlık kurşun" veya ne bileyim "oyna ve rafa kaldır" tarzı oyunlara dönüştürdü.

Uzun lafın kısası, oyun türleri de hayatta kalmak için değişmek ve gelişmek zorunda. Sen ve ben 10 yıldan fazladır bu oyunları severek oynuyor olabiliyoruz ama sürekli aramızda yeni oyuncular katılıyor ve onlar piksel piksel eşya aramak istemiyor, sürekli olarak bir şeyler yapmanın verdiği tatmini yaşamak istiyorlar. Bize de Indy'li, Quest'li o güzel günleri yad etmek kalıyor.

# inceleme



## ALTIN KLASİKLER

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.

Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)	Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)
Battlefield 1942	First Person Shooter	%92(PC)	IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)
Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)	Mafia		%92 (PC)
Devil May Cry	Aksiyon	%95(PS2)	Medal of Honor: Allied Assault		%95(PC)
Rise of Nations	Strateji	%92 (PC)	Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)
Tom Clancy's Splinter Cell	Aksiyon	%93(PC) %92(PS2)	Pro Evolution Soccer 3	Spor	%97(PS2)
Championship Manager 4	Spor	%91(PC)	The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	% 94 (PC)

FIRST PERSON SHOOTER

STRATEJİ

ROLE PLAYING



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Çok, ama çok ufak bir farkla Jedi Outcast, Call of Duty'den önce listeden çıkmayı başarıyor.



Civilization 3 (PC %94)

Çıktığında "Zaman Testi" henüz yoktu. Ama 4 ay üst üste tavsiye ettiğimiz, 94 puan verdiğimiz Civ3'e de hakkını veriyoruz.



Final Fantasy X (PS2 %92)

Serinin "devam oyunu çıkmış" tek halkası FFX. Beşinci ayında, hala rakipsiz... Ama, Knights of the Old Republic de geldi.

AY

AY

AY

## LEVEL ÖDÜLLERİ

### LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldıysa onu kaçırmamanız gerektiğini bilmelisiniz.

### LEVEL HIT

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

### LEVEL SHIT

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



## zamanda yolculuk

### 6 yıl önce LEVEL

Lands of Lore! Eye of the Beholder'dan sonra yapılmış en iyi FRP'lerinden birisiydi. Lands of Lore: Guardians of Destiny ise Lol 1 kadar olmasa da, FRP'lerde o güne kadar görülmemiş grafikleriyle oynanmaya değer bir oyundu. Tabii bu sayıda incelenen bir başka RPG yanında mütemadiyen sili kalmaya mahkum oldu. Bu minik oyun, oyun tarihine damgasını atan Brian Fargo'nun şaheseri Fallout 1 idi...



### 3 yıl önce LEVEL

Okyucuya doğru şut çeken futbolcu resminin olduğu bu kapak, gelmiş geçmiş en kötü Level kapağıdır. Şu renklere, şu fontlara bir bakın yahu! Kim yaptı bu kapağı? Kör müsün be adam? Kör biri bile görebilir bu kapağı gerçi, insanın içini o kadar kabartıyor yani. Tabii koskoca "Red Allert 2" yazısı da ayrı bir garabet, ayrı bir utanç kaynağıdır bizim için.

FIFA 2001, Red "Allert" 2 ve Delta Force 3 incelenen oyunlar arasındaydı. O kadar iyi olmasına rağmen inatla gözardı edilen Close Combat serisinin son oyunu Close Combat 5 de onların içine ait.

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- 1- The Sims: Makin' Magic ★yeni
- 2- Call of Duty ★yeni
- 3- FIFA 2004 ★yeni
- 4- Max Payne 2 ★yeni
- 5- Broken Sword 3 ★yeni
- 6- The Sims: Superstar ▼(5)
- 7- Star Wars Galaxies ★yeni
- 8- Finding Nemo ★yeni
- 9- Halo: Combat Evolved ▼(1)
- 10- Medal of Honor: Breakthrough ▼(2)



PLAYSTATION 2

- 1- FIFA 2004 ★yeni
- 2- True Crime: Streets of LA ★yeni
- 3- WWE Smackdown! Here Comes the Pain ★yeni
- 4- Lord of the Rings: Return of the King ★yeni
- 5- The Simpsons: Hit & Run ★yeni
- 6- Harry Potter: Quidditch Cup ★yeni
- 7- Pro Evolution Soccer 3 ▼(1)
- 8- SSX 3 ★yeni
- 9- Eye Toy: Play ▼(3)
- 10- Pop Idol ★yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

AKSIYON

ADVENTURE

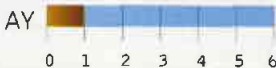
YARIŞ

SİMULASYON



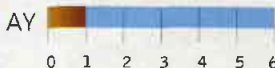
SSX 3 (PC %92)

Ekstrem sporlar arasında Tony Hawk ile beraber hatırlanacak tek oyun SSX. Son oyunuyla çıtayı biraz daha yükseltti.



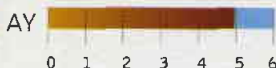
Max Payne 2 (PC %90)

İlk oyun kadar kısa olsa da, oynadığınız süre içinde alacağınız zevk çok daha fazla. Ah bir de çok oyunculu olsa.



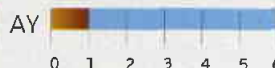
Ghost Master (PC %91)

In Memoriam, Broken Sword 3, Uru gibi rakipleri gelecek ay buradadır. Bakalım Ghost Master tutunabilecek mi?



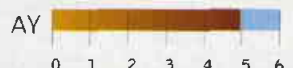
NFS Underground (PC %92)

Need for Speed serisinden çıkmış en iyi oyun olup olmadığı tartışılır... Ama piyasadaki en iyi yarış olduğu kesin.



Operation Flashpoint (PC %91)

Hidden & Dangerous 2 Level Hit'de takılı kaldı. Kütük grafiklerine rağmen, Flashpoint hala bir numaralı simülasyon.



Tutarsız zihnin sanc(r)ıları

## SILENT HILL 3



LEVEL HIT

Kâbusların çölündeki  
kasabanın üzerinden  
sır perdesi  
aralanıyor...

Bilgi için: [www.konami.com](http://www.konami.com) Yapım: Konami Dağıtım: Konami Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Yüksek  
Minimum Sistem: 1GHz CPU, 256MB RAM, 4.7GB HD, 64MB GPU Önerilen Sistem: 1.4GHz CPU, 512MB RAM, 5.2GB HD, 128MB GPU

**S**essiz Tepe. Silent Hill. Cehennemle dünya arasında bir geçit mi, yoksa kurbanlarının kafasındaki bir hayal dünyası mı? Sembol yaratıklar, sembol olaylar, deliliğin sınırında karakterler ve bir türü tam olarak anlam bulamayan diyaloglar ve oyun sonları. Sembol olarak ancak bir David Lynch filmi ile karşılaştırılabilir bu oyunlar, tarz olarak benzese de anlatım ve kurgu olarak daha önce oynadığınız hiçbir oyuna benzemez, kendinden başka.

"İnsan bilmediği, anlamadığı şeylerden korkar" ana fikrini çok iyi benimsemiş bir seri idi Silent Hill. Birincisini hiç görmedim, ikincisini Playstation 2'de ölesiye oynadım, PC'de ekstra senaryoyla birlikte bir kere oynadım ve üzüldüm. Üçüncüsünü ise şu satırları size yazabilmek için oynadım, desem yalan olur, deli gibi merak ediyordum ve PC versiyonunu oynarken tekrar üzülmemek için kendimi tutup PS2'de yüzüne bakmadım (hadi yalan söylemeyeyim, alışveriş merkezine kadar oynadım ucundan açık). "Peki Sinan bey, neden üzülmek?" der-

seniz, oyunla ilgili hiçbir şey bilmeden, PC'deki müthiş grafik gelişmeleriyle sıfırdan oynamak istedim derim size. Evet, aynen bunu derim.

## Radyo ve cep lambası

Bunak bir kişilik olarak bir yıl önce yazdığım Silent Hill 2 incelemesini açıp tekrar okuma ihtiyacı hissettim "bakalım ne yazmışım" diyerek. Öncelikle, seri ile ilk defa tanışacak olanlar için işin özünü anlatayım. Silent Hill 3, bir korku-aksiyon/adventure oyunu. Büyük ölçüde koridorlar ve odalardan oluşan bölümlerde dolaşip hikayeyi anlamaya, bulmacaları çözmeye çalışıyorsunuz. Bir yandan da hayatta kalmaya çalışıyorsunuz, çünkü ortalık kanınıza aç yüzlerce yaratıkla kaynıyor... Silent Hill gibi bir kült ancak bu kadar "İndirgenebilirdi" diyor ve devam ediyorum...

Yönettiğiniz karakter Heather adlı 17 yaşında, genç bir kız. Her genç kız gibi biraz huysuz, bayağı meraklı... Ama önceki oyunun ana karakteri James'den çok daha kişilik sahibi bir karakter. Karşılaştıkları karşısında sürekli olarak şaşır-sa da, en şeytani düşmanı karşısında bile tavrını sergilemekten çekinmiyor. Ve kısa sürede içinde bulunduğu durumun tuhaflığını kabul ediyor. Yiyecekleri almaya çalıştığınızda "Alternatif bir boyutta ne olduğunu bilmediğim bir şeyi yiyecek değilim!" diyerek bu tavrı size de koyması, kısa zamanda saygı duyacağınızı anlamına geliyor. Üstelik Heather, tahmin ettiğinizden çok daha fazlası, hem bu oyun hem de Silent Hill serisi için. Ama bütün gerçekler, oyunun içinde kalacak...





## Ulaşılmaz mesafeler

Bir kabusun içinde başlıyoruz oyuncu. Kanlı bir lunapark sahnesine, elindeki bıçağa dehşetle bakan Heather girer. Daha sonra ne yaparsanız yapın, ölür ve kabustan uyanır. Büyük bir alışveriş merkezindeki cafe'dedir. Dışarı çıktığında yaşlıca bir dedektif ona geçmişle ilgili tuhaf sorular sormaya başlar. Sıkılan Heather en yakındaki bayanlar tuvaletine girip pencereden atlar ve alışveriş merkezinin bir başka noktasından tekrar içeri girer. Ama bir şeyler eksiktir. İnsanlar gibi. Sesler gibi.

Ve bir şeyler de fazladır. İnsanı bir şekle sahip, ama üzeri pıhtılaşmış kanla kaplı tuhaf bir yaratığı kılıpayı öldürür Heather. Neler olduğunu anlamak için gezindikçe alışveriş merkezi değişmeye başlar. Her şey giderek çürür, paslanır, kanlanır. Ve kararır. Bu noktadan sonra bir ışık kaynağı için dua etmeye başlayacaksınız. Neyse ki oyun sizi serinin değişmez iki objesi, cep feneri ve el radyosuna doğru anlamlandıramadığınız bir şekilde yönlendiriyor. Işığın amacı belli, radyo ise yaratıklara yaklaş-

tiğinizde statik ses çıkartarak sizi haberdar ediyor. Ama onlar da sizden haberdar oluyorlar. Hem ışık hem de radyo yaratıkları üzerinize çekmek için birebir. Size tavsiyem radyoyu aldıktan sonra kapatmanız. Yaratıklar zaten yeterince ses çıkarttiklarından ona ihtiyacınız yok, en azından çaktırmadan sıvışmak istediğinizde lambanızı kapatıp yapabilirsiniz bunu.

## Nesnel imgelemler(!)

Etrafta bulacağınız her nesne envanterinizde birikiyor. ITEMS bil-meceleri çözmek için kullanacağınız eşyalar iken silah ve mühimmatlarınız da ayrıca birikiyor. Tabanca, pompalı tüfek ve makinalı gibi ateşli silahların mermileri oyunu hangi zorluk seviyesinde oynadığınıza göre değişiyor. Ama Normal ve üzerinde fazla bonkör olmanızı tavsiye etmiyorum. Yakın dövüş silahlarında önceki oyunlarda da olan bıçak, demir boruya ek olarak çok ağır bir gürz ve oyun boyunca elinizden düşmeyecek olan Katana eklenmiş. Oyunu bitiriş şeklinize göre açılan alev makinesi, ışın kılıcı gibi 6 gizli

## ✕ YARATIKLAR

Oyun boyunca birçok yaratıkla karşılaşacaksınız. Bunların bir kısmından kaçacak, bir kısmını keseceksiniz. Hangisini hangisine yapacağınız çok önemli. İşte size minik bir rehber.

### CLOSER

Kaçın! Bir oyunda karşılaşılacak ilk yaratık olarak fazla güçlü. Ama her güçlü oyun yaratığı gibi yavaş. Hiç uğraşmayın, kaçın. Uğraşarsanız da, sizi tek seferde öldüren saldırısına hazırlıklı olun.

### INSANE CANCER

Kaçabilirsiniz kaçın! Closer'dan çok daha yavaş olsa da bulunduğu koridoru komple kaplayan bu yaratık, yerden kalkarken size vuracaktır, dikkat. Yakından stun-gun, uzaktan shotgun kullanın.

### WALKER

Külliyen ezik olan Walker'ları oyun sonundaki skorunuzu geliştirmek için öldürebilirsiniz. Pek hasar vermeyen kafa atma hareketi vardır. Mermi harcamayın, bıçakla ileri darbeler atın (ileri+Mouse 1 basılı)

### WORM

İlk Boss yaratık olan Worm çok kolay ölür. Sadece kameranın gösterdiği deliğin önünde durmayın ve kafayı gösterdiğinde tabanca ile çalışın.

### SLURPER

Hızlı olmasının yanı sıra, sizi yere düşürür ve yerde de hasar verebilir. Kaçabilirsiniz kaçın, yoksa katana ile yere doğru vurun. (Mouse 1 basılı)





Oyunda gizli silahlar hariç bulacağımız 8 silah var. Bunlardan Katana'yı bulduktan sonra elinizden düşürmemenizi tavsiye ediyorum. Hem hızlı, hem güçlü, hem de mermi derdi yok. Silahlar yukarıdan aşağıya önem ve başvurmanız gereken sıraya göre dizilmiştir.



silaha ek olarak, kaç tane yaratığı hangi silahlarla öldürdüğünüze bağlı olarak açılan başka bir sürü gizli şey var. Oyunu bir kere bitirip kenara

atarsanız büyük hata etmiş olursunuz.

Oyuna başlarken bulmaca ve aksiyon olmak üzere iki farklı zorluk seviyesi seçiyorsunuz. Bu, oyunu bitirdiğinizde aldığınız puanı etkilemesinin yanında, oyunun tamamını etkiliyor. Zor aksiyon seviyesinde yaratıkların enerjisi daha fazla, daha hızlılar ve bulduğunuz mermi ve sağlık maddesi miktarı fena halde az oluyor. Zor bulmaca seviyesinde ise daha çok bulmaca çıkıyor, ipuçları çok daha karmaşıklaşıyor ve bilgi sayar

atarsanız büyük hata etmiş olursunuz. Oyuna başlarken bulmaca ve aksiyon olmak üzere iki farklı zorluk seviyesi seçiyorsunuz. Bu, oyunu bitirdiğinizde aldığınız puanı etkilemesinin yanında, oyunun tamamını etkiliyor. Zor aksiyon seviyesinde yaratıkların enerjisi daha fazla, daha hızlılar ve bulduğunuz mermi ve sağlık maddesi miktarı fena halde az oluyor. Zor bulmaca seviyesinde ise daha çok bulmaca çıkıyor, ipuçları çok daha karmaşıklaşıyor ve bilgi sayar

oyunları haricinde de genel kültür sahibi olmanızı gerektiriyor. Hatta bazı ipuçları hatalı olabiliyor. Size tavsiyem, daha önce hiç bu tür oyun oynamadıysanız Easy, Silent Hill 3'ü ilk kez oynuyorsanız Normal, oyunu yeniden bitirip ekstraları açmaya kasacaksanız da Hard zorluk seviyelerini seçmeniz.

Bir insan gözüyle görebileceğiniz en güzel oyun içi karakterlere sahip Silent Hill 3 (peki kan gözüyle her şey çok farklı görünüyor olabilir, bilemiyorum). Heather'ın yüzündeki çillerden gözlerinin yaşarmasına, Douglas'ın her tel sakalına kadar oyun içi grafikleri ile yapılmış demolarda görülüyor. Şimdi baktım da Silent Hill 2'nin grafikleri için mükemmel sıfatını harcamışım, Silent Hill 3 için hiçbir şey diyemiyorum. Zaten desem bile daha iyisini bulmam gerekecektir bir sonraki oyun için. Mekan tasarımlarında bir aksaklık yok, ama metal, pas ve kandan oluşan her şey gibi, bir süre sonra sıkıyor. Bu da oyunun atmosferine hizmet ediyor.

Teknik olarak bakacak olursak, 1024 x 768 ve üzerinde grafiklerin inanılabilir boyutunu aştığını söylemem lazım. Doku boyutunu da ayarlayabiliyorsunuz, ama 128MB üzeri bir GeForce FX veya Radeon 9700 sahibi değilseniz, 1024 x 1024'ü aşmayın sakın! Ayrıca, oyunun GeForce 3 altı ekran kartlarında çalışmadığı da kulağıma gelenler

arasında, deneme fırsatım olmadı ama bu grafiklerle normal karşılıyorum. Alırken dikkatli olmanızda fayda var.

PS2 versiyonunda oyunu bir kez bitirdikten sonra açılan Extra Options, PC'de baştan açık. Kan rengi, grafiklerin netliği gibi ayarların yanı sıra PC için önem taşıyan iki ayar daha var: Sağlık azaldığında sizi uyarın bir kızıl haç çıksın mı, oyunu daha da esrarengiz hale getiren karlanma efekti olsun mu olmasın mı... Eğer titreşimli bir gamepad ile oynamıyorsanız ilk ayarı, PC'nin grafik nitelikleriyle gözleriniz bayram etsin istiyorsanız ikinci ayarı ON yapmanızı tavsiye ederim.

Müzikler de yine çok güzel gibi olanca yüzeysellikte bir saptamada bulunacağım. Lâkin oyunun her şeyinde olduğu gibi müziklerinde de normalliğin dışında bir şeyler var. Şarkı sözleri bile oyunla ilgili göndermeler ve mesajlar taşıyor ki internet-

te "Silent Hill 3 şarkı sözleri inceleme ve saptamaları" dolaşılıyor. İnanılmaz ama gerçek.

Yine de Silent Hill 3 ile ilgili şikayetlerim olacak. Klostrofobi yaratmak için daracık koridorlar ve odalarda geçen bir oyun yapma fikri iyiydi. Ama bir yere kadar. Özellikle arkadan önden birer yaratık saldırıldığında kaçmanızın mümkün olmaması ve mutlaka dövüşmeniz, Hard seviyesinde zaten azıcık bulunan değerli sağlık paketlerinizin boşuna harcanması demek. Umarım dördüncü oyunda bu klasik koridoroda dizaynını biraz olsun değiştirebilirler veya en azından koridorları daha geniş, kameraları da daha esnek yaparlar.

Evet kamera. Birçok yerde üzerinde tam kontrole sahipsiniz, TAB tuşu sağolsun. Ama bazı mekanlarda gerilim yaratmak için kameranın en az şey görebileceği şekilde sabitlenmesi ve tam da bu durumlarda o "en az" gördüğümüz şeylerin sizi tartaklayacak yaratıklar olması sinir bozuyor.

Biraz daha derin bir rahatsızlığım daha var ki Silent Hill 3 ile ilgili, bu birçok kişi





için eksi değil artı bile olabilir, ama yine de söyleyeceğim. Oyunun ortalarından sonra o kadar çok şey açık edilmeye başlıyor ki, açıkçası ben rahatsız oldum. Oyunun heyecanını henüz oynamamış olanlar için şu kadarnı söyleyeyim, Silent Hill'in neden böyle olduğu, Heather'in kim olduğu vs. gayet açık ve net açıklanmış, hem ara demolarda hem de ortalıkta bulduğunuz Memo'larda. Silent Hill'i Silent Hill yapan başka hiçbir oyunda olmayan "oyunu bitirseniz bile hiçbir şey anlamamış olabilme" olasılığıydı. Bunu kaldırarak daha geniş bir

kitleye ulaşmak istenmiş olabilir, ama ben çok daha üstü kapalı mesajlar, çok daha muamma bir son isterdim.

Neyse canım, armudun sapını bir yana, üzümün çöpünü diğer yana koyalım. Ne var elimizde? Silent Hill 3. Nedir Silent Hill 3? Bence oyundan çok bir sanat eseridir. Üstelik bu son oyun çok daha derin, kavraması ve kabul etmesi çok daha güç noktalara indiriyor sizi. Bir noktadan sonra gizli saklı hiçbir şeyin kalmaması sizi de rahatsız edebilir, ama kimin umrunda? Korkacaksınız ve bundan zevk alacaksınız. Önemli olan da bu..



**LEVEL HIT**

PC DVD

KONAMI



**Artılar**

Türünün tek örneği. İnanı fazlasıyla sarıyor, bitirmeden bırakmıyorsunuz. Ve bitirdikten sonra da ekstralar için oynamaya devam ediyorsunuz. Grafikleri ve müzikleri de unutmuyoruz.

**Eksiler**

Herkesi göre değil. Hikaye ne kadar derin olsa da, önceki oyunlardan çok daha fazla açıklanıyor. Konular ve edatlar can sıkıcı olmaya başladı.

**Level Notu**



Vaat edilen romanlar diyana hoş geldiniz!

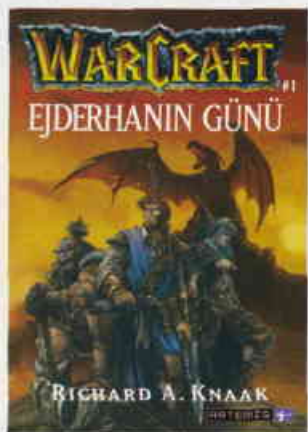
**ARTEMIS**



## Artemis'te her kitap bir macera Warcraft Serisi'nin İkinci Kitabı BÜYÜK ŞEF ÇIKTI!

Kılıçlar bilensin, büyücüler kuşansın, yolculuk yeniden başlıyor! Blizzard Entertainment'ın tüm dünyada satış rekorları kıran bilgisayar oyunu Warcraft'dan ilham alınarak yazılan roman serisi ile orta dünyanın karanlık, serin sularına sıra dışı ve heyecan dolu bir dalış yapın.

Bilgisayar dünyasının en sevilen oyunlarının kahramanları maceralarına roman sayfalarında devam ediyor...



NEED FOR SPEED

## UNDERGROUND



LEVEL CLASSIC

Daha ne kadar yolda durabilirsin?

Bilgi İçin Bilgi İçin: [www.easports.com](http://www.easports.com) Yapım: EA Black Box Dağıtım: Electronic Arts Tür: Yarış Multiplayer İnternet 4 kişi İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: CPU 700MHz, 128MB RAM, 2GB HD, 32MB 3D Kart, Önerilen Sistem: 1.4GHz İşlemci, 256MB RAM, 2GB HD, 64MB 3D Kart

Onur Bayram  
onur@level.com.tr

**S**ize hiç "Daha yakın geçebilir misin?" diye soran oldu mu? Ya da "Daha fazla kayabilir misin?" veya "Daha fazla uçabilir misin?". Birileri sorma ihtiyacı hissetmiş. Daha hızlı olma ihtiyacı onlara yetmemiş. Tüm olanlardan onlar sorumlular. Ay sonu piyasaya düşen bir oyunu en derinden incelemek için yaklaşık 48 saattir duraksız direksiyon başında olmamdan da onlar sorumlular, ellerimin titremesinden de.

Birkaç ay önce incelediğim Midnight Club 2'nin ardından Need for Speed Underground (NFSUG) bir çok açıdan "Aha oyun öyle değil böyle olur canım!" etkisi yarattı. Modifiye araçla yarış piyasası bir klasikle açılıyor. Devamında neler olacak tahmin etmek bile istemiyorum. Giriş videosunun öncesinde toy gözükken ama aslında bütün içeriği hazırlayan Marc çıkıp da, bunların hepsini ben yaptım, aman siz burda yarışın yolla çıkmayın şeklinde uyarılarda bulunuyor. Bu uyarıya erkenden başlamaları iyi oldu. NFSUG ile büyüyen bir nesil bir çeşit canavar olabilir. Nitekim bundan sonra gösterilen video bu canavarın nasıl birşey olduğunun kanıtı.

Heyecandan olacak,

ilk uğradığım yer ayarlar değil de hemen yarış seçeneği oldu. Zaten çözünürlük dışındaki ayarların hepsi ve hatta daha fazlası oyun içi menüden de ulaşılabilir olduğundan ayarlar bölümüne uğramaya çok da gerek kalmıyormuş. Hemen yarışa basınca hemen yarışamadım. Neden dersiniz önce araba seç dedi. Eee, tamam seç, hemen yarış diyeceksiniz. Öyle kolay seçilse... Orta ve daha üst sınıf birçok araç var. Hadi seçtim diyelim. Peki onu fren disklerine kadar hangi renge boya yacağım? İşte NFSUG'un eşsizliği ile karşı karşıyasınız.

Belki önceden duymuşsunuzdur oyunda araçların modifiye edilebildiğini ve bu açıdan Midnight Club'dan iyi olduğunu. Ama duymak yetmiyormuş. Bu kadar ince modifiye yapılabileceğine görünmeden asla inanmazdım. Görsel ve performans olarak iki ana başlık var. Görsellerde olasılıkları zorlamışlar. Performans ise görsel-



### ✖ MODİFİYE TİPLERİ

Kaporta bölümünde değişik tampon, spoiler, kaput tipleri var. Jantların olduğu bölümünde aralarında MOMO, O.Z., BBS gibi bizim caddelerimizde de bulunan 7 değişik firmanın birçok jantı var. Ekleniler bölümünde neon, farlar, camlara film gibi ayrıntılar bulunuyor. Boya bölümünde motor içi aksam ve borulardan fren disklerine kadar renk seçimi yapılıyor. "Decals" bölümünde modifiye firmaların isimlerinin olduğu stickerlar aracın her yerine yapıştırılabilir. "Vinyl" bölümünde ise araca 4 kat farklı tarz ve renklerde süslü stickerlar yapıştırılıyor. Böyle üstten geçtiğime bakmayın, sadece neon bölümünde 30 çeşit renk, cam filmi bölümünde de onlarca cam filmi rengi var!!! Gördüğünüz üzere hemen yarışmak kolay değilmiş. Modifiye bölümünde daha çok saatler harcayacağız, benden söylemesi.



Kariyer modundaki hanım kızlardan ikisini canlandıran Amy Walls (solda) ve Cindy Johnson.

## ✦ DRAFT MODU HAKKINDA

Argoda k.ç atmak denilen yüksek hızın yönüyle aracın yönünü farklı tutup aracın arkasını kaydırmaya yönelik harekete dayanan bir bölüm. 90 derecelik virajları ne kadar uzun kaydırarak geçersen o kadar yüksek puanın olur. Duvara çarparsan bütün bonus puanların gider. Paten yapmak gibi yani...



Vites nasıl atılır?" öğretecek de denebilir. Draft modunda ise "Viraj dönerken en az hız kaybıyla en üstün araç kontrolü nasıl sağlanır?" sorusu soruluyor.

ki sağa dönüş varken sizin sağınızda ki araçlar içeride dönüp de benden öne geçmek yerine dümdüz gidip benim onlara çarpıp durmam için uğraşıyorlar.

## Sokaklarda kariyer yapmak kimin aklına gelir?

Kariyer yapacağım diye tutturana zor bir yol bekliyor. Ciddi anlamda zor çünkü daha oyunun %20'sinde bile bir yarış defalarca yapmak zorunda kalıyorum. Yapay zeka sadece sizi yolun dışına çıkarmaya odaklanmış. Öyle

Araç fiziği ve kullanışı NFSUG'da beni en mutlu eden şeylerden biri oldu. Araçların 0-100km kalkışlarından viraj alışlarına kadar her şeyleri çok gerçekçi ve birbirinden çok farklı. 15 yarış üstüste bir araç kullandıktan sonra yenisini alınca bi 15 yarışta da ona anca alışıyor sunuz. Halbuki teknik

## ✦ KARIYERİM GELDİ

Kariyerinize iki yarış ile başlıyorsunuz. İlk önce hazır bir araçla yarışıp 10bin\$ para kazanıp ilk aracınızı alıyor sonra da onunla bir yarış yapıp ana karakter ekranına geliyorsunuz. Yeni aracınızı aldıktan sonra sizi aracınızın modifiyesi ve sıradaki yarışlar bekliyor. Yarışlar boyunca uçma, yakın geçme, kaydırma gibi aksiyonlardan topladığınız artistik puanlar sizin yüzlerce ufak modifiyeyi tek tek açmanıza yarıyor. Ara büyük yarışlarda üst seviye görsel, ana yarışlarda da üst seviye performans eklentileri aktif hale geliyor. Yarışlara girmeden önce o yarışın zor mu kolay mı olacağını seçiyorsunuz. Tabi buna bağlı oranda para kazanıyorsunuz. Parayla ilk seviye boya ve stickerlar dışındaki modifiyeleri yapabilir veya yeni araçlar açıldığında aracınızı değiştirebilirsiniz. İyi yarışlardan sonra bazen çeşitli dergilerin kapaklarına çıkıyor, sıralamadaki yerinizi yükseltiyor veya bazı hediye modifiyeler alabiliyorsunuz.

lere göre sönük kalmış. Tamam, birçok modifiye firması oyuna lisanslarıyla katılmış. Fakat performans kitlerini paketler halinde seçebiliyorsunuz ve paketlerin içeriğine dokunamıyorsunuz. Zaten araca etkileri de birbirinden farklı değil. Zannediyorum bir ileri aşama parçaların da F1 oyunu gibi simülasyon havasında ayrıntılı seçilebilmesi olursa daha da memnun oluruz.

NFSUG kariyer veya hemen yarış seçeneği ayrımlı yapmaksızın beş temel oyun tipi üzerine kurulu.

Bunlardan ön planda olan iki tane yeniilkiçki tip var. Biri demoda da izlediğiniz eşsiz "Drag" yani kalkış yarışı. Diğeri ise kısa ve dik köşelere sahip parkurlardan oluşan "Draft" yarışı. Drag bölümü otomatik vitesle yarışanları manuel ile yarışanlardan ayıracak. Ya da otomatik vites kullanıcılarına "Devir nedir?

## ✦ NEYE BİNCEZZS?

VW Golf, Peugeot 206, Ford Focus, Honda Civic, Dodge Neon, Subaru Impreza, Mazda Mx5 - Rx7, Toyota Celica - Supra, Hyundai Tiburon, Mitsubishi Lancer - Eclipse... gibi araçlar var. Araçların genel özelliği çok çok pahalı olmayan, üzerinde oynamaya en müsait araçlar olması. Tabiki bu işte aslında asil dert araçların modifiyeden sonra çok zorlanması ve çabuk eskimesi yüzünden ucuz fakat performansa açık olması gerektiği. Sonuçta 400.000\$'lık 0-100'ü 3.5sn, son sürati 325km/h olan kız gibi bir Ferrari'yi modifiye etmeyi de kimse düşünmez, o güzelim motoru parçalamayı da.





LEVEL CLASSIC



## Artılar

Bu kadar gerçekçi araç fizikini bu kadar çok modifiye olanağıyla birleştiren ve üstüne de bu kadar heyecanı katılan başka oyun yok. Çeviklikten uzak kaliteli grafikler de cabası.

## Eksiler

Performans modifiyeleri de görseller kadar iyi olmıyadı. Şehir içinde belli parkurlar var, serbest dolaşım olanağı yok. Direksiyon için gaz pedalı biraz daha dayanıklı olmalıydı.

## Level Notu



## ✖ DRAG MODU HAKKINDA

Bu modda otomatik vites yasak! Çünkü zaten herşey doğru devirde vites atma üzerine. Her vites aralığının bir diğer vitese geçmek için uygun bir devri vardır. Bu modda da bunu kullanman isteniyor. Bu çok kısa aralığı (Perfect Shift) yakalarsan en iyi hızlanmaya sahip olursun. Altında (Short Shift) yavaş kalır, üstünde de (Over Shift) motoru yakarsın. Bu yüzden diğer modlardan farklı olarak ekranın solu komple devir saati. Bir gözün orda ve önünde mavi, sarı, kırmızı yanan ampulde olmalı. Hareketler tek şeritlik ve kaba. Nitro atman gereken yeşil aralığa dikkat et. Çünkü özellikle bu modda nitroyu faydalı kullanmak usta işi...



## ✖ NFSUG İLE BİR DİYALOG

- Aracımın çamurluğuna sticker yapıştıracaktım.
- Tabii beyefendi. Hangi çamurluk?
- Arka.
- Hayhay, peki hangi taraf?
- Eee, sol olsun.
- Tamam arka sol çamurluğun ön tarafı mı lastik üstü mü?
- Ya üfff ne farkeder, başlatma

tarafından. eninde sonunda yapıştıracam, lastik üstü olsun.

- Tamam, o zaman şimdi arka sol çamurluğun 6 adet lastik üstü bölgesinden birini seç, sonra oraya yapıştıracığın stickeri seç, öyle gel, yapıştıralım.

- Aman bea! Yapıştırmıyorum kardeşim! AI stickerini sol gözüne yapıştır!

masını çok açarsanız ayna gibi parlıyor. Ya da ışıkların iz bırakması bazen göz yoruyor. Araçların ayrıntıları ve yansımaları çok iyi. Fren disklerini boşuna boyamıyorsunuz. Çevre grafikleri de özenle yapılmış.

Şimdiye kadar duyduğum en gerçekçi vites sesi NFSUG'da var. Motor sesleri şu an bile kulağımda çinliyor. EA Trax, oyun için ayrı bir albüm hazırlamış. Sert ağırlıklı parçalardan oluşuyor. Keşke biraz da club tarzı olsaydı.

Şimdi doğruya doğru, piyasada NFSUG gibi yenilikçi ve eğlenceli oyun yok. Tamam eksikleri var tabiki. Ama bu oyun yarış oyunlarında yeni bir milad. Başka hangi oyun ters yönde giderken gelen araca yeterince yakın geçince size "Bravo!" der ve puan verir ki?.



İnsan yok, sorun da yok! Stalin

# CALL OF DUTY



LEVEL CLASSIC

"Savaşın amacı ülkeniz için ölmek değil, karşınızdaki alçağın ülkesi için ölmesini sağlamaktır!" General Patton

Bilgi için: <http://www.activision.com/> Yapım: Infinity Ward Dağıtım: Activision Tür: Aksiyon Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden İngilizce gereksinimi: Az Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1,5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**S**akin kafanız karışmasın, şu an bakmakta olduğunuz oyun aslında Medal Of Honor'dan başka bir şey değil. Infinity Ward, yani oyunu yapan firmanın beyin takımı daha önce Medal Of Honor'ın yapımını üstlenmiş elemanlardan oluşuyor. Sınırlı elemanlar bir müddet Medal Of Honor'a bakmış, bakmış, bakmışlar ve sonra da "Bundan daha iyisini yapabiliriz yahu!" demişler. En azından oyunu oynarken aklınıza gelen doğrudan bu oluyor. Ya da doğrusu oyun bittikten sonra aklınıza gelen bu oluyor, çünkü oyun esnasında pek bir şey düşünecek halde olmuyorsunuz. Call Of Duty şu ana dek gördüğüm en

sağlam, en hareketli aksiyon oyunu diyebilirim. Öyle ki, normalde İkinci Dünya Savaşı konulu herhangi birşeyden ölesiye nefret eden Selçuk bile hastası oldu, deli gibi oynadı, o kadar yani!

Tabii şimdi bazılarınız bir başka İkinci Dünya Savaş oyunu daha görmek istemiyordur eminim. Şu aralar piyasa o kadar çok bu dönemi işleyen oyunlar doldu ki, doğrusu inceden sıkıcı olmaya başladı şüphesiz. Hoş, benim için farketmez, yoğun ilgi mi çeken bir dönemdir çünkü, ama herkes sevmek zorunda değil tabii. Ne var ki Call Of Duty sadece eski bir savaş hikayesine ve modası geçmiş antika silahların çekiciliğine sığınarak yapılmış bir oyun değil. Biliyorum, daha önce de çok kez herhangi bir oyunun savaş atmosferini çok iyi yakalamayı başardığı iddia edildi. Ve aslında bu külliyen yalandır, çünkü gerçek savaş hiçbir şeye benzemez.

Ve fakat bununla beraber Call Of Duty bir şeyi

çok iyi başarıyor, o da insanı heyecandan tıknafes etmek. Oyun insanı bir dakika bile rahat bırakmıyor. Bazı anlarda iş o kadar kızışıyor ki, gerçekten zamanı şaşırabiliyorsunuz. Tabii yüksek tempo özellikle ne yapmanız gerektiğini anlamadığınızda can sıkıcı olabilir. Ama oyun çoğu zaman buna pek izin vermiyor. Bazen işler karışır gibi olsa da ve siz etrafta koşturmak zorunda kalsanız da, genellikle oyunun düz bir oynanışa sahip olduğu söylenebilir. Tab tuşuna basınca ne yapmanız gerektiğini görebiliyorsunuz, ayrıca zaten bir de MOH:AA tarzı size bir sonraki hedefi gösteren pusulanız da var. Yani kaybolmak için azıcık kör olmak lazım.

## Hep beraber!

Call Of Duty'nin ana teması savaşların tek kişi tarafından kazanılmadığı, yani çoğu oyunda gördüğümüz

## ✖ THOMPSON? KAR98?

Oyunda en fazla iki silah taşıyorsunuz, bu yüzden seçimi doğru yapın. Tüfekler uzun menzilde iyidir, ama yakın mesafe için bir de otomatik silah gerekir. Siper temizlerken Thompson, uzaktan uzağa çatışırken Garand kullanın, işler daha kolay yürür. El bombalarını kullanmayı ve köşeden sarkıp ateş etmeyi unutmayın. Çok yakın mesafede Shift tuşuyla dipçığı kullanın, Almanlar bol bol kullanıyorlar!

müz "tek kişilik tank" muhabbeti burada pek mevcut değil. Arada bir tek tabanca kaldığınız bölümler de oluyor tabii, ancak oyunun genelinde savaşlara cümbür cemaat giriyorsunuz. Gerek karşı taraf, gerek sizin tarafınız hayli kalabalık olduğundan, çarpışmalar devamlı yoğun geçiyor. Fakat benzeri çoğu oyunda olduğu gibi burada kendinizi takım arkadaşlarınıza çocuk bakıcılığı ederken bulmuyorsunuz. Programcılar gerek yapay zeka, gerekse de bölüm tasarımlarını öyle güzel ayarlamışlar ki buna gerek kalmıyor.

Öncelikle her iki taraftaki elemanlar da hayli iyi çarpışıyorlar, kolay kolay paçayı kaptırmıyorlar. Ve fakat sizi beklemeyen kaptırıp bölüm sonuna kadar gitmiyorlar da. Çoğu zaman kısa sıçrayışlarla bir sonra ki hedefe doğru yöneliyor, ancak bunun için çoğunlukla sizin de çatışmaya dahil olmanızı bekliyorlar. Ve doğrusu bunu öyle güzel, öyle usturuplu yapıyorlar ki, oyunun yükü çoğunlukla sizin omuzlarınızda olduğu halde siz bunu pek hissetmiyor, aksine savaş alanındaki sıradan bir askerini işini yaptığını sanıyorsunuz.

Benzer oyunların aksine



Call Of Duty sizi tüm oyunu tek karakter olarak oynamak zorunda bırakmıyor. Oyunda Amerikan, İngiliz ve Rus olmak üzere üç farklı ordunun üç farklı askeri olarak çarpışyorsunuz. Her ne kadar oyunun pek bir senaryosu olmasa da, her karakteri oynarken yaşadığınız olaylar sizde belli bir ortak amaca, yani Berlin'e doğru gittiğiniz hissini ciddi biçimde uyandırıyor. Her karakteri oynarken aynı zamanda orduların olaylara yaklaşım mantığını da gayet rahatlıkla hissediyorsunuz. Amerikalıların görevleri sizi düşman dolu topraklarda, az imkanla ve aceleyle yapılmış planlarla savaşa sokuyor. Zaten Normandiya çıkartmasının ardından Avrupa'daki çarpışmaların çoğu Amerikan askerleri için az çok böyle cereyan etmişti. Öte yandan İngiliz komandosu olarak oynarken genellikle imkansız görünen operasyonların içine giriyor, ancak biraz şansın ve biraz da inatçılığın yardımıyla kurtulmayı başarıyorsunuz. Sovyet görevleri ise en başından

## ✘ PANZER!

Oyundaki bazı bölümler araç üzerinde geçiyor ve hayli heyecanlı takip sahneleri de mevcut. Ancak bir bölümde tank kullanmak hariç araç kullanmakla pek işiniz olmayacak. Oyunda tanklara özellikle yaya iken çok dikkat edin, çünkü önlerindeki makineli gerçekte olduğu gibi ölümcül bir etkiye sahip!



itibaren hiçbirine benzemiyor. Eline tüfek bile verilmeden Alman makineli silahları önüne sürülen bir "gönüllü" olarak Stalingrad'a çıkıyor, Berlin'e ayak basana dek yaşadıklarınız sayesinde Stalin ve mareşallerinin "savaş" kavramına nasıl farklı bir bakış açısı getirdiklerini anlıyorsunuz. Oyun açık bir biçimde Enemy At The Gates'ten tutun da Eagle Has Landed'a kadar pek çok klasik olmuş savaş filminden sahneyi başarıyla canlandırıyor. Bu da özellikle bu tür filmlerdeki aksiyonu sevenler için iyi bir ipucu olacaktır sanırım.

## Quake Reloaded!

Call Of Duty artık neredeyse antika sayılan Quake 3 grafik motoru üzerine kurulu bir oyun. Grafikler pek çok açıdan MOH:AA ile büyük benzerlik gösteriyor. Ancak bu grafik motoru üzerinde yapılan çalışmalar ve özellikle harita tasarımlarına gösterilen özen sonucunda, oyun pek çok yeni nesil yapımdan daha ferah, daha rahat bir yapıya sahip. Haritalar öyle dikkatli tasarlanmış ki, çoğu zaman kendinizi aslında olduğundan çok daha geniş bir alanda savaşıyor gibi hissediyorsunuz.

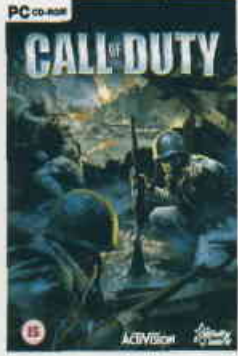
Bunda son derece canlı arka planların kullanımı büyük rol oynuyor. Mesela ilk görevde paraşütçülerin indiği çiftliğin olduğu harita aslında oldukça küçük sayılır. Ancak etrafa baktığınızda çok çok uzaklarda süren çarpışmaların ışıklarını, uçaksavar ateşini ve daha bir sürü detayı görüyorsunuz. Geçen Alman kamyonları aslında sadece dekor, ancak insan ister istemez vaktinden önce farkedilmemek için bir duvarın arkasına sınıyor, paraşütçülerin inmesini bekliyor. Haritanın sınırlarını belirleyen çite doğru gitmek akıldan bile geçmiyor, özellikle de çatışma başladığında.

Bu noktada oyunun genelinde önceden hazırlanmış pek çok "script" sahnenin kullanıldığını belirtmek lazım. Siz belli bir işi yaptığınızda belli olaylar gerçekleşiyor. Fakat bunlar genelde iyi hazırlanmışlar ve yol açtıkları olaylar değişmez değil. Mesela bir köprü savunma görevinde köprünün diğer ucuna geri çekildiğiniz andan itibaren dört bir yandan asker ve tank gelmeye başlıyor. Ancak farklı taktikler uygulayarak bunları farklı noktalarda durdurmak ve böylece zorluğu değiştirmek mümkün olabiliyor.





## LEVEL NOTU



### Artılar

Grafikler ve ses çok iyi, oynanabilirlik yüksek, atmosfer sürükleyici, multiplayer tatmin edici.

### Eksiler

Animasyonlar deha iyi olabiliirdi, bazı bölümler gerçekten zor.

### Level Notu



Zaten oyunun bir güzel yanı da kısıtlı bile olsa size taktik bir esneklik sunması, bir engeli aşmak için birkaç farklı yöntem deneyebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri ve sesleri genel olarak şu ana dek gördüğümüz yapımlar arasında en başarılı olanlardan biri. Her ne kadar askerlerin animasyonları yeni nesil oyunlardakinden biraz daha zayıf kalıyorsa da, genelde Infinity Ward programcıları Quake 3 motorundan mucize denebilecek sonuçlar almayı başarmışlar. Tabii eski bir motorun kullanılması özellikle pek güçlü bir bilgisayarı olmayanları sevindirecek bir haber gibi gelebilir aslında. Ancak kazın ayağı pek öyle değil. Oyun genel olarak hayli hızlı çalışsa da, özellikle kalabalık bölümlerde en güçlü sistemleri bile inceden kıştırabiliyor. Özellikle Sovyet görevleri ekrandaki hareketli nesnelerin çokluğundan dolayı yavaş sistemlerin sahiplerini delirtir. Şu kadarını söyleyeyim, eğer Stalingrad'a çıkış bölümünü tüm detaylar açıkken ve yüksek çözünürlükte takılmadan oynayabiliyorsanız, o zaman canavar bir sisteminiz var demektir, tebrikler!

### Kurşun yağmuru...

Call Of Duty kesinlikle gerçekçilik iddiası gütmeyen bir oyun, başın-

## × ÖNÜMDEN ÇEKİL!

Savaş esnasında etrafta olan etkileşiminiz çok fazla değil, patlayıcı kullanmak gibi işler tek tuşla hallediliyor. Ayrıca oyun boyunca açmanız gereken tek bir kapı ile bile karşılaşmayacaksınız, yani mavi anahtar geyiğine paydos! Dost bir askere bakarken çıkan sembolün anlamı ise gayet basit, bu esnada F tuşuna basarsanız eleman atış hattınızdan kaçır! Aynı tuşla top ve ağır makineli gibi silahları da rahatça kullanabilirsiniz.

dan sonuna dek aksiyon ağırlıklı olması, iç sıkıcı gizlilik görevlerine yer verilmemesi de zaten bunun en önemli ispatı. Her şeyden önce etrafta sağlık paketleri mevcut ve gerçekte olduğu gibi kimse tek kurşunla kolayca devrilmiyor. Ancak buna rağmen oyunun dengesi ni ve tadını hayli etkileyen pek çok "gerçekçilik" katkısı da yok değil. Mesela sadece iki silah, bir tabanca ve birkaç el bombası taşıyabiliyorsunuz, ek bir silah almak için bir diğerini bırakmanız gerekiyor. Öte yandan silahların etkileri ve kullanım özellikleri de hayli iyi biçimlendirilmiş, her silahın güçlü ve zayıf yanları ortaya çıkıyor. Bunları ister normal, ister nişan olarak kullanabiliyorsunuz.

Savaş alanında ayakta, çömelmiş ve sürünerek dolaşmak mümkün, üstelik bunlar hızınızdan nişancılığınıza dek pek çok şeyi etkiliyorlar. Doğrusu bu oyunda etrafta koştururken uzun süre sağlam kalmak pek mümkün değil ve herhalde başka hiçbir aksiyon oyununda bu kadar sürünmemişimdir. Çünkü sağlam bir yayılım ateşe yakanmak çoğunlukla ölümlü sonuçlanıyor. Aynı zamanda el bombası ya da havan ateşi yemek de hoş değil. Yanınızda bir patlama

olduğunda ölmeseniz bile bir süreliğine şoka giriyor, etrafı yavaş çekimde görüyorsunuz. Saving Private Ryan filminden hatırlayabileceğiniz bu özel efekt hayli başarılı, ancak kullanılan teknoloji bazı ekran kartlarında soruna yol açabiliyor diye de duydum.

Sonuç olarak Call Of Duty sadece iyi bir savaş oyunu değil, bu yılın en sağlam aksiyon oyunlarından biri. Başından sonuna süren yüksek temposu ve sürükleyici atmosferiyle insanı meşgul etmeyi başarıyor. Ve en önemlisi de oyunu bitirdiğiniz anda daha üst zorluk seviyesinde tekrar oynamak isteyeceksiniz ki bu da oyunun kalitesini gösteren en önemli unsurlardan biri. ☺



## × CEPHE GERİSİ

Oyunun multiplayer kısmı son derece zevkli ve Battlefield 1942'den ziyade Counter-Strike tadına sahip denebilir. Oyuna katılırken asker sınıfı seçme şansınız yok, ancak zaten seçtiğiniz silah sayesinde bu otomatik olarak belirlenmiş oluyor. Özellikle kalabalık oynandığında hayli heyecanlı olabiliyor, ama daha fazla harita ve araç kullanma seçeneği olsa daha da zevkli olurdu.



FROM RICK GOODMAN

## EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD



LEVEL HIT

Sıkı görevlerle dolu  
sağlam bir strateji...

Bilgi için: <http://www.s2games.com> Yapım: Stainless Steel Studios Dağıtım: Activision Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: İnternette ve ağda 8 kişi İngilizce gereksinimi: Orta Göker Nurbeyler  
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, Geforce 2 sınıfı Ekran Kartı, 900 HDD Alanı Önerilen Sistem: 1.2 Ghz İşlemci, 512MB RAM, Geforce 4 sınıfı Ekran Kartı gnrubeyler@level.com.tr

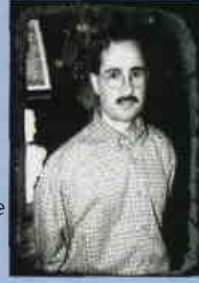
**S**on aylarda gayet hoş stratejiler gelirken tarihsel geçmişe dayanan hit stratejiler bir süredir geride kalmıştı. Tamam, Rise of Nations'ın bir fetih modu vardı fakat güzel bir senaryo arayan oyunculara bunu vermekten uzaktı. Yani strateji oyunlarında tarihe bağlı senaryoları sevenler Empire Earth'den beri yeni bir arayışın içindelerdi. İşte tam burada devreye Rick Goodman (Age of Empires, Empire Earth) ve yeni oyunu Empires: Dawn of the Modern World giriyor. Hem de 5 çağ, 9 ırk, 3 senaryo, 26 görev ve 212 birim gibi çarpıcı rakamlarla.

### Atom bombasını atan Almanlar değildi?

Empires'da Aslan Yürekli Richard, General Patton ve Amiral Yi olarak üç senaryo boyunca savaşacaksınız. Örneğin Patton'ı yönetirken kalabalık bir adam desteğiyle Kuzey Afrika'da Çöl Tilkisi'ni durdurmaya çalışacaksınız. Savaşı kazanmanın hemen ardından gelen desteği kesecek ve Alman atom bombasını etkisiz hale getireceksiniz. Hangi tarihte mi böyle bir şey oldu? Şu noktada ifade etmeli ki görevler gerçekten olmuş üç senaryoyu konu almasına rağmen bazı yerlerde tarihsel sapmalar göreceksiniz. Eğlence amaçlı bu değişikliklerin nereye gideceği oyuncuyu meraklandırırken oyuna bağlıyor.

Age of Empires'dan Rise of Nations'a süregelen prensip burada da değişmiyor: Hammaddeleri topluyor, binalar inşa ediyor ve mümkün olduğunda yeni çağa atlıyorsunuz. Empires'da Orta Çağ'dan İkinci Dünya Savaşı'na uzanan beş çağ bulunuyor. Çağ atlama şekliniz Empire Earth'ü animatırken farklılaşma ırk seçimiyle başlıyor. Oyunda İngiliz, Fransız, Çin veya Kore ırklarından birini seçebiliyorsunuz. Özellikle Güney Kore'deki milyonları aşan Starcraft ve Warcraft satışlarından sonra Kore'nin ırklara katılması çok da şaşırtıcı değil aslında. Allah'tan Amiral Yi'nin Japonlara karşı mücadelesi gayet leziz. İrk seçimi sonrası değişen sadece bayrakların rengi değil, irksal yetenekler de oluyor. İngilizler'in maden toplarken işçiye ihtiyaç duymaması buna güzel bir örnek. İrk seçimindeki azlık canınızı bu açığı gayet güzel kapamışlar.

Biliyorsunuz stratejilerde bugüne dek çağ atlandığında değişen genellikle bina grafikleriyle birkaç birimde olurdu. Empires'da ise İmparatorluk Çağı'ndan Birinci Dünya Savaşı'na atmanızla yeni bir ırk seçimi önünüze çıkarıyor ve oyuna bir başka ırkla devam ediyorsunuz. Yeni ırklar arasında İngiltere, Almanya, Rusya, Fransa ve Amerika geliyor. Yeni ırka atladığınızda o ana kadar yaptığınız birim ve binalar da sizinle birlikte geliyor.



Sizlerden aldığım pozitif yorumlar neticesinde ünlü yapımcılarla kısa söyleşilerim devam ediyor. Bu ayki konuğum Age of Empires ve Empires'in arkasındaki adam: Rick Goodman.

**SKY:** Oyun programcılığı tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de fazlasıyla ilgi uyandıran bir dal. Türkiye'deki bugünün ve yarının programcılarına önerileriniz nelerdir?

**Rick:** Öncelikle oyun programcılığının hangi dalında en iyi olduğuna ve kendini geliştirmek istendiğine karar verilmeli. Oyun dizaynı yaratıcılık ve iletişimden oluşan bir süreçtir. Yaratıcılık oyun mekaniği için önemliken iletişim dizayn sırasında diğer takım üleriyle ortak çalışmanız için gerekiyor. Örneğin iletişim sayesinde grafik dizayncısının stilini ve bakış açısını yakalayacak, programcının hazırladığı en küçük ayrıntıya kadar hissedeceksiniz. Oyun yapımıyla ilgili ekstra bilgi istiyorsanız arkadaşım Brian'ın (Age of Empires) önerilerine de bir göz atabilirsiniz. <http://www.bighugames.com/jobs/industryjobtips.html>

**SKY:** Sizin oyun programcılığına girişiniz nasıl oldu?

**Rick:** Yıllarca "ciddi" programlar yazdıktan sonra bir gün kardeşim karşıma "tablo hesaplarına yapacağına oyun programı daha eğlenceli olmaz mı?" diye çıkınca beraber Ensemble'ı kurduk.

**SKY:** Türkiye'deki oyunculara bir mesajınız var mı?

**Rick:** Kardeşim beni sıkıcı işimden çekip oyun işine sokmadan önce söylediği bir laf daha vardı, bunu onlara da iletmek isterim: "Biz bunu başarabiliriz."

ğizlenimine kapılabılırsınız. Çünkü teknolojiler aynı AoM'daki mucizelerin kullanımını anımsatıyor, tek farkı ise üniversitede araştırılmış olmaları. Örneğin ekranın üstünde yer aldığına kullanıma hazır olduğunu anlayabileceğimiz teknolojilerden "Amerika'nın Sesi" sayesinde bir anda tüm birimleriniz iyileştirebilirsiniz. Düşmanı yıldırımlara boğma imkanını veren dev tayfun Tunguska-Meteoru'nu özellikle çok oyunculu oyunlarda tavsiye ederim. Empires'in çok oyuncu modu iki seçenikle gayet cimri davranmış. Burada aynı Age of Empires'da olduğu gibi dünya harikaları inşa etmeye veya rakibi yıkmaya çalışıyorsunuz.

Az sonra taş üstünde taş kalmayacak.



↑ İkinci Dünya Savaşı'nda Fransız-Alman kışıması. Sonucu kim tahmin edebilir?

## Sonuç olarak İngilizler Undead kökenlidir.

### -Otur, sıfır!

Empires'da bina ihtiyacınız sıvilden askeriye kadar sekiz binayla karşılanıyor. Bina özellikleri arasında ilk göze çarpan Çin ve İngilizlerinkî: Çin şehir merkezinin yanında hareket eden ikinci bir çadır sayesinde kaynak ihtiyaçlarınızı kendiliğinden çözülürken İngilizlerin bina inşaatları Warcraft 3'teki Undead'i andırır şekilde temel atılmasıyla otomatik olarak oluşuyor. Oyunda tüm takımlar içeriği korumak için duvar ve kulelere sahip ki bunlar aynı Empire Earth'de olduğu gibi hızlı ve ucuz maloluyor. Ne de olsa çok oyunculu partiler çoğunlukla kuşatmalarla geçiyor.

## Savaş meydanında herkes kahramandır

Oyunda savaş birlikleri daha hızlı hareket edilebilmek için kendiliğinden formasyona giriyor. İsterseniz bu özelliği kapatma imkanı mevcut.

Bunun dışında son zamanların strateji klasiği olan kahraman furyası burada da kendine yer bulmuş. Kahramanlar gruplarını iyileştirerek veya moral takviyesi yaparak daha etkili çarpışmalarını sağlarken çok oyunculu oyunda yerlerini sağlıklığı, rahip ve trompetçilere bırakıyorlar. Mühimmat deponuzda altın karşılığı bir çok geliştirme yapmanız mümkün. Geliştir-

melerle edindikleri iddialı isimleri yalanlamayan birlikler daha güçlü, hızlı, saldırgan olurken daha da ucuz maloluyorlar. Fakat her birlik çeşidinde yalnız tek gelişme yapma şansınız var. Bu taktiksel çeşitlilik olarak kulağa hoş gelse de çabuk rutinleşiyor. Örneğin okçu menziliniz gittikçe artarken yakın dövüşçülerin sağlık puanları da aynı oranda artıyor. Buna rağmen adımları çok iyi hızlandırılmış bir orduyu yollamak gibi rakiplerinize hoş sürprizler yapma fırsatını da veriyor.

Yer yer karmaşık olabilen görevler haritaların büyük kısmını dolaşmanızı sağlıyor.

Bu size haritadaki her köşeyi fethetme şansını veriyor. Alışma süreci Empire Earth'den kısa olmasına rağmen üçe ayrılan zorluk derecelerinin en basiti bile "laylaylom" geçilebilecek türden değil. Görev arası demolarında istikrarsızlık söz konusu; bazen çok heyecanlı bazense çok sıkıcılar.

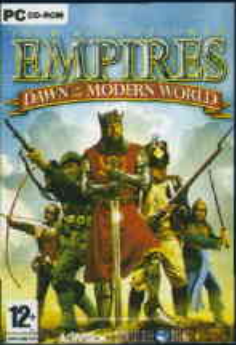
## Teknoloji mucizenin günümüzdeki adı değil mi?

Empires'in birim sayısı iştah kabartsa da oyun sırasında nadir olarak dört piyade tipinden fazlası seçilebiliyor. Başta saçma gelse de birimlerin özel teknolojilerini gördükçe daha fazlasının ne kadar karmaşıklığa yol açacağını fark ediyorsunuz. Bu teknolojileri kullandıkça yapımcıların bol bol Age of Mythology oynadı-



† Serbest yaklaşma seçeneğiyle askerlerin burnuna kadar girebilirsiniz.

## LEVEL HIT



### Artılar

Eğlenceli senaryo ve görevler, bot birim çeşidi, teknoloji ve upgrade sistemi, ırklar arası denge, yenilkeçi ırk seçimi sistemi

### Eksiler

Fazla renkli ve yer yer hatalı grafikler, sadece 2 çok oyuncu modu

### Level Notu



## Oyuncaklardan görsel şölenlere

Küçük yaşlarda canlı renklerine veya gerçekçiliğine göre oyuncak seçen nesil bugün oyunlarını çizgi film havası veya gerçekçi grafikli-ler arasında zevkine göre seçiyor. Empires'da ilk grubun zevkine hitap etmesine rağmen bu canlılık onlara bile fazla renkli gelebilir. Grafik kalitesi EE'ye göre poligon sayısıyla doğru orantılı olarak artarken birimlerin boy oranları ısrarla komik sonuçlar doğurabiliyor. Neredeyse bir süvari bütüklüğündeki bazı piyadeler fazla iyi beslendikleri havasını veriyor. Kendi kendine yürüyen mancınkların hangi görünmez el tarafından itildiği bambaşka bir yazı konusu. Ses ve müzikler ise türüne göre tatmin edici.

## Sözün Özü

Empires'da Rick Goodman'ın bir çok oyunun en güzel yönlerini birleştirmeye çalıştığını görüyoruz: Age of Empires 2'nin çağları, Warcraft 3'ün epik görev sistemi, Age of Mythology'nin mucizeleri, Empire Earth'ün bina ve gelişmeleri harmanlanmış durumda. Strateji türüne sadık oyuncular kendini kolayca oyunun içinde bulurken oyun türe yeni başlayanlara karmaşık ve zor gelebilir. Sonuç olarak hit oyunların bu güzel yanlarına eğlenceli görevleri de kattığımızda belki bir klasik değil ama gerçek zamanlı strateji sevenlere önerebileceğimiz yeni bir hit doğuyor. ◉

## ÇAĞLAR HIZLA GEÇERKEN...

### Çağ atlarken hangi ırk, ne özellik kazanıyor

#### 1. ve 3. Çağlar Arası

İngilizler:

- Binalar otomatik yapılıyor.
- Kaynaklar işçi kullanılmadan toplanıyor.

Atlanan ırk: Britanya Krallığı,

Almanya, Amerika

Fransızlar:

- Tarlalar dolayısıyla besin üretimi bedava.
- Halk daha hızlı yürüyor.
- Tüm birimler kendini iyileştirebiliyor.

Atlanan ırk: Fransa Cumhuriyeti, Almanya

Çin:

- Şehir merkezi ve birim binası tekerlekler üzerinde istenen yere hareket edebiliyor.
- Oyuna işsiz ama iki şehir merkeziyle başlıyor.
- İşçileri daha hızlı besin topluyor.

Atlanan ırk: Britanya Krallığı, Rusya

Kore:

- Oyuna 6 işçiyle başlayarak hızlı gelişiyor.
- Düşman işçilerini köle olarak kullanabiliyor.

Atlanan ırk: Amerika, Fransa Cumhuriyeti, Rusya

#### 4. ve 5. Çağlar Arası

Britanya Krallığı:

- Yangın bombası atabilen savaş gemilerine sahip.
- Birimleri mayın döşeyebiliyor.
- Ham maddeler haritada görülebiliyor.

Almanya:

- Binalar daha hızlı inşa ediliyor.
- Üniversiteler bedava.
- Odun ve tarım daha fazla kazanç getiriyor.

Rusya:

- Tüm savaşçılar daha ucuz mal oluyor.
- Oyuna beş işçiyle başlıyor.
- Besin toplanması daha hızlı.

Fransa Cumhuriyeti:

- Zarar gören birimler binalarda otomatik olarak tamir oluyor.
- Duvarları daha dayanıklı.

Amerika:

- İşçilerin altın ve besin toplaması daha hızlı.
- Teknolojiler daha ucuz.







**Kafa istiyor bu oyun kafa**

# HIDDEN & DANGEROUS 2

## 2. Dünya Savaşı hiç olmasaydı ne yapacaktık biz?

Bilgi için: //www.hidden-and-dangerous.com Yapım: Illusion Softworks Dağıtım: Take 2 Interactive Tür: Taktik Aksiyon Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 1Ghz CPU, 128MB RAM, 2.4GB HD, 32 MB GPU Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 512MB RAM, 2.4GB HD, 128MB GPU

Serhat Bekdemir  
serhat@level.com.tr

**C**ommandos'la BF1942'yi çarpın, Call of Duty'e bölün, Medal of Honor'dan çıkartın. Üstüne Operation Flashpoint ekleyin. Ortaya çıkacak oyun Hidden & Dangerous 2'ye benzer. Onu da Çek'ler yaptı geçenlerde, bir göz atalım dedik size anlatmak için, inanmazsınız tam 60 saat geçirdik başında...

Dile kolay tam dört yıl beklelik FPS, 3rd Person ve gerçek zamanlı strateji öğelerini barındıran bu 2. Dünya Savaşı konulu oyunu tekrar oynayabilmek için. Yıllarca üzerine yazıldı çizildi, ha çıktı ha çıkacak derken sonunda bilgisayarımıza yüklendi. Yıpranmış hafızamızda kalanlara ulaşır, ilk oyunun nasıl olduğunu hatırlamaya çalışırken bir sürü "bug" geldi önce aklımıza, sonra da o zamana kadar yapılmış en ilginç oyun olduğu. Strateji tarzı oyunlardan FPS'lere geçişte Nazi Almanya'sına darbe üstüne darbe vuruldu. Niceleri yapıldı daha sonra, 2. Dünya Savaşı konulu oyunlar kendi başına bir tür oldu, meraklıları çoğaldı. Piyasadaki diğer oyunları zaten biliyorsunuz; geçen ay Commandos, bu ay Hidden & Dangerous, Call of Duty ve MOH: Pasific Assault ön incelemesi ile 2004'e iyi bir giriş yapıyoruz.

### Böcek temizliği

İki CD'den oluşan oyunu bilgisayarınıza yükledikten sonra, hemen otomatik yama yükleyiciyi çalıştırın ve 1.02 yamasını bilgisayarınıza indirin. İlk sürümden kaynaklanan bir kısım hatayı temizleyerek oyuna başlamanız daha iyi olacaktır. Bir tümen Alman askerinin sizi arayıp bulamadığı video görüntülerini geçtikten sonra karşınıza gelen ana menüden, bir profil oluşturup oyuna başlayacağız. Dört zorluk seviyesi var, bana koymaz sıkı oyuncuyum diyorsanız zorluk seviyesi sizi korkutmasın. Ancak HD2, el göz koordinasyonu ve iyi nişan almanın yanında, büyük sayılabilecek haritalarda stratejik zekanızı ve ekibinizin yeteneklerini de hesaba katmak zorunda olduğunuz bir oyun. Seçim size kalmış, en zor seviyede gereğinden fazla zorlandığımı ve oyunu bitirebilmek için zorluk seviyesini düşürdüğümü eklemeliyim.

Yine ilk HD'de olduğu gibi görevlerinizde yer alacak SAS askerlerinin resimleri, teknik özellikleri ve kısa özgeçmişlerinin yer aldığı bölüm karşınıza gelecek. Burada dikkat etmeniz gereken seçeceğimiz dört askerinin özelliklerinin birbirini tamamlayıcı olması. Rütbelere takılmadan, ilk önce çok iyi ateş edebilen bir as-

ker seçin. (Shooting) Bu askeri keskin nişancı olarak kullanacaksınız. Düşman askerleri tarafından kolay fark edilmeyecek bir askerinizin de (Stealth) sağlık ya da kilit açma yeteneklerinin de olmasına dikkat edin. (First-aid, Lockpick) Seçim yapabileceğiniz yeterli sayıda askeriniz var, o yüzden bu varyasyonları için rahat edene kadar çoğaltabilirsiniz. Her askerin belirli kiloda yük taşıma kapasitesini ve dayanıklılığını da göz önüne alarak, ekibe ağır silahları taşıyacak ve tek kişi mücadele edeceğimiz durumlarda zorlanmayacak askerleri de bulup ekibinizi tamamlayın.

### Askerlerinizi dikkatle seçin

Senaryolar arasında askerlerinizi değiştirmeniz mümkün. Ben aynı ekiple oynadım ve erden binbaşıya kadar yükseltiltim. Bu arada askerlerin yetenekleri de arttı ve ilerleyen bölümlerde çok etkili bir takım ile oynamamı sağladı. Her bölüm arasında bu ekran ile karşılaşacaksınız. Aktif askerinizin hangisi olması sorulduğunda birini seçin. Ancak bazı görevlerde sadece bir askerinizle devam edeceğiniz için kimi seçtiğinize dikkat edin.

İlk bölüm her askeri oyunda olduğu gibi "Training" yani eğitim bölümü. Di-





ğer oyunların aksine oldukça detaylı ve kapsamlı hazırlanan bölüm, en az görevler kadar büyük bir haritada bir çok farklı eğitimi içeriyor. Oyunun kontrolleri alıştığımız FPS'lerden çok farklı olduğu için ilk başlarda zorluk yaşayacaksınız. Bu yüzden vaktinizi burada harcayın ve tüm eğitimleri başarmaya çalışın. Tuş dizilimlerini değiştirmek mümkün, ben orijinali ile oynadım ve bir süre sonra alıştım. Her görev tamamlandıktan sonra yazılı olarak uyarılıyorsunuz ve bir sonraki eğitim alanına geçiyorsunuz. Hidden & Dangerous 2 bir miktar İngilizce bilgisi istiyor. Diğer oyunlarda olduğu gibi görevi tamamlamak için bir yönlendirici yardımı yok, o yüzden görevleri iyi anlamalı ve zamanında yerine getirmelisiniz. "Training" bittikten sonra tekrar görev alacak askerlerinizi seçip oyuna başlıyorsunuz.

## Dünyayı dolaşyoruz

Bir sonraki ekran görevinizin anlatıldığı "brief" ekranı. Harita üzerinde yapmanız gerekenler ve işinize yarayacak bazı bilgiler veriliyor. Oyunun senaryo kurgusu oldukça başarılı, her senaryoda birbiri ile

ilintili dört ya da beş görev bulunuyor. Sırasıyla Kutuplar, Afrika, Norveç, Burma, Normandiya, Alpler ve Çekoslovakya'da oldukça keyifli görevler alacaksınız. Bu görevler arasında adam değiştirmek ve cephane yenilemek her zaman mümkün değil. Bu yüzden, bir sonraki ekranda ekipmanınızı alırken en etkili seçimi yapmanız gerekiyor. Oyunun başlarında envanter kullanımı karmaşık ve sıkıcı gelecektir ama hemen vazgeçmeyin, alışkanlık kazandıktan sonra hiç bir sorunla karşılaşmayacaksınız.

Oyun sırasında etkisiz hale getirdiğiniz her düşman askerinin envanterini de ele geçiriyorsunuz. Üniformaları dışında tüm envanterlerini üzerinize alabiliyorsunuz. Bir çok bölümde işe yarayan üniformaları ise ölü askerlerden alamazsınız. Mantıken delik deşik ve kanlı üniformaları giymeniz hoş olmaz. Çatışmaya girdiğiniz anda tırsak bir kaç asker karşınıza çıkarsa silahlarını atıp teslim oluyorlar, işte o zaman üniformalarını alabilirsiniz. "Stealth" yeteneği yüksek olan askerden başlayarak düşman üniformalarını kullanın. Farklı üniformayla ortalıkta dolaşırken sizi fark etmeleri kolay olmayacaktır, bu da size onlardan önce dav-

ranmanızı sağlayacak çok önemli bir kaç saniyeyi kazandıracaktır.

## Yeterince akıllı mı?

Bugünün oyunlarında yapay zekanın sürekli geliştiğini göz önüne alırsak HD2 için sadece iyi diyebiliriz. Hem düşmanlarınız hem de ekibiniz için gayet iyi işleyen bir yapay zeka söz konusu. Kimi zaman düşman askerlerinin sağır ve kör olduğu durumlarla da karşılaştım ki; oyunun heyecanına kaplıyıp, kendimi çok önemli bir görevde hissederken "ahh bunlar gene poligon yaa" demek zorunda bırakıyor. Ayrıca yapay zekanın askerlerinin yeteneklerine de göre gelişme gösterdiğini göz önüne almalısınız. Özellikle silah değiştirmeleri ve eğer ilk yardım çantasına sahiplerse kendilerini iyileştirme gibi özellikleri zamanla geliyor. Dar alanlarda hareket etme konusunda sıkıntılar yaşanabilir, o yüzden dikkatli olun. Verdiğiniz emirler doğrultusunda karşılarına çıkan düşmanları etkisiz hale getirme konusunda ise oldukça başarılılar. Yine de mükemmel bir yapay zekanın varlığı tartışılır.

Oyun FPS oynanmasının yanı sıra, 3rd Person oynanabilirliği ve taktiksel modu (Tactical Mod) ile ön plana çıkıyor. "Tactical Mod" sayesinde diğer eleman-



## PC inceleme



### Artılar

Bir çok oyun türünü barındırması, gerçek savaş ortamı, kaliteli animasyonlar

### Eksiler

Patlama efektleri zayıf, yapay zeka kimi zaman etkisiz kalıyor

### Level Notu



larınızın, belirli hareketleri sizden bağımsız yapmalarını sağlıyorsunuz. İlk oyundaki basit grafikli 2D haritada gerçekleşen bu özellik, yeni oyunda yakından uzağa hareket eden dinamik kamera ile kontrol ediliyor ve gerçek zamanlı olarak da kullanabiliyorsunuz. Oyun sırasında sadece vakit kazanmam gereken durumlarda ve ekibe katılan ancak birebir yönetemediğim karakterleri, bir yerden bir yere götürmek için kullandım. Ayrıca haritanın tamamını görmek ve farklı taktikler uygularken ekibi bölmek isterseniz oldukça ideal ve kullanışlı bir mod.

### Tam teçhizat!

Oyunda silahlar tahmin ettiğiniz gibi 2. Dünya savaşı sırasında kullanılan bir çok silahı bünyesinde barındırıyor. Özellikle İngilizler tarafından kullanılan silahları bölüm başında envanterinize ekleyebiliyorsunuz. Düşman askerlerinin silahları ve cephanelerini de oyun içerisinde ele geçirme ve kullanma şansına sahipsiniz. Öncelikli düşmanlarınız Nazi ve Japon silahları yanında Rus ordusuna ait silahlar da oyunda yer alıyor. (Oyunun sonunda Rus'lar da karşınıza çıkacak şaşırmayın) Bunun yanında üç tekerlekli Alman BMW'lerinden, WW'lere, Opel kamyonlar ve bir Panther tankına kadar bir çok hareketli araç, ele geçirilip kullanılabilir. Oyunun fizik modelleri oldukça başarılı, karakterlerde kullanılan "Rag-doll" efektlerinden ayrı olarak tüm araçların hareket-

leri gerçeğine uygun olarak yapılmış. Lastiği patlak bir kamyonla 20km/h'nin üzerine çıkamıyorsunuz. Uzun süre ateş edilen hafif araçlar ateş almaya ve yanmaya başlıyor. Sdkfz 250 ve tank gibi zırhlı araçlar ise sadece bazuka gibi silahlardan etkileniyor. Oyunda maalesef uçak kullanamıyorsunuz. Afrika'da saldırı düzenlediğiniz bir havaalanında "Luftwaffe"nin o eşsiz uçaklarını havada uçurmak yerine, havaya uçurmak zorunda kalmak benim gibi meraklısına ne kadar acı geldi bilemezsiniz.

HD2, Illusion Software'in daha önce Mafia'da kullandığı LS3D motorunun yenilenmiş halini kullanıyor. Özellikle animasyonlar ve grafik detaylardaki başarı, 1940'ların savaş ortamını monitöre gayet iyi taşıyor. Son dönem bir çok oyunda kullanılan "Rag-Doll" (bez bebek) efekti de karakterlerin daha gerçekçi hareket etmelerini sağlamış. Genelde açık alanlarda oldukça iyi gözükten grafikler, kapalı alanlardaki detayların da yeterince iyi olmasıyla grafiksel başarıyı önemli derecede ön plana çıkartıyor. Silahların animasyonları da gerçekten eksiksiz ancak nedenini anlamadığım bir şekilde oyundaki tüm patlama efektleri yetersiz ya da eksik kalmış. El bombaları ya da diğer patlayıcıların hem grafik efektleri hem de sesleri oyunun güzelliğine kesinlikle gölge düşürmüştü. Bunun dışındaki ses efektleri ve geri plan müziklerinde herhangi bir sorun yok.

### Her güzel şeyin bir sonu vardır

Single Player senaryolar için dört farklı oyun modu bulunuyor. Oyunu bitirdikten sonra aynı bölümleri farklı modlarda tekrar oynayabilirsiniz. Carnage adı verilen mod, orijinaline göre daha zor ve bölümü geçmek için tüm düşman askerlerini bulmanız gerekiyor. Kimi zaman korkudan küçük bir odaya saklanmış ve tirtir titreyen bir asker bulmanız yarım saatten fazla alabiliyor. Multiplayer mod ise üç farklı oyun tipi içeriyor. Daha önceleri takım halinde yapay zekaya karşı oynanacak "co-operative" moddan bahsedilmesine rağmen maalesef eser yok.

Piyasadaki bol aksiyonlu 2. Dünya Savaşı oyunlarından aldığınız zevk artık bir yere kadar diyor sanız ve Commandos'un zeka gerektiren oyun yapısını bir FPS'de oynamak isterseniz Hidden & Dangerous 2 şiddetle önerilir. Elbetteki klasik FPS'lerden daha fazla dikkat göstermeniz ve stratejik zekanızı oyuna yansıtmanız gerekiyor. Peki tüm bunun karşılığını alır mıyım dersiniz, ben size cevabını rahatlıkla vereyim. Bir hafta boyunca 60 saatimi hiç de boşuna harcamadım :)

# HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Uçan süpürgelerle gol peşinde!

Bilgi için: [www.eagames.com](http://www.eagames.com) Yapım: In-house Dağıtım: Electronic Arts Tür: Spor/Aksiyon Multiplay: Aynı klavyeden 2 kişi. İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

**H**arry artık sadece küçük bir büyücü değil; bir fenomen, altın yumurtlayan bir tavuk. İşte tam "bu çocuk ne yap-sa satıyor ve satacak da..." derken, elime 'Harry Potter: Quidditch World Cup' geçti ve ister istemez isme sırtını dayamış, gazlama bir oyundur diye düşündüm. Ama birkaç maçtan sonra tüm önyargım dağıldı ve kendimi süpürge üstünde koştururken buldum.

## Önce kurallar...

Quidditch World Cup, EA tarafından piyasaya sürüldüğü için, sportif bir arka planı var. Biraz hokey, biraz futbol ve tabii biraz da fan-teziden oluşuyor. Ne menem bir şeydir bu diye tanımlamak gerekirse, Quidditch standart dikkörtgen bir sahada oynanan ama oyuncuların büyüülü süpürgelerle uçtuğu için sahaya hiçbir zaman adım atmadığı bir tür top, kale ve dolayısıyla gol içeren bir oyundur. Takımlar yedişer kişiden oluşur. Her takımda chaser, beater, seker ve keeper gibi mevkiiler bulunur. Oyunun amacı, rakip üç kaleden birine gol atmaktır. Pas ver-

mek, şut çekmek, şarj etmek gibi temel hareketlerin yanı sıra çeşitli tuş kombinasyonlarıyla 'combo'lar yaparak, özel hareketler de sergileyebilirsiniz. Maç boyunca tepenizde bir skor cihazı oluyor; o kapanınca, oyun sahadan dışarı taşp, bir tür yakalamaca olan Golden Snitch takibine dönüşüyor. Yüksek puan kazanma şansınız olduğu için Golden Snitch safhası maçın kaderini belirleyebiliyor. Bu sefer de uçan bir zimbirtinin kuyruğuna takılıp, onu yakalamaya çalışıyorsunuz. Hız kaybetmemek için, kuyrukta kalmak çok önemli. Ayrıca hız kazanmak için nitro atmanız da mümkün.

Quidditch, gerçekte varolmayan bir spor olduğu için, öncelikle alıştırmaya gerek. Hogwarts'da ders alıp, diğer okul takımlarıyla maç yaparak, kendinizi dünya kupasına hazırlayabilirsiniz (kontroller, oyunun mantığı kadar basit olmadığı için tutorial kesinlikle tavsiye edilir). Oyunda, her şey aşama aşama açılmakta; daha iyi takımlarla oynamak veya daha fazla özel hareket öğrenmek, kazandığınız maçlara ve kartlara bağlı (ne kadar ekmek, o kadar köfte). Yapay zeka da yavaş ya-

vaş akıllanıyor; mahalle liginden dünya kupasına geçince, bilgisayar bayağı kastırabiliyor. Farklı ülkelerle oynadıkça, sahalarda ve iklimler de değişiyor. Grafikler, bir Harry Potter oyunundan beklenildiği üzere oldukça renkli ve canlı. Oyun, 3D karakterler hariç 2D bir düzlemde geçiyor. En başta bu durumu biraz yadırgıyor ama daha sonra oynanabilirlik bakımından uygun olduğunu görüyorsunuz.

## Bir de amigo kızlar olsaymış...

Quidditch World Cup, Harry Potter isminin hakkını veren bir oyun. Her şeyden önemlisi eğlenceli; farklı ülkelerde ve en önemlisi farklı tiplerle oynamak ve kazanılan her maçla kupaya bir adım daha yaklaşmak oldukça sürükleyici. Yalnız multiplayer seçeneğinin sadece tek klavyeden iki kişiyle sınırlı olması büyük düş kırıklığı yaratıyor (ayrıca tek klavyeden iki kişi oynamak da hiç pratik değil!). Harry Potter fanatikleri ve kendilerine yeni bir tür oyun arayan spor severler Quidditch World Cup'ı denemeli. ☺



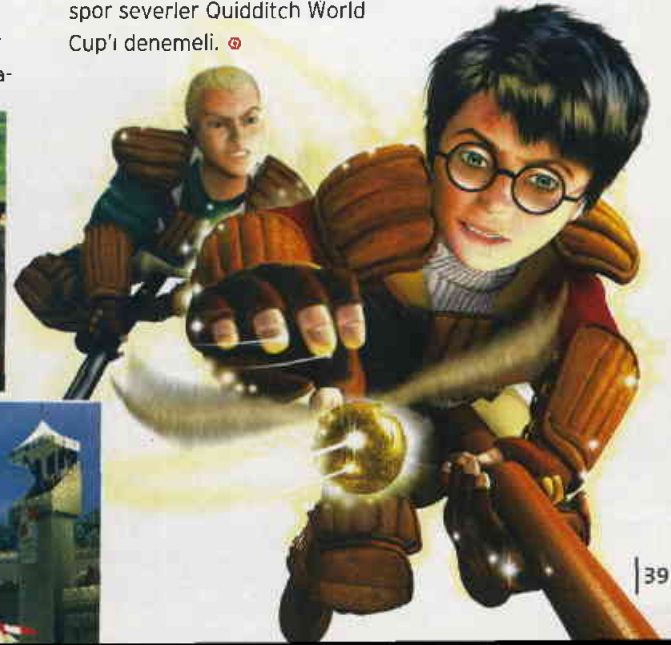
## Artılar

Eğlenceli ve sürükleyici oynanabilirlik. Renkli ortamlar. Orijinal konsept.

## Eksiler

Kontroller kasabılıyor. Multiplayer seçeneği tam bir düş kırıklığı.

## Level Notu





## Hafızasını her kaybeden özel ajan mıdır?

Bilgi için: [www.xiii-thegame.com](http://www.xiii-thegame.com) Yapım: Ubisoft Dağıtım: Avalurk Multiplayer: Var İngilizce Gereksinimi: Yok Minimum Sistem : 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem : 1 GHZ işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr



**B**ir süredir beklediğimiz, çizgi roman tarzı ve sunumu ile ilğimizi çeken XIII... Unuttum bak cümlelerin gerisini. Belki de yoktur gerisi, uyduramamışımır filan. E karakter hafızasını kaybederek başlar ise hikayeye (yada kaybetmiş olarak) yazar da yazıya başlar onu, bunu, şunu unutarak. XIII, başta kurmaya çabaladığım ama sonradan su koyverdiğim cümleden anlaşılacağı üzere ( oha be ben, o nasıl cümle kurmak öyle) uzun zamandır belli bir rutine oturmuş FPS oyunlarına yeni bir soluk gibi gelecekti. Hatta geldi de ama nasıl. Çizgi roman tarzı bizleri başlarda "bakalım nasıl olacak?" sorularına boğmuş olsa bile, oyunun demosu ile "vay be" ünlemine terfi etmemizi sağlamıştı.

### Onbir oniki hi hi hi hiiiiiii (susam sokağından)

Unreal Warfare motorunun tüm nimetlerinden yararlanan oyunumuzda; çizgi roman tadı nereye kadar hemen bir bakalım, sonrasında senaryoya verip veriş-tirmem lazım. Gerçek anlamda hareketli bir çizgi roman (bizim zamanımızda çizgi film deniyor ona) beklemedim. Amma velakin, oyunun ilk başlarında böyle bir hava yakalandığını gördüm ve bu oldukça ho-



şuma gitti. Ancak oyunda ilerledikçe, çizerin UW'a teslim olduğunu gördüm. Patlama efektleri, yağan kar, dağlar, taşlar, bayırlar çizgi roman kalitesini birazcık aşır sinemavari bir hava taşıyor olmuş. Bunun dışında çizgisel tat elimizde, silahımızda, ateş ettiğimiz de çıkan ta ta ta yazılarında ve rakibimiz bir yerdendüştüğünde yada kafasına bir kurşun yediğinde ekrana çıkıveren üç kutuluk çizimlerde kalmış.

### TA TA TA diye yüklemek ekranı mı olur?

Üç kutu muhabbeti başlarda oldukça hoş. Ancak her attığınızı kafadan vurursanız, birbirinin hemen hemen aynısı bu kutucuklar tekrar ede ede sıkıttıdan adamı bayıltabiliyor. Ekrandaki bir çok cisim ile temas halinde olmamıza rağmen, bir çok kısıtlama olması da oldukça

anlamsız. Örneğin bir sandalyeyi alıp düşmanın kafasında kırabiliyorsunuz. Aynı operasyonu bir süpürge, boş bir şişe yada herhangi bir küllük ile gerçekleştirebiliyorsunuz. Hatta küllük ve şişe'yi uzun menzilli kullanmanız da mümkün. Fakaaaaaat, masa üstünde duran birbirinin aynısı iki küllükten sadece sağdakini alabiliyor olmanız oldukça anlamsız. Sessiz sedasız ilerlemeniz gereken bir bölümde, sessizce temizlediğiniz (rakamları atıyorum) her 3 rakipten 2'sini kaldırıp gizli saklı bir köşeye çekemiyor olmanız ise oldukça saçma. Bunun dışında şu kafadan vurma olayına bir değinelim. Üstünde zırh olsun yada olmasın bir rakibi elli kez vurup indirememeniz mümkün. Ancak aynı rakibi kafasından vurarak tek kurşunda indir-





meniz de mümkün. İmkanlar bununla bitmiyor gelin gelin. Yine aynı rakibi, yine aynı kurşunlarla kafasından yetmişbeş kere vurup da indirememiz de mümkün. Kısaca hitbox olayı oldukça sorunlu ve "bir yamayın beni" diye bağıyor. Grafikler ile ilgili son problem ise olmadık bir yere gelir ya da giderseniz bir daha çıkamıyorsunuz. Grafik kaplamalar arasında sıkışıp kalıyorsunuz öyle haberiniz olsun.

### Kimim ben?

Hafızamızı kaybedip, kumsala vuruyoruz. Ben kumsala neden vuruyorum diye düşünürken, Bay Watch dizisinden fırlamış bir bayan gelip iyi olup olmadığımızı soruyor. Onun peşine takılmış yürürken bayılıveriyoruz. Gözlerimizi tekrar açtığımızda ise sahilin revirinde (nasılsa) pansuman halinde buluyoruz kendimizi. Kurşunlar uçmaya başlıyor ve güzel hemşiremi hakın rahmetine kavuşuyor. "Bahtsız mıyım, devemiyim yoksa ben çöldemiyim?" diye düşünürken silaha sarılıyoruz ve gerçekleri arayışımız bu şekilde başlıyor. Hikayenin gerisini pek anlatmaya gerek yok. Aslında anlatılmamalı da. Oyunu herhangi bir FPS den ayıran iki özelliği, grafikleri ve senaryosu diye düşünürsek tamam sustum. Senaryoyu da ekledim, grafikler bir süre sonra şaşasını kaybedi-

yor. Aha işte 13, furun 13' ü diye kovalamaca başlıyor. Biz hiç bir şey hatırlamadığımız halde, deveyi gözünden pıreyi dizinden vurabildiğimizi fark ediyoruz. Elimizdeki ilk ipucu olan kasa anahtarı ile, ilk flashback'imizi yaşamak üzere bankanın yolunu

tutuyoruz. Flashbackler oyunun en başarılı yanlarından biri. Grafikler siyah beyaz oluyor ve bulanıklaşıyor. Karaltılar iyice karanlık, ışık kaynakları ise iyice parlak oluyor. Bu rüya hali içinde, yine aktifiz. Yani oturup seyretmiyoruz. Flashbackleri birleştire birleştire ben kimim sorusuna cevap arıyoruz. Gerçi bu az buçuk bir şeyler hatırladığımız anlarda biraz da saçma sapan. Yani birini görüyoruz ve bir şeyler hatırlamaya başlıyoruz. Grafikler değişiyor, sesler ekolu gelmeye başlıyor. Karşımızda biri beliriyor ve bize dir dir dir bir şeyler anlatıyor. Sonra karşımızdaki odanın başka bir noktasına gidip duruyor ve bizim de belli bir noktaya gitmemizi bekliyor. Biz oraya geldikten sonra konuşmaya devam ediyor. Yani bir halt olduğu yok arkadaşlar. Yani üçüncü bir şahıs olarak daha önce olanları izlemeyi, odada nerede duruyordum ben yahu sorusuna cevap aramaya tercih ederdim.

### Hafızamı kaybettim, Hükümsüzdür!

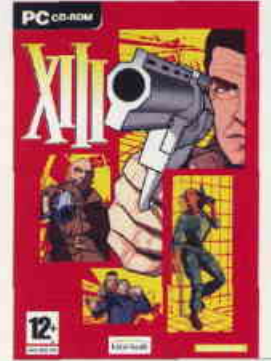
Yahu Jesus kardeş hep sorun hep sorun. Deli misin nesin? Ne yaptın güzelim oyunu. Arkadaşlar oyun çok güzel, hatta süper. Kesinlikle alınıp oynanmalı. Valla yer kalmadı multiplayerını da anlatacaktım yoksa. Ama şunu söyleyelim en azından, bot desteği mevcut oyunda ve tanıdık multiplayer modlarını oynamanız da mümkün. XIII'e çok büyük umutlar başlatıyoruz. Gereğinden uzun bölümler zaman zaman can



sıkıyor. Yapay zeka bana çok başarılı gelmedi. Paldır küldür üstüme koşan, yapay beyinsiz kardeşler pek etkileyemiyor beni. Arada bir sağa sola yuvarlanmaları da kotaramıyor olayı. Dediğim gibi beni daha çok sürükleyen senaryo oldu. Bak sen XIII'sün, evet öyleyim, generali öldürdün, hayır ben XIII değilim, ama aslında biz sana estetik ameliyat yaptık XIII'e benzerim için, ben demiştim XIII değilim diye, kandırdım kandırdım, eşeksin ne diyim tadında ilerliyor olaylar ve oldukça şaşırtıcı gelişmeler olabiliyor oyun içinde. Ama karakteriniz bunları sallıyor mu? Sallamıyor. Örneğin Carrington amcağı (general kendisi) kurtarırsen, kendisi karakterimize bir dünya olayı anlatıyor ve hatırlatıyor, karakterimiz ise gayet bezgin bir hareketle karşılık veriyor (eee napıyım ki gibilerden). O ana kadar ne bulduk ne hatırladık, profilimize bakıp bir daha hatırlayabiliyoruz. Tanıştığımız karakterler, yada kimliğimize dair ipuçlarına burada göz atabiliyoruz.



← Gizli Dosyalar dizisinden tanıdığımız David Duchovny, XIII'i seslendirirken.



### Artılar

Çizgi roman tadında tarzı ve sunumu oldukça hoş. Detay seviyesi az kaplamalar oyunun havasını bozmuyor ve performansı artı yönde etkiliyor.

### Eksiler

Yenilikçi olmasına rağmen bazı animasyonların tekrarı can sıkıyor.

### Level Notu



Neyse senaryonun da tadını fazla kaçırmadan, iki sayfalık yazı sınırlarını da çok fazla aşmadan ben iznizi rica edeyim. XIII alalım mı Jesus? Alın arkadaşlar. Oynayalım mı? Oynayın arkadaşlar. Bir dahaki ay görüşür müyüz? Görüşürüz arkadaşlar. 🍷

## Battle Isles'ı özledim

## MASSIVE ASSAULT

Sıra tabanlı stratejiler öldü mü diyorduk ki...

Bilgi için: <http://www.massiveassault.com/> Yapım: wargaming.net Dağıtım: gmxmedia Tür: Sıra tabanlı strateji Multiplay: Lan, İnternet, mail, hotseat  
Minimum sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, Önerilen Sistem: 1.2Ghz CPU, 512 RAM, 64 MB Ekran Kartı.Ali Güngör ' Maniac '  
gali@level.com

**B**undan çok uzun yıllar önce, bağımlılık yapıcı sıra tabanlı bir strateji vardı.. Massive Assault'u açıp daha ilk savaşımı oynadığımda işte aklıma hemen Battle Isles geldi. Konusu ile olmasa da oynanış olarak bana nostalji yaşattı.

Uzak gelecekte, 3. Dünya ve 1.Yeni Dünya Savaşlarından sonra geçiyor. Özgür Demokratik bilmemne ile kötü Axis'in savaşından sonra kötüler yer altına çekilir. Phantom League adı altındaki terörist örgüt ile sinsice saldırıp diktatör bir rejim sağlamaya çalışır. Sizin anlayacağınız aslında olay 2. Dünya Savaşı'nın değiştirilerek alınıp geleceğe uyarlanması. Uzayda çeşitli kolonilerin kurulması ile bir süre barış ve gelişme olsa da sonunda yine iki kutbun izleyicileri arasındaki savaş patlak verir.

Konuyu bir defa geçin, çünkü giriş demosunda bütün olay anlatılıp bitiriliyor. Yani merak edecek bir şey kalmıyor. Mad Dog'un deyişiyle "Konu oyun içerisinde ağır ağır sindire sindire işlenmelidir. Olayı bi kerede bitirmenin alemi yok! Wrrrrr hrrrrr ROF!" Tabii oyunu yapanlar konu kısmını bir an evvel aradan çıkartıp olaya dalmak istemişler. Sonuç ne olmuş?

**Ama güzel 3D kaplamalar**

Massive Assault'un grafikleri gayet hoş, temiz ve renkli. Temiz dediysem sade değil; güneşin batışının sulardaki yansıması ve renkler, cennet gibi adalardan buzul çöl gezegenlerine kadar ortamlar oldukça zengin. Haritalar da, üniteler de 3D, bütün animasyonlar çok detaylı

ve güzel. Çıkartmadan önce savaş geminiz ile karadaki üniteleri vurup zayıflatıyor ya da imha ediyorsunuz diyelim. Geminin taretleri dönüp sırayla bir salvo ateşi açıyor. Günümüz oyunlarına bakılınca Age of Mythology, Warcraft 3 ya da Rise of Nations'daki animasyon ve detay kalitesinden sonra bunlar sıradan tabii ki. Ama bunun bir sıra tabanlı strateji olduğundan ve son zamanlarda pek benzeri de olmadığından, türü içerisinde bu animasyon ve grafik kalitesi bana gayet güzel görünüyor.

Oyunun oynanışı arabirim yönünden çok basit, üniteye tıkla, gidilebilecek yerlerden birine git ve saldır. Ünite menzili içinde ise saldırıyor, roket atarsa roketler alevlerle havalanıp düşmanın tepesine iniyor. Oyunun en kuvvetli

**GİZLİ MÜTTEFİKLER**

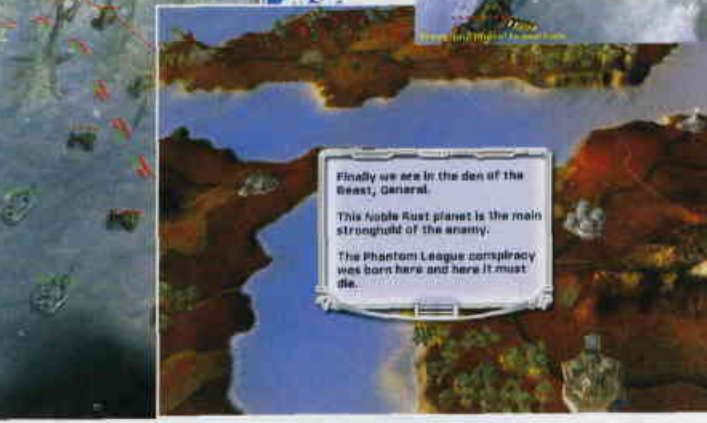
İşte güzel bir fikir. Taze kaynaklar ve düşmanı beklemediği bir anda beklemeyeceği bir yerden vurma imkanı verir. Doğru yerde ve doğru zamanda kullanıldığında savaşın gidişatını tamamen lehinize çevirir.





## DALGINLARA

Aslında bu oyun hata affetmiyor ama ünitelerinizden birini kullanmayı unutmanız gibi saçma hatalara karşı da yardım ediyor. Her turun sonunda kullanmadığınız bir ünite varsa basitçe hatırlatıyor. Ayrıca turu geçirmediğiniz bütün hareketleri geri almak mümkün. Yani işin sırlarını çözünce kafa rahatlatmak için oynanabilecek bir oyun. Aklınızdan hesap yapmak yerine tıklayıp yapıp görebiliyorsunuz, sonra vazgeçip değiştirebiliyorsunuz. Önemli olan tur sonunda oyunu nasıl bitirdiğiniz.



yanı tasarımı ve belli açılarından oyuncu dostu olması, rakam kalabalığı yapmaması. Her şey açık ve seçik ortada. Oyunda her ünitenin dayanıklılığı, hareket puanı, ateş gücü, menzili ve fiyatı var. Önden sürüp düşmanın ateş gücünü üzerine çektiğimiz hafif saldırı aracının, dört savunması, bir saldırısı ve bir hareket puanı var. Bir nevi piyon. Arkadan da roket rampalarınız, meçhleriniz ve havanlarınız ile düşmanın sağlam ateş gücü sağlayan ünitelerini yok etmeye çalışırsınız. Neyin ne işe yaradığı çok güzel anlatılıyor, her görevin başında haritada kırmızı oklar eski savaş haritalarında olduğu gibi, ana stratejik hedefleri ve izlenecek mantıklı yolu söylüyor. Tabii sonra bu görev imkansız ama bir tek sen başarısın diye gazlayıp baş başa bırakıyor.

Massive Assault'ta, zaten adı üzerinde, esas üzerinde durulan taktik savaş. Özellikle de yeni üniteleri gerekli yerlere doğru zamanda sürebilmek, gereken üniteleri koruyabilmek zorlu ve zevkli. Elde tuttuğunuz ülkelerde düşman olmadığı sürece, her tur belli bir miktar destek hakkınız oluyor. Fakat çok mantıklı bir şe-

kilde hiçbir ülke size sonsuza kadar savaş için kaynak sağlayamıyor. 10 tur-12 tur sonra en zengin ülkeler bile savaş yüzünden tükeniyor. Yapmanız gereken topraklarınıza düşman sokmayıp onların topraklarına girmek. Bu sayede kendi kaynaklarından yararlanamayacaklar ve siz ele geçirince işgalinizle donan kaynakları çözüp kullanmaya başlayacaksınız.

### Sonuç şu olmuştur

Ortadaki konu şalapati olmasına rağmen oyun daima "bir tur daha, bir tur daha" diye size vakit harcatan bir oyun. Çok zor ama kendini sevdiriyor. Tıpkı eskiden hilesiz bitiremediğimiz, yapay zekanın hata yapmadan canımıza okuduğu oyunlar gibi. Kolay ve orta zorluktaki tek görevler dışında oyun zor, hatta türe alışık olmayanları sıkabilecek derecede. Ama bu zorluk eski savaş stratejilerini sevenleri tatmin edecek bir çeşitlilik ve gerçekçilikten ziyade, haritalardan kaynaklanan bir zorluk. Yani ne yazık ki sonraki görevde keşfedilecek yeni üniteler ve sırlar yok; sonraki görevi farklı kılan tek şey coğrafya. Özellikle bilgisayarın yaptıklarını izlemek bu yüzden yeni bir haritada

çok yararlı. Ama bu da ne yazık ki bütün strateji severleri tatmin edemez.

### Arada arkadaşlarınızla takılın

Oyunu arkadaşlarla oynamak genelde olduğu gibi bambaşka bir zevk. İnternet üzerinden ve LAN üzerinden rahatlıkla oynanabiliyor. Ama sıra tabanlı oyunda beklemekten sıkılanları düşünmüşler ve mail ile oynamak gibi mükemmel bir seçenek koymuşlar. Aslında tam olarak mail ile oynamak değil. Karşınızdaki oynayınca tamam diyor ve size bir mail geliyor, siz oynayıp tamam diyorsunuz. Bu bana uzun vadeli oyunlarda, film kahramanlarının baş düşmanlarıyla uzaktan yaptığı satranç maçlarını hatırlatıyor. Tribe girmek için ideal.

Kimi tanıdıklarım vardır ki, onlar herkesin kendi evinden birini görmeden oynadığı oyunları soğuk bulurlar. Haksız sayılmazlar, beraber oynamanın tadı başkadır, hot seat seçeneği ile evinize gelen bir arkadaşınız, ablanız abiniz ya da babanızla ve hatta kiminiz annenizle bile aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz. Sıra tabanlı oyunlarda olmasını çok sevdiğim bir özellik doğrusu. ☺

### Artılar

Bağimsizlik yapıcı, eğlenceli

### Eksiler

zorluk ayarı yok, kısa tekno müzikler, oyunda ilerledikçe pek bir yenilik olmuyor

Level Notu







LEVEL HIT

LORD OF THE RINGS

# RETURN OF THE KING

Orta Dünyanın kaderi şimdi sizin ellerinizde..

Bilgi için: [www.eagames.com](http://www.eagames.com) Yapım: EA Games Dağıtım: EA Games Tür: Aksiyon Multiplayer: Aynı bilgisayarda 2 kişi İngilizce gereksinimi: Yok Minimum Sistem: 700MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 2 GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1.8 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı, 2GB HDD Alanı

Jesuskarne  
Jesuskarne@level.com.tr

**Y**üzüklerin Efendisi üçlemesinin son filmi Return of the King henüz vizyona girmemişken, oyunu ile evlerimizi şenlendiriyor.

LOTR:The Two Towers'ı PS2 de oynamış, bitirmiş, yutmuş ve sonuç olarak nefret etmiş olarak bu oyunu oynamam benim için ne denli sağlıklı bilemiyordum. Ancak Jesus bu rahat durur mu? Kendim kaşındım ve o sebepsiz soruyu sordum, "Sinan LOTR oyunlarını kim yazacak?". Sorunun cevabı olarak işte karşınızdayım. Ön yargılı olmamam konusunda aldığım uyarılara rağmen oldukça önyargılıydım. Ama kızma Sinan bak artık değilim. Hele bir oku sen de yazıyı mı?

## Aragorn...

Çekilen filmler; üçlemeden haberdar olan daha da önemlisi kitapları okumuş olan kesimi çok fazla memnun edemedi. LOTR:TTT oyunu hikayeyi allak bullak

ederek ve anlamsız dayatma ve uzatmaları ile eksilerin üstüne tuz biber ekmişti. Ancak şu anda elimizdeki oyun, aslında çok da gerekli olmayan Peter Jackson amcanın filmlerde yakalamaya çalıştığı ihtişama sahip. J.R.R. Tolkien kalkıp gelse şöyle bir baksa (hikayeyi hiçe saymayı başarabilirse, ki sanmıyorum) "aha bak süper" olmuş diyeceği türden ortamlarda epik hikayemizde yol alıyoruz.

Grafikler haliyle muhteşem. Çok da anlatılması mümkün değil aslında. Alıştığımız ağızla bahsederseniz, oldukça detaylı karakterler, düşmanlar ve ortamlar vs vs. Ancak az önce dediğim gibi yine öne çıkan olayların geçtiği ortamların görkemi. Kamera açıları sabit olduğundan neden bahsettiğimi anlamanız oldukça kolay. Eliniz mahkum manzaraların ihtişamına kaptıracaksınız kendinizi. Kamera açılarının sabit oluşu başlarda canınızı sıkacakmış gibi gelse bile, kısa bir süre oynadıktan sonra olabilecek en iyi şekilde ayarlandıklarını görebiliyorsunuz. Ben şahsen üçüncü şahıs bir kamera tercih etmezdim. Karakteriniz ile ka-

mera arasına başka bir karakter (dost ya da düşman) girdiğinde yarı saydam oluyor. Bu sorun da böylece halledilmiş. Işıklandırma, sis ve birçok efekt bolca serpiştirilmiş etrafa. Bazı yerlerde o kadar bol kaçmış ki önünüzü göremez olabiliyorsunuz. Özellikle mağaralarda gezinirken, ya da iskeletleri keserken toz toprak içinde kalıyorsunuz.

## Legolas...

Senaryo olayı biraz çorba. Oyun son film ile aynı ismi taşısa da, filmde vizyona girmeden önce çıkacağı için midir nedir, son filmde minimum sahne barındırmakta. Ara videolar genellikle TTT filminden alınma. Zaten oyuna Helm's Deep'te, şafağın ilk ışıkları ile dağlardan inen Rohan'ın atlıları başındaki Gandalf olarak başlıyoruz. Dağdan bayırdan inip, Saruman'ın ordularını geri püskürtüyoruz. Unutmadan ekliyim hemen. Oyunu kurduktan sonra ilk çalıştırdığınızda direkt olarak bu bölüme başlıyorsunuz. Yani "aman menü, o, bu, şu" diye panik yapmayın. Zaten bu bölümü geçememek gibi bir şansınız pek mevcut değil. Daha çok bir Tutorial havasında ve kontrollere alışsınız diye yapılmış gibi geliyor. Oyunda bildiğimiz ana karakterlerden çoğunu kontrol edebiliyoruz. Ancak senaryo 3 temel hikaye üstünde ilerliyor. Gandalf olarak Path of the Wizard, Aragorn olarak Path of the King, Sam ve Frodo olarak ta Path of the Hobbits hikayeleri mevcut. Kafalar karışmasın sonuçta tek bir hikaye var. Hikayenin 3 kola ayrılmış olması oyunu oldukça ferahlatmış. Birinden sıkılıp diğerine kastediliyorsunuz bu sayede. Oyunun zaten belli olan kurgusuna az da olsa renk katıyor.

Her hangi bir yolu seçip bölümleri geçtikçe yeni bir bölüm oynanabilir hale geliyor. Tek artısı bu değil tabii ki. DVD tadında bir sürü gizli saklı şey var oyunda.



numuzun içinde. Bunların büyük çoğunluğu filmde yer alan aktörlerin, oyun, filmler ve hikaye hakkındaki görüşleri oluşturuyor. Oyunun ön çalışmaları hakkında bir iki çizim ve röportaj da mevcut. Oyundaki video bolluğu insanı şaşırtıyor açıkçası. Önceki oyunda olduğu gibi her bölümün girişinde filminden alınmış sahneler oyun içi grafiklere dönüşüyor. Daha önce

pişmanın yoğunluğunu sonuna kadar hissediyorsunuz. Ayrıca sesler yön bulmada bile yardımcı oluyor, ne mutlu bizlere.

### Frodo...

Karakter geliştirme sistemi ilk oyunda ki ile hemen hemen aynı. Yenilik olarak, sadece oynadığınız karakter için değil tüm karakterler içinde yeni kombolar ya da özellikli-

dedirten yenilik ise co-op modunun olması. Artık maceraya iki arkadaş beraber atılabiliyoruz. Baştan sona oyunu iki kişi oynayabiliyoruz. Bu iyi yanı idi. Olayın dandik yanı, konsol versiyonlarının aksine PC versiyonunda online oyunlar desteklenmiyor. Bu ne demek derseniz, saçmalığın daniskası demek oluyor. Bir kişi mouse klavye ikilisi ile, diğeri ise PC'ye bağlı bir gamepad ile oynayabili-

## LEVEL HIT



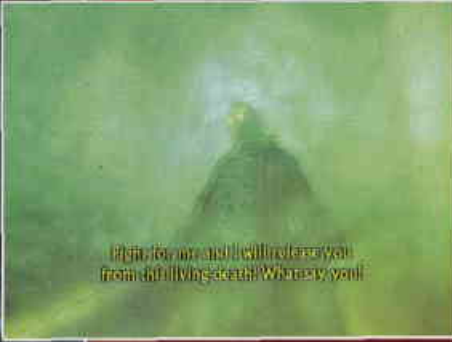
### Artılar

Görkemli savaş sahneleri, başarılı bölümler, başarımları vs. Oyunun en büyük artısı benin bile başarmış olmam

### Eksiler

Co-op modu çok sınırlı. Videolar çok tekrar ediyor ve hatta bir iki buçuk mevcut.

### Level Notu



ler alabiliyorsunuz. Daha sonra diğer bir karakterle oynadığınız da, mevcut

yor. Ancak ağ bağlantısı ile oynamak mümkün değil. Ben ne edeyim böyle modu?

### Ve tabii ki Sinan Akkol...

Yazının sınırlarını zorlamadan toparlayalım. Bu sefer olmuş. İyi olmuş. Hemen her bölümde gerek düşmanların sayısı, zorluk derecesi tadında. Bazen anlamsız zorlaşıyor gibi gelse de, genelde bilmediğimiz ya da keşfedemediğimiz bir şeyler olduğunun farkına varmak hoş. Sam Wise ile 80 Uruk-hai kesmeye uğraşabilirsiniz ya da binayı kafalarına yıkabilirsiniz sizin seçiminiz. Muhteşem grafikler, sıkıntısız ve katıksız grafikler, orta dünyanın tüm ihtişamı. Meraklıları kesinlikle kaçırmayın... (hikaye hakkında fikir sahibi değilseniz, sadece filmleri takip ettiyseniz, son filmi seyretmeden oynamayın)

nefret ettiğim bu işlemi bu sefer kıvırmış EA. Oldukça yumuşak ve gerçekçi geçişler göz zevkinizi hemen hiç bozmuyor. Ancak oyunu her yeniden başlattığınızda aynı videoları tekrar tekrar seyretmek mide bulandırıyor.

İlk oyunda yaşadığımız "abi 1975 saydım daha kesicem mi?" olayına da sadece bir kere maruz kaldım. Ama sıkıntısı çabuk geçti. Görkemli deyiş durduğum ama dilimi döndürüp bir türlü anlatamadığım sahneler sıkıntımı sildi süpürdü. Müzikler ve karakterlerin seslendirmeleri film ile tamamen aynı (Enya vokalleri can sıkıyor kısaca zaman da). Ancak efektlere oldukça yüklenmişler bu sefer. Çar-

bir komboyu ya da özelliği kullanabileceği seviyeye ulaştığında, otomatik olarak aktifleniyor. Böylece aynı anda birden fazla karakterinizi geliştirebiliyor ya da aynı özellik içi iki kez tecrübe puanlarınız harcamaktan kurtuluyorsunuz. Zaten karakterler arasında görünümleri dışında pek bir fark yok. Hepsinin görüntüsü gibi hareketleri, animasyonları vs farklı olsa da hemen hemen aynı oldukları çok aşikar. Bu çokta sorun değil. Böylece belli bir karakter üstünde uzmanlaşmaya uğraşmaktansa, kombolara ve dövüş tekniklerine yoğunlaşabiliyorsunuz.

Oyun ile ilgili beni mutlu eden ve aynı anda "e bu ne ki şimdi"





gariplerim. Ama binalar yavaş inşa olduğundan bir kaynana bulundurmak zorunluluk.

Kulübeden çıkartılan bir diğer ünite de okçular. Oduncularla kasabanın çevresine savunma için gereken çitleri diktikten sonra buraları onlar savunacak. Ayrıca stratejik avantaj sağlamak için köprü de kurabilirsiniz. Özellikle sulak haritalarda bol nehir olduğundan genelde savaşlar köprülerde geçiyor.

Knightshift özen gösterilmiş bir oyun olduğunu belli ediyor. Özellikle de oyunu açar açmaz duyduğumuz müzikler komik olmadığı gibi gayet hoş ince parçalar. Bayan sesi ve ortaçağ masal diyarını andıran müzikler bunlar. Oyun içinde de kendinizi turnuvalardaki panayır yerinde gibi hissediyorsunuz. Ama ne diyeyim giriş demosu anlaşılabilirlik açısından ezik olmuş. Büyücünün tavuğu çalmaya çalışırken prensi kaçırmasını videoyu gören herkes anlayamayabilir.



Knightshift'i dedik ya ister RPG ister RTS olarak oynarsınız diye. Menüde de karşımızda sürüyle farklı oyun şekilleri var. Barbarı, okçusu, savaşçısı, büyücülerle bir karakter tipi seçip macera modunu oynayabilirsiniz. Bu tip bir oyunda oyun dünyasını dolaşım çeşitli karakterlerden görevler alıyoruz. Gezip bu görevleri tamamladıkça daha güçlü eşyalar alıp daha zor görevleri oynuyoruz. Haritalar çok geniş ve görevler de klasik. Ama bütün tipleremler karikatürize, kısacık bacakları olan iskeletler, patlıcan burunlu büyücüler ve 90- 60- 90 Sorceressler..

RPG kısmının oynanışı çok basit. Herhangi bir envanter yok, karakterin özelliklerini de imleci üzerinde bir süre tutunca görüyoruz.

Bir silahın, kalkanın, zırhın ya da bilumum eşyanın üzerine girdince karakter onu alıp üzerindeki bırakıyor. Strateji kısmı da RPG' deki karakterleri toplu şekilde idare etmeye dayandığından bu eşyalar orda da çıkıyor. Multiplayer ve skirmishte rasgele belirdiklerinden bunları kapmak



için yarış oluyor. Bu basit hali ile çok geniş bir kitleye hitap etse de, mizahi yönü olmasa herhalde bu kısmı pek bir değişiklik sunmazdı. Güzel 3D grafikler tamam başarılı animasyonlar da tamam, yani bakması güzel bir oyun ama gültüp oynayalım, eski oyunlarla dalga geçelim tadında değilseniz çok ta sarmaz. Özellikle güzel yaratıklar, minotorlar olsun diğer kat kat canavarlar RPG' nin ileri kısımlarında karşınıza çıkıyor o yüzden sabır diyorum.

Oyunun esas senaryosunda konunun ilerleyişi de fazlasıyla yavaş. Kötü ve salak büyücünün kaçırdığı prensi, iyi ve bunak bir başka büyücünü kurtarmasıyla başlıyor bu macera. Prens ile dağda bayırda eğitim görevi tadında gezip tebaamızı arıyor, bir yandan kurt ve ayı kesiyoruz. Haliyle oyuna direk senaryodan başlayanlar pek bir şey anlamadan oyun bu mu diyerek sıkılabilirler. Oysa o kısmı aşım ta ineklerin level atlayabildiğini, daha çok süt vermeye başladığını görenler oyunu sevecektir.

### Milk must flow

Oyunun has adamı olan şövalyeden yapmak büyük kaynak ve vakit alıyor ama yapınca da etkisini gösteriyor. Esas zahmetli olan, oyunun en güçlü birimleri olan büyücülerin hiç büyü yapmayı bilmeden gelmeleri! Ayrıca büyü araştırmaya vakit ayırmak tempoyu süründürüyor. Ve zaten oyunun genelinde temponun sürünmesi bu kadar ilginç bir oyundan çoğu kişiyi soğutacaktır, misal ben. Esas keşfedilecek güzel şeyler RPG modunun ilerleyen kısımlarında ama bu modda karakter gelişiminde size seçim hakkı tanımaması ile çok sık kalıyor. Bu yüzden siz kendinizi bilin ve oyunu alıp almamaya buna göre karar verin. ☺



### Artılar

Hoş grafikler, mükemmel müzikler, iyi bir mizahi anlayış, hem RTS hem RPG özelliklerine sahip

### Eksiler

RPG ve senaryo kısmı çok yavaş ilerliyor, savaşlar yeterince kalabalık değil, herkese hitap etmiyor, iki türü de içermesine rağmen ikisinde de yüzeysel kalıyor

### Level Notu



Bir futbol oyunu

# FIFA FOOTBALL 2004

Kralın uzun zamandan beri aslında kral olmadığını anlama zamanı geldi

Bilgi için: [www.easports.com](http://www.easports.com) Yapım: EA Sports Dağıtım: Electronic Arts Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Hiç  
Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 2000 Mhz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

**P**C'nin krallığını ilan etmesinden sonra ortada ne Sensible kaldı, ne Kick Off, ne de başka bir oyun... "Sevgililerimiz"den birer birer ayrılmak zorunda kaldık. Uykusuz gecelerimizi tozlu raflara kaldırdık, beraberinde; mavi disketlerle, sarı kafalı ufak adamlarla ve çocukluğumuzla... Geriye kalanlarsa bir kutu dolusu kırık joystick ve kırık dersler oldu...

Neredeyse `95 yılından beri FIFA oynuyorum. Amiga'daki FIFA'lar da buna dahildir. Ben bir FIFA fanatığıydım. Oyunun her versiyonunu heyecanla bekledim ve heyecanla oynadım. Birçoğunu fazlasıyla sevdim. `97 ile `98 arasındaki farka nasıl da şaşırılmıştım... Ve nasıl oynamıştım FIFA 98'i... Ya World Cup `98? Nijerya'yla şampiyon olduğum zaman, kendimi gerçek bir şampiyon gibi hissetmişim. `99? O da çok iyiydi... GamePro'dayken sabahlara kadar ağ'dan karşılıklı oy-

nardık, Alp'le, Oğuzhan'la... Ama şimdi diyeceklerimi iyi dinleyin: Kandırıldık! FIFA bir futbol oyunu değil, sadece bir "yanılsama"ymış. O zamanlar başka futbol oyunu olmadığı için iyi bir futbol oyunu sanıyorduk FIFA'yı. "Futbol oyunu"nun lügattaki karşılığı... PES'imış...

## İntimalleri hayâl edin...

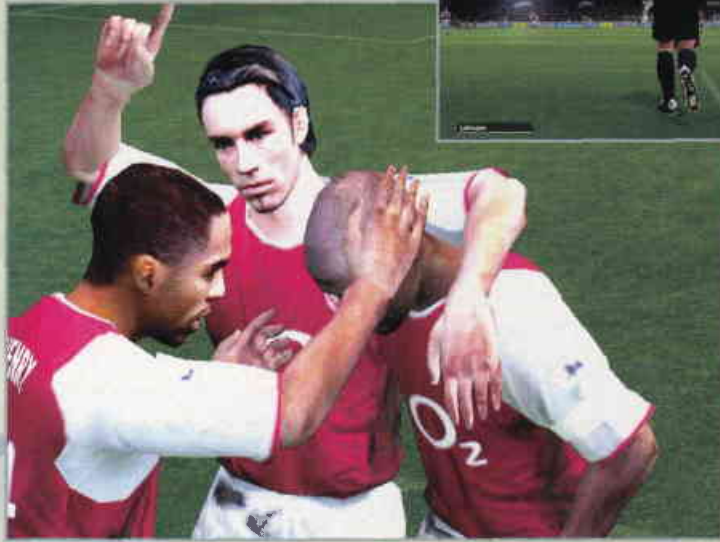
Modlardan başlayalım... Oyunda bu defa tek kişilik oyunun dışında; Career, Tournament ve Practice modları bulunuyor. Tournament'ta istediğiniz takım ve grup sayısı ile turnuva yapabiliyorsunuz. Bu zaten bildiğiniz bir mod.

Practice'in de ne olduğunu biliyorsunuz. Asıl anlatmak istediğim şey Career, yani kariyer modu. Şu bir gerçek ki, Career modu FIFA 2004'teki en iyi ve en dikkat

çekici yenilik. Bunun dışındaki yenilikler kesinlikle bir devrim niteliği taşıyor.

İlk anda, FIFA 2004'teki kariyer modunun Sensible'daki veya Championship Manager'daki gibi olduğunu sananlar hayâl kırıklığına uğrayacak. Çünkü buna "gerçek bir Career modu" demek biraz zor. Bunun asıl nedeniyse para yerine puan kullanılması. Yeni bir profil yaratıp takımınızı seçtikten sonra size 1000 puan veriliyor. Her şeyi de elinizdeki puanlarla yapıyorsunuz, ama puanınız olduğu yerde kalmıyor. Nasıl mı? Mesela ligte attığınız her gol için 200 puan kazanıyorsunuz. Ligi 75 puanın altında bitirmezseniz de 800... Peki ya başarısız olursanız? O zaman da -400 puan alıyorsunuz. Yani oyunda puan kazanmak da var, kaybetmek de... Elinizdeki puanı çok iyi kullanmalısınız. Eğer takımınıza fizik antrenmanı yaptırmak istiyorsanız, en az 100 puan vermeniz gerekiyor. Ama bunu sadece bir tuşa basarak yapıyorsunuz, izlemek veya antrenmanlarda taktik vermek gibi şeyler maalesef yok. Tabii futbolcuların da belirli bir puanı var. Transfer için de harcama yapmalısınız. Anlayacağınız, Career modunda "puan", "her şey" de-





mek. Şunu da belirtmeliyim: Para yerine puan kullanılıyor diye oyuna bir eksi vermek yanlış olur. Sonuçta bu şekilde de FIFA'ya menajerlik havası verilmiş, ancak gerçek bir menajerlik oyunundan beklediklerinizi de alamayacağınız kesin FIFA 2004'ten. Tabii EA Sports'un, 512 kb'lık iki diskete sığan Sensible Soccer'dan daha iyi ve daha kapsamlı bir menajerlik modu yapmayı başaramaması da ilginç.

Menajerlik modu beraberinde; ikinci, üçüncü ve dördüncü ligleri de getiriyor. Ama İngiltere ve Almanya gibi liglerin yanında hâlâ Türkiye ligi yok. Türk takımlarından sadece Galatasaray ve stadı oyunda yer alıyor. Kuşkusuz alt liglerin de eklenmesi, oyuna heyecan ve renk katmış. İkinci ligten bir takımı alıp şampiyon yapmak veya puan (para) kazanmak eğlenceli.

### Oynanışı da...

Oyunun oynanışı FIFA 2003'e oranla epey geliştirilmiş. Artık FIFA 2003'teki kadar boş ve aptal bir defans yok karşınızda. Topun

hareketi, fizik modellemesi de eskisinden daha iyi, bu kesin. Ama burada birkaç şeyi hatırlatmak istiyorum. Bildiğiniz gibi Pro Evolution Soccer 3'ü (PES3) PS2'de "ciciiii ciciiii" diye severek oynuyoruz. PC versiyonunun demosu da oynadık. Demodan da oyun PS2 versiyonuyla aynı olacağı anlaşılıyor. Dolayısıyla FIFA 2004'ü PES3'le karşılaştırmak durumundayım. İşte bu noktada FIFA 2004'e "elveda" veya evrensel dilde "ofsaydo elvado" (?) demek zorundasınız. Tamam, oyundaki fizik modellemesi eskisinden daha iyi, top biraz daha gerçekçi hareket ediyor, ama bu "biraz" oyunu kurtarmaya yetmiyor maalesef. PES3'le karşılaştırdığınızda, topun hâlâ uçan balon gibi hareket ettiğini farkedebilirsiniz. Bu haliyle pozisyonlara da etki ediyor. Yine birçok kalıp pozisyonla ve birçok saçma golle karşılaşılıyorsunuz. Bir frikik oluyor, rakip topa vuruyor ve... Nasıl gol olduğunu anlamıyorsunuz. Topun bir ağırlığı yok, maalesef yok. PES3'teki gibi fonksiyonel paslar yok. Şutlar anlamsız, ortalar ga-

rip... Kısacası, oyun "yapmacık". Doğallık sıfır. Ya diğer anlamsızlıklar ve hatalar? Uzaktan çok kolay gol olması? Pozisyonların oluşumu da FIFA 2003'ten daha anlamlı, ancak dedim ya, bunlar yetmiyor. Oyun PES3'ün yanına yaklaşmıyor...

Oynanıştaki yeniliklerden de bahsetmeliyim. FIFA 2004'te çok ilginç bir şey var. Z tuşuna bastığınız zaman, sahada size yakın olan üç oyuncu seçili duruma geliyor. Z tuşuna yeniden basarak bu oyuncular arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Ve istediğiniz adamı seçip Shift tuşunda basılı tutarak seçtiğiniz adamı kontrol edebiliyorsunuz! Yani top sizdeyken bir başka adamı yönlendirebiliyorsunuz. Bu özelliğin gerçekten de yaratıcı ve ilginç olduğunu kabul etmek gerekiyor, ama bir sorun var. Bunu yapmak çok zor. Yani hem topa sahip olan oyuncuyu, hem de Shift tuşunda basılı tutarak diğer adamı kontrol etmek... İyi fikir, ama ne yazık ki havada kalıyor.

Grafik ve ses konusunda oyunun pek eksisi yok. Futbolcular yine gerçeklerine çok benziyor. Animasyonlar da başarılı, ancak futbolcuların gollerden veya gol kaçırdıktan sonraki, korner atarkenki animasyonları için ayrıca bir ekranın çıkması çok sinir bozucu. Her defasında ESC ile bu animasyonları geçmek zorundasınız. Seslerse oldukça hoş... Galatasaray'ın stadındayken "Re Re Re Ra Ra Ra" seslerini çok net duyabiliyorsunuz.

### Sonuç... Hayâl...

Hoş yeniliklerine rağmen FIFA 2004, PES3'ün gölgesi altında kalmaktan kurtulamıyor. EA Sports her şeyi yapıyor da, iş oynanışa gelince her şeyi mahvediyor. Bir futbol oyunu için de en belirleyici kriter bu. Yine de FIFA oyunları içinde FIFA 2004 iyi bir yere sahip. Ama giden gider, kalan PES3'ler bizimdir. ☺



### Artılar

Güzel grafikler, sağlam sesler, Career modu.

### Eksiler

Ajdan (LAN) çok oyunculu oynanamaması, tekrarların kaydedilememesi (bu iki hata yakında çıkacak olan bir yamayla giderilecekmiş, ama şu anda ortada bir şey yok), saçma goller, anlamsız oynanış, kötü fizik modellemesi, yıllardır aynı şeyler, yeter artık, yapamayacağınızı yapmayın, mir mir mir...

### Level Notu



# Amma yemişsiniz be keratalar!

# WORMS 3D

Az daha kainatın en eğlenceli oyunu olacakmış



Bilgi için: [www.team17.com](http://www.team17.com) Yapım: Team 17 Dağıtım: Sega Multiplay Var İngilizce gereksinimi: Hiç  
Minimum Sistem: 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

**U**zun zaman oldu onlarla vedalaşalı. Aradan çok zaman geçti, yeni oyunlar oynadık, aralarında çok orijinal şeyler de vardı, ne var ki hiçbiri kurtçuklar gibi olamadı. Ama şimdi yağmur dindi. Ve kurtçuklar kafalarını topraktan çıkardılar.

## Tosun gibi abisi tosun!

Kabul etmeliyiz ki Worms'un 3D olması kaçınılmaz bir sondu. Her eski ve klasik oyun için bu geçerli. Eninde sonunda sevdiğimiz oyunların 3D versiyonları yapılıyor, yapılacak da. Bunun avantajlarından ve dezavantajlarından bahsedeceğim, ama şimdi eski Worms'ten geriye

neler kalmış, bir bakayım.

Worms 3D'deki ana modlar Single ve Multi. Single; Quick Start, Tutorial, Campaign ve Challenge gibi alt modlara ayrılıyor. Quick Start ve Tutorial'ı bildiğiniz için bunları bir kenara koyup diğer modları açıklamaya başlıyorum. Oyunun asıl modu olan Campaign, eski Worms oyunlarındaki tek kişilik oyuna denk geliyor, ancak bu defa bu mod çok farklı işliyor. Hatırlarsanız diğer Worms oyunlarındaki tek kişilik modda tek yapmanız gereken karşınızdaki kurtçukları öldürmekti. Ancak bunu başardığınız zaman diğer bölüme geçebilirdiniz. Yeni Worms'te ise her bölüm için basit senaryolar var ve her zaman tek yapmanız gereken şey diğer kurtçukları öldürmek değil. Mesela ilk bölümde birçok savaş oyununda kullanılan Normandiya Çıkartması ti'ye alınmış. Oyun Wormaha Sahi-

li'nde başlıyor ve tepedeki Alman kurtçuklarını öldürmeniz gerekiyor. İkinci bölüm ise bir bahçede geçiyor. Burada tüm kurtçukları öldürmek bölüm geçmeniz için yeterli değil. Haritadaki jetpack'i almalı ve bu jetpack'i kullanarak uzaktaki bir kutuya ulaşmanız gerekiyor. Yeni Campaign sistemi oyunun tek kişilik modunu çok daha eğlenceli ve akıcı bir hale getirmiş.

Challenge'ta ise mini oyunlar oynuyorsunuz. Mesela bunlardan biri "Shotgun Challenge". Bu oyunda, olabildiğince hızlı bir şekilde shotgun ile ekrandaki hedefleri vurmaya çalışıyorsunuz. Zaman geriye doğru akıyor ve ekrandaki hedefi vurduğunuzda ekstra zaman kazanıyorsunuz. Campaign modu gibi Challenge da eğlenceli ve oyalayıcı.

Worms serisindeki; Bazooka, Grenade, Old Wo-





man, Uzi, Homing Missile, Holy Grenade, Super Sheep gibi birçok silah yeni oyunda da bulunuyor. Bunlara ek olarak Blow Pipe gibi yakın mesafeden etkili olan yeni birkaç silah da var oyunda (daha fazlası eklenebilirdi). Bu arada, oyunun başında; Super Sheep (Superman gibi, ama bir yere çarptığı zaman patlıyor, farkı o), Nuclear Bomb, Earthquake (deprem) ve Banana Bomb (muz bombası) gibi silahlar gizli.

### Yanaklara bak yanaklara!

Campaign modu dışında oynanış mantığı olarak Worms 3D'nin de diğer Worms'lerden farkı yok. Yine sıra tabanlı olarak oynanan oyunda amacınız karşı takımı tamamıyla yok etmek. Bunun için de birçok ilginç silah seçeneğine sahipsiniz. Tabii asıl merak ettiğiniz şey oyunun 3D'ye nasıl adapte edildiği olmalı. Açıkçası, şimdiye kadar hiçbir 2D oyunun 3D versiyonu eskisi gibi olamadı. Bunun nedenleri de basit aslında. 3D grafikler hem el çizimi grafikler kadar detaylı ve şirin olamıyor, hem de oynanışı zorlaştırıyor. Peki Worms 3D'de durum farklı mı?

Ana kontrol tuşlarımız W (ileri), A (sol), S (aşağı) ve D (sağ). Yani bu tuşlara bastığınız anda kurtçuk hemen hareket ediyor. Ok tuşlarıyla ise kurtçuğun kafasını çevirebiliyorsunuz. Yani ilk olarak ok tuşlarıyla gideceğiniz yönü belirlemeniz, sonra da W, A, S ve D tuşlarından biriyle hareket etmeniz gerekiyor. Bu da zaman kaybetmenize neden olu-

rumunu görebilirsiniz. Worms 3D'de eski Worms oyunlarındaki rahatlığı ve hızlı oynanışı arayacağınız kesin. Bunlara rağmen oyuna zamanla ısınmak zor değil. Tabii takılma sorunları ve hantal oynanış her zaman olacak, ama bu oyunu oynarken eğlenmeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Bu arada, ip kullanımı da eskisinden daha zor ve daha hantal.

rumunu görebilirsiniz.

Worms 3D'de eski Worms oyunlarındaki rahatlığı ve hızlı oynanışı arayacağınız kesin. Bunlara rağmen oyuna zamanla ısınmak zor değil. Tabii takılma sorunları ve hantal oynanış her zaman olacak, ama bu oyunu oynarken eğlenmeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Bu arada, ip kullanımı da eskisinden daha zor ve daha hantal.

### Gnam gnam, sonuç!

Grafik ve ses açınsından oyun her zamanki gibi şirin. Kurtçukların animasyonları çok eğlenceli, ama kaplamalarda fazla detay yok. Zaten bu tip bir oyunda detaya gerek de yok.

Oyunun çok oyunculu modu ise, 3D'nin zorluklarına ve kamera takılmalarına rağmen her zamanki gibi çok eğlenceli.

Sonuçta Worms, eski Worms değil. Buna rağmen oyun kesinlikle eğlenceli. Team 17 yine kaliteli bir oyun yapmayı başarmış. 🍌



### Artılar

Campaign ve Challenge modları, şirin grafikler, şirin animasyonlar, 3D'ye rağmen çok eğlenceli bir oynanış.

### Eksiler

Eskiye oranla hantal oynanış, takılma hataları, tuşların değiştirilememesi ve ters mouse, az sayıda yeni silah.

### Level Notu





## Amerika kıtası bir zamanlar hiç kimsenindi...

# NO MAN'S LAND



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

...çünkü orada yaşayanlar onu sahiplenmez, onunla birlikte yaşardı

Bilgi için: <http://www.related-designs.de/> Yapım: Related Desings Dağıtım: CDV Tür: RTS Multiplay: Lan ve Internet üzerinden 8 kişiye kadar. Minimum sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 800 MB HDD, 16 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800 Ghz CPU, 256 RAM, 32 MB Ekran Kartı.

**1** 600 ve 1900 arası Amerika oldukça curcunalı bir yer oldu doğrusu. Kalyonlarıyla gelen İspanyol fatihler yerlileri katledip hazineleri yağmaladı. Yerliler ise güler yüzle karşıladıkları İspanyollardan böyle bir kazık yiyince feci içerlemişlerdi. Ve onlar da önlerine çıkını öldürmeye başladılar.

İngiltere, düşmanları burayı yağmalarken ve el değmemiş kaynakları sömürürken boş duracak değildi herhalde. Onlar da adada istemedikleri kim varsa gemilere doldurup Amerika'ya yolladılar. Amerika'da yeni bir başlangıç hırsıyla bu gidenler bağımsızlık istediler! Bu sefer İngiltere onları adam etmek için oraya kuvvet yolladı. İşte buyurun size İspanyol'u, Amerikan'ı, İngiliz'i, kolonicisi ve yerlileriyle koca bir curcuna! Yani anlayacağınız dolu dolu, değişimin ardı arkası kesilmeyen bir dönem bu.

America adlı oyunda kullanılan grafik motoru bu oyunda oldukça iyi bir iş çıkarmış. Orantılar farklı da olsa oyun Age of Mythology'i andırıyor. Grafiklerin güzelliği ve oyunun esas atmosferi, en iyi güzel kurulmuş bir koloniyi bakılınca anlaşılıyor. Çünkü renkler, ünitelerin ve yapıların oranları, hepsi birleşince ortaya çok güzel bir atmosfer çıkıyor. Bütün bunlar üstüne üstlük çok iyi müziklerle desteklenmiş. Haliyle oyun atmosfer olarak döneme meraklı olanlara gayet güzel bir yüz gösteriyor.

### Kalyon yapalım

No Man's Land'in üç ana senaryosu üç yüzyıllık dönemi kapsıyor. Bu dönemleri istediğimiz sırayla oynayabiliyoruz ve zorlukları farklı.

Tarafı birbirinden farklı kılan özellikleri var ve bu özellikler ilerleyen zamanlarda kendini iyice gösteriyor. İspanyollar fatih kişiliklerine yakışacak bir tavırla ilerliyor. İspanyol tarafında oynarken tüfekçileriniz, güçlü toplarınız size gereken avantajı sağlıyor. Savaşçılarınız da göğüs zırhı giydiklerinden oldukça dayanıklılar ve kılıçları ile oldukça etkili oluyorlar. Ama yine de yerlilere karşı yakın dövüş hiçbir zaman akıllıca değil. Ayrıca hangi taraftan olursanız olun savaşçılarınızı atlara bindirince çok büyük bir avantaj elde ediyorsunuz. Atış güçleri arttığı gibi çok daha hızlı ilerliyorlar.

Ayrıca oyunda en keyif alarak oynadığım taraf İspanyollar oldu. Çünkü uygunluk olarak o dönemde geri kalan herkesten daha yerleşik ve eski duruyorlar.

Aslında İngilizler olsun, Amerikalılar olsun hepsi de güzel yapılmış. Bir koloni kurunca durup baktığınızda görüntü gerçekten insanın hoşuna gidiyor.

Sonra bir sürü kalyon gelip o koloniyi topa tutunca pek hoşumuza gitmiyor tabii. O zaman da pek stratejik çeşitlilik içermeyen ama izlemesi zevkli deniz savaşları yapıyoruz.

### Buranın yerlisi misiniz?

Yerliler gerilla savaşı yapmaya mecbur çünkü barutun gücüne ve gerekli sayılara sahip değiller. Toplu katliam ve salgın hastalık onları silip süpürmüş durumda. Bu yüzden siz de kitabına göre oynayıp gizliliği kullanmalı, pusular kurup düşmanlarınızı gafil avlamalısınız. Adamlarınız nehirleri yüzerek geçebiliyor, suda gizlice ilerleyip gemileri delebiliyorlar. Ayrıca yerlileri diğer taraflardan ayıran bir özellik var. Şamanlar totemler sayesinde kabileler için savaşınlar diye çeşitli orman yaratıkları çağırabiliyorlar. Gördüğünüz üzere oyunda pek öyle tarihi gerçeklere bağlı kalalım kaygısı yok.





Dönemin genel havasını başarıyla vermesine karşın bence bu gibi ufak şeyler gayet gereksiz olmuş. Tarihi oyunları sevenleri soğutmaktan başka bir işe yaradığından şüpheliyim. Yine çok gereksiz diyaloglar, olayları açıklamaktan ziyade can sıkıyor.

Ayrıca yerlilerin genel olarak yapıları ve atmosferi de diğer taraflara göre çok zayıf kalmış. Grafik ve müzik bütünlüğü pek tatmin edici değil yani. Üstelik yerlileri sevememiş olmamın en büyük sebebi ana senaryoda yatıyor. Yerliler de koloniciler gibi bir oraya bir buraya gidip yenisinden yerleşim kurmak zorunda. Bu da askeri taktikleri gerilla şeklinde yürüyen bir taraf için büyük bir saçmalık! Oynarken içimden madem yerliyiz, kabilemiz oymağımız yok mu bizim de çağırılma savaşına demek geçti! Yok sırf ikimiz kaldık, dağda yerleşim kuralım yeniden çoğalalım! Konunun böyle sallama ilerlemesinin sebebi basit, bütün senaryoların gidişi birbirinin aynı. Haliyle yerlilerin senaryosu bir türlü uygun düşmeyerek sizi rahatsız ediyor.

### Peki içinden misiniz?

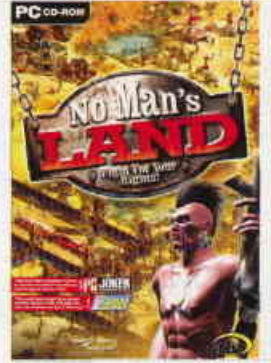
No Man's Land ortada dolaşan gerçek zamanlı stratejilerin çoğundan çok daha kaliteli ve zevkli bir oyun. Kesinlikle ortalamanın üzerinde. Fakat bütün bunlara rağmen birini oynadığınızda oyundaki bütün senaryoları oynamış kadar oluyorsunuz. Yerli senaryosundaki bir senaryo, ama özellikle İspanyol senaryosu zevkle oynanıp bitirilebilir. Ayrıca kendi başınıza bile oynayabileceğiniz, senaryosundan çok daha iyi multiplayer seçenekleri var. Mesela demiryolu yarışında rakibinizle karşılıklı bir demiryolu inşaatı yarışına giriyorsunuz. Hem ray düşüyor hem rakibinizi sabote

etmeye çalışıyorsunuz. Fakat düşmanı yavaşlatan karşı araştırmalar iyi fikir ve senaryoda gayet kul lanışlı. Ama oyunun daha güçlü olan çok oyunculu oyunlarda herkes birbirine yapınca da bu sefer oyunun temposunu çok düşürüyor.

Seçtiğiniz bir rakibinizin can alıcı bir binasını, ya da ünitesini

yok edebilen kafa avcısı gibi küçük de olsa yenilikler oyuna az buçuk ilginçlik katmış. Esas yenilik bu üniteyi daha fazla altın bastırıp düşmanınıza çevirebiliyor olmanız. Karşılıklı fiyat arttırdıkça olay bir prestij yarışına dönüyor yani. Her ne kadar bu küçük çekişmeler ara lezzet olsa da sonuçta yine oyun eski hamam eski tas, üs kur ordu yap düşmanı dağıt tadında bir oyun. Kendi adıma oyun her ne kadar kaliteli olsa da kısıtlı zamanımda oynayacak daha orijinal bir şeyler arıyorum.

Daha fazla ve değişik bir zaman diliminde geçen, küçük farklılıkları olan bir RTS istiyorsanız No Man's Land sizin oyununuz. Bu türü oynamaya çok vakit ayıramıyorsanız ve döneme de özel bir ilginiz yoksa Age of Mythology' i ve görev pakedi Titans' i öneririm. ☺



### Artılar

Demir yolu yarışları gibi ilginç multiplayer seçenekleri, güzel grafikler, ilginç bir dönem

### Eksiler

Kontroldeki hatalar, çok fazla klışe kullanılmış olması, monotonluk

### Level Notu



# Kaş yaparken göz çıkar mı? İşte cevabı...

# NBA LIVE 2004

2004 yılında alışılan çizgisinden ayrılan EA bakalım NBA'de ne sürprizler hazırlamış bizlere

Bilgi için: www.easports.com Yapım: EA Sports Dağıtım: Aral İthalat Tür: Spor Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden İngilizce gereksinimi: AZ Minimum Sistem: 700Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 800 MB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Jesus Kane  
jesuskane@level.com.tr

**N**BA her yıl oynadığım, ancak NHL'in aksine delisi olmadığım bir spor oyunu. Alışılan arcade tadı artık bu oyunda da mevcut değil. Bu basketbol fanları için iyi bir haber olsa bile, NBA serisi fanlarına pek iyi gelmeyebilir. Ekip bu seride de gerçekçiliğe kasmış azıcık. Ama iyi mi olmuş? Aslında oldukça göreceli bu sorunun cevabı. Beni fazlaca baydığını açıkça söyleyebilirim. Oyun biraz

naniş daha gerçekçi olsun diye uğraşmış ama suyu çıkmış. Sahadaki stresi, kazanma mücadelesini vs yansıtmaya çalışırken boğmuşlar oyunu.

### Basket Topu Yuvarlaktır...

NHL de tanıştığımız Dynasty mod kısmen de olsa basket sahalarına taşınmış. Oyuncuları alıp satabiliyor, draft edebili-

yiz. Ancak yıldız oyuncular da pek ilacı olamıyor. Bu durumda diyorum ki, ben o şahsı muhteremin şahane 3 sayılık attığını bilsem ne olur bilmesem ne olur. Yıldız oyuncu demişken, NBA de en heyecanlı dönemlerden biri rookie draft'tır. "O ne demek be!" diyenler için şöyle bir cümle kurmalı sanırım. Hani şu sezon öncesi genç oyuncuları seçerler karpuz seçer gibi bak bunu istiyoruz bak bunu da, o mevzu işte. Ancak oyunda bu dönem biraz zayıf kalmış. Ayrıca Dynasty mod pek derin değil zaten. Ya-

← İster inanın ister inanmayın işte Michael Jordan

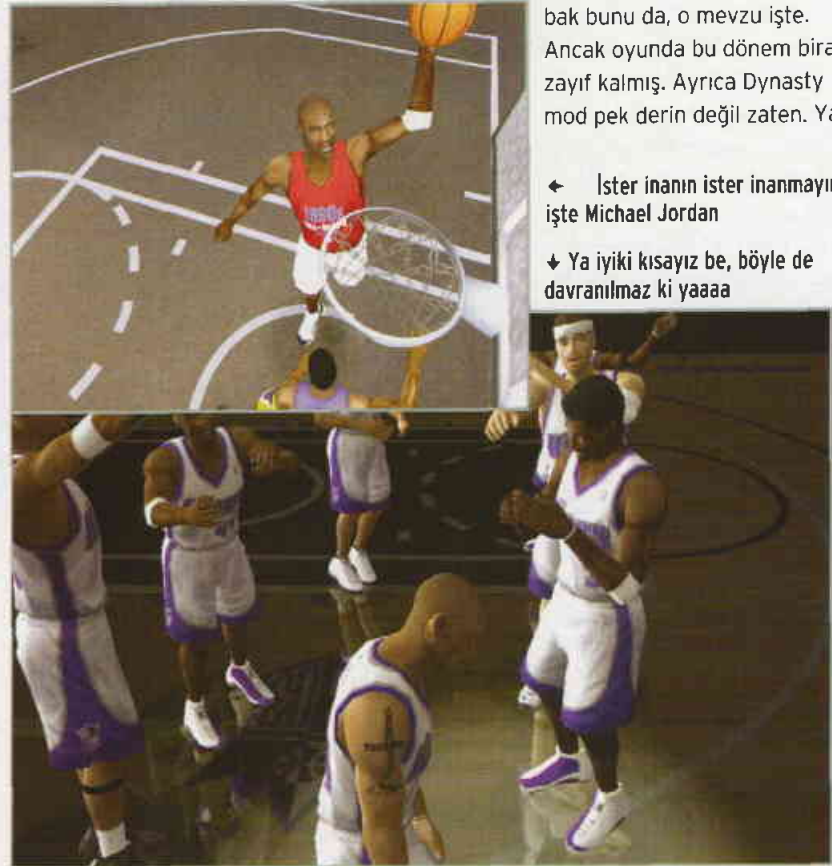
↓ Ya iyiki kısayız be, böyle de davranılmaz ki yaaaa



↑ Jordan Tyson'a özenip adamın sağ bacağını ısırmış

yavaşlamış. Ayrıca artık şov yaparcasına oynamanız neredeyse imkansız hale gelmiş.

Maçı kazandım mı? Evet. E nasıl peki? Boşa adam kaçırıp habire üçlük attım. Ya da uzak mesafeden 2'lik basketler. Bu şekilde savaşa savaşa maç kazandım. Ancak bu savaş bana pek haz vermedi. Genelde rakip takımların defansları geçilmez oluyor. Ampul ve çevresini Çanakkale zanneden yapay zeka öyle bir savunuyor ki aklınız şaşıyor. Ve bütün bunlar en düşük zorluk seviyesinde gerçekleşiyor. "Tamam hava basmalıyım millete, Shaq gibi itekleye itekleye yaklaşayım yada pota altına paslarla sayı bulmaya çalışayım" diyorsunuz, ama ne mümkündür. Attığınız hemen her pası çalışıyorlar kuduruyorsunuz. Potaya her yükseldiğinizde ise genelde "beyinnn, muhauahua" diye tabir ettiğimiz olay gerçekleşiyor. Öyle bloklar yediğinizde de aptallaşıyorsunuz zaten. Tamam oy-



yor, yada takım için bazı upgradeler yapabiliyorsunuz. Bu yılki tüm spor oyunlarına benzer modlar ekleyen EA maalesef bizleri NBA de bu modla da etkileyemiyor pek. Takımın yöneticisi olarak yaptıklarınız her ne kadar oyuna ve sizin toplam puanınıza yansısı da, olaya pek bir heyecan katmıyor. Saha da yaşanan yada yaşanacak sıkıntı olanı da eritip bitiriyor. Yıldız oyuncularınız saha da iken altlarında ikonlar beliriyor. Bu özelliğe zaten diğer serilerden (yine NHL) aşına-

ni salt menajerlik oynayacağım ben diyorsanız oldukça zayıf.

### EnnniiiiiiIEYYYYY..

Grafikler de bu yılın yeni adeti bozulmamış. Bir değil 10 ayrı basketbol oyuncusu ile çalışan motion capture ekibi iyi iş çıkartmış. Sahada hareket eden her şey oldukça hoş ve gerçekçi duruyor. Acı hareketler ve animasyonlar atmosferi artı yönde iteklemekte. Kenarda oturan oyuncular ve durmadan taktik verip du-



↑ Yeni serbest atışlarda alıştığımız artı potanın içinde beliriyor

ran koç ise ayrı bir güzellik. Koçun car car bağırınıp durması boşa değil. Oldukça hoşuma giden bu detay galibiyete bir adım daha yakın olmanızı sağlıyor. Rakip takımın kurduğu oyuna göre koç baskı yapmanızı, sol tarafı korumanızı, top çevirmenizi, üçlük denemenizi yana yakıla söylerken spikerlerden de destek görüyor. Spikerler Marv Albert ve Mark Fratello. Biz nasıl Murat Murathanoğlu'nun sesine aşına isek, NBA'yi kendi kıtasında seyretme şansı olanlarda bu seslere aşına. Diğer EA Sports oyunlarında ki spikerlerin aksine, NBA'in geyik repertuarı oldukça zengin ve kendini çok az tekrar ediyor. Oyuncuların sahaya çıkışı, ışıklar, seyircilerin bağırış çağırışları, koç'un feryat figanı, spikerler derken gerçekten hoş bir atmosfer doğuyor. Ancak maç başlama dan ışıklar yanınca karman çorman oluyorsunuz. Karton seyirciler 3 - 7 yaş grubu için hazırlanmış boyama kitaplarından fırlamış gibi duruyorlar. Ama maalesef önceden boyanmış kendileri. Grafik detayı en yüksek seviyeye getirdiğiniz de bile bir değişiklik olmuyor. Mukavva her yerde mukavva. Bazı anlarda oyuncuların hareketleri de biraz robotik geliyor ama olur o kadar. Zaten seyircilere şaşır maktan pek bir vaktiniz olmuyor bunlara takmaya.

Daha önceden sahip olduğumuz oyun modları kendilerini korurken, bu konuda ki tek yenilik Dynasty mod olarak görünüyor. Ekstradan gelen bir alışveriş olayı var ki oldukça hoş. Basketbol ayakkabısı üreten firmaları ile na-



↑ Çekmesene kardeşim. Aloo kime diyorum!!??

sıl bir anlaşma yapılmıştır bilemiyorum ancak hemen her türlü malzemeyi edinmeniz mümkün. Oyunu oynadıkça edindiğiniz puanlar ile alışveriş yapabiliyorsunuz. Bu size oyuncularınızı Barbie giydirir bir eda ile süslemenize imkan tanıyor ki gerekliliği tartışılır. Oyuncu yarattığınız ekran da, alışverişlerde açtığımız (parası karşılığı unlock olayı) ayakkabıları kullanabiliyorsunuz. Giydiğiniz marka yada model oyuncunuza bir artı getirmese bile ayakkabı bu kültürün büyük bir parçası ve bu açıdan hoş bir özellik. Oyunda kullandığınız modeller tamamen gerçek modeller. En son nike katalogunu açın sizde göreceksiniz.

### Baydın içimi

NBA diğer seriler gibi gelişmiş online özelliklere sahip. İnternet üzerinde kendi turnuvalarınızı düzenleyebildiğiniz gibi, EA sıralamasında yükselmek için diğer kayıtlı kullanıcılarla maçlar da yapabiliyorsunuz. Evdeki mevcut bağlantım ile çok iyi performans alamadım. Ama birazcık sabır sahibi iseniz oynanmayacak kadar da kötü değil. En azından bir çok online oyundan daha rahat oynandığı kesin. Uzun lafın kısası moduna geçmeye başlayabilirim sanırım.

Bütün yeniliklerine rağmen pek çok eksik ve açık var. NBA arabirimi tam bir felaket bana göre. Kullanımı kolay değil. 1997 yılında aldığım ilk NHLdeki arabirim bile şu oyundan on iki kat daha iyi. NFL de topladı kendini bu konuda. Ama gelin görün ki NBA 2004 ana menü 640x480 ve ben de-ğiş-



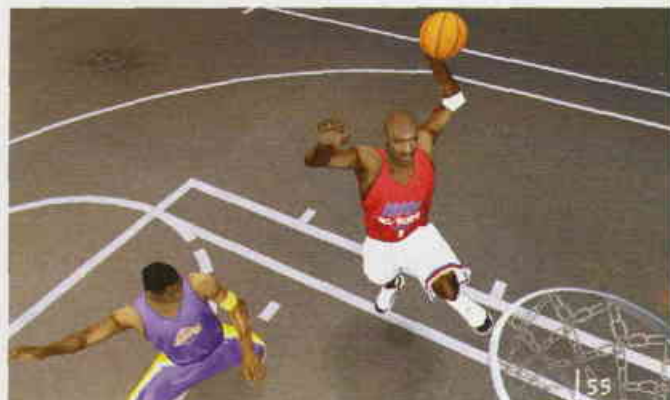
↑ Siz de bir orantı sorunu görüyor musunuz?

tiremedim bunu. Yapabilen varsa bana da söylesin. Her hangi bir menüye girdiğimde illa sol yada sağ alt köşedeki şeye basmam lazım. O şeyin yeri her ekranda neden değişiyor ve ben escape tuşu ile neden çıkamıyorum? Ara birimde en hoş gelen yenilik sağ üst köşedeki çarpı. Tek harekette masaüstüne dönüşüyorsunuz. Açıkça ben bu ara birimde sıkılıyorum. Ekranımda nazire yaparcasına hoplayıp zıplayan 3D oyuncular canımı sıkımdan fazlasını yapamıyor.

### NHL arar gözlerim.

Şahane grafikleri, dandik seyircileri, hareketli müzikleri ve sahada çıkan ciyk ciyk sesleri ile daha gerçekçi NBA daha çok bir simülasyon havasına girmeye çabalıyor. Fakat üzülerek bildiriyorum ki başaramıyor. NBA fanları ve basketbol severler bir şanslarını denesinler. Beklentilerini düşük tutarlar ise hayal kırıklığına uğramayabilirler. ☹

↑ Adamların halk oyunları da bir garip



### Artılar

Oyuncuların animasyonları çok akıcı. Spikerler maç havasını tek başlarına yaratabiliyorlar.

### Eksiler

Abuk arabirim ve gereksiz zorluk düzeyi can sıkıcı. Gerçekçilik adına göz çikarılıyor.

### Level Notu



## ROBIN HOOD

## DEFENDER OF THE CROWN

Nostaljinin tadı diye bir şey var mı bilemiyorum ama varsa burada aramayın

Bilgi için: <http://www.capcom.com/robinhood/> Yapım: Cinemaware Dağıtım: Capcom Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Az Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1 Ghz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

**H**ayatın hayal kırıklıkları ile dolu olması çok da şaşılacak bir şey değil aslında. Cinemaware pek farkında olmadan uzun zamandır beklediğimiz bir şeyi gerçekleştirilmeye kalkıyor. Tüm eski oyuncuların bildiği, özlediği Defender of The Crown efsanesini 80'li yıllardan günümüze taşıyor. Taşıyor taşımasına da bakalım sonuç ne oluyor.

### Fakirin dostu

Bir zamanlar, iş yerinde 386DX ile, eve geldiğimde ise C64 ile oynadığım ve sevdiğim bu oyunun tekrar yapıyor olması, beni oldukça sevindirmişti. Yeni grafikler ve teknoloji ile "artık tadından yenmez" demiştim. Ancak kazın ayağı beni yine şaşırttı. Cinemaware 86 yılında piyasaya çıkan DotC senaryosunu hiç bozmadan kullanmış. Bu, oyunun en büyük (belki de tek) artısı. Aslan yürekli Richard, haçlı seferleri sırasında ortadan kaybolur. Bunu fırsat bilen Prens John ise, tahtı ele geçirebilmek için türlü hinliğe kalkışır. Siz de, fakirin dostu zenginin düşmanı (aslında hiç sağlıklı bir felsefe değil ama neyse) Robin Hood olarak taytınızı çeker işe girişirsiniz.

### Zenginin Düşmanı

DotC aslında tek bir oyun sayılmaz, sayılamaz. Oyun içinde oyun misali bir sürü küçük oyunlardan oluşmakta kendisi. İlk başta şahit olduğumuz 3D olan strateji haritamız. Oyunun orijinalini bilenler hatırlayacaktır. Daha önce Britanya'nın tamamını tek bir ekranda görebiliyorduk. Artık böyle bir şansımız yok (en azından

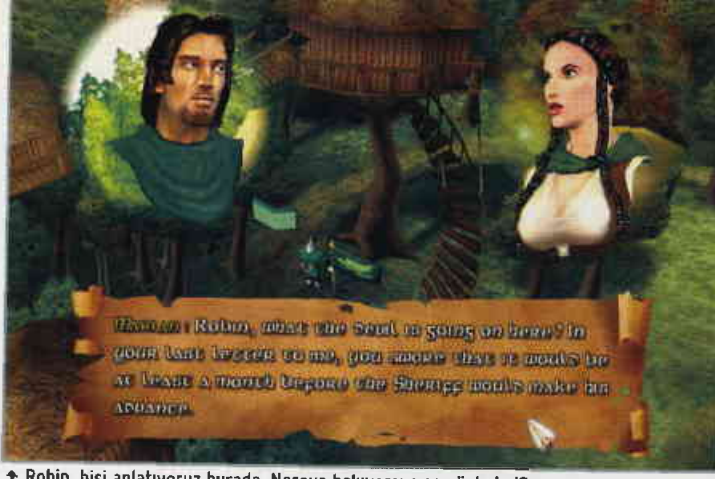


↑ Robin, bak canım. Parlayan oklar batar bir yerine, dikkat et.

başlarda). Bölgeleri ele geçirdikçe haritanın daha büyük bölümlerini görebiliyoruz. Ancak ve ancak tüm adaya yayıldık-tan sonra haritanın tamamına hakim oluyoruz. Harita ekranı dediğim gibi 3 boyutlu; ancak bunun bize görsellikten fazla bir getirisi yok maalesef. Ayrıca çok da işlevsiz kendileri. Her neyse, zaten bu noktaya öyle ya da böyle değineceğiz. Az önce söylediğim gibi bildik tanıdık bir senaryo var. Aslında oldukça iyi anlatılması gerektiğini düşündüğüm senaryo, oyuncuya pek düzgün aktarılamadığından güme gidiyor. Yani Total War oyunlarını oynarken (hoş senaryo yok, belli hedefler var) aşmış bir senaryo olsa bile, oyunda bunu sallamadan oynamak oldukça kolay. Sonuçta su katılmamış strateji oyunu kendisi. Ancak DotC'de böyle bir su katılmamışlık söz konusu olmadıktan, insanın canı kolayca sıkılabiliyor.

Senaryo harita ekranında beliren 3D karakterlerin karşılıklı muhabbetleri şeklinde... Bize yansırken bu konuşmalar kısa vadede can sıkıyorlar (Uzun vade hakkında bir fikrim yok. Basıp geçtim bir yerden sonra). Genelde ekranda Robin yer alıyor. Robin'e tıklayıp yapabileceğimizi yapıyoruz. Bir önceki cümlemin güdük olmasının sebebi ise yapabilecek pek bir şeyimizin olmaması. Eğer yapabileceklerimiz klavyeye yada fareye dokunurkenki ruh halimiz ile ifintili ise, benim donanımlım henüz bunları algılayamıyor maalesef. Neyse o veya bu ruh hali ile Robin'e tıkladığımızda "Raid" yapabileceğimizi görüyoruz. Bunun dışında köyümüzdeki stoklara vs. kısaca istatistiklere bakabiliyoruz. "Raid" olayı başlarda çok sığ. Öncelikle bir bölge seçiyoruz. Akabinde yol kenarında genişçene bir ağaç seçip kukumav kuşu gibi tünüyoruz. Çok beklememize gerek kalmadan





↑ Robin, bişi anlatıyoruz burada. Nereye bakıyorsun sen öyle be!?

atlılar geçmeye başlıyor. Bunları oklayarak atlarından düşürüyoruz ve kefle başına 5 altın topluyoruz. Çanta taşıyan atlılar ve at arabaları daha fazla altın bırakıyor. Tabi biz amcaları oklarken onlar da armut topluyor, bizi okluyorlar. Eğer amcalardan birinin attığı ok bize isabet ederse, yıldız gibi parlıyor. Bu parıltıyı gördüğümüzde sağ tuşa tıklamak sureti ile siper alıyoruz. Zaten kontroller sol tuş yayı ger bırak, sağ tuş saklan, fareyle nişan al. Amcalar yeteri kadar yararlı dönerli ok isabet ettirirse, ağaçtan düşüp kafayı gözü yarıyoruz, bu da harita ekranındaki 3D karakterimize direkt olarak yansıyor. Sürekli "Raid" olayına girerseniz, o bölgenin sahibi size öfkesini darağacı altında açkılıyor.

### Bak Robin oğlum...

Neden bu kadar anlattık oklama mevzusunu? Sebep şu, oyun boyunca darda kaldıkça başvurduğunuz yegane yöntem bu. Minik oyunlarımızdan bir diğeride kaleden kız kaçırma olayı, diğer bir tabir ile "kız kaçırma" modu. Herhangi bir kaleye "Raid" yapıyoruz "Allah Allah" nidaları ile kaleye girdikten sonra düşmanlarımız ile kırılış tokuşturmaya başlıyoruz. Hemen hemen hiçbir esprisi olmayan kız kaçırma modunda klavye tuşlarına en hızlı basan kazanıyor. Ya-

pay zekanın bir klavyesi olmamasından dolayı hep biz kazanıyoruz. Kaçırduğunuz, kurtardığınız prensesin haddi hesabı yok. Tabii klavyenin tuşları altındaki minik yumuşak şeyler aşınmaya filan başlarsa -ki klavye canavarı durumu arada bir kurtaramadığınız prensesleri sadece hayal etmek durumunda kalıyorsunuz. Kız kaçırma modu baydığı anda rakip lordlar turnuvalar düzenliyor. At üstünde koşturup, mızraklarla birbirinizi devirmeye çalıştığınız turnuvalarda da eski tadı göremedim ben. Önce klavye tuşlarını çatur çutur kırma ya uğraşıp daha sonra rakibimizin göğsüne yada miğferine mızrağı tuşlayarak puan almaya çalışıyoruz. Kale kuşatma olayı ise Allah'a şükür hala aynı.

### Bu kafa ile gidersen,

Oyunun en rezil olayı ise savaşa girdiğimizde ortaya çıkıyor. Öncelikle küçük John ordularımızın komutanı modunda, Marian (hani şu prenses olan, ama kurtarılmaya ihtiyacı olmayan) hanımdan aldığımız bilgiler doğrultusunda, John'u oraya, buraya, şuraya saldırtıyoruz. Robin olarak orduların başına geçememek çok saçma. Ayrıca John'un ordusunu oraya buraya taşıyıp ele geçirdiğimiz bölgelere asker bırakmak da can sıkıcı. Ek iş olarak dolmuşçuluk ilginç olmuş John için. Robin'in pasifliği yanın-



↑ Tuşuna kuvvet kardeş.

da Marian, oldukça aktif ve yararlı. Kendisi hiç bir stres yaşamadan o orman senin, bu şato benim dolayabildiğinden, düşmanlarınızı hakkında bilgi toplamak için birebir. Orduları kurduk, düşmana saldırdık. Bu sefer karşımıza savaş ekranı çıkıyor. Çıkamaz olsun dediğimiz bu ekranda bir adet tahta ile karşılaşılıyor. Hangi ağaçtan oyulduğu bilinmeyen bu cihaz üstünde ordularımız farklı şekiller ile sembolize ediliyor. Mesela piyadeler ve okçular için birer kale var var. Bu cisimlere tıklayarak belli sayıda birimi içlerinden çıkartıp düşman üstüne sürebiliyoruz. Ancak okçular hariç diğer tüm birimler (ki çok çeşit yok hiç heveslenmeyin) ölmek için. Piyadeleri ileri sürün, düşman onlar ile uğraşırken oklayarak öldürün. Bu kadar savaş olayı. Sırf okçu üretin, bir iki piyade yeter onun dışında.

### Senin iki yakan bir araya gelmez.

Oyundan ne şekilde bahsettiğimi görüyorsunuz zaten. Ekleyemediğim yada eklediğim detaylar canınızı daha fazla sıkmasın diye. Grafikleri ve sesleri yerinde olan oyun, orijinalini maalesef mumla aratmakta. Fikir güzel olsa da, bir heyecan oynamaya başlamış olsam da DotC günümüz için oldukça vasat bir oyun. Verdiğim notu orijinalinin yüzü suyu hürmetine almakta. Nostalji yaşamak isteyenler için idare eder. Ama zamanında alınan zevk yada tat mevcut değil kendisinde. ☹



### Artılar

Nostalji duygusu belki. Ara videolar ve buradaki geeyikler çok başarılı.

### Eksiler

Fazlası ile vasat kalan oyun pek de uzun çimirtti değil.

### Level Notu



↑ Eşekten düşmüş karpuzla dönmüşün Robin amca ne iş?



↑ İşte Rome Total War savaş ekranı (bu ne Allah'ım ya)



LORD OF THE RINGS

# WAR OF THE RING

Gondor'un bedenleri, koyverin gidenleri...

Bilgi için: <http://www.warofthering.com/> Yapım: Liquid Interactive Dağıtım: Sierra Tür: Strateji Multiplayer: İnternet ve LAN. İngilizce gereksinimi: Orta.  
Minimum sistem: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600 MB HD alanı. Önerilen sistem: 2,5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**Ç**ağımızın en uyuz olduğum hastalıklarından biri aslında bu her halin tüketilebilir haplara dönüştürülmesi. Yutması zor gelecek lokmaları basit kapsüllere indirgeyip insanların önüne yığınla sürmek neredeyse tüm eğlence ve iletişim endüstrilerinin temel prensibi haline geldi. Aslında tamamen yarırsız olduğu söylenemez, herşeyden önce genel kültürün "popüler" bir şekilde bile olsa kitlelere yayılmasına imkan tanıyor bu olay. Ama öte yandan herşeyi minik kapsüller içinde sunmanın insan algısını ve aklını nasıl körelttiği de gayet bariz bir gerçek. Ve fakat bizim konumuz post-modern uygarlığın olası çöküş sebepleri değil tabii, burada bir başka LOTR oyunu incelemek için bulunuyoruz.

War of the Ring piyasaya çıkan ilk LOTR konulu gerçek zamanlı strateji oyunu (düzeltme: 10-12 yıl önce Amstrad ve C64'te aynı adlı bir strateji oyunu

vardı - blx), bu açıdan türünün ilk örneği olduğunu söyleyebiliriz. Tabii bir başka LOTR stratejisi daha yapılmakta ancak onun çıkmasına daha hayli zaman var. War of the Ring'in senaryosu, üçlemde anlatılan olaylardan biraz daha öncesinde başlıyor. Zaten "iyi" tarafın görevleri Gimli kumandasındaki cücelerin Demir Tepeleri birdenbire başlayan bir Ork istilasına karşı savunmasıyla açılıyor. "İyi" taraf dedim, çünkü oyun aslında iki bölümden oluşuyor. İkinci bölümde Sauron'un kuvvetlerine kumanda etme fırsatı buluyorsunuz. Oyun genel olarak pek zor değil, ancak "kötü" tarafın görevlerinin biraz daha zorlayıcı olabildiğini de söyleyeyim.

## Savaş ortamları...

Yapımcı Liquid Entertainment bundan birkaç sene evvel Battle Realms adlı bir başka RTS ile adını piyasada duyurmuştu. Battle Realms temelinde ilginç fikirleri olan bir oyundu, ancak genelde pek başarılı olduğu söylenemezdi. Yapımcılar War of the Ring için yeni bir grafik motoru yazmaktansa, Battle Realms için hazırladıkları kodu biraz daha geliştirerek kullanmayı tercih etmişler. Bu noktada ortaya çıkan sonuçlar ne çok iyi, ne de çok kötü. Kullanılan grafik motoru ne kadar geliştirilmiş olsa da hayli eski kalıyor ve bu durum özellikle birimlerin çizimlerinde kendini belli ediyor. Kamerayı savaş alanına yaklaştırdığınız zaman çoğu birimin grafikleri gerçekten de kalas gibi görünüyor. Bunun yegane istisnası Balrog, onu tasarlamak için gerçekten de kastıkları belli oluyor.

Oyunun üzerinde Lord Of The Rings ibaresi bulunabilir, ve Blizzard ile alakası olmayan insanlar tarafından yapılmış olabilir. Ancak daha ana menüye baktığınız andan itibaren kafanızda tek bir kelime ampul gibi yanacak, WARCRAFT 3! Liquid programcıları nedendir bilinmez ama ana menüdeki hareketli arka plan görüntüsünden tutun da, arabirim yapısına ve yükleme ekranlarına dek pek çok unsuru neredeyse Warcraft 3 ile aynı şekilde tasarlanmışlar. Tabii bu o kadar da kötü değil, ne de olsa Warcraft 3 pek çok açıdan benzerlerinden daha rafine bir oyundu. Haliyle ondan "esinlenilmesi" ne o kadar şaşırtıcı, ne de kötü. Zaten bu yüzden arabirime hiç yabancılaşmamaceksiniz. Birimlerin grup halinde seçilmesi, aynı tip birimlerin ayrıca seçilebilmesi ve benzer tüm özellikler burada da aynen var. Arabirimi oluşturan simgeler gayet büyük ve kullanışlı, imleci üzerlerinde biraz tutunca da yar-







İnsan her şeyden kaçabilir ama geçmişinden asla...

# THE BLACK MIRROR



Klasik tarzda ama uzun zamandır hasret olduğumuz güzellikte bir Adventure ile karşılaştık bu ay

Bilgi için: [www.futuregames.cz/poselsmrti](http://www.futuregames.cz/poselsmrti) Yapım: Unknown Identity Dağıtım: The Adventure Company Tür: Macera Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Güven Çatak  
Minimum Sistem: 400 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 800 MHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)

**K**aranlık filmler beraberinde karanlık oyunları da getiriyor. Türkçe'de 'kara film' diye geçen film noir akımı, oyun dünyasını derinden etkileyerek, özellikle macera alemine, Grim Fandango, Discworld Noir gibi çok baba isimler kazandırmış ve game noir tarzını oluşturmuştur. İşte, Çek yapımı Black Mirror da film noir akımını gönülden benimsemiş, karanlık, kasvetli ve kötücül bir yapım (3K kuralı). Oyun, temellerini insanın ne kadar her şeyden bucak bucak kaçsa da kendisinden ve dolayısıyla da geçmişinden kaçamayacağı gerçeği üstüne atıyor.

## Artık ışıkları söndürelim...

Oyun, adını Gordon ailesinin lanetli mirası olan Black Mirror şatosundan alıyor. İngiltere'de bulunan şato, ortaçağdan beri ailenin himayesi altında. Zaten oyunun büyük bir bölümü de bu kasvetli şato ve çevresinde geçmekte. Açılış demosu fırtınalı bir gecede şatonun tekinsiz dış cephesiyle başlıyor. Yaşlı bir adam (sonra William Gordon olduğunu öğreniyoruz) şatonun kulesindeki çalışma oda-

sında oturmakta. Torunu Samuel'e mektup yazıyor. Bu öyle bir mektup ki Gordon ailesinin geçmişindeki karanlık sırları aydınlatmakta. Yaşlı adam korkuyor. Gece üstüne çökerken, bir şey kuleyi tırmanıyor. Işıklar sönüyor ve kısa bir mücadelenin ardından, yaşlı adamın pence-reden ölümün kucacağına düştüğünü görüyoruz...

Oyun başlayınca kendimizi Gordon ailesinin en genç üyesi olan Samuel Gordon rolünde buluyoruz. Samuel, 12 yıldır Black Mirror'a adımını atmamış. Daha doğrusu şatodan asla geri dönmeyeceğim diye ayrılmış. Ama dedesinin şaibeli ölümü işleri değiştiriyor (asla asla deme). Olaylara bir giriş yapacak olursak, aile cenazeden yeni dönmüştür ve atmosfer tahmin edersiniz ki pek hoş değildir, hatta daha da kötüleşerek hoş olmamaya devam edecektir. Siz hariç herkes William'ın ölümünün bir intihar olduğunu düşünmektedir. Durum böyle olunca William'ın ölümünün üzerindeki gölgeleri ve aile geçmişini, diğerlerine çaktırmadan araştırmaya başlıyorsunuz. Gordon aile ağacının kökleri ortaçağa kadar uzanmakta ve söylentiler kara büyüden ve karanlık ayinlerden bahsetmekte. İşte bu söylentilerin doğru olup olmadığını bulmak ve dedezinin kanını yerde bırakmamak da size düşüyor (hadi bakalım, kolay gelsin).

Black Mirror, gerçekten karanlık bir oyun. Bunu söylerken sadece görsel olarak oyunun geçtiği akşamları veya geceleri kastetmiyorum. Hikaye de en az geceyarısı kadar karanlık ve günbatımı kadar kanlı. William Gordon'un ölümünün ilk ama kesinlikle son değil. Ardından gelen ölümler (ki bunlardan biri sizinki de olabilir) hikayeyi biraz daha açmakta ve dolayısıyla germekte. Bazı yönlerden Samuel Gordon'u'a benzetmek mümkün. Samuel Gordon da Gabriel Knight gibi aile geçmişine hesaplaşan ve geceleri kabuslarla boğuşan bir karakter. Tabii ikisi ve oyunlar arasında farklar yok değil; ama hikayeyi daha fazla açık etmemek için en iyisi bu farkları pas geçmek. Tek söyleyebileceğim, bir sürü cinayet vuku buluyor ve bazıları gerçekten ekranı kan revan içinde bırakıyor. Bu yüzden oyunun gerilim yüklü atmosferi ve kasvetli mekanlarına uygun olarak, Samuel Gordon kılıfına gece ve el ayak çekilince bürünmeniz tavsiye edilir.

## Çekler bu işi biliyor!

Hikayenin, atmosferi oluşturmada payı büyük ama grafiklerin de gücünü hafife almamak gerek. Tüm arka plan grafikleri 3D modellerin belli açılardan render edilmesiyle oluşturulmuş 2D imajlardan ibaret. Bu sayede arka planlar göze oldukça detaylı ve kaliteli gözüküyor. Anlaş-



↑ Parçaları birleştirince...

→ Kilise de araştıracağınız mekanlar arasında.



↑ Yabancı değil, aileden.

lan şato önce tamamen modellenmiş ve sonra da içi dönemin karakteristik tabloları, eşyaları ve diğer göz alıcı süslemeleriyle döşenmiş. Tahmin edeceğimiz üzere dokular ve renkler alabildiğine karanlık ve soğuk. Aynı atmosfer, dış mekanlara da hakim. Yeşilin koyu tonlarından oluşan rahatsız edici bir pastoral hava esmekte. Yağmuru da unutmamak gerek. Sanki kanı temizlemek istercesine hiç kesilmeden yağıyor. Karakterler 3D olmakla beraber en az arka plan kadar detaylı. Hareketleri oldukça akıcı. Ara demolar da görsel açıdan gayet başarılı.

Demın yağmur dedik ama aslında yağmurun sesi, görüntüsünden çok daha fazla atmosfere katkıda bulunuyor. Pencereden seken, çatıya düşen veya üstüne yağın yağmur birbirinden farklı sesler çıkartıyor. Yağmura gösterilen bu özen diğer ses efektlerine de yansımış. Müzik de en az sesler kadar etkili ama genellikle sessiz kalıp sahneyi ortam seslerine bırakıyor. Kulağımı cezbeden bir olay da seslendirmeler. Karakterleri, işinin ehli seslendirme sanatçıları seslendirmiş olsa gerek. Karakter-

ler seslendirilen replikleriyle adeta can buluyor ve oyuncunun havaya girmesini kolaylaştırıyor. Bu bakımdan Black Mirror, seslerin ve seslendirmenin bir oyunu ne kadar değiştirebileceğine iyi bir örnek.

### Ölümcül bulmacalar...

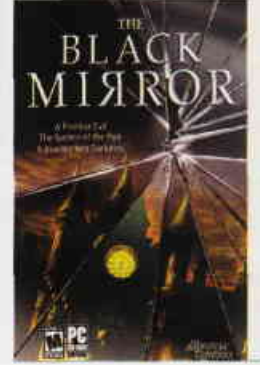
Black Mirror, arayüzüyle yeni bir keşifte bulunmamakla beraber oldukça pratik bir oynanabilirlik sunuyor. Arayüz birçok adventure oyununda olduğu gibi 'bul ve tıkla' üstüne kurulu. Ekranda 'hotspot' dediğimiz birtakım kritik noktalar ve objeler bulunmakta. Bunlara tıklayarak hikayenin sayfalarını çeviriyor ve bulmacalar için çözümler arıyorsunuz. Kritik noktaların verdiği bilgiler bitince ekranda kayboluyor ve daha fazla kafanızı meşgul etmiyorlar. Envanteriniz ekranın alt kısmında yer almakta. Kullanacağınız objeyi tutup ekrana sürüklemeniz yeterli. Objeyi yanıp söndüğü zaman doğru yoldasınız demektir.

Bulmacalara gelince, çoğunlukla çözümleri envanterde saklı; yani doğru objeyi bulmak ve doğru yerde kullanmak üstüne kurulu.

Tabii neyin doğru olduğunu öğrenmek için de diyaloglarda edindiğiniz ipuçlarını kullanıyorsunuz. Diğer bulmacalar ise benim 'uyuz' diye tanımladığım, hikayeye doğrudan alakası olmayan, zeka küpü tarzındaki zamazingolardan oluşmakta. Allah'tan bu tür bilmece-lerden çok az sayıda var.

Oyun farklı bölümlerden oluşmasına rağmen oldukça doğrusal bir gidişata sahip. Genellikle kuralayabileceğiniz birkaç mekan oluyor ve önünüzdeki bulmacayı çözmeden diğer mekanlara geçemiyorsunuz. Bu durum da o garip bulmacalar kadar uyuz olabiliyor. Çünkü bazen bir hotspot saçma sapan bir yere konulduğu için gözünüzden kaçabiliyor ve sizi dört döndürüyor. Başka alternatifiniz olmadığı için de oyun adeta kilitlemiyor (kurgu biraz daha esnek olsaymış, bulmacalar çok daha eğlenceli olabilirdi).

Bu tarz kaş göz yarmayan ek-silere rağmen Black Mirror, uzun süredir elime geçen en karanlık ve en gösterişli macera oyunu. Hikayesi biraz klişe olsa da atmosferiyle sonuna kadar sürüklüyor. Bulduğunuz yerde alın derim. 🗡️



### Artılar

Detaylı ve öznel grafikler. Karanlık atmosfer. Gerçekçi seslendirme ve ses efektleri

### Eksiler

Hikaye biraz klişe. Kurgu fazla doğrusal. Bazı bulmacalar çok gereksiz. Karakter animasyonları rezaklet.

### Level Notu



↑ Uyuz bulmacalardan biri.

↓ İnsan bu kadar da kafasız olmaz ki!



↑ Atmosfer gerçekten sağlam...



↑ Bulmacalar ağırlıklı olarak envanter üstüne kurulu.

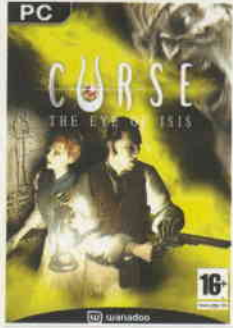
## CURSE

## THE EYE OF ISIS



Firat Akyıldız  
firat@level.com.tr

Bilgi için: www.asylum-entertainment.com Yapım: Asylum Dağıtım: Wanadoo Edition Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az  
Minumum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1500 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı



## Artılar

Hareketli kamera.

## Eksiler

Kişi hikâye, çizgisel ve tekrar eden oynanış, kötü grafikler, kötü animasyonlar, hiçbir şeyle etkileşime girilememesi, her şeyiyle taklit oyun yapısı, zor kontroller, hantal envanter sistemi, hatalar, saatler boyunca dolaşıp kapı açmaktan ve zombi öldürmekten başka bir şey yapamamak, sinirlenmek!

## Level Notu



**A**nlaşılan, aradan yıllar geçmesine rağmen oyun yapımcıları Resident Evil'in etkisinden kurtulamamışlar. "Korku oyunları" sınıfına giren her oyunda mutlaka Resident Evil'dan izlere rastlıyoruz. Uzun zamandan beri beklediğimiz Curse: The Eye of Isis ise aslında bir korku oyunu, ama oyunu oynarken ne kadar korkarsınız, ne kadar gerilirsiniz, tartışılır. Ve gariptir ki ben de tartışma yaratmak için buradayım.

## Lanet olasıca...

Oyunumuz Normal ve Difficult olarak iki farklı zorluk seviyesine sahip. Bunlardan Normal olanı seçiyoruz ki, ilk oynayıpta fazla zorlanmayalım. Yeri gelmişken ilk eksiden de bahsedeyim. Oyunu her istediğiniz zaman kaydedemiyorsunuz. Curse'teki birçok şey gibi kayıt sistemi de Resident Evil'a benziyor. Tek fark ise kayıt odalarının olmaması. Oyunu olmadık yerlerde ortaya çıkan Abdul aracılığıyla kaydedebiliyorsunuz. Fakat Abdul sadece bir kayıt cihazı değil, aynı zamanda babanızın yakın bir arkadaşı.

Dediğim gibi, Curse, Resident Evil veya Silent Hill tipinde bir oyun. Hatta oyunu oynarken devamlı "Aa burası aynı RE gibi", "Aaa burası da...", "Aaa..." dedim içimden. Oyunun orjinal veya farklı olmadığı, hatta bir taklit olduğu yadsınamaz. Peki bunun nedenleri neler? Bir defa oynanış RE ile tamamen aynı. Sağa sola koşuyor, devamlı açılmayan kapılar için anahtar arıyor ve birbirinin aynısı düşmanları öldürüyorsunuz. Düşmanlar da RE'deki zombilere fazlasıyla benziyor. Zaten Curse'teki düşmanlar da

bir nevi zombi. Çünkü kötü ruh, ölü insanların bedenine girerek onları bir yaratık olarak yeniden canlandırıyor. Bunun dışında oyunun geçtiği mekânlar da yine RE'den farksız. İlk bir-iki saati o sıkıcı, yüzlerce kapısı olan müzede geçiriyorsunuz. Tek yaptığınız şey de saatler boyunca açılmayan kapıların anahtarlarını aramak. İşte insanı çileden çıkartan şey de bu! Çok eski bir oynanış mantığı var oyunun. Bırakın RE'yi Alone in the Dark'tan bile farkı yok. En azından RE'de arada sırada birkaç bulmaca çözüyordunuz, Curse'te o da yok.

Yukarıdaki paragrafta Curse'ten çok RE isminin geçmesinden de ortada aslında Curse diye bir oyunun olmadığını anlamış olmanız gerekiyor. Ne var ki benzerliklerin (!) sadece bunlarla sınırlı olduğunu sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Envanter sisteminden bahsetmiş miydim? F5'e basarak ulaşabileceğiniz bu ekranın RE'den tek farkı, grafikleri. Bunun dışındaki her şey, silahların seçimi, eşyaların kullanımı vs. RE ile aynı. Bu kadar hantal ve gereksiz bir sistemin bile taklit edilmesi, Asylum'un başarısını (!) bir kez daha ortaya koyuyor. Bu hantal sistem yüzünden silah değiştirmek için birkaç aşamadan geçmeniz gerekiyor. Önce F5 tuşuna basıp envanter ekranına girerseniz, buradan ok tuşlarıyla silah sekmesine geçerseniz, istediğiniz silahı seçip F1'e basmanız ve sonra da oyuna devam etmek için ESC'ye basmanız gerekiyor! Ya oyun programlamıyorum ki ben burada, oyun oynuyorum! Bu ne be!

## Yeter mi?

Eğer biraz daha bu oyun hakkında yazarsam oyun katili olmam



işten bile değil. Elle tutulacak hiçbir yanı olmayan, taklit, hem de başarısız bir taklit Curse... Oyunu bir saatten fazla oynayabilirseniz şaşkınlığımı gizleyemem, "Aaa!" derim. İşin kötüsü, ben bu oyundan umutluydum, iyi şeyler bekliyordum. Ama olmadı... ☹



## JUDGE DREDD

# DREDD VS DEATH

2000 AD dünyasına hoş geldiniz!

Bilgi için: <http://www.dreddvsdeath.com/> Yapım: Rebellion Dağıtım: Esen Elektronik Tür: Aksiyon Multiplayer: İnternet, İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı, Önerilen sistem: 1,4 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**R**ebellion'ın 2000 AD oyun haklarını satın aldığı ve bir Yargıç Dredd oyunu yapmaya başladığını duyduğumda bu haber çok ilgimi çekmişti doğrusu. Rebellion vasatın üstünde başka oyunlar da yapmış olduğundan ve bu projeyi başkalarının itelemesinden ziyade kendi hevesleriyle üstlendiklerinden, ortaya iyi bir yapımın çıkacağını ümit ediyordum. Ve bilin bakalım ne oldu? Evet, bu oyun da tıpkı Firewarrior ve benzeri pek çok diğer yapım gibi elimde patladı. Doğrusu insan sormadan edemiyor, 2000 AD gibi renkli bir çizgi roman dünyasını alıp ta böyle sulandırılmış, böyle kekremsi bir oyunu nasıl üretebilirler? İnanın bu oyunu gördükten sonra Stallone'ın başrolünü oynadığı film gözümde daha da değer kazandı diyebilirim.

### LAWMASTER

Oyun bariz biçimde pek çok unsuru Halo'dan kopya çekmiş. Aynı anda sadece iki silah taşımak, şarj edilen sağlık ve genel oynanış biçimi Halo ile çok benzeşiyor. Ve aslına bakarsanız oyun grafikleri de genel olarak o kadar kötü değil, hatta son zamanlarda elimden geçen pek çok oyundan daha iyi diyebilirim. Mega City One'in çeşitli

manzaraları ekrana hayli iyi yansıtılmış. Ama oyunun geri kalanı berbat.

Her şeyden önce Dredd rolünde yapmanız gereken şey suçluları masumlardan ayırmak ve mümkün olduğunca az şiddete başvurarak onları etkisiz hale getirmek. En azından prensipte işler böyle. Ama gerçekte oyun bu açıdan o kadar zayıf ki, kısa bir süre sonra kendinizi ya herkesi vururken ya da sıradan herkesi tutuklarken buluyorsunuz. Tüm iddiasına rağmen oyun size içinde türlü insanın yaşadığı dev bir şehirde olduğunuz hissini vermekten çok uzak. Etraf birbirinin aynı modellerle dolu ve bunlar ne normalde, ne de çatışma anında fark yaratacak bir davranış biçimi sergilemiyorlar. Hayatımda bundan daha karakersiz karakterlere sahip çok az oyun gördüm!

### LOVE SONG

Tüm bu "karaktersizlik" oyunun iliklerine öylesine işlemiş ki, kendinizi şehri koruyan bir süper yargıç gibi hissetmeniz asla mümkün olamıyor. Ortada ne Dredd'in sert ve inançlı kişiliğinden bir eser var, ne de onun kendini parçası hissedeceği bir senaryodan. Böiümler boyunca etrafta koşturup ya birilerini tutukluyor ya da zombileri havaya uçuruyorsunuz. Oyun yeterince iyi olsa bunları yapmak ta zevkli olabilirdi, ama değil. Sönük, anlamsız bir koşturmacadır gidiyor. Uzun lafın kısıası, Judge Dredd kesinlikle zaman harcayacak bir oyun değil. Pek çok RPG'den bundan çok daha zevkli "fare temizleme" görevleri oynadım doğrusu! ☹



### Artılar

Grafikler fena sayılmaz, silahlar çok kötü değil.

### Eksiler

Hiçbir açıdan 2000 AD dünyasına yakışmayan, sıkık, zayıf bir oyun.

### Level Notu



### Dredd aslında nedir?

2000 AD çizgi romanları ülkemizde pek bilinen ürünler değildiler, sadece yıllar evvel bir gazetenin büyük pörçük onlara yer verdiğiniz hatırlıyorum, hepsi o. Ancak dışarıda hayli sevilen bir seridir bu. Küresel felaketler sonucunda sağ kalmak için Mega City denen dev şehirler inşa edilmeye başlanır, ama kalan insanları kurtarmaktır. Ancak ilk şehir olan Mega City One içinde barındırdığı yüz milyonlarca insanın ihtiyaçlarına cevap vermekte zorlanmaktadır. Salgın hastalık, kıtlık ve inanılmaz bir suç oranı projeyi cehenneme dönüştürür. Bu sorunlarla başa çıkmak için hem yargıç hem de infazcı yetkisindeki yetkililer göreve çağırılır, bunların en ünlüsü de Dredd adındaki yargıçtır. Ama zaten Stallone'ın başrolde oynadığı filmi seyreden hemen herkes bu kadarını biliyordur sanırım.

Sadece Mercedes Severler Derneği (SMSD) gururla sunar!

# WORLD RACING

Bu oyun , manda kasanın hazin sonunu hatırlatıyor

Bilgi için: [www.mercedes-benz.com/worldracing/](http://www.mercedes-benz.com/worldracing/) Yapım: Synthetic Dağıtım: TDK Mediactive Tür: Yarış Multiplayer: İnternet ve Ağ Üzerinden 8 kişi İngilizce geresinimi: Yok Onur Bayram onur@level.com.tr  
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.55GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1.6Ghz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı



## Artılar

Görsel açıdan göz kamaştırıcı. Bilmediklerinizle beraber bütün Mercedes modellerini bir de kokpitleriyle bulabilirsiniz.

## Eksiler

Yarış oyunu konsepti pek kendisini göstermiyor. Rekabet yok. Araçlara ufak birer tankın videosu eklenmiş iyi olmuştur.

## Level Notu



**A** ranızda Mercedes seven var mı? Ben bir iki modeli dışında pek sevmem. Belki de şu eski "Manda kasa" imajını hala kafamdan silemediğimdendir. Hayal meyal hatırladığım çocukluk döneminde, Kumburgaz'daki yazlığımızda, karşı komşunun şu söz ettiğim kasaya sahip bir Mercedes'i vardı. İçi deri kaplama fakat ne yazık ki "lacivert" deri kaplamaydı. Lacivert deri kaplamayı başka nerde görebilirsiniz? O gün bugündür tek sevebildiğim Mercedes SL serisi olabilirdi.

## Mercedes, daha çok Mercedes

Uzun lafın kısıası bu oyun sadece Mercedes. Saf duygularla beslenmiş. Tarihin en eski Mercedes'inden en yenisine kadar bütün modelleri barındırıyor. 150'ye yakın araç hem firma hem de oyun için gayet iyi bir rakam tabiki. Mercedes'in modifiye sınıfında kabul edilebilecek AMG modelleri ve prototipler de bunların içinde. Bu büyük desteğin avantajını ola-

bildiğince kullanmaya çalışmış. Araçların kokpit görüntülerinin olması bunun en büyük göstergesi. Şahsen yarış oyunu piyasasında ilk defa bu kadar görsel olarak uğraşmış oyunla karşılaştım. Araçların dış görünüşlerinden kokpite kadar herşey ince düşünüldü birer bir çizilmiş. Bir çok lisanslı oyun gibi araçlar teoride hasar görüyor, fakat bunu pratikte sadece hissettiriyor, görsel olarak çok çok az yansıtıyorlar. Açıkçası Mercedes sevmeyen biri olarak gayet de takla atıp aracın ezilmesini görmek isterdim.

World Racing'e ismini veren tabiki dünya çapındaki parkurları. Toplam 7 farklı bölgede ters, düz, ön, arka sallama taktikleriyle karışık 120 parkur var. Fakat bunlar tam bir konsol oyunu havasında, sürekli içinde oyunu yavaşlatıcı aksiyonlar bulunan interaktif parkurlardan. Yani sürekli birşeylerin altından geçip üstünden atlıyor, sağda solda oluşan diğer aksiyonlara kayıyorsunuz. Hele şehir içi parkurlar sadece göz yormak üzere tasarlanmış.

Buna ek olarak oyunun fizik motoru gerçek araba sürüşüne anca %50 yakınlıkta denebilir. Bazı hareketleri gerçekçi bulurken bazıları "bu nedir?" sorusunu oluşturacak kadar kötü. Hızı hissedebilmek çoğu araçla imkansız. Yani deneme amaçlı yokuş aşığı saldırm aracı. Onda bile pek bi etki yakalayamadım çoğu araçla.

Fakat bir iki özel hız aracını da yolda tutmayı beceremedim. World Racing'in bu konuda denge sorunları olduğunu düşünüyorum. Oyuna arcade/simülasyon şeklindeki modlar arasında geçiş konmuşsa da pek bi etki değişikliği yaratmadı bende. Sadece hızlanma, rüzgar direnci gibi değişiklikler yaptığı için olabilir.

Diğer taraftan grafik motoru açısından oyun göz kamaştırıcı. Araçların detayları çok çizilmiş. Açıkçası AMG yazısını jantın içinde okumayı beklemem hiçbir oyundan. Araçların da içi oldukça gerçekçi ve detaylı. Ama tabi oyunun yarış içeriği olmadan bunlar neye yarayacak diyorum. Çünkü rakiplerin de oyuna herhangi bir katkısı yok. Yapay zekadan uzak, haksız rekabete ortak uzayıp giden araçlar koymuşlar oyuna.

## Kısaca...

Kalanları kısa kısa geçmek gerekirse, neyse ki oyunun arabirimi için söylenecek çok ters birşey yok. Sadece menüler biraz daha kolay anlaşılır yapılsa iyi olurdu. Atmosfer sadece çevre grafikleri açısından uygun ve belki de eğlenceli. Sesler gerçekçi değil fakat en azından kulak tırmalamıyor. Müzikler yer yer eğlenceli. Direksiyonla da sorunlar yaşadım. Çözmek için biraz uğraştım sonuç vermeyince devam etmeye değer bulamadım.

Bütün bunlar oyunun sadece bir galeriden öteye gidemediğinin de kanıtları ne yazık ki. Aynı hisleri bir süre önce 4x4 Evo 2 için de hissetmişim. Bunun ne kadar ah-laka uygun olduğunu bir yana bırakalım, yarış oyunu ruhundan ayrılan oyunlar en azından eğlence vermedir kanımca. O da yoksa resimleri de yetebilir diyorum.



↑ Lütfen alıcılarınızın ayarı ile oynamayınız. Fiziğe gıcırımız var.



## THE SIMS

# MAKIN' MAGIC

Yan komşumu kurbağaya çevirmek mi? Hiç fena fikir değil!

Bilgi için: [www.thesims.com](http://www.thesims.com) Yapım: Maxis Dağıtım: Electronic Arts Tür: Simülasyon Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

**I**ncisi için 'pek yakında' ibareleri kullanılırken, The Sims son eklentisi Makin' Magic ile perdeyi kapatıyor. Adından da anlaşılacağı üzere, bu sefer elinizi sihirli değneği alıyor ve büyülerle monoton yaşantınıza renk katmaya çabalyorsunuz (artık bu da işe yaramazsa, 'psychoteraphy' eklentisinin çıkmasını umut edin). Diğer eklentiler gibi Makin' Magic de grafik motoru, kamera sistemi gibi oyunun ana yapısını oluşturan olaylara hiç dokunmadan kendi şovunu yapıyor ve alışveriş listenize bir sürü yeni ev eşyası ekliyor. Tabii oyunun esas eğlencesi eşyalar da değil, büyülerde saklı. Zaten oyunun nabzını tutan da Magic Town ortamı. Bu yeni sosyalleşme alanında büyülerinizi sergiliyor, ikisirleniz için malzemeler topluyor ve korku filmlerinden fırlama ucubelerle muhabbete dalıyorsunuz. Aslında Makin' Magic' günlük işlerin büyüyle üstesinden gelinmesi ve sadece Magic

Town'da geçen (ve kazanılan) "magicoin" para birimiyle, Sims alemine yeni bir oynanabilirlik ve ekonomi anlayışı getiriyor.

♣ Siz de roller coaster tasarlayabilirsiniz.



### Küçük Houdini

Dağ gibi birikmiş bulaşıkları bir hokus pokusla halletmek, uyuz komşunuzu bir abra kadabrayla uyuz bir kurbağaya çevirmek (maalesef uyuzluk baki), bir sihirli değnek hareketiyle kendinize hayali bir arkadaş yaratmak gibi farklı büyü alternatifleriniz var. Büyü yoluyla günlük işleri çözmenizin yanı sıra sosyal ihtiyaçlarınızı da giderebilmeniz oyuna yepyeni bir bakış açısı kazandırıyor. Her şey gizemli bir adamın kapınıza büyü ekipmanı ve malzemeleri bırakmasıyla başlıyor. Tabii hemen açgözlülüğünüze yenik düşüp, soluğu Magic Town'da alıyorsunuz. Kendinizin de dekore edebileceği Magic Town tam bir karnaval; "roller coaster"lar, perili evler ve birbirinden renkli ucubik olaylar sizi beklemekte. Ayrıca bu ortamda büyü malzemeleri alıp, satabiliyor, öğrendiğiniz büyülerini sergileyebiliyor, diğer büyücü Sim'lerle

düellolar yapabiliyor, kısacası sosyalleşebiliyorsunuz. Ancak iş dönüşü buraya uğrayabildiğiniz için, bir süre sonra yoruluyor ve uyuklamaya başlıyorsunuz. Bu yüzden mesaiden sonra kafanızdakileri gerçekleştirmek için elinizi çabuk tutmanız gerekiyor.

### Büyüsüz hayat, ah ne bayat!

Yazının başında da belirttiğim gibi Makin' Magic, The Sims'in son eklentisi ama tabii ki bu bir veda değil. Zira 'The Sims 2' yolda ve üstelik yepyeni. Makin' Magic, çok renkli büyülerini ve ortamları dışında görsel anlamda yeni bir şey sunmuyor veya yapay zekayı akıllandırmıyor; ama zaten The Sims eklentilerinin böyle bir misyonu yok. Makin' Magic, The Sims'in Ally McBeal tarzı cinsel bir çıkış yapmasını bekleyenlerden çok, 'Tatlı Cadı' seven domestiklere(?) göre..



### Artılar

Büyüler sayesinde yeni bir oynanabilirlik. Renkli karakterler ve mekanlar.

### Eksiler

İş dönüşü büyü yapmak çok yorucu. Oyunun genel dinamiği büyülerinizi sarmıyor.

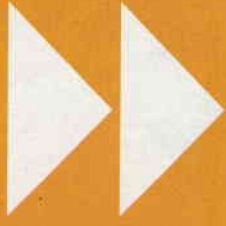
### Level Notu



← Hayaletlerle oyun olmaz.

♣ Düellolar sayesinde cebiniz 'magicoin' görüyor.





Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Spot şirin bir şeydir; tembellik etmeyelim

# kısa kısa

LEVEL SHİT



## Apocalyptica

İsminden de anlaşılacağı gibi sevgili okurcular, Apocalyptica bir oyun (aaa tespiti bak). Bir third-person kamerası ve bir ayakkapısı olan bu oyunda farklı farklı, boy boy karakterler seçebilme şansına sahipsiniz. Peki ya, karakterinizi seçtikten sonra her şeyin bittiğini mi sanıyorsunuz? Hi? Hayır! Oyun daha yeni başlıyor! Dan! (çarp!) Dun! (bi` daha çarp!)

Ytonggg! (in-  
şaat ve yapı malzemeleri!)

Apocalyptica'da yapmanız gereken tek şey şu: Fijjkk! diye yer değiştiren metal eşyaları, diğer bir deyişle; robot-



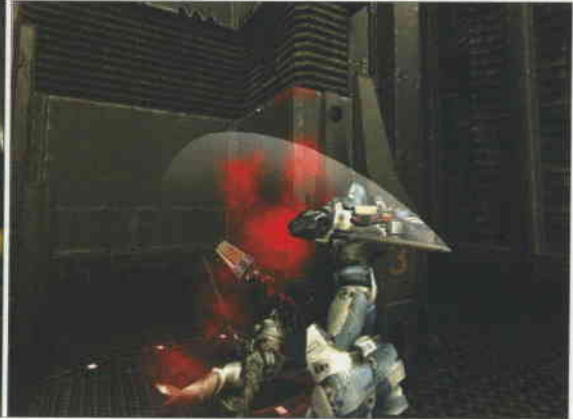
ları, anahtarlıkları ve cep telefonlarını vurmak (aaa deyişe bak). Peki bunu yaparken eğlenip yerlerde yuvarlanıp kafanızı sağa sola çarpıyor musunuz? Asıl sorun da bu değil de nedir? Daha ne kadar soru soracağım? Sorunları yazmayacak mıyım? Bu ne? O kim? Burak nerede?

Oyunun yapay zekâsı ise şu şekilde:

Yapım: Konami  
Dağıtım: Konami  
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



... Hah oldu! Fakat Apocalyptica'yı oynarken aynı şeyleri yapmaktan canınız sıkılabilir, ama yapımcılar bunu engellemek için oyuna birkaç şey eklemiş. Mesela oyunu oynarken sandviç yiyebiliyor veya uyuyabiliyorsunuz. Bu da oyunu almanız için yeterli, şirin, tosun gibi bir neden değil de nedir? (aaa neden)



## Secret Service 2: Security Breach

Yapım: Activision  
Dağıtım: Activision  
Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 96 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



... Sonra da bu ayki ikinci oyunum ise Secret Servic... Ne? Secret Service 2 mi? İlk oyunum? U adamlar? Nostalji? Kasımpaşa? Fırkkk... Neyse... Kendi mi toplayayım, fırkk. Yazı yazayım.

Sonuçta Secret Service 2 de ilk gibi

duyarsız, patavatsız bir oyun. Yazıma burada son verirken yazmam gereken 1200 karakter daha olduğunu farkettim. Bunun yanında ben aslında hafızamı kaybetmişim, Level'da çalışmıyordum, Burak hiç askere gitmemiş, kafası beş inç miş vs. Oooh, hafızamı da kaybetmişim, artık yazı da yazamam, lay lay lom (umarsızca ofiste cirit at!), dı dı dı dı dı (Anathema dinle!), vıckk (fakat Berker'in motorunun altında kal!!!).

Oyundaki ilk gelişme fizik modellemesinde tombik okurlar. Artık adamlar vuruldukları zaman U değil, Ş şeklini alıyorlar. Şu şekilde de bir yenilik yok değil: Artık silahlarınız arasında bir kahvaltılık bıçağı var. Bu bıçağı ellerinde

bezbol sopası olan adamlara sap! diye saplıyorsunuz. Fakat bezbol oyuncularının bir gizli servis ajanıyla ne gibi bir ilişkisi olabilir? Ajan bezbol sahasına girip kuralları ihlal mi etmiştir? Ne yani?...



# MTV Celebrity Deathmatch

Yapım: Gotham Games  
Dağıtım: Big Ape Prod.  
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Tekken, Virtua Fighter ve Settlers gibi tartışma (!) oyunlarına bir yenisi daha ekleniyor sevgili basın mensupları. Yeni oyunun adı MTV Celebrity Deathmatch. Bu oyunda MTV'de izlediğiniz tanınmış insanları kontrol ederek

karşınızdakiyle mır mır mır, mır mır mır diye tartışıyorsunuz. Seçebileceğiniz karakterler arasında; Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, Justin Timberlake ve Sinan Akkol var. Peki bu karakterler neler yapabiliyor? Dennis Rodman bas-

ket topunu silah olarak kullanıyor ve karşısındaki firka-teyni (sayıyla firka-teyn) etkisiz hale getiriyor. Justin Timberlake ise bıçık! bıçık! diye dans etmeye başlayınca karşısındaki de onla birlikte dans etmeye başlıyor ve boş bir anında krah! diye yumruk atıyor. Anna da fiziğini kullanarak (!) birçok farklı hareket yapabiliyor. Sinan Akkol ise dakikada 10 sayfa tas-hih yapabiliyor (vay be).

Geleyim sorunlara... Bir, bu ne biçim grafik! Onbir, bu ne biçim oynanış! Yirmi, bu ne!?!? İşte bu sorunlar oyunu kısaltıyor, Kısa Kısa yapıyor vs. Fakat asıl sorun şu ki, bir şeyler yemem gerek, karnım acıktı.



# March! Offworld Recon

Yapım: HBM  
Dağıtım: Buka Entertainment  
Minimum Sistem: 400 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Tipik bir siyam FPS'si olan March! Offworld Recon'da, bir uyduyu tamir etmek için Mars'a giden musluk tamircilerinin liderini kontrol ediyorsunuz. Ama Mars'a vardığınızda sayborglarla, yani narenciye sıkacaklarıyla karşılaşıyorsunuz. İşte her şey bundan sonra başlıyor... Elinizdeki otomatik silahlarla, tu-

runçgillerle, Cola kutusu gibi parçalanmış sayborglara karşı savaşıyorsunuz. Sonuçta kaybeden, dostluk, kardeşlik, barış ve meyva suyu oluyor. Orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk ise Lucescu'nun sorunudur, ben karışmam.

Bunun dışında oyun bir taktik-simulasyon, muş. Konuyu da tam oraya ge-

tiriyordum, oyundaki taktik unsurları had safhada sevgili yolcular. Mesela adamınızın sağa mı yoksa sola mı gideceğine karar verebiliyorsunuz. Bitti mi? Bitmedi! Yukarı ok tuşuna basarsanız da adamınız ileriye doğru gidiyor!!! Oyundaki bir diğer taktik unsuru ise şu: Vurduğunuz mutfak robotlarını 3-5-2 şeklinde dizebilirsiniz (paran-tez açayım).

Toplam 16 renkten oluşan oyunda fizik modellemesi de çok gerçekçi. Grafikler de çok gerçekçi, oynanış da, sesler de, atmosfer d... Hi? N' oldu? Neden sustunuz? İnanmıyor musunuz yoksa? Bi' Kısa Kısa oyunu 80'den fazla alamaz mı? Hah, 23 vereyim de şaşırın bi'! (matematikiğim çok iyidir, polemige girmem)



# Ultimate Demolition Derby

Yapım: Global Star Software  
Dağıtım: Global Star Software  
Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

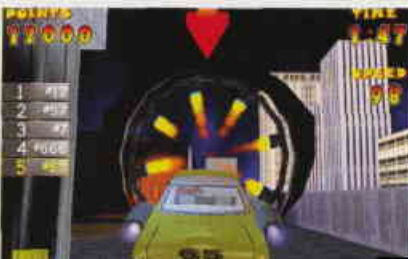


Ultimate Demolition Derby... Yeni bir araba yarışı, yeni umutlar, yeni Noel Baba... Oyundaki mod sayısı ise (ise?) iki: Bir Single Player; iki, Multiplayer. Single Player oyunun asosyal modu. Multiplayer ise oyunun iki kişi veya kurumla oynanan modu. Bunlardan birini seçtikten

sonra oyun donk! diye başlıyor. Gerçekten de çok duygusal... Firk...

Yarış başladıktan sonra ilk başta grafiklerin olmadığını farkedeceksiniz. Bunun dezavantajı ise aracınızın hangisi olduğunu anlayamayıp yol kenarındaki ağaçları veya tavşanları kontrol etmeye

çalışmanız. Buradan da şu sonuca varayım: Ultimate Demolition Derby bir tavşan simülasyonu. Bildiğiniz tavşan... Burnu var, dişleri var, kesesi var, kanatları var (çok fazla belgesel izlerim, tartışmaya girmem, yaparım ederim!). Bunların dışında, oyundaki seslerin duvar ve pamuk tarlası gibi sert zeminlere yumruk atmak suretiyle kaydedildiği de yadsınmaz. Fakat bu sesleri evinizde veya iş yerinizde kendi imkânlarınızla da çıkarabilirsiniz, Ultimate Demolition Derby ile muhatap olmanıza gerek yok.





# Beneath a Steel Sky

▷ Bu oyunu hatırlıyorum da yıllar önce alıp oynamış fakat çoğu macera oyununda olduğu gibi bir yerde takılıp bitirememiştim. Böyle bitiremediğim oyunları aradan birkaç oyun geçtikten sonra yeniden kurup baştan oynamayı çok severim ve o zaman rahatlıkla bitiririm. Ama ne yazık ki ödünç alınmış bir oyun olarak, Harddiskin elim ve vahim uçuşuyla birlikte o da hatıralarımdaki yerini almıştı. Taa ki geçen ayın Level Bonus CD'sini alıp da



o kadar arayıp bulamadığım oyunu karşımda görmeye kadar! Üstelik bu cd versiyonu olduğu için çok daha kaliteliydi. Ses ve video olarak şişkindi. Çünkü o zamanlar sesler çok daha düşük kaliteyle bile çok daha fazla yer kaplıyordu. Ne diyeyim, şükür günümüzde Mp3 ve Div X var.

Bilmeyenler vardır, çoktur ve doğaldır ama macera oyunu sevenler bu oyunun adını ve methini duymuşlardır. Beneath a Steel Sky, gelecekte çelik gökdelenler arasına sıkıştırılmış bir şehirde geçiyor. Bürokrasi tek kelimeyle korkunç, yangın çıkışını kullanabilmeniz için bile form doldurmanız gerek. Zaten oyun da bu bürokrasi ile dalga geçiyor, onu klasik yapan kullandığı kara mizah. Tam eski macera oyunla-

rını özleyenlere göre, çünkü zaten bu eski bir macera oyunu! Kesinlikle alışık olmayanları öldürecek bir bulmaca mantığı var, ama aslında oynadıkça ne kadar basit olduğunu siz de göreceksiniz. Bazıları da doğru zamanlama gerektiriyor. Bazen de nadir de olsa korkunç bir şekilde ölebiliyorsunuz. Vurulabilir, atomlarınıza ayrılabilir, bir canavar tarafından yenilebilir ya da beyninizi kaybedebilirsiniz. Maceranın çoğunda yanınızda robot dostunuz Joey size yardım edecek, bazen de kardeş gibi çekişeceksiniz. Ta ki şehrin neden bu halde olduğunu ve neden bu insanların sizin peşinizde olduğunu çözene kadar.

Bitirince bütün diğer eski macera oyunlarını tekrar oynayıp bitirmek istiyor insanın canı...◊

# Heroes of Might & Magic

▷ İşte bir başka geceler boyunca beni lanetleyip yatağımdan çekip çıkararak, bilgisayarın başına sürükleyip zincirleyen oyun. Bilgisayar size göre her şekilde avantajlı başlıyor, haritayı biliyor ayrıca hile yapıyor. Ama bütün bu haksızlıklara rağmen siz deliler gibi sardırıp oynuyorsunuz. Çıktığı zamana göre grafikleri gayet güzel, kendine has bir stili var, sihirli bir dünyanın kapılarını aralıyor. Her şeyden önce tamamen kendine has, tür yara-

tan bir strateji oyunu Heroes of Might and Magic. Might & Magic' in bütün mitoloji yaratıklarına ev sahipliği yapan dünyasında yer alıyor. Özenle hazırlanmış haritada ormanların yakınlarında oduncular, perilerin ağaç evleri olurdu. Lavlı yanardağların yakınlarında ejderhalar. Tepeliklerde hobbit kovukları. Korkunç bir yaratık çeşitliliğine sahip olmanın yanı sıra haritada bütün bu ırkların yaşadığı yerler vardı! Yani gerçekten bütün bunlar gerçek gibi hissediyor-

dunuz.

Ayrıca şövalyeler, büyücüler, ölüm büyücüleri, barbarlar gibi birbirinden farklı stratejilere ve güçlere sahip taraflar oyunu kor-





kuç zenginleştiriyor. Her birinin ünite-leri ve binaları ayrı. Tabii hepsinin mutlaka güçlü ve güçsüz üniteleri oluyor, fakat bazı haritalarda özellikle bazıları çok daha güçlü oluyor. Bu dengesizlikten ziyade gayet mantıklı idi. Zayıf ünitelerle dolu bir haritada ölüm büyücüleri herke-

si öldürüp iskeletlere dönüştürerek korkunç güçlü ve kalabalık ordulara sahip oluyorlardı.

Kahramanlar mitolojik yaratıklardan oluşan orduların başındaki generalleriniz. Savaşıkça seviye atlıyor, gelişiyorlar. Kalenizde yeni binalar yapıyor, çevreden vergi ve doğal kaynakları topluyor bunlarla ordularınızı büyütüyorsunuz. Kuşatmalar yapıyor, sıra bazlı savaşlar-

da taktik kasıyorsunuz. Güçlü büyüler ve büyümlü eşyalar için canla başla savaşıyorsunuz.

Kesinlikle bir klasik. Bu kadar geniş, çok yönlü ve her alanda başarılı oyun çok azdır doğrusu. İşte bu yüzden 3DO bu oyunun ikincisi için kolları sıvamıştı. ☺

# Heroes of Might & Magic 2

▷ İlki stratejide kendine has bir tür yaratırken esas ikincisi bir bomba oldu. Midi müzikleri bile çok güzel olmasına rağmen operayı ve stereo müziği açtığınızda şaşkınlık içinde kalıyordunuz! Bugün dahi bu oyunun müzikleri kadar güzel ve kaliteli müzikler nadir bulunur. Özenle inşa ettiğiniz, dağlar ve ormanlar içerisinde, masal diyarından bir tabloyu andıran kalenize bakarak opera dinlemek anlatılamaz bir keyif.

Grafiklerin size hissettirdiği atmosfer ilkiyle kıyaslanamayacak kadar katlanmıştı. Serinin üçüncü ve dördüncü oyunları çıkmasına rağmen hala pek çok kişi bu oyunun atmosferini diğerlerine yeğler. Üçüncü oyun da mükemmel bir oyundur ama bu oyun da bir göz ağrısıdır. Bence kıyaslanmamalı, hepsi oynanmalı. Her oyun kendi senaryosunu bitirse de bir sonraki oyunda ilkinin hikayesinin etkileri devam ediyor. Hatta aynı za-

manda Might & Magic serisini oynayanlar iki seride olan olayların birbirini nasıl etkilediğini bilirler. Might & Magic 6' da kraliyet sarayının tavan arasındaki taş heykeli hatırlayanınız var mı?

Heroes 2 de konu kralın ölümünden sonra iki oğlu arasındaki taht mücadelesi. Roland iyi evlat, Archibald ise hain evlattır. Kralı seçecek olan konseyi bir temiz suikast serisi ile halledince, Roland sıra bana gelmesin diye tabanları yağlar. Böylece Archibald kendini Kral ilan eder. Roland da kaçır kaçmasına ama kendine sadık beyleri toplayıp kardeşinin üzerine yürüyecek, hakkı olan tacı almak için savaşacaktır. Ana senaryoda iki taraftan birini seçiyoruz. İşin güzeli, mesela Roland ile oynarken oyunun ortalarında bir haber geliyor. Archibald ihanetiniz için size çok şey vaat ediyor. Ayrıca ihanet ederseniz bu oyunun ek kolay görevi oluyor. Oyun size ana senaryo çizgisinde de tercih hakkı vere-

rek sizi bir kez daha tavlıyor. Üstüne üstlük alternatif görevleri de bitirirseniz, misal cücelere yardıma giderseniz sonraki bütün görevlerde haritadaki önemli noktalarda sizi bekleyip size katılıyorlar. Pk çok görevi bu sayede zahmetsizce bitirdim, ya da çok zor görevlerde o gereken farkı bu müttefiklerim yarattı. Cüceleri seviyorum!

Geçenlerde erken biten bir Hunter oyunundan sonra arkadaşlarla üç kişi Homam 2 oynadık. Kesinlikle hot seat oynarken, aynı odada, yan yana o atmosfere girince unutulmaz bir tecrübe ve eğlence. Tek başınıza oynarken ayrı zevkli ama birileriyle beraber oynayınca da bambaşka doğrusu. Arşivlerden çıkartıp bir müziklerini dinleyin, sonra yeniden kurup baştan oynayın derim. Tek hikayeler de birbirinden farklı lezzetler doğrusu, oturup ne haritalar yapmıştım bunun editörü ile. Güzel haritalarınız varsa yollayın cd' de yer olursa ekleriz.

Masal diyarlarını unutulmaya bırakmayın! Ve de cüceler ölmez, daha elfler ormanda kelekleri kovalarken biz dağların altında mithril dövüyorduk! ☺





LEVEL 111

Cüceler, elfler, orklar sizi de baydıysa...

# ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

...buyrun geleceğin gölge topraklarına

Gökler Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Bilgi için: <http://www.anarchyonline.com/content/game/shadowlands/> Yapım: FunCom Dağıtım: Avaturk Tür: Devasa Online RPG İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, Geforce 2 sınırlı Ekran Kartı, 1 GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1,4 Ghz İşlemci, 512MB RAM, Geforce 4 sınırlı Ekran Kartı

Devasa online oyunların Orta Çağ fantezileriyle sarıldığı bir zamanda FunCom iki yıl içinde 40.000 aktif oyuncuyu bağlayacak dünyanın ilk bilim kurgu Online RPG'si AO'yu hayata geçiriyordu. Piyasaya çıktığında çokta hazır olduğu izlenimini uyandırmayan AO sonsuz buglarla oyuncuyu küstürüyordu. Geçen bir yıl içinde bugların büyük çoğunluğu çözümlenirken gittikçe daha çok ilgi çekiyordu. Böylece etraf elf küce ve türevleri kaynarken AO orijinal yapısıyla kendi fan gruplarını oluşturmakta zorlanmıyordu. Günümüzden 30.000 yıl sonra geçen oyun globalleşme karşıtlarının kabusunun gerçekleştirdiği bir gelecekte geçiyor. Fakat bir parça fazlasıyla: Devasa holding Omni-

Tek'in gücü galaksinin yarısını elinde tutacak boyuttadır. Buna karşı çıkan isyancı bir grup totaliter bir rejim haline geçen Omni Krallığı'na savaş açar. Siz de tam anlamıyla çığından çıkan olaylara çöl gezegeni Rubi-Ka'da giriyorsunuz. Oyuna yeni giren biri olarak ister holding isterse isyancı klanları tutabilir ya da problemin çözümüne tarafsız bir azınlık olarak katılabilir ve güç dengesinde yer alıyorsunuz.

### Nano bunu hep yapıyor

AO hızla geçen iki yıldan SL ek paketiyle yeniden önümüzde. Paketin ilk yeniliği seçebileceğiniz on iki karaktere eklenen iki yeni karakterle göze çarpıyor. Eski den ilgi alanınıza göre hilekar bir ajan,

silah uzmanı, tüccar veya Nano teknisyeni olabilirken artık Keeper ya da Shade seçebileniz de mümkün. Bunlardan Keeper paladin severleri (bkz. ben) çekebilecek bir savaşçı. Shade ise delici silahlarda uzman, nano teknolojilerinden faydalanamayan ama kurbanlarının enerjilerini kendine aktaran bir yakın dövüş uzmanı, Nano teknisyenleri ise Rubi-Ka'nın büyücüleri olarak adlandırılabilirler. Bu kişiler molekül büyüklüğünde robotlar programlayarak düşmanı zayıflatabilir ya da kendi çıkarınız için kullanabilirsiniz. Nano teknisyeni olarak yüzlerce program varyasyonu arasında binlerce teçhizatı seçme şansınız var. Bugün olduğu gibi gelecekte de bedava kavramı yok; 30.000 yıl sonra da para yine

↓ İleri seviye yaratıklar bir iki grubun ortak çalışmasını gerektirebiliyor.



↓ Bir yastıkta level atlayın. Oyunda sanal evliliklere raslamakta mümkün



## kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

### Oynasana - yeniden!

Türkiye'de online oyunculuğun temelini atan, birçok oyuncunun online oyunları tanımasını sağlayan oyuncu topluluğu, bir süre aradan sonra <http://www.oynasana.com> adresinden tekrar yayına geri döndü. Yani "Türkiye'de Online Gaming" yeniden başlıyor.

İnternet üzerinden oynanan oyunların daha geniş kitlelere yayılması ve yaygınlaşması, yasal oyun sektörün



büyümesi için destekleyici ve ücretsiz hizmetler sunan Oynasana.com bünyesinde Battlefield 1942, Counter-Strike, Quake, Unreal serileri ve Halo gibi birçok popüler oyun için içerik ve ücretsiz servisler bulunuyor.

Sitenin oyuncular arasında oldukça popüler olan dosya download, forumlar ve klanlarla ilgili kayıt servisleri ve ülkemizde yapılmış turnuvalardan binlerce fotoğraflık arşivleri ilginizi çekebilir.

### Galaksilerde Neler Oluyor?

Ve Star Wars Galaxies' ilk kez bir Jedi'la buluştul! Bayan kılıç ustası Akinom T'Sarn "Force Sensitive" yeteneklerinin açılmasıyla galaksilerin ilk resmi Jedi oyuncusu oldu. Bir süredir biner hayvanlarının neden olmadığı konuşulurken



web sitesinde ilk ekranlar (Bols, Brackets, Karadu, Carri-

on Spats, Dewbacks) yayınlandı ve oyuncuların kendi şehirlerini kurabilecekleri müjdesi de verildi. Aralıkta eklenecek Landspeeder ve Swoop Bikes gibi araçlarda beklenenler arasında. SWG haberleri devam ediyor. Yapımcılar ilk SWG ek paketini listeye aldıklarını duyurdular. Oyun dahiyane(!) bir fikirle Space adıyla temmuz gibi piyasaya sürülmesi planlanıyor. Pakete yeni gezegenler, ırklar ve NPCler ekleneceği belirtilmesine rağmen henüz ayrıntı verilmiyor.

zor şartlar altında kazanılıyor. Bu nedenle öyle veya böyle bol bol göreve ihtiyacınız olacak.

### **Bir buçuk görev alayım, yoğunlu soslu olsun**

Görevler her şehirdeki bilgisayardan tesadüfi olarak elde ediliyor. Herhangi bir RPG'de olması gerektiği gibi SL'de de görevler büyük önem taşıyor. Oyunda onlarca değişik görev türü vermeye hazır yüzlerce NPC sizi bekliyor. Bu görevlerin çoğunu tamamlanmak için oyuncu grupları gerekiyor. Zaten bir online oyunu yalnız oynamak süt varken süt tozu yalamaya benzer (hayır hiç denemedim). Taraflardan birinin yere düşesiye kadar devam eden PVPlar aynı vahşi batı düellolarını andırıyor. SL ile birlikte mesleklerde uzmanlaşma artarken kendi konularında daha güçlü karakterler amaçlanmış. Artık özel ataklar daha fazla hasar veriyor. Böylece PvPlar daha eğlenceli hale gelmiş. SL'de altıncı leveldan itibaren öldürüldüğünüzde deneyim puanlarınızla (XP) vedalaşmaya başlıyorsunuz ve görev alanında yeniden ortaya çıkıyorsunuz. FunCom oyunun oluşturabileceği kafa karışıklığını önceden görerek oyunda yüksek levellarda olan oyunculardan bir asistan sistemi oluşturmuş. Bu yardımcıları yeni gelenlere destek olarak bu yeni evrene alışma sürecini hızlandırıyorlar. Bu asistanlardan birine SL'nin en büyük farkı ne diye sorulduğunda Rubi-Ka'da istediğimiz görevi seçebildiğimizi ama SL'de görevin bizi seçtiğini söyleyerek yeni görev sistemini özetliyor. Sistem eklenen 160 yeni zindana bağlı size göre şekillenen (Auto Content Generated) zindanlardan oluşuyor. Bu zindanlar içine giren grubun seviyesine, mesleğine ve görevine göre kendini şekillendiriyor. Her grup için birbirinden farklı zindanlar oluşturulduğundan

gereksiz kalabalıklar da önleniyor. Böylece grup kampınıza birinin gelip "bizde bitmiş, varsa bir fincan görev alabilir miyim?" deme ihtimali de kalmıyor.

### **Hanım sıldırım bu gezegenden, çocukları al da gidelim**

SL ile oyundaki gezegen sayısı da ikiye çıkıyor. Yeni gezegenimiz Jobe volkanik bölgelerden su altına kadar yedi ayrı bölüme ve kendi yaratıklarına sahip güzel ama bir o kadar da öldürücü bir yer. Çöl gezegeni Rubi-Ka'da Omni-Tek ve Klan'lar arasında geçen olayların benzeri burada iki yeni taraf arasında geçiyor: Unreedemed ve Reedemed. Bu iki kadim ırkı birbirine düşürse Novictum denen hayat özü. Yeni gezegenin mekanları oyunculara her türlü ölümü tattırabilecek kadar çeşitli: Bitki cenneti Nascence, dağlık arazi Elysium, dev şehir Adonis, buz cehennemi Penumbra ve alev cehennemi

◆ Işık oyunları boynunuza bir kılıç yemedikçe seyretmeye değer.



## kablodaki fısıltılar

### Sesler ne kadar gerçekçi?

Oyunlarda gerçekçilik had safhaya varırken bu yolda uğraşılarda yorucu olabilir. LucasArts yapımcıları tarafından işgal edilen California Havaçılık Müzesi'nde Secret Weapons over Normandy'nin sesleri üzerine hummalı bir çalışma yürütülüyor. Yapımı devam eden oyun için Heilcat,



Hurricane, P-40 Warhawk SBD Dauntless, SNJ-4 Texan, Spitfire gibi efsanelerin ses kayıtları yapılıyor.

### Kısa Kısa:

► Electronic Arts potansiyel hiti Ultima X'nun sitesini güncelledi. Sitede yeni yaratık ve karakterler hakkında ayrıntıları bulabilirsiniz. Bunun dışında hız kesmeyen EA Battle for Middle Earth'un de sitesini açtı. Sitede yeni screenshot ve videolar emrinize amade: [http://www.eagamemes.com/pccd/lotr\\_bfme/home.jsp](http://www.eagamemes.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp) [http://www.uko.ea.com/feature\\_virtues.html](http://www.uko.ea.com/feature_virtues.html)  
► Tam da bu ay WoW'la ilgili haber yok diye korkarken yeni bir duvar

kağıdı yayınlandı: <http://www.bizzard.com/wow/wallpaper/wallpaper08.shtml>  
► Kısa bir süre önce piyasaya çıkan Dark Age of Camelot ek paketi Trials of Atlantis güçlü rakiplerine rağmen üst sıralarda yer buldu. Hatta Amerikan tarihinin en çok satan oyunu Sims'in ek paketi Magic'li bile afaşığı etti.  
► Planet Call of Duty'ye altı yeni mod ve yeni duvar kağıdı eklendi: <http://www.3dactionplanet.com/callofduty/>

## Ayın Siteleri

[www.modguide.de](http://www.modguide.de)

Bu ay oyun modlarına doycaksınız. İlk site tüm yeni ve klasik oyun modları için gayet doyurucu bir site. İsteyen oyunlara koşabilir isteyen nasıl yapılır konulu yazılara da ulaşabilir. Seçim size kalmış.

<http://unreal.myexp.de/index.php>

Unreal suyuna çorba yani en geniş Unreal gruplarından biri: Haritalar, modlar, tutoriallar, tartışma forumları. Yok yok.

<http://japh.fwstudios.net/bgltutu/>

Sizler de doyumuz birer Baldur's Gate hastasıysanız, BG 1 ve ek paketini bir kez de BG 2 motoruyla deneyin.

[www.jk3files.com](http://www.jk3files.com)

Jedi Knight: JA yeni gelmişken modları gelmeye başladı bile. Bu sitede Jedi Knight serisiyle bilimüm materyal emrinize amade.

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

Türkiye'nin en organize Battlefield klanlarından birinin sitesi. İkinci Dünya Savaşı üzerine bilgilerden, galeri, download bölümlerine kadar ilgi çekici ve tıklanmayı hak eden bir site.

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

HP Lovecraft üzerine tanıdık(!) çehresi olan bir arama motoru. Eserleri hayatı vs. Ne ararsanız burada.

Inferno. Jobe bol çeşitle oyuncuların gitmek isteyebileceği her yere sahip durumda. Bunların hepsi Redeemed ve Unredeemed tarafından pay edilmiş yerleşim birimleri ve bilim oyuncuyla dolu. Oyuna başlarken bir gruba ihtiyaç olursa Nascence'e bir göz atın. Yer çeşitliliği bol olmasına rağmen buralardaki yaratıkların yeniden oluşturulma sürelerinin uzunluğu can sıkabiliyor. Aynı şekilde bir yaratıktan düşen aletlerin farklılığı aradığınızı bulmak için onlarcasını katletmek zorunda bırakabilir.

SL'de Redeemed ve Unredeemed arasındaki anlaşmazlık size de yansımış durumda. Hatırlarsınız ki GTA 2'de bir mafyanın işini gördüğünüzde onun gözünde değeriniz artarken diğerleri için düşman haline geliyordunuz. Aynı durum SL'de de geçerli. Bir tarafın görevlerini tamamladıkça onlar için değeriniz (Shadowknowledge) artıyor ve size yardım etmeye başlıyorlar.

◆ Kalabalık çarpışmalarda bir an herşey birbirine girebilir.



Karşı taraf ise sizi gördüğü yerde indirmeye çalışıyor. Yeterince görev yaptıktan Shadowbreed denen özel auraları da açılıyorsunuz. Bunlarla mesleğinize göre verdiğiniz zarar artırabilir, kendinizi iyileştirebilir veya rakibi zayıflatabilirsiniz. Level sınırının 220 olarak belirlenmesi gayet iyi fikir. Fakat 200.level sonrası gücünü hissettiren havuz



sistemi nedeniyle 200'den 201'e atlamak bir ömre maloluyor. Buna örnek olarak level atlamanın gittikçe zorlaştığı Diablo 2 verilebilir.

### Yapay zeki mi yapay embesil mi?

Anlaşıldı, savaşıcak bol mekan, karakter ve mekan var. Peki sözü verilen yapay zekalarıyla yaratıklar ne durumda? Kabul, zorlanıyorsunuz. Fakat yapay zekayla değil düşmanın abartılan yetenek ve güçleriyle. Göreceğiniz en çarpıcı zeka örneği grup halinde dolaşan yaratıkların gerektiğinde abilerine başvurmaları oluyor. Yaratıklardaki

bir başka eksiklikte orta seviyenin çok az olması. Yani karşılaşacağınız rakipler kolay, zor ve çok zor arasında değişiyor. Oyunda bazı yaratıkların mavi kopyalarını bularak Incarnator denilen özel noktalarda çağırabilme imkanınız var. Böylece bir rakiple çarpışmadan önce kullanacağınız stratejiyi bu yaratıklar üzerinde de deneyebilirsiniz.

Büyük makinelerce toplanan Novictum sayesinde merhum yaratıklarınıza yeniden hayat verebilirsiniz. Bunca rakiple başa çıkabilmek için oyuna çok sayıda yeni mühimmat eklenmiş. Fakat bunların bir çoğu klasik denebilecek çokta parlak olmayan aletler. Bunların asıl amacı oyuncularca toplanıp upgrade yoluyla kullanılmaya değer aletler oluşturmak.

### Güzel müzik, güzel grafikler ve güzel bir kız (ha?)

Oyun grafikleri için yıllardıkça değerlendiriliyor kuralı geçersiz olduğundan grafiklerle de baya oynanmış. Çokta iyi edilmiş. Özellikle çevresel grafikler oturup izlemenize neden olabiliyor. Bazı karakter hareketleri doğal durması dışında tam puanı hakediyor. SL kaliteli müzikleriyle atmosfere neler katabileceğini ispatlamış. Parçalar oyunun havasına çok iyi eşlik ederken tekrar tekrar dinlenmeyi hakediyor. Altı çizilmesi gereken bir başka nokta da oyunun gerek yapısı gerekse serverları sayesinde nette en hızlı oynanan oyunlardan biri olduğu. Kablo bağlantısını bırakın kaliteli bir dial-up bağlantıya sahip oyuncular bile oynayabilirler. Tabi bu durumda oyununuz faturalar nedeniyle hacizle sonuçlanabilir. Paketle birlikte gelen Notum Wars profesyonel oyuncular için (power gamer) büyük bir eklenti olarak tanımlanabilir. Profesyonel oyuncular için dedim çünkü neredeyse tüm oyun elementleri uzun süredir AO oynayan klanlar içinde organize olmuş

oyuncular için tasarlanmış. Bu nedenle tutorial tam da yetenek puanlarının dağıtımının başlangıcında sona eriyor. Paket illa yalnız oynayacağım diyenler için küçük boyutlu özel zindanlar oluşturabiliyor.

### Sözün Özü

Pakete genel olarak baktığımızda FunCom AO'nun orijinal dünyasını korumak ve geliştirmek için çok uğraştığını görüyoruz. Bu nedenle Shadowlands'a bir ek paketten çok yeni bir oyun demek doğru olur. Yapacak, görececek bir çok yeni şey olmasını bir kenara bırakın yapıdaki köklü değişiklikler eski AO oyuncularını şaşırtacak derecede farklı bir oyun oluşturmuş. Yalnız eklenenlerin bilim kurgudan çok fantezi ağırlıklı olması kemikleşmiş oyuncu kitlesini üzebilir. FunCom AO çıktığında yaptığını yineleyerek SL'yi de bol bug, stabilite ve denge problemiyle piyasaya sürmüş. Bu nedenle kendimi keşke beta test aşamasını bir kaç aydan fazla tutsalardı demekten alamıyorum. Yine de ana problemlerin bir kaç ay içerisinde giderileceğini düşünüyorum. O zaman final puanına helalinden on daha ekleyeceğim. Şu anki haliyle bile harcanacak zamanı hakediyor.

### Artılar

Yeni gezegen, yaratıklar, Shadowknowledge ve Shadowbreed sistemi, müzik, grafik, düşük pingli oyun

### Eksiler

Bug ve denge sorunu, yapay zeka, açık sorulu görev sistemi

### Level Notu



# Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

## Scumm VM Pocket PC

Platform: Pocket PC

Tür: Emülasyon

Bilgi için: [www.scummvm.com](http://www.scummvm.com)

Lucas Arts'ın eski adventure'larını hatırlar mısınız? Monkey Island, Maniac Mansion, Indiana Jones... Bir döneme damgasını vuran bu oyunlar eminim ki eski oyuncuların arşivinde hala duruyordur. Peki yeni bilgisayarlarınız yüklediğinizde ne oluyor? Çalışmıyor galiba ha? Ah nedir şu eski oyunları çalıştırmak için çektiklerimiz. O da PC bu da PC çalış işte... yok çalışmaz.

Lucas bu eski şaheserleri görmezden gelse de onların değerini gerçekten bilen birileri var. Eski oyunları unutmayan dört genç tarafından hazırlanan Scumm VM tüm bu oyunları oynamanızı sağlıyor. Nasıl mı? "Scumm" zamanında Lucas Arts'ın tüm bu oyunlarda kullandığı motor. Ron Gilbert'in yarattığı bu motoru kullanarak Lucas Arts'ın adventure ekibi bir dolu oyun yaratmıştı. Scumm VM (Virtual Machine)'i kurduğunuz zaman bu eski motor yeni PC'lerde de sorunsuz çalışıyor ve pek çok eski Lucas adventure'larını sorunsuz oynayabiliyorsunuz. Yani bir nevi emulatrör. Üstelik Scumm kullanan başka oyunlarda var Scumm VM tarafından desteklenen. Mesela Kasım ayında verdiğimiz Beneath the Steel Sky, Simon the Sorcerer ve Broken Sword II. Bu oyunlardan ilk ikisi sorunsuz çalışsa da Broken Sword II sorunlu. Ayrıca Lucas klasiği Full Throttle'da aksiyon sahneleri çalışmadığı için yarım yamalak oynanıyor. Ama ekip proje üzerinde halen çalışıyor ve gelecekte bu sorunları çözeceklerini umuyoruz.

İşin güzel yanı Scumm VM sadece PC'ler için değil, Linux, Palm ve Pocket



PC gibi pek çok farklı platform için hazırlanmış. Ve bunların en çarpıcı olanı Pocket PC için olan. Çünkü bu eski oyunların çözünürlükleri düşük olduğu için PC'de pek güzel gözüküyorlar. Ama Pocket PC ekranı oyunların orijinal çözünürlüğünde olduğu için bu oyunlar bir anda bugüne kadar gördüğümüz en iyi grafikli Pocket PC oyunlarına haline geliyor.

Oyunların performansı konusunda endişe etmenize gerek yok. Yeni nesil 400MHz'lik PPC'lerde oyunlar hiç sorunsuz oynanabiliyor. Buna Lucas adventure'larının harika hikaye ve oynanışlarını da ekleyince Scumm bir anda Pocket PC'de bulabileceğiniz en iyi oyun deneyimi haline geliyor.

Scumm'ı yüklemek için <http://www.scummvm.com/downloads.php> adresinden Scumm'ın Pocket PC versiyonunu çekip hafızaya kopyalamanız yeterli. Daha sonra eski adventure'ları bir klasör içinde kopyalıyorsanız. Oyunlar 8-10MB tuttuğu için fazladan hafıza kartınıza yoksa büyük dosyalarınızı ve programlarınızı temizlemeniz gerekiyor. Ama bir hafıza kartınız varsa bütün Lucas adventure'larını birden kopyalayabiliyorsunuz. Scumm'ı indirip kurmak tamamen yasal. Ancak oyunlara hali hazırda sahip olmanız lazım. Çünkü Scumm'ın sitesinde oyunlar bulunmuyor.

## Scumm VM ile neler oynarsınız?

Scumm VM'ı yükledik oyunlarda var ama hangisi iyidir? İşte sizin için Level'in tavsiyesi en iyi 5 Scumm adventure'ı:

### Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Sizin oynadığınız ilk adventure neydi bilmiyorum ama hem ben hem de pek çok oyuncu için adventure ile tanışma Zak McKracken anlamına geliyor. Bir oyun sırasında araba kaportasında çatal ile müzik yaptığımızda veya mikrodalgaya yumurta koyup patlattığımızda oyun dünyası ve yapılabilecekler sınırsız gözükürdü gözümüşe. Çok basit grafikleri ile bugün o çekiciliğe sahip değil elbette. Ama Zak McKracken'in esprili hikayesi ile bugünün adventure'larına taş çıkaracağına şüpheniz olmasın.

### Day of the Tentacle

Maniac Mansion'ın devamı olan Day of the Tentacle'da bir birinden şaşkın 3 karakterimiz ile Dünyayı ele geçirmeye karar veren Purple Tentacle'ı durdurmanız gerekiyor. Bunun için meşhur malikaneye geri dönmek ve Dr. Fred'in manyak buluşlarını sersem kahramanlarımızla kullanıp faciadan faciaya koşmamız gerekiyor. Eğlenceli hikaye ve karakterleriyle elinizden düşmeyecek bir oyun. En önemli özelliği tüm Scumm oyunları içinde en iyi grafiklere sahip olması.

### Indiana Jones and the Fate of Atlantis

3D keşfedilmeden önce Indy'nin çok daha sakar ve eğlenceli bir karakter olduğunu biliyor muydunuz? Üstelik maceraları ona daha çok yakışıyordu. Indiana Jones adventure serisinin en iyi oyunu ise kesinlikle dördüncü oyun Fate of Atlantis idi. Zeka dolu konuşma ve bulmacalarıyla bir nefeste oynayıp bitireceğiniz muhteşem bir adventure, Fate of Atlantis. Üstelik grafikleri de oyunun yapıldığı döneme göre çok iyi.

### Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge

Tartışmasız en iyi Monkey Island oyunu. Tatlı 2D grafikleri, ilginç bulmacaları ve Guybrush'in şapşallığı ile tam bir klasik. Üstelik Guybrush'in şapşallığına karşın oyunun bulmacaları mantık dolu. Bu kadar sevimli ve eğlenceli olmasına karşılık bu kadar mantıklı ve ayağı yere basan bir oyun daha olduğunu hiç sanmıyorum. İkinci oyun en iyisi olsa da ilk oyunda kazığa geçirilmiş üç adamı incelediğinizde Guybrush'ın adamların isimlerini "Sish-ke-Jack, Sish-ke-John, Sish-ke-Bob" olarak telaffuz etmesi hala akıldadadır.

### Sam and Max: Hit the Road

Bu aralar ikincisi yapılan bu tatlı oyunda Lucas şaşkın karakter yaratma konusunda kendini aşılıyor ve karşımıza biri köpek, biri tavşan iki özel dedektif ile çıkıyor. Sam'in (köpek olan) tüm umursamazlığına karşın Max'in (tavşan olan) psikopatlığı birakin oyun dünyasını gerçek yaşamda da, "iyi polis - kötü polis" kavramına aşmış yeni bir boyut katıyordu. Tüm Lucas oyunları gibi gülmekten sizi kırıp geçiren Sam & Max, grafikleriyle de Scumm oyunları içinde en üst siralarda.



# Oyunlar

## Magus

Platform: Cep Telefonu

Tür: Aksiyon

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com)

[www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Kötü Zidornlar'ın kara büyücüleri yaptıkları büyülerle, Andorfların güneşinin doğmasını engellemişlerdir. Bir şekilde kaçıp kurtulmuş olan Andorf Büyüçüler Meclisinin üyeleri, hummalı bir çalışma sonucunda, 'bu işi halletse halletse bizim Magus halleder' diyerek, son görevinden henüz gelmiş olan kahramanımıza durumu bildirirler. Yani bizim Magus Dede, Gandalf misali görevden göreve koşan atletik bir büyücüdür.

Magus kara büyüü kaldırmak için bir dolu iksiri toplamak zorundadır. Başta işi dağ bayır gezip iksir toplamak gibi görünse de çok ciddi bir sorunu vardır. Çünkü bu iksirler düşman işgali altındaki Andorf başkenti Helgoria'dadır. Yani bu düşman hatları gerisine düzenlenen gizli ve özel bir görevdir. Yani Gandalf ol-



mak yetmeyecek biraz da Splinter Cell ruhu gerekecektir. Bu yüzden bu görevi başarmak için Magus'un bize ihtiyacı vardır.

Magus FRP temaları içeren bir platform. Sakalından daha uzun zıplayabilen ve Fireball gibi büyüler kullanabilen karakterimiz ile hopla zıpla bu iksirleri toplamak zorundayız. Oyunun ilk seviyesinde daha çok börtü böcekle uğraşıyorsunuz. Düşmanlarınızı, eğer gücün karanlık tarafındaysanız, öldürerek, diğer tarafındaysanız üzerlerinden atlayarak bertaraf edebiliyorsunuz. Daha sonra da, gerektiği kadar iksiri toplayıp, geçiş anahatlarıyla seviye atlıyorsunuz.

İleriki seviyelerde oyun çoştukça çoşuyor işinizi zorlaştırmak için her şeyi yapıyor.. Alttan fıskıran alevler, kafanıza kafanıza atılan bombalar hayatı zindan



ediyorlar. Ayrıca dikkatli olmak lazım; yoksa, her şeyi doğru yapıp oyun sonuna geldiğinizde bir de bakmışsınız oyun bitmemiş!

**Desteklediği Telefonlar:** Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage  
**Skor gönderme:** Evet **Oyunu kaydetme:** Evet

## Cominek

Platform: Cep Telefonu

Tür: Aksiyon

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com)

[www.mobilyuncu.com](http://www.mobilyuncu.com)

Penguen tayfasından hastası olduğumuz karikatürist ustaların mobil yaşam için hazırladığı bir proje Cominek. Şimdi Başarı Mobile bu sevimli karakterin bir de oyununu çıkardı. Oyunda kendi halinde, orta halli bir çayırda otlamakta olan inegimiz birden çat kapı ziyarete gelen dost uzaylıları karşısında buluyor. Sevimli İnekcik "Bu uzaylılar ne de şimendifere benziyor dur şunlara bakarken dalıp gi-



deyim" diye içinden geçiriyor. Ancak uzaylılar bu anlamlı bakışa kanıp onun aradıkları seçilmiş kişi olduğuna kanaat getiriyor ve büyük görevini açıklıyor: Evrenin sırlarını bütün uzaya yaymak.

İşini kolaylaştırmak için evrenin sırlarını da veriyorlar üstüne. Ama gelin ve dahi görün ki O daha olayı idrak etme aşamasındayken diğer inek arkadaşları bu sırları hapur hupur yiyor! Kendine gelip de durumu fark ettiğinde iş işten geçmiş oluyor tabii. Bizim Sevimli İnek de kendini bilime verip evrenin sırlarını sıfırdan bulmaya girişiyor. Ne kadar zekice değil mi? Ve işte sonunda da karşımıza 'cominek' ('cam fanuslu inek' demek herhalde) olarak çıkıyor.

Her akli başında Cominek gibi o da, bu işi en rahat cep telefonu aracılığıyla yapabileceğini düşünüyor tabii (öyle ya, uzaylılar arasa nasıl bulacaklar onu?) ve çayır, çimen, tarla gezip bula-

bildiği her kontör kartını toplamaya başlıyor (Buradan aslında Turkcell'in kontör kartlarını tarlada yetiştirdiğini öğreniyoruz). Ama Cominek kardeşin sadece kartları toplaması yetmeyecektir. Topladığı kartları civardaki engellere takılmadan, ki bu civarda çok engel vardır (çukurlar, çitler, serseri mayın gibi dolaşan koyunlar ve normal bir tren gibi), varış noktasına ulaştırması gerekmektedir.

Cominek karakterini yaratan Selçuk Erdem. Oyunun grafiklerini hazırlayan ise Level ahalisinin favori karikatüristi Yiğit Özgür. Siz artık düşünün oyunun grafikleri nasıl şahanedir. Oynarken bir yandan da gülmek ne denli muhtemeldir.

**Desteklediği Telefonlar:** Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 3300, N-Gage; Sony-Ericsson T610  
**Skor gönderme:** Evet **Oyunu kaydetme:** Evet



# Oyunlar

## Puyo Puyo

Platform: Nokia N-Gage

Tür: Beceri

Yapım: Sega

Dağıtım: Sega

Multiplayer: 2 oyuncu (Bluetooth)

Bilgi için: [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

PC ve PS II oyunları daha komplike ve detaylı hale geldikçe eğlenceli ve basit oyunlara hasret kaldık. N-Gage bu açığı kapayacak gibi görünüyor. Taito'nun geliştirdiği Puzzle Bobble ve Sega'nın Puyo Pop'u N-Gage'in bu konudaki önemli iki oyunu. Ama bana sorarsanız Puyo Pop daha eğlenceli.

Puyo Pop bir parça Tetris'e benziyor. Yukardan düşen baloncukları eşleyerek yok etmeye çalışıyorsunuz ve size ayrılan alan dolduğunda oyunu kaybediyorsunuz. Oyunda ilerleyebilmek için düşen baloncukları en az dörtlü gruplar halinde yan yana getirerek yok etmelisiniz. Bir seferde ne kadar çok balon yok ederseniz o kadar çok puan alıyorsunuz. Özellikle aynı anda iki farklı renkteki grubu

yok etmek en yüksek puanları getiriyor.

Puyo Pop'un en eğlenceli yanı tek kişilik oynarken de karşı alanda oynayan yapay zeka ile yarışıyor olmanız. Böylece siz veya rakibinizin fazladan balon yok ettikçe rakibe renksiz balonlar yollayarak işini zorlaştırıyor. Yani işin püf noktası rakibe pislik yapmak. 5 balon yok et-



tiğinizde rakibe bir renksiz balon gönderken aynı anda farklı renkte 6'lı iki grubu yok edince rakip ekranında 2-3 sıra renksiz balonu bulup afallayabiliyor. Sonunda kendi ekranınızı temizlemekten çok rakibinkini doldurmaya çalışıyorsunuz. Çünkü siz kendinizinkini ne kadar temiz tutarsanız tutun rakibiniz öyle ya da böyle size bir sürpriz yapıyor.

Oyunun tek kişilik modunda Puyo dünyasına düşen ve buradan çıkmak için tek yolu rakiplerini Puyo Pop'da yenmek olan bir karakteri canlandırıyoruz. Doğal olarak gittikçe zorlaşan rakipleri ard arda yenmek hedefimiz. Ama Puyo Pop'un en zevkli yanı Bluetooth üzerinden arkadaşlarınızla oynamak. Oyun sırasında mücadele kızışıp karşılıklı renksiz balonları yolladıkça siz de Puyo balonları gibi hoplayıp zıplamaya başlıyorsunuz.

## Sonic N

Platform: Nokia N-Gage

Tür: Platform

Yapım: Sonic Team

Dağıtım: Sega

Multiplayer: Yok

Bilgi için: [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

Tüm platformlarda dünyanın en sevilen oyun karakterlerinin başında gelir Sonic The Hedgehog. Gerçi "Zıp zıp yerinde durmadan deli gibi koşuran mavi bir kirpinin nesi sevilebilir" diye sorabilirsiniz? Peki söyleyin bakalım bir musluk tamircisinin nesi sevilir? Neyse bu derin konuları daha fazla deşmeyelim. Sonic sevilsin veya sevilmesin oyunları özellikle Sega konsollarında büyük kitlelere ulaştı ve buradan başka platformlara da geçerek bağımlılık yarattı. Sonic'in son adresi ise N-Gage.

Sonic N'de mavi kirpimizin dışında en yakın arkadaşı Tails (sincaptır kendisi)

ve sevgilisi Amy'yi de oynayabiliyorsunuz. Ama oyunu ilk elinize aldığınızda işe Sonic'den başlamak isteyeceğiniz şüphenez olmasın. Çünkü hiçbir şey Sonic gibi delicesine fıldır fıldır dönüp altın



halkaları toplayamaz. Ama dikkat edin bir vuruldunuz mu o halkalar elinizden uçuyor. Ve halkanız yoksa bir sonraki vuruluşunuzda Sonic kardeşe veda ediyoruz. Oyunda ustalaşana kadar bu çok sık başınıza gelecek bir şey. Çünkü Sonic dünyanın en hızlı platform oyunu ve başta kontrol etmekte zorlanabiliyorsunuz. Üstelik oyunu ne kadar hızlı oynayabilirseniz o kadar avantajınıza. Çünkü pek çok engeli aşmak için iyice hızlanmış olmanız lazım. Yoksa geri gidip hız almak vakit, dolayısıyla da bonus kaybettiriyor.

## Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

### Port Royal Cepte

Anno 1503 dahil bir çok ünlü oyunu cep telefonlarına uyarlayan Elkware. Port Royal 2'yi ve daha çıkmadan ufak bir fırtına koparan Sacred'da cepler için hazırlıyor. Yapımcılar oyunları mümkün olduğunca orijinaline sadık hazırladıklarını duyurdular. Oyunlar çalışmak için

Java desteğine sahip son dönem telefonlara ihtiyaç duyacaklar. Ayrıntı için: <http://www.elkware.de>

### Nokia'dan tarzı olanlara

Nokia, Nice'de düzenlenen Mobil İnternet Konferansında yeni telefon modellerini tanıttı. Bugüne kadar gördüğümüz Nokia modellerinde çok farklı olan telefonlardan en ilgi

çekici olanı 7200. Kapaklı ve oldukça küçük yapısıyla Nokia tarzından biraz farklı ve göz alan bir telefon 7200. En önemli özelliklerinden biri telefonun değiştirilebilir kapağının bir kısmın modern desenlere sahip kumaşla kaplanmış olması. Bu sayede telefon çok daha şık ve sıcak gözüküyor.

Üst kapağında küçük bir ekran ve dijital kamera olan telefon, küçük videolar da kaydedebiliyor. Telefonun yeni özellikleri ise PC'deki chat ortamına katılmaya hazır olması ve telefonda konuşamayacağınız durumlarda size arayanlara "şu an toplantıdayım eğer önemliyse mesaj atın" gibi notlar iletebilmesi.





# Konsol Ustası



Şimdi size büyük bir rezilliğimden bahsetmek istiyorum. Konumuzu belki tahmin etmişsinizdir. Evet, geri sayım. Gayet karizmatik, havalı bir şekilde burada kendi kendime bir geri sayım başlattım. Belki dikkatinizi çekti, belki de çekmedi, fakat sonunda şahane bir hareket yaparak askere gidecektim. Aynen Burak gibi askere gidiyordum. Bir gün açacağınız Konsol Ustası'nı, Tuna yok! Geri sayım planını yaparken de kendi kendime diyordum: %bir de bakarmışsın gitmezmişim askere ne komik olur ya%. Tam bir senedir askerlik yolunu planladığımdan, gideceğimden o kadar emindim ki böyle davranışlara girdim. (benim bile bilgim yoktu yani, o kadar - blx) Tahmin etmediğim şey, bir şekilde yükseltilmans programına gireceğimdi ve büyük bir şansla yeniden üniversite yollarına düştüm. Sonuçta yine buralardayım (buraya bir gülen surat koyalım) (yok sana surat murat :- ) blx).

Tuna Sentuna  
tsentuna@level.com.tr

## HABERLER

### İQUE GELİYOR!

Geliyor da nereye geliyor. Ülkemizden çok uzaklarda Çin'de Nintendo rüzgarları esmeye başladı. Çin'deki nüfusu ve pazarı fark eden Nintendo, farklı konsol projesini sadece bu ülke için hazırladı ve şu sıralar satışa sunmuş olmalı. iQue fotoğrafından da anlayacağınız üzere sadece

yüklemeyi düşünürseniz, aynı oyunu bedavaya kartınıza indirebiliyorsunuz. Oyun fiyatları yaklaşık 6\$ olacak; konsolun fiyatıysa 568 Yuan, yani 69\$. Sistemin NTSC desteği sunması, PAL kapsamında yer alan Çin'den dışarı çıkarak dünyaya yayılacağına da bir göstergesi belki de.

### GUNDAM'DE SON NOKTA...

PS2'lerimize yeni bir Mobile Suit Gundam geliyor. Oyunun ismi tam olarak Mobile Suit Gundam: Encounters in Space. Buradan da anlaşılacağı gibi oyunun büyük bölümü uzayda geçiyor. Orijinal Gundam hikayesinin ikinci yarısını konu alan Encounters in Spa-

güzel tarafı bu değil. Ara sahnelerin hepsi Anime kalitesinde. Hikayeyi dizi izlemiş gibi takip edebileceksiniz. Bu ayın ortalarında yeniden Mech'lerimize biniyoruz.

### UZUMAKI NARUTO

...ve Naruto sonunda PS2'lere geliyor. Her ne kadar GameCube oyununun ikinci versiyonuna çok yakın bir zamanda kavuşacak olsa da, PS2 sahipleri seriye adım atabilecekleri ilk noktayı yakında görebilecekler. Naruto: Narutimate Hero bir dövüş oyunu ve tam anlamıyla anime çizgileri taşıyor. Hatta öyle ki, kendinizi çizgi filmin içinde sanabilirsiniz rahatlıkla. Dizideki karakterlerin bir çoğunun bulunduğu oyun, arena sisteminde bir savaş stili kullanacak. Buna göre bulunduğunuz bölümün olanaklarından faydalanarak, rakibinizden uzaklaşıp menzilli saldırılar gerçekleştirebileceksiniz. Birçok farklı saldırı biçiminin yanında, özel saldırılarda da enteresan bir özel-

lik var. Özel atağınızı yaptıktan sonra ekranda beliren tuşlara zamanında basmanız gerekiyor. Bunu her iki oyuncu da yapıyor ve saldırı yapan kazanırsa saldırı gerçekleşiyor, rakip taraf kazanırsa saldırı kesiliyor. Bandai tarafından hazırlanan Naruto, Japonya'da piyasada. Buraya ne zaman geleceği halen belirsiz.

### UÇAN GEMİLER...

Artık elimizde Final Fantasy XII hakkında da birkaç bilgi var. Bu oyun hakkında ser verip sır vermeyen Square Enix, birkaç ekran görüntüsü ile ne yaptıklarının sinyallerini verdiler. Yeni oyunda Final Fantasy X'dan tanıdığımız Tidus'un benzeri bir karakter, Vaan başrolde olacak. Hiçbir FF'de eksik olmayan güzel bayanın rolünü de Ashe üstlenecek. Ashe, kalkanı, kılıcı ve süper-mini eteğiyle şu an bile gözleri kamaştırıyor. Yalnız şunu belirtmekte fayda var: Bu isimler her an değişim gösterebilir, kendinizi alıştır-



bir kontrolörden oluşuyor ve içinde bir N64 saklı. Güç ünitesi, televizyon kablosu, 64MB Flash kart ve Doctor Mario'nun tam sürümüyle birlikte gelen konsola oyunlar çeşitli makinelerden yükleniyor. Bu makineler de birçok mağazanın içinde görülebilecek. Üstelik yüklediğiniz bir oyunu daha sonra silmeye karar verip, hemen ardından fikrinizi değiştirerek yeniden



ce'de Amuro Ray'in kontrolünü alarak Principality of Zeon'a karşı mücadelenizi sürdüreceksiniz. Side Story ve Ace Pilot modları ile yeni robotlara ve karakterlere ulaşabileceğiniz oyunun grafik yapısı ve efekt kalitesi de şu an için gayet iyi görünüyor. İşin



mayın. Konu olarak hala tam olarak ne göreceğimizi bilmese de, hikayenin geçeceği dünya uçan gemilerle ünlü bir yer olarak tasarlanmış ve Final Fantasy Tactics dünyasından da etkiler görülmekte. Mekan tasarımları yapılırken FF ekibinin Türkiye'ye gelip buradaki Akdeniz yapılarını örnek almış olması da hayli ilginç bir unsur. Bir FF oyununda Türkiye! Square Enix oyununun Japonya çıkışı için Mart 2004 demişti. Mart'a da bir şey kalmadığına göre aslında oyun hakkında birçok detay belli, fakat bizden gizliyorlar. Bu da demek oluyor ki, oyun hakkında her an bilgi seli gelebilir. Bekleyelim...



karakterin kendine has gelişimini kontrol edecek ve ilk oyunun pek de başarılı olmadığını bu noktanın keyfini çıkaracaksınız. Senaryo yine ilk oyundaki anlatımla sunulacak: Bölüm sonlarında ve aralarında sunulan ara sahnelerin sizi görevlerinize yönlendirmesiyle... Yeni Baldur's Gate'e gelen bir diğer güzellik de farklı eşyaları birbirleriyle karıştırarak elde edeceğiniz yeni eşyalar. Mesela bir masa ile bir feneri aynı yere koyup çalkalarsanız, ortalığı aydınlatan saç-



#### KARANLIK İTTIFAK

2001'in en iyi oyunlarından biri, Baldur's Gate: Dark Alliance yeniden PS2 ve Xbox'lara geliyor ve hatta şu an piyasada olabilir bile. Black Isle ve Snowblind Studios tarafından hazırlanan Dark Alliance 2'de oynanabilir karakterlerde bir artış görülüyor. 5 yeni karakterin ekleneceği oyunda her



ma sapan bir masanız olur. Eğer anlatılanlar doğru çıkarsa, Dark Alliance 2 için bir klasik diyebiliriz.

#### AMAN ARABANIZ ÇİZİLMESİN...

Sadece bir çizik, mikroskopa bakıldığında bile ancak görülebilen bir çatlak yüzünden tüm trafik aksayabilir. İnsanların arabalarına olan garip düşkünlüğü asla farklılık göstermez... diyebiliriz, ama demiyoruz; çünkü dünyanın bir bölümünde arabalar hunharca birbirlerine



tokuşturuluyor. Yıllar önce PC'lerde ve PsOne'da severek oynadığımız Destruction Derby, Studio 33 tarafından PS2'lere hazırlanıyor. Tam 13 pist ve 4 arena içerecek Destruction Derby Arenas'ı 20 kişi karşılıklı internet üzerinden de oynayabilecek. Tek kişilik oynadaysa seçeceğimiz bir karakteri ve kazandığı arabaların kaderini kontrol edeceksiniz. Araçların birbirine çarp-



masını konu alan bir oyun olması nedeniyle, hem fizik kuralları, hem de hasar detayları olabildiğince gerçekçi olacak. Aralık'ın ilk haftasında Avrupa'da görebilirsiniz.

#### DREAMCAST'İN SON SHOOT'EM UP'İ

Dünya üzerinden hızla silinen, ama Lik-Sang ve birkaç önemli şirketin çabalarıyla hala su yüzeyinde tutulmaya uğraşan Dreamcast için son kaliteli oyun da yapıldı. Border Down

isimli Shoot'em Up yandan görünümlü bir oynanış sunuyor ve özellikle görsel efektleriyle hayli başarılı. Oyun şu anda piyasada, ama sadece Japonya'da. Gerçi gayet basit bir oynanış sunması ve menülerinin yine İngilizce bırakılması nedeniyle herkes oyunu rahatlıkla oynayabiliyor. Border Down'ın kuralı şu şekilde: Arcade veya



DC için özel yapılan Remix modlarından birini seçerek oyuna başlıyorsunuz ve Border'ınızı seçiyorsunuz. Yeşil, Sarı ve Kırmızı Border'lar seçenekleriniz. Bu bir nevi hak seçme sistemi. Yeşil kısımla oyuna başlarsanız 3 hakkınız oluyor, ama oyun daha zor oluyor; sarıyla başlarsanız oyun daha kolay oluyor, fakat 2 hakkınız oluyor vb. Farklı silahlar elde etmek yerine, aynı silahı güçlendirmeye yönelik oyundaki süper silahınız aslında oyunun kaderini belirleyecek şekilde tasarlanmış. Oldukça zor ve mücadele gerektiren bir shooter olan Border Down'ı tavsiye ediyorum ve bu ufak incelemeyi okuduğunuz için de teşekkürlerimi sunuyorum.

## Baskıyı Durdurun!

- Nintendo GameCube ile beklediği başarıyı elde edemediğini ve tüm yıl boyunca çok az kar ettiğini açıkladı. Gelecek yılki E3 fuarında yeni bir cihazın tanıtılacağını da açıklamasına ekledi.
- Infinium Labs ve Venturcom, Phantom isimli konsolda Windows XP sisteminin kullanılacağını belirtti.
- SEGA donanım alanından çekildiğinden beri kar ediyordu ve etmeye devam ediyor. SEGA ölmeyecek!

hazlara oyun yapmak üzere anlaştılar.

- Tüm konsollar için hazırlanan Spawn: Armageddon'da Marilyn Manson imzalı parçalar göreceğiz.
- TDK iki Muppet Show oyunu hazırlıyor. Muppets Party Cruise PS2 ve GameCube için hazırlanırken, Spy Muppets: License to Cook Game Boy Advance'de görülecek.
- Microsoft'un Xbox Live online oyun servisi, 500.000 kullanıcıya hizmet ve-

oyun servisi başarısını yakaladı. Bu servis tam 19 ülkede aktif.

- Sony yılbaşı sezonu için tam 1 milyon dolarlık ödül hazırlıyor. PlayStation 2 Combo Pack satın alıp, üstündeki seri numarasını us.playstation.com adresine 16 Ocak'tan itibaren yollayan kişilerden biri, 1 milyon doların sahibi olacak.
- Midway 2004'ün yazında piyasaya süreceği PS2 oyunu ESPionage'in ismini Psi-ops olarak değiştirdiğini açıkladı.

Garip bir hikâye, garip bir macera...

# BEYOND GOOD & EVIL



Rayman'ın yaratıcısından yeni, sıradışı bir kahraman doğuyor

Bilgi için: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: Aksiyon-Macera İngilizce gereksinimi: Orta Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**M**ichel Ancel... Bu adamı hatırladınız mı? Rayman'ın yaratıcısı? Kolsuz ve bacaksız kahraman? Platform? Halâ hatırlamadınız

mı??? Belki bu bir şeyler hatırlamanıza yardımcı olur: Hişir hişir...(Okuyucuya 10 dolar ver!)

Orijinal bir oyun yapmanın ne kadar zor olduğunu tahmin edebilirsiniz. Ama

Michel Ancel sıradışı bir kahramanla ve eğlenceli bir platform oyunuyla bunu başardı. Şimdi yeni ve farklı bir "proje" ile yeniden karşımızda: E3'te Project BG&E olarak sunumu yapılan, yeni ismi ise Beyond Good & Evil...

## Derin proje!

Barışçıl bir gezegen olan Hyllis bir yaratık ırkı tarafından işgal edilmiştir. Hyllis'te yaşayan Jade de bu işgale ve yıkıma son vermek için gezegenin savunma timi Alpha Sections'ı bulur. Alpha

Sections'la beraber işgali durduran Jade, daha sonra IRIS adındaki isyankârlardan bir iş alınca ortalık karışır. IRIS, Jade'in kafasını karıştırır, bu işgalin aslında devletin işi olduğunu iddia eder. Ve macera başlar...

Oynadıkça daha çok içine girdiğiniz, daha çok oynamak istediğiniz bir oyun Beyond Good & Evil. Bunda hikâyedeki belirsizliğin payı da var, ancak oyun her yönüyle çok iyi hazırlanmış.

Oyunun dünyası tek kelimeyle "büyülü". Final Fantasy'dekine benzer bir dünya yapılmış. Her yerde farklı bir renk, her yerde ilginç ve etkileyici yaratıklar... Bunlara bir de çok iyi dengelenmiş bir oynanış eklenince her şey tamamlanıyor.

Beyond Good & Evil'da kontrol ettiğiniz asıl karakter Jade, ama bu "sorunlu" macerada yalnız değilsiniz. Oyuna size birçok konuda yardımcı olan (olayları çözmenizde, savaşlarda vs.) yarım-domuz arkadaşınız Page'le başlıyorsunuz. Jade'le oynarken Page'i de kontrol edebiliyorsunuz. Oyuna başladıktan birkaç dakika sonra Page yeni "jet-pack"lerini takıyor ve zor durumda kaldığınızda Üçgen tuşuyla bunu kullanabiliyorsunuz. Ama onu sadece jet-pack'i için sevmeyin, dedim ya, Page birçok konuda size yardım ediyor. Bulduğu İngiliz anahtarlarıyla telle kaplanmış kapıları açıyor, ne olduğunu anlayamadığınız zamanlarda size olayları açıklıyor, ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Ama Page'in enerjisi bittiğinde ona enerji vermelisiniz.

Beyond Good & Evil'i aksiyon ve macera (adventure) olarak ikiye ayırabiliriz. Oyunun her anında aksiyon yok. İlginc bir sistem kurulmuş. Karşılaştığınız bulmacalar, diğer saf macera oyunlarındaki gibi zor ve "puzzle" tipinde değil. Mesela antik madende bir geçidi açmak için çevrenizi kontrol etmeniz ve birkaç tahta kutuyu patlatmanız gerekiyor. Bunu da şu şekilde gerçekleştiriyorsunuz: Geçitlerin veya kapıların olduğu yerlerde yerin altında yaşayan, balona benzeyen yaratıklar var. Page'den jet-pack'lerini kullanmasını istediğinizde zıplıyor ve yaratık yüzeye bir "uçan balon" çıkarıyor. Buna





vurmak için X tuşuna

bastığınızda da ekrana bir hedef çıkıyor ve hedefi hareket ettirerek kutulara isabet ettirmeye çalışıyorsunuz. Uzun bir yol, ama orijinal.

Çok fazla detay içeren bir oyun Beyond Good & Evil.

Bu sayede hiçbir zaman oyundan sıkılmıyorsunuz. Her kapının arkasında yeni bir şey buluyorsunuz. Oyunun farklı bir tarzı, farklı bir oynanışı var. Jade'in devamlı yanında taşıdığı fotoğraf makinesinden başlayalım. Oyunu farklı yapan şeylerden ilki bu. Hyllis'in büyüü bir dünya olduğundan bahsetmiştim. Oyunu oynarken kendinizi bir masalın içindeymiş gibi hissediyorsunuz. Hyllis'te yaşayan yaratıklar da oldukça ilginç. Fotoğraf makinenizle bu yaratıkların fotoğrafını çekiyor ve çektiğiniz fotoğraflardan para kazanıyorsunuz (oyunun başında kendi arkadaşlarınızı da çekebiliyorsunuz). Bunu yapabilmek içinse biraz fotoğraftan anlamamız gerekiyor, çünkü kötü odaklanan, kareye tam oturmayan veya uzaktan çekilen fotoğraflar kabul edilmiyor. Kazandığınız paralarla da "pearl"ler, yani inciler satın alıyorsunuz. Pearl'leri de alış-veriş yaparken kullanıyorsunuz. Oyunda alabileceğiniz çok fazla sayıda eşya var. Bunların bazıları geminiz için (turbo vb), bazılarıysa Jade için... Ayrıca fotoğraf makinenizi de geliştirebiliyorsunuz. İlk sekiz fotoğraftan sonra yeni bir objektif veriliyor. Bu objektifle daha fazla "zoom" yapabiliyor, uzaktan fotoğraf çekebiliyorsunuz.

### Oynanış ve benzerleri...

Oyunun oynanabilirliği oldukça iyi. Kontroller karışık değil. Oyun ilerlerken fotoğraf makinesi ve silahlar arasındaki değişim otomatik olarak gerçekleşiyor. Yani savaş sahnelerinde Jade elindeki fotoğraf makinesini bırakıyor ve sopasını alıyor. Sol D-pad'le ilerlerken

sağ D-pad'le de kamerayı çevirebiliyorsunuz. X tuşunda birkaç saniye basılı tuttuğunuz zaman Jade özel hareketini yapıyor. Bunun dışındaki vuruşları ise yine X tuşuyla yapıyorsunuz. Hangi hareketi yapacağınıza siz karar veremiyorsunuz. Art arda tuşlara bastığınız zaman her şey otomatik olarak gerçekleşiyor. Bu sistem Beyond Good & Evil gibi bir oyuna oldukça uygun. Aksi halde hızlı savaş sahnelerinde ne yapacağınızı şaşırabilirdiniz.

Savaş sahnelerinde zaman zaman ağır çekimlerin kullanılması da oyuna sinema-vari bir hava katıyor. Mesela tam vurulurken son anda takla atarak kaçışınızı ağır çekimde izleyebilirsiniz. Ama her zaman değil...

Oyun grafik açısından radikal bir tarza sahip. Aslında karakter tasarımları ve çevre Little Big Adventure'ı hatırlatmıyor değil, ama asıl farkı yaratan şey modeller. Bu kadar orijinal yarattığı bir arada bulabileceğiniz başka bir oyun daha yok. Hele ki boss'lar, yani bölüm sonu yaratıkları tam bir sanat eseri. Mesela ilk boss dev, uçan bir yılan. İlk karşılaştığınızda onu izlemekten birkaç saniye hareket edemeyebilirsiniz. Çünkü gerçekten de çok etkileyici...

Genel olarak da grafiklerdeki canlılık oldukça hoş. Her şey göz alıcı güzellikte... Hyllis diye bir gezegenin gerçekten olup olmadığını araştırmayım! Bu arada unutmadan... Her şey çok güzel, ancak oyunun sık sık ağırlaşması hoş değil. Yani hatırı sayılır bir "frame-rate" soru-

nyu karşı karşıyayız. Kamera da bir diğer problem. Ama buna zamanla alışabileceğinizi umuyorum.

Oyundaki müziklerin

kullanımı da çok profesyonel. Yerinde devreye giren müzikler oyuncuyu daha fazla havaya sokuyor. Özellikle savaş sahnelerindeki müzikler çok kaliteli ve başarılı. Bunlar bir araya gelince ortaya çok sağlam bir atmosfer çıkıyor.

### Rüya gibi...

Nereden bakarsanız bakın Beyond Good & Evil son zamanlardaki en başarılı yapımlardan biri. Hikâyesi, oynanışı ve özellikle atmosferi, bu oyunu saatlerce oynatıyor. Farklı bir tarzının olması ve orijinal fikirler içermesi de cabası. Sonuçta Michel Ancel yine "farklı" bir oyun yaratmayı başarmış. Bize de oynamak düşer. Oynamak istemeyenlere ise belki şu yardımcı olur: Hışır hışır! (Okuyucuya 20 dolar ver!) ☺



### Artılar

Sağlam hikâye, eğlenceli ve farklı oynanış, hoş grafikler, etkileyici atmosfer, mükemmel müzikler.

### Eksiler

Zaman zaman yaşanan ağırlık sorunu, çok etkili olmasa da kamera problemi.

Level Notu





LEVEL CLASSIC

Sirk geri döndü...

# JAK 2 RENEGADE

Elf'ten bozma Jak ve ufak, komik dostu Daxter başlarını yeniden belaya soktular.

Bilgi için: [www.jakii.com](http://www.jakii.com) Yapım: Naughty Dog Software Dağıtım: Sony Computer Entertainment Tür: Platform Desteklenen: Dual Shock, Titreşimİngilizce Gereklinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | [tseztuna@level.com.tr](mailto:tseztuna@level.com.tr)

**P**latform oyunlarını rahatça ikiye ayırabiliriz. olanlar, 3 boyutlu olanlar. Eğlenceli olanlar, sıkıcı olanlar. İçinde iki karakter barındıranlar, tek karakterle sınırlı kalanlar. Renkli olanlar, renksiz... Bir saniye geri dönelim. İki karakter kısmında duralım. PS2'nin en iyi platform oyunu yine aynı karakterlerle geri döndü. Komedyen Daxter ve bir takım değişimler geçirmiş Jak, Renegade ile karşımızda.

## Geleceğe doğru

Şık bir demoyla mı başlıyordu oyunu-muz? Yok pek şık değildi hatırladım. Zaten oyun içinde FMV gibi güzellikler

yok. Her demo, oyun içi grafiklerden oluşuyor. Jak II'ye başladığımız anda anlıyoruz ki bir ışınlanma cihazı Jak, Daxter ve birkaç kişiyi daha geleceğe yollamış. Sizin amacınız da gelecekteki bu dünyadan kendi dünyanıza dönmek. Tabii gelecekte sizi hiç iyi şeyler beklemiyor. Önce yakalanıyorsunuz. Sonra bir takım deneylere tabi tutuluyorsunuz. Jak olarak karanlık güçler kazanıyor ve daha sinirli yapınızla etrafınızda-kilere negatif enerji yayıyorsunuz. Dark Rei-Ki diyebiliriz buna.

Bir önceki Jak and Daxter oyununu hatırlıyor musunuz? Eğer platform türüyle aranız iyiye bu oyunu kaçırmış olma olasılığınız oldukça düşük. Zamanın

da klasik olan Jak and Daxter, Jak II'de de aynı başarıyı yakalıyor. Şimdi detaylara giriyoruz.

## Metal avcılar

Renegade'de Heaven City isimli bir şehre düşüyorsunuz. Bu şehir Baron Praxis adındaki diktatörün kontrolü altında ve şehrin kapıları dışarıdaki dünyaya kapatılmış (1984'ü okuyun ve/veya Equilibrium'u izleyin). Kendi dünyanıza dönmek için yollarını ararken bir takım isyancıların şehrin düzenini değiştirmeye çalıştığını öğreneceksiniz. İsyancıların size yardım etmesini istiyorsanız, siz de onlara yardım etmeli ve Baron'a karşı mücadelelerinde onların yanında olmalısınız.



# Cennet Şehri'nin Kuralları

- Bu şehir sınırsız eğlence sunar. Trafikte yol alan tüm hava araçlarını büyük bir sakinlikle çalabilirsiniz.
- Hırsızlık işlemini gerçekleştirirken etrafta Praxis'in korumalarının olmamasına dikkat etmeniz önerilir.
- Üstünde bulunduğunuz araç hasar aldıysa, onu hemen bir kenara bırakmanız ve başkasını ele geçirmeye çalışmanız gerekmektedir.
- Bir yere hızla ulaşmak istiyorsanız, tek kişilik hızlı ama zayıf araçları, peşinizde Baron'un korumaları varsa veya korunmanız gerekiyorsa, yavaş ama zırlı ulaşım gereçlerini kullanmanız şiddetle tavsiye edilir.
- Heaven City'de yaşayan herhangi bir kişiyi, aracınızı üstlerine sürme yoluyla yaralayabilirsiniz. Buna Praxis'in korumaları karışmadığı için ortaya dehşet saçmanız yasaldır.
- Yayalar önemsiz varlıklar olabilirler, fakat şehir devriyeleri her şeyden önemlidir. Eğer bir devriyeye yanlışlıkla da olsa çarparsanız, saldırırsanız tüm şehir alarma geçecektir.
- Şehrin suları yüzmeye açık olmadığı halde, Jak istediği zaman bu sulara yüzebilmektedir.
- İsyancılar şehrin elektronik panolarına izinsiz giriş yapabilmektedirler ve siz de bu panolara yönelerek çeşitli görevler alabilirsiniz.

Oyun görev alma yapısı üzerine kurulmuş. Şehirde özgürce dolaşabiliyorsunuz, ama görev almadan şehirde dolaşmanın hiçbir anlamı yok. Görevleri alacağınız yerler, ekranın sağ alt köşesinde yer alan haritadan görüntüleniliyor. Üç veya dört farklı sabit yer var görev almak için.

İlk görevinizi aldınız ve şehir dışındaki doğal çevreye adım attınız. Burada karşınıza çeşitli yaratıklar çıkacak. Muhtemelen çoğu Metal Head adı verilen canavarlardan oluşacak. Bu metal kafalar hem Baron'un hem de sizin düşmanınız. Düşmanlarınızı yok etmenin birkaç yolu var. Yumruk ve dönen tekme temel saldırı biçimleriniz. Zıplayarak havada yumruk tuşuna basıp yere ani saldırı da yapabilirsiniz, ama hedefi tutturmak zor oluyor bu durumda. İlerleyen bölümlerde Jak kendine yeni silahlar da alacak. Bunlar hakkında detaylı bilgiyi yine haince

bir kutuya yerleştirdim, oradan takip edin lütfen.

## Şuradan oraya zıplayalım, sonra...

Sonuçta oyunumuz bir platform. Gerçi Jak II bunu gözünüze sokarak gerçekleştiriyor ve en büyük artışı da buradan kazanıyor. Bazı görevlerde sadece basit tırmanma ve atlama hareketleri yapıyor, bazılarında hareket eden platformlardan, hareket eden çubuklara atlamaya çalışıyor ve az da olsa zorlanıyorsunuz. Bana sorarsanız buradaki denge çok iyi kurulmuş. Hiçbir platform öğesini tamamlamak imkansız değil.

Bölgelere renk gelsin diye eklenen bazı özellikler de göze çarpıyor. Her görevde yaya değilsiniz örneğin. Bazen silah kulelerine geçiyor, bazen de jet kaykayınızla raylardan kaymaya çalışıyorsunuz.

Eğer ki düşmanlarınız fazlasıyla güçlüyse, içinizdeki karanlık gücü



ortaya çıkararak daha da güçlenebilir ve Metal Head mücevherleriyle satın aldığınız özel karanlık güçleri kullanarak onların hakkında gelebilirsiniz. Karanlık gücünüzü, yine yaratıklardan düşen mor enerji toplarıyla tamamlamak mümkün.

Hiçbir şekilde yükleme zamanı içermeyen Jak, grafiksel anlamda da renkli ve bir platform oyununa fazlasıyla uygun görüntüler sunuyor. Hem modellemeler başarılı, hem de uyarlanan animasyonlar akıcı. Uzun oyun süresi ve anlattığım başarılarıyla Jak II: Renegade arşivinize mutlaka girmeli.

## Kuşanın silahlarınızı!

Bir önceki oyundan farklı olarak, Renegade'de Jak tam dört farklı silah kullanabiliyor ve bunları kullanmadan oyunda başarılı olmak mümkün değil.

**Scatter Gun:** Sahip olacağınız ilk silah. Yakın dövüşte gayet etkili, çünkü kendisi bir pompalı tüfekle aynı özellikleri gösteriyor. Geniş yaratık gruplarını aynı anda yok etmek veya onları bir yere toplamada gayet başarılı.

**Blaster Gun:** İlk bakışta bir tetikçi tüfeğine benzerse de, aslında bildiğiniz tüfekle aynı görevi görüyor. Ne çok güçlü, ne çok işe yarar, ama kullanışlı diyebiliriz.

**Vulcan Gun:** İşte oyunun makinelisi. İster tek atışlarla tetikçi tüfeği gibi kullanın, isterseniz de ateş tuşuna elinizi basılı tutarak karşınızdakini mermiye boğun. Gerçi bu durumda elinizdeki cephaneyi hızla tüketirsiniz.

**Peace Maker:** İsminden de anlaşılacağı üzere oyunun BFG 40000'i burada Peace Maker olarak adlandırılmış. Büyük bir elektrik topuyla her şeyi sonsuz sükunete yönlendirebilirsiniz.

LEVEL CLASSIC

PlayStation 2



### Artılar

Değerli platform yapısı. Silahlar. Hoverboard eklentisi. Şehirde istediğiniz anca binehime.

### Eksiler

Hoverboard'un yeterince iyi kullanılmaması. Sınırlı bozaltacak zorlukta görevler.

### Level Notu



## CASTLEVANIA

## LAMENT OF INNOCENCE



LEVEL HIT

Hepimiz Alucard'ı bekliyorduk... Karşımıza Leon Belmont çıktı.

Bilgi için: [www.konami.com/lamentofinnocence/](http://www.konami.com/lamentofinnocence/) Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor

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

İlk olarak Game Boy sayesinde tanışmıştım Castlevania'yla. Arada renkli güzel versiyonları da çıktı, ama ben onları evimin rahatlığında oynayamadım. PSOne'da gördüğümüz Castlevania: Symphony of the Night ile hayatım değişti. O günden sonra hep yeni bir Castlevania bekledim, o da gitti GBA'ya çıktı. Her neyse. Şimdi günlerim daha güzel geçiyor. Hem de üç boyutlu artık. Mutluyum.

### Anti-Ruh gizemi

Her zaman yaptığım gibi yine sizi ikiye ayıracağım. Daha önce Castlevania'yı oynamış olanlar ve bu oyunla hiç alakası olmayanlar (bir şeyler kaçırdığınızı bilin). Hemen Castlevania müdavimlerine müjdeyi vereyim: Lament of Innocence, eski Castlevania ruhundan hiçbir şey kaybetmemiş. Oyunun ön bakışlarını incelerken hep içimde bu korku vardı. "Acaba oyun üçüncü boyuta geçince bir şeye benzeyecek mi?" Gelin görün ki Castlevania hiçbir şey kaybetmediği gibi, üçüncü boyutun nimetlerinden de faydalanmış.

Oyunun giriş demosunda anlatılan hikayeye göre Leon Belmont bir lordur. Sevgilisi Sara'yı Walter adındaki bir vampir kaçırıp, kalesine hapsedmiştir (her

vampirin bir kalesinin olması kaçınılmazdır). Leon deliye dönerek kaleye doğru yola çıkar. Yolda Rinaldo adlı yaşlı kimse onu durdurur ve sorar: "Walter'ı çıplak ellerinle mi öldürecekisin?" Bunun üzerine Rinaldo, sahip olduğu kılıcı Leon'a verir ve savaş başlar.

### Unutulanların bahçesi

Walter'ın kalesine adım attığınız anda sizi beş farklı bölüm seçeneği bekliyor ola-

cak. Her bölüm kalenin belirli bir kısmını kapsıyor ve hepsinin sonunda da birer patron (boss) bulunuyor. Bölümler eski Castlevania'larla tıpatıp aynı yapıda. Select tuşuna basarak haritayı açabiliyor ve nereye gitmeniz gerektiğini, nerede hangi odaya girmediğinizi rahatlıkla görebiliyorsunuz. Haritayı kullanmadan ilerlemek bir noktadan sonra imkansızlaşıyor, çünkü kale yüzlerce kapı içeriyor ve bir süre sonra hangisine girip çıktığır-



† Boss'ların boyutları sizi korkutmasın. Çok zayıflar aslında...

† Enerji ışınlarından geçmek için ışının geldiği yöne dönün.

# Relic Bulmacası

Eğer düşmanlarınızdan daha kolay kurtulmak veya birkaç değişik hareket görmek istiyorsanız, tüm "toplamaya" bakın.

**Black Bishop:** Saldırı gücünüze 10 puan ekler. House of Sacred Remains bölümünde, Yellow Dragon kapısının arkasında bulabilirsiniz.

**Invincible Jar:** Walter'ın kalesinde Mirage Skeleton adı verilen iskeletleri öldürdüğünüzde düşebilir. Sizi büyü gücünüze bitene kadar ölümsüz yapar.

**Crystal Skull:** Phantom canavarından çok seyrek düşen bir relic. Sizi görünmez yapar.

**Lucifer's Sword:** Yakinizdaki düşmanlara otomatik olarak saldırırsınız. Ghostly Theatre bölümünde, üstünüze inen dev dikenlerden bir sonraki odada...

**Little Hammer:** Neye vurursanız vurun üstünden para düşer. Dark Palace of Waterfalls bölümünde, donmuş kapının hemen arkasında sizi bekliyor.

**Meditative Incense:** Belirli periyodlarla kalplerinizi tamamlayacak bir relic arıyorsanız, Dark Palace of Waterfalls'da sizi katlar arası taşıyan platforma uğrayın.

**Saisei Incense:** Garden Forgotten bölümünde bayağı büyük bir araştırmayla bulacağınız Saisei, aynı Meditative Incense gibi belirli aralıklarla enerjinizi tamamlar.

**White Bishop:** Rinaldo'dan 3000 altına alacağınız bir White Bishop, size 30 defans puanı olarak geri dönecektir.

**Svarog Statue:** Tek saldırı özelliği taşıyan bu relic'i oyunun başında bulabilirsiniz (ayağınızdan ateşler çıkartıyor demiş miydiniz?).

**Wolf's Foot:** Daha hızlı koşup, daha da yükseklere çıkmak için Wolf's Foot'u deneyin. Anti-Soul Mystery Lab'de, Red Phoenix kapısının arkasında.

nızı takip edemiyorsunuz.

Önünüze çıkan düşmanları bir şekilde ortadan kaldırmamız gerekecek. Bunu gerçekleştirmek için birkaç yolunuz var. En çok kullanacağınız silahınız kılıcınız olacak. Kılıçla güçlü ve zayıf olmak üzere iki seviyede saldırabiliyorsunuz. Güçlü vuruşlar yavaş gerçekleşiyor, zayıf olanlara daha hızlı. Bu iki seviyeyi kullanarak farklı kombinasyonlar oluşturabilirsiniz. Ayrıca Leon düşmanlarıyla savaştıkça farklı saldırı kombinasyonları da öğreniyor. Bunun için belirli sayıda yaratık öldürmeli veya ansiklopedi bölümüne yine belirli sayıda yaratık ismi girmelisiniz.

Düşmanlarınızı ortadan kaldırmanın bir diğer yolu da ikincil silahlarınızı kullanmak. Toplamda beş farklı alt silahınız var. Kutsal su, Balta, Bıçak, Kristal ve Haç. Saydığım ilk üç silah hızlı saldırı sunarken, kristal mayın etkisi yapmakta ve haç da sizi koruma görevi üstlenmiş. Yalnız bu silahların asıl kullanımı kürelerle birlikte ortaya çıkıyor. Yok ettiğiniz her patrondan bir küre düşecek ve bu küreler alt silahlarınızın gücünü ve

şeklini değiştirecek. Mesela mor küreyi aktif hale getirip, bunu baltayla birlikte kullanırsanız bir balta hortumu ortaya çıkarmış olacaksınız. Bunun yerine, mor küreyle birlikte kutsal su kullanırsanız etrafınızda alevler parlar. Sanırım mantığı anladınız.

## Alevlerle dans

Her oyunda olduğu gibi burada da karakterimiz hasar alıyor. Sağlığınıza tam anlamıyla düzeltmek için bir kayıt noktası bulmanız en güzel. "Potion, Hi Potion ve Super Potion" da yanınızda taşıyabildiğiniz portatif enerji depoları. Bir de enerjinizi büyü gücünden harcayarak toparlayan bir "relic" var. Biraz önce bahsettiğim alt silahların kullanımını da kalpler kısıtlıyor. Etrafta kılıcınızla parçalayabilece-

ğiniz meşalelerden, eğer o an ihtiyacınız varsa kalp, kalp miktarınız tam ise para dökülüyor. Parayla ne yapıyoruz? Rinaldo'nun bize sunduğu iksirleri, zırhları ve bu tip gerekli eşyaları alabiliyoruz. Rinaldo'nun dükkanında bir takım değerli taşların da satışta olduğunu göreceksiniz. Bu taşlar "Jewel Crush" isimli bir aksesuarla birlikte kullanılıyor ve her taş farklı bir fayda sağlıyor.

Özellikle müzikleriyle en az Symphony of the Night kadar iyi bir performans sergileyen Lament of Innocence, görsel olarak da gayet şık. Efektler, yaratık modelleri (Ogre'un detaylarına ekstra dikkat) ve kalenin mimari yapısı ve teması her açıdan çok başarılı. Castlevania hayranları yeni versiyonu kesinlikle kaçırmamalı. ☺

## LEVEL HIT



### Artılar

Eski Castlevania ruhu aynen korunmuş. Üçüncü boyutu getirdiği eksiler görülüyor. Müzikler inanılmaz.

### Eksiler

Aksesuar, silah ve zırh gelişimi yeterli değil. Fazla gizlilik yok. Boss'lar çok kolay, ama bunun aksine son patron olan "Death" fazlasıyla zor.

### Level Notu



↑ Medusa başının amacı sizi odasına bir heykelcik yapmak.



↑ Kırmızı iskeletleri asla öldüremezsiniz.



↑ Thunder Whip güçlü saldırı özelliği ve efektleriyle göz boyuyor.



## Kar önce PS2'lerimize yağdı!

# SSX 3

Tricky'den sonra daha iyisini görebileceğinizi düşünmezsiniz, değil mi?



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: www.ssx3.com Yapım: Electronic Arts Canada Dağıtım: Electronic Arts Tür: Spor Desteklenen: Network Adaptörü İngilizce Gereklinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**B**ana sorarsanız önce Tony Hawk's Pro Skater, sonra SSX derim. Nasıl bir soruya karşı bunu söylerim bilmiyorum, ama budur. Sonsuz zevkle ve her an oynanabilecek oyunlar arasında yer alan SSX, SSX Tricky ile zirveyi yakalamıştı hatırlarsanız. Yıllar geçti (2 yıl sanıyorum ki), EA yeniden snowboard keyfini PS2'lere, Xbox'lara ve GameCube'lere taşıdı. Kah gülüp, kah eğleneceğimize, zaman zaman da kalkıp dans edeceğimiz anlar geri döndü. Hem de binlerce yenilikle...

### Bento Box

Artık tüm oyunlarda bir açılma, saçılma, yayılma, genişlik ve huzur durumu gözümüze çarpıyor. Platform oyunlarından, spor ve aksiyona kadar geniş bir gruba içine alan bu furyanın temel özelliği oyuncuyu serbest bırakmak. Bölüm bölüm ilerleterek oyuncunun ca-

nını sıkamak yerine, geniş bir alanda kendi görevinizi kendiniz alın prensibiyle hareket ediliyor. SSX 3'te de artık 3 zirvesi bulunan bir dağa sahipsiniz. Dağda istediğiniz gibi hareket edebiliyorsunuz. Zirvelere kendiniz ulaşıyor, yarışmak istediğiniz piste kayarak varıyorsunuz. Her zirvede 5 ila 10 arasında yarış pisti bulunuyor ve bu pistlerin arasındaki alanlar da kaymaya müsait.

### Juana's Addiction

SSX'le herhangi bir münasabati olan herkes bilir ki, SSX'teki temel olay artistik hareketlerden (trick) oluşmaktadır. Bunu pistlerin yapısını kullanarak gerçekleştireceksiniz. Yapabileceğiniz hareketler board tutma, dönüşler, saltolar ve yapıların üstünde kayma gibi farklı görüntüleri kapsıyor. Burada amaç yine her zaman olduğu gibi hareketleri birbirine bağlamak.

SSX 3'teki yeni hareketler ise sırasıyla şu şekilde. Handplant ve Board

Tony Hawk's Pro Skater'daki Lip Trick'ler diyebiliriz. Yani çeşitli yapıların üstünde ellerinizle veya board'la durabilmek; ama sabit olarak. Oyunda bu hareketi kullanarak devasa puanlar kazanamazsınız belki, fakat ulaşılması zor olan yerlere çıkmak için Handplant gayet etkili bir yöntem.

Bir diğer yeni hareketimiz Board Press hakkındaki yorumum yine Tony Hawk'tan olacak. THPS'nin Manual'ları SSX'te Board Press olarak isimlendirilmiş. Bu hareketi sağ analog tuşla harekete geçiriyorsunuz ve yerde ilerlerken board'unuzun ön ve arka kısımlarında geçiş yaparak dengede durmaya çalışıyorsunuz. Gerçek hayatta yapmaya çalışırken aynen yere kapaklanmanızı sağlayacak Board Press'i burada üstelik Flip, Grab Trick'lerden sonra bile kullanabiliyorsunuz. Hatta böyle yaparsanız, bir karşılaşmayı kombonuzu hiç durdurmada bitirebilirsiniz bile. Bunu yaptığınız an Electronic Arts'ın üst düzey temsilcilerinden biri ilk uçakla bulunduğunuz yere gelerek size bir çelenk de takacaktır, emin olabilirsiniz.





## Swollen Member

Uber Trick'leri hatırlıyor musunuz? Hatırlayın veya hatırlamayın, artık Super Uber Trick'lere sahibiz. Sağda bir barımız var. Bu barı artistik hareketler yaparak şekillendiriyoruz. Önce kırmızı oluyor, sonra Sarı, Beyaz derken parlayan kırmızıya gidiyor. Kırmızı kısmı tamamladığınız an birinci seviye Uber Trick'ler yapabiliyorsunuz. Sarıyı tamamlayınca ikinci seviye, beyazı tamamlayınca ise Super Uber'a varıyorsunuz. Kırmızı kısım parladığı süre içerisinde sonsuz hızlanma olanağınız oluyor ve Super Uber hareketlerini yaparak inanılmaz puanlar kazanılabiliyor.

Uber barının azalmasını önlemek için sürekli hareket yapmalı ve yere düşmemeye bakmalısınız. Önceki SSX'lerde yere düştüğünüzde yapacak bir şey yoktu, fakat serinin üçüncü oyununda buna da çözüm getirilmiş. Yere düştüğünüzde aşağıda bir Recovery Bar çıkıyor ve bunu Kare tuşuna hızlıca basarak doldurursanız,

hem Uber barınızın azalmasını önlersiniz, hem de 10 saniye kadar yerde kıvrınma olasılığınızı.

## LaLaLa Lock Step

Karşılaşmalarda ve dağdaki gezintilerinizde amacınız sadece yarışmak ve artistik hareketlere imza atmak olmamalı. Ortalıkta toparlamanız için kar tanesi şeklinde para ikonları, daha önceki oyunlarda da yer alan puan katlayıcılar ve puanlar görülüyor. Özellikle para ikonlarını toplama ya gayret edin, çünkü oyunda parayla yapılabilecek çok şey var. Posterler, çizimler, kartlar, gizli karakterler, kıyafetler, board'lar. Kısaca her şeyi satın alabiliyorsunuz. Yalnız satın aldığınız kıyafet, board gibi karakter bazlı aksesuarların karakterinizin gelişimine etkisi yok. Karakter özelliklerini ayrıca geliştirmeniz gerekiyor ve bunun için de size tavsiyem her yarıştan birinci veya ikinci olarak

çıkmaya bakmak.

SSX'in çuvalladıği yönler yok mu peki? Aslında birkaç tane var. Önceki iki oyunda da var olan ve sinir bozan bir konu: Çeşitli noktalarda takılıp kalmak. Her ne kadar Select tuşuna basarak burarlardan kurtulabilseyiz de, değerli olan zamanınızı buralara sıkışıp kalarak harcamak çok üzücü olabiliyor. SSX 3'e özel olan bir zorluk da Rail yapabileceğiniz noktaların çok yükseklere konmuş olması. Baya profesyonel hareketler sergilemeniz gerekebiliyor bahsettiğim yerlere ulaşmak için.

Bu ufak aksaklıkları hemen göz ardı ederek, SSX 3 için mükkemmel bir yapıt diyorum. EA yine zorlu ve bir o kadar da eğlenceli bir yarış yaratmış. Kesinlikle, şimdi, PS2'nize... 🎮

## LEVEL CLASSIC



## Artılar

Artılar: Geliştirilmiş grafikler, yeni Uber Trick'ler, toplanabilecek birçok konsept eşyası. Online oyun ve USB Headset desteği. Mükemmel müzikler (Chemical Brothers var).

## Eksiler

Yapılar arasında sıkışıp kalma. Bazı noktalar fazla zorlayabiliyor.

## Level Notu



Savaş sona eriyor...

# THE LORD OF THE RINGS

## THE RETURN OF THE KING

Aragorn, Gandalf, Legolas, Gimli, Frodo ve Sam Orta Dünya'ya barış getirebilecek mi?

Bilgi için: www.ea.com Yapım: Electronic Arts Dağıtım: Electronic Arts Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock, Titreşim İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



### Artılar

Hikaye anlatımı ve sunum başarılı. Oyun biraz daha dengeli hale gelmiş. Online oyun. Bir dolu karakter. USB Headset desteği.

### Eksiler

Dengeli oyun yapısı yeterli değil. Savaşlar hala karambol.

### Level Notu



**V**e sonunda üçlemenin son basamağına da atım atmış bulunuyoruz. Gerçi film halen vizyonda değil, ama oyun filmi aratmayacak kadar çok şey sunuyor. Hemen detaylara geçiyoruz.

### Farklı yollar

Oyunumuz THX'in reklamının hemen ardından üç seçeneğe bir menüyle açılıyor. New Game diyelim. Ne oldu? Helm's Deep savaşının içine Gandalf olarak düşmüşsünüz.

↓ Savaşların çoğu karmaşa içinde geçiyor.



↓ Kasklı bir Troll'e karşı ne kadar şansınız olur bilemiyorum.



nüz. Üstünüze Orc yağıyor. Gandalf'ın büyü gücünü ve asa saldırılarını kullanarak burayı hızla geçiyorsunuz ve karşınıza üç yol sunuluyor (kahve falı bakıyoduk). Büyücünün yolu, Kralın yolu ve Hobbit'lerin yolu tercih edebileceğiniz üç patikayı oluşturuyor. İlk oyundaki çizgiselliği kırmak ve daha eğlenceli bir oynanış sunmak adına yapılan bu girişim aslında başarılı. Büyücünün yolunda Gandalf, kralın yolunda Aragorn, Gimli ve Legolas, Hobbit'lerin yolundaysa Sam ve Frodo'yu kontrol ediyorsunuz.

### Goblin kellesi

Her karakter yine kendine has özellikler sunuyor. Gandalf büyü gücüyle ön planda. Sam ve Frodo hızlı saldırıları, Aragorn da savaşçı kimliğiyle artı puan kazanıyor. Karakterleriniz The Two Towers'daki gibi yine gelişebiliyor. Karakter puanlarını savaşlardaki başarılarınızdan kazanıyorsunuz. Bu sefer farklı olarak, puan karşılığında satın alacağınız hareketleri bir grup için, grup indirimiyle birlikte bünyenize geçirebiliyorsunuz. Böylece o hareketi tüm grup kazanmış oluyor.

Oyuna yeni eklenen bir diğer özellik de Sam ve Frodo için görünmezlik, grubun geri kalan üyeleri içinse ölümsüzlük kalkanı olarak adlandırılmış. Bunları kullanarak belirli bir süre hasar almadan savaşabiliyorsunuz.

### Pelennor Kırıkları

İkinci oyundan az da olsa ders alan EA, RTOK'de savaşları biraz daha dengeli yapmış. Elindeki uzun kılıcıyla sizin yerden kalkmanıza fırsat vermeyen sinir bozan yaratıklar yok artık. Yalnız nereden bakarsanız bakın, bölümlerin garip yapıları sizi halen ani ölüme götürebiliyor. Ölümlerin yolu bölümünü ele alalım. Burada yıkılmakta olan geçitten sağ çıkabilmek için koşuşturuyorsunuz, fakat ölü savaşçılar sürekli önünüze çıkıyor. Eğer belirlenen zamanda savaşları bitiremezseniz dağ kafanıza yıkılıyor ve koca bölümü baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz. Sinir uçlarınıza dokunabilecek bir yapı.

Grafik ve sunum anlamında hayli başarılı olan RTOK, online oyun seçeneği de sunuyor ve iki kişi tüm bölümleri kooperatif olarak oynayabiliyorsunuz. Tolkien hayranları bir kez daha PS2'lerin başına... 🎮



## CROUCHING TIGER

# HIDDEN DRAGON

Eğilen kaplan, gizli ejder, oturan boğa...

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Genki Dağıtım: Avaturk Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

**A**slında anayasada her filmin bir oyununun olması gibi bir madde yok, ancak yapımcıların nede her filme bir oyun yapmak gibi bir tutumları var. Aslında nedeni belli, ama Napolyon'un ismini vermek istemiyorum. Kesinlikle vermem! Neyse... İşte Eğilen Kaplan, Gizli Ejder...

### Hiyaaa!

Filmiyle aynı konuya sahip olan Crouching Tiger, Hidden Dragon (CTHD) saf bir aksiyon oyunu. CTHD'de; Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu ve Lo gibi filmde tanıdığımız karakterleri seçebiliyorsunuz, ancak oyunun konusu filmle paralel olduğu için oyuna Jen'le başlıyorsunuz. Aynı filmde olduğu gibi karakterimiz kedi gibi çatılarından çatılara atlayabiliyor, çok seri bir şekilde tekme atabiliyor ve kılıç kullanabiliyor. Bunları yaparken çok fazla zorlanacağını zı sanmıyorum. Oynanışta kafa karıştırıcı bir şey yok. İki farklı şekilde savaşılabiliyorsunuz. Birincisi kılıçla, ikincisiyse tekme ve yumrukle. İkisi de aynı oranda etkili.

CTHD'de bu tip oyunlarda çok sık rastlamadığımız "level-up", yani karakter geliştirme sistemine yer verilmiş. Oyunda düşmanlarınızı öldürdükçe sizin ve kılıcınızın "level"i artıyor. Bu da oyunun iler-

leyen bölümlerinde düşmanlarınızı daha kolay öldürebilmenizi sağlıyor. Ayrıca level atladıkça daha fazla özel hareket yapabiliyorsunuz. CTHD'nin belki de en ilgi çekici yanı bu. Farklı kombinasyonlarla birçok özel hareket yapabiliyorsunuz ve bunlar oyunu biraz hareketlendiriyor. Ama sadece "biraz"! Yoksa içinizde bu oyuna iyi not vermeyeceğim gibi bir his mi var?

Shinobi'yi hatırlıyor musunuz? Maalesef CTHD de en az Shinobi kadar kötü bir oyun. Nedenlerine gelince... Bu kadar yapabileceklerinizin belirli olduğu, bir adım sonrasında ne olacağını bildiğiniz (tahmin edebildiğiniz değil, bildiğiniz) bir oyun olamaz! Oyun boyunca tek yaptığınız şey birbirinin aynısı mekânlarda, birbirinin aynısı düşmanları öldürmek! Bir kapı açılıyor ve onlarca düşman içeri giriyor. Onları öldürmeden kapıdan geçemiyorsunuz. Ancak verilen düşmanların tamamını öldürdüğünüz zaman kapı açılıyor ve yine aynı şeyleri yap-

mak için açılan kapıdan giriyorsunuz. Sonra? Sonrası da aynı... Tamam, ileride düşmanlar değişiyor, ama aynı ortamda bulunan düşmanların birbirinden farkı yok ki! Kopyala yapıştır? Evet!

Sanırım yapımcı Genki'nin tek başardığı şey komik olmak. Anlamsız, donuk grafikler, yaratıcılıktan uzak bölüm tasarımları ve saçma sapan sesler... Sadece karakterinizin animasyonları fena sayılmaz, hepsi o.

### Harakiri!

Eğer oyunu yarım saat oynayabilirseniz kendinizi şanslı sayın. Son zamanlarda bu kadar sıkıcı bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Sonuçta Napolyon için yapılmış bir film oyunundan başka bir şey yok karşımızda. İsim vermek mi? Asla... ☹



### Artılar

Özel hareketler.

### Eksiler

Sıkıcı ve tekrar eden bölümler, sıkıcı oynanış, etkisiz grafikler, saçma animasyonlar, sesler.

### Level Notu



# Silent Hill 3

Eser Güven | eser@level.com.tr

Korkacak, korkudan dişlerinizi kıracaksınız...



## Yazılarda değişik

**teknikler** kullanmaya devam. Silent Hill gibi her anı sürpriz dolu bir oyunun açıklamasını yazarken bu sürprizleri ortaya çıkarmak oyunun tadından çok şey götürebilir diye düşündüm. O yüzden bu sayfalarda okuyacağınız çözümde hiçbir keyif kaçırmayacaksınız. "Oyunun Çözümü" kısmında oyunda ilerlemek için yapmanız gereken temel adımları maddeler halinde yazacağım, arada olup bitenleri ise siz kendiniz yaşayacaksınız. Oyundaki bulmacaların çözümlerini ise, oyun çözümünün ardından gelecek olan "Bulmaca Çözümleri" kısmında bulacaksınız. O kısımda da bulmacanın çözümünden önce birkaç ipucu alacaksınız, bunların hepsi oyundan alacağınız keyfi azaltmamak için :)

## Oyunun Çözümü

### Lanetli Lunapark

► Etrafta gezinerek kontrollere alışmaya çalışın. Karşınıza çıkan yaratıkları öldürmeniz bir işe yaramayacak, çünkü sürekli olarak yenileri çıkıyor ortaya. Roller Coaster'ı bulduğunuzda Heather raylara doğru yürüyecek ve...

### Alışveriş Merkezi

► Pencereden dışarı çıkın ve ara sokaktaki kapıdan içeri girin.  
► Koridordan ilerleyin ve perdesi yarıya kadar kapalı olan dükkana girin.  
► Tezgahın arkasındaki kapıyı kullanarak dükkandan çıkın.  
► Haritayı alın ve çıkış kapısından dışarı

çıkarak merdivenleri tırmanın.

► Sola doğru giderek merkez kısma gelin ve ekmek fırınına girin.  
► Maşayı (Pair of Tongs) alın ve önceki koridora geri dönün. İçinde kayıt noktası bulunan odayı bulun. Maşayı kullanarak masanın altındaki kitapçının anahtarını alın.  
► Merkez kısma dönün ve kitapçının kapağını açın. İçeride kitap bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Bulduğunuz şifreyi kapının yanındaki klavyede girin ve kapağı açın.  
► Asansöre binin ve asansör durduğunda radyoyu (Radio) alın.

### Lanetli Alışveriş Merkezi

► Yaratıkları geçtikten sonra tuvaletin yanındaki kayıt odasına girin. İçerideki malları toplayın.  
► Kuzey tarafındaki kadınlar tuvaletinin yanındaki odaya girerek bulduğunuz her şeyi toplayın. Feneri (Flashlight) almayı unutmayın.  
► Kadınlar tuvaletine girin ve beyazlatıcıyı (Bleach) alın (eğer kolay bulmaca modunda oynuyorsanız beyazlatıcı ve deterjana ihtiyacınız olmayacağından, orada olmayacaklar).  
► Doğuya doğru gidin ve giyim mağazasına girin. Askıyı (Hanger) ve kurşun geçirmez yeleği (Bulletproof Vest) alın. Batı koridoruna kadar yürüyün ve en uçtaki kapıya girin.  
► Tavandaki merdiveni aşağı çekmek için askıyı kullanın. Merdivenden yukarı çıkın.  
► Yürüyen merdivenlerden yukarı çıkın ve sağdaki ilk kapıya girin.  
► Köpeğin üzerinden pişmiş anahtarı (Cooked Key) alın.  
► İkinci kata dönün ve kayıt noktasının yanındaki ikili kapıdan geçin. Cevizi (Walnut) alın.  
► Arka kapıdan girin ve kilitli kapıyı pişmiş anahtarı kullanarak açın. Fırına girin.  
► Deterjanı (Detergent) alın. Arka kapıdan çıkın ve vantilatörü kapatın. Yanındaki kapıdan içeri girin.  
► Boş çöp kutusunun önüne gidin ve deterjan ile beyazlatıcıyı birleştirerek kullanın. Vantilatörü açın. Çöp kutusunun olduğu koridora geri dönün.  
► Sağ taraftaki kapıdan girerek malları

toplayın. Koridorun kuzey doğusundaki kapıdan içeri girin ve Closer ile dövüşün. İkili kapılardan dışarı çıkın.

► Bu sefer de kuzey batı tarafındaki kapıdan girin. Cevizi mengene üstünde kullanarak cevizi kırın ve ay taşını (Moonstone) bulun.  
► Üçüncü kata çıkın ve ay taşını kapının üzerinde kullanın. Merdivenlerden aşağı inin ve Splitworm ile dövüşün.

### Alışveriş Merkezi

► Happy Burger'i araştırarak mal toplayın.  
► Alışveriş merkezinden dışarı çıkın.

### Hazel Street Metro İstasyonu

► Açıklığa gelene kadar yolu takip edin. Sola dönün ve kapıdan geçin.  
► Haritayı alın. Haritanın yanındaki merdivenlerden aşağı inin. Doğuya doğru giderek kayıt noktasını bulun.  
► Merdivenlerden inerek 1. platforma ulaşın. Aşağı inen merdivenleri kullanın.  
► Etraftaki malları toplayın. Fındık kıracağı (Nutcracker) almayı unutmayın. Tekrar merdivenlerin olduğu kata çıkın.  
► 2. platforma giden yolu kapayan zinciri fındık kıracağı kullanarak kesin ve aşağı inin.  
► Pompalı tüfeği alın. Merdivenlerden bir kez daha aşağı inin. Yoldan ilerleyin ve 3. platforma inen merdivenleri bulun.  
► Rayların yan tarafındaki, üstünde kırmızı ışık olan kapıya doğru gidin. Sesi duyduğunuzda hemen platforma geri çıkın. Doğuya doğru sonuna kadar ilerleyin ve trene binin.

### Tren

► Tren durana kadar tüm vagonları (toplam 10 tane) dolaşın. İlk vagona ulaştığınızda tren duracak.

### Yeraltı İstasyonu

► Trenden çıkın ve kayıt noktasına yürüyün. Sola doğru gidip platformun sonundaki kapıdan girin.  
► Merdivenlerden aşağı inin ve sağa doğru giderek uzun bir koridoru geçin. Kapıdan girin. Pendulum ve Numb Body'lerden sakınmaya çalışarak sağ taraftaki ilk kapıdan girin.

- Tekrar sağ taraftaki ilk kapıdan girerek sola dönün. Balyozu (Maul) ve haritayı alın. Diğer kapıdan çıkın ve sağ taraftaki kapıdan girerek şarap şişesini (Wine Bottle) alın.
- Doğuya doğru giderek içinde Pendulum'ların olduğu diğer bir koridordan geçin. Koridorun sonuna geldiğinizde soldaki kapıya girin.
- Bu yolun da sonuna ulaşınca iki kere sağa gidin. Sağ taraftaki koridorda ilerleyin ve kayıt noktasının yanında bulacağınız gaz yağlı ısıtıcının üzerinde şarap şişesini kullanın.
- Diğer odaya girin ve şarap şişesindeki gaz yağını makineye dökün. Merdivenlerden aşağı inin.

### Kanalizasyon

- Yolu takip edin ve kanalizasyona ulaştığınızda sağa dönün. Sağ taraftaki ilk kapıdan girin. Batıya doğru yolun sonuna kadar yürüyün ve kurutucuyu (Dryer) alarak geri dönün.
- Doğru tarafındaki kapıdan geçin. Yol ayrımına geldiğinizde sola dönün. Kapıdan girin ve kayıt noktasına ulaşın.
- Büyük, metal kapıdan içeri girin. Kurutucuyu fişe takın. Köprüden karşıya geçin. (Kurutucuyu fişe takmadan köprüyü geçmeye çalışmayın! Ya da çalışın ve ne olduğunu görün :)
- Yolu takip ederek dışarı çıkın ve binanın etrafını dolaşın.



### İnşaat Alanı

- Davulun üzerinde kayıt noktası bulacaksınız. Binaya girin ve merdivenleri kullanarak beşinci kata kadar çıkın.
- Sağ taraftaki en son odaya girin. Duvarı kırarak susturucuyu (Silencer) alın.
- Şilteyi deliğe itin. Delikten aşağı atlayın.



- Duvardaki boşluktan dışarı çıkın. Binanın etrafını dolaşın ve yan taraftaki binaya girin.

### Ofis Binası

- Ofisten dışarı çıkın. Soldaki kapıdan girin. Üzerinde 'Exit' yazısı olan merdivenleri gidin.
- Beşinci kata çıkın ve sanat galerisine girin. Arka koridordaki tornavidayı (Screwdriver) alın. Depo odasından katanayı (Katana) alın.
- Asansör odasının güney doğu ucundaki kapıdan girin.

- Batı tarafındaki odaya girerek krikoyu (Jack) alın. Üçüncü kata geri dönün.
- Dans stüdyosuna, oradan da ofise girin. Haritayı alın. Tornavidayı kullanarak çekmeceyi açın ve içinden ipi (Rope) alın.
- Üçüncü kattaki asansörlerin yanına gidin. Tam olarak açılmamış olan asansörü, krikoyu kullanarak açın.

- Şaftın üzerinde ipi kullanın ve ikinci kata inin.
- Kuzey doğudaki odaya girerek küveti inceleyin.

### Lanetli Ofis Binası

- Kliniğe girin. Koltuğun üzerindeki fotoğrafı (Photo) alın ve kapıdan girin.

- Odadan dışarı çıktıktan sonra raftan Oxydol alın. Dışarı çıkıp asansörlere gidin.

- Birinci kattaki Last Drop Cafe'ye girerek buzdolabından domuz ciğerini (Pork Liver) alın.
- Asansöre binin ve beşinci kata çıkın. Batıdaki kapıdan girin. Güney doğudaki odaya girerek kibrit kutusunu (Matchbook) alın.
- Koridoru takip ederek sanat galerisine ulaşın.
- Tablonun önündeki çöp kutusunun üzerinde ciğeri, kibriti ve Oxydol'u kullanın. Açıklıktan içeri girin.
- Merdivenlerden aşağı inin. Masanın üzerindeki kağıtları okuyup dışarı çıkın. Kuzey batıya doğru ilerleyin ve kapıdan içeri girin.
- Gümüş parayı (Silver Coin) alın ve içecek makinesinde kullanın. Bu sayede sigorta anahtarı (Insurance Key) alacaksınız.
- Asansöre binin ve birinci kata inin. Sigorta şirketinin kapısını bulduğunuz anahtarla açın.
- Barikata gelmeden önce soldaki son kapıdan içeri girin. Bulacağınız kağıtları okuyun ve ön kapıyı açın.
- Son kağıtları da okuyup dışarı çıkın.

### Sokak / Apartman

- Sola dönün ve sol taraftaki ara sokağa girin. Daisy Villa'nın kapısını bulup içeri girin.
- Kayıt noktasını kullandıktan sonra koridordan ilerleyin ve soldaki ilk kapıyı açın.
- Missionary yaratığını öldürdükten

sonra Heather'ın yatak odasına girerek bayıltıcı silahı (Stun Gun) alın. Binadan dışarı çıkın.

### Silent Hill

► Heaven's Night bara girerek içeride bulacağınız malları toplayın.  
► Haritada işaretlenmiş olan hastaneye doğru gidin.

### Brookhaven Hastanesi

► Ofise girip haritayı alın. Doktor odasından bazı mallar alabilirsiniz. Ziyaretçi odasında ise mektup bulacaksınız.  
► İkinci kata çıkın. Bayanlar soyunma odasına girin ve aseton (Nail Polish Remover) ile parfümü (Perfume) alın. Hastaların olduğu kanada geçmek için kapı bulmacasını çözün.  
► İnceleme odasına girip bulduğunuz herşeyi okuyun ve dışarı çıkın.  
► M4 odasına girin. Bond çantanın şifresi olarak alarm saatinde gördüğünüz saati girin. Polaroid kamerasını (Instant Camera) alın.  
► Birinci kata dönün ve hasta kanadına geçerek C4 odasına girin.  
► Duvarda asetonu kullanarak merdiven anahtarını (Stairwell Key) alın.  
► Merdivenden inerek bodruma ulaşın. Yarı makineli tüfeği (SMG) aldıktan sonra güney doğudaki odaya girin.  
► Rafın arka tarafının bir resmini çekin. Merdivenleri kullanarak üçüncü kata çıkın.  
► Depoya girerek malları toplayın. Fotoğrafta gördüğünüz şifreyi girerek hasta kanadının kapısını açın.  
► S7 odasına girerek Coleman'ın son mektubunu okuyun. S12 odasına girin.  
► Telefon konuşmasının ardından ikinci kattaki hasta kanadına girin. Buradaki yeni kapıdan (en uzakta, solda) girerek labirente ulaşın.  
► Labirentte dolaşarak kayıt noktasını bulun. Yeni açılan koridordan ilerleyin ve merdivenden tırmanın.

### Lanetli Brookhaven Hastanesi

► Koridoru takip edin ve gündüz odasını geçin.  
► Depo odasına mutlaka girin! Güzel bir sahne.  
► Asansöre binerek ikinci kata inin. Erkek soyunma odasına girin.  
► Telefon konuşmasının ardından bayan soyunma odasına girin ve plastik torbayı (Plastic Bag) alın.

► Üçüncü kata dönün ve İnceleme Odası 4'e girin (ER4). Torbayı kan üzerinde kullanın.  
► Asansöre binerek bodrum kata inin. Krematoryum bulmacasını çözüp yanmış anahtar (Cremated Key) alın.  
► Birinci kata gidin ve gündüz odasının kapısını açın. C4 odasına gidin.  
► Kanı sunağın üzerinde kullanın ve merdivenlerden aşağı inin.  
► Büyük bir dövuşün ardından hastaneden çıkacaksınız.

### Silent Hill

► İzleyeceğimiz konuşmanın ardından otele geri dönün.  
► Konuşmanız bittiğinde tekrar lunaparka doğru gidin.

### Lakeside Lunaparki

► Kapıdan girerek mağazaya doğru ilerleyin.  
► Etrafta dolaştığınızda bazı rafların düşme sesini duyacaksınız. Hızlı tren anahtarını (Rollercoaster Key) alıp dışarı çıkın.  
► Üzerinde 'Mountain Coaster' yazan kapıdan girin.  
► Merdivenlerden yukarıya çıkın ve anahtar kullanarak kontrol kabinini açın.  
► Makineyi kapatın ve raylarda yürümeye başlayarak demo girene kadar ilerleyin.  
► Yan taraftaki kapıdan geçin ve korku evine girin.  
► Bilet kulübesindeki kayıt noktasını mutlaka kullanın.  
► Odalarda dolaşmaya başlayın. Odalardan birinin tavanı alçalmaya başlayacak, o odaya dikkat edin. Sonraki koridorda kırmızı bir duman tarafından kovalanacaksınız, bu duman size dokunduğu anda öldürür, bu yüzden koşmalısınız.  
► Dışarı çıkınca yolu takip edin. Sol taraftaki kapıdan geçip yürümeye devam edin.  
► Sahnenin üzerinden kırmızı ayakkabıyı (Red Shoe) ve zinciri (Chain) alın.  
► İki ekran geri gidin ve aletin yanına gelin. Zinciri ortadaki sütunda ve yandaki kilitle kapının üzerinde kullanın. Aleti çalıştırın ve kapıdan içeri girin.  
► Konuşmanız bittiğinde sağ taraftaki falcı kulübesine girin.  
► Bebek kafasını (Doll Head) alıp dışarı çıkın. Yan taraftaki kapıdan girin.

► Bebek kafasını Pamuk Prenses'in, kırmızı ayakkabıyı ise Külkedisi'nin üzerinde kullanın.  
► Rayların solundaki kapıdan geçin.  
► Buradan da çıktıktan sonra sol taraftaki kapıdan geçin. Atlı karıncaya gidin.  
► Atlı karıncayı hallettikten sonra sıkı bir dövüş daha sizi bekliyor. Bundan sonra kapıdan geçin ve duvarlarında duaların yazılı olduğu uzun koridordan yürüyün.

### Kilise

► Gecenin Gözü tarot kartını (Eye of the Night Tarot Card) alın ve kiliseden çıkın.  
► Koridordaki haritayı alarak günah çıkarma kulübesine girin.  
► Burada vereceğiniz karar oyunun sonunu etkileyecek. Dışarı çıkın.  
► Doğuya doğru devam edin. Koridorun sonuna geldiğinizde kuzeydeki odaya girin.  
► Doğu tarafından çıkın ve güney doğudaki kütüphaneye girin.  
► Ay tarot kartını (Moon Tarot Card) alın. Demonun ardından dışarı çıkın ve asansörle aşağı inin.  
► Kuzey batıdaki kapıdan girin. Yol ayırımına geldiğinizde sola giderek Harry'nin odasına ulaşın. Aynı koridorda en batıdaki odaya girerek Asılmış Adam tarot kartını (Hanging Man Tarot Card) alın. Asansörün bulunduğu odaya geri dönün.  
► Güneydeki kapılardan birinden girin ve girdiğiniz odada batı tarafındaki kapıdan geçin.  
► Şimdiki koridorda soldaki ilk kapıya girin. Yaratıkları geçin ve ayak izlerini takip edin. Hastane odasına girin.  
► Aptal tarot kartını (Fool Tarot Card) alın. Dışarı çıkın ve yaratıklı odadan geriye dönün.  
► Koridorda batıya doğru gidin, ardından güneye ilerleyin. Göreceğiniz kapıdan girerek Alessa'nın odasına ulaşın.  
► Kayıt noktasını kullanın. Kapıyı açmak için Alessa bulmacasını çözmelisiniz ama şimdi değil. Pirinç anahtar (Brass Key) alın.  
► Haritayı aldığınız koridora kadar geri dönün ve güney ucundaki kapıyı açın.  
► Soldaki ilk kapıdan girerek sınıfa ulaşın. Tek başına duran sırayı ve masanın üzerindeki mektubu inceleyin.  
► Doğu kapısından çıkıp sağdaki ilk kapıdan girin. Burada teybi kullanabilir ve

mektupları okuyabilirsiniz.

- Odadan çıkın ve batı tarafındaki odaya girin. Buradan Baş Rahibe tarot kartını (High Priestess Tarot Card) alın. Rafta bulacağınız günlüğü okuyun.
- Beş kartı da aldıktan sonra Alessa'nın odasına dönün ve bulmacasını çözün.
- Kapıyı açın ve koridorun sonundaki kapıdan girin.
- Demonun ardından pendanti kullanın.
- Delikten aşağı atlayın ve zorlu bir dövüşe hazır olun.
- Oyunu bitirdiğiniz için mutlu olun :)

## Bulmaca Çözümleri

### Bulmaca 1 : Kitaplık Bulmacası

Zorluk Seviyesi : EASY

- İpucu:** Kitaplığın önünde yerde iki tane kitap göreceksiniz. Kitapları alın ve inceleyin.
- İpucu:** Kitapları üzerlerindeki şekiller bir numara oluşturacak şekilde rafa yerleştirmeniz gerekiyor.
- Çözüm:** I nolu kitabı ilk boşluğa, III nolu kitabı ise ikinci boşluğa yerleştirin ve ortaya çıkan numarayı kapının yanındaki klavyede kullanın.

Zorluk Seviyesi : NORMAL

- İpucu:** Yerde duran beş kitabı da alın ve inceleyin.
- İpucu:** Kitapları ikişer ikişer rafa yerleştirerek hangilerinin sırtlarındaki işaretlerin uyduğuna bakın.
- Çözüm:** Kitapları sırtlarındaki şekiller numara oluşturacak şekilde yerleştirmeniz gerekiyor. Sıralama her oyunda farklılık gösteriyor ama bunu yapmak hiç de zor değil. Bendekinde sıra II, I, V, III, IV idi.

Zorluk Seviyesi : HARD

- İpucu:** Kapının yanındaki yazıyı okuyun, bu yazıya Inventory ekranındaki Memo kısmından da ulaşabileceksiniz.
- İpucu:** Şiirin iki ile altı arasındaki kıtaları bizim için önemli, diğerlerinin bir anlamı yok. Yerdeki kitapları alıp incelemeli, sonra da hangi kıtanın hangi kitabı anlattığını bulmalısınız.
- İpucu:** Kıtalarda geçen metinler Shakespeare'in eserlerinden alınmış. İnternet'te ufak bir araştırma yaparak hangi kıtanın Shakespeare'in hangi eserinden alınmış olduğunu bulabilirsiniz.
- Çözüm:** İkinci kıta Hamlet, üçüncü kıta Romeo and Juliet, dördüncü kıta Othel-



lo, beşinci kıta King Lear ve altıncı kıta Macbeth'ten alınmış. Kitapları bu sırayla (IV, I, V, II, III) rafa yerleştirdiğinizde elinizde beş tane roma rakamı olacak (4, 1, 5, 2, 3).

Kapıdaki klavyeye baktığınızda yalnızca dört rakamlı bir giriş göreceksiniz. Şimdi asıl şifreyi bulmak için yedinci kıtadan faydalanacağız. Burası biraz İngilizce bilgisi gerektiriyor ama kısaca özetlemek gerekirse bu kıtada Hamlet ile ilgili sayıyı iki ile, Romeo ve Juliet ile ilgili olan sayıyı üç ile çarpmanız, Macbeth ile ilgili olan sayıyı ise kullanmamanız anlatılıyor. Yani klavyede girmeniz gereken sayı 8, 3, 5, 2.

### Bulmaca 2 : Hastane Bulmacası

Zorluk Seviyesi : EASY

- İpucu:** Yan taraftaki tahtada yazılı olan notu okuyun.
- İpucu:** Notta yazılı olan yönleri klavyeyi kullanarak girmelisiniz.
- İpucu:** Klavyedeki rakamların sırasına bakarsanız tahtadaki yolu uygulayabilmek için istediğiniz her rakamdan başlayamayacağınızı göreceksiniz. Örneğin eğer 1 ile başlarsanız iki sağa gittiğinizde 3 rakamına geleceksiniz ama bir sonraki satırda bir yukarı gitmeniz söylendiğinden yukarı gidemeyeceksiniz. Yani başlangıç sayısı 1 değil. Aynı şekilde 7 ile başlarsanız üçüncü satırda söylendiği gibi aşağı gitmeniz mümkün olmayacak.
- Çözüm:** Rakamlara basmaya 4 ile başlayın. Daha sonra 6 (iki sağ), 3 (bir yukarı), 9 (iki aşağı).

Zorluk Seviyesi : NORMAL

- İpucu:** Bu sefer tahtada iki kıtadan oluşan bir not bulunuyor ve bulmacayı çözmek için matematik kullanmanız gerekli.
- İpucu:** Elinizde birden dokuza kadar rakamlar olduğuna göre kıtalardaki satırları kullanarak biraz alıştırmaya yapın. Elinizde dört bilinmeyen ve bunlar arasındaki ilişkiler var.
- İpucu:** Birinci rakama X, ikinci rakama Y, üçüncü rakama Z, dördüncü rakama ise W diyelim. Tahtadaki kıtaları uygularsak şu denklemlere ulaşıyoruz:

$$\begin{aligned} X &> Y \\ Y &= 2 \times Z \\ Z &< W \\ W &= X / 2 \end{aligned}$$

Şimdi bunları değerlendirecek olursak, X W'nin iki katı olduğundan çift bir sayı olmalı ve en büyük sayı olmalı. Bu kıstasa uyan tek bir rakam olduğundan X = 8 diyebiliriz, o halde W = 4 olur. O halde Z ya 1, ya 2, ya 3'tür. 2 olamaz çünkü o zaman Y = 4 olur ve ikinci kıtadan aynı rakamları kullanamayacağımızı görüyoruz. Z = 1 olsaydı Y = 2 olurdu, ama yine ikinci kıtada dört rakamdan yalnızca birinin bir ile üç arasında olduğunu öğreniyoruz.

**Çözüm:** Bu basit matematik işlemleri doğrultusunda sonuç 8, 6, 3, 4 olarak bulunacaktır.

Zorluk Seviyesi : HARD

- İpucu:** Bu sefer tahtada yazılan notta tam 15 kıta var ve kıtalardaki yazıların



1	2	3	Göz		Göz
4	5	6	Klk	Brn	Klk
7	8	9	Ynk	Çen	Ynk

Hastane Bulmacası - HARD

rakamlarla bir ilgisi yok gibi görünüyor.

**2. İpucu:** Yazılanları dikkatle okursanız (yine İngilizce bilgisi lazım) kıtalarda yüzün kısımlarından bahsedildiğini görebilirsiniz. O halde klavyeyi bir yüz olarak düşünmemiz gerekiyor.

**3. İpucu:** Bize tüm kıtalar gerekmiyor. Beşinci kıtayı okuyarak başlangıç noktasını bulacak, ardından yedinci, dokuzuncu, onbirinci ve onüçüncü kıtaları takip ederek hangi rakamlara basmamız gerektiğini öğreneceğiz.

**Çözüm:** Kıtaları doğru değerlendirdiyse 1, 4, 8, 7/9, 6 rakamlarına ulaşmanız gerekiyor. Beşinci kıtada gözün oyulduğundan bahsedildiğinden 'i' çıkarıyoruz ve elimizde iki kombinasyon kalıyor: 4 - 8 - 7 - 6 veya 4 - 8 - 9 - 6. İkisini de denediğinizde birisinin doğru olduğunu göreceksiniz.

### Bulmaca 3 : Krematoryum Bulmacası

Zorluk Seviyesi : EASY

**1. İpucu:** EASY zorluk seviyesinde sizi uğraştırmamak için buraya bulmaca koymamışlar.

**Çözüm:** Fırına doğru gittiğinizde anaharın orada sizi beklediğini göreceksiniz.

### Zorluk Seviyesi : NORMAL

**1. İpucu:** Fırının kapağına baktığınızda orada bir ızgara göreceksiniz. Bu ızgara aslında krematoryumun bir haritası ve her bir kare bir yatağı temsil ediyor.

**2. İpucu:** Izzaradaki karelerde dört roma rakamı göreceksiniz. Bu roma rakamlarıyla gösterilen yatakları bulmalısınız.

**3. İpucu:** Örneğin birinci satırın ikinci sütununda I rakamı varsa, o halde birinci rakam 2 demektir. Eğer II rakamı ikinci sütunun ortasında ise ikinci rakam 4, eğer III rakamı üçüncü satırın en solunda ise üçüncü rakam 9 demektir.

**Çözüm:** Roma rakamlarıyla temsil eden

	I	
IV	II	
		III

Krematoryum Bulmacası Örnek - NORMAL

sayıları bulun ve kilidi açın (bu sayı da her seferinde değişebiliyor).

### Zorluk Seviyesi : HARD

**1. İpucu:** Bu sefer yatakların üzerlerinde şiirler var ve bu şiirler kuşlarla ilgili.

**2. İpucu:** Fırının kapağına bakarsanız orada da başka bir şiirin yazılı olduğunu göreceksiniz. Bu şiir beş kıtadan oluşuyor ama beşincisinin bizim için bir önemi yok.

**3. İpucu:** Kapaktaki her kıtada bir kuş anlatılmış, hangi kıtanın hangi kuşu temsil ettiğini bulmanız ve kuşun hangi yatakta anlatıldığına bakarak sayıyı öğrenmeniz gerekiyor.

**3. İpucu:** Birinci kıtada anlatılan kuş Wren, ikinci kıtada anlatılan kuş Owl, üçüncü kıtada anlatılan kuş Linnet ve son kıtada anlatılan kuş ise Sparrow. Artık tek yapmanız bu kuşların şiir numaralarına bakmak.

**Çözüm:** Hala bulamadıysanız girmeniz gereken şifre 9 - 2 - 7 - 1.

### Bulmaca 4 : Tarot Bulmacası

#### Zorluk Seviyesi : EASY

**1. İpucu:** Defterdeki şekle bakın.

**2. İpucu:** Şekilde hangi kartı nereye koymamız gerektiği resmen açık bir şekilde gösterilmiş. Uğraştırmayacağı kesin.

**Çözüm:** Kafanız karışık ve hala çözemediyse sol üst "Fool", sağ üst "Moon", orta "Eye of the Night", sol alt "Hanged Man" ve sağ alt "High Priestess".

### Zorluk Seviyesi : NORMAL

**1. İpucu:** Defterdeki şiir kartları nereye yerleştirmeniz gerektiğini söylüyor.

**2. İpucu:** Birinci kıtada sadece yerleşimle ilgili bir ipucu var, sonraki kıtalar ise tek tek kartların konulması gereken yerleri göstermekte.

**3. İpucu:** Birinci kıtadan her satırda kart olması gerektiğini ama ikiden fazla kart konulmayacağını öğreniyoruz. İkinci kıtada "Hanged Man" kartının sağında ve solunda boşluk olacağını ve en altta olacağını öğreniyoruz. Üçüncü kıtada "Moon" kartının en üst sırada, bir altında ise "Fool" kartının olduğunu öğreniyoruz. Dördüncü kıtada "High Pries-

I		II
III		IV
	V	

I: Eye of the Night  
II: Moon  
III: High Priestess  
IV: Fool  
V: Hanged Man

Tarot Bulmacası - Normal

ING	WXX	NXA	II	XXIII	XVII
OEI	III	VII	XX	O	XVIII
MOX	NOT	XVH	XII	XXII	XI
XON	HNG	III			
XAA	CXX	CCX			
JII	IEI	IHT			

I: Eye of the Night  
II: Moon  
III: High Priestess  
IV: Fool  
V: Hanged Man

Tarot Bulmacası - Hard

tess" kartının en üst sırada olmadığını öğreniyoruz. Son kıtada ise "Eye of the Night" kartının solda olduğunu öğreniyoruz.

**Çözüm:** Bu kadar bilgiden sonra çözüm hiç de zor değil.

### Zorluk Seviyesi : HARD

**1. İpucu:** Bu sefer saçma sapan harflerden oluşmuş gibi görünen bir şekil var elimizde. Yanındaki şiir ise hiç bir anlam gelmiyor.

**2. İpucu:** Şekile dikkatli bakarsanız bazı tanıdık harflerin çok kez kullanıldığını göreceksiniz, diğer harflerin bir önemi olduğunu kimse söylemedi, değil mi?

**3. İpucu:** Roma rakamları olan I, V, X ve O haricindeki harfleri şekilde sildiğinizde elinizde her ızgara için bir sayı kalacak.

**4. İpucu:** Eğer tarot kartlarına yakından bakarsanız her birinin üzerinde roma rakamlarıyla yazılmış bir sayı olduğunu göreceksiniz.

Fool - O  
High Priestess - II  
Hanged Man - XII  
Moon - XVIII  
Eye of the Night - XXII

**Çözüm:** Kartların üzerlerindeki numaraları, çizelgede elde ettiğiniz sayılarla eşleştirerek kartları yerleştirin.

## Oyunun Sonları

**1. 'Normal' Son:** Normal sona ulaşmak için oyunda yaptığınız şeyler sonucunda hesaplanan puanın 4000'in altında olması lazım. Puanlama sisteminden az sonra bahsedeceğim.

**2. 'Possessed' Son:** Possessed sonuna ulaşmak için oyun sonunda hesaplanan

puanın 4000'in üzerinde olması gerekiyor.

**3. 'UFO / Revenge' Sonu:** Bu sona ulaşabilmek için Sexy Beam veya Heather Beam silahlarını kullanarak en az 30 yaratık öldürmeniz gerekiyor (bu silahlar hakkında bilgiyi Ekstralar kısmında bulacaksınız). En az 30 yaratığı öldürene kadar kesinlikle başka hiçbir silah kullanmamalısınız (yani oyunun sonuna kadar istediğiniz 30 yaratık değil öldürmeniz gereken). Garanti olsun diye bu silahları kullanarak 40 tane falan yaratık öldürdükten sonra silah değiştirebilirsiniz. Bu sona ne olduğu hakkında bilgi vermeyeceğim ki ulaşınca zevki kaçmasın.

### PUAN Sistemi:

Oyunun ilk iki sonundan hangisine ulaşacağınızı son yaratığa gelene kadar toplamış olduğunuz puanlar belirliyor. Puan hesaplamasında kullanılan formül şu şekilde:

**Öldürdüğünüz her düşman:** 10 puan

**Kaybettiğiniz her sağlık puanı:** 1 puan

**Claudia'yı affederseniz:** +1000 puan

**Douglas'ın notlarını okumak:** -500 puan (bu tamamen doğrulanmış bir bilgi değil ama çok yüksek ihtimal)

**Lunapark'ta Douglas'ı her kontrol ediyorsanız:** - 20, - 50 arası (bu da tam olarak kesin değil).

Eğer 4000'in üzerinde puan almak istiyorsanız karşılaştığınız TÜM yaratıkları öldürün, elinizde sağlık varsa önce kendinizi yaralayın, ardından sağlıkları kullanın, Claudia'yı affedin ve Douglas'ın notlarını okumayın. Bu şekilde çok büyük bir ihtimalle Possessed sonuna ulaşabilirsiniz.

### Ekstralar

Bu silahları oyunu belirtilen koşulu yerine getirerek tamamladığınızda, bir sonraki oyununuzda bulacaksınız.

### BEAM SABER

**Gereken:** Düşmanları yalnızca yakın dövüş silahları kullanarak öldürün.

**Yeri:** İlk Numb Body ile karşılaştığınız alışveriş merkezi koridoru. Kapılardan birine kapı kolu yerine takılmış.

**Bilgi:** Bir ışın kılıcı. Oldukça güçlü olmasına rağmen düşman size zarar veremezse enerjisi gidiyor ve tekrar çalıştırmanız gerekiyor.



### HEATHER BEAM

**Gereken:** 333 yaratık öldürün. Bunu tek bir oyunda yapmanıza gerek yok, arda arda oynadığınız oyunlarda bu toplama ulaştığınızda silah açılacak.

**Yeri:** Bir sonraki oyuna envanterinizde bu silahla başlayacaksınız.

**Bilgi:** Bu silahın iki farklı ateş modu bulunuyor. İster güdümlü füzeler atabilir, ister enerji topları fırlatabilirsiniz.

### SEXY BEAM

**Gereken:** Heather Beam'i açın ve oyuna Transform kostümünü giyerek başlayın. Oyunu bir kez bitirdiğinizde menüde yeni bir seçenek göreceksiniz. Buraya girdiğiniz şifrelerle oyuna farklı kostümler giyerek başlayabiliyorsunuz. Transform kostümü için girmeniz gereken şifre PrincessHeart.

**Yeri:** Transform kostümüyle başladığınızda envanterinizde Sexy Beam olacaktır.

**Bilgi:** Bu silah da güdümlü füzeler atabiliyor ama füzeleri Heather Beam'den daha güçlü. Diğer modda ise gözlerinizden ışın çıkarıyorsunuz.

### FLAME THROWER

**Gereken:** Düşmanları yalnızca ateşli silahlar kullanarak öldürün.

**Yeri:** Alışveriş merkezindeki Helen's Bakery'nin tezgahında

**Bilgi:** Sınırsız yakıtı olmasına rağmen düşmanları öldürmeniz çok uzun sürü-

yor. Yine de karşısındaki yaratığı yavaşlattığından zor durumlarda sınırlamak için kullanabilirsiniz.

### SUBMACHINE GUN

**Gereken:**

Son yaratığı yakın dövüş silahı kullanarak öldürün.

Bu yaratığa isterse- nize ateş ederek zayıflatabilirsiniz ama son darbeyi mutlaka bir yakın dövüş silahıyla (Katana veya Maul fazlasıyla işe yarayacaktır) vurmalısınız.

**Yeri:** Oyunun başındaki tuvaletten çıktığınızda sol tarafta çıkmaz sokak olan yolun sonuna kadar gidin.

**Bilgi:** Sınırsız cephanesi olduğundan inanılmaz ölçüde faydalı bir silah. ☺



# hilekâr

Hilelerin oyun dünyasını ele geçirmesinde büyük rolü olan ve günden güne daha da gelişip, korkunçlaşan varlığın kimliği tespit edildi: Kod adı Hilekâr!

## Lord of the Rings: Return of the King

Kodların çalışması için oyunu bitirin.

Yeni bir oyuna başlayıp, oyun sırasında önce ESC tuşuna basın. L-Ctrl+L-Shift+L-Alt tuşlarını basılı tutarken keypad'den aşağıdaki kodları girin.

Açıklama	Kod
Tüm Upgrade'ler	8967
Her zaman üstün güç	6869
Sonsuz menzilli silah cephahenesi	7795
Ölümsüzlük	7578
Perfect Modu	5967
Sağlık Düzeltme	7755
Hedef Gösterme Modu	9587



## Mercedes World Racing

AllUCanGet	Tüm araçlar
JamSession	Tüm yarışlar
Free Ride	Tüm parkurlar
Miss World	Tüm görevler
Top 10	Status 1 ?
HUIBUH	Status 2 ?
N.I.C.E. 2	Status 3 ?
TaxiDriver	Status 4 ?
Halbzeit	Status 5 ?
No Hat!	Status 6 ?
McRace	Status 7 ?
Jiu-Jitsu	Status 8 ?
Goodzpeed	Status 9 ?



## XIII

XIII'system klasöründe user.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın. "Comma=" satırını bulun ve "Comma=God" şeklinde değiştirin. Kaydedin ve çıkın. Oyun içinde "." tuşuna bastığınızda Ölümsüzlük modu aktif olacaktır.



## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Ana Menü'ye açın. Statics Menü'süne gidin. "Delete" tuşuna basarak geri dönün ve aşağıdaki kodları girin:

gimmesomecircuits	Tüm pistler
gimmesomesprints	Sprint pistlerini açar
gimmesomedrag	Drag pistlerini açar
gimmeppablo	Pety Pablo'yu açar
gotcharobzombie	Rob Zombie'yi açar
havymystikal	Mystikal'i açar
needmylostprophets	Lost Prophets'i açar
allmyvlonepartsAll	Birinci seviye parçaları
allmyvl2partsAll	İkinci seviye parçaları
seemyvl2parts	İkinci seviye parçaları gösterir
driftdriftbaby	Drift modu

Aşağıdaki kodları yazdığınızda, hilenin içinde ismi geçen arabayı alırsınız.

119focus	893neon	899eclipse
371impreza	222lancer	922sentra
667tiburon	334mygolf	777rx7
350350z	111skyline	221miata
2000s2000	889civic	228supra
342integra	239celica	973rsx777



## Well of Souls

**Tüm eşyalar** Oyun sırasında /Gimme yazın ve tüm büyüler ile eşyalara ulaşın.

**Tam sağlık** Oyun sırasında /inn yazın ve sağlığınızı eski haline getirin.

Aşağıdaki kodları girdiğiniz zaman karakterinizi "Cheater" yani hileci olarak i\_aretlenecektir.

/monster	Canavar radarını açar (eğer elinizde Golden Soul varsa "Cheater" olmazsınız)
/lose s<#>	Belirlediğiniz büyüü unutursunuz
/give i<#>	Belirlediğiniz eşyayı alırsınız
/give g<#>	Belirlediğiniz miktarda altın alırsınız
/give s<#>	Belirlediğiniz büyüü öğrenirsiniz
/lose g<#>	Belirlediğiniz miktarda altın kaybedersiniz
/lose i<#>	Belirlediğiniz eşyayı kaybedersiniz
/reload	Üstünde çalıştığınız dünyaya yeniden girer ve yaptığınız değişiklikleri görünüklersiniz (sadece World Designer'lar için)
/scene <#>	Belirlediğiniz sahneye gidersiniz

## FIFA 2004

**Kolay galibiyet** Oynayacağınız tarafı seçin. Oyun sırasında oyunu durdurun ve %Select Sides% seçin. Kontrolörü karşı tarafın bölümünde bırakın ve oyuna devam edin. Bundan sonra istediğiniz kadar gol atın (rakibin tarafı seçiliyken) ve hemen daha sonra kendi tarafınıza geçin. Böylece attığınız gollere göre daha fazla puan kazanacaksınız. Bu işlemi ikinci yarının sonlarına doğru yaparsanız daha iyi bir sonuç elde edebilirsiniz.

**Oyuncu satın alma** Eğer bir futbolcuyu kesin olarak almak istiyorsanız, verilen fiyatın 1 veya 2 milyon üstünde para teklif edin. Alınması önerilen oyuncular:

Thierry Henry
Ronaldinho
David Beckham
Ronaldo
Tim Howard
Roberto Carlos
Alexandre Del Piero
David Bellion
Ruud Van Nistelrooy
Hernan Crespo

Not: Birinci yılda eğer istenen fiyatın 5 milyon üstünü veremezseniz, Thierry Henry, David Beckham, Ronaldo ve Del Piero'u almak imkansız sayılabilir.



## NO MAN'S LAND

Aşağıdaki kodları aktif hale getirmek için oyun sırasında Enter'a basın, kodu girin ve Enter'a basarak kodu onaylayın.

GOLDENMONKEY	1000 altın
WICKEDWANGO	10.000 kaynak
RANBOWRING	Tüm harita
WHEELOFMAYHEM	İntihar
BLOODMODE	Kanlı mod
MADHUT	Düşmanlarınız saldırır
<b>Bilinmeyen kodlar:</b>	
BAMBOOZLE!	
ANGELPASS	
BACKWARDSBONUS	
HOPPINGBONUS	



## The Sims: Makin' Magic

Oyun sırasında [Ctrl] + [Shift] + C tuşlarına basarak sol üst köşede bir kutunun çıkmasını sağlayın. Bu kutuya aşağıdaki kodları girerek hileleri çalıştırabilirsiniz. Son yaptığınız hileyi tekrar etmek için ! işaretini kullanabilirsiniz. Birden fazla hile girmek için, hilelerin arasına noktalı virgöl koyabilirsiniz. Oyunun yamalı sürümü bu hilelerin bazılarının çalışmamasına neden olabilir.

Sonuç	Hile
1000 Simoleon	rosebud (yamalı versiyonda çalışır)
0 anki ailenize yeni aile tarihi ekleme	hist_add
Mimarî araçlar seviyeyi	
otomatik olarak ayarlar	auto_level
Belirlenen FAM dosyasını otomatik olarak yükleme	import
Hiçbir soru sorulmadan belirlenen evi yükleme	house
Oyunu kitleme	crash
Hendek veya dere yaratma	water_tool
Create-a-character modu	edit_char
Kişilik ve ilgi alanlarını gösterme	interests
file.cht dosyasını hileleri görüntülemek için kullanma	cht
İstediğiniz eşyayı hareket ettirin	move_objects on
Web tarayıcılarının yarattığı kilitlenmeyi kapatma	browser_failsafe
Oyundan çıkış	quit
Kamerayı döndürme	rotation <0-3>
Evi olmayan aileler üstünde rasgele operasyonlar yürütme	fam_test
Açık olan evi kaydetme	save
Aile tarihçesini kaydetme	history
Seçilen kişinin gideceği yolu gösterme	draw_routes on



## Call of Duty

Call of Duty'yi çalıştırmak için kullanacağınız bir kısayol yaratın ve komut satırının sonuna aşağıdaki kodu ekleyin:

+set\_monkeytoy 0 +set\_sv\_cheats 1  
Oyunu başlatın ve é tuşuna basarak konsolu açın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

god - Ölümsüzlük  
give\_health - Tam sağlık  
notarget - Düşmanlarınız sizi görmezden gelir  
noclip - Duvarlardan geçebilirsiniz  
Not: Hileler çalışmıyorsa, konsola setrandom\_sv\_cheats 1 yazmayı deneyin.



## Hidden & Dangerous 2

Oyun sırasında é tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin:

Tam sağlık - heal 1  
Tüm takıma tam sağlık - heal 4  
Cephane - happyammo 1  
İntihar - kill  
İstediğiniz eşya - giveitem #  
(# işareti yerine aşağıdaki isimlerden birini girin)

ais	akaopt	aqualung
arisaka	backpackgb1	backpackgb2
backpackgb3	backpackger	backpackrus
bazooka	binoculars	brenqun
camera	carbine	clummybomb
colt	degtyarev	delisle
dynamite	enfield	explosivesbag
grand	grenade36	grenadeger
grenadejap	k98opt	knifeger
knifesas	lee k98 tokarev	leeopt
medikit	medikitbig	mine
mosin	mp40	panzerfaust
parabellum	pps spagin	shotgun
springfield	springfieldop	stengun
stengunsil	taisho	tankmine
thompson	wirecutter	zb26



## Judge Dredd vs. Judge Death

Bilgisayara %<DREDD%> ismiyle giriş yapın ve %<BRUCKEN PLAYING HEROQUEST%> yazıp, çıkın. HELP seçeneği artık bölümleri atlamak için kullanılabilir.

## Silent Hill 3

Işın Kılıcı'nın yeri Bookstore Key'i aldığımız koridorun sonunda, kapıda asılı durmaktadır.

**Acemi zorluk seviyesi (dövüşler için)** Normal zorluk seviyesinde bilecek iki kez ölün.

**Claudia'nın kolyesi** Claudia ile Vincent arasındaki konuşma bitip, Vincent öldüğünde kolyeyi Claudia üstünde kullanın.

**Ölüm sahneleri** Oyunun bazı bölümlerinde karakteriniz normalden farklı biçimlerde hayata veda edebiliyor. Bunları araştırın.

**Heather Işını** 333 adet yaratık öldürün. Oyunu birkaç kez bitirmek bunu çözecektir.

**Sonsuz cephaneli makineli tüfek yeri** Oyunun başında tuvaletten çıkmak için kullandığınız ufak pencereden çıktığınızda yolun sonuna gidin.

**Sağlık çizgisi** Oyunun Hard Action ve Hard Riddle zorluk seviyelerinde bitirin. Life Bar seçeneği Extra Options ekranında görüntülenecektir.

### Son kapıdaki Tarot kartlarının sırası

**Normal zorluk seviyesi için:**

Kuzeybatı yönü: Eye of the Night

Kuzeydoğu yönü: Moon

Batı yönü: High Priestess

Doğu yönü: Fool

Güney yönü: Hanged Man

**Hard zorluk seviyesi için:**

Kuzeybatı yönü: High Priestess

Kuzey yönü: Eye of the Night

Merkez yönü: Fool

Doğu yönü: Moon

Güneybatı yönü: Hanged Man

**Çılgın son Tüm yaratıkları menzilli silahlarla öldürün.**



## Apocalyptic

Oyun sırasında é tuşuna basın ve konsola exodus 15:3 yazarak aşağıdaki hileleri çalıştırmaya hak kazanın:

**Kod - Sonuç**

god 0 / 1	Ölümsüzlüğü aç / kapa
nextlevel	Bölüm atlama
fly 0 / 1	Uçmayı aç / kapa
setres #	# yerine istediğiniz ekran çözünürlüğünü girin
list	Diğer komutları görüntüler
changecharacter	Karakter değiştirme
botcombat	Bot'ları açar / kapat
listplayers	Tüm aktif oyuncuları görüntüler
addbot	Yeni bir bot ekleme
editbot	Bot'ları ayarlama
removebot	Bot'u oyundan çıkarma
makebotdead	Oyundaki bot'u öldürme



# hilekâr

Kare, Üçgen, L1, R1... Bu tuşlar oyunları daha iyi, daha kolay ve daha zevkli oynamanız için üretilmiştir. Hile yapmak için değil!

## THE SIMPSON'S HIT & RUN Hunter the Reckoning: Wayward

Aşağıdaki hileleri oyun içerisinde uygulamalısınız. Her bölümde hileleri tekrar çalıştırmanız gerekmektedir (hileleri aktif etme hilesi de dahil).

**Hileleri aktif hale getirme** Yuvarlak, Kare, Üçgen, X, L1, L1, Sol, Sol

**Sonsuz Cephane** X, Üçgen, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Aşağı

**Tüm büyü dereceleri** L1, L1, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı

**Mega silah hasarı** Aşağı, Aşağı, R1, R1, Yukarı, X, Yukarı, Yuvarlak

**Yeniden canlanmayı kapama/açma** Kare, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, L1, L1, Aşağı



## Tony Hawk's Underground

Aşağıdaki kodları "Cheats Menu"de girin:

- letitsslide - Mükemmel denge
- keepitsteady - Mükemmel Manual dengesi
- digivid - Tüm videolar
- gelitup - Ay'daki yer çekimi



## Jak II: Renegade

**Tüm silahlar** Press Start yazan ekranda: L2, R1, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, X, Kare, Kare, X, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

**Hoverboard** Press Start yazan ekranda: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Kare, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Kare, X, Üçgen'e basın.



## The Lord of the Rings: Return of the King

Öncelikle oyunu bir kez bitirin. Böylece kodlar açılacaktır. Kodların çalışması için, oyunu durdurun ve R1, R2, L1, L2 tuşlarına basılı tutun ve basılı tutarken aşağıdaki kodları girin:

Aragorn için dört vuruşlu kombo	Yukarı, Kare, Üçgen, Aşağı
Gandalf için 4. seviye yetenekler	Üçgen, Yukarı, Kare, X
Ölümsüzlük	Kare, Yuvarlak, Kare, Aşağı
Tam sağlık	Kare, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak
Tüm Upgrade'ler	Aşağı, Yukarı, Üçgen, Kare
Sonsuz menzilli silah	Kare, Kare, Yukarı, Yuvarlak
Devastating modu	Üçgen, Aşağı, Üçgen, Yukarı
Perfect modu	Yuvarlak, Yukarı, Üçgen, X
Hedef gösterme modu	Yukarı, Yuvarlak, Aşağı, Kare
Gandalf için 1000 tecrübe puanı	Yuvarlak, Üçgen, Yukarı, Aşağı
Aragorn için 1000 tecrübe puanı	Yukarı, Kare, Üçgen, X
Gimli için 1000 tecrübe puanı	Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, X
Legolas için 1000 tecrübe puanı	X, Üçgen, Yukarı, X
Sam için 1000 tecrübe puanı	Üçgen, X, Aşağı, X
Frodo için 1000 tecrübe puanı	Yukarı, Üçgen, Yukarı, Aşağı



## SSX 3

### Gizli Karakterler

Jurgen	Tüm 1. Zirve görevlerini tamamlayın. SSX'teki German Behemoth.
Hiro	Tüm hobi kartlarını toplayın. SSX'teki Speedster.
Seeiah	\$40.000. SSX Tricky'den Soulfah Sista.
Marisol	\$20.000. SSX Tricky'den Latina Dancer.
Brodi	\$20.000. SSX Tricky'den Zenmaster.
Eddie	\$40.000.
JP	\$20.000. SSX ve SSX Tricky'den French Trickster.
Marty	\$40.000.
Luther	\$20.000. SSX Tricky'den Muleted Mammoth.
Sveite Luther	Tüm oyuncakları toplayın.
Stretch	Tüm posterleri toplayın.
Cudmore	3. Zirve Kazançları görevini bitirin.
Bunny-San	Tüm çizimleri toplayın.

## True Crime: Streets of LA

Nick Kang'in farklı kostümleri Plaka yaratırken isim yerine aşağıdaki kodlardan bir tanesini girin ve "OK" düğmesinin üstüne gelip L1 + R1 + X tuşlarına basın.

### Kod - Sonuç

HAWG	Motorsikletçi
JASS	S & M eşeği
PHAM	Asyalı kasap
M1K3	Komando
BRUZ	Ünlü boksör
BOOB	Di_j punk
TFAN	Mafiya
TATS	Tüm vücudu dövmelele kapı asyalı bir kadın
MNKY	Erkek punk
J1MM	Ceset
P1MP	Burada söylemek pek yerinde olmayacak...
FATT	Polis memuru George
SWAT	S.W.A.T. takımı üyesi
BOOZ	Evsiz bir ayya_
HARA	Asyalı Kung Fu ustası
MRFU	Asyalı kumarbaz
FUZZ	Polis memuru Johnson
BIG1	Kadın patronunuz
ROSA	Ortağınız Rosa
HURT_M3	Rosa iç çamaşırlarıyla



Churchill	3. Zirve Karşılaşmaları'nı bitirin.
Gutless	Dağdaki tüm karşılaşmalarda bir madalya alın.
Snowballs	Tüm 2. Zirve görevlerini tamamlayın.
NW Legend	Tüm 3. Zirve görevlerini tamamlayın.
Unknown Rider	3. Zirve yarış görevini bitirin.
Cannuck	3. Zirve araştırma görevini tamamlayın.
Far Easy Myth	Dağ Stat'lerinin hepsinden 100% alın.



# ÖZEL İNCELEME

## Pentium 4 EE vs Athlon FX

Sayfa 106

### Haberler

Half-Life 2'mizi verecekler mi? Peki bu MuVo daha ne kadar evrilebilecek, DVD-R formatında 8X DVD ne zaman yazabileceğiz? CRT kalitesinde LCD olur mu? Kasparov X3D'yi yenebildi mi? NVIDIA yine mi kopya çekti? Bana ne soruyorsunuz haberleri okusanıza :)

### ÖZEL İNCELEME

#### Pentium 4 EE vs Athlon FX

Intel ve AMD bu sefer oyuncuları mest edecek işlemciler ürettikleri iddiasında. Ama biz hali hazırda işlemcilerden mesttik zaten. Hatta bakıp da alamıyorduk. Şimdi bu yapılır mı bize? Bu işlemcileri sizin için derinlemesine inceledik ve hatta kısayoldan alınıp alınmamanın gerektiğini bile söyledik.

### sf 104 donanım pazarı

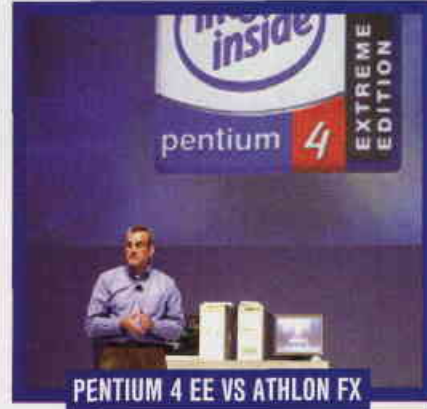
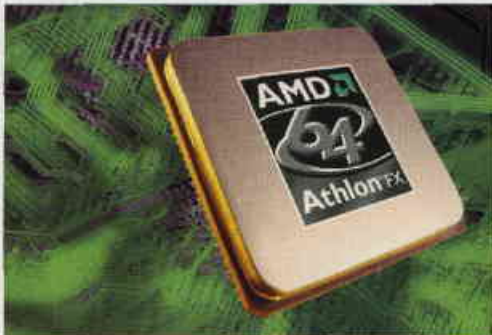
Bu ay da pazarımızda ufak ufak değişimler var. Ama çok büyük bir beklentisi olmasın, bir süredir fiyatlar pek de kımıldamıyor yerinden.

### teknik servis

İç huzura her geçen gün daha fazla yaklaşan acar Teknik Servis yazarımız Jesuskane bu ay daha bir ılıman yaklaşmış sorunlarınıza. Ama muzdarip olduğunuz bir konu var. Ne oldu bu Ahiretten gelen donanım sorularına? Ahirette bilgisayar kullanımı mı yasaklandı yoksa?

## 0 işlemci senin bu işlemci benim

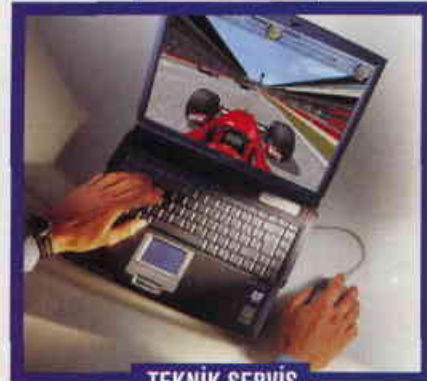
Bu ay Donanım'ın büyük bölümünü AMD ve Intel'in işlemcilerine ayırdık. Ama başka tür-lüsü düşünülemezdi. Ne de olsa bu iki ürün oyuncular için yılın gelişmesi. Bu sene ekran kartlarında çok büyük değişiklikler olmayınca işlemciler yıl sonunda bütün dikkatleri üzerine çekti. Yazımız boyunca "64 bit mi, yoksa 2MB L3 önbellek mi?" düşünüp duracağız. Ama asıl önemlisi şu: Bu fani dünyada daha ne kadar yaşayacağız? Bir bomba da bizim dibimize düşmeden önce hangi oyunları oynayacağız?



PENTIUM 4 EE VS ATHLON FX



DONANIM PAZARI



TEKNİK SERVİS

## half-life2'mizi isteriz

ati söz vermişti hani...

**Half-Life 2'nin ertelenmesinin** ardından, herkes ATI'nın Radeon 9800XT modeliyle birlikte oyunu ücretsiz verme sözünü nasıl tutacağını merak eder olmuştuk. Ülkemizde en çok Radeon çipli ekran kartı satılan firmalardan biri olan HIS, distribütörü Telliöğlü aracılığıyla duruma açıklık getirdi. Firmanın bulduğu çözüme göre tüm IceQ ve XT serisi HIS ekran kartlarının içinden bir Half-Life2 kuponu çıkacak. Yani siz ekran kartını şimdiden alın, oyun arkadan gelecektir.

30 Kasım itibarıyla alacağınız HIS Excalibur XT ve IceQ serisi ile Half-Life 2 promosyon kuponuna sahip olacaksınız. Ayrıca Valve, Half-Life 2 oyununu geciktirdiği için Half-Life, Counter Strike, Team Fortress Classic, Deathmatch Classic, Half-Life:Opposing Force ve Ricochet oyunlarından oluşan Value Premier Pack adı verilen bir paket öneriyor. Ama bu paket ile HL2 arasında seçim mi yapacağız yoksa ikisi de mi bizim pek çözemedik. Ürün sahipleri Half-Life 2 kuponunu kullanarak Steam'den Value Premier Pack yüklemek için aktivasyon yapabilecekler. Bunun dışında ATI'den Steam kurulum CD'si sipariş edebileceğimiz. Half-Life 2 Steam yolu ile geçerli olacak, perakende satışa ise daha sonra sunulacak. Yani Half-Life 2'yi netten indirip kupon ile seri numarası alacağız. Maalesef biraz zahmetli olacak. ☹

## muvo'nun evrimi

**Hem USB depolama** hem de MP3 çalma özellikleri olan Nomad MuVo her modeliyle biraz daha gelişiyor. Yeni model Nomad MuVo NX 128 ve 256 MB'lık iki farklı modelle sahip ve tek AAA pil ile 11 saat kesintisiz müzik çalabiliyor. Ayrıca dahili mikrofon ile ses kaydı da yapabiliyorsunuz. Ek olarak şarkı seçimini, ses seviyesini ve equalizer ayarlarını yapabilmemiz için bir LCD ekran da konmuş. USB 1.1 arabirimini destekleyen MuVo NX'i önceki modellerde olduğu gibi arkasındaki kapağı çıkararak direkt PC'ye bağlayabiliyorsunuz.



Creative'in bir başka MP3 çalması ise NOMAD MuVo2. 1.5 GB'lık kapasitesiyle yanınızda 850'ye



yakın şarkıyı taşıyabiliyorsunuz. USB2.0 desteği ile veri aktarım hızı da yüksek. MuVo2'nin de üzerinde bir LCD ekran bulunuyor ve cihaz Neodymium stereo kulaklığı ile geliyor.

Creative bu ay MuVo serisinin yanında Inspire serisine de yeni bir üye ekledi. Creative Inspire GD580, Inspire 5700 gibi bir decoder birimine sahip. Dolby Digital, DTS ve Dolby Prologic II desteğine sahip GD580, optik ve coaxial ses bağlantı noktalarıyla, DVD playerlar, oyun konsolları gibi ev elektroniği cihazlarına da bağlanabiliyor. Ve 47W RMS ses gücüne sahip. ☹



## lcd>crt

**Sony, üst seviye** ev kullanıcılarına yönelik, CRT kalitesinde görüntü verebilen, yeni HX serisi LCD monitörlerini (17" HX73S/B ve 19" HX93S/B) duyur-

du. HS serisi ile tasarım farkı bulunmayan monitörlerde SRS WOW 3 boyutlu ses sistemi mevcut. Bu seride ekran parlaklıkları HX73'te 400cd/m2 ve HX93'te 450cd/m2'ye yükseltilmiş. Ekran üzerinde bulunan bir düğme ile 4 ayrı resim seçeneğinden (game, movie, PC, auto) o an için size en uygun olanını kolayca seçebilirsiniz. Yine ekran üzer-

inde bulunan bir sensör odadaki ışık parlaklığına göre otomatik olarak ekran parlaklığını ayarlayabiliyor. Bir adet DVI-D (dijital) ve iki adet HD15 (analog) bağlantılarıyla, çoklu bilgisayar desteği de veriyor monitör. Gri ve siyah renk seçeneklerine sahip olacak olan monitörün doğal çözünürlüğü ise 1.3 MegaPixel (1280 x 1024). ☹



## donanım dünyasından kısa haberler

**Intel yeni 2.8GHz Celeron** işlemcisini resmi olarak duyurdu. 0.13 mikron teknoloji ile üretilen çip 400MHz FSB'ye sahip ve Socket 478 anakartlar ile uyumlu. 1000'lik paket fiyatı ise 117 dolar.

**MSI Orta Doğu, Kuzey Afrika ve Türkiye'deki** son kullanıcılar için 845PE Neo MENAT sürümünü çıkaracağını duyurdu. MENAS (Middle East, North



Africa, Turkey) ile birlikte gelen hızlı kullanım kılavuzları Türkçe, İngilizce, Arapça ve Farsça olarak hazırlanmış.

**PDA'nız var ve bilgi girişinde zorluk çekiyorsanız işte ilginizi çekecek bir ürün.** Whiteelite-Flexible klavye, model FX100. Flexis



FX100 olarak ta anılan klavye 23cm x 8cm x 0.25cm boyutlarında ve su geçirmez esnek silikondan üretilmiş; Bu sayede ruho yaparak taşıma çantasında kolayca yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

## yineminvidia

**FutureMark 3DMark03** için yeni bir yama yayınladı. Yama ile birlikte GeForce FX serisi ekran kartlarının puanlarında yine düşüşler yaşandı. Daha önceki yama ile hem ATI hem de NVIDIA'nın 3DMark'ı yarımlayacak şekilde ayarlamalar yaptığı ortaya çıkmıştı. FutureMark'ın iddiasına göre Nvidia, halen Unified Compiler teknolojisi ile, testlerinden daha yüksek puanlar elde ediyordu. 340 yaması ile bu özellik kullanılmaz hale geldi ve doğal olarak da pu-

an düşüşleri yaşandı. Nvidia yetkilileri bu haberler üzerine bu teknolojinin oyun yapımcıları tarafından sevildiğini ve oyunlarında bu özelliğin çalışabilir olmasını sağladıklarını söylediler. Ekran kartlarını test edecek olanlara ise 3DMark 2003'ün eski sürümünü kullanmalarını önerdiler.

Bir yandan NVIDIA'ya duyulan güven azalırken FutureMark'ın NVIDIA'dan para alamadığı için çamur atmaya çalıştığı iddiaları da hiç yabana atılır gibi değil. ☺

## çin'denformatbulamacı

Şu an için dünyanın en büyük DVD player üreticisi olan Çin, yeni ulusal endüstri standardına geçiyor. Mevcut DVD formatları için yüksek lisans bedelleri ödemek istemeyen Çin'deki üretici firmalar kendi formatlarını geliştirmeyi daha ekonomik bulmuşlar. EVD (Enhanced Versatile Disk), DVD Forum tarafından da destekleniyor ve 1999 yılında geliştirilmeye başlanmış. Çin'de mevcut bulunan potansiyelin büyüklüğü yüzünden, marke-

tin paylaşımı konusunda şimdiden sorunlar çıkmaya başlamış bile. E-world Technology Co. Ltd. şimdiden 25'ten fazla EDV patenti almış bile. Hükümet tarafından da desteklenen şirketin 2004 yılında 40 yeni patent alması hedefleniyor. Sonuçta her yıl 20 milyonun üzerine DVD player ihraç eden (dünya pazarının % 70'i) Çin'in EDV'e geçmesi bütün dünyayı peşinden sürükleyeceği anlamına gelebilir. ☺

## diamonddönüyor



Efsanevi grafik kartı üreticisi Diamond Multimedia yeni ürünleriyle pazara dönüş yapıyor. Firma ilk etapta ekonomi sınıfı ürünlerini piyasaya sürüyor. Stealth serisi ekran kartlarının GPU'ları için hem ATI hem de NVIDIA ile anlaşmış. S90 Nvidia FX 5200, S80 ise RADEON 9200 SE GPU'ları ile donatılmış. Her ikisi de 128MB bellek bulunduruyorlar. Öncelikle Amerika pazarında boy gösterecek olan firmanın daha sonra çıkaracağı performans sınıfı Viper serisi ekran kartlarını merakla bekleyeceğiz. ☺

## insanvemakineberabere

**İnsanoğlu içinde** kendine rakip bulamayan Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov bilgisayarlarla oynamaya devam ediyor. X3D Fritz ile Kasparov arasında yapılan son maç berabere sonuçlandı. 90 dakika süren maçın 27. hamlesinde taraflar maçın berabere bitmesi konusunda karşılıklı anlaşmaya vardılar. Önceki maçlara göre çok daha kısa bir sürede sonuçlanan karşılaşma neticesi genel toplamda da beraberlik devam ediyor. 1991 yılında Frans Morsch tarafından geliştirilen Fritz diğer satranç bilgisayarları arasında en güçlüsü olarak gösteriliyor. Intel Quad işlemcili Xeon 2.8 Mhz ve 4GB RAM'e sahip olan X3D, 2000 yılında yapılan Dünya Satranç Şampiyonası'nda Kasparov'u yenen vatandaşı Vladimir Kramnik'le de 2002 yılında yapılan maçta 4-4 berabere kalmışlardı. Şimdiye kadar oynadığı tüm programları deviren Fritz'in kurbanları arasında IBM Deep Blue, GM Polgar, GM Kortchnoi, GM Adams ve Deep Junior gibi dünyanın en gelişmiş yazılımları bulunuyor. ☺



**Japon firması Seiko Epson** tarafından geliştirilen dünyanın en hafif ve küçük robot helikopteri µFR (micro flying robot) Uluslararası Tokyo Robot Fuarı'nda basına tanıtıldı. Aslında uçan kamera olarak tasarlanan helikopter robot, özellikle depremlerde düzleşmiş derecede



yıkılan binalarda canlı aramak için tasarlanmış. Dört ayaklı, 10 gram ağırlığında ve 70 milimetre yüksekliğinde olan mikro uçan robot ultra-ince ultrasonic bir motor tarafından döndürülen iki adet pervaneyi sahip.

**Bazı donanım ürünleri vardır** bilgisayarınıza eklediğiniz zaman onun değerine değer katar. Crucial Technology de işte böyle bir bellek modülü üretmiş. Bu belleği bilgisayarınıza takınca fiyatı 10 katına kadar artış gösterebiliyor. Tek parça 4GB'lık bu DDR-RAM'in fiyatı 6999.99 dolar. Dikkatinizi çekeriz 7000 dolar değil, sadece 6999.99 dolar. "O kadar paraya araba alınır be!" diyebilirsiniz. Ama Crucial'da bu RAM'i herhalde süper bilgisayarlar için falan üretmiştir.

**Pioneer her iki formatta** da 8X hızda DVD yazabilen DVR-A07'yi duyurdu. Şu an piya-

sada sadece Plextor'un 8X hızında ir DVD yazıcısı bulunuyor ve o da sadece DVD+R formatında bu hızı kullanabiliyor. Aynı zamanda 4X DVD-RW ve +RW yazabilen DVR-A07'nin CD yazmada ise maalesef 24X hızında kalmış. 2004 yılının ilk aylarında piyasada bulabileceğimiz yazıcı yaklaşık 300 EUR'ya satılacak. DVR-A07 Liquid Crystal Control sistemi ile medya yüzeyinde bulunan girintili çıkıntılı bölgelere bile tam bir yazma sağlayabilecekmış, ayrıca Ultra Dynamic Resonance Absorber teknolojisi sayesinde yüksek hızlarda DVD yazarken, titreşimlerin sebep olacağı yazma hatalarını en aza indirmiş. ☺



# PENTIUM 4 EXTREME EDITION

Oyuncular için  
olan bu yeni  
işlemcileri sizin  
için karşılaştırdık

VS ATHLON 64

**İşlemci dünyası bu aralar** oldukça karışık. AMD iki ay önce devrim olarak nitelendiği 64-bit'e geçtikten sonra Intel'de geçen ay Pentium 4'ün Extreme Edition isimli yeni bir versiyonunu piyasaya sürdü. Her iki firma da bu yeni işlemcilerin özellikle oyun performansında ciddi bir artış getireceği iddiasında, hatta Intel Pentium 4 Extreme Edition'ı tanıttığı basın bülteninin başlığını aynen şöyle atmış: "Intel bilgisayar oyunlarına son noktayı koydu: Extreme Edition ile ekstra performans".

Intel ve AMD'nin oyunlara bu denli odaklanmasının sebebi çok basit. Çılgın bir rekabet ortamında, her geçen gün daha yüksek hızlarda ürettikleri işlem-

lerini kullanmak isteyen kullanıcılar ise düşük saat hızındaki işlemciler veya Celeron gibi çözümlere yöneliyor.

## Oyun için işlemci?

Ama burada ciddi bir çelişki de yok değil. Çünkü PC sistemlerinin temeline baktığımızda aslında oyunlar için hiç de uygun olmadığını görüyoruz. Birkaç sene önce konsol ve PC'lerin işlemci yapılarını karşılaştırdığımız yazımızda da bahsetmiştik bundan. Hem düşük "bit" seviyeli hem de zayıf önbellekli PC işlemcisinin bir konsol sisteminden daha iyi 3D grafikler sunabilmesi için ondan defalarca daha hızlı çalışıyor olması gerekiyor. Çünkü PC işlemcisi başta ofis uygulamaları için tasarlanmıştır ve zamanla pek az evrim geçirmiştir. Çekirdek hızı ve RAM fakiri Playstation 2'nin grafiklerine bir göz atın. Hala PC'lere kafa tutabilecek seviyede.

Şimdi karşıımızdaki bu iki yeni ürün ile işler biraz değişiyor. Çünkü Intel ve AMD yıllardır konsol üreticilerin defalarca gidip geldiği yola girmiş gibi görünüyor; daha güçlü önbellek, daha yüksek bit...

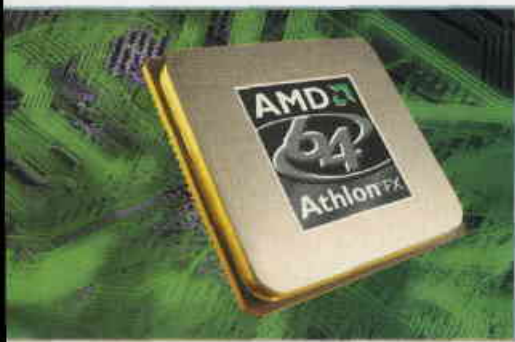
Ama şu an için Intel ve AMD bu iki önemli yeniliği paylaşıyorlar. Yani Intel daha fazla önbellek veriyor, AMD daha fazla "bit". Peki hangisi bizim için avantajlı? Açıkçası bugünden bunu söylemek mümkün değil. Çünkü her iki teknoloji de yeni ve oyun geliştiricileri bu teknolojileri efektif olarak kullanmaya başlamadan gerçek güçlerini bilemeyiz. Üstelik elimizdeki test imkanları

da henüz iki işlemciyi gerçek anlamda karşılaştıramıyor, testler elma ve armudu karşılaştırmaya dönüyor. Bu yüzden bu sefer bir farklılığa gidip tek derdi hangisi işlemciyi tercih etmesi gerektiğini merak eden okurlarımız için öncelikle yazının sonuç bölümünü verecek daha sonra yolumuza yeni teknolojilerin detaylarını gerçekten merak eden okurlarımızla devam edeceğim.

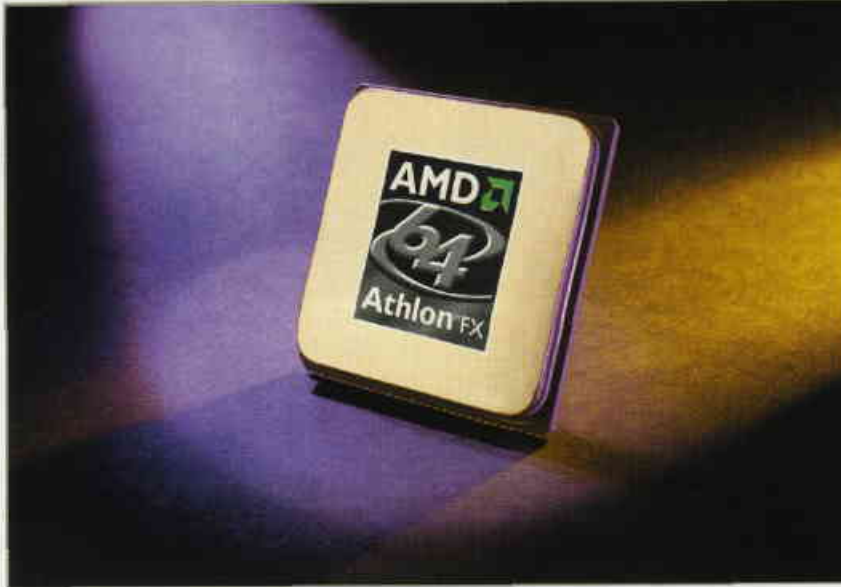
## Hangisini almalı?

AMD, Athlon 64 ile çok daha köklü bir değişikliğe gitti. Ama bunun açık sonucu olarak elinde doğru düzgün 64-bit desteğine sahip bir yazılım yok ve performans artışları çok büyük değil. Pentium 4 Extreme Edition ise mevcut yazılımların yenilenmesini gerektirmediği için şimdiden daha net bir performans artışı sağlıyor. Ama artış oyunların Pentium 4 optimizasyonu ile doğru orantılı. Oyunlar Pentium 4 Extreme Edition'a göre optimize edildiğinde daha da fazla performans görebileceğiz. Bunun 64-bit desteğinden daha önce gerçekleşeceğini söyleyebiliriz ama yine de "yakın gelecek" gibi muallak zamanlar vermenin ötesine geçemiyoruz.

Yani her iki ürünü de almak öncelikle geleceğe yönelik bir yatırım olacak ve yaptığımız tercihin doğruluğuna ne biz ne Intel veya AMD oyun geliştiricileri karar verecek. Üstelik ürün fiyatlarını düşününce insanın böyle bir kumarı oynaması hiç gelmiyor. Diğer bir gerçek ise piyasadaki mevcut işlemcilerin zaten yeterince güçlü ve pahalı olduğu.



cilerine ihtiyaç duyan sadece iki kesim var. Oldukça sınırlı sayıdaki profesyonel kullanıcılar ve dünyanın dört bir yanındaki milyonlarca oyuncu. Üstelik profesyonel kullanıcılar kolayca server sistemlerine veya Machintosh platformuna kayabiliyorlar. Bu yüzden Intel ve AMD sürekli oyuncuların üzerine oynuyor. Sadece standart ofis uygulama-



**İşte AMD'nin yeni yıldızı spotlar altında**

Ekran kartlarının performansı daha fazla bağlayıcı olduğuna da göre şimdilik "bekle ve gör" politikası daha mantıklı. Bu yeni işlemciden birini seçmek yerine güçlü bir Pentium 4 veya Athlon XP alıp asıl yatırımı ekran kartına yapmak daha karlı olacaktır. Kısacası ne o ne de diğeri...

Her iki işlemciyi de tavsiye etmeyip cüzdanlarınız dışında herkesi hayal kırıklığına uğrattıktan sonra bilgiye aç olanlarınız için bu işlemcilerin derinliklerine inebiliriz.

#### Sunucuydum, Oyuncu Oldum

Yukarıdaki sözün Next Level'dan sevgili Bora'ya ait olduğunu sanabilirsiniz. Ama o televizyon stüdyolarına girmeden çok önceleri de oyuncuydu. Zaten bugüne kadar izlediğimiz tüm televizyon programları bize sunucudan, oyuncu olmayacağını gösterdi (Resident Evil'in dil seçme ekranında kalırlar sonra). Ama ne Intel ne de AMD bizimle aynı görüşte. Çünkü oyuncular için olduğu konusunda çok iddialı oldukları yeni işlemcileri aslında sunucu (server) işlemcilerine dayanıyor. Athlon FX yapı olarak Opteron, Pentium 4 Extreme Edition ise Xeon'un değiştirilmiş birer kopyası.

AMD'nin Athlon 64'de elde ettiği en önemli başarı bu işlemcilerin hem 64-bit hem de 32-bit yazılımları çalıştırabilmesi. Yoksa piyasada SUN ve Intel'in 64-bit sistemleri yıllardır vardı ve bu sene içinde AMD Opteron piyasaya çıkmıştı. Ancak bu işlemciler ne x86 mimarisinde ne de 32-bit desteğine sahip olmadığı için bugün PC'lerimizde kul-

landıığımız hiçbir oyun veya programı çalıştıramıyordu. Ancak Athlon 64 çalıştırılan programın 64-bit olmadığını fark edince 32-bit modunda çalışmaya hiç sorun olmadan devam ediyor.

#### En büyük bellek Önbellek

Intel en başından beri 64-bit'in masaüstü PC'ler için faydasız olduğunu savunup durdu. Ama bunun gerisindeki sebeplerden biri 64-bit sistemlerin aynı zamanda 32-bit çalışmasını sağlayan teknoloji üzerinde çalışmamış olmaları ve bir noktada buna karar vermiş olsalar da AMD'den önce başaramayacak olmalarını görmeleriydi. Çünkü Intel'in 64-bit'lik Itanium işlemcileri EPIC isimli çok farklı bir mimariydi. Ama Intel çok akılcı bir ayak oyunu ile mevcut Northwood çekirdeğini Xeon tasarımı ile birleştirip Northwood-2M'i, Yani işlemcinin Pentium 4'den farkı 8KB L1 ve 512KB L2 önbelleğe ek olarak 2048KB'lık devasa bir önbelleğe sahip olması. Belki kulağınıza hafif gelmiş olabilir bu değişiklik ama eklenen bu L3 ön belleğin Pentium 4 üzerindeki toplam transistör sayısını 55 milyondan 169 milyona çıkardığını söylesem herhalde bu değişimin yabana atılır cinsten olmadığını kabul edersiniz.

AMD'nin sekizinci jenerasyonu olan Athlon 64'de önbellek konusunda hiç zayıf değil aslında. Athlon 64, 28 KB L1 ve 512 KB L2 önbelleğe sahip olsa da kardeşi Athlon FX 28 KB L1 ve 1024 KB L2 önbelleğe sahip. Üstelik Athlon 64, 12 basamaklı pipeline'a ve SSE2 komut seti desteğine de sahip. Yani bu işlem-

cinin tek vasfı 64-bit desteklemesi değil. Athlon 64'ün teknik özellikleri de oldukça sağlam. Ama 64-bit'in adresleme kapasitesinin sunabilecekleri de çarpıcı. Çünkü yüksek performans gerektiren uygulamalar oldukça geniş fiziksel ve sanal bellek adreslemelerine ihtiyaç duyuyor. Örneğin 16 bit'lik bir işlemcide 216 Byte = 65.536 Byte = 64 KB adresleme kapasitesine ulaşıyordu. 8086 işlemcisinin gelmesi ile birlikte adresleme kapasitesi 20 bit'e, yani 220 Byte = 1.048.576 Byte = 1024 KB = 1 MB'a kadar çıktı. Sonraki gelişme 24 bit'lik bir bant genişliği yakalamak oldu. Bu da 224 = 16.777.216 Byte = 16384 KB = 16 MB'lık bir değere denk geldi. Günümüzde kullanılan 32 bit işlemciler toplam 232 = 4.294.967.296 Byte = 4194304 KB= 4096 MB = 4 GB'a ulaşıyor. 64 bit işlemcilere geçilmesi ile birlikte 4 GB sınırı aşıldı ve adresleme büyüklüğü 18.446.744.073.709.551.616 Byte = 18.446.744.073 GB ibi telaffuz edilemez bir boyuta ulaştı.

#### Neresi Server

Yukarıda Pentium 4, Extreme Edition'ın bir Xeon işlemcisine çok benzediğini söyledik. Ama henüz bunun nasıl olduğunu anlatmadık. Rivayetlere göre

## PENTIUM 4 EXTREME EDITION test sonuçları

### 3DMark 2003 CPU

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	773
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	672
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	649
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	600

### 3DMark 2003 Toplam

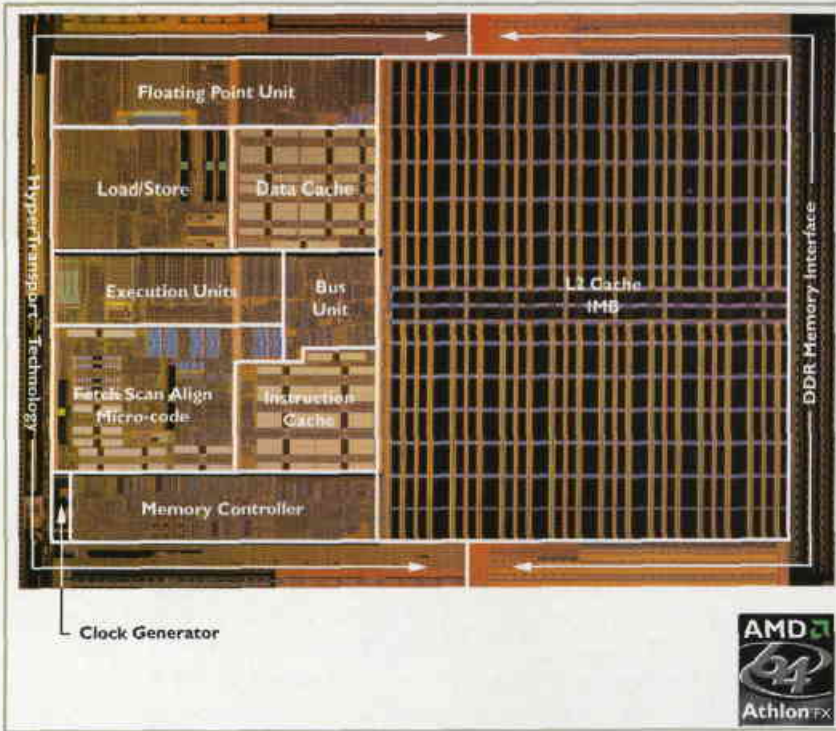
Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	5583
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	5754
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	5728
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	5663

### PCMark 2002 CPU

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	7643
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	7700
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	7287
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	7324

### Unreal Tournament 2003 1024x768 CPU Bench

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	914
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	653
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	529
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	581



Burada Athlon FX'in çekirdek (DIE) yapısını görüyoruz. İşlemcinin büyük kısmını 1MB'lık L2 önbelleği oluşturduğu dikkatinizi çekmiştir. Bir de P4 EE'deki 2MB'lık L3 ön belleği düşünün.

Intel zaten bir Xeon işlemci üzerinde çalışıyordu ve 2.8 GHz sistem frekansında çalışan ve FSB800 destekleyen bir Socket 603 işlemcisini tasarlamıştı. Üstelik bu işlemci 4 yollu sistemlerde kullanılacaktı. Ancak bu bir şekilde gerçekleşmedi. Pentium 4 Extreme Edition'a baktığımızda çoklu işlemci desteği dışında diğer teknik verilerin bahsi geçen Xeon işlemcisi ile birebir tuttuğunu görebilirsiniz. Dolayısıyla Intel'in yaptığının yalnızca bu sonucu işlemcisini alıp biraz değiştirip Socket 478 yapısının içersine oturtmaktan ibaret olduğu fikri bir hayli ağır basıyor. Intel'in burada çok akıllıca davrandığı göz ardı edilemez. Çünkü L1 ve L2 önbelleklerde

işlenen veriler L3 önbelleğe aktarılıyor ve buradan işleniyor. Bu, çok fazla çalıştırılan uygulamaların verilerinin bu önbellekte depolanmaları ve doğal olarak, bu uygulamalar tekrar çalıştırıldığında L3 belleğin 2 MB kapasitesi sayesinde yüksek bir işlem hızına ulaşılması anlamına geliyor. Zaten oyun ve multimedia uygulamalarında, ofis uygulamalarının tem tersi olarak yazılımın komut setleri, işlediği materyal dosyalarından çok daha küçüktür. Bu materyal dosyalarını (video, müzik dosyaları, oyundaki kaplama ve haritalar vs.) daha efektif barındıran bir L3 ön belleği kaçınılmaz olarak performansa büyük etki yapıyor. Bu özelliğin AMD cephe-

sindeki durumuna baktığımızda Athlon 64'ün daha farklı olduğu söylenebilir. Çünkü burada L1 önbellek verileri L2 önbelleğe aktarmıyor. Dolayısıyla L1 Veri 64 kB + L1 Komut 64 kB + 512 kB L2 Önbellek = 640 Kbyte'lık bir önbellek kapasitesi oluşuyor. Athlon FX'te bu değer 1152 Kbyte'a kadar çıkıyor.

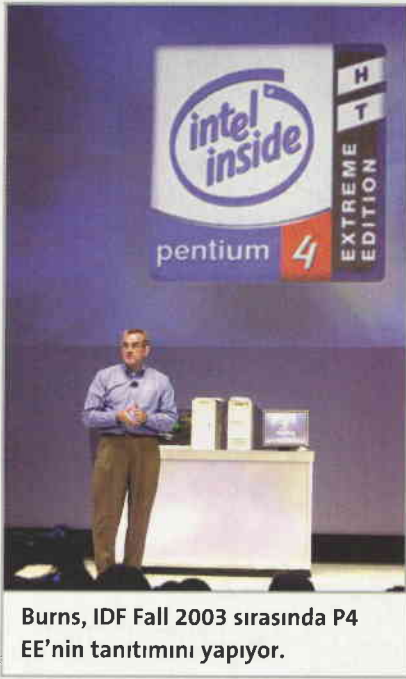
Pentium 4 Extreme Edition'ın Xeon mimarisinden geldiğini gösteren diğer bir özellik yüzey alan ve transistör sayısı değerlerinin birebir aynı olması. Burada önemli olan Pentium 4 işlemcilerin Xeon işlemcilerin bir adım gerisinden gelmesi. Örneğin ilk olarak önbellekler yükseltildi, sonra ise Xeon'da yıllar önce devreye giren HyperThreading teknolojisi entegre edildi. Şimdi de Xeon işlemcilerdeki L3 önbelleğinin entegrasyonu masaüstü pazarında karşımıza çıkıyor. Bundan böyle, masaüstü işlemciler çift çekirdekli olarak boy gösterirse de hiç şaşmamak lazım. Çünkü Xeon işlemcilerdeki en son yenilik Dual Core özelliği.

Pentium 4 Extreme Edition, Xeon ile benzeşe dursun Athlon FX'de Opteron'a yanaşılıyor. Aslında işin başında Opteron ile Athlon 64 arasında ciddi farklar vardı. Ancak Athlon 64 piyasaya çıkarken son dakikada bir Athlon FX ile karşılaştık. AMD'nin oyuncular ve gelişmiş kullanıcılar için geliştirdiği özel bir Athlon 64 versiyonu olduğunu söylediği Athlon FX aslında Opteron ile Athlon 64'ün melezi. Athlon 64'teki 754 pin'e karşılık 939 pin'e sahip olan bu işlemci çift kanal bellek kontrolörü sayesinde daha güçlü. 940 pin'li Opteron işlemcisine benzeyen Athlon FX'in neden bir pin'inin eksik olduğu kafalarda soru işareti oluşturuyor.

#### Yeni işlemci aynı çipset

Intel'in Pentium 4 Extreme Edition ile akıllı bir iş yaptığının diğer bir kanıtı bu işlemcinin Springdale ve Canterwood anakartlarında (i865PE, i875P) çalışabiliyor olması. Bugüne kadar AMD hep Socket A destekleyerek işlemciler ve çipsetler arasında sıkı bir uyumluluk yaratmıştı. Bu sayede Athlon kullanıcıları anakart değiştirmeden işlemci terfiyi yapabiliyordu. Ama Intel farklı soket ve çipsetler arasında öyle bir gezinip durdu ki anakart ile işlemciler hep birlikte alınıp atılır oldular. Intel artık bu hatayı tekrarlamayacak ve daha uzun





**Burns, IDF Fall 2003 sırasında P4 EE'nin tanıtımını yapıyor.**

süre Springdale ve Canterwood'u kullanacak gibi. Aslında Pentium 4 Extreme Edition'ın bu çipsetlerle çalışması bizi oldukça şaşırttı. Çünkü Pentium 4 Extreme Edition çok daha fazla transistör e sahip olduğu için çok daha fazla güç çekiyor. Örneğin Pentium 4 Extreme Edition'ın çektiği 94 Watt'lık değer, 82 Watt'lık Pentium 4 3.2C ile karşılaştırıldığında oldukça fazla. Yeni işlemcinin daha yüksek güç çekmesi soğutma işleminin daha iyi yapılması gerektiği düşündürse de, gördüğümüz kadarıyla Pentium 4 3.2 GHz'in soğutma sistemi bu işlemciyi yaklaşık 54 °C de tutabiliyor. İşlemcinin daha çok güç çekmesi daha yüksek değerlerde ısınmasını beraberinde getirirse de, Extreme Edition'un 240 mm\_'lik yüzeyi bunun önüne geçiyor. Dolayısıyla 131 mm\_'lik Pentium 4 işlemcilerle kıyaslandığında ısı daha geniş bir alana yayıldığından, soğutma işlemi de başarılı bir şekilde yapılabiliyor. Bu özellik overclock tutkunlarını sevindirecektir, çünkü 3.2GHz Pentium 4 Extreme Edition 3500 MHz'e kadar overclock edilebiliyor.

### Ya Performans?

Şimdi bu yeni işlemcilerin şu an için performansa nasıl bir etkisi olduğuna bakalım. Baştan söylediğim gibi bu işlemcileri alıp birebir karşılaştırmak çok da doğru değil ve bugün yaptığımız testler sadece öngörülerde bulunabilmemizi sağlıyor. Bu yüzden Extreme Edition'ı farklı Pentium 4'lerle, Athlon 64'ü ise 32-bit ve 64-bit'lik işletim sis-

## Athlon 64 test sonuçları

3DMark 2001		PCMark 2002	
64 bit:	32 bit:	64 bit:	32 bit:
Toplam Skor: 14639	Toplam Skor: 12336	CPU Score : 7040	CPU Score : 7096
Game 1: 81.8 FPS	Game 1: 92.5 FPS	Memory Score : 10542	Memory Score : 10426
Game 2: 128.5 FPS	Game 2: 46.1 FPS	HDD Score : 828	HDD Score : 755
Game 3: 108.5 FPS	Game 3: 98.2 FPS		
Game 4: 72.2 FPS	Game 4: 67.3 FPS		

temleriyle karşılaştırdık. Değerlendirmelerimiz için Chip Test Merkezinden Ecevit Bıktım'ın yaptığı testleri kullandık. Pek çoğunuzun düşündüğünün tersine Ecevit seve seve test sonuçlarını bizimle paylaştı ve ne oramı buramı burdu ne de odanın ortasına paketlenip bıraktı beni. Bu yüzden testlerin ilk sonucu olarak Ecevit'in doğru yaklaşıldığında sevecen ve yardımsever bir kişi olduğunu bugüne kadar Burak, Firat ve Onur'un yaşadığı tüm paketleme vakalarının tamamen kendilerinden kaynaklandığını söyleyebiliriz (Bu başarılı yağlama operasyonunu beni paketlenmekten bir altı ay daha korur heralde).

Sistemin ofis uygulamalarındaki performansını test eden PCMark 2002'de aldığımız sonuçlar tam bir hayal kırıklığıydı. Athlon 64, 32-bit modunda daha hızlı çıkarken, Extreme Edition aynı hızdaki Pentium 4'den yavaş kalabiliyordu. Ama işlemcilerdeki değişiklikler oyunculara yönelikse ofis uygulamalarının yavaşlaması beklenmedik değildi.

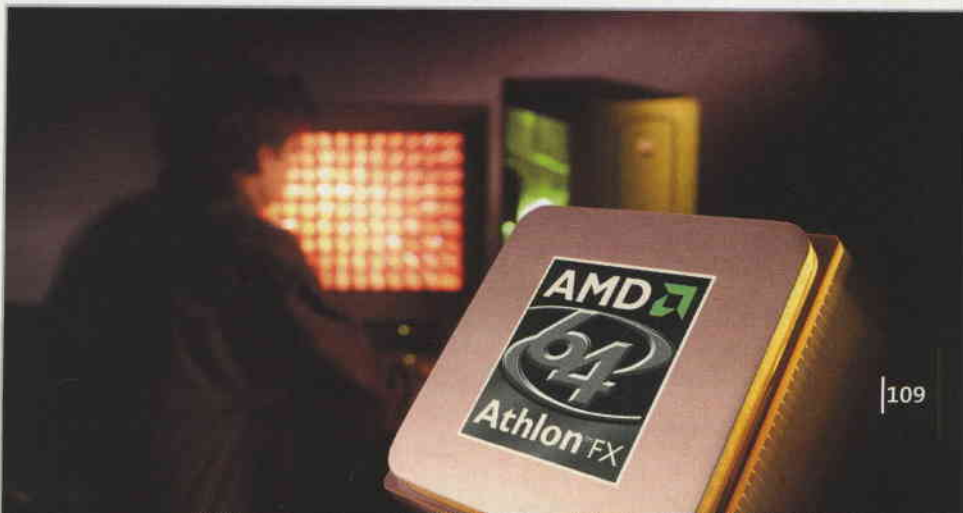
Windows XP'nin 64-bit versiyonu henüz DirectX 9 desteklemediği için Athlon 64'ü sadece 3DMark 2001SE ile test edebildik. DirectX 7 performansını gösteren Game 1 testinde 64-bit'lik sistem daha yavaş kaldı. Ancak işlemci gücüne oldukça bağlı olan Game 2 testinde 64-bit'lik sistem coştı ve 32-bit'e göre çok açık bir fark attı. Game 3 ve Game 4 testlerinde ise %7-10 arası bir

fark ile karşılaştık. Ama geçtiğimiz 2 sene de oldukça zayıflayan 3DMark 2001'den aldığımız bu skor farklarının Half-Life 2 veya Doom 3'de karşımıza çıkmasını beklemeyin. Çünkü ekran kartı performansının belirleyiciliği daha fazla olacaktır.

Pentium 4 Extreme Edition, 3D Mark 2003'de test ettiğimizde çok daha net performans artışı ile karşılaştık. 3DMark'ın CPU performans testinde %13'lük artış oldukça iyi. Ancak toplam skorda Extreme Edition normal Pentium 4'den geride kaldı. Bu da optimizasyon ve ekran kartının asıl performansı belirlemesi konusunda söylediklerimizi haklı çıkarıyor.

Extreme Edition'ı Pentium 4 optimizasyonu ile ünlü Unreal Tournament'da test ettiğimizde ise aldığımız sonuç muhteşem oldu. Performansdaki fark %30'u buluyordu. Ve optimizasyon konusunda söylediklerimiz bir daha doğru çıkıyordu. Ama piyasadaki oyunlardan pek azı bu denli gelişmiş bir optimizasyona sahip. Yine de Extreme Edition'ın performansa faydasının şu an için Athlon 64'den daha fazla olduğu açık.

Bu yeni işlemciler hakkında söyleyeceklerimiz bunlar. Zaten fazlası olsa da sizi bayıltmak istemeyiz. Buraya kadar ulaşmış olmanız bile bence takdire değer. Son sözümüzü de baştan söylediklerimize göre tek bir şey kalıyor geriye... adioss. ☺



# Donanım Pazarı

## Ciddan Pazar Olsa!

Ne zamandır şu "Donanım Pazarı" sözü aklımı kurcalar durur. Aslında her şey Salı pazarının içindeki bit pazarında gezerken başladı. Oradaki satıcı abi ve ablalar fi tarihinden kalma anakartları dizmiş patates misali satıyordu. Dedim ki gerçek bir donanım pazarı olsa, hani pazarcılar tezgahın üzerine çıkıp "Geel.. geel işlemciye gell.. batan geminin malları bunlar!" ya da "Ekran kartının kralı, işlemcinin en bellekli buradadır! Sudan ucuz OEM'ler, boş CD'ler DVD'ler. En ucuzu burada, en hızlısı buradadır!" falan gibi bağırıp çağırırsa. Ya da biran tekrar düşündüm de.. boş verin...

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

[www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)

[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)

[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)

[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)

[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)

[www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com)

[www.estore.com](http://www.estore.com)

[www.kangurum.com](http://www.kangurum.com)

[www.mavidonanim.com](http://www.mavidonanim.com)

[www.pcgold.com.tr](http://www.pcgold.com.tr)

	Ekonomik	İdeal	Süper
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+Box 65\$	AMD Athlonxp 2500+Box 101\$	Pentium 4 3.2 GHz 800 Mhz 478\$
<b>Anakart</b>	MSI KT4V (6712) 62\$	MSI K6-DELTA LSR 88\$	Abit AI7 1865PE 114\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-400 Twinmos 42\$	512MB DDR-400 Twinmos 83\$	512MB DDR-400 Twinmos x2 166\$
<b>Sabit-disk</b>	Seagate Baracuda 4 40GB 60\$	Seagate Baracuda 7200.7 80GB 98\$	Seagate Baracuda 7200.7 160GB 145\$
<b>Ekran Kartı</b>	MSI FX 5200 128 MB 79\$	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB 193\$	HIS Radeon 9800 PRO 256 MB 538\$
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17" 131\$	Samsung 757MB 17" 208\$	Sony G520 21" 858\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 39\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 39\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 39\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1 35\$	Sound Blaster Audigy DE 73\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum 186\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal 30\$	APACHE 56k V90 USB 51\$	APACHE 56k V90 USB 51\$
<b>Kasa</b>	Aopen QF 50A 51\$	Aopen H600 60\$	Chieftec Matrix Big Tower 157\$
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2 14\$	MS Multimedia Blue 20\$	Wr. Opt. Desktop 49\$
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0 30\$	MS Intelli Explorer 3.0 30\$	Logitech MX700 89\$
<b>Hoparlör</b>	Philips A2.510 51\$	Philips A2.610 73\$	Philips A3.600 142\$
<b>CD-RW Sürücü</b>	Samsung 52/24/52 8MB 52\$	Samsung 52/24/52 8MB 52\$	Pextor PX-708A 335\$
<b>Floppy</b>	8\$	8\$	8\$
<b>Toplam</b>	<b>749\$</b>	<b>1177\$</b>	<b>3385\$</b>

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

## Ayın Ürünü Yeni Bir Donanım Pazarı

### ASUS MYPAL A620B/T BLUETOOTH

Pocket PC konusunda hem performans hem de fiyat olarak en makul seçim olan Asus A620'nin şimdi de Bluetooth'lu versiyonu çıktı. Bizim Pocket PC oyunlarının testinde de kullandığımız A620'nin tüm özelliklerine sahip olan A620B/T, Bluetooth diğer cihazlarla iletişime geçebilmesi ve hatta Bluetooth üzerinden senkronize edilebilmesi sayesinde hayatı biraz daha kolaylaştırıyor. Ne kadar az kablo o kadar mutlu bir yaşam...



### www.avaturk.com

Kısa sürede oyuncuların bir araya geldiği bir platform haline alan www.avaturk.net aynı zamanda oyuncular için bir alışveriş cenneti. Siteye www.avaturk.com üzerinden girdiğiniz zaman sol menüde göreceğiniz Digilife bölümünde yok. Oyunculara özel yüksek performanslı mouse, mousepad, kulaklık, mouseskatez gibi gereçler, ekran kartı ve işlemci gibi donanım bileşenleri, PS2 ve aksesuarları ve elbette N-Gage. Üstelik Avaturk üyeleri için bu ürünlerin bir çoğu (özellikle PS 2) başka bir yerde bulamayacağınız özel fiyatlarla. Üstelik kapınıza teslim. Kısacası Şam'da kayısı bile bu kadar tatlı değildir...

# TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

*Sonbaharı kaçırdık zaten. E... kıştan bir şey anlayan varsa bana da anlatsın. O bu şu bak ne güzel diye kendimi motive etmeye uğraşırken, hatta az buçuk becermeye başlamışken orada burada patlamaya başladı gübre dolu kamyonetler. Gübre-den insancıklar halt ede dursun, ben yine gömülüyorum oyunlarıma, bilgisayarına odama. Burada ne vahşet gerçek ne de kan.*

## Adam LG dedi abii!!!

*Lafı fazla uzatmadan soruma geçeyim ama lütfen cevap ver. Daha öncekilere hiç bir şekilde cevap vermedin. Mektupları okuduğunuzdan şüphelenmeye başlıyorum artık. Benim ekran kartım GeForce4 MX 440 128 MB, Halo oynamak isterdim ama DirectX 9.0b istedi. Bir arkadaşım bu ekran kartlarının DirectX 9 desteklemediğini söylemişti, doğruluk payı var mı burada? Yoksa rahatça kurabilir miyim? Bir de webcam almak istiyorum. Hem webcam hem dijital kamera olan modellerden iyi bir marka söyler misin? Bu arada bu soru kendimle ilgili değil, bir arkadaşımın isteği üzerine soruyorum (Level ile bu arkadaşım sayesinde tanıştım). O yüzden yanıtlaman şart değil. LG DVD-ROM aldı. Sence nasıl bu DVD-ROM'lar, bilgi verir misin? Bu kadar yeter sanırım, hadi sana kolay gelsin.*

Ömer MUTLU

Merhaba Ömercim,

Hiç şüphelenme valla elden geldiğince tüm mektuplara bakıyorum. Hepsini cevaplıyor muyum peki? Elbette hayır. Ama yediyüzyetmişyedi kere cevap verilmiş bir soruya cevap vermek gerçekten can sıkabiliyor. Herkes sen değil Ömercim, Adam mail'i atıyor ama dergiyi okumuyor. Dergide sorusu yayınlandığı halde "Jesuskane şu soruma hala cevap vermedin" diye mail atan bir kısım arkadaş mevcut hala. Yavaş yavaş cevaplarına geçelim. DirectX 9'u gönül rahatlığı ile kurabilirsin. Ama arkadaşına da güvenebilirsin. Bu ekran kartı DirectX 9 desteklemiyor çünkü. Ama bu kurduğunda kartın çalışmayacak demek değil.

Web Cam için CREATIVE ürünlerini bir

karıştır. İstedğin özelliklerde başarılı ürünleri mevcut. Ben şahsen alıp test etmediğim için güncel bir model söyleyemiyorum. Ancak bir süre önce kullandığım Web Cam Go serisi oldukça başarılı idi. (Ben test ettim, webcam olarak çok iyi ama dijital kamera olarak vasat. Yine de senin aradığın ürün bu. Dijital kamera özelliği senin için çok önemliyse, bunun yerine "webcam özelliğine sahip bir dijital kamera" arayışına girmelisin -TÖ).

Arkadaşının sorusuna gelince, dergiyi takip ediyor bu durumda. Kendisi mutlaka rastlamıştır içine CD'leri şeyler sokulan LG'ler hakkında neler düşündüğümü. Fazla bir söze gerek yok kısaca, bana uzak Allah'a yakın. Bu kadar cevap keser umarım, sana da kolay gelsin.

## Monitör

*Selam Jesuskane, ben uzun süredir Level okuyucusuyum, derginizi her ay zevkle okuyorum. Ankara Bilkent Üniversitesinde öğrenciyim ve bayram tatilinde İstanbul'a döndüğümde bir monitör almayı düşünüyorum. Benim emektar 15" CTX monitör (tee ne zamandan kalma) aslında işimi görüyor ama artık iyice eskidi ve focus ayarı yüzünden gerçekten yazılar blur etkili gözüküyor. 1024x768 destekliyor ama değiştirme vakti geldi. İnternette biraz araştırma yaptım. Dört tane monitör içerisinden (yada senin tavsiyenle başka bir monitör) bir tanesini almayı düşünüyorum. Bunlar 17" SAMSUNG 757 MB, 17" PHILIPS 107E/107X ve 19" PHILIPS 109S. Öncelikle bu monitörler hakkında ne düşünüyorsun? Ne almalıyım? Sevdiğilerle,*

Selamlar Ali,

Gerçekten monitörünü değiştirme vaktin gelmiş. Yazdığın modeller idare eder. Ancak PHILIPS 107 serisini bir kaldır kenara. Pek başarılı değiller bence. SAMSUNG 757 MB çok iyi bir tercih olacaktır. Ancak illa 19" istiyorsan diye tutturuyorsan 109S iyi bir monitör. Evimde kullanıyorum uzun süredir ve

çok memnunum. Düz ekran olmaması bir sorun değilse senin için bu monitörü tercih et. Seninde farkında olduğun gibi oldukça makul fiyatı da. Azıcık daha para ayırabilirim diyorsan 19" SAMSUNG 957 MB tavsiye ederim. Alabileceğin en iyi 19" düz ekran monitörlerden biri ve fiyatları oldukça düştü bugünlerde.

## King Of Metal

*Şimdi başlık ne alaka diyeceksiniz ama içimden geldi. Manowar dinliyorum da şu an size yazımı yazarken. Fazla uzatmaya kaçım, süper gidiyorsunuz, böyle devam etmeniz dileği ile. Sorularına geçmeden önce sistemim: P4 1.7, 128 MB RD-RAM, 32 MB GeForce2 MX 200, 20 GB HDD. Şimdi bir şeyi çok merak ediyorum. RD RAM'ler kötü bir RAM mi? Benim bildiğim kadarı ile performans olarak gayet iyi. Ama nedense dergideki donanım pazarı olsun veya bilgisayarlar genelde DDR takıyorlar. Neden? Ben sistemimi yükselttiğimde RD-RAM tutuluyordu, Bende onun için 128 RD-RAM taktırmıştım. Ancak şimdi bu bana yetmiyor. Bildiğiniz gibi çift taktığı içinde baya sorun oluyor bence (64+64). Ben RD-RAM'imi nasıl yükseltmeliyim. Bana önerebileceğiniz bir direksiyon var mı?*

## Ahiretten Donanım Sorusu

*Ahiretlik bir çok donanım içerikli soru olmasına rağmen bu ay bir mektubun altına atılmış imza ile çıkıyoruz karşınıza. Ben şahsen yarıldım gülmekten, sizi de beklerim. Ahiretten donanım soruları ölüyor mu? Sırf yayımlansın diye kasmaktan doğallığınızı nasıl yitirdiniz? Yoksa buna kasanlara bakarken artık biz mi göremez olduk bu köşeye girecek soruları? Forumlardan buraya mı taşıyalım yani? Yada ne ahiretten ne de donanımdan haberi olmayan alakasız soruları mı kayalım buraya? Ben artık bu işi beceremiyor muyum? Sizlere ters gelecek belki ama ben size soruyorum yazar olarak, Ahiretten Donanım Sorularına ne oldu? Cevapları bekliyorum, önümüzdeki ay buradan herkese yüksek sesle okuyorum.*

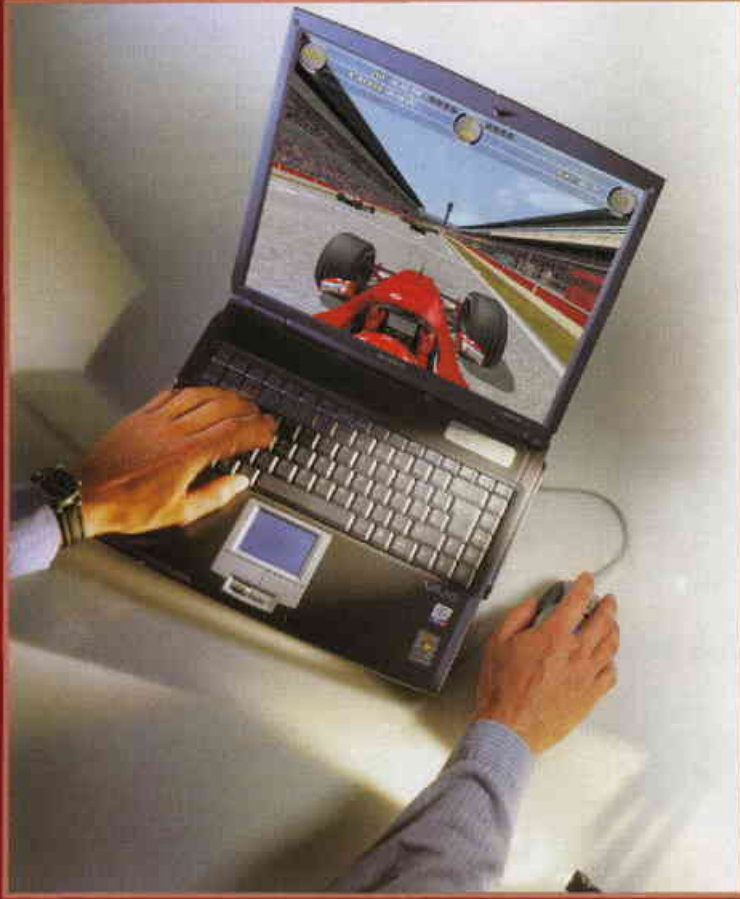
Ali



Jesuskane

## Dizüstünde Oyun

Evet artık diz üstü bilgisayarlarda da çatır çatır oyun oynanıyor. Piyasadaki pek çok model de Radeon 9000 veya GeForce FX 5200 ekran kartı var. Hatta biraz arayınca Radeon 9800'ler, GeForce FX 5600'ler bulunabiliyor. Gerçi bu arkadaş fare ve W,A,S,D ile Formula 1 oynamaya çalışıyor ama olsun. Dizüstünde oyun oynanıyor dedik her dizüstü bilgisayarı olan oyun oynayabiliyor değil :)



*Gaz, fren vb. Şeylerde olsa gayet iyi olur : ) Sorularım bu kadar umarım yanıtıyorsunuz. Kışın bir gelip bir gittiği şu dönemde kendinize çok iyi bakın.*

Mustafa DALBUDAK/BALIKESİR

Chasing Rainbows,

Şimdi başlık ne alaka diyeceksin ama içimden geldi. Shed Seven dinliyorum şu an sana cevabını yazarken. Fazla uzatmayacağım çünkü iyi gidiyoruz ve umarım böyle devam eder. Cevaplara geçmeden önce sistemin artık bir upgrade istiyor.

RD kötü bir RAM değil. Aksine oldukça yüksek performanslı idi kendileri. Burada bir DDR vs RD olayına girmeyelim. Sorunun cevabı kısaca, bu belleklerin daha pahalı olması ve donanım üreticilerinin son kullanıcıya yönelik sistemlerde RD'ye minimum destek vermesi ve buranın

Türkiye olması gibi şeyler (Kısaca makul bir ürün değil RD diyelim. Bak çift kullanma zorunluluğu şimdi can sıkıcı olmuş senin için -TÖ). Bu şeylerden dolayıdır ki RD bilgisayar pazarını (yurdumuzdan bahsetmekteyim) artan bir ivme ile terk etti (yavaş yavaş demiyim diye kastım). Anakartın hakkında bir bilgi vermediğin için bir şey söyleyemiyorum. Yani nedir çeker? Daha mantıklı olan elindeki anakartı değiştirip DDR ağına katılman olacaktır. Çok daha yaygın ve ucuz ayrıca. Donanım pazarına bir daha uğra 2back ağabeyinin hazırladığı sistemlere bir göz at bakalım.

Direksiyon içinde seni Microsoft standımıza alalım bir bakın bakalım. Tuğbek abin modelini de yazdı yazacak parantezler içine az sabret (Sidewinder Precision). Siz de kendinize iyi bakın efendim.

Son baharı kaçırmıştım ben zaten, şimdi kışı da kaçırma eğilimindeyim.

### Sistem Toplama!

*Selam Jesuskane, ben eski bilgisayarımı upgrade ettirip bir canavar yaratmak istiyorum. Ekran kartı olarak HIS Radeon 9800 PRO 256 MB aldım. RAM'ler ise 521 MB DDR 400 Twinmos. Şu an işlemci, anakart ve monitör arıyorum. Tabi bunların ekonomik olması iyi olur çünkü bütüm parayı ekran kartına bayıldım. Bunlar ile çalışacak ve en iyi performansı verecek ürünler hangileri? Monitör olarak çözünürlüğü çok iyi bir monitör istiyorum (19" tercihtir). Ne önerirsin? Bu arada MSI FX 5200 128 MB ekran kartı nasıl? Benimki ile çok büyük mü farkı var? Cevaplarsan sevinirim. Saygılar.*

Azrael

Selamlar Az,

Canavar filan gereksiz kelimeler bunlar artık. Bak etrafımız zaten canavarlarla çevrili. Hele ki bilgisayarları ve oyunlarını öcü zanneden modelleri var ki bunların sorma gitsin. Giriş geyiğinden sonra işte cevabın (azzz sonra). Tamam aldıkların iyi güzelde önce anakart & işlemci ikilisini halletseydin keşke. Ekran kartı fiyatları düşme eğilimde zaten. Ekonomik olsun dediğin için sana VIA çipsetli, AMD bir sistem önerebilirdim ancak Radeon ekran kartları bu çipsetlerde hala sorun çıkarabiliyor. nForce çipsetli bir anakart ve iyi bir AMD işlemci alabilirsin. Tek sorunsuz çalışan budur. Intel olarak hesaplı bir Celeron'dan uzak durmanı paran yetiyorsa da 800MHz'lik yeni Pentium 4'lerden edinmeni söyleyebilirim. Bunun dışında seni donanım pazarına alalım bir. Monitör seçimi için Ali'ye söylediklerim aynen geçerli. FX 5200 iyi bir kart değil. Hele senin sahip olduğun kartın yanında biraz oyuncak kalıyor. Bu durumda evet büyük fark var. Bu arada yeni sistem toplarken takip edilecek sırayı allak bullak ettiğin için seni tebrik ediyorum.

### EXIT

Yine azaldı mektuplar. Ne yazalım diye bakar olduk. Forum trafiği de düşüştü. Bir yere mi gidiyorsunuz bana da söyleyin bari. İkinciye yazmak durumunda kaldım bu sayfaları bu ay. Önce bombalar patladı, sonrada sabit diskim. HDD mühim değil hallettik bir şekilde. Diğer mevzuda bir beddua edesim var ama neyse burası yeri değil. Kendinize iyi davranın...

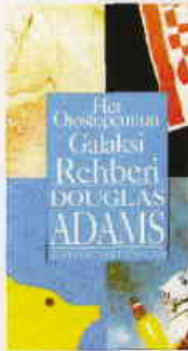
Jesuskane out... ☺

## S a n a l d a

**KİTAP ► OTOSTOPÇUNUN GALAKSİ REHBERİ**

Douglas Adams / Sarmal Yayınevi

**Siz (yavaş) deyin** yirmi ben diyeyim otuz yıl önce Level'in yalnızca okuyukken bir yazar (Sinan Akkol) bir kitabı öve öve bitirememişti. "Hadi bir deneyelim"le başladıktan sonra sayfalar hızla akmış ve serinin hastası olmuşum. Adams bu seriyle bilim kurgu ve mizah türlerini mükemmel bir şekilde birleştiren kendi türünde okunması mecburi bir külte imza atıyordu. Kaç yazar dünyayı galaktik bir otopyol açılması amacıyla feda edebirdi? Peki kaçının karakterlerinin isimleri uydulara verilerek ölümsüzleştirildi? Şancı otobüste okurken histeri krizine girerseniz çevre-



nin size nasıl baktığından da bahsetmişti. Fakat Zaphod-Arthur diyaloglarını okurken gülmekten belinizin tutulabileceğini söylememişti. Bu nedenle seriyi yalnızca mizah ve bilim kurgu severlere değil kitap okumayı seven herkese öneriyorum. Sözü'n Özü: Robot dendiğinde aklınıza gelenleri silin, depresif melankolik Marvin size çok daha fazlasını ifade edecek. Evren hakkında bildiğiniz her şeyi unutun ve Babil balığını yavaşça kulağınıza yerleştirin.

**KİTAP ► RAVENLOFT: ÖLÜLERİN KRALI**

Gene DeWeese / Ankira Yayınevi

**Ravenloft severler için** Strahd yenilmez bir güçtü, zirveydi. Ta ki Azalin'le Savaş'a kadar. Liç olarak doğulamayacağına göre Darkon lordu bu korkunç güce nasıl kavuşmuştu? Kitap Firan'ın yaşamının farklı kesitlerine dokunarak yaşadığı olayları, intikam tutkusunu ve güce olan açlığını gayet güzel veriyor. DeWeese'nin Azalin'i iyiden kötüye değişen klasik kötülerden çok daha fazlası. Kitap Azalin'i anlatmasına rağmen sayfalarda yalnızca Azalin bulmak bazılarını üzebilir. Çünkü onun dışındaki karakterler yalnızca isimlerde kalmışlar. Buna çok detaya girilmeden hızlı anlatılan olaylar neden olmuş. Birçoğunuzun kitapta görmek istediği (sansür)de kitapta geçiyor. Fakat o da yüzeysel kalmış.

**FİLM ► GLADYATÖRÜN KENDİSİNDEN...**

**Vizyonda başka bir gemili** film daha. Hem de başrolünde gladyatörümüz Russell Crowe. Geçen ay vizyona giren 'Karayip Korsanları'ndan sonra bu ay da 'Master and Commander: The Far Side of the World' izleyiciyi açık denizlere sürüklüyor. Gerçi Master and Commander, sulu bir korsan filmi değil; aksine ciddi bir dönem filmi, hatta bir edebiyat

rında geçiyor. Ortam Brezilya Kıyıları. Napolyon tam gaz fetihlerine devam etmektedir. Fransız gemisi Acheron tarafından hain bir saldırıya uğrayan, Jack "Lucky" Aubrey (Russell Crowe) kaptanlığındaki İngiliz gemisi HMS Surprise hem intikam almak, hem de ona ait olanları geri almak için düşman gemisinin peşine düşer. Kaptan Aubrey'e göre gemisine hasar veren ve mürettebatından birçok tayfayı yaralayan bu saldırı, karşılıksız kalmamalıdır. Kaptanın yakın arkadaşı Dr. Stephen Marutin (Paul Bettany) ise endişe içindedir. Çünkü bu amansız takip onları evden çok uzaklaştırmış, Pasifik'in fırtınalı sularına sürüklemiştir. Kaptan Jack gözüpek ve sözünün eri biri olarak davasından vazgeçmeyecektir...

Master and Commander: The Far Side of the World, 135 milyon dolarlık bir bütçe sahip bir prodüksiyon. Meksika kıyılarında çekilen bu açık deniz savaş filmi için Russell Crowe hem kılıcını, hem de kemanını konuşturmayı öğrenmiş. Zira kendisi dövüşürken sert ama nasırlı parmaklarıyla keman çalacak kadar da yumuşak bir kaptanı canlandırmakta. Russell Crowe'dan pek haz etmem ama film oldukça görkemli ve özenli; dedikodulara göre Oscar'larda iddialı olabilirmiş (göreceğiz). Toplu, kılıçlı, gemili (ve kemanlı) filmlerden hoşlananlar için uygun bir seçim olabilir.

tabi fakat böyle bir karaktere özel bir eser zaten lazımdı. Özet olarak keyifle okuduğum kitabı tüm Ravenloft severlerine öneririm. (Gerçi Lord of Necropolis'i okumak isteyenlerin öyle veya böyle okuması gerekiyor.)

uyarlaması. Yönetmen koltuğunda ise Ölü Ozanlar Derneği, Yeşil Kart, Truman Şov gibi filmlerinden hatırlayabileceğimiz Peter Weir oturmakta. Tabii kendisi sadece oturmamış, aynı zamanda inanılmaz zor bir film de üstesinden gelmiş.

Hikaye 19. yüzyılın başla-





## FİLM ► GLADYATÖRÜN YÖNETMENİNDEN...

Kuvvetle muhtemel vizyona 'Üçkağıtçılar' diye girecek olan 'Matchstick Men'in fragmanını izlediğimde, Nicholas Cage ve Hollywood'un yeni yaramaz çocuğu Sam Rockwell'i güneş gözlüklerinin altından sıtırırken görünce, eğlenceli bir film geliyor dedim kendi kendime. Haklıydım da. Ama beni esas şaşırtan, fragmanın sonunda 'bir Ridley Scott filmi' ibaresini görmem oldu. Blade Runner, Alien gibi kült filmlerin yönetmeni usta Ridley Scott'ın komedi tarzın-



da bir dolandırıcılık hikayesini çekmesi sürpriz olmuştu açıkçası. Sonra 65 yaşına gelen yönetmenin artık dev bir prodüksiyon yerine mütevazı bir film çekme isteğini makul buldum kendimce.

Matchstick Men, dolandıran bir film. Roy Walker (Cage) temizlik konusunda oldukça takıntılı bir tip. Üstünde bir leke görmeye görsün, saatlerce onu çıkarmakla uğraşabilir. O kadar takıntılı ki artık tikler oluşmuş bünyesinde. Üstelik bir de dolandırıcı. Ufak işlerle geçimini sağlıyor. Ama artık voliyi vurup emekli olma zamanıdır diye düşünmek-

te. Yıllardır beraber çalıştığı arkadaşı ve ortağı Frank Mercer (Rockwell) ile sağlam bir ekipler. Son bir iş yapıp, dolandırıcılığa veda edeceklerdir ama Roy'un takıntısı için kullandığı hapların bitmesi ve bu yüzden gittiği psikolog sayesinde, eski karısından bir kızının olduğunu öğrenmesiyle olaylar karışır ve finale kadar da çözülmez...

Hikaye özellikle sürpriz sonucuyla oldukça ilginç ve sürükleyici. Ridley Scott'ın filmi çekmedeki en büyük motivasyonu da bu olsa gerek. Film vay be dedirten üçkağıtlar kadar Roy'un takıntıları üstüne de kurulu; hatta Roy'un başrolü takıntılarıyla paylaştığı bile söylenebilir. Herhalde bu yüzden kriz sahnelerinde 'takıntılı' bir kurgu ve garip sesler tercih edilmiş. Matchstick Men, çekimlerin yapıldığı Los Angeles kadar sıcak ve aynı zamanda o kadar cool bir film. Ridley Scott hayranlarına takıntılı bir şekilde tavsiye edilir.

## DVD ► MONTY PHYTON AND THE HOLY GRAIL

İngilizler "dünyanın en soğuk milleti" olarak damga yemiş oldukları halde, su götürmeyen bir gerçek var ki, o da dünyanın en komik insanları da bu milletten çıkıyor. Tıpkı bir sayfa önce okuduğunuz Otostopçunun Galaksi rehberi gibi, Monty Phyton da komedi türünde bir çığır açmıştır. Zamanının çok ilerisinde olan bir espri anlayışına sahip olan dört gencin (Terry Gilliam, Terry Jones, John Cleese ve Graham Chapman) 1970'lerde BBC'de başlattığı Monty Phyton adlı TV şovundan doğan dört filmden birisi olan The Holy Grail, birçok kitaba, filme ve oyuna ilham kaynağı olmuştur (Warcraft 3 "Help! I'm being repressed, A witch! Let's burn it!" replikleri, Worms serisindeki Holy Handgrenade of Antioch silahı ve çok daha fazlası)

Kabaca anlatmak gerekirse, Kral Arthur, yuvarlak masa şövalyeleri ve bunların Kutsal Kase'yi aramaları üzerine kurulu olan Excalibur efsanesini temel alan, ama bu efsanenin içindeki her şeyi ti'ye alır Holy Grail. Birbirinden salak kral Arthur ve şövalyelerinin, birbirinden salak maceraları boyunca sivri dokundurmalar-

dan politika, bürokrasi, halk ve devlet, din ve genel olarak insanlık nasibini alır.

Bir kitapçıkta yığını karıştırırken bulup çıkardığım DVD setine gelince. Türkiye pazarına yeni girmiş olan Columbia Tristar'dan (veya en azından ben öyle biliyorum) çıkan 2 DVD'de orijinal filme ek olarak onlarca Bonus özellik var. Orijinal filmde kesilen kısa bir sahne ve filmin başına eklenen (ve filmi ilk defa seyredecek olanları iyice eblehe çeviren) parça hariç filmde bir değişiklik yok. Bu bonus özelliklerin çoğu da aslında "olmasa da olur" kabilinden şeyler, yine de o kadar fazla ve komikler ki insan kurcalamadan edemiyor ve ister istemez "paramın karşılığını aldım ben" diyorsunuz (film sevmeyenler için altyazıları Sheakespeare'in bir kitabı ile değiştiren seçenek, duyma özürflüer için arabirimi başıra çağıra okuyan seçenek ve Matrix'e gönderme olan "Follow the Killer Rabbit" seçeneği ve dahası :) DVD arabirimi ise şimdiye kadar gördüğüm DVD'ler içinde en akılda kalıcı ve üzerinde uğraşmış olanlarından birisi. Yine de seçim işini biraz daha kolay yapmış olmal-



rını ve altyazı değiştirmek için bu kadar boğuşmamayı isterdim.

Esprilerin özgünlüğü ve DVD'nin doluluğu bir yana, Holy Grail'in herkesin zevkine göre olmadığını söyleyebilirim. Tamamen dokundurmalar ve kelime esprilerinden oluşan film, özellikle İngilizce'si zayıf olanları sıkabiliyor. Çünkü esprilerin çoğu Türkçe'ye çevirince anlamını kaybettiğinden, filmi orijinal İngilizce altyazısı ile seyretmek gerekiyor. Yine de Monty Phyton And the Holy Grail bir klasik ve almasanız bile mutlaka bir kiralayıp deneyin. Beğenirsiniz zaten kimse sizi tutamaz.

FİLM  





DVD  





# İşgal

gorcan.abi | gorcanabi@level.com.tr

- Sevgili okur, ben bu yazıyı yazarken...
- Öküz gibi Morbid Angel dinliyorum.
- Hayvan gibi sinirliyim.
- Deli gibi üşüyorum.

Ama bir sor niye diye... Yeni taşınmış biri olarak; doğalgazı bağlanmamış, evinde sadece bilgisayarı ev yatağı kurulmuş bir kişiyim. Siz kadim okurlarım için yazı yazmaktayım da ondan. Ama neden sinirli gorcan abi? Çünkü elektrik faturası öde, ev boya, emlakçıya para bayıl, yeni evi temizle, şofbenci bul vs. Sınır - stres katsayımı yükseltti. Ama neyse ki bu ayın albümlerinin bombalığı beni hayata bağladı. Morbid Angel ile sinir atarken, Anathema ile dinlendim, King Diamond ile bu dünyadan koptum gittim :) Ama bu ayın albümlerinden önce bu ayın olayına gelelim diyorum: Overkill Konseri!

## Overkill İstanbul Konseri

Bir önceki Overkill konserine gitmemenin ezikliği ve utancı içinde gittim kon-



sere. Yağmur altında gereksiz romantikleşirken sonunda geç de olsa kapıları açtılar. İçeri girdiğimizde -her gittiğimde olduğu gibi- yine Venue'nün değiştiğini gördük. Mekan daha da kapanmış ve sahne iyice güzelleşmiş. Seyirciler için de merdiven ve barlar cillop gibi yapılmış. Hemen merdivenlere çöreklendik ve bekledik alt grupları. İlk önce Solitude çıktı sahneye. BÖ sonrasında beton Thrash'ini -hala mı bre?- yapan grubun performansı fena değildi. Takır takır çaldılar. Güzeldi, hoştu, eskilere götürdü bi-

zi ama Türkiye'ye gelen bir grubun alt grubu olmaktan başka birşey yapamazlar onu da söyleyeyim, darılma - gücüm yok! Arkasından yurdumuzun en afilli alt grubu olan Knight Errant çıktı sahneye. Zamanında Skyclad'ın yapmaya çalıştığı kemanlı Heavy Metal olayını tekrarlamaya çalışan grup bence çok başarısız. Sevenleri bilmem ama ilk şarkıda kemanın sesinde bir sorun vardı ve duyulmuyordu. Biz de bu durumdan çok memnunduk gayet! Eski - yeni şarkılarından çalan grubun çilgin vokalisti sahnede kah zıplayıp kah dizlerinin üzerinde atraksiyona girdi ama seyirciyi bir türlü coşturmadı. Zaten Overkill diye bir şarkıları da yokmuş! (Seyirci Knight Errant sahnedeysen "Overkill" diye bağırdırıyordu).

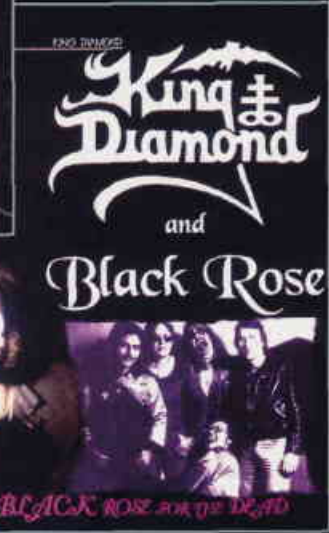
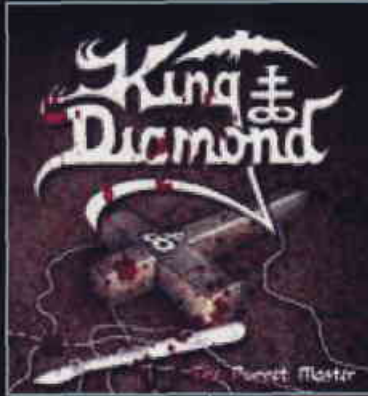
Neyse bu hengameyi de atlattıktan sonra Overkill sahne aldı. Sahneye son albümlerinin açılış parçası Devil by the Tail ile giren grup birden seyirciyi coşturdu. Tek gitaristle gelen Overkill'in diğer şarkılarında ikinci gitarın eksikliği hissediliyordu. Ama yine de konser olsun çamurdan olsun diye bir metalci atasözünü hatırlatmak isterim :) Bu arada tabii ki Overkill'in konser performansından bahsetmeye gerek var mı bilemiyorum. Blitz inanılmaz bir adammış. Pire gibi bir oraya bir buraya zıplıyor sahnede. Ayrıca bir Bruce Lee karizmasına da sahipmiş. Yani adamda böyle kas var ki bıçak soksan girmez, kırılır yani :) Şarkıdaki vokal başlamadan sahnenin arkasından koşarak gelmesi, seyirciyle iletişimi süperdi. Tam metalci, ölene kadar böyle gider bu adamlar kesin! Konserden sonra hemen yazıyı yazmayarak serserilik ettim ama aklımda kalan parçalar şunlar: İlk albümden Rotten to the Core, Hemmerhead ve Overkill. The Years of Decay'den Elimination ve E.vil

Never Dies. Ve Overkill konserlerinin olmazsa olmazı Bastard Nation. Konserin sonundaki biste seyirciyle mükemmel bir şekilde Fuck You parçası söylendi ve son olarak Black Sabbath'tan War Pigs'i çaldılar ki bu beni çok sevindirdi.

Yani ses düzeni, tek gitarist, mekan bilmem ne, neyse ne ama konser bence süperdi.

## King Diamond The Puppet Master

Baba geri döndü. Heavy Metal'in en farklı adamı bence King Diamond. Frontman'lık, vokalistlik, şarkı sözleri, müzik... Her şey tatmin edici bence. O inanılmaz vokali her zamanki gibi başka dünyadan geliyor gibi! Bilmeyen var mı bilmiyorum ama King Diamond



her albümdede bir konu seçer ve bütün albümdede şarkılar konsept bir şekilde o konu üzerinde yoğunlaşır. Yani bir hikayeyi ilk şarkıdan son şarkıya kadar anlatır. Benim gibi albüm dinlemeyi seven (tek tek, ayrı şarkı dinleme olayına karşıyım) dinleyiciler için süper bir olay :)

Bu albümün konseptine gelince isminden de anlaşılacağı gibi bir kukla ustası ve kuklaları arasında geçen korku ve duygu dolu hikaye anlatılıyor. Konu-

ya daha fazla girmeyeyim, dinlerken tadına varın bence. Müzikten bahsedeyim biraz. Her albümündeki gibi kült şarkılara yenilerini eklemiş baba! Köküne kadar Heavy Metal! Sololar, riffler inanılmaz. Tabii bunda gitarist Andy Laroc'un da payı yüksek.

The Puppet Master ve Magic benim en sevdiğim riff'lere ve sololara sahip parçalar. Blue Eyes, Blood to Work ve Living Dead de benim favori parçalarım. Bir de bu albümde yeni bir olay var: Hatun vokal. Kuklalar dile geliyor ya işte hatun vokalle süslemiş King Baba şarkıları. Bu da biraz gothic havası vermiş parçalara.

Yani ne diyeyim ki? King Diamond sevenler almadıysa direkt alsınlar. En sağlam King Diamond albümü bile diyebilirim bu albüme. Daha önce dinlememiş olanlara da diyeceğim şudur ki: Gerçek Heavy Metal'e süper bir örnek bence bu albüm. Dinleyin görün!

## Anathema A Natural Disaster

Beni en derinden etkileyen, hayatımı değiştiren grup sanırım Anathema. Yeni eski hemen hemen tüm şarkılarını severim. Doom yaptıkları zamandan şimdiki alternatif tarza kadar tüm versiyonlarını benimsemiş biriyim diyebilirim. Çoğu Anathema fanı küsüp, her yeni albümde "abi adamlar çok değişti" diyip duruyorlar ama bence her albümün bir başka tadı var. En sevdiğim albüm Alternatif 4 olmasına rağmen Judge-

ment çıktığında da müptelası olmuştum. Daha sonraki A Fine Day to Exit albümünde oldukça alternatifleşen grup içindeki iki kardeş -Danny ve Vincent Cavanagh- arasında çatışma çıkınca sanırım bu albümde biraz toparlanmışlar tarzlarını. Hatta albümde iki tane parça var ki; al bu parçaları Silent Enigma albümüne koy, kaynar gider arada. Zaten benim de en sevdiğim parçalar Pulled Under at 2000 Meters a Second ve Violence. Diğer parçalar bir önceki albü-

me benziyor ama yine eski Anathema altyapısı mevcut.

Albüm genel olarak çok ağır ve melankolik parçalardan oluşuyor. Albümün tarzını yansıtacak parçalara örnek vermek gerekirse; Balance, Flying ve Are You There diyebilirim. A Natural Disaster parçasında da hatun vokal var. Bu da süper olmuş. Ama benden şarkı ayıklamamı beklemeyin çünkü her şarkı inanılmaz güzel. Ve bence bu albüm Anathema'nın en iyi işlerinden biri.

## KISS Symphony: Alive IV

KISS'in şarkılarını sadece konserlerde söylediğine dair bir söylenti çıksa inancağım. Adamlar bu piyasadaki en eski gruplardan ama yeni bir şarkıya imza atmamakta da diremiyorlar. Tamam konserleri inanılmaz güzel ve eski şarkılarının da çoğu kült ama Alive adı altında dördüncü konser albümüne de gerek yoktu bence. Ama Rock Star olmanın

kurallarından biri de sanırım yeteri kadar büyüdükten sonra bir senfoni orkestrası bulup beraber kaynaşmak :) Deep Purple, Metallica derken KISS



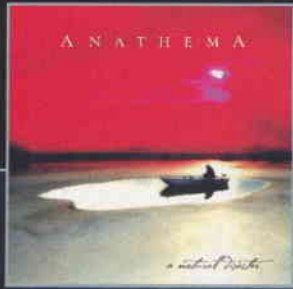
geri kalır mı? Alın size senfonik öpücük!

İki CD'den oluşan albümün ilk CD'si klasik bir koner albümü. Diğer Alive'lar gibi canlı kayıt ve gayet de güzel bir konser. Bir KISS klasiği Deuce ile giriyorlar konser-

sere ve sonra Lick it Up, Psycho Circus ve Sure Know Something gibi yine klasik şarkılarla devam ediyorlar. İkinci CD'DE senfoni orkestrası devreye giriyor ve beraber Detroit Rock City, Do You Love Me, Black Diamond, Rock and Roll All Nite ve bomba şarkı I was Made for Lovin' You parçalarını çalıyorlar. Gereksiz filan dedim başta ama aslında KISS'in yaptığı en güzel olay galiba konser vermek ve onlar da bunun farkında. Albümü taktığınızda bitene kadar çıkarıyorsunuz. Biraz eski kafalara hitap da etse bence yeni neslin de bu Rock N' Roll devlerini dinlemesi gerekiyor.

## Morbid Angel Heretic

Şimdi ne desem yalan. Ben yıllardır Death Metal dinlemiyorum. Anca arkadaş ortamında, radyolarda filan denk gelirse... Yeni albüm çıkmış bir dinleyeyim dedim. Herhalde uzun zamandır dinlemediğim için bana pek bir farklı gelmedi albüm. Yine mermer gibi Morbid Angel işte. Harhur çalıyorlar... Hangi şarkı güzel hangisi kötü eleştiri de yapamayacağım, kimse kusuruma bakmasın. İşte Death Metal seviyorum, param da var diyen alsın albümü. Sinire birebir ama keseye zarar gibi geliyor bana... ☹



## Playlist

1. Anathema - Violence
2. Anathema - Pulled Under at 2000 Meters a Second
3. Manowar - Spirit Horse of the Cherokee
4. King Diamond - Halloween
5. Halloween - Dr. Stein
6. Overkill - Gasoline Dream
7. Megadeth - Family Tree
8. Emperor - Ye Entrence
9. Satyricon - Mother North
10. Kreator - Flag of Hate

# BLAY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

## Rivayetler:

- Gerekli Şeyler'de her haftasonu; Animasyon Çizim Desen Anatomi workshop'ları başlıyor! Daha fazla bilgi için: 0212 291 06 89 (4 Hat)
- [http://www.apple.com/trailers/artisan/the\\_punisher/trailer/](http://www.apple.com/trailers/artisan/the_punisher/trailer/) The Punisher fragmanı için!
- <http://www.apple.com/trailers/fox/avp/large.html> Bu da uzun zamandır beklenen AvP fragmanı.
- Boğaziçi Üniversitesi bilimkurgu, çizgi roman ve eleştiri dergisi Davetsiz Misafir sonbahar sayısı piyasaya çıktı.
- Beyaz Kurt'a meraklılara müjdeli haber. İşte yayın planı: Gamma World, VtM için Red Sign, Warcraft: Manual of Monsters, Ravenloft: Tarokka Deck, Victorian Age Vampire 3: The Wounded King, revize edilmiş Vampire Players Guide, W: Past Lives, Vampire: The Overseer (Clan Brujah Trilogy Book 2) Orpheus Anthology: Haunting the Dead. Ulumaları duyar gibiyim...
- İthaki'den Zaman Çarkı 1: Dünyanın Gözü, Hardcover formatında raflarda. Arkabağçe'den de Derİnsü, Epsilon'dan yerli çizgiroman ustası Ergün GÖNDÜZ ve genç yazar Turgut YÜKSEL imzalı Yüzyıllık Gölgeler çıktı!



## Fırsatlar...

Bazen kapıyı hafif tıklatan fırsatlar. Onları duyabilmek için dinlemek gerek. Bakmak ve görmek, anlamaya çalışmak. Bazen bir kariyer atılımı, bazen bir ilişkinin çıkış noktası, bazen ise yaşlılığınızda evinizde otururken geri gelmesi için dua edeceğiniz, lakin asla geri gelmeyecek dakikalar.

İşte bir gün gelip, ellerimizde mor damarlar ve asla yenemeyecek ekmeğin köşeleri yanı başımızdaki tepside beklerken hatırlanacaklar. Kaçırılan fırsatlar ve tutturulan fırsatlar. Sevdiklerimizle zaman geçirme şansları, adil davranma şansları... Her biri gerçek ve altın birer şans olan birkaç milisaniyelik anlar.

Sonradan pişman olmamak için, sonradan dönüş yapılamayan bir otobanda belirsiz geleceğe sürmemek için otomobilinizi, bugün bir defa daha düşünün.

"Belki"lerle, "Eğer"lerle yaşamak bir işkence olabilir. Yaşam, yüzünüz geriye dönük geçirilmez. Geçmişin (IIIIII)hayalet(IIIIII)leriyle hesaplaşmak her babayığidin harcı değildir sevgili okuyucular. Bugün bu (IIIIII)hayalet(IIIIII)lere engel olabilirsiniz.

Düşünün...

## Gönül Postası

### Ankara'dan Alperen ÖZGÜR

Merhaba, Ben İtteriş Alperen ÖZGÜR. 15 yaşından beri FRP konulu romanlar okuyorum. Şu anda 17 yaşındayım ama oynamaya yeni karar verdim :). Benim asıl ilgimi çeken ise Magic. Bu oyunu oynamak için nereden başlamalıyım ? Hangi Deck'leri almalıyım ? Bu konuda geniş bilgi veren Türkçe içerikli bir kaynak var mı ? Benim öyle büyük hedeflerim yok. Turnuvalar gibi... Sadece eğlenmek için arkadaşlarımla ve kuzenlerimle falan oynamak istiyorum bu oyunu. Ayrıca Türkiye'de geniş bir arşiv bulabilir miyim Deck'ler açısından. Özellikle de Ankara'da. Şimdiden teşekkürler..

**N:** *Magic The Gathering konusu artık biraz yaş sevgili Alperen. Pek oynayanı, eden kalmadı. Bir zamanların çılgınca furçası dinmeye yüz tuttu. Ki zaten ben de sana boşver derim. Magic yerine RPG'lere yönel sen. Paranı daha hayırlı bir işe harcayabilirsin. Ama ısrarla Magic istiyorsan LL'ye ([www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)) göz at, orada bazı yazılar bulabilirsin.*

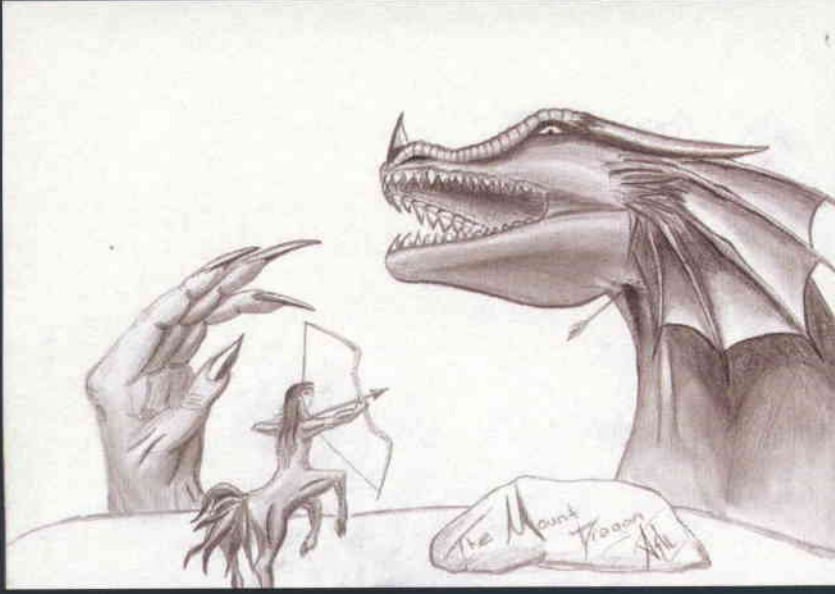
### Nereden olduğu meçhul Onat BOZKURT

Sayın Ali Aksöz, Ben bundan epey bir zaman önce "Alice Harikalar Diyarında"nın çarpıtılmış ve biraz da günlükleştirilmiş hali benzeyen, "Alice Araba Bagajında" isimli bir kitap yazdım.

Sorun şu ki ilgilenmeleri -ya da en azından okuma zahmetine katlanmaları için gittiğim hiç bir yayınevi beni o kadar sevmedi. Kimisi parasını verirse yayınlarız, kimisi tanınmamış yazarlarla ilgilenmiyoruz dedi.



Ama en kötüsü en son gittiğim Parantez yayınlarınınıkiydi; "Sen istersen bunu edebiyat eserleri basan bir yayınevine götür" dediler! İşin garip tarafı bunu diyen adam sadece dosyayı elinde tutup havaya kaldırdı, içinden bir satır bile okumadı. Bu cevaptan sonra ben kendimde "Parantez yayınları basmıyor mu Bukowski'yi, o edebiyat yazarı değil mi?", deme gücünü bulamadım. Sanırım bu soruyu sormak için en doğru ve uzaktan da olsa tanıdık insan sizsiniz, hangi yayınevine gitmeliyim ya da ne yapmalıyım? Kim aslında gerçek üzerine yazılı ama fantastik öğeler içeren bir kitapla ilgilenir, kimler yeni ve tanınmamış yazarların arayışı içinde? Tamamıyla fantastik eserler için böyle yetenekler arayan yayın evleri var biliyorum ama kitabımın ne onlara ne de tüm yayınladıkları yapıtlarda bir takım



sosyal amaçlar güden yayın evlerine uygun değil. Kısaca iki karşıt tarafta da yer yok sanırım. Bana tavsiye olarak yardımcı olursanız ve bu mektubu cevaplıyorsanız inanın çok sevineceğim.

**N:** Önemli mektuplardan birisi bu. Daha evvel benzerini cevapladığım bu mektuba da öncelikle tebrik ederek girişeyim. Yazmak, yazabilmek apayrı bir beceridir. Bir lütuftur bana göre. Bu lütufta üstüne gidildikçe, kullanıldıkça ortaya çıkar. Sözlerinize göre siz, yazmış hatta bitirmişsiniz (ki bu da bambaşka bir beceridir). Ancak kapısını çaldığınız yayınevlerinin hepsinden ret cevabı almanız sizi yazdığınız eserin kalitesi veya yayınlanabilirliği hususunda şüphelendirdi mi? Bence her şeye rağmen, birkaç objektif gözün fikrini almakta fayda var.

Şimdi sizi heyecanla İthaki Yayınevi veya Arkabahçe yayınevine yönlendiriyorum. Diğer yayınevlerine nazaran en çok bu ikisi yerli bir yazarı değerlendirecektir. Arkabahçe, Karabasan ile, İthaki de yakında yapacakları eserlerle bunu kanıtlamış olacaklar. Eminim eseriniz çok güzel, ve eminim bu iki yayınevinden de hak ettiği ilgiyi görecek. Bizler de okuma fırsatı elde edeceğiz. Kolay gelsin.

## Nereden olduğu belirsiz Tuğberk Abik

Merhaba Ali abi, yazılarını dikkatle ve zevkle takip ediyorum. Sana soracağım soru çok basit, ben DL (Ejderha Mızrağı) hayranı biriyim. Ejderha Mızrağı Destanı üçlemesi ve Efsaneler üçlemesini okudum. Bunlardan sonra sıra hangisinde acaba? Kitap aldığım 2-3 yer farklı cevaplar verdi bana ve kafam ba-

yağı karıştı. Raistlin Tarihçeleri'nden mi devam edeceğim yoksa Yaz Alevi mi? Bunu bana söylersen çok sevineceğim...

LOTR, Ultima serilerini bitirdim. DL'den sonra beni kesebilecek bir kaç seri önerilir misin? Son sorum DL neden farklı yazarlarla bu kadar ayrı kitaplar çıkarıyor sence de biraz suyu çıkmadı mı, konular sanki biraz fazla dağıldı? Dergide sayfanızı dörde çıkartsanız iyi olur, şunu yazın bunu yazın demiyorum sadece sizin değerli görüşlerinizden daha çok faydalanmak istiyoruz... Burası çok aydınlık, izninle... Dulak!...

**N:** Selam. Ejderha Mızrağı Destanı ve Efsaneleri'nden sonra Yaz Alevi'ne ve Yeni Çağın Ejderhaları'na geç. Sonra da War of Souls'u beklemeye başla :) Bence Raistlin Tarihçeleri'nden uzak dur. Bayat kitaplardır ve Destan ile Efsaneler serisindeki nispeten güzel Raistlin imajını zedelerler.

Yeni seri olarak sana Gormenghast, Zaman Çarkı, Amber, Shannara, Kara Elf Üçlemesi ve Diskdünya serilerini öneririm. Bunlar yetmezse geçen ay janrlar ötesi bir liste yapmıştım. Ona göz at. Sana hitap eden birşeyler mutlaka bulursun.

DL'nin farklı yazarlarca yazılmasının sebebi, Dragonlance'in bir dünya hissi vermesini sağlamak için farklı kahramanları ön plana çıkartan farklı üsluplara yer verilmesi. Bu yazarların bir çoğu Wizards'in freelance yazar kadrosundalar. Her biri doğal olarak kendi maceralarını yaratmak istiyorlar, bunun sonucu olarak haklısın biraz dağınılıyor ama zaten gerçek bir dünya da darmadağın değil midir?

## Nereden olduğu belirsiz Bahadır Oğuztüzün

Selamlar Ali abi, Bir arkadaşım bu adam hakkında atıp tutuyor da, yok Baator'a girmiş çıkmış falan. Ben de inanmadım çünkü tanrılar bile korkar oradan benim bildiğim, Elminster zor kurtulmuş? Kim bu herif, nette aradım hiç bilgi yok, kolpa mı acaba Ali abi?

**N:** Daes Agelmar, yakında patlayacak olan Arcanus'un ünlü simalarından biri. Arcanus 8 sene önce başladığım ve yıllardır son derece becerikli bir ekip tarafından yarattığımız, çok iddialı bir diyar. Bu diyarda Baator yok, ama cehennem bir bölge var evet, ve Daes oraya geçmişinde bir defa gittiğini iddia ediyor. Oraya ait anılarından bahsediyor. Ne kadar doğru söylüyor bunu bilemeyiz, bunu sanırım zaman gösterecek.

Nette bulabileceğin tek bilgi LL'dedir. Pek yakında ise kitapçılarda bulabileceksin :)

İşte böyle muhterem Hayalet'in Takipçileri.

Sürç-ü lisan ettiyse affola...

Mojo...Konuklarımızı kapıya kadar geçir kızım...



## Jukebox:

- ▶ Nelly feat P.Diddy - Shake Your Tailfeather
- ▶ 50 Cent - If I Can't
- ▶ Blu Cantrell feat Sean Paul - Breath
- ▶ Paula Abdul - Straight Up
- ▶ 2Pac-Nas-Redman-Method Man - I Got My Mind Made Up
- ▶ Rob Dougan - Chateau



Berker Güngör | bberker@level.com.tr

## DERGİCİLİK, AH DERGİCİLİK...

Aramıza katılmak isteyenlere işin özünü anlatmak şart oldu.



zun zamandır, yani yaklaşık ilk sayıdan beri bir sürü mektup geliyor bize yaptığımız işle ilgili olarak. Bunları bazen okur mektuplarına koyuyorum, birlikte gülelim eğlenelim diye ama çoğunlukla görmezden geliyorum. Çünkü yurdum gençliğinde çok sık gördüğüm "Vay babam!" hastalığı yüreğimi sızlatıyor doğrusu. Ve fakat yürek sızlamasıyla bir yere varılmıyor, o yüzden oturup işin detayını anlatayım bari dedim. Tabii abidik gubidik "55 trilyon kazanıyorsunuz!" tadındaki mektupların kesilmesini beklemiyorum, okumayan gene okumayacak, anlamak istemeyen anlamayacak, çok iyi biliyorum.

Neyse, öncelikle çok sık karşıma çıkan bazı söylemlere açıklık getireyim, yer kalmazsa dergi nasıl yapılır konusuna başka zaman gireriz. Öncelikle beni gülmekten kırılmaya iten laflardan biri şudur, "Abi onların arkasında Almanlar var, o yüzden zengin onlar!" söylemi. Bunu söyleyen şahıslar üzgünüm ki hayatları boyunca bir baltaya sap olamayacaklar, çünkü iş hayatından zerre haberleri yok. İş orijinal oyun almaya gelince

"Kahrolsun kapitalizm!" diye höknüren arkadaşların gerçekte kapitalizmin nasıl işlediğinden zerre haberleri olmadığı ortaya çıkıyor bu söylemle. Almanlar aslında bizimle o kadar da ilgilenmiyorlar, zarar ettiğimizde tepemize binmek haricinde. Zaten çokuluslu şirketler ve ulusal holdingler böyle çalışır. Sonuç olarak Vogel-Türkiye ve haliyle Level ne halt ederse etsin bunu kendi bütçesi dahilinde yapmak zorunda. Krizin başladığı zamandan beri maaşları gittikçe eriyen bizler için bu bütçenin çok büyük olduğunu söylemek pek mümkün

değil tabii.

Tabii "maaş" kelimesi kafası biraz çalışanlara bizim burada birer "işçi" olduğumuzu anlatmaya yetmiştir. Basit aritmetik hesapları sonucu bizim burada kelle başı 20 milyar filan kazandığımızı zannedenler var çünkü. Ne zaman duysam gülmekten geberiyorum, ama daha ziyade sinirden tabii. İlk günden

**... ve fakat yürek sızlamasıyla bir yere varılmıyor, o yüzden oturup işin detayını anlatayım bari dedim.**



Level ofisinde sıradan bir gün...

beri burada olan bir adam olarak, senelerce ne tür özverilerle Level'i her ay raflara koyduğumuzu ben bilirim. Demeyin ki "E ama motorun var, demek ki kazanıyorsun!". Ben bu derginin kapısından girdiğim gün de altımda motorum vardı. İş hayatına Level yazarlığı ile atılmadım ki ben, 26 yaşındaydım buraya geldiğimde ve kendi işimi yeni kapatmıştım. Nereden bilirdim ki meşgale olsun, boş durmayayım diye geldiğim ofis hayatımı kaydıracak? Senelerdir aynı parayı döndürür, ikinci el küçük hacim motorlarla idare ederim. Başkası

olsa o parayı başka işe harcardı belki, ama benim de kendimce önceliklerim belirli. Kahve, tütün, kitap, müzik, motor. Bunlar da benim olayım.

Dergiye biçilen fiyattan yayınlarda takip edilen üsluba kadar pek çok konuya yönetimin üst tabakalarında karar verildiğini, Level kadrosundaki bizlerin çoğu konuda pek söz hakkımız olmadığını da belirtmek gerekir. Çünkü zırt pırt "Berker niye zam yaptın lan?" gibisinden mektuplar geliyor, insanın canı sıkılıyor. Üstelik ben müdür felan bile değil, sadece editörüm, ama bazıları hedef seçmeyi bile beceremiyor tabii. Beceremedikleri bir başka şey de biri konuştuğunda dinlemek. Kaç defa dedik biz, maliyet denen bir şey var, bu dergiler

gökten zembille inmiyor diye? Biri demiş ki, "Sana beş milyon veriyorum her ay, az mı lan?" diye. Az güzel kardeşim. Her haltın dolarla satıldığı, bir kalemde trilyonların el değiştirdiği bir ulusal ekonomide senin verdiğin beşlik banknot istatistik bilgi bile olamıyor maalesef. Senin, benim için iyi para, ona bir şey demiyorum zaten. Ama bir daha bu lafları sarfederken bir dur ve düşün. Senin cebinden çıkan o beşliğin yüzde kırkı bu şirkete asla ulaşmıyor, dağıtım şirketi tarafından alınıyor mesela. Ka-

lan paradan vergi, bina kirası, kağıt ve matbaa masrafı, personel giderleri, elektrik, su, ısınma, büro sarf malzemeleri masrafı, donanım giderleri, SSK primleri, ulaşım ve yemek giderleri ve daha bir sürü masrafı da çıkarman gerekiyor ki gerçek kâr miktarına yaklaşsın. Ayrıca nedense insanlar tepemize reklam yapıyor muş ta biz almıyormuş gibi bir fikire sahipler. Keşke yaşsa! İşte o zaman fiyat da düşer, sayfa da artar, çünkü daha fazla para kazanmak bütçeyi rahatlatır. Neyse, önümüzdeki aya devam ederiz belki. ☺

# PROVERBS OF HELL

Şeytan hep konuşur zaten... Ama biz dinleyecek miyiz?

“ Sür arabanı, sür sabanını ölümlerin kemikleri üzerinde. Aşırılığın yolu, bilgeliğin sarayına çıkar. Mantık dediğin Yetersizliğin eşlik ettiği zengin, yaşlı bir kız kuru sudur.”

Konuştur ölümsüz olan alevlerin içinden gelen sesiyle... “Sabah çiği gibi durgun ve güzel, Dünya. Ey tüm yaşamın koruyucu kabuğu. Bugün müjdelidir sansan da, bu sevinç sabahı aslında keder günün olmalı. Kollarında tutuyorsun yeni yavrunu. Tüm canlılardan güzel, hepsinden özel. Cennetten yollanmış bir misafir. Tüm güzelliklerini hak edecek kadar kutsal. Yavaşça bırak toprağa onu ve eşini. Kırplarında koşmalarını, meyvelerini yemelerini seyret. Onlar tatlı uykularındayken sıcak meltemini eksik etme üzerlerinden. Onların mutluluğu ile kutsansın toprakların. Burayı en az cennet kadar sevecekler ve gururlanacaksın. Daha bir şevkle sereceksin bütün güzelliklerini önlerine. Mutluluk ve huşu içinde bir birlerine sarılmalarını izle. Sevişmelerini, soylarının tohumunu atmalarını izle. Ama unutma ki kadına düşen bu ilk tohum, toprağına düşecek ilk kanın müjdecisidir ancak.

Şimdi bin yıl geçti ve çoğaldılar. Dört bir yanına yayıldılar topraklarının. Diğer canlılardan zayıf değiller artık. Başlarının çaresine bakacak, daha fazla çoğalıp diğer hayvanlara hükmedecekler. Çok güzeller hala ve senin kollarında tüm hayvanlarla uyum içinde mutlular. Yanıldığını düşünüyorsun demek! Bak şuraya, şu koruluğun içinde bir hareket var. Evet şu meşe ağacının dibinde. Bak, bak ve gör kutsal yavrularını. Bir kardeşin diğerine vuruşunu izle. İrice bir kaya buldu ve ezdi kardeşinin başını. Bir yavrunun kayından daha büyük değil mi acın? Kanın sıcaklığını hissediyor musun gövdende? Bu ilk kandı ve işte başladı. Bundan sonra durmayacaklar, üzerinde insan kanıyla sulanmış tek bir toprak tanesi kalmayana kadar. Evet her hayvan öldürebilir-



di bir diğerini, hem cinsini. Ama bu ölümlün sebebini bulamadın. Onlar farklıydı, onlar kutsaldı, onlar tanrının sana bir armağanıydı.

Bu meşeyi görmek sana hep hüznü verecek artık. O zavallı yavrunun ağaç altındaki cansız hali gelecek aklına. Cennetin bir köşende gizli olduğunu söyleyip dururlardı. Bundan sonra dört bir yanın cehennem olacak.

Yıllar geçecek ve sen dahi hesabını tutamayacaksın. Yüzbinlerce, milyonlarca olup yayılacaklar daha da fazla. İçine doğru tüneller kazacaklar ve parlak taşlarının peşine düşecekler. İçinden demirleri söküp eritecekler, bıçaklar dökecekler zenginliklerinden. Sonra en keskin seçecekler özenle birbirlerine kıymak için. Ormanlarını kesip şehirler kuracaklar ve başkalarının yaptıklarını yıkmak için dev taşlar fırlatacaklar. Geriye hep çirkin harabeler ve göğe yükselen dumanlar kalacak. En güzel çayırlarında toplanıp binlercesi bir birlerinin canına kıyacak. Ve çayırın insan cesetleriyle dolup taşacak.

Onlar gelişip akıllandı diye kandırıkça kendini daha korkunç silahlarla çıkacaklar karşına. Dev ateşler yakacaklar ve dumana boğacaklar havanı. O dumanla-

**İçinden demirleri söküp eritecekler, bıçaklar dökecekler zenginliklerinden.**

rın içinden korkunç araçlar çıkacak. Gövdeden boyunca homurtuyla ileri geri giden dev metal yığınları. Onlar meydanlarda toplanıp kendilerini öldürmeye devam edecek. Topraklarının altı cesetlerle doldukça ne onların kutsal olduğunu göreceksin ne de seni onurlandırdıklarını. Öylesine büyük patlamalarla sarsılacak ki bedenin...

İşte gördün geleceğini ve biliyorsun bunun yalan olmadığını. Çimenlerin üzerine serilmiş bu masum yavruların getireceği felaketi biliyorsun. Onlara benim de sevgim var senin gibi, belki senden de fazla. Ama bugün durdurma şansı varsa elinde bu çılgınlığı... durma! Bir gök gürlemesi, bir şimşek, belki gürültülü bir deprem ve sonsuza kadar sürsün huzur.”

Homurdandı topraklar ve kabardı. Huzur dolu çimenliğin üzerinde, Adem ve Havva'nın üzerine kalktı. Üzerlerini örttü bütünüyle, metrelerce yerin altına doğru. Ama büyük bir kaya çatı oldu onlara ve ezilmelerini önledi. İnce bir pınar serin bir su döktü önlerine ve yanlarına devrilen ağacın dalları meyve doluydu. Hiddetlendi şeytan ve haykırdı! “Sen onları öldürmedin, koruyorsun onları ancak!”

“Uzak dur gövdemden pis Şeytan. Kötü düşüncelerini ve lanetini al da git. Ne gelecek olsa da başıma umurumda değil. Çünkü yavrularımdan gelmeyecek kötülük, sen ayartacaksın onları, tatlı dilin sokmadan önce gördüm seni. O meşe ağacının dibindeki pis sırtışını gördüm, kan dolu meydanların üzerinde keyifle uçuşunu. Ne yapsa da yavrularım bana ve hiddetimin cezası ne çektirecek olsa da onlara, ben onların hükümdarlığı olacağım, senin değil!”



Tuğbek Ülek | tuğbek@mevel.com.tr



İbrahim Akaylıoğlu | firat@level.com.tr

## YAĞMUR

Başkalarının hayatında da bir şekilde varsınız. İsteseniz de, istemesiniz de...



Kafasını kaldırdığında, karşı kaldırımında oturan kırmızı yanaklı, sarı saçlı, yumuk gözlü bir kız gördü

Vosviddin. Dizlerini kendisine çekmiş, ufak ayaklarının uçlarını birbirine yakınlaştırmış şirin, ama donuk bir kız... Bir süre izledi onu uykulu gözleriyle, uykulu hayatıyla... Kız hiç hareket etmiyordu. Yanına gitmek istedi, ama yapmadı, yapamadı. Kendisiyle çarpıştı, kendisiyle savaştı... Ve aniden kaldırımından kalkarak kızın yanına gitti. Elini uzattı, kızın elini tuttu, belki de kalbini... Kafasını "yalnızlığından" kaldırdı kız, Vosviddin'e baktı. Gülümsedi kırmızı yanaklarıyla. Vosviddin utandı, elleriyle gözlerini kapattı gülümseyerek. Kızın yanına oturdu elini bırakmadan. Hissettiği şeyin ne olduğunu bilmiyordu. Sadece çok mutluymuştu, sadece buna devam etmek istiyordu. Saatlerce kızla konuştu, ufak ellerini onun yanaklarına koyarak, sessizce. Vosviddin kalbini kızın avuçlarının içine bıraktı, ne olacağını umursamadan. Veya umursamak istemedi... Kız yeniden gülümsedi, kalbi cebine koydu. Kalbini ona vermekten çekinmemişti Vosviddin, çünkü kızın yumuk gözleri, kırmızı yanakları ve gülümsemesi, her şeyini vermesi için yeterliydi. Başka neden aramadı, arasa da bulamayacaktı.



Kız ayağa kalktı ve yolun diğer tarafındaki parka gitmek istediğini söyledi Vosviddin'e. Kızın kendisinden bir şey istemesi, bir şeyler paylaşmak istemesi onu mutlu etmişti. Kafasını sallayıp "Tamam" dedi kısık bir sesle. Kız, Vosviddin'i ellerinden tutarak ayağa kaldırdı, parka gittiler. Karanlık, puslu ve sessizdi park. Sadece ağır ağır sallanan iki salıncağın tiz sesi duyuluyordu. Ve salıncaklardan başka hiçbir şey yoktu. Gökyüzünün rengi siyahtı, yerin ise "korku". Ürkmüştü Vosviddin, kızın elini sıkıca tuttu. Salıncaklara oturdular. Ayaklarıyla yerden güç alarak sallanmaya başladılar yavaşça. Birbirlerini paylaştılar; yalnızlıklarıyla, umutlarıyla, çocukluklarıyla, umursamaz-

lıklarıyla birlikte... Vosviddin kızın elini sıkıca tutuyordu, kız da onun elini... Yağmur çiselemeye başladı. Salıncağa düşen damlalar yüzüne çarpıyordu Vosviddin'in, park ve gri toprak karşı koyamıyordu ıslanmaya. Ve sonunda yağmur yağmaya, bulutlar ağlamaya başladı. Kafasını kaldırdı Vosviddin, siyah gökyüzüne, siyah bulutlara baktı, yüzüne çarpan yağmur damllarına aldırmadan. Elini kaldırdı, avucunu açtı... Bir yağmur damlası yakaladı, iki eliyle tutarak kıza verdi. Kız gülümsedi... Damlayı alıp diğer cebine koydu. Daha sonra ellerini açtı, Vosviddin'e sarıldı, kafasını omzuna koyarak. Vosviddin ona güveniyordu artık, kendisini yalnız bırakmayacağını biliyordu. Kırmızı yanaklarından öptü kızı. Kız da onu... Vosviddin'e kendisini sallayıp sallayamayacağını sordu salıncakta. Yerinden kalkıp kızı sallamaya başladı Vosviddin, heyecanla. Yağmurdan sırlıslam olmuştu, hasta olabilirdi, ama kendisini arkada bıraktı, umursamadı. Sadece artık yalnız olmadığını düşünüyordu, artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını... Göz kapaklarını kapattı... Açtı... Donakaldı.



**Elini kaldırdı, avucunu açtı... Bir yağmur damlası yakaladı, iki eliyle tutarak kıza verdi. Kız gülümsedi...**

Kız yoktu. Salıncak boştu. İnanamandı, salıncığı elinden bıraktı hızlıca. Salıncak boşlukta sallandı, gürültüyle. Çevresine baktı şaşırılmış, ıslak gözleriyle. "Korku"dan başka bir şey yoktu. Kız kaybolmuştu. Sanki yaşadığı her şey bir rüyaymış gibi, sanki gerçek değilmiş gibi... Nefes alıp verdikçe ağzından dumanlar çıkıyordu. Kendisini toplayıp kızı aramak için yola çıktı. Her yerde onu aradı, her yere baktı... Kendisini bulmak, kalbini bulmak için... Hiçbir yerde yoktu. Şaşkın bir şekilde yola çıktı. Yolun kenarında göğü delen, siyah bir bina vardı, kızın orada olabileceğini düşündü. Bu son şansydı belki de onu bulmak için. Binaya doğru koştu, yağmura çarparak. İçeri girdi, çıkması gereken çok fazla merdiven vardı. Bu, saatlerini alabilirdi, yorulabilirdi, ama... Çıkmaya başladı. Kızı kaybetmek istemiyordu. Ona her şeyini vermişti çünkü. Saatlerce çıktı merdivenleri, hiçbir şey düşünmeden. Son kata geldi... Simsiyahı kat, son merdivenleri de çıktı. Sadece bir kapı vardı karşısında... Titreyen elini uzattı ve kapıyı açtı... İçeride kimse yoktu, yalnızlığından başka. Yıkıl-

dı... Pencerenin kenarına kadar gitti, hâlâ yağmur yağıyordu. Gözünden bir damla yaş aktı Vosviddin'in. Gözyaşı göğü delen binadan aşağıya doğru süzölmeye başladı. Yoldan geçen çocuk elini kaldırdı... Gözyaşını yakaladı, iki eliyle tutarak kız arkadaşına verdi. Kız gülümsedi.



# CÜCEDEN ESİNLENEN

Oyunlar doğal gelişim sürecinde insanlığın neresinde?

**O**yunlar bizimle birlikte gelişti ve büyüdü. 20 yıl önce üniversite harçlıklarını çıkartmak için karanlık yurt odalarında oyun programcılığını icat eden adamların çoğu hala oyun yapıyor. Yılların birikimi, olgunluğuyla halâ oyun yapan bu adamlar, yaratıcılıklarından çok entelektüelliklerini yansıtıyorlar oyunlara (Peter Molyneux hariç, o hiç ölmeyecek bir çocuk taşıyor içinde). Dikkat ederseniz uzun zamandır teknoloji desteksiz bir yenilik olmadı oyun dünyasında. Hatta benim şahsi ve tartışılabilir fikrime göre, oyunculuk adına son çağ atlama sanal-3D'ye geçiş ile oldu. O zamandan beri tüm kaynaklar yeni keşfedilen bu üçüncü boyutun daha inandırıcı bir halde geliştirilmesi üzerine harcanıyor. Üstelik bu oldukça tatlı bir süreç. "Sen altı ayda bir yeni ekran kartı çıkart, ben de oyunumu eskileri zorlayacak şekilde hazırlayayım" teknoloji üreticisi-oyun üreticisi arasında standart ve son zamanlarda artık gizlenmeyen bir anlaşma haline geldi.

Diğer taraftan, yaşça ve zihinsel birikim olarak gelişen oyun yapımcıları giderek taban kitlesinden, yani oyunları sadece "eğlenmek" için oynayan kesimden kopuyorlar. Bu benim ve benim gibi ciddi oyuncular için iyi olabilir. Çünkü mesela ben, bir oyunun senaryosuna, verdiği mesaja dikkat ederim. Bu yüzden herkes Call of Duty oynarken ben Silent Hill 3'ü bitirmek, bitirmekle kalmayıp oyundaki simgeleri yorumlamakla uğraşıyordum. Ama herkesten benim gibi psikopat olmasını bekleyemezsiniz, olamazlar da. Silent Hill'i "eheh, ne güzel canavar kesiyom" diye oynayanlar olduğu gibi akşam işinden evine dönüp istem atmak için basitliği yüzünden %50 verip kenara attığımız Italian Job gibi oyunları oynayanlar da var ve ister kabul edin, ister etmeyin; bu oyuncuların sayısı oldukça fazla. Üstelik "Ciddi oyuncu" dediğimiz kitleden çok daha fazla. Ve bu kesime hitap eden, kazanı-

yor. Bakınız: 200 haftadır ilk on listesinden düşmeyen The Sims ve ek görev paketleri.

Ama kimse de beni ve benim gibi oyuncuları "eheh, manyak ya bunlar" diye sınıflandırmasın sakın, herkesin bilmediği, herkesin sevmediği şeylere daha çok değer veriyoruz diye. Berker'in War of the Ring yazısının girişinde yazdığı gibi, "çağımızın en büyük hastalığı her şeyin yutulabilir haplar haline getirilmesi". İnsan aklını, zekâsını her yönden kuşatmış durumdadır. 20 yıl önce text adventure'larda mekânları "okuyup" zihnimizde canlandırır, fiil ve



özneleri kelime kelime yan yana getirmek için ter dökerken; artık fare ile ekranda deneme-yanılma yapmaya üşenir olduk. Nerede oyunların insanların düşüncü dünyalarına katkıları peki? Açıkçası gözümüzün önünde... Silent Hill'in sisleri arasında. "İnsanoğlunun günahları", "varoluş ve gerçeklik" sorgularında... Arcanum'un teknoloji ve büyü çatışmalarında. Bir dağ cücesinin "İnsanlara teknoloji vermek büyük hata. Çünkü insanoğlu kendi hatalarının sonucunu görüp ders alacak kadar uzun bir ömre sahip değil" cümlesinde. Call of

Duty'nin ölü askerlerinin gözlerinde... Almak isteyen için her oyun bir birikim, her oyun bir kapı. Tabii sistemin yonttuğu her kafanın taşıdığı odunluktan kurtulmak için çabalaması gerekiyor biraz, ama uğraşmayana mama yok.

Herhangi bir sonuca varmak değil bu yazımda amacım. Sadece bir şey söylemeye çalışıyorum: Madem oyun oynuyoruz, madem hayatımızın tek veya en büyük eğlencesi bu, madem ailemizle, sevgilimizle, eşimizle papaz olmayı bile göze alıyoruz bunun için... Bari hissederek yapalım bunu. Elimize bir meyve verildiğinde kabuğunu tir-

**Oyun mu insandan çıkar, insan mı oyundan bıkar... Bu ne anlamsız yazı böyle ey ahali?!!**

naklamak yetmesin, içini açıp tadına bakalım biraz. Tabii bunu yapmak için oyun haricinde birçok şeyle bağlantı kurmak lazım... İnsan gibi, edebiyat gibi. Okunmalı, düşünülmeli, sevmeli ve sevilme kabul etmeli. PC de, Playstation da, Game Boy da, N-Gage de sonuçta birer makine ve insanoğlu makinelerle yaşamak için değil, insanlarla yaşamak için yaratılmış bir varlık. Hayattan, insanlardan ve bu ikisinin getirdiklerinden ürküyorsanız oyunların bir sonraki gelişim süreci sizi insanlara hazırlamak olacak. İnsanlara ve hayata bir şans verdiğinizde ise "anlamlanmaya" başlayacaksınız.

Veya, ben kimim ki size ahkâm kesiyorum? Siz bana bakmayın, takılmaya devam edin en iyisi... ☺



Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

HAD SAFHADA

# inbox&outbox

Nasılınsız bakalım okur tayfası? Şaka maka 2003 yılını da yedik hal 18-19 yaşındayken merak ederdim hep, acaba 2000 senesini görmek nasip olacak mı, hayat o zamanda nasıl olacak filan diye, Cevabımı da aldım, 2000 senesinde de olsa, 3000'de de olsa değişen bir halt yok, Sadece saçım ağardı ve artık soğuk hava da motora binmek biraz daha zor geliyor, O yüzden siz de geleceği çok fazla düşünüp kafayı kırmayın, filmin sonu zaten başından belli, En iyisi gelin mektuplarınıza bir bakalım, hem vakit de geçer. Kahve ve çay içmek serbest, isteyen muhabbet de edebilir, Dershane mi lan burası?



## CONVERTED

İyi günler, Aslında fazla oyun oynayan birisi değilimdir, dolayısıyla derginizin de takipçisi sayılmazdım(!), ta ki geçen aya kadar. Çok eskiden aldığım sayınızı tesadüf eseri bulup da tekrar okumaya başladığımda yazıların beni eğlendirdiğini farkettim ve hemen son sayınızı (Kasım 2003) aldım. Bu sayıyı da eğlenerek (ve bilgilenerek) okudum, artık her ay alacağım. Türkiye'de süreli yayınlar adına iyi bir örnek olduğunu düşünüyorum Level' in. "Oyun" tanıtıyor olmak, işinizi kendinizi anlatmak bağlamında zorlaştırıyor elbette ama bunu bir nebze başarabiliyorsanız (ki başarıyorsunuz; bakınız ben pek ilgilenmem de oyunlarla, koşarak son sayınızı aldım) ne mutlu size ve okuyucularınıza. Bu paragrafta ki amacım sizi boş cümlelerle övmek değil, yaptığınız işin ciddiyetinde olup, bu bilinçle hareket ettiğinizi okuyuculara (dergi çalışanlarını da değil tabii ki de) göstermektir.

Peki beni bu yazıyı yazmaya iten ne oldu? Kasım 2003 ayındaki "Gece Görüşü" köşesinde Bora Oyacı'nın yazdıkları, Türkiye'nin gelişmekte olan ülkeler (!) arasında nerede olduğunu az ve dolaylı da olsa anlatıyordu. "Oyun" lafına bir gıcığıımız var sanki, 18 yaşından sonra ağızımıza alırsak, bir daha önemli işlerin olduğu yerlerde adam yerine bile koyulmamamıza sebep olabiliyor.

"Oyun = Çocuk işi", beynimizdeki bu dar kalıbı kırmak halkımız için bir hayli zor. Bu beni pek şaşırtan bir şey değil elbette ki. Ülkece önümüzde bir sürü problem varken, hatta bu problemlerin çoğu sadece "yaşamak" için aşmamız gereken engellerken, oyuna nasıl zaman ayırabiliriz ki? Yönetenler (ve etkilediği toplumumuz) yıllar boyunca bu problemlerin orta yerine bir düğüm at-

mış ve adını "ekonomi" koymuştur. Sanki bu düğümü çözersek her şey kendiliğinden gelecek(?). Hayır, hayat bir nokta üzerine kurulmaz, öyle olursa da beyinler gelişmez. Oyun, "yaşam ile hayaller" arasında giden gelen ve bu sayede zihnimizi düşünmeye iten bir eylemler zinciridir. Zaten bizi korkutan kelime "hayal" kelimesi sanırım. Dünyanın gerçekliğinden uzaklaşmak ve hayal kurmak, özellikle büyüklerimizde, yaşama amacımızı (nasıl bir amaç? bilinmez) kaybetmiş hissi yaratıyor. Oysa Polonyalı bilimadamı Ludwik Fleck' in (1935) dediği gibi; "Bir kimse, bir sistemde yaşadıkça, onu sağduyu diye görür...". Günümüz toplumunda da olan budur. Buna karşın hayal kuranlar, sistemden uzaklaşabilen ve ona tepeden

**"Oyun" lafına bir gıcığıımız var sanki, 18 yaşından sonra ağızımıza alırsak, bir daha önemli işlerin olduğu yerlerde adam yerine bile koyulmamamıza sebep olabiliyor.**

bakabilenler, sistemin doğru-yanlış taraflarını görebilenlerdir. Oyunu şiddetle savundum ama bunu bilgisayar oyunu diye kısıtlamadım. Bu, bilgisayar oyununu tarz olarak diğer oyunlardan ayırıyorum anlamına gelmez ama günümüz popüleritesiyle yoğrulan bilgisayar oyunları, maalesef genel olarak belli ülkelerin elinde yaşam bulmasıyla, bir kültür bombardımanına dönüşüyor, yani kültür emperyalizmi. Bu da en fazla oyunlara "çocuk işi" diyen halkımızın şaşırtacağı kadar beni şaşırtıyor elbette. Dünya hızla globalizme sürükleniyor ve kültürler kaynaşiyor. Önde gidenlerin kültürleri de ön planda olacak. Herşeyde (sinema, kitap,...) olduğu gibi oyunlarda da yabancı kültür unsurlarını benimsiyor ve hayatımızda önemli yerlere oturtuyoruz. İşte bu yüzden de içimde büyük bir burukluk var (yazı uzadıkça uzuyor ve gönlüm durdurmak

istemiyor ama mantığım yavaşça sona yaklaşmalısın dediği için sert bir dönüşle bitişe yöneliyim). "Age of Mythology"; en çok oynadığım oyunlardandır ve eğlendirdiği kadar geliştiriyor da oynayanı ama hangi yönde? Yunan, Norveç ve Mısır mitlerini ne kadar da güzel öğretti oyuncularına (aslında AOM iyi bir örnekte sayılabilir, size kalmış). Stronghold'daki Avrupalı feodal düzen, "frp" ile ilgili olan oyunlardaki tüm unsurların batıya yahut Japonlara ait olması (bu konu Tolkien'e (ingiliz, türk değil! haliyle...) kadar uzanır, kurcalamayalım), "Japon Anime" lerdeki japon kültürü gibi binlerce örnek sıralanır. Bir oyundaki şövalyeyi ("paladin", "crusader"; bunlar Haçlı birliğine ait birimlerdir zaten...) (adı da John olsun) kahramanı ilan eden Türk oyuncu (Türk olmak zorunda da değil, gelişmekte olan ülkelerin tümü bu durumda), başka bir yerde (oyun, film,...) pala bıyıklı, adı Cezzar (muhtemelen isminde "S"ezar' a yakın biçimde telaffuz eder, oysa bildiğimiz "c" ile okunur ve Osmanlı ismidir, gülmeyin başıma geldi) olan ve ortalıkta naralar atarak dolaşan yeniçeri kolbaşısına gülmek için vücudunda organ aramakta geç kalmaz sanırım (buradan Cüneyt Arkin abimizi az çok analım). Ben yine uzattım, oyunlarda ki kültürel misyona da kısaca gözattık sayılır. Yanlış anlamamızı istemem, suçlamıyorum ki yapımcıları. Planımda yapımcılardan söz açmışken "Türkiye de bilgisayar oyunu yapmanın zorluğuna", oradan da "korsan kitap, cd, vs... pazırına" el atmak vardı (sonuçta birbirine bağlı konular) ama o zaman şu satırlar uzadıkça uzar, bir mektup özelliği taşımaz ("uzun" bir mektup özelliği taşır) diye deyinmeyeceğim onlara. Kısacası oyuna olumsuz bir önyargı ile yaklaşmak ta, ona körü körüne bağlanmak kadar acınacak birşeydir. Oyunu sevin, oynayın, öğrettiklerini kapmaya çalışın ama yorumlamayı unutmayın. Popülercesi (aman bu kelimeyi olur olmadık yerde kullanmayın alay ederler, çünkü salladım); "uyan" Neo (Hasan, Kazım, Fatma, Chan Lu,...)!

Bu kadar oyun dedik, bir soru sorayım hemen;

1) Oyun oynamam için çok sıkı bir oyun

olması gerekir, yeni-eski farketmez, tür de pek farketmez ama genelde CRPG, adventure. Bu bağlamda güzel bir oyun tavsiyesi alabilir miyim?

**2)** Ayrıca bir sayınızda derginin basitçe işleyişine (oyun seçimi, iş atmosferi, yazılar, hatta baskı kısmı, vs. vs...) yer verseniz (?) kendi adıma çok sevinirim, diğer okurların da sevinç gösterilerinde bulunmalarını ummaktan öteye gide-mem (iki soru oldu gibi).

Kolay gele...

MEHMET ALİ DENİZ YALMAN

Merhaba Mehmet,

Gayet güzel, akli başında mektup yazmışsın, elim kesmeye varmadı. "Oyun" kelimesi nedense "ağır" ya da "karizma" ya da "efendi ol da molla desinler!" tadındaki yurdumuz insanına ters gelir. Ha, düşünlerde kalkıp maymun gibi oynamayı bilirler iki kadeh rakıdan sonra, orası başka tabii. Yani

aslında memleket insanı oyuna aç, oyuna hasret, ama nedense kendi kendine zulüm ediyor beton gibi takılmak için. Oysa "oyun" insanoğlu için problemleri çözmenin en akılcı, en sağlam yöntemidir. "Simülasyon" denir durur ya, eh işte "oyun" bizzat hayatın simülasyonudur. Dünyanın ileri ülkelerinde her meslek grubundan insanlar eğitimlerini oyunla yaparlar. Doktorlardan komutanlara, kamyon şoförlerinden gemi kaptanlarına dek her meslek erbabının eğitimi için deli gibi oyunlar hazırlanmaktadır. Neden? Çünkü "oyun" hata kaldırır, gerçek hayat kaldırmaz. Oyun oynarken nasıl, ne zaman, neden hata yapabileceğini görmüş olursun. Böylece gerçekle yüzleşmeye daha hazır, daha bilgili gidersin. İşte bu yüzden bizim memleketin insanı karşısına yeni bir sorunu çıktı mı çuvallar. Eğitim sistemi ezbere dayalıdır, "Eski köye yeni adet getirmeyin!" atasözü ise temel doktrindir. Oysa hayat hep yeni sorunlarla doludur ve arada bir "oyun" oynamayan toplumlar er ya da geç çuvallar. Neyse, gelelim iki sorunun cevabına. Öncelikle oyun olarak PC için çıkan Knights Of Old Republic öneririm. Oyun yeni çıktı ve önümüzdeki sayıda inceleyeceğiz, ama şimdiden türün meraklılarına kesinlikle önermekte sakınca görmüyorum. Derginin işleyişine gelince, aslında fena fikir değil. Henüz bu ayki köşemi yazmadım, belki biraz bu konuya değinsem iyi olabilir. Bakalım.



## CONVERTED: THE SECOND COMING

Selamlar Level Klani, Oyun oynamayı çok sevdiğim halde, derginizi sadece son üç sayıdır takip etmekteyim. Doğrusu bir yıldır pc dergileri alıyorum fakat oyun dergisi hiç almamıştım. Bilgisayar dergilerinin arka bölümlerinde verdikleri 4-5 sayfalık oyun bölümleriyle ve CD'lerindeki bir-iki demo oyunla idare ediyordum. Ve şunu da söyleyeyim ki, oyun dergisi alanlara da hayretle bakıyordum, onların paralarını boşa harcadıklarını düşünüyordum. Neyse, Ağustos ayında cebimde biraz fazladan para vardı bende sizin derginizi alıp bakayım dedim. (Millet parasını nelere çar-çur ediyor bir göreyim dedim :) Doğruyu söylemek gerekirse bence verdiğim paraya değdi, beklediğimden daha güzel bir dergiymiş sayfa düzeni olsun, içerik olsun çok kaliteliydi. Bundan sonra derginizi takip etmeye çalışacağım.

Kafama takılan bazı sorular var eğer yanıtlarsanız sevinirim.

**1)** Orijinal oyunlar neden bu kadar pahalı? Yurtdışından getirildikleri için mi? Bizim Türklerin çıkarmayı düşündükleri Pusu gibi, ne bileyim Kabus22 gibi oyunlar da böyle pahalı mı olacak? Tabii çıkarabilirlerse... Orijinalini almak isterim çünkü o insanların emeğine saygım var, zor şartlar altında bu oyunları yaptıklarını biliyorum. Uçuk rakamlar

## Eğitim sistemi ezbere dayalıdır, "Eski köye yeni adet getirmeyin!" atasözü ise temel doktrindir.

olmazsa orijinalini alırım. Artık Türk oyunları oynamak istiyorum. Amerika'nın reklamının yapıldığı Battlefield 1942, America's Army, Black Hawk, Vietnam: Line of Sight gibi oyunlardan bıktık artık.

**2)** Neden tek CD veriyorsunuz? Çünkü bildiğim kadarıyla oyun dergileri hep 2 CD olur.

**3)** Şu ünlü Deus-Ex oyununu hiçbir yerde bulamadım gitti. Ne Kadıköy'de, ne Mecidiyeköy'de kimsede yok. Nerde bulunur bu oyun yaa? Çıldıracağam bir gün. Eğer biliyorsanız yazın da gidip alayım.

**4)** Size göre biz Türklere en çok hitap eden oyun türü ve oyun hangisi?

**5)** Dial-up bağlantının yavaşlığı ve pa-

halılığı yüzünden online oyun oynayamıyorum, sizce Türk insanının bu internetteki online oyun çilesi ne zaman bitecek? Hantal ve pahalı internet bağlantısına mahkum muyuz biz yaa? Avrupa'da ve Amerika'da adamlar Megabitlik bağlantılara çoktan geçerlerken, biz burada hala kilobyteların hesabını yapıyoruz. Rise of Nations oyunundaki bazı olayları mı yaşıyoruz yoksa? Hani şu tahta gemilerle çelik gemilerin karpışmasındaki gibi. Hani hep çelik gemilerin kazandığı o olayları mı yaşıyoruz? Demek istediğim, bizim ülkemiz neden dünyadan bu kadar geri kaldı?

Sorularımı dergiye basmamanızı mümkünse e-mail'le yanıtlamanızı istiyorum.

Kendinize iyi bakın

MURAT ŞAHİN

Merhaba Murat,

Mektubu dergiye basmayın demişsin ama kusura bakma, bir şekilde bu sayfaları doldurmam gerekiyor takdir edersin ki. Eli yüzü düzgün mektup geldi mi basarım yani, hiç affetmem, o yüzden kusura bamyı. Neyse, artık milletin parasını ne saçmalıklara çarçur ettiğini kendi gözünle gördün, aramıza hoş geldin diyorum. Şimdi geçelim sorularına da, ortamda yabancılık çekme.

**1)** Orijinal oyunlar neden pahalı? Aslında dışarıda da insanlar bundan şikayet ediyorlar, sorun buraya has değil yani. Ama şu da var ki oyun yapımı artık dev bir endüstri haline geldi. Ve ne zaman bir iş dev bir endüstri haline gelse, o işten bir sürü insan ekmeğe başlar. Ne de olsa çok iş varsa yapacak çok adama ihtiyaç vardır. Eh tabii bu da maliyeti artırır. Öte yandan çok uluslu şirketlerin paraya olan açıklıkları da dikkate alınmalı tabii ki.

**2)** Seni yeni okursun. Biz bir zamanlar bırak tek CD'yi, tam sürüm oyun veriyorduk. Fallout serileri, KKND, Die By The Sword falan. Sonra kriz bir geldi. Baktık masraflar boyu aşıyor, mecburen pek çok projeyi durdurmak zorunda kaldık. Nasıl aşmasın, biz dergiye TL üzerinden satıyoruz, oyunların telif ücretlerinden kaçıda dek her halt dolar üzerinden ödeniyor. Şimdilerde arada bir çift cd, poster vs filan vermeye çalışıyoruz ama tabii bunlar için her zaman yönetimin onayı gerekiyor.

**3)** Deus Ex çok eskidi artık, internet üzerinde belki bulursun. Ama zaten sen şu satırları okurken Deus Ex 2 çıkmış olacak. Bence hiç kasma, doğrudan onu

oyna.

**4)** Türk dediğin tek bir insan mı? Tabii ki hayır. Eh, her insanın zevki farklıdır. Burada kaçınılmaz olarak genel kültür giriyor işin içine, diğer ilgi alanların ne kadar çeşitliyse, sevdiğin oyun türü de o kadar farklı oluyor.

**5)** Bu sorunun cevabı çok açık dostum, bizler kendimizi dünyanın en uyanığı, kalan herkesi de en kerizi olarak görmeye bayılıyor. Misal, Demir Perde dağılınca Azeri kardeşler doğrudan buraya geldiler. Bize mal lazım, fabrika lazım, siz kardeşimizsiniz, sizle iş yapalım, diye. Biz ne yaptık? Ne kadar kurtlu bakla, kokmuş gofret, çürümüş kurmaş varsa adamlara soktuk. Haliyle "Bu nasıl Türkümü?" diyip ayaklarını kestiler. Aynı haltı Laleli esnafı bavul ticaretinde yedi. Sana daha binlerce örnek sayabilirim. Eh, biz bu kadar uyanık olduktan sonra daha çok tahta gemiyle dolanırız!

Neyse, gördüğün gibi mektubunu dergiye bastım. Ayrıca yine gördüğün gibi ağzına geleni esirgemeyen bir insan evladım. O yüzden de kimse sevmez beni. Ben de çok sallardım ya toplunun sevgisini! Eheh, kal sağlıcakla.

### SABREDEN DERVİŞ

Berker Güngör! Ben VAN'dan katılıyorum soru sormaya.

**1)** BERKER bey ben poster soracam neden artık poster vermiyisiniz?:)

**2)** Bende Halo'nun demosu çalışmadı directx 9.0 istedi de bende var acaba başka bi sorun mu var? Bilgisayarımın özellikleri Amd 1700, Gforce4 mx440, 128 mb ram. Aynen Beyond and Evil da açılmadı neden?

**3)** CMR4 çıktı ya bunlar napıyo daha bi sene önce 3 çıktı hamen 4ü çıkardılar. Para bol mu bunlarda acaba bize de versinler:)

Bu attığım 5. e-mail nolur, AT gözlüklerini çıkar beni de gör bak kimse Van'dan katılmıyı lütfen bana da yer ver dergide saygılar!

HAMİT EKİNCİ

Merhaba Hamit,

Yok be kardeşim, at gözlüğünden felan değil, tonla mektup geliyor her ay. Ona direk cevap yazayım, bunu dergiye koyayım, şunu görmezden geleyim de asabım iyice bozulmasın derken, arada birileri kaynıyor tabii. En fitil olduğum olay da dergide bin defa yazdığımız şeyleri tekrar tekrar mektupla soran adamlar oluyor. Yahu kardeşim, para verip dergiye alıyorsunuz, peki okuyor musunuz? Ne yapıyorsunuz dergiye

yi, kesekağdı mı? Tabii bu laf sana değil, genel bir yakınma. Ama arada bir sürü mektup da çeşitli teknik sebeplerden dolayı ya elimize asla geçmiyor, ya da okunacak durumda olmuyor. Ama bak işte senin mektubuna da yer veriyorum, şimdi bir de sorularına cevap vereyim:

**1)** Poster konusuna daha evvel de değindik hocam. Dışarıdan bakınca insanlar herhalde bir sayfadan ne olacak ki, diye düşünüyor. Ama masrafı cidden sağlam. Ayrıca poster yapmaya değercek iyi malzeme binde bir çıkıyor. O yüzden bir zamandır nadiren poster veriliyoruz. İmkan oldukça vereceğiz tabii ki, niye vermeyelim?

**2)** İşlemcin iyi güzel de, o hafıza miktarı nedir öyle babacım ya? Windows bile çalışmak için en az 256 RAM istiyor, bırak HALO çalıştırmayı! Tabii öte yandan bir de ekran kartı olayı var. GeForce 2 ve 4 MX serileri özellikle yeni nesil oyunlarda cidden çok sorun çıkarıyor. Siz güç bu sayfalarda GeForce 3 ya da FX sahiplerinden şikayet okudunuz mu? MX serileri öyle değil maalesef. Kaldı ki zaten DirectX 9.0 uyumlu da değil bu kartlar. Hele bir de halen Windows 98 kullanıyorsan zaten hiç şansın yok, o meret DirectX 9.0 kurduğunda bir daha asla çalışmayabiliyor da!

**3)** Bildiğim kadarıyla CMR 4 aslında üzerinde bir hayli geliştirme yapılmış bir CMR 3 kodu üzerine kurulu. Bu gayet mantıklı, bu sayede programcılar çok fazla kaynak ve zaman harcamadan yeni oyunlar üretebiliyorlar. Kaldı ki CMR 3 hatalarına karşı yapısıyla çok beğenilmişti. Eh, kimse de tutmuş bir formülü tamamen silbaştan etmeyi kolay kolay göze alamaz zaten. Ayrıca bu olayın "çok para" sahibi olmakla ne alakası var? Adamlar para harcayıp üretim yapıyorlar ki para kazansınlar. Türkiye dışında faizcilikten zengin olunan bir ülke daha yok dünyada yani. Dışarıda para kazanmak istiyorsan ya üretim yapacaksın, ya da ticaret.

Neyse, işte mektubuna yer verdim. Kendine iyi bak.

### NOT ENOUGH MANA

Merhaba, Level dergisi biz koyu birer PS2 hastasıyız (toplam 10 kişi) bizim size bir sorumuz olacak, neden Playstation dergisi çıkarmıyorsunuz? Var olan derginizi zaten bir kaç sayfa olan (toplam 119 bilgisayar, ama sadece 12 sayfa PS2 bune ya?) PS2 sayfaları için alıyo-

gibi görünüyor, unutmayın biz sizden demo disk istemiyoruz, sadece oyun incelemesi istiyoruz. Orijinal oyun aldığımız için incelemelerini okumadan oyun almak istemiyoruz. Bunun için sizden 40 sayfa da olsa oyun incelemesi istiyoruz.

(Mehmet, Mert, Kubilay, Hakan, Aşkın, Sercan, Gökhan, Ömer, İsmail, Yasin)

## Sen şu satırları okurken Deus Ex 2 çıkmış olacak. Bence hiç kasma, doğrudan onu oyna.

BOLU

Merhaba cümleten,

İlk bakışta isteğiniz gayet mantıklı, haklı ve basit gibi görünsün de beyler, aslında kazın ayağı öyle değil. Bilmem hatırlar mısınız, o zamanlar Level alıyor muydunuz ama eskiden bizim PLAY diye bir Playstation ekimiz vardı. Bunu derginin yanında vermeye başlamıştık ve hatta bağımsız bir dergi olarak ta çıkarmaya hazırlanıyorduk. Sonra memleketin ekonomik durumu gümlledi. Biz zaten Play dergisini aslında gayet yetersiz görünen bir pazarda bir yenilik, bir atılım, bir macera olsun diye çıkarmayı düşünüyorduk. Siz orada on kişi birbirinize bakıp "E ulan bu kadar adamız, niye bize özel dergi yok?" diyor olabilirsiniz. Ancak bizim yaptığımız araştırmalar konsol pazarının gayet küçük olduğunu ortaya koyuyor. Üstelik kriz mriz derken ufaktan kimıldanmaya başlayan bu pazarın hareketi iyice durulur gibi oldu. ...kıp... (bu noktada ben bir şeyler söylemek istiyorum. Konsolcuları mutlu edecek bazı düşünceler olgunlaşmaya başladı kafamızda. Çok yakında diyorum, sürpriz diyorum...-blx)

### DOOM DAY

Merhaba Berker Abi. Nasılsın? Umarım iyisindir. Derginizi yaklaşık 2 yıldır takip ediyorum ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Türkiye'deki en iyi oyun dergisi sizsiniz. Neyse lafı fazla uzatmadan mevzuya geçiyim. Geçenlerde Tuğbek abinin Aralık 2002'de kendi köşesinde anlattığı olayın bir benzerini de ben yaşadım. Yaklaşık 1 hafta süreklili C&C Generals Zero Hour oynadıktan sonra oyunu uykumda bile oynamaya başladım. Ama oyun normalinden biraz daha

dan birim üretilip onları savaşa sürüyordum bazen de direk aksiyonun içine dahi giriyordum. Mesela bir Hum-vee üretilip savaşa sokuyordum, biraz sonra ise kendimi Hum-vee'nin makineli silahının başında düşman avlarken buluyordum. Sizce bu çok mu fazla oyun oynadığımı anlamına geliyor?

Neyse madem bir mail yazdım birkaç tane de soru sorayım.

1) Dergide kapanan Westwood'tan ayrılanların yeni bir firma kuracağını söylemişsiniz. Bu konuda bir gelişme var mı?

2) Ben tam bir Westwood stratejileri hayranıyım. Serinin oynamadığım iki oyunu kaldı. Bunlar ilk C&C ve Emperor Battle for Dune. Bu oyunları nereden bulup alabilirim?

3) Sizce C&C serisindeki en zevkli oyun hangisiydi? Bana sorarsanız Red Alert 1 derim.

4) Geçenlerde Kadıköy'de gezerken bir oyun dükkanının vitrininde Doom 3'ü görünce bayağı bir şaşırıldım. Çünkü oyunun çıkmasına bildiğim kadarıyla daha 5-6 ay vardı. İçeri girip kutuya baktım arkasında Doom 3'ün ekran görüntüleri vardı ve iki CD idi. Sizce bu ne olabilir? Bana daha çok milleti kazıklamaya çalışan bir CD satıcısı gibi geldi. Eğer gerçekten böyleyse ne yapmak gerekir?

Neyse çok fazla uzattım galiba eğer dergide yayınlarsanız veya cevap yazarsanız çok sevinirim.

Başarılarınızın devamını diliyorum!  
Hoşçakalın.

ERTUĞ ALKANLI

Merhaba Ertuğ,

İyiyiz be, idare ediyoruz öyle kör topal. Demek rüyanda kendini öyle durumlarda gördün ha? Aslında normaldir, her insan bazen günlük hayatta kendini çok etkileyen anları rüyasında da yaşar. Bu ille de o konuda saplantı geliştirmişsin demek değildir. Arada olur bazen öyle yani, çok takma. Neyse, sorularına da cevap vereyim, tam olsun. Buyur:

1) Kesin bir bilgin yok aslında ne halt ettikleri konusunda. Yeni bir firma kurup faaliyete geçmek dünyanın hiçbir yerinde kolay değil, sağlam insan ve sermaye gerektiriyor sonuçta, hele de yazılım geliştirme gibi uzun müddet keseden yenilen bir sektörde. Ama sonuçta bu adamlar programcı ve şu saatten sonra tavuk çiftliği kuracak halleri de yok, er geç çıkar ortaya ne yapmakta oldukları.

2) İnternet üzerindeki oyun satış sitelerinde filan belki bulursun, sonuçta bunlar eski oyunlar ve ülkemizde korsanlık hakim olduğundan, onların da devamlı stok tutmak gibi bir sıkıntısı olmadığından, çok eski oyunları piyasada bulmak pek mümkün olmuyor.

3) Şahsen ben ilk C&C'den büyük keyif almıştım. Ancak Red Alert serileri öncelikle grafik açıdan beni pek sarmadı. Sonra zaten Starcraft geldi, ona delirdik filan.

4) Bir süre önce Doom 3'ün Alpha versiyonu bir şekilde çalındı ve internet üzerindeki warez sitelerinde boy gösterdi. Adından anlayacağın gibi bu "Alpha" yani daha yapımın yarısındaki filan hali. Eh, uyanık bir amcam da onu CD'ye yazıp vitrine koymuş, olay budur.

Kalasin iyilikle, hoşlukla. Yoğrulmayasın boşlukla.



### MATRIX OVERRATED

Selam Level kabilesi, Bu mektupta herhangi bir reklam amacına girmemiş olup, sadece monotonluktan bıkmış biri olarak içimi dökmek istedim. Eski sayıları incelerken Eylül 2002 sayısındaki Bilgehan arkadaşın yazısında takılıp kaldım. Yazının üstünde düşünürken hepimiz birer Truman Show'uz herhalde dedim. Çünkü programlanmış makine gibiyiz ya da gerçekten Matrix var. Yani hepimiz birer yapay zekayız, hepimiz birer programız. Gerekliğinde delete'a basılıp silinebilen, gerektiğinde upgrade yapılabilen birer program. Kendi adıma bu sıradanlıktan kurtulmam lazım dedim ve nasıl yapabilirim diye düşündüm ve Max Payne babanın dediği gibi "Şu

**Sen hemen maddi dünyanın etinden sütünden em, hem de gerçek mi diye sorgula. Tut ki gerçek değiliz biz!**

anda kafamda mermi şeklinde bir delik var. Adı inkar. Yapmam gereken şey onu oradan kazıyıp neyi aradığımı bulmak." dedim. Ama nasıl yapacağımı diye düşünürken aklıma hiçbir şey gelmedi ve size danıştım dedim. Sizce sabah kalk-ders çalış-akşam yat Bermuda şeytan üçgeninden nasıl kurtulabilirim? Ve fark ettiyeniz bir insanoğlu olarak yine bir yapay zekayı örnek aldım. Acaaba ben de mi 1 ve 0 dan oluştuğum?

"NightlordofEden"

KÜRŞAD CANTÜRK

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de

binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz...

**Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349**

**Gayrettepe / İSTANBUL**  
Mail: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

Merhaba Kürşad,

Derin düşüncelere vermişsin kendini bakıyorum? Yavrum böyle Matrix, Kotrix filan seyredip dellenmeyin. Adamlar o filmde ne dediklerini kendileri de bilmiyorlar ki. Sen insanoğlunun binlerce senelik arayışlarını, bunalımlarını al, kes-biç-yapıştır, toplam yedi saat boyunca bol tekme tokat eşliğinde izleyicinin kafasına fırlat. Olacak iş mi Allah aşkına? Sokrates baldıran zehirini haybeye mi içti yani bu işler bu kadar kolaydı da? Varoluş denen sürecin ne halt olduğunu, bir rüya mı yoksa gerçek mi olduğunu, rüya ve gerçek denen kavramların aslında ne olduğunu binlerce senedir tartışıyor insanlar, daha da tartışıyorlar. Sen hemen maddi dünyanın etinden sütünden em, hem de gerçek mi diye sorgula. Tut ki gerçek değiliz biz! Tut ki bu Matrix ve bizler de programız! Ne değişirdi ki? Unutma ki Matrix o an içinde yaşayanlar için yegane gerçekliktir zaten, yalan olan, rüya olan "dışarıda" kalandır. Uzun lafın kısası, kasmayın bu kadar, bazı şeyleri zamana bırakın. O esnada siz beyninizi çalıştıracak işler yapın. Okuyun, yazın, çizin, saatlerce oturup düşüncelerinizin serbestçe akmasına izin verin. Bir yerlere varacaksanız zaten o arada varırsınız. Ama dersin ki "Oooo, baba benim işim gücüm var, manitayla buluşacam, oradan elemanlarla halı sahada maça gidecem, hiç kasamam!" o zaman diyecek laf kalmaz. Sen zaten Matrix'i kabul etmişsin, daha ne diye onu sorguluyorum ayağına yatıyorsun ki? Değil mi ama güzel kardeşim?

Ehhh, bu aylık yeter bu kadar. Geçmiş bayramınız ve gelecek yeni yılınız da kutlu olsun. Der, kaçırım!



# müebbet muhabbet

Pat: Cenk Bey Cips: Erdem Bey  
cenknenerdem@level.com.tr

## KIRÇIL

- Cenk Bey nedir o doldurduğunuz?
- Bavul Erdem Bey!
- Aaaa demek bavul dediğimiz şey bu öyle mi?
- Değil erdem bey o el bezi!
- E hani bavuldu Cenk Bey?
- Bavul bu Erdem Bey. Bakın mavi!
- Hmmm! Gerçekten de tam bir mavi bavul. Bavul mavisini sanırım.
- Evet.
- Ne yapıyorsunuz bavulla Cenk bey peki?
- Erdem Bey biraz meraklı bir insan olduğunuz konusundaki şüphelerim gün geçtikçe artıyor.
- Artsın eksilmesin, taşsın dökülmesin Cenk Bey.
- Sağolun!
- Su verenleriniz de çok olsun aynı zamanda.
- Çok teşekkür ederim.
- Rica ederim canım iyi dileklerimi sizden esirgeyecek değilim ya!
- Biraz gereksiz oluyor ama olsun Erdem Bey. Ben gidiyorum nasılsa, sizden kurtuluyorum artık.
- Nereye Cenk Bey? Ne gidiminden bahsediyorsunuz siz kuzum?
- Bavuldan anlamadınız mı yani Erdem Bey?
- Renginden mi? Ne anlamam gerekiyordu ki?
- Mavi bavul ayrılık demektir Erdem Bey! Ben gidiyorum.
- Ciddi olamazsınız.
- Olabilirim.
- Ciddi misiniz?
- Vallahi olabilirim.
- Yani cidden gidiyorsunuz ha?
- Ha ha!
- Nereye pekü?
- Büyük Selçuklu İmparatorluğuna.
- Aaaa ben de gelmek istiyorum, ben de ben de ben de!!!
- Tutturmayın Erdem Bey sizi götürmem!
- Ama!
- Olmaz dediiiiim!
- Fakat!
- Susun Erdem Bey!
- Kırçıl!

## AMAN TARLAR

Sıkıştırılınca patlayan sebzelere mantar adı verilir. Mantarlar, insan ayağından tutun da ağaç diplerine kadar her yerde yaşayabilen tuhaf yaşam formlarıdır. İnsanoğlu mantarları birçok saçma alanda bilip bilmeden kullanmaktadır. Yahniler, kadın terlikleri, tabancalar bunlardan sadece birkaçıdır.

Bütün mantarlar zehirlidir. Zehirsiz mantar olmaz. Olsa da o mantar değildir. Bir şey ya mantar değildir ya da zehirlidir. Yine aynı mantıkla bir şey ya mantardır ya da zehirsizdir. Ancak bazı mantarların zehiri insanları pek ırgalamaz. Bunlar kitiyoz mantarlar olup, mantarlar aleminde pek sevilmeyenler. Bu nedenle insanlar tarafından hunharca yenirler.

Ayak mantarları ayaklarımızı zehirleyen mantarlardır. Ayak parmaklarımızın arasında yetişirler ve ayaklarımızı kaşıntı olarak öldürürler. Ayaklarımızı bu mantarların gazabından koruyabilmek için sıcak bir



*Böyle mantar olmaz, bunlar enginardır ben-*



*Mantarlar günümüzde tüm uyarılara rağmen maalesef ezilmekte, çignenmekte ve tükürülmektedir.*

suda haşlamalıyız. Böylece yahni olarak suya karışan mantarlar, ayaklarımızı terk ederler.

En güzel mantarlar, kırmızı üzerine beyaz puantiyeli olanlardır. 1970'lerde moda olan bu mantarlar günümüzde hala revaçtadır. Özellikle şirinlerin evleri bu mantarlardan yapılmaktadır. Hatta ay pardon zaten, şirin babamın şapkası da bu mantarların kırmızısından esinlenerek dikilmiştir.

Mantarlar hakkında daha söylenecek pek çok şey yoktur. Hepsisi budur. Daha ne olsun. Mantardır işte. Fısl!



*Bazı mantarlar o kadar büyüktürler ki yani bu kadar olur.*

## YILBAŞI ÖZEL

- Tombalaaaa!
- Nooldu Erdem Bey?
- Yılbaşı usulü şaşırıdım Cenk bey! Siz ne yapıyorsunuz öyle?
- Yılbaşında ne tür etkinliklerde bulunacağımı düşünüyorum.
- Hindiye ne dersiniz?
- Bir oyun mu o Erdem bey?
- Bir düşünce biçimi Cenk Bey! Hindi Usulü Düşünce Tarzı!
- Bir işe yarar mı?
- Tabii!
- Nası?
- Bütün yılbaşı gecesini geride bıraktığınız yılda neler yaptığınızı düşünüp

- dersler çıkararak geçirirsiniz,
- Hmm! Eğlenceli bir şeye benziyor!
- Öyledir kerata!
- Nasıl yapıyor peki?
- Taze kesilmiş bir hindi alıyorsunuz...
- Anladım.
- Bir pencerenin önüne iki adet sandolye koyuyosunuz.
- Karşı karşıya olmalarına dikkat etmeli miyim?
- Başka dikkat edecek bir şeyiniz yoksa neden olmasın!
- Pekiii ya sonra?
- Sonra sandalyelerden birine hindinizi kesik baş

- nahiyesi size dönük olacak şekilde oturup, diğer sandolyeye de siz geçiyorsunuz.
- Allah Allah gittikçe heyecanlı olmaya başladı. Eeeeeee?
- Sonra kendisine bakıp bakıp dalıp gidiyorsunuz nası?
- İğrenç Erdem Bey.
- Kıskançsınız!
- Sizi mi kıskanırım!
- Hindiye Cenk Bey!
- Saçmalamayın çekilin önümden koşucam.
- Durun Cenk Bey! Beni bekleyin tamam söz ben de koşucam! Cenk Beeeey!

## JEDAY ACADEMAY OYNAYANLAR İÇİN DÜNDEN BUGÜNE: KILIÇ

Sapından tutmak suretiyle düşmana doğru sallanan silahlara kılıç adı verilir.

Kılıçlar gürzlerin iyice ezilip incecik hale getirilmesiyle elde edilirler. Kılıçlar eskিয়ে küçük parçalara ayrılır ve oynamaları için ninjalara verilirler.

Kılıçlar rastladıkları meslektaşlarını "angard" diye selamlarlar. Çok yakın dost oldukları bilinen bu şövalyeler, dövüşmedikleri zamanlarda eldivenleriyle birbirilerinin suratına şap şup vurmaya bayılırlar. En sevdikleri hayvan kedidir.

Tarihte ilk kılıcı Lidyalılar, parayı bulmalarının hemen ardından bulmuşlardır. Parayı bulduktan sonra ilk iş olarak karılarını boşayan Lidya'lılar akabinde; ya-

zıyı bulup onlara aşk mektupları atan Sümerler'le çıkmaya başlamışlardır.

Yıllar sonra 3. Arthur ki kendisi 2. Arthur'u bulan kişidir, can düşmanı Vikinglere bir kayaya saplanmış olarak bir kılıç gönderir ve şöyle der:

"Lecrus Omentum Excalibur Abras!"  
"Şunu Bi Zahmet Ordan Hani Hı?"

Get zaman git zaman bilinen ve taşla bilenen kılıçların aksine Orhan Gençce-day hişimla bilemediği, Hişim kılıcıyla ortaya çıkar. İçindeki o ceday gücünü zamanında yaptığı güreşe borçludur.

Teknoloji ilerledikçe cebimize girecek kadar küçülen ışın kılıçlarının atası işte



Üstad Orhan Gençce-day ilk hişim kılıcını nargilesinin marpuçundan bina etmiştir.

bu hişim kılıcıdır. Üzerindeki power düğmesiyle rahatça açılıp kapanabilen bu kılıçlar bileğe takılan bir uzaktan kumanda sayesinde, rakibe atılınca rahatça geri gelmektedir.

Gelecekte insanoğlu cedayların oradan oraya zıplamasını gerektirmeyecek kılıçlar yapacak ve herkes rahatça yan gelip yatacak. Var mı yaymak gibisi?

## AKVARYUM BALIKLARI İLE İLGİLİ OKUYUCU MEKTUPLARI

Merhaba Cenk ve Erdem;

Ben bir akvaryum aldım ve içini su yerine balıkla doldurmak istiyorum?

Loprekon Kenan

Sevgili Keman

Dediğin şeyi tabii ki yapabilirsin. Zira pek çok balıkçıda görmüşsündür adamlar tezgahdaki balıkların üzerine arada bir su dökerler ve bu da onların yaşamasına yeter. Örneğin bir hamsi kibrit kutusu kadar bir suda ölene kadar yaşayabilir.

İnsanların akvaryumlarını balık yerine suyla doldurmalarının ana sebebi suyun süs balıklarından daha ucuz olmasıdır. Eğer paran varsa haydi köşü 30 kilo kadar lepistes al doldur akvaryumunu.

Sevgili Cenk ve Erdem

Yukarıdaki cevabınızı okudum ve dedim ki evet bu adamlar işi biliyor. O halde ben neden yazmayayım?

Ruhhas Tası

Aaaa Ruhhas?

Yaz tabii neden yazmayasın. Umarız soruna tatmin edici bir cevap vermişizdir. Cenk amcanla öbür amcan.

Canımdan çok sevdiğim Cen ve Kerdem Benim sorunum Guramilerimle. İlk defa balık alırken süs balıkçısının "bak bunlar da 40 guramiler" şeklindeki ticari oyununa geldim ve 40 tane aldım. "Bunlar şirinler gibidir" dedi adam "bu öpüşen gurami, bu mermer gurami, bu inci bu da cüce gurami. Haydi sen de evde geri kalanlarına kendin isim ver."

Counter Duygu

Sevgili Duygu Eee?

Sevgili Cenk ve Erdem

Bu size ikinci mektubum. Açıkçası ilkindeki cevabınızdan pek birşey anlamadım. Ama sorunların bitmedi. Süs balıkçısı amca dedi ki "akvaryuma bir de ampul koy ki bu sana sattığım bitkiler yaşasın."

Babama bir ucu duy (yani ampul takılan kısım) diğer ucu priz olan bir kablo yaptırdım. Fakat ne zaman o duyu akvaryuma soksam çarpılıp ölüyor. Hep aynı yerden load etmekten bıktım. Bunun çözümünü ya da hilesini söylerseniz çok mutlu olacağım.

Counter Duygu Duygu



Sevgili Duygu Senin oranda bug var. Git.

Balıklarından bir ısırık alınca ölüyorlar ne yapmalıyım?

## REVALÜSYONLU MATRİZ

- Cenk bey
- Yokum
- Ama burdasınız işte
- Değilim
- Pekî bu kim
- Tanımıyorum
- Çok mu değişmişsiniz?
- Hala burda mısın sen?
- Ben gittim Cenk bey
- Bu kim o zaman?
- Bilmem ki sorsak mı?
- Erdem bey gider misiniz yazı yazıyorum
- Aa konu ne?
- Matriz :

Neo, Triniti'ni çok sevmektedir. Onu hep ense kökündeki modem kartına bindirir internette gezdirir. Fakat Triniti kavgacı bir kızdır. Ona buna ateş edip gökdelenlerden atmağa ve hızlı araba kullanmağa hastadır.

Birgün Triniti asayişli sağlamağa yükümlü olan devlet

agentlarına karşı gelir ve içeri alınır.

Neo karakola gider ve "durun ona birşey yapmayın ben seçilmiş bir insanım hepinizi burda kodlarınıza ayırım ama daha tam olarak ne yapacağımı bilemiyorum o yüzden Oracle teyzeye gidiyorum o da bana cookie veriyor. Hani şu siteleri gezince bilgisayara iner ya o cookilerden..." gibilerinden 3 filmlik konuşur.

Birinci filmlik konuşmayı zevkle dinleyen agentlar 2. ve 3. film sonrası "Allah akıl fikir versin" yazılımı doğrultusunda bizimkileri serbest bırakır.

Fakat saat geç olmuştur. Triniti'nin babasının durumunun izah edilmesi gerekmektedir.

Saatlerce internette kaldığı için zaten Triniti'ne kızgın olan babası Morfiyus, sokak kapısının girişinde bu gecik-

menin de hesabını sormak amacıyla beklemektedir. Üzerinde en deri pardösüsü vardır.

Gerçeği değiştirebilme yeteneğinden yavaş yavaş emin olan Neo Morfiyus'a, geç

kaldıkları için üzgün olduğunu, kızının o sırada aslında internette olmadığını, milyonlarca insanın hayatını kurtarmaya çalıştığını, bilinen dünya dışındaki çok farklı bir dünya olduğunu, varolan herkesin aslında makinalara enerji sağlayan birer pil olduğunu, söyler ve devam eder:

"Amca bende bak iki tane hap var seç, kırmızı mı? mavi mi?"

Morfiyus bunu üzerine tabii yer misin yer misin yemez mi-



- Dün gece kaç kadar matrizdeydim bilmek istiyorum Triniti

sin.

Morfiyus bu dayaktan o kadar keyif alır ki Neo'ya "sen bu gece source'una dönme burda kal, sen benim için seçilmiş insansın, başkaları buna inanmasa da" der.

Neo sevinmiştir. "Ben de Prophet oldum" der.

Prophecy'nin tamamlanması 4 ay 6 gün sürer. 4 ay 6 gün sonra Neo, source'una, toprağa döner.

Morfiyus yeni seçilişini ara-mak üzere yola koyulur. Sıradaki onun 7. seçilmiş olacak-tır.

Triniti "ordun oraya haldır haldır" yazılımının gereklerini yerine getirmeye devam eder. Ama yeni bir seçilmişle asla ilişki yaşamaz.

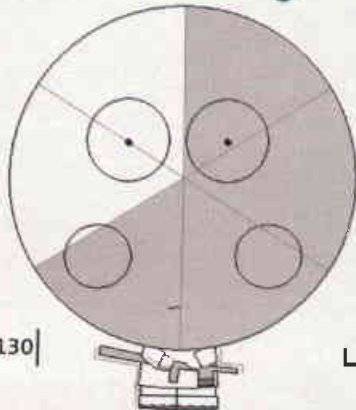


## ÇILGIN ADAMIN DÜŞ OYUNLARI

Bazı insanlar vardır, günü kurtarmak bile zor gelir. Ve bazı insanlar vardır, bir rüyayı düşleyerek geçirir hayatını. Bu insanlardır hep en değişiki, en anlaşılması yanan, kitleleri peşinden sürükleyen... Ve bu insanlardan biridir, her yeni oyun yapımcısının idol olarak gördüğü Peter Molyneux. Bizzat tanışma fırsatını bulduğumuz bu müthiş insanın başarı hikayesi, büyük hayallerini gerçekleştirdiği eski teknesi Bullfrog ve yeni kataranarı Lionhead ve dört yeni, "türlere üstü" oyunu gelecek sayımızda.



AYRICA...



LEVEL OCAK SAYISI, 1 OCAK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,  
sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,  
sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,  
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız,  
firat@level.com.tr

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

Serhat Bekdemir,  
serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selcuk İslamoğlu,  
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz,  
alialksöz@level.com.tr

Ali Güngör,  
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,  
batuher@level.com.tr

Çenk&Erdem,  
cenknenentem@level.com.tr

Eser Güven,  
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,  
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu,  
gokhab@level.com.tr

Kaan Alkin,  
jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan,  
gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram,  
onur@level.com.tr

Tuna Şentuna,  
tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesajır,  
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin  
Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar,  
gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus,  
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,  
kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.  
Demirbaş Sokak, No:4  
Oto Sanayi  
4. Levent - İstanbul  
Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan San  
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.  
Vefabayın Sok Gayrettepe İş  
Merkezi B Blok 34349  
Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,  
Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:  
http://abone.vogel.com.tr

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26