

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

88.

# LEVEL

MAYIS 2004 WWW.LEVEL.COM.TR 2004-05 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KOV DAHİL)

## DEMOLAR

TOCA Race Driver 2  
Splinter Cell 2: MP Demo  
I of the Dragon  
Laser Squad Nemesis  
ve Leisure Suit Larry 2

## incelemeler

SINGLES

PAINKILLER

RESIDENT EVIL OUTBREAK

ONIMUSHA 3

COLIN MCRAE RALLY 04

LINEAGE 2

R-TYPE FINAL

LORDS OF THE REALM 3

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Türkler oyun yapmayı  
kafaya koyunca...

# FARCRY

## Demoscene

Yıllardır oyun oynuyoruz.  
Peki bu oyunları  
yapanların  
nasıl yetiştiğini hiç  
düşündünüz mü?

## TAM ÇÖZÜM Syberia 2

## DOSYA

## Menajerliğin Yeni Kralları

Hem Championship Manager 5'in,  
hem de Football Manager 2005'in  
yapımcılarıyla sizin için konuştuk

35 PC ve Playstation 2 oyununun incelemesi

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116



## Nerede olduğunuz önemli değil

**OYUN DÜNYASININ ORTA YERİNE BAZEN BİR BOMBA DÜŞER.** Daha önce adı duyulmamış bir firma çıkar ve tüm devlerin tüm planlarını altüst edecek bir oyunla ortalığı yıkıp geçer. Çok seyrek gerçekleşen bu olay, bu ay tekrarlandı. Far Cry, Crytek adlı Alman menşeli bir firmanın ilk oyunu olduğu halde tüm aksiyon oyunlarının bundan sonra örnek alacağı, daha iyisini yapamazlarsa da burun kıvrılacağı bir oyun. Ve işin en güzel yanı da Far Cry'ı hazırlayan ekibin başında, Almanya'da yaşayan üç Türk'ün olması: Cevat, Avni ve Faruk yerli kardeşlerin Almanya'nın Coburg şehrinde 1999 yılında kurduğu CryTek, bu başarısını 16 ülkeden oyun tasarımcısı, programcısı ve sanatçıların emeğine ve azimle çalışmasına borçlu. Yani artık oyun yapmak için, nerede ve hangi ülkeden olduğunuz önemli değil. Küreselleşmenin bazı olumlu yanları da var demek ki.

İki ay önce yaptığımız tasarım değişikliğinde en çok tepkiyi PC ve Playstation 2 incelemelerinin iç içe olması çekmişti. Sitemizde yaptığımız ankette de istek bu yönde olunca iki platformun incelemelerini yeniden ayırdık. Eğer dizayn ve içerik hakkında eleştiri ve istekleriniz varsa, bize yazmaktan çekinmeyin: (level@level.com.tr).

11 Mayıs'ta Los Angeles'da yapılacak olan E3 fuarının heyecanı şimdiden sardı bizi. Otel bulabilmek için akla kararı seçtik.

← Burak'ı askere gönderdiğimiz gece herkes mutluydu. Neden acaba? :)

Ünlü yapımcı ve firmalardan özel görüşmeler için randevu koparmak ise tam bir kabus. Ama azmin elinden kurtulamadılar tabii. Siz bu satırları okurken biz çook çok uzakta dünyanın en büyük oyun olayında çok özel haberler ve görüntüler (ve birkaç booth babe'in :) peşinde koşuyor olacağız.

Mayıs'ın oyun dünyasına hoş geldiniz. Bir sonraki dünyada görüşürüz.

\_Sinan Akkol



## YERLİ KARDEŞLER BAŞARILARINI AZİMLERİNE VE 16 FARKLI ÜLKEDEN FAR CRY'IN YAPIMINDA ÇALIŞANLARIN EMEĞİNE BORÇLULAR.



← ÇOK YAŞA CHIP!

Kardeş dergimiz CHIP büyük bir basamağı atlayarak bu ay 100. sayısını çıkartıyor. Türkiye dergiciliğinde kırılması zor bir rekora imza atarak tam 460 sayfa çikan CHIP Mayıs sayısında neler mi var? 65 milyar değerinde hediyeler kazanabileceğiniz bir çekiliş, 9.5 milyon liralık Profesyonel Web Tasarımı CHIP Özel sayısı ve Rave E-Jay'in tam sürümünü de içeren 3 CD'siyle CHIP'in 100. sayısını Mayıs ayında kaçırmamalısınız!

LEVEL ESL CUP'LAR İPTAL →

Geçen ay büyük bir heyecanla duyurduğumuz ESL organizasyonlarımızı malesef iptal etmek zorunda kaldık. Bunda hem ESL liginin kendi yoğunluğu sebebiyle bizim kupalarımızın yeterli desteği görmemesi biraz da ESL yönetimi konusundaki bazı belirsizlikler neden oldu. Bu sorunlar çözülür çözülmeyen organizasyonlarımızı yeniden duyuracağız. Ayrıca merak etmeyin Starcraft ve Warcraft 3 kupaları konusundaki açlığın farkındayız nerede yaparsak yapalım ilk organizasyonlarımız strateji severler için olacak.



# FOOTBALI MANAGER 2005 VERSUS CHAMPIONSHIP MANAGER 5



SI Games, Eidos'tan ayrılmasının ardından Football Manager 2005 isimli oyunu CM'ye meydan okuyor.

Bir çoğumuzun düşündüğü, diğer bir kısmımızın da bildiği üzere Championship Manager serisi (Collyer kardeşlerin kurmuş olduğu) Sports Interactive firması ile bulunduğu yere gelmişti. Bu başarıda Eidos'un payının daha küçük olduğu yadsınamaz bir gerçek. Tatsız bir ayrılığın ardından SI Games Sega ile anlaştı. Oyunu artık Eidos yerine Sega adı altında piyasaya sürecekler. Bu büyük çoğunluğumuzun üzülmediği bir şey, ancak olaya bir de pozitif açıdan bakmak gerekirse, artık piyasada edinebileceğimiz bir yerine iki adet sağlam menajerlik oyunu olacak.

## CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Eidos da bunun üzerine oyunu devam ettirmek için bir İngiliz firması olan Beautiful



Game Studios ile anlaştı. Artık Championship Manager, Beautiful Games'in yaratıcılığı ve düşünceleriyle ilerleyecek. Bu işin başında da David Rutter var. Kendisi CMS'in baş yapımcısı ve buğurun size onunla yaptığımız röportaj (bakalım aylık sırasında da neler olmuş) :

**ÇOĞU FUTBOL/MENAJERLİK OYUNSEVERİ COLLYER KARDEŞLERİN, YANİ SI GAMES'İN CHAMPIONSHIP MANAGER SERİSİNDEKİ BAŞROLÜ OYNADIĞINI DÜŞÜ-**



Football Manager 2005'in ara yüzü CM 4'ün arayüzünü fazlasıyla andırıyor. SI Games'in Eidos'dan ayrılırken oyunun ara birim haklarını da yanında götürdüğü belli.

**NÜYOR. EİDOS OYUNSEVERLERİ NASIL TEMİN ETMEYİ PLANLIYOR? OYUN TİP-TİP ESKİSİ GİBİ SÜREBİLECEK Mİ? AYRICA EİDOS'UN VE SI GAMES'İN ELİNDE OYUN HAKKINDA NELER BULUNUYOR? (MESELA, KİM BÜTÜN OYUNCU BİLGİLERİNE SAHİP, KİM OYUNUN ARA YÜZÜNÜ AYNI ŞEKİLDE KULLANABİLECEK, VERİ TABANI KİME AİT VS.)**

Eidos oyunun ismine sahip. Yani oyunu Championship Manager adıyla çıkarma hakkı tamamen bizim elimizde. Ayrıca oyunun arayüzü ve oyuncuların alışmış oldukları oynanabilirlik de serinin geride kalanlarıyla aynı olacak. Kısacası CMS, eski versiyonlar gibi olacak ama tabii ki bazı önemli gelişmeler de yapacağız. SI eski versiyonların veri tabanına ve kodlarına sahip. Biz oyunun kodunu baştan yazacağız ve de veri tabanı yaratmaya sıfırdan başlayacağız için, daha hızlı ve gereksiz şeylerden arındırılmış bir CMS bekleyebilirsiniz.

**SERİNİN GERİDE KALAN OYUNLARINDA EİDOS İLE YAPIMCI SI GAMES ARASINDAKİ İLİŞKİ NASILDI? OYUN NASIL GELİŞTİRİLİYORDU? YENİ FİKİRLER OYUNA NASIL AKTARILIYORDU? SI FİRMASI TEK**

Oliver Collyer kardeşiyle birlikte yedi yıl Sports Interactive'i yönettikten sonra 2002'de ayrıldı.





**Collyer biraderlerden Paul, Sports Interactive'in ardındaki finans dehası.**

Bunu oyun çıkınca göreceğiz. Oyunu en gerçekçi şekilde, hatta bir futbol menajerliği simülasyonu olarak oynamak isteyen bir sürü kişi var ve biz bu konuda 1 numara olmaya adayız. Bu kişiler CM5'i seçeceklerdir. Si ile Eidos ayrılığından haberi olmayan

yakalmayacaklar. Bu hızlandırmayı bazı şeyleri kıskarak yapmadık, programcılar gerçekten çok iyi bir iş çıkardılar.

**BUGÜNE KADAR Kİ HER YENİ CM'DE ETRAFIMIZLA DAHA ÇOK İLETİŞİME GİREBİLİYORDUK VE OYUN İÇİNDE YAPABİLECEĞİMİZ AKTİVİTELER ARTIYORDU. SİZ DE BU KONU HAKKINDA ÇALIŞIYOR MUSUNUZ? CM'YE YENİ BAŞLAYACAKLAR, OYUNUN ÇOK KOMPLİKE VE ZOR OLDUĞUNU DÜŞÜNECEKLERDİR, BUNU NASIL AŞMAYI PLANLIYORSUNUZ?**

Bu konularda CM 03-04 ne gibi yenilikler getirdiyse, aynı şeyi biz de yapacağız. Ayrıca yeni oyuncuların yana bir kaygımız yok, biz daha çok CM'nin eskisi kadar iyi olmasına çalışıyoruz. Fanların ne istediğini biliyoruz ve büyük yenilikler yapmamız gerekirse bunları çok dikkatli bir şekilde incelemeye alıyoruz. CM5 "yeni bir oyun" yerine "eskisiyle hemen hemen aynı ama daha iyi" bir oyun olmayı hedefliyor. [www.championshipmanager.co.uk](http://www.championshipmanager.co.uk) adresinde de oyuncuların CM6 hakkında tavsiyelerini bekliyoruz.

**CM SERİSİ, PC OYUNLARI PİYASASINDA, EN SADIK OYUNCU KİTLESİNE SAHİP OYUNLARDAN BİRİ OLMUŞTUR. SİZCE CM5, İSMİ SAYESİNDE OYUNCULARI KENDİNE ÇEKMEYİ BAŞARABİLECEK Mİ YOKSA FANLAR SPORTS INTERACTIVE FİRMASININ OYUNUNU MU BEKLEYECEKLER?**

bir kısım CM fanı ise eminiz ki oyunda hiç bir fark göremeyecekler ve CM bağımlısı olmaya devam edecekler. Championship Manager ismi piyasadaki en büyük isimlerden biri, CM5'in başarısında bunun da rolü oldukça büyük olacaktır.

**CM BUGÜNE KADAR FUTBOLCU VE KLÜP ARAŞTIRMALARINI, OYUNA SADIK OLAN BİR SÜRÜ FAN SAYESİNDE YAPIYORDU. SİZ BU İŞ İÇİN BİR AJANSLA ANLAŞTIĞINIZA GÖRE, CM İLE OYUNCULAR ARASINDAKİ BU BAĞI KOPARDINIZ MI?**

Hayır, şu anda bu işi yapan ajans çalışanları da zaten CM fanatikleri. Ayrıca araştırmacı olmak isteyen oyuncularla da anlaşılıyor. Web sitemizden ([www.championshipmanager.co.uk](http://www.championshipmanager.co.uk)) oyuncular üye olurlarken kendilerine araştırmacı olmak isteyip istemedikleri soruluyor. Ayrıca burada insanların eski CM'ler hakkında sevdikleri ve sevmedikleri yanlarını soruyoruz. Yani oyuncular CM'nin bundan sonraki gelişiminde de çok büyük pay sahibi olacaklar.

**CM5'TE İKİ BOYUTLU MAÇ MOTORUNU GÖREBİLECEK MİYİZ? YOKSA BUNUN HAKLARI SI GAMES'DE Mİ?**

2D maç motoru CM5'teki yerini alacak ve tabii ki eski taktik ve formasyon opsiyonlarını da muhafaza edeceğiz.

**DÜRÜST OLMANIZ GEREKİRSE, SİZCE GERÇEKTEN CHAMPIONSHIP MANAGER SERİSİ, SI GA-**

**MES OLMADAN AYNI BAŞARIYI ELDE EDEBİLİR Mİ?**

Kesinlikle evet. Biz bu oyuna varımızı yoğumuzu veriyoruz ve bu oyunu hazırlamaktan gurur duyuyoruz.

Bakalım bir kaç ay sonra bu sayfalarda CM5 hakkında ne yazıyor olacağız. Benim için öncelik FM 05'te ama, onu şimdiden söyleyeyim. Yani bu iki oyunun yarışında FM 05'e daha çok şans tanıyorum.



## FOOTBALL MANAGER 2005

**Bir oyundan fazlası...**

Sports Interactive ile Eidos'un ayrılış hikayesini hep daha yakından incelemek istemiştin. Sports Interactive, Sega firması ile Football Manager 2005 adlı oyunu yapmak için anlaşmış ve bu ekibin başında da Miles Jacobson var. Bakalım Eidos ile Collyer kardeşler (Si Games) arasında bir tatsızlık var mı?

**SPORTS INTERACTIVE'İN SEGA İLE BİRLEŞMESİ YENİ BİR BAŞLANGICI BELİRTSE DE, BELKİ ÖNCE BİR GERİYE BAKMALIYIZ. Sİ VE EIDOS ARASINDAKİ İLİŞKİ GÖRÜNÜŞTE MÜKEMMELDİ, SONUÇ OLARAK DA ÇOK SATAN BİR SERİ GELİŞTİRDİLER. PEKİ SONRA NE OLDU? TARAFLAR ACABA GELECEK İÇİN AYNI VİZYONU MU PAYLAŞMIYORDU?**

Bu aylık önceleri "Müziksel farklılıklar" diye tanımlanmıştı ve işte öyle oldu Sega'yla anlaşmışımız için çok mutluyuz ve Si yeni bir döneme giriyor.

**DOĞAL OLARAK, FANATİK OYUNCULAR Sİ VE**

## EDİTÖRÜN YORUMU

Efendime söyleyeyim, şimdi siz kendi kendinize soruyorsunuzdur: "Acaba hangi oyun daha iyi olacak FM05 mi yoksa CM5 mi?" diye. Çünkü yazılar boyunca pek bir yorum da bulunmadım. Aha işte şimdi size yorumumu yapıyorum:

Açıkçası doğruyu söylemek gerekirse CM5'e önyargı ve kuşkuyla yaklaşıyorum, bunun en büyük nedeni ise tabii ki Sports Interactive yerine BGS'nin yapacak olması.

Oyunun kodu ve veri tabanı falan Si Games'in elinde olduğuna göre, BGS'nin yapacağı oyun bence bir CM kopyası gibi olacaktır. Diğer yanda ise, Sega ile anlaşan Si Games'in bu yeni birleşme ile daha bir şevkle çalışıp gerçekten çok başarılı bir oyunu daha da ileri seviyelere taşıyacaklarına inanıyorum. Bunları söylemek için erken ancak ben bu iki oyun da aynı anda piyasaya çıkarsa gidip Football Manager

2005'i alırım ve keyfime bakarım. CM5'e de inceleme yazmayacak isem dokunmam bile (tabii FM 05'te çok büyük bir hayal kırıklığı yaşamadığım takdirde). Eminim bugüne kadar CM fanatığı olan ve büyük zeykle CM'yi oynayıp oynatan kitle de aynen benim gibi önce Football Manager 2005'e bakacaktır. Zaten böyle yapmamız şart, çünkü en azından Si Games'in bugüne kadarki emeğine bir saygımız var.



### FOOTBALL MANAGER HAKKINDA HER ŞEYİ BİLECEKLER, ANCAK ACABA CHAMPIONSHIP MANAGER İSMİNİ KAYBETMEK SATIŞLARINIZI OLUMSUZ ETKİLEYECEK Mİ?

Oyun severleri bu konu hakkında bilgilendirmemiz gerekecek. Sega'nın bu konuda bize çok yardımı dokunacağından şüphem yok. Zaten belli bir kesim Sega ile bizim kalitemizi biliyor. Oyunu anons ettiğimiz gün, web sitemiz saniyede 600 kere tıklanıyordu, bu da oldukça iyi bir rakam. Bazıları bizim ne yaptığımızın farkında...

### UYUNDAN BEKLENTİLERİMİZ NE OLMALI? ŞU AN ÖNEMLİ BİR DEĞİŞİKLİK VAR VEYA GELİŞME VAR MI?

Oyuna çok fazla yeni özellik ekleyeceğiz, bunlardan en önemlisi de oyunun ara yüzü olacak. Eklenenecek şeylere birkaç örnek vermem gerekirse, oyuncu menajerlerinin size maç kasetleri yollamaları, maç öncesi ve sonrası bilgi aldığımız ekranların geliştirilmesini sayabiliriz.

### FOOTBALL MANAGER 2005'TE 2D MAÇ MOTORU OLACAK MI?

Evet olacak

### DİĞER TARAFTA, EIDOS'UN CM5 İLE PİYASAYA ÇIKACAK OLMASI SİZİ ENDİŞELENDİRİYOR MU?

Hayır. Biz işimize bakıyoruz, Football Manager 2005'in bugüne kadar yaptığımız en iyi oyun olması için çalışıyoruz. Daha önce de menajerlik oyunlarında rekabet vardı, bu rekabette şimdi bir oyun fazla var.

### CM SERİSİNİ YAPAN EKİPTEN KAÇ KİŞİ FOOTBALL MANAGER İÇİN DE TER DÖKÜYÖR?

Sports Interactive firmasından kimse ayrılmadı, ek olarak bir kaç yeni iş arkadaşımız var. Zaten oyun yaptığımız 11 sene içinde ekibimizden sadece 2 kişi ayrıldı.

### SÖN BASIN BÜLTENİNİZDE DİĞER SPORLARA DA EL ATACAĞINIZDAN BAHSETTİNİZ. BU YA-

### KIN BİR ZAMANDA SPORTS INTERACTIVE'İN AMERİKA'YI NFL MENAJERLİĞİ İLE KASIP KAVURACAĞININ BİR İŞARETİ Mİ?

Önce Eastside Hockey Manager ile bir denememiz olacak. Sonrası için ise, zaman ne gösterir bilinmez.

### FOOTBALL MANAGER DA CM SERİSİ KADAR BÜYÜYÜP, ONUN KADAR BAŞARILI OLABİLECEK Mİ?

Eğer buna inanmasaydık, bu tip değişikliklere gitmezdik.

### FOOTBALL MANAGER MENAJERLİK TÜRÜNE NE GİBİ YENİLİKLER GETİRECEK?

Kendini beğenmişlik olarak algılamayın, ancak biz her seferinde yeni bir oyun çıkardığımızda türe yenilikler katıyoruz. www.sigames.com adresinde oyunda neler olacağını uzun uzun açıkladık. Oyunun çıkmasına yakın bir zamanda ise

daha da detaylı bir liste yayınlayacağız.

### CM SEVERLER İLE OLAN BAĞINIZ DEVAM EDECEK Mİ? OYUNUN YAPIMINDAKİ YARDIMLARINA HALA İHTİYACINIZ VAR MI?

Kesinlikle evet, şu anda oyuna kattığımız ve katmayı düşündüğümüz bir sürü fikri forumlarımızda CM severler tavsiye ettiler. Ayrıca bir de logo yarışmamız var, kazanana 10.000 pound ödül vereceğiz. Kazananı da biz değil, CM severler seçecekler.

### SİZCE EIDOS'UN ELİNDEKİ ÜRÜNÜ PAZARLAMA ŞANSI, SEGA'YA ORANLA FAZLA MI? İKİ OYUNUN DA SAĞLAM OLACAĞI VE BİRBİRİNE BENZER OLACAĞI GÖZ ÖNÜNE ALINIRSA, SATIŞLARI REKLAM VE PAZARLAMA BELİRLEYECEK GİBİ, BU SİZİ RAHATSIZ EDİYOR MU?

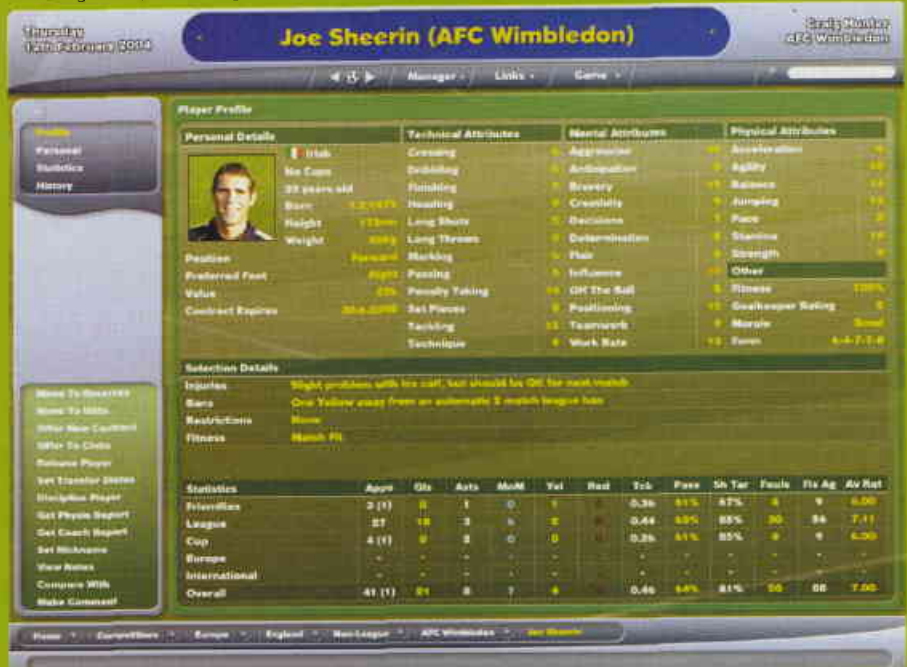
Dürüst olmam gerekirse, Eidos'un ne yapacağı bizim için önemli değil. Biz, bugüne kadarki en iyi oyunumuzu yapmaya bakıyoruz. Pazarlama konusunda da Sega ile beraber ne yapılması gerekiyorsa onu yapacağız, fazlasını değil.

### OYUNDAKİ EN BÜYÜK DEĞİŞİKLİK NE OLACAK?

Yeni ara yüz en önemli değişiklik olacak, tabii buna ekleyeceğimiz bazı nitelikler de olacak.

CM'yi, bu oyunu yaratanlar haricinde birilerinin daha ileriye götüreceğini düşünmek pek de mantıklı olmaz. Sports Interactive'in Sega'nın en iyi futbol menajerliğini yapmak için bir araya gelmeleri gerçekten ağızımızı sulandıran bir gelişme. Oyun hakkında gördüklerimiz kısıtlı da olsa, eski seriyi başarılı yapan ana konsepti, yeni detaylarla başarılı bir şekilde birleştireceğini anlayabiliyoruz. Bilgilendirildiğimiz üzere, oyuncunun bütün yargıları soruşturması amacıyla, daha net bakış açısı edinmesi, oyunun büyüleyici ve yakınsal etki vermesi amacıyla daha fazla parametre ve bilgi düzeneği eklenmiştir.

Can Kori



# İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'NDA İKİNCİ PERDE

## Yeni İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlar yolda...

İlk haberimiz geçtiğimiz yılın en iyi savaş oyunu olan Call of Duty'nin eklentisi United Offensive. Eklenti için Eylül 2003'ten beri çalışan Infinity Ward, bu zamanın çoğunu İkinci Dünya Savaşı tarihini araştırarak geçirmiş. United Offensive bir eklenti olduğu için Infinity Ward oyunu baştan sona değiştirmiyor, ancak bir geliştirme paketi için de ellerinden gelenin en iyisini, en farklısını yapmaya çalışıyor. Oyundaki ilk yenilik, hafif makineli silahları kurmak ve yerleştirmek. Mesela 30 kalibrelik bir silahı yanınıza alıp istediğiniz yere kurup ateş edebileceksiniz. Bunun yanında "hızlı koşma" gibi gerçekçiliği artıran bazı yenilikler de olacak oyunda.

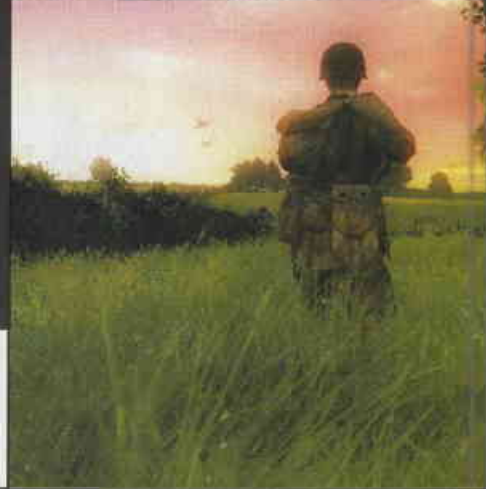
United Offensive; orijinal Call of Duty gibi Amerikan, İngiliz ve Rus görevleri içeriyor. Yapımcıların amacı yine savaşı oyunculara en gerçekçi şekilde yansıtabilmek. Bunun için de gerçek tarihten bazı alıntılar yapılıyor. Örneğin İkinci Dünya

Savaşı'nın en büyük tank savaşı olan Kursk Savaşı'nı oynayabileceksiniz. Oyunun bu bölümünde takımınızla birlikte tank kullanabileceksiniz.

Çok oyunculu mod için de bazı yenilikler var. Tank Battle ve haritadaki belirlenen noktaları ele geçirmeye çalıştığınız Domination bunlardan birkaçı. Grafikleri de yenilenen oyunun çıkış tarihi şimdilik belli değil.

Bir diğer İkinci Dünya Savaşı konulu oyunumuz Brothers in Arms. Halo'nun yapımcısı Gearbox Software'in geliştirdiği oyun "diğerlerinden biraz daha farklı". Bu farkı yaratan asıl şeyse ağır strateji unsurları.

Benzerlerinde olduğu gibi Brothers in Arms'ta da savaş sırasında adamlarınıza emir verebileceksiniz, ancak bu oyunda durum farklı. Diğer oyunlarda olan "çevreyi dolaş-adamları vur" konsepti bu oyunda işe yaramıyor. Daha hızlı ve daha fazla düşüşmenizi gerektirecek bir oyun ►►



## haberler



Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Platform: PS2 Çıkış Tarihi: Belli değil

## FINAL FANTASY XII

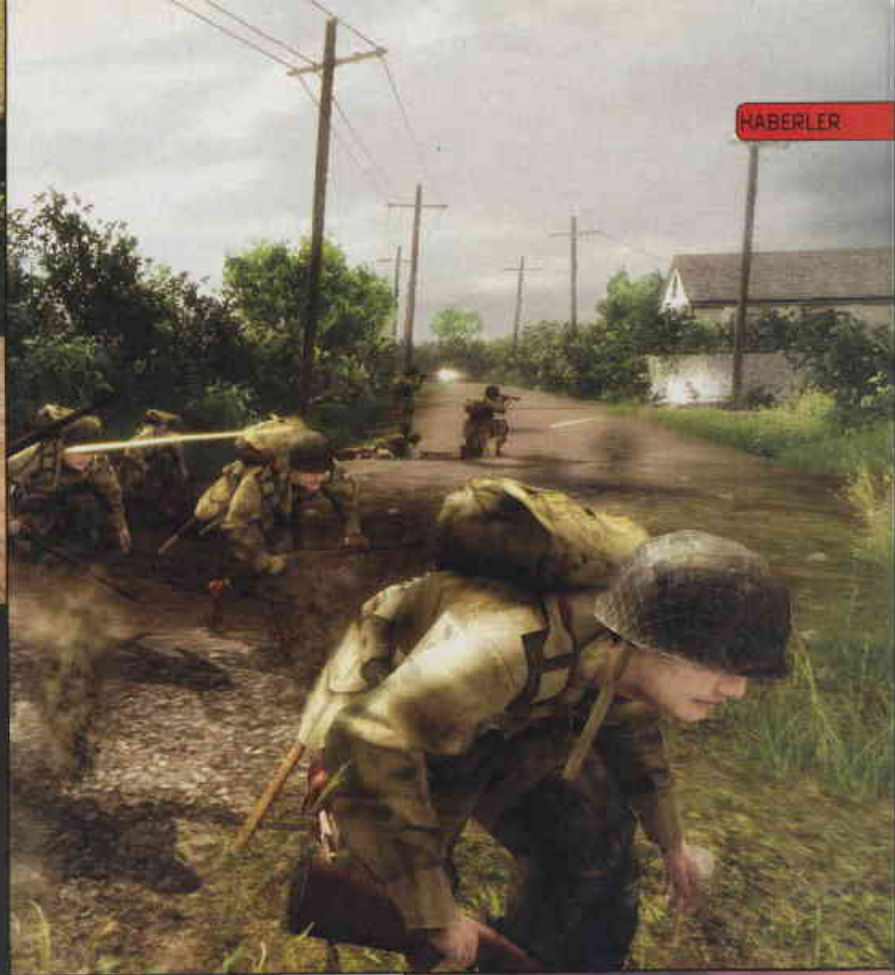
### Vaan ve kız arkadaşı belgelendi!

**Final Fantasy'nin son basamağı** FFXII hakkında hala fazla bilgi olmaması can sıkarken, yeni açıklanan üç karakter az da olsa yeniden heyecanlanmamızı sağlıyor. Balfrear şarap aşığı bir hava korsanı ve insan ırkından. Fran ise Balfrear'ın gemisinde çalışan bir Viera (tavşan kulaklı insanlar). Vaan'ın efemine görüntüsünden dolayı halkın şüpheye düştüğünü gören Square Enix, hemen bir formül bularak Panelo'yu ortaya çıkardı. Panelo Vaan'ın kız arkadaşı ve Vaan'la aralarında sürekli bir tartışma ve kavga hali gözlemleniyor. Maalesef FFXII hakkındaki yeni bilgiler bunlarla sınırlı. ►





►►► Brothers in Arms, Bir strateji oyununda olduğu gibi haritanın tamamını tanımanız, bilmeniz gerekiyor. Başlangıçta o anki durumu değerlendirecek, sonra da adamlarınızı en iyi şekilde kullanmaya çalışacaksınız. Bunun için de; düşmanı bulmak, kuşatmak ve yok etmek gibi belirli aşamalardan geçeceksiniz. Ayrıca oyunda üçer adamdandan oluşan iki ayrı takımınız olacak. Bir takımı (saldırı timi) düşmana yaklaşmak ve yok etmek için, diğer takımı da saldırı timi onları kuşatırken gizli ataklar yapmak için kullanacaksınız. Çıkış tarihi mi? Belli değil... ✖



## ROCKY LEGENDS

### Rocky Balboa vs. Ivan Drago

Sylvester Stallone'nin ünlü filmlerinden biri olan Rocky bir kez daha dijital ortama aktarılıyor. Xbox ve PS2 için hazırlanan Rocky Legends'da Rocky Balboa, Apollo Creed, Clubber Lang ve Ivan Drago gibi birçok ünlü karakteri kontrol edebileceğiniz. Arcade ve simülasyon tarzı oyun modlarının bulunacağı Legends, Xbox ile online olarak da oynanabilecek. ✖



## ACE COMBAT 5 Japon stili Dogfight

Konsolların en hızlı ve en Japon uçak simülasyonu Ace Combat kaldığı yerden devam ediyor. Şu an için Ace Combat 5 olarak bilinen aksiyon ağırlıklı oyunda, 50 farklı ve lisanslı uçak bulunacak. Bu 50 uçaktan birini aldıktan sonra ise 30 bölümde mücadele edeceğiz. Üstelik

bölümler sadece hava görevlerini içermeyecek. Kurtarma, keşif gibi görevleri havadan yere veya denize doğru yönelerek de gerçekleştirebileceğiz. Serinin son basamağında artık diğer pilotlara da emir verip, ekip çalışması yapmak da mümkün olacak. ✖

Yapım: Namco | Dağıtım: Namco | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2004 sonu





# DUNGEON SIEGE II



2002 yılında çıkan *Dungeon Siege*'in ikincisi geliyor. Gas Powered Games ilk oyundaki ek-sikleri ortadan kaldırmaya çalışıyor. Tekrar eden oyun yapısı bunlardan ilki. Yeni oyun daha esnek ve daha renkli bir oynanışa sahip olacak.

Eklenti de olduğu gibi oyunun ikinci versiyonu da Aranna dünyasında geçecek. Hikâye sivil savaşın tam ortasındaki, yerli halkın iyiyle kötüyü birbirinden ayırmaya çalıştığı bölgede geçiyor. Amacınızsa dünyayı ele geçirmeye çalışan Vladis'i alt etmek. Oyu-  
na en fazla altı kişiden oluşan bir takım kurarak başlayacaksınız. Tabii takım arkadaşlarınızı seçme şansına da sahip olacaksınız. Karakter geliştirme sisteminde yeni yetenekler de olacak.

Bunların dışında oyundaki her sınıf için savaşlara etki edecek Heroic güçleri bulunacak. Ancak bu güçleri kullanabilmek için stratejik zamanlama ve "akıl"a ihtiyacınız



olacak. Ve düşmanlar... Düşmanlarınız eskiden daha zekice hareket edecekler. Her şey bir yana, eskisi gibi vurulmayı beklemeyecekler ve sizi pusuya düşürmek için farklı yollar deneyecekler. Bunların yanında oyun dünyası da daha etkileşimli bir hale getiriliyor. Doğal ortamı, çevre koşullarını avantajınıza kullanabileceksiniz. Saklanmak ve çevredeki bazı cisimleri kullanmak bu avantajlardan birkaçı. Grafikleri de yenilenen oyunun çıkış tarihiyse belirsiz. ✕

## "Bitmeyen RPG" Dungeon Siege devam ediyor...

Yapım: Gas Powered Games Dağıtım: Microsoft  
Platform: PC Çıkış tarihi: Belli değil

## İçgüdülerinize güveniyor musunuz?

### FAR CRY INSTINCTS

PC'lerde büyük başarı yakalayan *Far Cry* şimdi de konsollara geliyor. Şimdilik Ubisoft'un hangi konsolları seçtiğini bilmiyoruz, ama *Far Cry Instincts* PC'de oynadığınız *Far Cry*'dan tamamıyla farklı bir oyun olacak. Grafik kalitesini ve oynanışı aynı tutmayı planlayan Ubisoft, senaryo ve çevre görüntüsünde baştan aşağı bir yenilemeye gidiyor. Daha fazla bilgi E3 fuarında... ✕

Yapım: Ubisoft | Dağıtım: Ubisoft | Platform: PS2, X-BOX | Çıkış Tarihi: Belli Değil

## EYETOY OYUNLARI Yerinizde duramayacaksınız

E3'ün fazlasıyla yaklaşmasıyla birlikte yeni EyeToy oyunları da bir bir ortaya çıkmaya başladı. Açıklanan ilk oyun SCE'den ve oyunun ismi EyeToy Furifuri Dance Tengoku. İnsanların ekran karşısında garip garip dans etmesine neden olacak bu oyun, daha çok genç oyunculara hitap edecek. Bir diğer oyun yine SCE üretimi. Japonca bir isim olan Saru EyeToy, Maymun EyeToy anlamına geliyor. Saru EyeToy'da kısaca bir ruleti çevirerek, çarkın geldiği noktaya göre çeşitli mini oyunlar oynuyorsunuz. Konami de kendi EyeToy oyununu 15 Temmuz'da piyasaya sürecek. Konami Sports olarak bilinen oyun bir spor oyunu olacak elbette, fakat daha fazlasını Konami şu an için açıklamıyor. ✕



## KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

### KOF geri dönüyor!

*Street Fighter*'dan sonra en çok ismi duyulmuş dövüş oyunu olarak bilinen *King of Fighters*, çok yakında yenilenmiş haliyle PS2 için piyasada. Tahmin edilecek ilk ve en büyük yenilik oyunun artık tamamıyla üçüncü boyuta taşınmış olması. Terry Bogard ve Kyo Kusanagi gibi klasik karakterlerin yanında, yeni dövüşçüler de karşımıza çıkacak. *Maximum Impact*'in üçüncü boyutta ne kadar başarılı olacağını hep birlikte göreceğiz. ✕

Yapım: SNK Playmore | Dağıtım: SNK Playmore | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 2004 sonu

## onlar da birgün gelecek

**CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT** Atomic Games ve Take 2 yeni Close Combat için çalışıyor. First to Fight, bildiğimiz 2D strateji Close Combat'tan çok farklı. Oyun bu kez tamamen 3D bir FPS. Ayrıca Close Combat için (strateji versiyonu) Red Phoenix adında bir eklenti de hazırlanıyor.



**SETTLERS V** Yıllar boyunca 3D'ye direnen Settlers da en sonunda 3D oluyor. Eski oynanışın ve atmosferin korunacağı Settlers V'te kötü bir hükümdarın egemenliği altındaki krallığı yeniden ele geçirmeye çalışacaksınız. Yakında ilk bakışını yaparız.



**GHOST RECON 2** Red Storm'un taktik-FPS'si Ghost Recon'un ikincisi yolda... Oyunda bu kez daha fazla aksiyon olacak. Bu da oynanışın neredeyse tamamen değiştiği anlamına geliyor. Tom Clancy bu aralar iyi çalışıyor doğrusu. Esaslı bilgiler E3'te.



**BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS** Battle Mages'e bir eklenti geliyor. Yapımcı Targem oyuncu; dört yeni campaign, yeni çok oyunculu haritalar ve yeni büyüler ekliyor. Bunun yanında ilk oyunda olmayan Dwarf-ve'lar da eklentide seçilebilecek.



**MOSCOW RUSH** İlginç bir yarış-aksiyon oyunu yapım aşamasında. Moscow Rush'ta Moskova'da kendi halinde yaşayan ve arabaları çok seven sıradan birini kontrol edeceksiniz. Oyuna külüstür bir arabayla başlayacak ve hayalinizdeki arabayı almak için "sokak yarışı" dahil birçok yol deneyeceksiniz.



## Savaş daha bitmedi!

# BATTLEFIELD 2

En iyi online FPS'lerden biri olan Battlefield 1942'nin devamı yapıyor. Battlefield 2'nin Battlefield 1942 veya Battlefield: Vietnam ile direk bir bağlantısı yok. Yeni oyunda modern savaş araç ve silahlarını kullanacağız.

Oyundaki ilk yenilik silahlar. En son hafif ve ağır makineler Battlefield 2'de yer alacak. Ayrıca bu kez oyunda kullanılabilir 30'dan fazla araç olacak. Tanklar, Apache'ler ve Humvee'ler, sadece birkaçı...

Oyunun yeni versiyonunda üç güç seçebilme şansınız olacak: Amerika, Çin ve Orta Doğu Koalisyonu. Orta Doğu Koalisyonu'nu "düşük teknolojiyle" açıklayabiliriz. Bu arada bir

not: Yapımcılar bu koalisyonun herhangi bir politik anlamı olmadığını özellikle belirtiyorlar.

İlginç yeniliklerden biri rütbe atama sistemi. Bir takımın kumandanı olarak girdiğiniz savaşta başarılı olursanız generalliğe kadar terfi edebileceksiniz. Bunun karşılığında da; silah, araç ve madalya gibi ödüller alacaksınız.

Yeni Battlefield bu defa aynı sunucuda 100'den fazla oyuncuyu destekleyecek. Bu da oyundaki en köklü yeniliklerden biri. Yine 100'den fazla haritanın olması da iyi bir haber. Ayrıca geliştirilmiş fizik motoru sayesinde artık çevredeki birçok obje patlayıp devrilebilecek.✘

Yapım: Digital Illusions Dağıtım: Electronic Arts Platform: PC Çıkış Tarihi: Belli değil





Yapım: Frontier Development Dağıtım: Afari Platform: PC Çıkış Tarihi: Belli değil

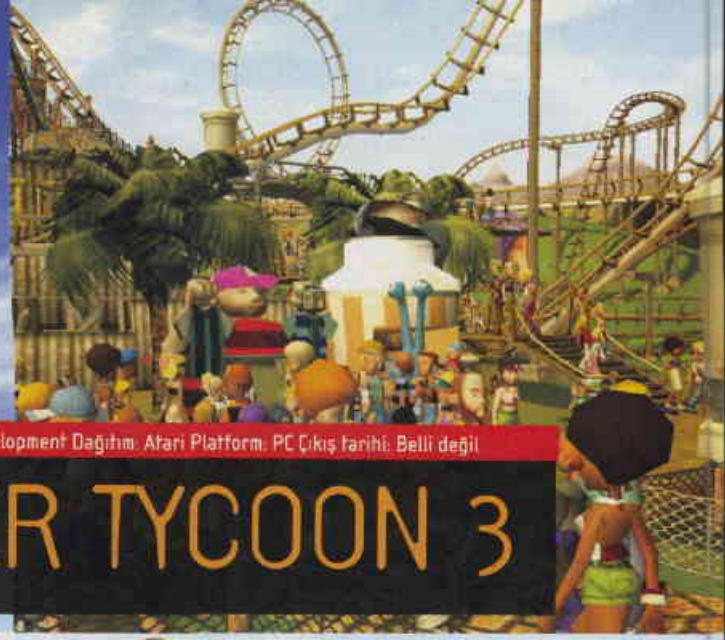
# ROLLERCOASTER TYCOON 3

En başarılı Tycoon oyunlarından olan RollerCoaster da devamı yapılan oyunlar arasında. RollerCoaster Tycoon 3'teki en dikkat çekici yenilik oyunun 3D olması. Bu sayede yaptığınız hız treninin en baştaki koltuğuna oturup aynı heyecanı yaşayabileceksiniz.

Frontier Development bu kez ziyaretçiler üzerinde daha fazla duruyor (oyunu bu açıdan Theme Park'a benzetebiliriz). Hatırlarsanız ilk iki oyundaki ziyaretçiler birbirinin aynısıydı ve her zaman aynı şeyleri istiyorlardı. Şimdiyse daha fazla endişelenmeniz gerekecek. Çünkü her ziyaretçinin bir yaşı ve bağlı olduğu

bir yaş grubu var. Dolayısıyla artık farklı kesimleri (çocuklar, çocuklu aileler vs.) farklı yollarla mutlu etmelisiniz. Mesela yaşlı insanların sakın bir eğlence anlayışı olduğundan onlar için daha farklı hız trenleri tasarlamamız gerekecek. Bu arada yapımcılar, görsel olarak da bir ziyaretçinin bir diğerine benzemeyeceğine dair garanti veriyorlar.

Oyunda yine birçok hız treni seçeneği olacak. Ve Frontier Development tren ve yol inşaatının 3D ile çok daha kolay olacağını söylüyor. Bunun için birçok yardımcı araç da ekleniyor oyuna.✘



## YÜKLENİYOR...

Bir terslik olmazsa Rome: Total War 21 Eylül 2004'te piyasada.

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Büyük oyunlar hep ertelenir, ama Microsoft...
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Zamanında bekliyoruz.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	Aksiyon	23-Kasım-2004	Devamlı çıkış tarihi değişiyor, yine ertelenebilir.
VENİL Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Eklenmeler genelde zamanında çıkarlar.
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004	Simülasyoncular pusuda...
Doom III	FPS	Belli değil	Mayıs sonunda deniyor, ama...
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Uzun zamandır çıkış tarihi sabit.
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Haziran-2004	Ses getireceğe benziyor.
Half-Life 2	FPS	2-Temmuz-2004	2005'e sarkma ihtimali %80.
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Adventure	17-Mayıs-2004	Tarih geriye alındı, zamanında çıkacak gibi.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	Diğer 3D arkadaşları gibi iptal edilmezse şanslıyız!
VENİL Mashed	Yarış	25-Temmuz-2004	Silahlı yarış... Zamanında çıkar.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004	EÅ sözünde durur!
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004	Daha var, dayanın.
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004	Film oyunları genellikle ertelenmiyor.
VENİL UEFA Euro 2004	Spor	4-Mayıs-2004	"EÅ sözünde durur!" demiş miydik?
The Sims 2	Simülasyon	2-Ağustos-2004	Tarihte ufak bir oynama olabilir.
Thief III	Taktik-aksiyon	1-Haziran-2004	Devamlı erteleniyor, yine ertelenebilir.
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Tycoon oyunudur ne yapsa yeridir.



# ELIXIR'DEN BLUE VAULT



Republic the Revolution'in yapımcısı olarak bildiğimiz Londra'lı Elixir Studios yeni bir strateji oyunu için çalışmalara başladı. Gelecekte geçecek olan Blue Vault'un konusu, zamanını yaratık avlamakla geçiren bir organizasyonla ilgili. Altı farklı yaratık ırkından birini seçebileceğiniz oyunda 30 ayrı görev bulunacak. Kaynak toplama, birim kurma ve karakter geliştirme gibi diğer strateji oyunlarında olan her şey Blue Vault'ta da bulunacak. Ancak firma karakter geliştirme sisteminin en az bir RPG'deki kadar ayrıntılı olacağını iddia ediyor.

Farklı ve orijinal oyunları ile tanıdığımız Elixir'in yine kaliteli bir oyun çıkaracağını umuyoruz. Oyunun çıkış tarihi ise belirsiz. x

**Oyun dünyasında  
istifalar durmuyor...**

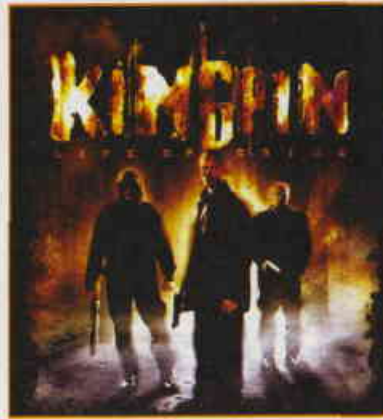
## AĞIR TOPLARIN TOPLU İSTİFASI!

Son zamanlarda dergide çıkan istifa haberleri dikkatinizi çekmiş olmalı. Çeşitli nedenlerle birçok tanınan firmanın başkanları istifa etti. Hatta son olarak Lucas Arts'ın başkanının istifa ettiğini yazmıştık. Bu aysa istifalar doruğa çıktı. İşte en son ayrıntılı haberleri...

İlk aylık EA cephesinde... John Riccitiello ani bir kararla başkanlık görevinden istifa etti. Aynı zamanda uluslararası dağıtım ve online departmanlardan da sorumlu olan Riccitiello bu konu için "EA'de hayatımın en iyi çalışma deneyimini yaşadım, ancak artık farklı bir şeyler yapmak istiyorum" dedi.

Bir diğer istifa haberi ise geçtiğimiz ay Max Payne 3'ü yapacaklarını açıklayan Take-Two başkanı Jeff Lapin'den geldi. İstifanın nedeni ise "finansal başarısızlık". 15 aydır Take-Two'nun başkanlığını yapan Jeff Lapin'in yerine şirketin eski başkanı Paul Eilbeler getirilecekti. Ve Vivendi de bir istifayla sarsıldı. İş bırakan başkan Luc Vanhal'in yerine geçici olarak Bruce Hack getirildi. Bu istifanın nedeni ise açıklanmadı. x

## INTERPLAY'İN DİRİLİŞİ



Interplay Kingpin'in devamı için çalışmalarına başladıklarını açıkladı. Xatrix'in - Gray Matter Studios- geliştirdiği gangster konulu FPS oyunu PC'nin yanında Xbox için de çıkacak. 1999 yılında çıkan Kingpin çok fazla şiddet içermesine rağmen gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasındaki yerini almıştı.

Diğer yandan, kesin olmamakla birlikte, firma Descent ve Earthworm Jim'in de devamını çıkarmayı planlıyor. Peki ya Fallout 3? Interplay'in başkanı Herve Caen bir konferansta "Fallout 3 de planlarımız arasında" demiş. x



## İKİNCİ UNDERGROUND KESİNLEŞTİ

Geçtiğimiz ay EA'nın Underground 2 için bir Web sitesi satın aldığını duyurmuştu. Bu ay da EA asistanı Scott Nielsen, NFS: Underground 2'yi resmi olarak duyurdu. Daha iyi ve sorunsuz bir online mod, daha fazla araba, daha iyi bir hasar modellemesi oyunda bulacaklarımız arasında... x

## HALF-LIFE 2 YİNE GECİKECEK

Uzun zamandır merakla beklediğimiz Half-Life 2 için Gabe Newell'dan bir açıklama geldi: "Oyunun çıkışı 2005'e sarkabilir". Newell, Half-Life 2 için milyonlar harcadıklarını, oyunun gelmiş geçmiş en iyi FPS olması için çok çaba sarf ettiklerini belirtiyor ve "Eğer Half-Life 2'nin 2005'e ertelenmesi gerekiyorsa veya oyun için bir 20 milyon dolar daha harcanması gerekiyorsa bunları hiç tereddüt etmeden yaparız" diyor. Anlayacağınız, büyük bir ihtimalle 2005'ten önce Half-Life 2 çıkmayacak. Bu gerçeğe yaşamaya alışın!x

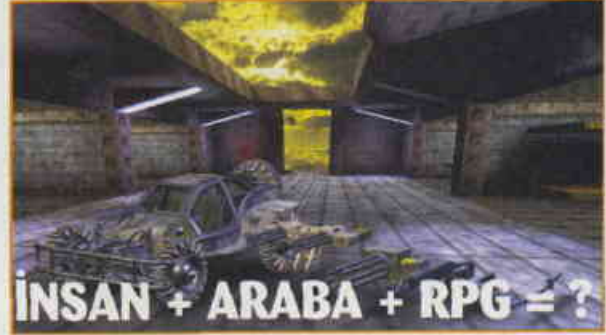


Yapım: Digital Illusions Dağıtım: EA Platform: PS2 Çıkış Tarihi: 2004 sonu

## BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

PC'lerin en iyi online savaş oyunu olarak bilinen Battlefield, Battlefield: Modern Combat ismiyle 2004 sonunda PS2'lerimize taşınıyor. İsminden de anlaşılacağı gibi, Modern Combat'ta en son teknoloji silahlar - lazerle yönetilen bombalar, ısı güdümlü füzeler ve yine birbirinden farklı tam

30 araç bulunacak. Amerika, Çin ve Orta Doğu güçlerinden birini seçebilecek, savaşı bir şehrin içinde veya bir orman arazisinde yaşama fırsatı yakalayacaksınız. USB Headset ile sesli iletişimin de oyuna ekleneceği yeni Battlefield, 24 oyuncuyu da aynı anda karşı karşıya getirecek. x



Bir ilke tanık oluyoruz: Arabalı RPG! CarRPG'de yarı insan yarı araba bir cyborgu kontrol edeceksiniz. Diğer RPG oyunlarında olan her şey CarRPG'de de olacak. Tabii buna arabanızı geliştirmek de dahil. 60 farklı silahın bulunacağı oyunda arabanızı; kalkan, zırh ve motor gibi parçalarla "upgrade" edebileceksiniz.

Oyunda mutant istilası altındaki şehirlerde yol alacak, heyecanlı araba kovalamacaları yaşayacak ve aynı RPG oyunlarında olduğu gibi mekanik yaratıklarla (yaratık ırkları 12'ye yakın) savaşıacaksınız. Amacınızsa basit: Yaşamak! Ayrıca oyunda Divinity II ile aynı grafik motoru kullanılıyor. x

## BİR İHTİMAL, JAGGED ALLIANCE 3



Strategy First, Jagged Alliance'nin lisansını satın aldı. Şimdilik resmen çıkacağı duyurulmayan oyunun E3'te açığa çıkmasını bekliyoruz. Yeni bilgilerle yeniden karşınızda olacağız, esen kalın (?)x



## WIZARDS & WARRIORS'TAN DUNGEON LORDS'A...

Kadrosunda Wizards & Warriors'un yapımcılarını da bulunduran Heuristic Park'tan yeni bir aksiyon-RPG oyunu geliyor. Diğer RPG'ler gibi Dungeon Lords da karakter geliştirme sistemine dayanıyor. Oyunda antik kaleler ve zindanlar gibi "standart" RPG mekânlarının yanı sıra, devasa ağaçlarla çevrelenmiş ormanlar gibi birçok farklı ortam da bulunacak. Bunların yanında oyunda NPC'lerle etkileşim çok

fazla olacak. Ve bazı NPC'lerle konuşup anlaşabileceksiniz.

Dungeon Lords'ta ağır RPG unsurları olmayacak. Oyun aslında Diablo tipinde bir "hack and slash". Yani aksiyon ağırlıklı. Hatta karakterinizi kontrol etmek için aynı bir FPS oyunundaki gibi; W, A, S ve D tuşlarını kullanacaksınız. Dungeon Lords, RPG oyunlarını sevenler için iyi bir alternatif olabilir. x



# STAR WARS REPUBLIC

Tür: FPS  
Platform: PC, XBOX  
Yapım: Lucas Arts  
Dağıtım: Activision  
Çıkış tarihi: Ekim 2004

## Galaksinin karanlık tarafına alışılmadık bir yolculuk

**H**er ne kadar Star Wars seven bir insan olsam da, filmlerde ve oyunlarda gördüğüm bazı şeyler vardır ki bende George Lucas'a kafa atma isteği uyandıra gelmiştir. Kafamı en çok bozan ise hemen her zaman için Stormtrooper'ların önüne gelenden dayak yiyen efemânlar olarak ekrana yansıtılmış olmasıdır. Üzerinde eşek gibi zırh, elinde hayvan gibi silah olan genetik mühendislik harikası askerler kalkıp eli odunlu minik ayıcıklardan dayak yesin! Olacak iş mi bu

veyan, gözünü kırpmadan ölüme dalan, liderine sonuna dek sadık bu askerleri izledikçe beynim acidi! İmparatorluk askerleri nasıl böylesi sağlam bir ordunun devamı olabiliirdi? Belki de sırf bu yüzden senelerce Empire perspektifinden oynanan bir FPS'nin yapılmamasına üzülmedim. Kim kafasına sapanla taş atılınca düşüp ölen bir beceriksizi oynamak isterdi ki? Ve fakat bu yıl içinde çıkacak olan Star Wars oyunlarına baktıkça, durumun bundan çok daha farklı olabileceğini düşünmeye başladım doğrusu.

### Cumhuriyet'in Fedalleri

Republic Commando bizzat Lucas Arts tarafından, hem PC hem de X-BOX için geliştiriliyor. Bizzat Lucas Arts diyorum, çünkü geçmişte kontratla üçüncü parti firmalara yaptırılan bazı Star Wars oyunları akla hayale sığmayacak kadar berbat yapımlar olmuşlardı. Ancak bu defa Republic Commando doğrudan isin ustalarından geliyor, ve görünüşe bakılırsa Lucas tasarımcıları geçmişteki hatalarından hayli ders almışlar.

Republic Commando bir FPS, buna kimse şüphesi olmasın. Oyunun X-BOX için yapıldığına bakarak dış kameradan oynanan basit bir aksiyon olduğunu sakın düşünmeyin. Her şeyden önce modifiyeli bir Unreal grafik motoru kullanılıyor. Ve tüm oyun kendi gözünüzden görerek oynanıyor. Grafikler daha şu aşamada bile hayli iyi duruyorlar, ancak tabii bilirsiniz ki sabit resimler animasyon ve efekt gibi önemli kö-

nülerde pek bir fikir vermez. Yine de oyunun çıkmasına hayli zaman olduğunu düşünerek üzerinde daha pek çok değişiklik yapılabileceğini varsayabiliriz.

Oyunu sıradan bir FPS ile aynı sınıfa sokmak ise pek mümkün olmayacak gibi görünüyör, çünkü burada koridor temizlemekten fazlası var. Her şeyden önce tek başınıza oynamıyorsunuz, dört kişilik bir komando takımının liderini canlandıracaksınız. Bu da demektir ki oyunda onlara kumanda etmeniz gerekecek. Tıpkı Rainbow Six oynarken olduğu gibi, basit bir menüden çeşitli genel komutlar verebileceksiniz, gerisini elemanların yapay zekası halledecek. Genel komutların haricinde bir de o an bulunduğunuz duruma göre yapabileceğiniz özel hareketler olacak ki, bunlar ekranda çeşitli simgelerle size gösterilecek. Mesela uygun bir konumda bir elemanın pusuya yatmasını, ya da tüm takımın siper almasını sağlayabileceksiniz. Tabii isterseniz hiçbirini sallamayıp tek tabanca örtüme dâlabilirsiniz, ama yapımcılar bunu pek tavsiye etmiyor. Az ya da çok, oyun boyunca takım elemanlarımızdan faydalanmanız ve yer yer onları kollamanız gerekecektir.

### Biraz Alien, Biraz Predator...

Republic Commando'nun geçen sene basına verilen ilk demo filmi bende hafiften Aliens benzeri bir oyun olacağı hissi uyandırmıştı. Malum, yer altı dehlizleri ve vicir vicir kaynaayan düşman yaratıklar vardı, bilirsiniz işte. Ancak oyun tek tür ortamda geç-



yani? Bir senaryo bu kadar mı zorlanmış be kardeşim? Madem bu elemanlar bu kadar beceriksiz, bu kadar rezildi, Palpatine nasıl kalkıp bunlarla bir İmparatorluk kurdu? Bu sadece beni değil, Star Wars dünyasıyla azıcık ilgilenen herkesi hasta eden bir durumdur, buna emni olun!

Tabii bir de Episode 2'de gördüğümüz Republic Trooperlar var ki, bunları seğretmek işi daha da beter etti. Filmden attığını



# COMMANDO



megecek gibi görünüyor. Oyundaki yaklaşık 16 görev bizleri Kashyyyk ormanlarında Wookie'ler ile omuz omuza çarpışmaktan tutun da, uzayda sürüklenen bir Republic gemisinin içini araştırmaya kadar farklı maceralara sürükleyecek. Bu da her bölümde farklı ortamlar, farklı hedefler, farklı yaratıklar ve tabii ki çok farklı bir atmosfer bulacağımız anlamına gelir.

Tabii bir FPS'de farklı düşmanlar kadar farklı silahların olması da kaçınılmaz. Ancak tıpkı Halo'da olduğu gibi, bu oyunda da aynı anda sadece iki silah ve bir miktar da patlayıcı taşıyabileceğiz. Ana silahımız komandolar için özel tasarlanmış, üç farklı işleve sahip olan bir tüfek. Bu farklı parçalar takılarak keskin nişancı tüfeği ya da bomba atara dönüştürülebilir. İkinci silahımız ise bir lazer tabancası, ancak bunu bırakarak yerine etraftaki silahlardan birini almak mümkün olacak.

#### Bağlantı Noktası

Anlaşılan Republic Commando bugüne dek alışılmış Star Wars oyunlarından daha ka-

ranlık, daha koyu bir atmosfere sahip olacak. Bilirsiniz, bugüne dek ne filmlerde, ne de oyunlarda "iyi tarafın" düşmanlarıyla başa çıkmak için hangi yöntemleri uyguladığı gibi detaylara pek değinilmezdi. Oysa bu oyunda komandolarınız ve siz suikastten sabotaja dek pek çok gizli göreve çıkacaksınız. Hoş, Palpatine yönetimindeki bir Cumhuriyet'in ne kadar "iyi taraf" sayılabileceği de tartışılır ya, orasını fazla kurcalamayalım.

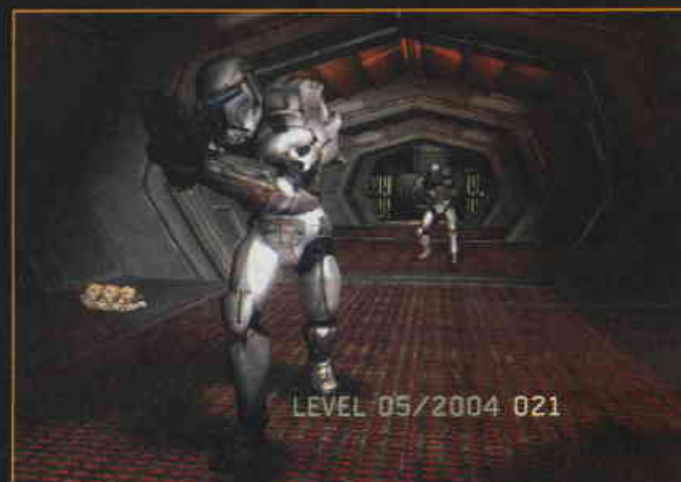
Ancak oyunun tek özelliği sağlam bir atmosfere sahip olması da değil. Oyunda anlatılan olaylar Episode 2 ve 3 arasında, Clone Wars'un en civıvli zamanlarında geçiyor. Her ne kadar etrafta Jedi olmayacaksa da, çekilmekte olan yeni Star Wars filminde görünecek olan bazı önemli karakterler ilk defa burada görülebilecekler. Tabii bu oyunu oynamamış olmak yeni filmi

anlamanızı zorlaştırmayacaktır. Ancak oyunu oynayanlar şüphesiz pek çok gizli saklı olayı da öğrenmiş, Star Wars evrenine daha da dalmış olacaklardır.

Ve tabii ki işin bir de multiplayer kısmı var, ne de olsa bu Unreal motoru kullanan bir FPS, dostlarla ölümüne kapışılmazsa ne tadı kalır işin?

Oyun hem PC, hem de X-BOX üzerinde iki ila 16 kişiye kadar oyuncuyla oynanabilecek. PC kullanıcıları bağlantı için internet sunucularından faydalanacaklar, ancak LAN desteği olacak mı belli değil. Öte yandan X-BOX sahipleri bölünmüş ekranda dört kişi oynayabilecekler. İsterlerse birden fazla konsolu seri bağlayarak ya da X-BOX Live! hizmetinden faydalanarak da multiplayer karşılaşmalarına yapabilecekler. Bu arada oyunun PC ve X-BOX için ayrı ayrı optimize edilmekte olduğu söyleniyor, ne kadar doğru oyun çıkınca göreceğiz. Tabii bunun için biraz daha beklemek gerekecek, çünkü oyunun 2004'ün Ekim ayında çıkması planlanıyor. Ve bugüne dek hangi oyun söylendiği zamanda çıkmış ki? ■

M. Berker Gungör



# Flatout

Tür: Yarış  
Platform: Xbox - PS2 - PC  
Yapım/Dağıtım: BugBear/Empire  
Çıkış tarihi: Belli Değil  
Web: www.bugbear.fi

Bir araç ortadan kırılrsa nasıl gözüdür?



da bilgi sızdırmıyor şimdilik.

Flatout'da 45 kadar parkurda toplam 16 değişik araç kullanacaksınız. Bu araçlar İngilizce'de "muscle car" olarak geçen bizim bildiğimiz motoru güçlü Amerikan arabaları. Hepsinin kendine has bir sürüşü olacak. Kimisini yolda tutmak bile zor olacak. Hatta bazıları yapımcıların deyimiyle metal yığınının dışında başka bir şey olmayacak. Kazandığınız paralarla onların görünüşünü ve gücünü artırıp daha iyi yarışlarda birinci gelebilecek hale sokacaksınız.

Aynı firma oyunu geliştirdiği Rally Trophy üzerine yapıyor. Fakat ortada iki amaç olduğundan bahsediyorlar. Üç platformda da (XBOX - PS2 - PC) kusursuz ve en teknolojik şekilde çalışan fakat aynı zamanda en yüksek kalitede havada uçuşan nesnelere oynatabilecek bir yarış motoru yaratmak. Aynı zamanda üzerinde çalışılan hasar motoru da alanında ilk olacakmış. O kadar ki araçlardan düşen ve yerde kalan parçalar bir sonraki turda başınızı ağrıtabilecekmiş. Bana pek de inandırıcı gelmedi. Sonuçta oyun dünyasında asparagas çok var.

Ürün gerçekten iddia edildiği gibi hasar üzerine kurulu bir yarış oyunu olacaksa ve de kariyer modunu eğlenceli yapabilirlerse yeni bir vur kır parçala oyununa daha sahip olacağız. Hem de sırf yıkım üzerine bir oyun. Fakat içimden bir ses kötü şeyler söylüyor. Hani sanki ne bileyim, pek ışık yok mu ne? ☹

\_Onur Bayram

**K**azalar ve hasar motorunun yarış oyunlarının en ilgi çeken bölümü olduğunu keşfeden birileri olmalıydı. Bu düşüncenin ilk örneğini PS2 için çıkarılmış Burnout'ta gördük. Amaç işlek bir kavşağa dalıp olabildiğince çok hasarla kavşağı dağıtmaktı. Bu kadar sığ bir konu olmasına rağmen deli gibi oynadık, Altın Klasiğe layık bulduk. BugBear FlatOut'u geliştirdi. Yarış hala var. Ama olabildiğince hasarlı.

Oyun aslında ucuz ve gösterişsiz araçlarla oynanıyor. Hani şu metal iskeletten ve üzerinde biraraz kaporta parçasından oluşan. Olayın güzelliği

ise start çizgisinde yan yana duran araçların ilk virajdan sonraki hali. Hepsinin birbirine girmesiyle ortalık karışıyor. Size ya şansınızı deneyip içinden çıkmaya çalışmak ya da hasar almadan devam edebilmek için yavaşlamak kalıyor.

Yapımcılarla yapılan bir röportajda belirtile görece; oyunun amacı araçların hasar alması değil, aldıkları hasardan sonra da gidebilmesi ve yarışmaya devam edebilmesi. Yani araçtan uçan parçalardan sonra veya ön kaputtan alevler çıkarken hala gitmeye çalışmak olacak oyunun esprisi. Aslında her şey bu kadar basit olmayacak. Oyunun yeralında geçen bir kariyer modu olması düşünülüyor. Böylece pis işler çevireceksiniz. Hatta bu kariyer modunda ara ara ufak başka kanatlara da kayacağınız söyleniyor fakat bu konuda çok





# Rag Doll Kung Fu

Kuklaların efendisi



Çıkış tarihi: 2004'ün ikinci yarısı  
Tür: Aksiyon  
Yapım: Lionhead Studios  
Dağıtım: Belli değil  
Web: www.thetimes.com

Lionhead Studios'u Black&White ve The Movies gibi oyunlardan tanıyoruz. Rag Doll Kung Fu ise Lionhead Studios'un yeni oyunu. Ancak bu oyun için yapımcıların tamamı efor sarfetmiyor. Theme Park'tan beri Peter Molyneux'la çalışan Mark Healey'in boş zamanlarında yaptığı bir oyun Rag Doll Kung Fu.

### Start verildi ve koşu başladı!

Oyunun çıkış hikâyesiye oldukça ilginç: Mark Healey ve arkadaşları, sadece eğlenmek için iki yıl önce Kung Fu konulu bir kısa film yapmışlar. Bu iş için sadece 50 pound'ları ve "kel kafaları" varmış. Bunları filmle birleştirip bir dövüş oyunu yapma fikri onlara cazip gelmiş. Ve Healey'in liderliğinde projeye başlanmış.

İpli kuklaları yönettiğiniz bir Kung Fu dövüşü hayal edin. İşte oyunun konusu bu. Rag Doll Kung

Fu şimdiye kadar yapılan dövüş oyunlarına hiç benzemiyor. Bir defa oyundaki kontrol sistemi bir dövüş oyunu için radikal. Rag Doll Kung Fu'da benzerlerinde olduğu gibi klavye ve karmaşık tuş kombinasyonları kullanmayacaksınız. Karakterinizi sadece mouse'la kontrol edeceksiniz. Bunu da "sürükle-bırak" yöntemiyle yapacaksınız.

Oyunda önceden hazırlanmış hiçbir animasyon yok. Bu da her şeyin size bağlı olduğu anlamına geliyor. Mesela yürümek için önce bir ayağınızı, sonra da diğer ayağınızı ileriye atmanız gerekecek. Oyunun asıl esprisi ise kendi tarzınızı yaratabilecek olmanız. Nasıl isterseniz öyle hareket edebilirsiniz. Dövüşmek istiyorsanız dövüşecek, dans etmek istiyorsanız dans edeceksiniz. Bu da oyunda herhangi bir sınırın olmamasını sağlıyor.

İki boyutlu grafiklerin kullanıldığı oyunun grafikleri de basit bir yapıya sahip. Seçebileceğiniz karakter sayısıysa şimdilik belli değil, ancak bazı karakterler silaha da sahip olacak.

Eğer bir terslik çıkmazsa, yapımcılar oyuna bir de çok oyunculu mod eklemeyi düşünüyorlar (sekiz kişiye kadar).

### Sonuç olarak...

Farklı bir dövüş oyunu bizi bekliyor. En azından karakterleri mouse'la kontrol edecek olmamız bizi meraklandırıyor. Rag Doll Kung Fu'nun bu yılın ikinci yansında çıkmasını bekliyoruz. ☺

Fırat Akyıldız



Yapım: Obsidian Entertainment  
Dağıtım: Lucasarts  
Platform: PC/Xbox  
Çıkış Tarihi: Şubat 2005

# Knights of the Old Republic 2 Sith Lords

Baskıyı durdurun! Yılın en iyi RPG'si devam ediyor

**B**üyük acılar çekerek yazıyorum bu yazıyı. Acı çekiyorum, çünkü bu oyunun çok daha geniş bir ilk bakışını bu sayıya yetiştirmek istedim. Ama mutluyum, çünkü bahsi geçen oyun 2003'ün en iyi RPG'si seçtiğimiz Star Wars: Knights of the Old Republic'in ikincisi!

## There can be only... one?

Yeni oyunun ismi Sith Lords. Star Wars fanatikleri oyunun adında bir tuhaflık sezebilirler, çünkü evrende sadece bir Sith Lord olabilir. Ama anlaşılın oyunun yapımcısı Obsidian Entertainment (evet, bu oyunu Bioware yapmıyor) bu kuralı bozacak gibi.

Sith Lords'u Bioware'in yapmıyor olması da bazılarıyı korkutabilir. Ama Obsidian Entertainment ismi yeni olsa da, öyle bir FRP oyun geçmişleri var ki: Planescape Torment, Icewind Dale, Baldur's Gate ve Fallout! Nam-ı Diğer rahmetli Black Isle Studios'un en başarılı FRP tasarımcısı Feargus Urquhart ve ekibi tarafından kurulan Obsidian, bu oyunla büyük gelecek vaat ediyor.

## 3995 yıl önce

Sith Lords'a gelince, oyunun hikayesi ilk oyundan beş yıl sonra başlıyor. Darth Revan ortadan kaybolmuş, Jedi Konseyi tamamen dağılmıştır. Mandalorian savaşlarına katılmış son Jedi olarak bu keşmekeşi toparlamak ise bize kalmıştır. Ama sürülmüş bir Jedi olduğumuzdan Force ile bağlantı-

maz azalmış, ışın kılıcımız da elimizden alınmış durumdadır. Bu da sıfırdan karakter geliştirmek için yapımcılara çok güzel bir fırsat çaktırmaktadır, öyle değil mi?

Sith Lords'un ilk KOTOR'dan grafik ve oynanış olarak farklı olmasını beklemeyin. Tamamen aynı grafik motorunu, ufak tefek bazı gelişmelerle kullanılıyor. Aynı zamanda arabirim ve oyun mekaniği de üzerinde pek değişiklik yapılmadan kullanılacak. Ama ilk oyunu oynayanlar bilir, KOTOR'un grafikleri ve oynanışı rüya gibiydi, zaten mükemmel yakın olan birşeyin üzerinde oynama yapmayarak yapımcılar doğru karar vermişler gibi görünüyor.

Hikaye akışı ilk oyunda olduğu gibi burada da çok önemli. Ve çift sonlu olan birçok oyunda bulunan bir hatadan yapımcılar çok zeki bir yöntemle kaçınıyor. Bilirsiniz, iyi veya kötü olarak bitirebildiğiniz oyunların ikincisinde daima iki sondan birisi (genellikle iyi son) başlangıç alınır. Sith Lords'da ise böyle olmayacak. Oyunun başındaki birçok diyalogun arasına gizlenmiş seçeneklerle, ilk oyunun nasıl bitmiş olması gerektiğini düşünüyorsanız, ona göre seçimler yapacaksınız. Bu da çaktırmadan Sith Lords'un hikaye akışını değiştirecek. Bence çok yerinde ve sağlıklı bir yöntem.

İlk oyundaki karakterlerden birçoğu bu

oyunda da karşınıza çıkacak. Ama sadece T3-M4 ekibinize alabileceğiniz 10 karakterden birisi. Tabii "et yığınlarından" tuhaf bir şekilde nefret eden bir diğer robotun da yanınıza katılabileceğini yapımcılar çaktırmadan ekliyor. Ayrıca ilk oyundaki gemimiz Ebon Hawk, esrarengiz bir şekilde Sith Lords'da da karşımıza çıkıyor ve oyun boyunca üssümüz oluyor. Bu konuda da bir esrar perdesi var gibi görünüyor.

## Bekleyemiyorum!

KOTOR'daki karakterlerinizi bu oyuna aktaramayacaksınız. Ama ilk oyundakinden çok daha fazla geliştirebileceğiniz karakterler için 6 yeni ileri düzey sınıf ekleniyor: Jedi Master (Yoda), Jedi Watchman (Ben Kenobi), Jedi Weaponmaster (Mace Windu) veya gücün karanlık tarafında iseniz Sith Marauder (Darth Maul), Sith Assasin (Mara Jade) ve eğer nefret benliğinizi tamamen ele geçirirseniz Sith Lord (İmparator Palpatine) olmanız mümkün.

Şimdilik bu kadar. Daha anlatacak çok şey var, ama hem önümüz E3, orada oynayıp öyle yazmak isterim. Hem de matbaa bu sayfayı bekliyor (ayın 26'sı, sabahın iki buçuğu). May the Force bring us more Star Wars games! ☺

Sinan Akkol





# Das ist schon! Sehr schon!

# BilenAdam

Oyun yapımı artık zaman ve mekan tanımaz hale geldi

**Gelin hep birlikte bu ay incelediğimiz oyunlara bir bakalım.** Painkiller, Polonyalı ekip People Can Fly'in yapımı. Nemesis of the Roman Empire Bulgar ekip Haeminont'un oyunu. Battle Mages ve Fair Strike Rus yapımı. Singles Rotobee adlı Alman ekibin ilk oyunu. Hepsini de kendi alanlarında başarılı oyunlar ve hepsi de Avrupa'nın çeşitli yerlerindeki yaptıkları işe inanan küçük ekiplerin eseri. Peki bu adamlar oyun yapmayı nereden öğrendi? Havadan, zembille mi indi bu bilgi onlara? Yoksa okulunu mu okudular? Hayır efendim, hepsi de çekirdekten, okullarından ve işlerinden arta kalan boş zamanlarında kod yazarak, grafik yaparak, etrafındaki insanlarla bu bilgileri paylaşarak kendilerini geliştirerek bugüne geldiler. Yani dışarı ve tırnakları ile kazıyarak.

Biz ise hala ülkemizde bir oyun yapılsın diye kumru gibi bekleyip duruyoruz. Yılda bir kere "falanca Türk oyunu geliyor!" diye heyecanla çığınyoruz, akabinde yıllarca boşuna bekliyoruz. Peki nerede hata yapıyoruz? İşin teknik ve parasal yetersizliklerini bir kenara bırakalım. Türkiye'de oyun yapılamamasının nedeni, bu işe soyunan herkesin daha adım atmayı öğrenmeden maraton koşmaya çalışması. Ne mi demek istiyorum? Her şeyin bir sırası var kardeşim. Önce oturup ufak tefek sharewa-

re oyunlar yapmaya başla, bir internet sitesi aç, bu site üzerinden oyunlarını 10-15 dolara satmaya çalış bakalım. O küçük oyunlarda hata yapmaktan korkma, onlardan alacağın derslerle (ve şanslıysan ufak da olsa bir gelirle) hayatının büyük projesi için tecrübe ve para biriktirmiş olursun.

Maalesef ülkemizde oyun yapmaya girişen herkeste ilk denemede bir Max Payne, Quake veya (daha yaygın olarak) Resident Evil çıkartma tutkusu var. Hemen hemen her işimizde olduğu gibi ufaktan, öğrenerek bir yerlere gelme, kendini geliştirme isteği yok. Para ve teknik adam imkansızlığının çözümü de burada yatıyor aslında. Yapılan bu küçük küçük oyunlarla başarılı olup tecrübe ve isim yaptıkça dünyanın her yerinden firmaların sponsorluğunu almak için elinizde somut bir şeyler olur. Şunu unutmayın ki herkesin kafasında en az bir tane "mükemmel bir oyun fikri" vardır. Esas

iş, o fikri maddeleştirmekte. Teknik eleman yetersizliği de yurtdışından çeşitli ilgili forum ve sitelerde biraz dolaşarak halledilebilecek bir şey. Ama bu noktada da ülkem insanının "kardan pay vermeye isteksizliği" devreye giriyor, tıkanıp kalıyoruz.

Durup bir bu sayıdaki oyunlara bakın. Bu adamlar, bu sayfalara gelene kadar neler çekti, neler öğrendi kimbilir. İşte FarCry. 4 sene önce beş parasız bir şirket kurup NVidia için X-Isle diye bir teknoloji demosu geliştirmeye başlayan 3 Türk, şimdi dünyayı sallıyor. Eminim bu noktaya gelinceye kadar yıllar boyunca hiç gocunmadan adı sanı duyulmamış düzinelerce projeye uğraşmışlardır. Bu işe emekleyerek, düşünerek ve planlayarak başlamışlardır. Buna eminim.

Lütfen kimse de tutup bana "Türkiye'de oyun yapılamıyor çünkü şartlar şöyle böyle" demesin. Tembeliz ve zoru görünce çabuk pısıyoruz hepsi bu.

## Evvel zaman olur ki...

### 6 yıl önce

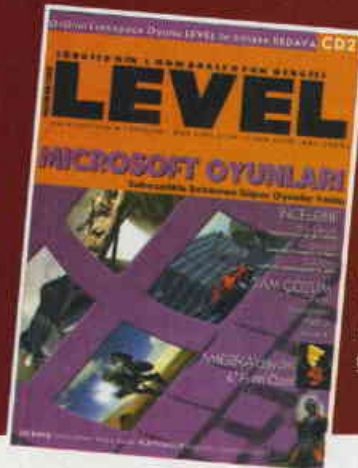
Yıllardan 98, aylardan Mayıs. Dergide sakın sakın oturan insanlar sıkıntından ne yapacağını bilemediklerinden, buruşturup top yaptıkları kağıtlarla multiplayer oyun denemeleri yapmaktadırlar. Bu tuhaf ortama elinde bir CD ile Berker girer, gayet sakın makinesinin basına geçip oyunu kurar. Oynamaya başlar. Aradan 1 hafta geçer, hala oynamaktadır. Aradan 6 ay geçer, hala oynamaktadır. Aradan 2 yıl geçer, Level, Chip, reklam ve muhasebe departmanları dahil herkes hala oynamaktadır. Aradan 6 yıl geçer, bütün dünya hala bu oyunu oynamaktadır. Minik bir kıyamet olarak nitelendirilebileceğimiz bu oyunun adı Starcraft'hi!

İncelemesini "Alınması şart, bir klasik olması ise kaçınılmaz" cümleleri ile bitirdiğimiz Starcraft öyle bir isim ki, bu sayıdaki bütün oyunları önemsiz gösteriyor. İnceleyenler arasında Jedi Knight, Mysteries of Sith (5 üzerinden 3.5), Ubik (5 üzerinden 4) ve World Cup 98 (5 üzerinden 5) dikkate şayan isimler. Diğerleri ise fasa fiso. Starcraft hariç. Broodwar anyone?

### 3 yıl önce

Ohohohohoh! İşte Daikatana'nın gözlerimizi dağıladığı o güzide sayı. 4 yıl bekleddikten, oyunun yapıcısı John Romero'nun yabancı dergilere verdiği "I'm gonna make you my bitch!" ilanlarına şahit olduktan sonra böylesine nezil bir oyunla karşılaşmak, ne yalan söyleyelim, bizi pek şaşırtmadı. Oyunu yapmaktan çok süper lüks ofisler döşemek, dergilere çarşaf çarşaf oyunculara hakaret eden reklamlar vermekle uğraşırsanız sonuç böyle olur. Daikatana, PC oyun tarihinin en büyük fiyaskolarından biri olarak tarihe geçti (Level

Notu: %20)  
Diğer yandan Shogun: Total War (%92) ve UEFA Euro 2000 (%90) günümüzü aydınlattı. Bu arada, FIFA serisinin ara oyunlarının (UEFA ve World Cup) esas FIFA oyunlarından çok daha iyi olduğu sizin de dikkatinizi hiç çekti mi? Ilginc...



## LEVEL Notları

**90-99 arası: LEVEL CLASSIC**  
Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayaacağınız bir şeref madalyasıdır.

**80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden atabilirsiniz.

**70-79 arası: İYİ** Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

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

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

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

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

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

## Dünya Listeleri

### PC

- 1- Far Cry ★
- 2- Splinter Cell: Pandora Tomorrow ★
- 3- Championship Manager 04 Season 03/04 ▼②
- 4- The Sims ▼③
- 5- Battlefield Vietnam ★
- 6- Unreal Tournament 2004 ★
- 7- Counter Strike: Condition Zero ★
- 8- The Sims: Making Magic ▼⑥
- 9- Deus Ex: Invisible War ▼①
- 10- X2: The Threat ▼④

### PLAYSTATION 2

- 1- 007: Everything or Nothing ✕①
- 2- Sonic Heroes ▲③
- 3- LMA Manager 2004 ▼②
- 4- This is Football 2004 ★
- 5- World Championship Rugby ★
- 6- The Simpsons: Hit & Run ▲⑦
- 7- FIFA 2004 ▲⑨
- 8- Tom Clancy's Rainbow Six 3 ★
- 9- Scooby Doo: Mystery Mayhem ★
- 10- Need for Speed Underground ▼⑧

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ▲yükseldi ▼düştü



## Altın Klasikler

Bu ay Altın Klasikler listemizde köklü bir değişiklik yaptık.Yeni sistemle oyunların listeye girmesi için artık altı ay beklemesi gerekmiyor. "Güncel Puan" sistemi sayesinde eski oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını ve gerçek puanını görebiliyoruz, gelecek ay başlayacağımız "Yama Testleri" ile oyunların düzeltilen hatalarına karşı gereken puanları iade ediyoruz. Güncel Puan sistemi, bir oyunun aldığı nottan altı ayda 1 puan eksiltilerek çalışıyor. Böylece listede sürekli bir yenilenme ve hak eden oyunların listeye hemen girme şansı oluyor. Eskişisine göre çok daha dengeli ve mantıklı olan bu sistemi beğeneceğinizi zannediyoruz.

	Platform/Düny	Yıl	Not	Güncel Not		Platform/Düny	Yıl	Not	Güncel Not		
AKSIYON	PC	GTA Vice City	2003	%96	%95	RPG	PC	Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92	%92
	PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94	%94		PC	Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94	%90
	PC	Grand Theft Auto 3	2002	%95	%91		PC	Baldur's Gate 2	2000	%97	%89
	PC	Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90	%90		PC	Final Fantasy X-2	2004	%89	%89
	PC	Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93	%90		PC	Final Fantasy X	2002	%92	%88
FPS	PC	Far Cry <b>Yeni</b>	2004	%93	%93	ADVENTURE	PC	Broken Sword 3	2003	%90	%90
	PC	Call of Duty	2003	%91	%90		PC	Silent Hill 3	2003	%85	%85
	PC	Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95	%89		PC	Syberia 2 <b>Yeni</b>	2004	%84	%84
	PC	No One Lives Forever	2001	%95	%89		PC	Grim Fandango	1999	%93	%83
	PC	Half Life	1999	%97	%87		PC	Curse of the Monkey Island	1998	%92	%80
SPOR	PC	Pro Evolution Soccer 3	2003	%96	%94	SIMULASYON	PC	The Sims	2000	%96	%88
	PC	CM Season 03/04	2003	%93	%93		PC	Operation Flashpoint	2001	%91	%87
	PC	SSX 3	2003	%92	%92		PC	IL2 Sturmovik	2001	%92	%86
	PC	Madden NFL 2004	2004	%93	%92		PC	Freelancer	2003	%86	%84
	PC	Total Club Manager 2004	2004	%91	%91		PC	Freespace 2	1999	%92	%82
YARIŞ	PC	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98	%92	ONLINE AKSIYON	PC	Unreal Tournament 2004	2004	%95	%95
	PC	Need for Speed Underground	2003	%92	%91		PC	Battlefield 1942	2002	%92	%88
	PC	Colin McRae Rally 04	2003	%92	%91		PC	Day of Defeat 1.0	2003	%89	%88
	PC	Colin McRae Rally 3.0	2003	%90	%88		PC	Savage: Battle for Newearth	2003	%87	%86
	PC	Burnout 2	2002	%91	%87		PC	Battlefield 1942: SWOWW2	2003	%87	%86
STRATEJİ	PC	Rise of Nations	2003	%92	%91	DEVASA ONLINE	PC	Final Fantasy XI	2004	%85	%85
	PC	Age of Mythology	2002	%94	%91		PC	Asheron's Call 2	2003	%87	%84
	PC	Medieval: Total War	2002	%94	%90		PC	Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83	%83
	PC	Warcraft 3	2002	%93	%89		PC	Planetside	2003	%83	%82
	PC	Civilization 3	2001	%94	%86		PC	Star Wars Galaxies	2004	%81	%81

# Ormanda sizi kimse duyamaz



## LEVEL CLASSIC



Ve eğer yaşamayı seviyorsanız, buna şükredeceksiniz

**Bu yazıya nasıl gireceğimi kesinlikle bilemiyorum.** İki gündür boş Word belgesi açıp kapamaktan Office yalama oldu. Ama siz şimdi benden bir şeyler bekliyorsunuz. Cicili bicili cümlelerin arasına sıkıştırılmış önemli bilgiler. Acaba Almanya'da doğup yetişmiş 3 Türk genci olan Yerli kardeşlerin ilk oyunlarıyla dünyayı nasıl salladıklarıyla mı başlamalıydım? Yoksa Far Cry'nin Half Life'dan beri PC'ye çıkan en iyi tek kişilik FPS olmasıyla mı? Belki de Far Cry'nin uzun zamandan beri ertelediğiniz o upgrade için en iyi neden olmasıyla girmeliyim konuya. Ama yoo! Sizi görebiliyorum (evet, sayfanın bir yerlerinde iki boyutlu webcam gizli). Sizi yakalamak ve bu yazıyı okutmak için ne yaparsam yapayım gözleriniz beyninize ihanet ediyor. Ne kadar yazıyı okumak isterseniz de, gözleriniz sayfalara dağılmış ekran görüntülerine kayıyor. Gördüklerinize inanamıyorsunuz. Sahile vuran dalgalara, sessizce sallanan ağaç dallarının arasından süzülen güneşe, ışık ve gölge oyunlarına dalıyorsunuz. Ama bana inanın, o resimlerin size anlatamayacağı daha çok şey var.

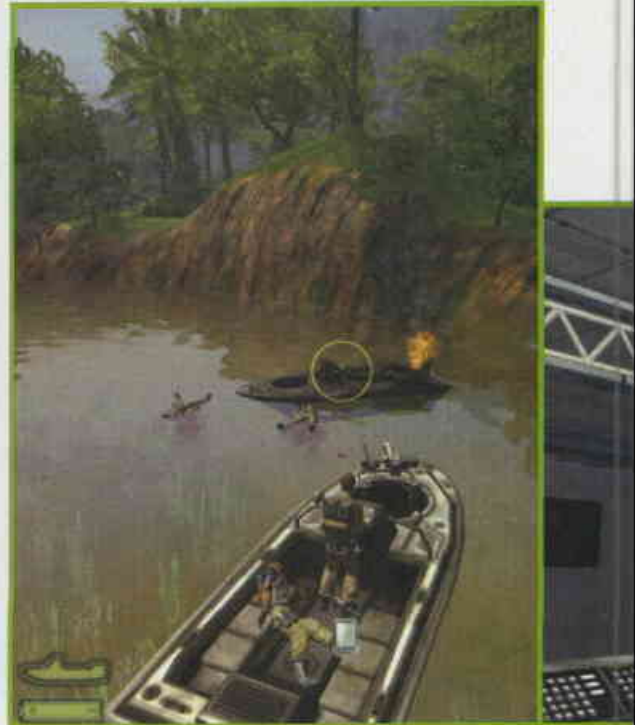
### Tek başına

Far Cry en yakın medeniyet kıntısından binlerce kilometre uzaktaki tropik adalar zinciri Micronesia'da geçen bir First Person Shooter. Eski bir asker olan, ama buğulu geçmişini geride bırakıp tropik adalara küçük yatıyla geziler düzenleyen Jack Carver'i yönetiyoruz. Valerie Constantine (soyadına dikkat :) adlı gizemli bir kadını bu adalardan birisine bıraktıktan sonra Jack'in yatı paralı askerler tarafından batırılıyor. Canını zor kurtarıp adaya çıkan Jack, kendisiyle irtibat kuran gizemli şahıs Doyle'un verdiği görevleri yerine getirmeye başlıyor. 2. Dünya Savaşı'nda Japon'lar tarafından üs olarak kullanılan adalar, yan batık bir uçak gemisi (uzun zamandır gördüğün en başarılı bölüm fikri), yeraltı ve üstünde gizli askeri üsler, yüzlerce paralı asker ve kilometrelerce, kilometrelerce açık araziden oluşan 20 bölümük maceramıza ev sahipliği yapıyor.

Ama ne 20 bölüm! Klasik bir FPS bölümünde bir başlangıç ve bir de bitiş noktası vardır. Düz bir çizgi üzerinde akar bölümler. Far Cry'da ise iki nokta arasındaki en kısa yolu kullanmak zorunda değilsiniz, özellikle açık arazide geçen bölümlerde öyle bir kaybolabiliyorsunuz ki inanamazsınız. Ama bu kaybolmalarınız asla canınızı sıkıyormuş, çünkü sıkılmayacak kadar korkmuş, sinmiş ve sürünüyor oluyorsunuz. Ayrıca bir sonraki

göreviniz soldaki radarda size gösteriliyor.

Kısıtlama olmadan gezebileceğiniz onca yerin olması çok güzel, ama oyunda hiçbir gizli saklı, namı diğer bulunacak "Secret" olmaması da bir o kadar kötü. Bence araştırmayı seven oyuncular gizli yerler, özel silahlar ve bonuslarla ödüllendirilmeliydi. Şu durumda etrafta aylak aylak dolaşırken kaybedeceğiniz değerli sağlığınıza dü-

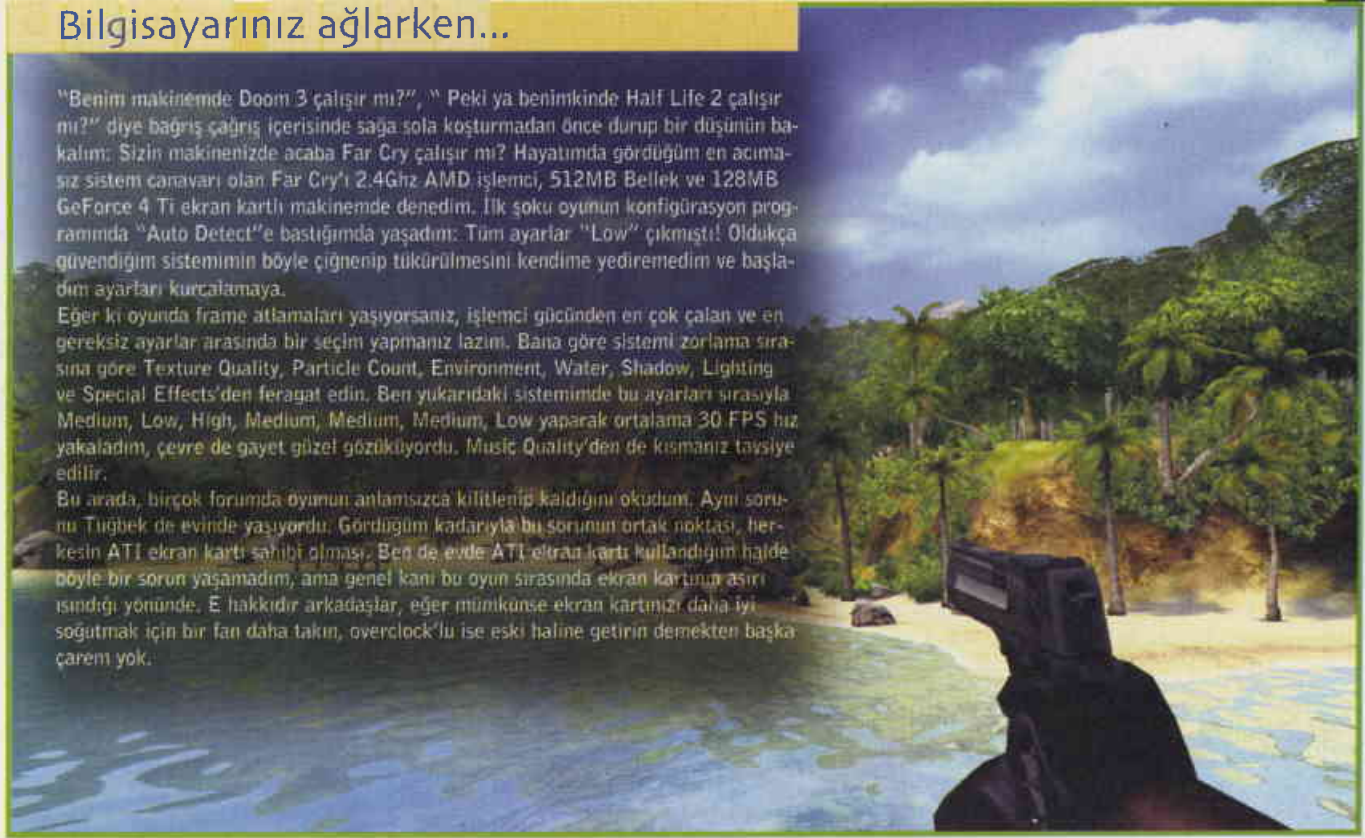


## Bilgisayarınız ağlarken...

"Benim makinemde Doom 3 çalışır mı?", "Peki ya benimkindede Half Life 2 çalışır mı?" diye bağırs çığırış içerisinde sağa sola koşturmadan önce durup bir düşünün bakalım: Sizin makinanızda acaba Far Cry çalışır mı? Hayatımda gördüğüm en acımasız sistem canavarı olan Far Cry'yi 2.4Ghz AMD işlemci, 512MB Bellek ve 128MB GeForce 4 Ti ekran kartlı makinemde denedim. İlk şoku oyunun konfigürasyon programında "Auto Detect"e bastığımda yaşadım: Tüm ayarlar "Low" çıkmıştı! Oldukça güvendiğim sistemimin böyle çiğnenip tükürülmesini kendime yediremedim ve başladım ayarları kurcalamaya.

Eğer ki oyunda frame atlamaları yaşıyorsanız, işlemci gücünden en çok çalan ve en gereksiz ayarlar arasında bir seçimi yapmanız lazım. Bana göre sistemi zorlama sırasına göre Texture Quality, Particle Count, Environment, Water, Shadow, Lighting ve Special Effects'den feragat edin. Ben yukarıdaki sistemimde bu ayarları sırasıyla Medium, Low, High, Medium, Medium, Medium, Low yaparak ortalama 30 FPS hız yakaladım, çevre de gayet güzel görülmekteydi. Music Quality'den de kısmanız tavsiye edilir.

Bu arada, birçok forumda oyunun anlamsızca kilitlenip kaldığını okudum. Aynı sorunu Tüğбек de evinde yaşıyordu. Gördüğüm kadarıyla bu sorunun ortak noktası, herkesin ATI ekran kartı sahibi olması. Ben de evde ATI ekran kartı kullandığım halde böyle bir sorun yaşamadım, ama genel kana bu oyun sırasında ekran kartının aşırı ısındığı yönünde. E hakkıdır arkadaşlar, eğer mümkünse ekran kartınızı daha iyi soğutmak için bir fan daha takın, overclock'lu ise eski haline getirin demekten başka çareni yok.



şünerek en kısa yoldan görevinize, yani hayat kurtaran bir sonraki Save noktasına ulaşmak istiyorsunuz.

Evet, oyunu istediğinizde Save edemiyorsunuz. Otomatik save noktaları mantıklı aralarla dizildiği için bu sorun olmasa da, save edebilmek için bir parmağınızı vereceğiniz yerler de olacak. Jiplerle kovalandığınız, elinizde 10 tane mermiyle ormana bırakıldığınız veya oyunun sonunda 12 Trigen'le kapıştığınız bölümlerde yapım ekibinin kulaklarını bolca çınlayacak. Neyse ki 1.1 yaması ile QuickSave özelliği geliyor.

### Gezgin Çelebi

Bölümler inanılmaz büyük olunca, mesafeleri katetmek de sorun oluyor. Oyunda iki tür jip, iki tür bot, bir kamyon ve bir planör kullanıyorsunuz, bu uzun mesafelerde ilaç gibi geliyorlar. Ama oyunun en güzel yanı, bir iki bölüm hariç sizi bunları kullanmaya zorlamaması. Ormanın de-

rinliklerinde kaybolup peşinizdekileri atlatmayı tercih edebilirsiniz.

Atlatmak dedim değil mi? Siz şimdiye kadar hiç bir FPS'de çatışmayı terk edip kaçtığınızı hatırlıyor musunuz? Birçok FPS, çizgisel oynanışı nedeniyle arkanızda tek bir düşman dahi bırakmayarak Ramboculuk yapmanızı ister. Far Cry'da ise elinizden geldiğince çatışmaya girmek istemeyeceksiniz, özellikle de en zor seviyede tam zırh, tam sağlıkla bile bir tek headshot ile öldüğünüzü anlayınca!

Evet, oyun insanı çatışmalara daha gerçekçi, aklını kullanarak yaklaşmaya zorluyor. Otların arasında gizlenmek, sürekli yer değiştirmek, arkasına gizlendiğiniz engelin mermi geçirip geçirmeyeceğini düşünmek

zorundasınız. Paralı askerlerin yapay zekasına özen gösterildiği de çok belli. Çoğunlukla sürü gibi aynı noktadan üstünüze akıp ölmedikleri gibi taktik yapabiliyor, çok uzaktan sizi takip edip hiç beklemediğiniz anda canınıza okuyabiliyorlar. Yanlız, oyunda görünüşe göre sınırsız menzili olan bazukalı adamlardan nefret ettim, tiksindim, iğrendim! Neyse ki roket mermileri yavaş.

### Gulp!

Grafikler! Ahhh, grafik... GRAFIIIIIEE-EEK! Far Cry birçoğunuzun gerçekten ağlamasına sebep olacak kadar güzel grafiklere sahip. Dalgalar ve



Tüm FPS Yapıcı: CryTek Dağıtıcı: Aral/İthasat 10212 6595590 Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GeForce 2/ATI 8500, 4 GB HDD Orjinal Sistem: 3 GHz CPU, 1024 MB RAM, Radeon 9800 Pro/ GeForce FX 5950 Web: www.farcry-thegame.com İngilizce Çevirisi: Az





### Grafik motorunun mahareti

CryTek grafik motoru sağolsun, 800 metre ötenizdeki herşeye inanılmaz bir grafik detayıyla zoom yapabiliyorsunuz. Ayrıca elinizdeki dürbünün iki önemli özelliği daha var. Baktığınız yerdeki bütün sesleri yakınlaştırması ve gördüğü bütün düşmanları radara eklemesi sayesinde tehlikeyi önceden bilerek hareket edebilirsiniz.

güneş, ağaçların arasından yansıyan o güneş. Etraftaki bitki örtüsü, kulaklarınızın dibinde uçuşan böcekler, papağanlar. Düşmanlarınızın kaşı, yüzü, gözü... Görsel olarak Far Cry'in tam anlamıyla "yemeyin de yanında yatın". Bir oyunun grafikleri bu kadar mı mükemmel olurmuş be kardeşim? Lakin işte acı gerçek: Hiçbirimiz bu grafikleri sonuna kadar kökleyemeyeceğiz, çünkü bu oyun gerçekten hiçbir bilgisayara acımıyor. Sisteminiz kasıldıkça grafik ayarlarını kısacak, kısıtıkça ağlayacaksınız.

Ses de büyük önem taşıyor Far Cry'da. Sadece işitsel olarak değil, çünkü oyundaki dürbün sayesinde 800 metre ötedeki askerleri dinleyebilirsiniz! Oyundaki askerler arasında geçen bu tür muhabbetler hem sizi oyunun atmosferine sokuyor, hem de olan bitenden haberinizi oluyor. Tabii onca aksiyon içinde bu konuşmaların çoğunu kaçınıyorsunuz. Dürbününüzün bir diğer fidedeli özelliği de, gördüğü her düşmanı sol alttaki radarınıza işleme. Bundan sonra sürekli izleyebilirsiniz.

Düşmanların yapay zekası ve fizik motoru üzerine de konuşmak istiyorum biraz. Paralı askerler duruma göre çok akıllıca davranıyorlar. Saklanıyor, haberleşiyor, sizi en son gördüğü yere ateş ediyor, birlikte hareket ediliyorlar. Ama oyunu uzunca bir süre oynadıktan sonra fark ediyorsunuz ki aslında belli rutinleri takip ediyorlar ve bu rutinleri çözdükten sonra işiniz çok kolaylaşıyor. Mesela, biraz yara alınca sizin görüş çizginizin dışına çıkabileceği ilk şeyin arkasına gizleniyor. İlk başlarda zeki gelse de, açıkta kalan kolunu vurdukça kıpırdamaması yapay zekaya başlarda duyduğunuz saygıyı azaltıyor. Tabii Trigen'lerle karşılaştığınız anda dizinizin bağının çözümlenmesi işten bile değil, çünkü yapay zekaya pek ihti-



### 500 Dolara veda!

Far Cry'in grafiklerini sonuna kadar açamıyorum biye üzülüyorsanız bir de şunu dinleyin: Oyunun yeni çıkacak olan GeForce 6 6800 ile gelecek Pixel Shader 3.0'a desteği var. Bu bize ne mi kazandırıyor? Yukarıdaki resimlerden soldakiler Far Cry'in standart Shader 2.0 kullanan bir ekran kartındaki görünüşü iken sağdakiler Shader 3.0 kullanarak aynı sahnenin nasıl gözüküğünü gösteriyor.

yaçları yok. Gördüğünüzde anlarsınız ne demek istediğimi!

Fizik motoru ise muhteşem! Variller yuvarlayabilir, kutuları devirebilir, ahşap kulübelerde güvende olduğunuzu zannedebilirsiniz. Ölülerin yere düşüşü de, sanki öldüğü anda tüm eklemeleri jöleye dönüşmüş gibi değil, gayet gerçekçi. Yani Half Life 2'nin ge-

çen sene ağzımız açık seyrettiğimiz videosunda ne gördüysek, Far Cry'da alası var.

### Var mı bir şeyimiz?

Şöyle bir toparlarsak, elimizde ne var? Muhteşem grafikler ve devasa bölümler. Gözleriniz kadar kulakları-





nıza da iş çıkartan çok iyi bir ses sistemi. Oynanışı müthiş kılan zeki düşmanlar ve mükemmel bir fizik motoru. Kullanılabilen araçlar. Aynı anda dördünü taşıyabildiğiniz 11 gerçekçi silah (aa bak bundan bahsetmemişim). Bütün bunları bir arada söyleyin bakalım, ne elde ettik: Half Life'dan beri PC'ler için yapılmış en iyi tek kişilik oyun!

Oyunlar, özellikle aksiyon oyunları bize yaşattığı "özel an"lar ile değerlenir ve hatırlanır. Unreal'da ilk Skaraj ile karşılaşmamız, Half Life'ta laboratuvarın kafamıza inmesi dahil onlarca sahne, Medal of Honor'daki Omaha Beach çıkartması. Hepsisi de unutulmaz bölümler, ama hepsinin ortak bir noktası var: Daha önceden hazırlanmış sahnelerdi bunlar, kurulmuşlardı. Far Cry'nin tüm özellikleri bir araya geldiğinde ise her oynadığınızda değişen, üç oyuna yetecek kadar "özel an" yaşatıyor.

Bizzat benim yaşadıklarımın örnek vereyim isterseniz: Dürbünlü tüfekte takip ettiğim bir düşmanın ben kafamı çevirdiğim anda kenardan sıvışıp elli metre boyunca çömelerek, sessizce yanıma gelmesi ve beni vurması. Merdivenlerle çıkılan üst güverteye heriflerin kendi aralarında "gitti galiba, evet evet" diye konuşmalarından sonra ayak seslerinin kesilmesi. Bunu takiben benim yukarıya tırmanmam ve üçünün birden birer şarjör kafama boşaltmaları. Yanarak uzaklaşan helikopterin hiç beklemediğim bir anda, diğer taraftan geri gelmesi. Son shotgun mermimle üzerime atlayan Trigen'i vurmam. İlerleyen bölümlerde çıkan insan-Trigen'i arkadan vurduğum anda zıplayıp ormanda kaybolması ve bunun bana 10 dakika boyunca yaşattığı korku. Tamamen güvende olduğumu sandığım havalandırma deliğine üç Trigen'in birden dolması.... Daha sayayım mı? Yoksa size de bir şeyler kalsın mı?

#### Tadında bırakmalı

Far Cry'yi ilk gördüğünüz anda yaşadığınız şok etkisini kaybettiğinizde eksiklerini de görmeye başlıyorsunuz. Birincisi, istediğiniz anda save edilememesi, tamam ben de zırt pırt F5'e karşıyım ama inanın bazı yerlerde çok gerekiyor. İkincisi oyunun çooooook uzun olması. Son zamanlarda standart bir FPS 10-15 saatte biterken Far Cry bitmek bilmiyor. Bu yazıyı yazmaya başladıktan sonra bi-

tirdim ben de, yaklaşık 30 saatlik bir oynama süresi var. Tabii oyunun uzun olması da bir eksi gibi görünmeyebilir, kimse Max Payne'i 6 saatte bittiği için övmüyor mesela. Ama gerçekten de, bazı şeylerin tadında bırakılması gerek. Özellikle son 7-8 bölüm oyun uzun olsun diye icat edilmiş gibi duruyor ve yapay zekanın açıklarını da esasen bu bölümlerde fark edeceksiniz. Belki oyun bu kadar uzun olmasaydı, bunu fark etmeyecek ve puanını daha yüksek tutacaktım. Sistem ihtiyaçlarının astronomik olmasını ise eksiden saymıyorum. Sonuçta Ferrari Testarossa sürmenin keyfini istiyorsanız parasını da cebinize koymalısınız, öyle değil mi?

Far Cry'nin multiplayer kısmı biraz öksüz evlat muamelesi görmüş. Ama bunun nedeni yapımcıların sallamış olması değil, oyunun yapısı böyle. Araziler o kadar büyük ki, anlamlı bir çatışma için 50-60 kişi toplayıp öyle oynamanız gerek. Ayrıca, bu geniş araziler sniper'lara mükemmel bir av alanı oluyor ve tek bir sniper bütün oyunun tadını çıkarabiliyor. Araçlar ise ormana giremediği için pek bir işlev kazanamıyor. Peki ey Yerli kardeşler, soruyorum size: Neden Far Cry'nin şöyle tadında bir Co-Op modu yok ha, neden? Neden Raven Shield hariç son yıllarda oynadığımız hiçbir oyunda yok Co-Op modu? Ben illa Tuğbek'i, Berker'i, Fırat'ı düşman olarak mı görmeliyim, hep birlikte senaryo bölümlerini oynamak hakkımız değil mi? Buradan yapımcılara sesleniyorum, artık tüm FPS'lerde sadece botlara karşı değil, senaryoyu da arkadaşlarımızla birlikte oynamak istiyoruz.

#### Sonuç

Evet, Far Cry'yi yapan ekibin başında Türkler var. Ama oyunun Credits bölümünde oyu-

nun yapımında çalışan yüzden fazla insanın emeği olduğunu göreceksiniz. Rus'u, Fransız'ı, İskandinav'ı... Bu isimler hep birlikte bize bas bas bağıyorlar: Oyun yapmak bireylerin değil, ne yaptığını, nasıl yapacağını bilen takımların işidir. Kolay değildir. Hafife almayın.

Far Cry, son yılların en büyük bombalandı. Eğer biraz daha tadında kalsaymış, hikaye üzerine biraz daha kafa yorulsaymış, multiplayer'da daha parlak olsaymış nükleer bomba da olabilirdi. Sonuçta Far Cry macerası burada bitmiyor, oyunla birlikte gelen Sandbox programı sayesinde önümüzdeki aylarda pıtırak gibi Vietnam, Jurassic Park, Dr. Moreu'nun adası modları görmeye hazır olun. Eğer sistem ihtiyaçlarınız yetiyor ise ve bu ay bir tek oyun alacaksanız, seçiminiz Far Cry'dan yana olsun. Yoksa Half Life 2 ve Doom 3'ün çıkışının neden tekrar ertelendiğini anlayamazsınız. ☺

\_ Sinan Akkol

## son'uç?

**Artılar:** Oyunu kurduktan sonra bakmaya, dinlemeye, oynamaya doyamıyorsunuz. Son yılların en iyi oyunlarında ve bundan sonra çıkacak PC aksiyon oyunları için yeni çıta Far Cry. **Eksiler:** Multiplayer olarak oynanmamalı. Oyun çok uzun olduğu için hikayesi incelenerek yok oluyor. Sistem ihtiyaçları ise... tamam sustum.





**Hayatta her şeyin bir doyum noktası olması gerektiğine** inanıyorum. (Bir saniye, oyun CMR04 ve bu giriş ben mi yapıyorum?!) Tamam, yarış oyunlarına doydüğümü söylemedim. Zaten bu pek mümkün değil. Hele hele ralli oyunlarına hiç doymam, bu kadar yüksek aksiyonu başka yerde bulmak çok zor olduğundan. Aslında Colin McRae serisi-

mamlıyor. Öncelikle değinmek istediğim Colin'siz ralli kavramının bir çıkmaza sürüklendiği. Biliyorsunuz uzunca bir süre önce gerçek hayatta Colin McRae ralli kariyerindeki parlak yerini kaybetti. Bu yüzden dördüncü oyunda Colin McRae var, ama Citroen'in başında, hem de genelde hep 1 numara. Zaten olmasa oyunun ismini mi değiştirecekler? "Gel işin içinden çık" denen şey bu olsa gerek.

ikincisi etap zamanları itibarıyla gerçekten zor. Bir başka zorluk faktörü de hasarların ağırlığı. Bu da ilgili menülerde karşınıza çıkacak.

Ralli bölümünde yeni oyunun bir güzelliği bizi bekliyor. İstedığınız ülkeden istediğiniz parkurları seçerek kendi rallinizi oluşturmanız artık mümkün. Belki ilk aşamada çok gerekli gibi gözükme de ileri düzey oyuncular arasında rekabete yol açabilecek ralli düzenleri hazırlamak oldukça eğlenceli olacaktır. Bir de etapları tek tek oynayıp kendinizi sınavabileceğiniz mod dışında nihayet 8 oyuncu destekli çok oyuncu modu mevcut. Tüm modları 8 ülkede 6'şar etap üzerinde oynuyorsunuz. Aslında test pistleri ve özel bölümleri de hesaba katınca 60'a yakın değişik parkur elde ediyorsunuz. Üstelik içinde ilk CMR'den tekrar yapılanlar da var.

Oyunu oynamaya başlamamın 5. dakikasında hayretler içinde fark ettiğim bir nokta, oyunun araçlar üzerine oldukça fazla yatırım yapmış olması. Toplam 20 araç her servis alanında incik cıncık ediliyor. Her zamanki bildiğimiz klasik özelliklerin dışında bir iki yeni ayarlama mevcut. Eski klasiklerden de lastik tipleri biraz fazla abartılmış. Yaklaşık 20 lastik çeşidi var ve içinden çıkmak büyük eziyet. Neyseki yarışmadan önce 2 kontrol noktası olan "Shakedown" parkurunda bütün değişiklikleri istediğiniz kadar deneyebilirsiniz.

CMR serisinde büyük yenilik sayılabilecek bir özellik de araçların üzerinde oynamak dışında yeni parçalarla modifiye edebilmemiz. Bunların içinde yine lastik çeşitleri var ayrıntısız motor ve şanzıman modifiyeleri de mevcut.

#### Yanık kokusu eksik

Piste çıktıktan sonra neler olacağını merak ediyorsunuzdur herhalde. Ben de ediyordum ve bu geniş araç içeriğini görünce gözüm korkmuştu. Gerçekten de haklıyım. Bu modifiyeler araçları tahminimden fazla etkiliyor ve oyun biraz daha şekilleniyor. Fizik motoruna diyecek bir şeyim yok, çünkü zaten CMR serisi iyi bir fiziğe sahip.

ne de doydüğüm söylenemez ama bu serinin kendi içinde bazı şeylere doydğu ve bazı sayfalara – iyi ya da kötü – kapattığı belli.

Serinin dördüncü oyununu üçüncü oyundan kısa bir süre sonra piyasaya çıktı. Buna rağmen ikinci oyunla üçüncüsü arasındaki büyük atlamayı yapmadığı kesin. Fakat üçüncü oyunun eksiklerini de ta-

#### Yine yeni yeniden

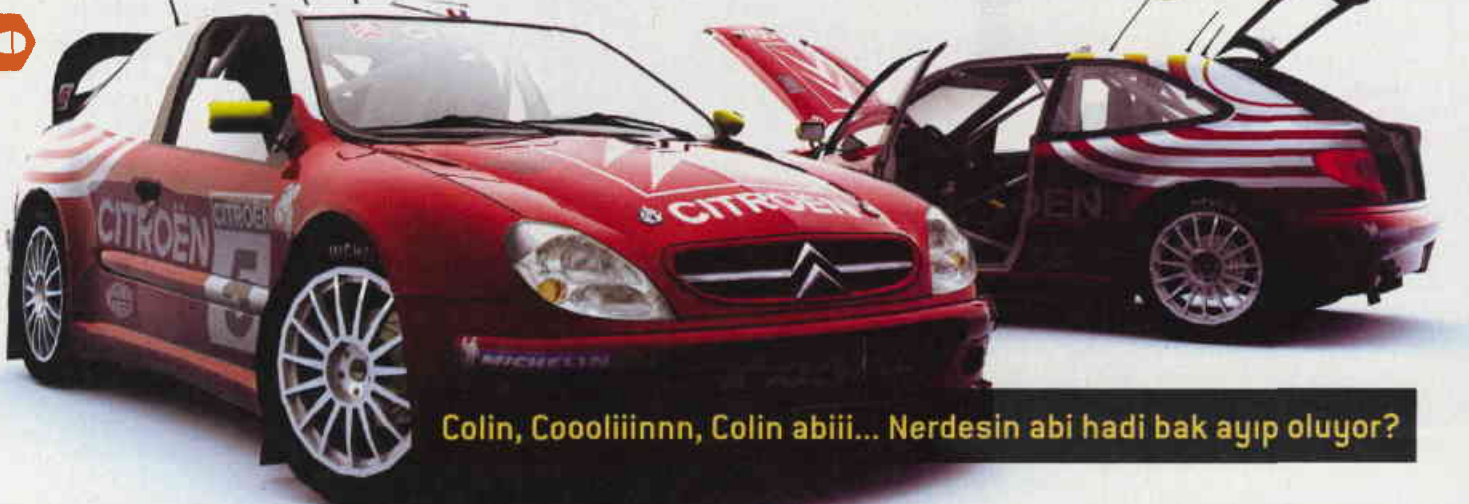
Neyse ki yeni oyunda bütün araçlar ve takımlar ile yarışabilmek ve bunlarla şampiyonaya katılmak mümkün. Tüm araçlar toplam 4 farklı oyun modunda kullanılabilir. Şampiyona aslında klasik bir mod. Tek seçmeniz gereken aracınızı manuel mi otomatik mi kullanmak istediğiniz ve zorluk seviyesi (manuel kullanmayanlar hemen havada iki ters takla atsinlar). İki zorluk seviyesi var ve



LEVEL HIT



# Colin McRae Rally 04



Colin, Cooliiiiinnn, Colin abiii... Nerdesin abi hadi bak ayıp oluyor?

► Araç içi bile çok detaylı çizilmiş ve harekeflendirilmiş.



## Oyundaki Gerçekler

İlk defa 04. oyun için bilmeyenlere bazı gerçekleri açıklamanın vakti geldi. Öncelikle araçların farklı ayarlardan nasıl etkilendiğini (özellikle lastik tipleri) denemek için yılmadan test yarışları yapmalısınız ve bunu farklı parkurlarda genişletmelisiniz. Düşük zorluk seviyesinden başlamayı unutmayın. Anti-Roll sistemini olabildiğince düşük tutmalısınız. Manuel vites ile kısa vites aralıkları tamamı asfalt düz pistler dışında oldukça faydalıdır. Mümkün olabildiğince virajların dibine kadar gaz kesmeden giderek, frene basarakavaşlamalısınız. Gereğinden düşük vitesle motor freni tekrar hızlanmak için kusursuzdur. Viraj içinde gaza basabilecek kadar fiziği iyi kullanırsanız iyi bir ralli olabilirsiniz. Sürekli "Şu an daha hızlı nasıl olabiliyim" diye düşünerek yarışın. Son olarak tampon kamerasını kullanmayı unutmayın.



Fakat bu fiziği yeni pist şartları, yeni hasar motoru (3. oyunun üzerine) ve yeni araç üzerinde oynamalarla birleştirince biraz farklı bir oynanış çıkmış. Doğrusu en iyi zamanı bulmak artık sadece virajları iyi almakla mümkün değil. Üstelik hasarların verdiği yeni handikaplar var. Yağ, turbo motoru ve su göstergesi tam olarak nerenin arızalı olduğunu belirleyebiliyor. Ve sadece aracın gitmesini zorlaştırma değil artık gitmemesini sağlama da mümkün. Çok kötü durumdaki araç artık stop edebiliyor ve sizin gaza basarak tekrardan motoru çalıştırmamız gerekiyor. Aman dikkat, durunca yeniden kalkamayabilirsiniz. Çünkü motor artık soğutma ve yağ, su boşalması gibi hasarlarla karşı karşıya.

Görsel doygunluk CMR serisinde en üst seviyede. Araçların kusursuzluğu artık iyice göze batıyor. Hasar motoru şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. Size burada "32 noktadan" filan gibi tabirlerde bulunmayacağım. Aracın hemen hemen her yeri en ufak çarpmadan bile etkileniyor. Her parça ayrı ayrı havada uçuşabiliyor. Ses efektleri de hasarlarla



► Çıkış noktaları çok artist pozlara sahne olabiliyor.

birleştirilmiş. Her farklı motor hasarında ve kamera açısında farklı ses alabilmek bir yarış oyunu için bence lüks. Kar, çamur ve yağmur gibi hava şartları grafikleri şimdiye kadar bu tarz oyunlar arasında en iyisi. Çevre grafikleri

de çok iyi olmasa da sırtmıyor. Bir önceki oyunda bulunan gölge kusuru düzeltilmiş ama replay modunda hala sorunlar var. Yine kaput oynarken uçmadığı başka bir yerde uçabiliyor. Hala tekrarların kaydedilmesi mümkün değil.

### Doyduk mu?

Genelde her oyunun içinde herkesin oynaması için kolay ve düz bir yol vardır ve ileri düzey oyuncular kendi zorluklarını kendileri oyunu kurcalayarak yaratırlar. Ama CMR serisi 2.0'daki suskunluğunu bu oyunla bozuyor ve oyunun içindeki kolay yolu bulmayı olabildiğince zor kılıyor. "Tamam, işte bunu bekliyordum senelerdir" diyenlere gün doğdu. Ama CMR serisini meslek edinmemiş, hobi olarak oynayan insanların zevki tez zamanda kaçabilir. Yine de asla denemeden geçmeyin. ☺

Onur Bayram

Tür: Ralli Yarış Yapım Codemasters Eğitim: Codemasters Minimum sistem: 750MHz CPU, 32MB ekran kartı, 256MB RAM, 3GB HDD Önerilen sistem: 1.4GHz CPU, ATI Diox veya GeForce3 ve üstü ekran kartı, 512MB RAM Web: www.codemasters.com Multiplayer: İnternet ve ağ üzerinden 8 kişi



► Son dakikalarında bir araç

## son'uç?

**Artılar:** Birçok iyi özelliğinin yanında hasar motoru, ses efektleri, hem materyal hem de grafik anlamında detaylı araçlar ve zorluk seviyesi gerçek artıları. **Eksiler:** Tekrar modunun eksikleri, fizik motorunun öncekilerden çok farkı olmaması, rahat rahat oynanmayacak kadar zor olması.

level  
NOTU 86

# Benimle Altı Saatlik Sonsuzluğu Paylaşıyor mısın?

## SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Mürüvet görmek hiç bu kadar kolay olmamıştı

**Tanım sonunda! Evet, sonunda sanal yalnızlık günlerine perde çektik**, en azından 6 saat boyunca. Singles, Sims 2'yle birlikte merakla beklenen bir diğer oyundu. Merakın nedeni Sims'deki hayatın belli bir bölümüne, hem de en ilgi çekici bölüm olan özel hayata ve hatta cinselliğe yoğunlaşmasından kaynaklanıyordu. Yazıyı hayatında en azından bir kez Sims oynamış birine göre yazdığımı ekleyerek devam edelim.

### Sanal ev arkadaşı aranıyor

Oyuna başlamadan önce on iki aday arasından aşk oklarını atacağımız iki şanslıyı seçiyoruz.

Adaylar düzen, çekingenlik, kıbarlık, ruhsal denge gibi özelliklere göre sıralanıyorlar. Evimiz başlangıç adına en gerekli görünen iki yatak, bir divan, TV, banyo ve mutfakla beraber geliyor. İklimiz içeri girdiğinden itibaren tüm ihtiyaçlarını karşılamaya başlı-

yorsunuz. Bunlar aynı Sims'de olduğu gibi düzenli beslenme ve hijyenden konfor ve duygusal ihtiyaçlara kadar uzanıyor. Bu ihtiyaçlar alışkın olduğumuz gibi barlarla gösteriliyor ve çifti memnun kılmak için yeşil seviyesinde tutmaya çalışıyoruz. Ev sahiplerimiz özellikle pislikten nefret ediyorlar. Bu nedenle evde hijyen sağlanması şart. Dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ev sakinlerinden biri çok çalışırken diğerinin yan gelip yatması oluyor. Gerçekten de büyük tartışmalara yol açan olay birinin evden taşınmasıyla dolayısıyla oyunun bitmesiyle sonuçlanabiliyor. Dolayısıyla biri yerleri silerken diğerinin çöpü atması geçimleri bakımından önemli.

### On puan elimde, ev arkadaşım gönlümde

Ev sahiplerimiz uzun vadeli hedeflere sahipler. Bunu gerçekleştirmek için romantizm, dostluk, erotizm ve eğlence gibi kategorilerin her birinden onar puan kazanmanız gerekiyor. Bu puanlar kazanıldıktan sonra çiftimiz hayatlarını birleştiriyorlar. Her kategori oyun ilerledikçe en fazla yedi olmak üzere alt kategorilere ayrılıyorlar. Örneğin karakterler oyun başında erotizm adına sadece flört edebiliyorlar. Zaten daha başta "hayde breeee" demek dünyanın her yerinde şiddetle sonuçlanır. Oyunda ilerledikçe kanepe üzerinde küçük oyunlar oynamaktan Fransız öpücüğüne kadar geniş bir yelpaze önünüze açılıyor ki bu yelpaze birçok ülkede oyuna yaş sınırlaması getirilmesiyle sonuçlanmış. Çünkü Singles'da karakterler Sims'den farklı olarak çıplak da dolaşabiliyorlar. Böylece evi çıplak süpürmek gibi ilginç(!) fantezileri gerçekleştirmek de mümkün. Hatta banyo yaparken bile her şey(!) açıkça ortada oluyor. Neyse ki karakterler tuvalete oturduğunda bir bantla kapatılarak oyun zevki korunuyor.

Singles'da puanlanan kategorilerde her zaman kafanıza göre takılma imkanınız bulunmuyor. Örneğin ilişkiler bölümü puanları maksimuma ulaştığında dostluk ve romantizm kategorileriyle ilgili puan alma imkanı kalmıyor ve kapanmış oluyorlar. Aynı durum erotizm ve eğlence için de geçerli. Bunları puanlarınız düştükçe duyulan ihtiyaca göre yeniden yapmanız mümkün. İhtiyaçlarını tamamladıkça (barlar yeşillendikçe) çiftiniz deneyim puanı alıyor ve LEVEL atlıyor. Karakterler LEVEL atladıkça yeni yetenek puanları kazanıyorsunuz. Bu puanları bir RPG'de dağıttığımız gibi tamir, temizlik yapma, para kazanma ve yemek pişirme gibi yeteneklere dağıtıyorsunuz. Bazı oyuncular flört, mizah ve romantizm yeteneklerine abanarak zaten fazlasıyla kısa olan oyunun ömrünü daha da kısaltıyorlar.

### İki kişilik yalnızlık

Gerçek hayatta olduğu gibi evlenmeye meyilli çiftimiz de parasızsa ancak hava alabiliyor. İkisi de bunun farkında ki sabah 9-10 gibi başlayan ve saat 15.00'a yakın biten birer iş sahibiler. İş zamanında karakterler bürodan eve dönene kadar yalnızca bir kaç saniye bekliyorsunuz. Gerçi çiftinizi sarhoş edip işe göndermemeniz de mümkün fakat iş yoksa para da yok. Parayı yarınlarmız olan çocuklar için harcaçacağımıza evi döşemek ve yeni eşyalar almak için kullanıyoruz. Pahalı eşyalar daha uzun ömürlü olmakla beraber evi daha yaşanabilir hale getiriyorlar. Koşu bandı, bilgisayar ya da kum torbası gibi özel eşyalar eğlence değerlerini ve ev sakinlerinin motivasyonunu yükseltiyorlar. Ayrıca cebinizin büyüklüğüne göre yeni odalar ekleme, çatıyı kapama veya bir havuz



Yeni hobimiz  
bilgisayarda  
bilgisayar  
oyunmak.



Söze ne  
hacet,  
bakışları  
bile yeter

"Sen niye  
böyle romantik  
değilsin  
Hüseyin?"



Tür: Flört-Simulasyonu Yapım: Deep Silver Dağıtım: Deep Silver Min. Sistem: 1 Ghz CPU, 256 MB Ram, 32 MB Geforce, 800 MB HDD  
Önerilen Sistem: 1,5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB Geforce 4 Web: <http://www.singles-the-game.com> İngilizce Geliştirimi: Az



Bir sevin be  
kadın! Bulana  
kadar canımız  
çıkı!

yapma şansınız da mevcut.

Singles'da günlük yaşam oyundaki bir-çok istatistiğe rağmen komplike bir hal almıyor. Karakterin birini siz yönlendirirken diğeri yapay zekanın şefkatli ellerinde oluyor. Program yapay geri zekalılık yaptığında ipleri tekrar elinize almanız mümkün. Fakat kimin ne zaman ne yapacağı belli olduğundan gayet ender mecbur kalıyorsunuz. Yemek, temizlik ve duş gibi zorunlu hareketler bir oyun haftasından sonra zaten kendi kendine halledilmeye başlıyor. Size kalan da flört oluyor. Her ne kadar oyunun asıl amacı bu olsa da çok kısa süre sonra olaylar rutinleş-

meye başlıyor. Ardı ardına verebildiğiniz emirler ve paşa paşa uyan çiftimiz nedeniyle bütün öğleden sonra programı bir iki dakika içinde hazır oluyor. Bundan sonra puanlar düşene kadar bekliyor ve yaklaşmayı tekrar artırıyorsunuz. Kalan zamanda ya olan biteni seyrediyor ya da zamanı hızlandırılıyorsunuz. Yani Singles'ın en büyük dezavantajı uzun süreli oyun motivasyonu oluyor. Buna örnek olarak, oyuna başladıktan altı saat sonra çiftim evlenince uzun bir demo oynamış hissine kapılmamı verebilirim. Bu

sürede tek bir yeni mobilya almaya gerek ve ihtiyaç duymayabilirsiniz. Yapımcılar daha canlı ve heyecanlı görevler koysalardı çok daha uzun süre keyifle oynanabilirdi.

#### Az vakitte büyük işler yapmak

Görsel olarak baktığımızda Singles gayet iyi bir grafik yapısına sahip. Karakterleri başarılı 3D sayesinde fare aracılığıyla yerken, öpüşürken veya kavga ederken tercihinize göre uzaktan ya da diplerinden izleyebilirsiniz. Zaten önce de dediğim gibi oyun genel olarak izlemeye dayalı bir sistem sunuyor. Eski ekran kartı sürücülerini kullanan oyuncular da bazı abuk grafik hatalarının gerçekleştiğini ve oyunun donduğunu duydum, aklınızda bulunsun. Konuşmalar Singles'da da Sims'de olduğu gibi yapay bir dille gerçekleştiriliyor. Fakat ses tonlarından kimin hangi ruh haliyle konuştuğunu anlayabiliyorsunuz. Oyunda 3D ses teknolojileri desteklemiyor ki bunlara zaten pek gerek duyulmuyor. Sonuç olarak baktığımızda Singles çok başarılı bir Sims klonu olabilirdi diye düşünüyorum ve bilgisayar önünde fazla vakit geçirmek istemeyen, eğlencelik bir oyun arayan oyunculara öneriyorum. ☺

\_Göker Nurbeyler

## son'uç?

**Artılar:** Başarılı 3D grafikler, kolay yönetim, eğlenceli konu **Eksiler:** Çok kısa, uzun zamanlı oyun motivasyonu, basit görevler, sınırlı oyun alanı



## PAINKILLER



LEVEL HIT

Aç karnına kullanmamakta fayda var

Baltalar elimizde Painkiller tepemizdeeee...



Bilin bakalım bu çarpışmadan kim kuşbaşı çıktı.



Şeytanın uşaklarına oyun havalarını öğretirken



Ya güzelim, gözüne sokmuşum shotgun'ı hala balta gösteriyorsun bana



**TÜ:** Aksiyon Yaşam - People Can Fly Dağıtım: DreamCatcher Int. Minimum Sistem: 1.5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 1200 MB HDD Önerilen Sistem: 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX DX9 İngilizce Gereksinimi: Az Multiplayer: 1-16 oyuncu lan/internet

Canım sıkılıyor. Kafam karışık. Uyuyamıyorum. Ve daha bir sürü şey. Kafamı dağıtmam lazım. Düşünmem gereken ancak düşünmek istemediğim şeylerden kısa bir süre uzaklaşabilmek için uğraşıyorum. Ama yok çözümü gibi. Saat sabahın 5'i. Daha yeni kurdum oyunu. Son günlerde bir sürü iyi oyun çıktı piyasaya ve bu da onlardan biri. Bir aksiyon oyunu kendisi. Ailem ile yaşarken aile fertleri arada gelir omuz üstünden monitörü keserlerdi. Bir süre izledikten sonra aman midem bulan amına hızlı vs der ortamdan uzaklaşırlardı. Aksiyon oyunlarının kendi üstümde hiç görmediğim bu etkisini ilk defa yaşayacağım gibi bir hissiyat var üzerimde. Oyun kurulurken yiyecek içecek bir şeyler aldım. Tamam şimdi hazırım oynamaya. Ama oyuna hazır mıyım? Tarışılır (ama gerek yok).

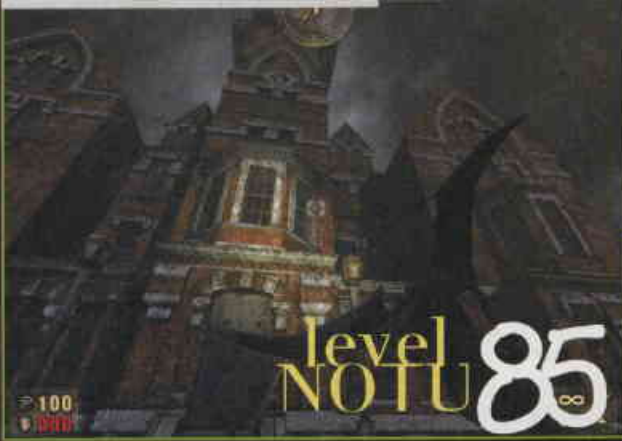
**Baş Ağrısı,**

Başım çatlayacak neredeyse. Oyunun ismi Painkiller. Bir nevi ağrı kesici olması üzerine gereksiz ve bayat bir esprî yaptım kendi kendime. Bu bayat ağrılardan vazgeçip oyunu anlatma gereğinde başlamak üzere. Aman konusu aman grafikleri diye lime lime edeceğim oyunlardan biri gibi davranmaya kendi mi hazırlamışken giriş videosunda kafam karıştıverdi. Daniel Garner (sabahın 5'inde büründüğüm karakter) hayat arkadaşı ile evinden

çıkıyor. Arabaya binerler. Kader ağlarını (duvarda da örümcek ağı var alıyorum onu viledanın sapı ile sonra) hızlıca örer ve ikili bir trafik kazasında can verir. Daniel cennet ile cehennem arasında varolan bir noktada 30 yıl bekletildikten sonra, kendisine ismi hiç geçerse de Tanrı tarafından görevi yollanır. Beyaz tenli beyaz saçlı karizma varlık, Şeytanın cenneti ele geçirmek için ordularını hazırladığını ve Daniel dan istenenin şeytanın ordularının 4 generalini temizlemesi olduğunu anlatır. Zaten seçme şansı olmayan Daniel görevi kabul eder ve neden ben sorusu ile beraber aksiyona girer.

Painkiller oldukça basit bir oyun. Yapılması gereken tek şey karşınıza çıkan her canlıyı yada cansızı temizlemek. Serious Sam tarzı hardcore aksiyon severlerin başından kalkamayacağı bir oyun. Serious Sam'den başka Painkiller'dan bahsedilirken anılması gereken bir diğer oyun ise Quake. Başından sonuna bir Quake havasına sahip oyun. Gerek oynanış tarzı gerek oyun içi müzikler beni 200 MMX'imde Quake II oynadığım günlere götürdü. Ancak aksiyonun dozu akıl almaz derecede yükselince günümüze dönmek zorunda kaldım. Oyunda 4 ana bölüm var. Her bölüm kendi içinde belli sayıda chapter'ara ayrılıyor. Oynadığınız zorluk derecesine göre belli chapter'ları oynuyorsunuz. Zorluk dereceleri kolaydan zora doğru, Daydream, Nightmare, Insomnia ve Trauma. Derecelerin isimleri gibi menülerde hoş. Ayrıca

Elimizde ki Pain: Sağ fusa basarsak Killer: 00000



## son'uç?

**Artılar:** İyi grafikler, Kaliteli ara videolar, Katıksız Aksiyon **Eksiler:** Salt aksiyon bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayabiliyor

basit, kullanışlı ve alışılmış menülerimiz. Kafanızı biraz karıştırmaya muhtemel olan bölüm Black Tarot Cards. Her chapter başında bize belli bir hedef veriliyor. Bu hedeflere ulaştıkça ödül olarak bir tarot kartını açıyoruz. Kartlar altın ve gümüş olmak üzere iki çeşit. Ve bize kısa süreliğine yada tüm LEVEL boyunca bazı avantajlar sağlıyorlar. Açtığımız kartların bu özelliklerini kullanabilmemiz için değeri kadar altın vermemiz gerekiyor ki, oyun içinde kıldığımız döktüğümüz tabut ve diğer nesnelere dökülüyor altınlar.

### Mide Bulantısı

Toplamda 5 farklı silah var. Ancak 10 silahımız var gibi düşünebilirsiniz. Nedeni ise alternatif modların asıl modlar ile alakası olmaması. Rocket Launcher'ın alternatif modu, chain gun mesele. Dyuna ismini veren cihaz ise Pain ve alternatif ateş modu Killer. Kesinlikle anlatılmaz yaşanır bir havası var. Düşmanlarımız zeka bakımından çok birşey vaat etmiyor olsalar bile elimizdeki her türlü silahı kullanma imkanı yaratıyorlar. Sürü halinde üstümüze gelmek gibi bir alış-

kanıklığı olması bizlere sınırsız imkanlar yaratıyor. Savaşığımız tiplerin çeşitliliği bir süre oynadıktan sonra aksiyonda bayma riskimizi minimuma indiriyor. Başlarda elinde balyoz, balta yada kılıçla atlayan iskeletler ile uğraşırken, akıl hastanesinde elleri ve ayakları kesilmiş zombiler daha sonra eli kılıçlı ninjalar, onların kesmemeye başladığı anlarda motorsikletli serseriler ile boğuşuyoruz. Değişik tiplerin haddi hesabı yok gibi geliyor hatta. Çeşitli karakterleri çeşitli yollarla paralayabiliyor olmamız aynı bir eğlence tabii. Stake gun ile attığımız kazıkla duvara çakabildiğimiz gibi, Pain ile uzaktan yakalayıp kafamızın üstünden arkaya fırlatabiliyoruz. Ya da kalabalık bir grubun ortasına iki roket atıp duvardan duvara seken yaratıkları, sağa sola uçan silahlarını yada suratımıza doğru gelen tabut kapağını izleyebiliyoruz.

### Can sıkıntısı

Dyunun grafik motoru People's Can Fly'a ait. Havok ile birleşimi harikalar yaratıyor. Hem kapalı hem açık alanlarda en yüksek detay seviyesinde bile gayet iyi iş çıkaran grafik motoru önerilen sistemin aşağısında ise su kaynatıyor. Karakterlerin detay seviyesi oldukça yüksek ve göze oldukça hoş görünüyorlar. Aklınıza gelmeyecek bir çok mekanda çarpışıyoruz ve bunların tamamı çok

güzel tasarlanmış. Karakterler ve cesetleri ile olduğu gibi mekamlarda bulunan bir çok cisim ile etkileşime girebiliyorsunuz. Bir çok cismin kırılıp dökülebilmesi çatışma anlarında gerçekçiliği de artırıyor. Kan seviyesi de biraz abartıldığından düşmanlarımızın gerçekçi bir şekilde parçalanma sahneleri oldukça mide bulandırıcı olabiliyor. Düşmandan darbe aldığımızda ise ekran kullanılan blur efekti çok güzel. Darbeği aldığımızı anladığımız gibi panik olmamızda sağlıyor. Tek panik olan biz değiliz tabii oyunda. Öldürdüğümüz yaratıkların ruhları bir süre ortamda kalıyor. Bunları aldığımızda enerjimiz 1 puancık artıyor. Yeteri kadar toplarsak ise kısa bir süreliğine ölümsüz bir şeytancığa dönüşüyoruz. Tüm ekran siyah beyaz oluyor ve düşmanlarda kan kırmızı. Gerçekten ağrı kesici olduğumuz anlara merhaba.

### PainKiller ilacı...

PainKiller sırf aksiyon severler için kaçınılmaması gereken bir oyun. Quake havasını multiplaye ortamında da sürdürüyor olmasına rağmen seçeneklerin ve haritaların azlığı can sıkıcı. Üstüne gidilirse yeni Quake olması mümkün hatta. Kaliteli videolar ile anlatılan senaryo, sürekli aksiyon ve her ateş ettiğinizde verdiği o tok hissiyat. Her yönü ile kaliteli bir yapıım. Aksiyon severler sakın kaçmayın.

\_Jesuskane

Nostalji değil katliam yapıyoruz kardeşim



# Arzın merkezinden önce son çıkış...

## Journey to the Center of the World

Jules Verne mezarından kalkıp gelse ne der?

Aya gitmek, okyanusun derinliklerini keşfetmek, dünyanın çevresini dolaşmak... tüm bunlar iki yüzyıl öncesi için insan aklının ucundan bile geçemeyecek hayallerdi; ama 1800'lerin ortasında Fransız bir yazar tüm bu hayalleri kurdu ve kurmakla kalmayıp yazarak, oyun tasarımcıları dahil milyonların hafızasına Jules Verne ismini kazıdı...



◆ Hem balon, hem kuş nasıl oluyor dersiniz...



◆ Hayvanları sevelim, doğayı koruyalım...

### Derin ortamlar...

Journey to the Center of the World, maalesef bir Jules Verne uyarlaması değil, daha çok bir esinlenme söz konusu. Muhabirimiz Ariane helikopteriyle İzlanda semalarında, haber ararken, sönmüş bir volkan gözüne takılır. Tam fotoğraf çekmek için bölgeye inmişken, helikopter bir 'taş' kaymasının altında kalır. Ariane kendisini son anda dışarıya atabilmiştir ama çevrede ne pilotan, ne de medeniyetten eser vardır. Üstelik bir çıkış yolu bulmak için adım attığı karanlık çatlak da onu nasıl olduğu bilinmez bir şekilde tropik bir sahile çıkarmıştır... Ariane yeryüzüne çıkan yolu bulabilecek midir? Yeraltındaki tuhaf diyarların dertlerine derman olabilecek midir? Ve hepsinden önemlisi tüm bunları haber yapıp, voliyi vura-

bilecek midir?

Eli yüzü düzgün bir adventure olmasına rağmen, Journey birçok açıdan çağdaşlarının gölgesinde kalıyor. Öncelikle konsept çok tanıdık: Hatun bir ana karakter diyar diyar gezmekte. The Longest Journey ile Syberia da aynı formülü uygulamıştı. Ama her ikisi de sağlam bir olay örgüsüne sahipti. Burada ise oyna başlar başlamaz, bir çatlaktan düşüyor ve soluğu Robinson'un adasında alıyoruz ki daha bir saniye önce buzullardaydık! Ariane, oyun boyunca devlerin, dinozorların, elmasların arasında gezinip duruyor. Bazen yayan, bazen denizaltıyla, bazen de balonla takılıyor. Ama tüm egzotik alemler ve tuhaf araçlar bir türlü bir araya gelemiyor. Ariane'in karakter derinliğinin olmayışı da bu kopukluğu perçinliyor. Sözde derinlere iniyoruz ama aslında siğ sularda yüzüyoruz.

### Yine 'piksel' avı

Artık yasaklayalım şu piksel avını; nesli tükenen zavallı kutucukların. Maalesef Ariane bu konuda hiç duyarlı değil ve haberdan çok piksel avlamakta kararlı. Doğru yeri tıklayana kadar sinir sahibi oluyorsunuz. İster istemez bulmacalar da bu durumdan etkileniyor; ne kadar yaratıcı olduklarını keşfetmek için enerjiniz kalmıyor. Mekan tasarımları ilginç olmakla beraber grafikler o kadar donuk ki oyuncuyu içine çekecek bir atmosferden söz etmek biraz zor. Ayrıca mekanlara göre karakterler çok özensiz ve hareketleri çok robotik. Neyse ki müzik ve sesler atmosferi biraz toparlıyor. En iyisi adventure severler bir göz atsın, diğerleri Jamiroquai'dan "I'm going deeper underground!" dinlesin. ☺

Güven Çatak

## son'uç?

**Artılar:** Bir klasikten esinlenilmiş. Mekan ve araç tasarımları. Gerçekçi sesler.  
**Eksiler:** Hikaye çok kopuk. Doğru noktayı bulma sıkıntısı. Kalabalık envanter.

# level NOTU 56



◆ Mekan ve araç tasarımları oldukça ilginç.

**Tür:** Adventure Yapım: Frogwares Dağıtım: Viva Media **Minimum Sistem:** 500 MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX **Önerilen Sistem:** 1 GHz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX **Web:** www.journey-earth.com **Multiplay:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Normal



◆ Kim demiş denizaltı kullanamam diye?





## Şehirden kaçmak

# Syberia 2



**LEVEL HIT**

**Trenimizi bir kez daha kuralım, bu sefer son durak mamutlar diyarı...**

**Syberia, 2002 yılında yaptığı çıkış ile yılın en iyi oyunları arasında gösterilerek, geçmişte bırakılmak istenen adventure alemini bir kez daha günümüze taşımişti.** Orijinal hikayesi, etkileyici grafikleriyle bizi gerçekten mamutların yok olmadığına ve Syberia diye bilinen efsanevi adada halen yaşadığına inandırmıştı. Peki bu düşü kim görmüştü? İlk oyunda merak edip araştırarak zaman bulamamıştım ama bu sefer ünlü Fransız çizer Benoît Sokal'ın kapısını çalabildim. Sokal, 80'lerde adını duyurmuş, çizimlerini bilgisayarla ilk renklendirenlerden. Daha sonra da üç boyutlu grafiklere kafayı takarak kendini oyun aleminde bulmuş. Önce Amerzone, sonra Syberia derken, şimdi Syberia 2 ile düşlerini bizimle paylaşıyor.

### **Karda yürümeye devam ediyoruz...**

Syberia 2, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Syberia'dan haberi olmayan ve devamlılık kaygısı taşıyanların önünde iki seçenek var; ya oyunun incelemesinin yer aldığı Level sayısına bir göz atmak, ya da ana menüdeki özet seçeneğine tıklayarak kısa bir demo seyretmek. Yine de kısaca özet geçmek gerekirse, büyük bir Amerikan 'parçala-sat' firmasının genç ve hırslı avukatlarından Kate Walker, topu atan bir oyuncak fabrikasını devralmak için küçük bir Fransız kasabası olan Valadilene'e gelir. Ama kasabaya adım atmasıyla kendini fabrika sahibinin cenazesinde bulur. Fabrikanın bir ortağı daha vardır ve Kate'in gerekli imzaları alabilmesi için Hans adındaki bu gizemli adamı bulması gerekmektedir. Hans aynı zamanda oyuncakların ve çevrede kendine kendine takılan

kurmali makinelerin, yani 'Automaton'ların yaratıcısıdır... İlk oyunun sonunda, türlü mekanizmanın çarkından geçerek Hans'ı buluyor ve onun Syberia düşlerini gerçekleştirme uğruna yola çıkıyorduk. Syberia 2 de bu yolculuk ile başlıyor ve devam ediyor. Kate artık kendini Hans'ın Syberia tutkusuna adanmış için ofisten gelen 'geri dön' telefonlarını yanıtızsız bırakıyor. Önümüzde bilinmeyenlerle dolu uzun ve soğuk bir yol var. Acaba Syberia diye bir yer var mı ve orada gerçekten mamutlar otuluyor mu? Yoksa tüm bunlar çocukluk travmalarından kurtulamayan yaşlı bir dehanın hasta hayalleri mi?

Oyun yolculuk yaptığımız treni kurmak (ne de olsa Hans'ın icadı) ve kömür almak için Rusya sınırlarında, küçük bir kasabada durmanızla başlıyor. Hans'ın bir başka karmaşık icadı ve aynı zamanda ilk oyunda çok nazımızı çekmiş olan Oscar ile diyaloga girerek, gerekli direktifleri alıyoruz. Tam treni kurma ve kömür bulma işini halletmişken, bu sefer Hans ortadan kayboluyor. Onu buluyoruz ama ateşler içinde sayıklarken! Rotaya devam edebilmek için onu bir an önce iyileştirmeniz gerekli. Size yardım edebilecek tek kişi de kasaba halkından kopuk yaşayan bir grup keşişin lideri... kısacası daha yapacak çok işiniz var. Ama arayüz sağ ol-

sun, hiç başınızı kaprisleriyle ağrıtmıyor; sol tıklı hareket ve interaktivite, sağ tıklı ise envanter ve menü seçenekleri. Size sadece bulmacalarla uğraşmak kalıyor. Bulmacalar iki türlü; bir grup envanterinizdeki objeler ve karakter etkileşimleriyle ilgiliyken, diğer grup mekanik sistemler ile haşır neşir. İlk oyuna göre bulmacalar çok daha makul ve mantıklı. Dikkatli bir şekilde parçaları birleştirmek yeterli olacaktır. Yalnız şartlar gerektirmeden, hiçbir eylemin veya objenin uygun olmadığını unutmamalı. Örneğin Kate Walker üşüdüğünün farkına varmadan üstüne giyecek kalın bir şey bulamaz veya giyecek diyaloguna giremez gibi. Önce sorun, sonra çözüm.

### **Beyaz düşler...**

Syberia 2 belki de şimdiye kadar gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Grafiklerin gerçekten bir sanatçının elinden çıktığına her ekranda biraz daha inanıyorsunuz. Zaten oyunda ilerledikçe, Hans'dan ziyade Benoît Sokal'ın düşlerinin peşinde olduğunuz hissine kapılıyorsunuz. Syberia





↑ Kamera açılarının kullanımı çok başarılı.



↑ Her yer karlar altında...



↑ Detaylar çok iyi kotarılmış.



↑ Karakter modelleri en az mekanlar kadar iyi.



↑ Mamutlara yaklaşıyor muyuz acaba?



↑ Atları tekrar sahlandırmalıyız.



Tür: Adventure Yapım: Microids Dağıtım: Adventure Company Minimum Sistem: 350 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800 GHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Web: www.syberia2.info Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal

çerli; yoksa diğer karakterlerin animasyonlarında herhangi bir rahatsızlık yok. Kate'in sorunu hareketlerinin fazla mekanik olması. Hele dönüşleri tıpkı Robocop gibi. Merdivenlerden geri geri inişi de ayrı bir komedi.

Grafikler tüm karlar altında kalmışlığıyla sizi adeta yapayalnız bırakıyor. Neyse ki müzik, oyunun başından sonuna kadar size eşlik ederek, yalnızlığınızı paylaşıyor. Kesinlikle ana menüye girip müziğin sesini kısmak istemeyeceğiniz oyunlar arasında Syberia 2. Yoğunlaşmak için müziğin arkadaşlığına ihtiyacınız var. Sesler de çok başarılı. Tüm o mekanik sistemler ve çıkardıkları sesler oldukça gerçekçi ve atmosferik. Birkaç karakter hariç seslendirme de hiç fena değil. Kısacası görsel olduğu kadar işitsel anlamda da Syberia 2 oyuncuyu içine alacak kalitede.

#### Veda etme zamanı...

Malum ekonomik trendler ve uzun yapım sürelerinden dolayı, adventure çok sık oyun çıkartamayan bir tür. Ama çıkartınca da hedefi onikiden vurmayı çok iyi biliyor. Syberia 2 işte tam bu oyunlardan biri. Özellikle ilk oyunu oynayanlar için başladıkları işi tamamlamak oldukça huzur verici olacak. Tabii bu oyun ilki kadar sürpriz durumlar içermiyor. Ne de olsa ilk oyunda hiç görmediğiniz kurgusal makinelerle haşır neşir oluyor ve Syberia efsanesini keşfediyordunuz. Bu seferde mekanik olaylarla meşgul oluyor ama ilk oyundan antrenmanlı olduğunuz için o kadar şaşırıyorsunuz. Oyuna daha çok bir görev bilinciyle yaklaştığınız da söylenebilir, yani en azından efsaneyi sonlandırmak, mamutlara kavuşmak anlamında. Syberia 2 kesinlikle kaçırılmamalı, arşivlerde yerini almalı. ❖

...Jesuskane

2, sinematografisi çok iyi olan bir kutup filmi gibi adeta. Her yer karlar altında. Gri ile beyaz arasında gidip gelen bir renk skalası grafiklere hakim durumda. Çatılardan 'pop' diye düşen kar yığınlarından, Kate'in su birikintilerinin üzerinden geçerken oluşan yansımalarına kadar hiçbir detay ihmal edilmemiş. Diyaloglarda, kamera açılarının değişmesi de çok hoş bir sinematik detay. İlk oyundan tahmin edeceğiniz üzere mekanlar ve mekanik oluşumlar çok özgün tasarımlara sahip. Tüm o yakın alaka gösterdiğiniz kurgusal makineler oyuna konstrüktif bir atmosfer kazandırıyor. Arka planlar yine çok başarılı çizimlerden oluşmakta ve kesinlikle oyuna derinlik duygusu katmakta. Karakterler iyi modellenmiş ve gerçekçi dokularla kaplanmış ama hareketleri biraz sorunlu. Tabii bu durum özellikle Kate Walker için ge-

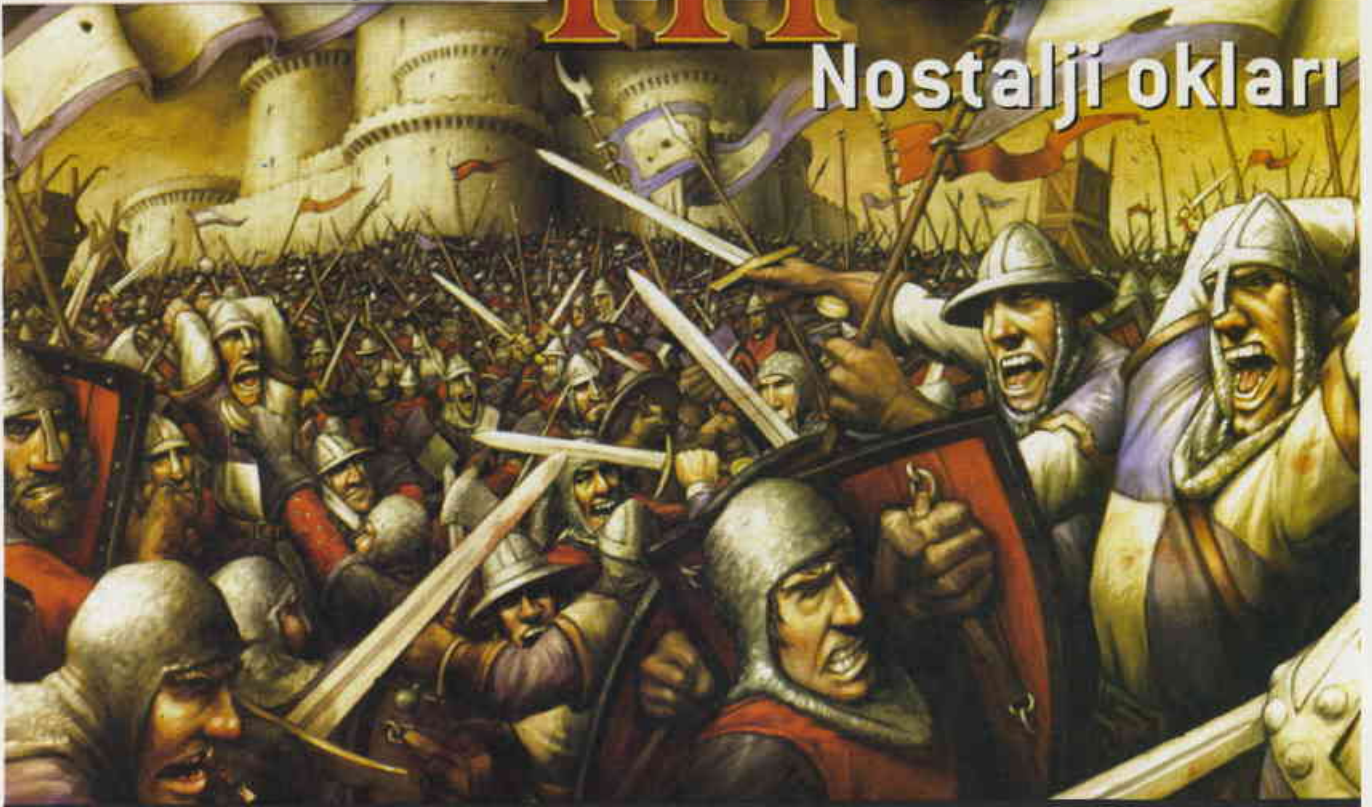
level  
NOTU 84

son'uç?

**Artılar:** En iyi özgün hikaye. En iyi sinematografi. En iyi sanat yönetimi. En iyi oynanabilirlik.  
**Eksiler:** Oyuna giriş biraz uzun tutulmuş. Kate Walker daha insani hareket edebilirdi.

# LORDS OF THE REALM III

## Nostalji okları



Hep fantezi olmaz, biraz da derebeycilik oynayalım...

**Yıllar önce Lords of the Realm 2'yi** deliler gibi oynar ve çevremdeki diğer strateji severlere de öve öve bitiremezdim. Pek çok oyuncu bu sessiz harikayı neden bilmem es geçmişti. Belki de sebebi oyunun başlarda oldukça zor olmasıydı, belki de sade grafikleriydi. Ama kesinlikle Lords of the Realm 2 geride bir iz bırakmıştı, ara sahneleri, oyun sistemi ve atmosferi ile size bir ortaçağ derebeyi olduğunuzu hissettiriyordu.

Aradan geçen uzun yıllardan sonra bu seriye bir devam oyunu çıkacağını duyduğumda çok şaşardım. Demek ki benim gibi bu oyunun hastaları hiç de az değilmiş ve zaman aşımına rağmen Impression Games' dekiler de buna degeceğine inanmış. Bu oldukça cesaret vericiydi ve yapım sürecinin başlarında bir miktar gelişmeleri takip ettim, cidden umut vaat ediyordu. Lotr3 ile bir kez daha beyliğimin başına geçebileceğim, köylülerimi bir savaşa, bir tarlaya, bir taş ocağına sürüp süründürüp, gücümle güç katabilecektim.

### İnce işçilik

Daha baştan oyun falso vermeye başlayınca çok sıkıldım. İlk açılıшта korkunç uzun bir bekleme ve ondan sonra her açılıшта yine uzun bir bekleme... Ve hızlı bir hayal kırıklığı yaşatan bir giriş demosu. Hani pek çoğumuz için

hiç önemli değildir ama Lotr 2' nin o ciddi ortaçağ atmosferini yaşatan ara sahnelerinden sonra karikatürize edilmiş tiplerini bayık bir dil çıkarma ile karıştırdım. Ama sonra çok hoşuma giden, pek çok oyunda aranıp ta bulamadığım hoş bir özelliği fark ettim. Karakter yaratma, oyun oynanışına etki etmeyen makyaj bir özellik bile olsa kendini özel bir flama ve görünüm seçebilmek çok güzel olmuş.

Oyuna başladığınızda tavsiyem savaş eğitimlerini es geçip doğrudan strateji kısmını öğrenmeniz olacaktır. Çünkü Lotr 2' yi oynamış olun veya olmayın, oyun sistemi tamamen değişmiş. Bu bizim bildiğimiz ve sevdiğimiz Lords serisi olmaktan çıkmış. Seriyeye güzel bir mirasçı beklerken karşımda 'buyrunnn?' diyen alakasız bir bakkal çıktı.. Yada benim kafam güzel, yada Impression'ın sağlam bir kötek yemesi lazım.

### Yine de diyoruz...

Lotr 3 beklediğimiz oyun olmayabilir ama oflaya puflyaya incelerken gördüm ki kötü bir

oyun da değil. İlginç bir oyun sistemi getirmişler, oyunun tamamı gerçek zamanlı. Siz stratejik haritada topraklarınızı yönetirken savaşlar devam ediyor ve siz savaşa komanda ederken de topraklarınız gelişmeye devam ediyor. Endişelenmenize gerek yok, savaşlar sizi uygun bir süre bekliyor öyle şipşak savaş kaçırmıyorsunuz.

Zaten toprak yönetimi de bölgelere atadığınız derebeylerinin kontrolünde. Siz onların kralı olarak her birinden uygun bir hizmet görüyorsunuz. Rahipler kiliseler kurup sizin ününüzü ve ülkenizdeki verimliliği arttırıyor, o toprakları kilisenin kontrolüne vermiş oluyorsunuz. Şövalyeler asker besliyor ve toprakları işgalden koruyacak kaleler yapıyor. Tüccarlara bıraktığınız topraklarda şehirler kuruluyor ve ticaret ile vergilerden gelen kazanç kasanıza akıyor. Ve son olarak da köylüler ordu-



**Tür:** Strateji Yapım **İmpressions Games** (Dağıtım: Vivendi) **Minimum Sistem:** 600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX **Önerilen Sistem:** 1Ghz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX **Multiplayer:** Var **İngilizce Dışlanımı:** Orta

larınızı beslemek için tarım yapıyorlar. Bu dört türden cins cins kişilikler var. Her birinin kendine has avantaj, dezavantaj ve gerekli koşulları olabiliyor. Misal, üst düzey bir komutan daha fazla ordu yetiştirdiği gibi onur ve cesaret gibi bonusları olabilir, ama onu yönetiminiz altında tutmak için özel bir bölgeye derebeyi olarak atamanız gerekebilir.

İşte bu açıdan bakınca aslında oyun sistemi ilginç ve güzel olmuş diyebilirim. Ama eski Lords 2'nin aşığı olarak bakınca tek gördüğüm o güzelim ince yönetimin ortadan kaybolmuş olduğu. Bir derebeyinin elindeki en büyük hammadde köylülerdir ve esas strateji onları nasıl kullandığınızdır. Tarım mı? Madencilik mi? Ham madde elde edip kaleler kurmak ve silah yapmak mı? Yoksa daha fazla yiyecek ile daha mutlu ve kalabalık bir halk mı? Daha kalabalık bir halk daha fazla potansiyel asker demektir ve klasik ortaçağ asker mantığı köylülerin eline silah tutuşturmaktan ibarettir. Salgın hastalıklar, kötü kışlar, elinizdeki toprakta hayvancılık mı tarım mı yapılacak? İşte bu basit ve sağlanması zor denge sistemi, verilecek pek çok ince karar ne yazık ki Lords 3' te yok ve bu beni öldürüyor.

#### Savaşlar

Dediğim gibi, asker yapmak için eskiden silah yapıp bunları askere aldığınız köylülerin eline tutuşturmak yeterliydi. Şimdi olay hazır ünite tiplerine indirgenmiş, ama zaten az sayıda olan ünitelerin farkları yeterince belirli olmamış. Eskiden tek bir ünite belli sayıda askeri ifade ederdi. Şimdi ise direkt birlikler halinde düzenlenmiş durumdalar. Savaş stratejilerimiz birlikleri doğru yerleştirip uygun formasyonlarda savaştırmaktan oluşuyor. Araya her birliğin bir şövalye komutanı olması ve istenildiğinde ön safta çarpışabilmesi gibi güzel küçük özellikler katılmış. Ama sanki bunlardan çok daha fazlası katılmak istenirken oyun yarım kalmış. Hemen hemen her zaman bir eksiklik duygusu var.

Bir başka eksiklik duygusu da yapay zekada var ve bunun yüzünden en çok keyif aldığım bölüm olan kuşatmalar mundar oldu. Kalenin kapısının duvarına yığılan düşman nereden saldırdığınızı umursamıyor. İster merdivenlerde tırmanın, ister mancınıklarla yıkın, isterseniz kule dayayın hiç farketmez. Oysa eskiden kale kuşatması kadar zevkli bir savaş yoktu. Farklı kale tasarımları hala olsa da ben bizzat surların üzerindeki askerleri doğru düzen konuşlandırıp hareket ettirmedikten sonra neye yarar?

Bir diğer büyük eksiklik de savaş haritalarının grafik detayı ve güzelliği. Ana strateji ekranında kuşbakışı kaleler tarlalar ve ırmaklar görülürken, ki en Lords 2' yi hatırlatan yegane kısım bu, savaş ekranındaki grafikler çok basit ve Lords 2' ye göre bile kaba. O yeşil çayırlar nerede? O taş surların güzelliği nerede? Kaplamalar bitmemiş Mehmet usta!!! Delirtmeyin beni hüleannn! Doğa istiyorum, çiçek istiyorum,

böcek istiyorum bahara hasret kaldım!

#### Yan fiyatına

Oyunun bitmediğini herhalde Impression Games' dekiler veya dağıtımçı Sierra da fark etmiş olacak. Çünkü oyun yurt dışında 'budget' olarak direkt hesaplı fiyattan piyasaya sürüldü. Normalde bir oyun ancak çıktıktan bir süre sonra bu fiyata düşürülür. Eh doğrusu yaşadığım hayal kırıklığı düşünülürse ben de tutup bu oyuna 40 dolar filan vermezdim. Ama işte ya, göz ağrısı olup ta denemek isteyenler ya da ortalama bir RTS isteyenler için 20 dolar fiyat doğru bir seçim olmuş. Bu açıdan baktığımızda hesaplıca alınıp verilen paraya acımadan oynanabilecek bir oyun Lords 3. Ama unutmayın, Lords 2' deki hassas kontrolü ve atmosferi arıyorsanız, benim gibi yönetim ve kontrol hastasıysanız, kendi işinizi birebir kendiniz halletmeyi seviyorsanız bu oyun size hitap etmeyecektir. ☹

Ali Güngör



level  
NOTU

62

## son'uç?

**Artılar:** Tarihi savaş ve senaryolar, oynanabilirlik, öğrenme kolaylığı. **Eksiler:** Serinin geleneği dışına çıkmış ve ruhu kalmamış. Aradan geçen bunca yıldan sonra çok daha sağlam olmalıydı. Yapay zeka çok zayıf. Hassas stratejik kararlar verme olanağı yok.

# KNIGHTS OF THE TEMPLE

## İNFERNAL CRUSADE

### Monotonluğun sınırı

**Şeytana karşı yürüyen kutsal kılıçla kesiyor, kesiyor, kesiyoruz**

**Tapınak Şövalyeleri bugünlerde epey popüler. Onlar hakkında arka arkaya kitaplar çıkıyor.** Şu anda hangi kitapçıya gitseniz bu eski tarikat hakkında çeşit çeşit kaynak bulabilirsiniz. İlgili çekici geçmişleri ile oyunlara rahatlıkla konu olabiliyorlar. Elimizdeki oyun da bu şövalyelerden esinleniyor. Fanatizm derecesinde dinlerine bağlı olan bu şövalyelerin savaşmak için bulabileceği en iyi rakip tabii ki şeytani güçler olacaktır. Bizim yönettiğimiz karakter de bir salgına karşı savaşırken aslında salgının kötülüğün ta kendisi olduğu görüyor ve hikayemiz böylece başlıyor.

#### En iyi savunma saldırıdır

Oyun bir dövüş oyunu. Ortaçağda iki elle kullanılan silahlarda uygulanan bir çok vuruş tekniğini kullanabiliyoruz. Hikaye boyunca ilerlerken önümüze çıkan tüm rakiplerle teker teker veya bir kaçıyla birden savaşıyoruz. İlerleyip

bölüm geçtikçe yeni teknikler öğreniyor ve ilahi güçler kazanıyoruz. Rakiplerimizin ilahi güçleri yok fakat genelde bir kaç çeşitler ve gruplar halinde saldırıyorlar. İster İngiliz olsun, ister Arap (oyunun uyanışından fazlası kutsal topraklarda geçiyor) üstünüze gelenlerin iki tipi var: Güçsüz ve güçlü. Güçsüz olanlar üst üste saldırılara pek dayanamazken güçlü olan ve genelde diğerlerine komutanlık eden tipler, ki bunlar iki elle silahlarını kullanarak kendilerini belli ediyorlar, uzun süre dayanabiliyor ve etkili teknikler kullanıyorlar. Mesela daha önce dövüş oyunlarında pek rastlamadığım bir hareket olan "savunma açma" hareketi, bu oyunda sizi saldırmak zorunda bırakıyor. Rakibinizin savunmasını açan bu vuruşu rakipleriniz de

yapabiliyor ve hemen ardından darbeyi yapıyorlar. Ayrıca bu vuruş her türlü rakibe karşı tartışmasız işliyor. Bu yüzden uygun taktikleri kullanmak ve rakibinizin vuruşuna göre iyi bir zamanlama ile cevap vermek çok önemli.

Oyunda kılıç, balta ve gürz dışında ok da kullanıyoruz. Ok atmak bazen bulmacaları çözmek için oldukça gerekli olabiliyor. Bu yüzden yedekte MUTLAKA bir kaç ok bırakın. Oyunda ilerledikçe balta yerini daha büyük silahlara bırakırken kullanacağınız kılıçlar oldukça özel olabiliyor. Rakibinizin zırh tipine göre silahları değiştirerek kullanın. Silahınızın verdiği zarar çok fark etmiyor.

Oyunda yalnızca insan türü rakiplerle karşılaşmıyorsunuz. Cehennem yaratıkları da karşınıza çıkıyor. Bu yaratıkları diğer rakiplerimize göre oldukça kolay buldum. Kenara sıkıştırıp seri vuruşlar yaparsanız rahatlıkla ölüyorlar. Oyunun son savaşı ise tam bir işkence. Bitmeyecekmiş gibi gelen bir çok karşılaşmayı arka arkaya yapıyorsunuz. Tam bir sabır sınavı.

#### Özel yetenekler

Oyunda kendinizi iyileştirmek, rakiplerinize alev topu atmak, kısa bir



şüre ölümsüz olmak ve yer sarsıntısı yaratmak gibi kutsal yetenekleriniz mevcut. Bu yeteneklerinizin sizin "kutsal" gücünüzden geliyor. Bu aynı bir barla gösterilen farklı bir güç. Rakiplerinizi öldürdüğüce yeniden doluyor. Ayrıca yorgunluk derecenizi gösteren bir bar daha var. Bu bar ise kendiliğinden doluyor. Kutsal yetenekleriniz oyun içerisinde bulduğunuz sandıklar ile gelişiyor.

Oyunda tekniklerle ilgili ufak bir ipucu vermek gerekirse: Önce bırakın rakibiniz hareket geçsin. İzlediği taktikleri seyredin. Böylelikle gafil avlanmazsınız ve bir harekete başladığı zaman devamında ne geleceğini bildiğiniz için ona göre iyi bir zamanlama yapabilirsiniz. Rakiplerinizi birden fazla olduğunda önce ok atıcılarla uğraşmayın. Yapay zeka oku pek iyi kullanamıyor. Siz rakiplerinizi duvara sıkıştırmağa bakın. Böylelikle işlerini seri vuruşlarla daha çabuk bitirebilirsiniz. Güçlü rakiplerinizin önce savunmasını açın ve sonra ağır vuruşlardan birisini indirin. Böylelikle daha çabuk yok edebilirsiniz.

Oyunun grafikleri muhtesem. Özellikle karakter grafiklerini muhakkak sonuna kadar açın. Karakterlerin üzerindeki zırhların renkleri

ve parlamaları o kadar güzel yapılmış ki görmemiz lazım. Oyunun müzikleri ise duruma göre değişiyor. Eğer savaşıyorsanız daha coşkun bir melodi çalarken, enerjiniz iyice düştüğünde dramatik bir fon müziği giriyor. Bunun MP3'ünü bulan lütfen bana yollasın.

Oyunu yapan grup aynı zamanda Enclave'ı yapan ekip. Fakat bu oyunda öncekine göre kendilerini oldukça aşmışlar. Özellikle dövüş animasyonları harika. Oyunun Credits bölümünü muhakkak seyredin. Vietcong'dan sonra gördüğüm en eğlenceli credits. Burada ki ufak ve eğlenceli filmde hem oyunun yapıldığı stüdyoyu geziyor hem de arada oyundaki motion capture tekniğinin nasıl kullanıldığını görüyorsunuz. Aynı zamanda oyuna konmamış demoları da seyredebilirsiniz.

Knights of The Temple eğer ortaçağı ve önünüze geleni anlamsızca kesmeyi seviyorsanız zaten muhakkak edinmeniz gereken bir oyun. Ama unutmayın ki oyunu en geç 3 günde bitireceksiniz ve bu üç günün ikisinde oyunun oynanışının sığılı güzünden sıkılacaksınız.

Burak Akmenek

## Kısa İpuçları

Kot'da çok az sayıda bulmaca var. Ama bu bulmacalarda takılmamanız için bir iki tüyo verelim istedik.

- Gözetimindeki bulmacayı İngilizce bilmiyorsanız aşmanız imkansız. Şöyle yapın. Akrep burcunun işareti kuyruğu olan bir M. Bir kolu çevirdiğiniz zaman fark ettiyseniz hem içteki hem de dıştaki çember birden dönüyor. Bırakın içteki çember iki tur yapsın ve sonunda M kuzeye baksın. Dış çember bir döndüğünde içteki iki tur atıyor. Yani iç ve dıştaki çemberde sıyahlar çakışsın. Daha sonra ise duvardaki haritaya bakın ve M ve iç çemberdeki işaret dışında kalan, kuzeye bakmayan üçüncü işareti de diğerlerinin altına getirin. Eğer doğru yaparsanız bir kapı açılma animasyonu seyredeceksiniz.

- Aslan heykellerinin kapiya doğru dönük durduğu bulunduğu kapıda taşların üstüne basın ve üçgenlerdeki aslan figürlerinin kapiya dönük olarak durmasını sağlayın.

- Kudüs'teki lagımlarda suyu alçalttıktan sonra kolu sabitlemek için kullandığımız sopayı yerinde bırakıyoruz. Bunun için suyu alçalttıktan sonra oyunda bize sopayı oraya sıkıştırmak isteyip istemediğimiz soruluyor. Sonrakı çukurun üstünden ise atlayamıyorsunuz değil mi? Okçularla boğuşup enerjinizi harcamayın. Geri dönün ve oklarınız ile sopayı uzaktan vurun. Melanizma açılacak. Sular gene yükselecek ve biz de fiçllara basarak karşıya geçebileceğiz.



## level NOTU 70

## son'uç?

**Artılar:** Ayrıntılı grafikler ve etkileyici dövüş animasyonları. Müzikleri çok güzel.  
**Eksiler:** Konu ve oynanış inanılmaz monoton. Çizgisel oynanış yüzünden bir daha oynamak istemeyeceksiniz. Silahların birbirinden hiçbir farkı yok.



Tür: Aksiyon Yapım. Starbreeze Dağıtım. TDK Medya'da. Min Sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX  
Özellikler: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX web: www.knightsofthetemple.com Multimedya Yok

# Hepsi bir arada! Metal Slug Collection

Arcade klasiği bu kez PC'de...

Oyun salonlarında hangi oyunların çevresinde yığınlar oluşurdu, hangi oyun makinelerinin çevresini toz bulutu kaplardı kalabalıktan? Bir bakalım: Street Fighter, Mortal Kombat, Volfied, Metal Slug, Sunset Riders, Street Hoop, Goal vs... Bunların içinden Metal Slug'ı alalım. Şimdiye kadar PlayStation dahil birçok platforma uyarlanan, hiç acımadan umarsızca jetonlarımızı yutan arcade efsanesi Metal Slug için şimdi PC sahiplerinin de bir şansı var. Hem de bu kez jeton derdimiz yok! Ama...

## "Ama"sı şu ki...

Metal Slug Collection, SNK tarafından çıkarılmış resmi bir oyun değil. Aslında bu bir PC oyunu da değil, Metal Slug fanatiklerinin Metal Slug oyunlarını bir araya toplayıp PC için çalışabilir hale getirdiği bir koleksiyon. Sanırım bunun nasıl olabildiğini tahmin edebilirsiniz: Emulator sayesinde... Metal Slug Collection bir NeoGeo emulator'üyle çalışıyor. Japonca olarak hazırlanan arabirimde en yukarıdaki tuşa tıkladığımız zaman (ehm, evet şansa buldum) karşımıza; Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug



3 ve Metal Slug X oyunları çıkıyor. Buradan istediğiniz Metal Slug'ı seçip oyuna giriyorsunuz.

Oyun bir emulator yardımıyla çalıştığı için teknik açıdan değerlendirmek zor. Ancak MAME, NeoGeo için en iyi emulator'lerden biri. Bu da grafiklerin arcade versiyonuna çok yakın olmasını sağlıyor. Oyunu başlatmak içinse 1

tuşuna basarak jeton atmanız, ardından da A tuşuna basmanız gerekiyor. Bu aşamaları geçtikten sonra Metal Slug bildiğiniz gibi başlıyor. Kontrol tuşlarıysa; A, S, D ve oklar.

Koleksiyonun içinde birden fazla Metal Slug olduğu için oyunlar hakkında ayrı ayrı değil de, toplu bir yorum yazacağım. İlk başta Metal Slug'ın şimdiye kadar yapılan en iyi platform oyunlarından biri olduğunu belirtmem gerekiyor. Bir

platform oyunundan ne bekliyorsanız Metal Slug'ta fazlası var. Yapmanız gereken tek şey ilerleyip karşınıza çıkan her şeyi vurmaktır. Ama bu basit konsept o kadar eğlenceli bir şekilde sunuluyor ki, "sıkılma" gibi bir ihtimal hemen yok. Mesela kullanabileceğiniz çok fazla sayıda araç var oyunda. Tank, deve (araç değil ama olsun), zıplayan dev makineler ve daha fazlası... Tabii Metal Slug'da da her platform oyununda olduğu gibi bölüm sonu canavarları var.

## Heavy Metal Slug!

Açıkçası Metal Slug oyunlarını içeren bir koleksiyonun en azından oyun açısından eleştirilecek bir yanı yok. Eğer şimdiye kadar Metal Slug oynamadıysanız bu çok iyi bir fırsat. Mutlak suretle değerlendirilmeli...

..Firat Akyıldız

Tür: Yapım, Nakçe Dağıtım, SNK Minimum Sistem: 156 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX Önerilen Sistem: 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Multiplay: Aynı bilgisayarda, var. İngilizce gereksinimi: Hiç

20150 ARMS MISSILE 60 PRESS START  
1UP x1

son uç?  
Artılar: Akıcı animasyonları, fazlasıyla eğlenceli oynanış, basit kontroller, Metal Slug oyunlarını bir arada olması. Eksiler: Çat çat nereye kadar? Bir süre sonra birbirinin aynısı oyunlar sıkıyor.

level NOTU  
75  
CREDITS 19



## Efsane oyunun hazin sonu

# Counter Strike: Condition Zero

Bedava olan bir oyundan ve 25 KB'lık bir bot dosyasından 40 dolar kazanmanın yolu

**Uzun bir bekleyişin ardından hayal kırıklığı çok acı.** Condition Zero (CZ) ilk duyurulduğu anlardan itibaren bir hayal kırıklığı olduğuna göre bunu çok da dert etmemeli belki de. 3 yıl boyunca yapımcısı değişip duran CZ herşeye rağmen piyasaya çıkmayı başardı.

6 yaşını doldurmuş bir oyunun üzerine kurulu 3 yaşında bir proje. Başlarda pek bir şey vaat edemese bile biz Counter Strike oyuncularını bir nebze heyecanlandırmıştı. Oyun üstünde çalışan ekibin Gearbox oluşu yüreklerle su serperken, proje Ritual Entertainment'a devredildi. Ancak Ritual CZ'nin son durağı olmadı. Oyun Valve tarafından son olarak Turtle Rock Studios'a verildi ve böylece elimizdeki şekli aldı. Bedava olan bir oyunu tekrar satmak için yapılan bir çabadan öteye gidemeyen canım oyunumuzu, henüz başlamadıysak, yerden yere vurmaya başlayabiliriz.

### The Bot Kardeşliği

CZ'nin tek kişilik oyun sistemi, her gün oynadığımız CS haritalarında bizlere verilen görevleri tamamlamaktan ibaret. Yeni haritalar yanında tüm haritaların yeni kaplamaları mevcut. Görevler yine sunucularda her dakika oynayıp durduğumuz bomba çözmek ve rehine kurtarmaktan ibaret. CZ'nin tek kişilik senaryolarda sadece Counter Terörist olarak oynayabiliyorsunuz. Senaryo harita setlerinden oluşuyor. Bir set dahilindeki tüm haritalarda, verilen görevleri tamamladığımız zaman bir diğer sete geçebiliyorsunuz. Olaylar bu şekilde gelişirken yanınıza bir iki bot alıyorsunuz. (Botkardeşliği vs BotTerörist). Botların becerileri hakkında o kadar atılıp tutulmasına rağmen, pekte tatmin edici oldukları söylenemez. Hatta size verilen görevleri tamamlamanıza engel oluyorlar. Görevler belli sayıda düşman öldürme, belli sayıda düşmanı belli bir silahla öldürme, belli sayıda düşmanı belli bir silahla öldürüp (imdaaaaaaat) o round boyunca ölmeme, rehine kurtarmak gibi şeyler. Rakipleriniz gibi takım arkadaşlarınız da botlardan oluşmakta. Ve bunla-

rı görevleri başardıkça elde ettiğiniz puanlar ile alabiliyorsunuz. Botlar kaç puan olduklarının dışında, skill (yetenek), co-op (takım çalışması), bravery (cesaret) gibi kriterlere sahip. Bir de her botun favori silahı mevcut. Bu silahların bazıları bizim elimizi sürmediğimiz ve sürmeyeceğimiz şeyler olması hoş değil.

Botların bu farklı özellikleri oyuna ne şekilde yansıyor peki? Hemen bahsedelim. Öncelikle bu özellikleri görebilmeniz için en üst zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye ediyorum. Genelde takım arkadaşlarınız haritanın gereklerine uygun hareket ediyorlar. Rakipleriniz de aynı şekilde yer tutuyor, her hangi bir bölgeye topluca saldırıyor, zaman zaman da oturup sizin onlara gitmenizi bekliyorlar. Cesareti düşük olan bir CT Bot'u yerleştirilen bombaya kadar gidip, dokunup geri kaçarken, bu özelliği yüksek olan bir bot gidip bombanın üstünde zıp zıp zıplıyor. Yanlışlıkla bombayı çözdüğü de oluyor tabi. Genelde karşılaştığımız CS botlarından daha başarılı olsalar bile yine de "Biz yapayız! Bot'uz biz!" diye bağırıyorlar. Öldükten sonra botların hareketlerini dikkatle takip ettiğimiz de, tüm hareketleri-

nin bizleri zeki olduklarına inandırmaya yönelik olması da göz çıkartıyor. Olmadık yerlere bakıp duran botlar sinirinizi bozuyor. Aynı round içinde hem rehine kurtarmak için hem belirli silahla gerekli sayıda düşman temizleyemiyorsunuz. Ayrıca görevleri tamamladıktan sonra işiniz bitmiyor. Rakip takıma en az 2 round fark atmamız gerekiyor.

Allah aşkına, bir Law'in namlusuna bak, bir de roketin nereden çıktığına.



◆ Neden "Deleted" anlamak güc değil. Her bölümün böyle kendini aşmış introları falan var.



### The Botun Dönüşü

İnternet'te yaptıklarımızı, internete bağlı olmadan yapabildikten hemen sonra (cümleye gel), masaüstünüzde yer alan diğer Condition Zero: Deleted Scenes (CZ:DS) kısayolu ilginizi çekebilir. Ritual Entertainment'in oyunu devretmeden önce geliştirdiği CZ:DS'yi (rezilliği demek daha doğru) işte bu kısayolun altında bulmak mümkün. "Deleted Scenes" adı altındaki bu bölümler akıllara zarar. CS havasından uzak olduğu gibi hem başarısız, hem de başarısız (ne demeliydim illa küfür mü edelim "bu kadar bekledik, bunu koydular önümüze" diye). Half-Life benzeri giriş ardından, "CS'nin tek kişilik senaryosu bu oynadığım, hey hey holaley!" diye saldırınca kafamızı taş a sertçe vuruyoruz. Buna headshot, buna balshot derken farkındalık buluyor bizleri. Senaryodan bahsetmeyeceğim bile yada yeni cihazlardan. Beni koparan yok eden noktayı anlatacağım sizlere. Deleted Scenes oynarken zorluk seviyesinin oyundaki yansımaları diye iğrenç bir

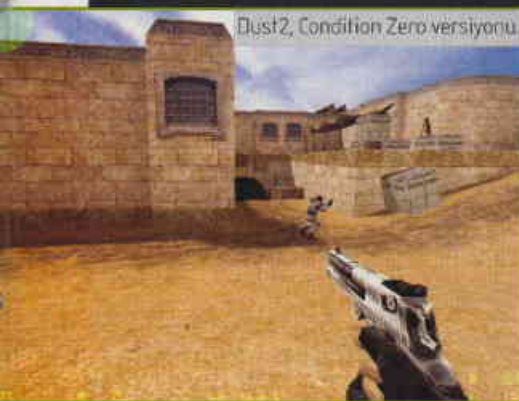
başlık atmamız gerekiyor önce. Oyunda zorluk derecelerinin arasındaki fark şudur arkadaşlar; Zorluk seviyesi arttıkça karşınıza çıkan düşman sayısı artıyor. Bunun yanında normal seviyede iseniz tek, en yüksek zorluk seviyesinde oynuyorsanız 3 headshot atmanız gerekiyor. Basmışlar bütün yapay zekayı CZ'ye, Deleted Scenes de avucunu yalamış bu arada. Görevler falan hak getire. Hayatınızda yapacak hiç bir şeyiniz yok ise buyurun oynayın.

### The Botun Sonu

Steam ile zaten hayal kırıklığı ve bir sürü sorun getiren CS, CZ ile yeni bir şey vaat edemiyor. Daha iyi grafiklere değil, sadece yeni kaplamalara kavuşuyoruz. İnternet bağlantınız yok ise bir ihtimal tercih edilebilir. Hele ki piyasada bir sürü mükemmel FPS var iken, hele bunların çoğu artık yurdumuzdaki sunucularda oynanıyor. CZ edinip Steam



TGT: FPS: Yüksek Turtle Rock Studios Eleştirisi: Sierra Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 96 MB RAM, 16 MB GFX, 500 MB HDD  
Orjinal Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Web: www.cs-conditionzero.com İngilizce Gereksizimi: Az



## son'uç?

Artılar: Zaten sahip olduğunuz bir oyuna (kısmen) tekrar para verip alma imkanı sunuyor. Eksiler: Adamlar utanmadan para istiyor üste.

## level NOTU 55

CS 1.6 sunucularına bağlanabiliyorsunuz. Ancak 1.6 ile CZ sunucularına bağlanmak maalesef mümkün değil. CS haritalarının CZ versiyonları ile birlikte birçok yeni harita mevcut. Ancak kaçınılmaz olarak değer sizlere kalmış.

Şu halde kalkıp para harcamak yerine, 1.6 için internetten bot indirmek daha mantıklı (podbottan bahsetmiyorum, daha iyi şeyler var artık). Tek kişilik aksiyon istiyorsanız FarCry, bot+zeka ve mükemmel multiplayer oyun diyorsanız da Unreal Tournament 2004 oynayın, benden söylemesi. ☺

\_Jesuskane



## Necro Türkler?!!

# Against Rome

Balatayı yakmış bu Avrupalılar...

Elimizde aslında ilginç bir oyun var, hatta oldukça cins olarak nitelendirmek mümkün. Son zamanlarda zibil oyunda olduğu gibi Roma İmparatorluğu'yla ilgili bir oyun. Fakat Celtic Kings' den etkilenmiş olacak, Roma'ya karşı savaşıyoruz.

Bilen bilir, Romalılar kendileri dışındaki herkese barbar derlerdi. Tabi ki devamlı çarpıştıkları Tötonlar ve Keltler başta olmak üzere. Bu iki kavim özgür ve savaşçı bir yapıya sahip olduklarından Roma'nın yerleşik kültürü her ne kadar ilginç olsa da kendi alışılmış yaşam tarzlarından daha güzel gelmiyordu. Ve savaş kazanınca ellerine geçen yerleşim bölgelerinde onlar için tek önemli olan taşınabilir değerlerdi. Bu gayet doğal bir ayırım, yaşamak için ne gerekiyorsa al, gerisini bırak. Göçebelik tamamen kendine has bir kültürdür ve ne yazık ki taş kafalı Avrupalılar bunu anlamaktan acizdir. İşte bu yüzden kendilerinden farklı bütün kültürler onlar için barbar, bu yüzden de onlardan bir şey öğrenmeye niyetleri yok. Yani sonuçta Avrupalı atalarının ve bugün bile torunlarının dar görüşlülüğünü anlıyorum. Aradan ne kadar zaman geçerse geçsin hala gittikleri yerdeki yerli halkları katlediyorlar.

Misal Avustralya, misal Amerika...

### Roma'ya mı karşı, Hunlara mı?

Against Rome' da oyun sistemi oldukça karışmış. Bir kabile lideri ve atları, eşekleri ile toplanmış, kabilesi ile başlıyor görevlere. Uygun bir yer bulup kabileye basit bir kasaba merkezi kuruyoruz. Sonra kabileyi göçebelikten çıkartıp sivil halk haline getirince klasik üs inşası devresi başlıyor. Yok yiyecekti, silahtı şuydu buydu bina kuruyorsunuz. Tarlalar, mezbahalar kurup yiyecek üretiyor ve bununla nüfus oluşturuyorsunuz. Nüfus kadın ve erkeklerden oluşuyor, savaş için erkeklerin ellerine birer silah verip askere alıyoruz. Sonuçta istediğimiz bir üniteye dönüşüyorlar...

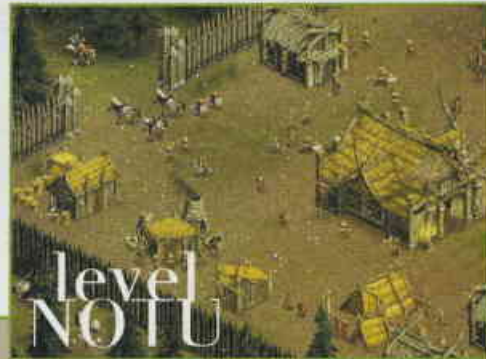
Şimdi, madem göçebe kavimler üzerinde duruyoruz neden oturup bir yerleşim inşa ediyoruz? Bu nasıl bir mantık? Dönüp dolaşp yine klasik RTS şablonuna bağlı kalmışlar. Arada lider güçleridir, teknoloji geliştirmelerdir, nedir bunlar ya? Oyun ve mantığı ters düşüyor. Hadi bunu geçtim, savaşlar birer karambolden ibaret. Destek ünitesi fikri de tamamen Celtic Kings' den arak ve hiç bir şekilde doğru düzgün işlemiyor. Zaten oyunu şöyle bir kaç saat

bile oynamak eziyet çekmek demek. En oynanabilir savaşlar hazır olanlar, onlarda da herkesi birden seçip saldırın demek dışında bir şeyler yapmak çok zor. Çünkü kontroller size pek öyle bir fırsat tanımıyor.

### Yamyamlık?!

Oyunda Hunlar, yani biz Türkler de varız. Bu kısmı sona, oyundan hep birlikte umut kestiğimiz ana sakladım. Against Rome' da Hunlar'ın çadırları kafatasları ve kemiklerle süslü, bu kafataslarının ağız ve burunlarından devamlı kan fışkırıyor! Yani çok saçma ve hatırlanmaz. Modelleme olarak da Hunlar kemik, deri vs derken iyice Necromancer'a benzemiş. Savaşa giderken mezardan yeni dirildim dercesine bir sesle karanlık tanrıların isimlerini yakarıyorlar... Hele geliştirilen teknolojiler arasında yamyamlığın olmasına gülerken yerlerde yuvarlandım. Bu arada belirtiyim, bu oyun sadece Almanya' da belli oyun dergileri ve internet sitelerinden yüksek not alıp övüldü... Kısacası kötü bir oyun Against Rome, yüz kilometre uzak durun çünkü o mesafeden bile insanı stratejiden bayabilir. ☹

\_Ali Güngör



level  
NOTU



Tür: RTS Yapımcı: Independent Arts Dağıtımçı: JoWood Minimum Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX  
Önerilen Sistem: 1.4GHz CPU, 512 MB RAM, 32MB GFX

## son'uç?

**Artıları:** Realtime Strateji için deliriyorsanız, bir ihtimal işinizi görebilir. **Eksileri:** Tarihi bir strateji için anlatımı tamamen yanlış. Kaynak yönetimi ve stratejik yanı zayıf. Görsel olarak da pek bir şey ifade etmiyor.



AGAINST ROME

46

052 LEVEL 05/2004



Outlaws'un ardından

# Dead Man's Hand

**Damarlarında Meksikalı kanı taşıyan genç bir Teksaslı** için yapılabilecek çok fazla iş yoktur aslında. Ya sığır çobanı olur haftada birkaç dolara eğer eskitirsiniz, ya da at hırsızı olup kısa da birkaç dolara eğer eskitirsiniz, ya da at hırsızı olup kısa da birkaç dolara eğer eskitirsiniz, ya da at hırsızı olup kısa da birkaç dolara eğer eskitirsiniz. Bunlar tabii ki bana göre işler değil, haftada birkaç dolara yetinecek adam değilim ben. Ayrıca yağlı ilmeğe de alerjilerim var, o yüzden öbür işi de pek benimsemişim söyleyemem. Ama ben de diğerlerinde olmayan bir yetenek var, altıpatları çoğundan iyi kullanırım. Ve beni asla fakirliğe ya da ipe mahkum eden kanunlara pek saygım olmadı. O yüzden Dokuzlar ile tanışmam ve onların yanında at sürmeye başlamam pek şaşıracak bir durum olmasa gerek. Güzel günlerdi onlar, canımızın istediği her yere gider, canımızın çektiğini alırdık. Biz Dokuzlar'dık, ne kanun ne de düzen bize göre değildi. Ve ben elimi silahtan esirgemedim.

Ama kısa sürede bir şeyi fark ettim, o da yeni buldu-



ğum dostlarımla kan dökmeyi de en az kendilerinin olmayana el koymak kadar çok sevdiğimiydi. Doğru, ben de pek masum sayılmam, ne de olsa az adam vurmadım. Ama sevgili dostlarımla gözlerini kan bürümüşü. Sadece yolumuza çıkan kanun adamlarını değil, yaşlıları, kadınları, çocukları bile büyük bir zevkle katletmelerini midem dönerik seyrettim. Ve bir gün, artık fazlasını kaldıramadığım bir anda yaptıkları katliama karşı çıktım. Bu onlarla iken yaptığım ilk ve tek hata oldu, beni vurup akbabalara bıraktılar! Ama çöl güneşi ve akbabalar işimi bitirmeden Meksikalı askerler beni buldu ve yarımı sarıp zindana attılar. Böylece bir hata da onlar yapmış oldu.

Şimdi sıra bende. Ödenecek borçlarımı ödemem, eski dostlara onları unutmadığımı göstermem gerek. Dokuzlar'a çok şey borçluyum ve tabii ki Meksikalı general dostuma da. Ve onlara olan borcumu kesinlikle ödeyeceğim, yiyebilecekleri kadar kurşunla! Onlarla işim bittiğinde El Tejon ismini duymamış olmayı dileyeceler. Evet, yapılacak çok işim var...

## Ful As!

Uzun zamandır piyasada savaş konulu olanlar dışında pek sağlam FPS görülüyordu. İkinci Dünya Savaşı furçası her ne kadar ortaya ciddi iyi oyunlar çıkmasına sebep olsa da, şüphesiz bir zaman sonra insanı bunaltmaya başlıyor. Her ne kadar kulağa inanılmaz gelse de, tıpkı uzaylı yaratıkları avlamak gibi, bir zaman sonra Nazi mıhlamak da sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Tabii insan du-

**Bir deste kağıdım, bir altıpatlarım ve alınacak bir intikamım var...**

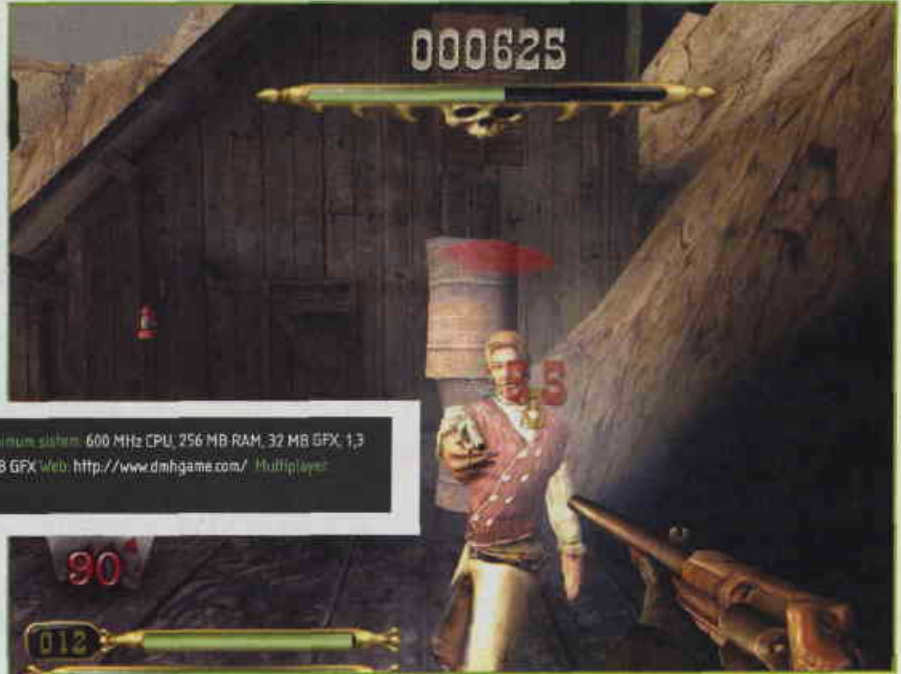
rup düşünüyor, neden bir insan evladı da kalkıp biraz farklı bir FPS yapmaz, böylece piyasadaki açığan faydalanmaz, diye. Ama oyun endüstrisi de artık diğerlerine benzer oldu, insanlar sıra dışı işlere para gömmeyi pek göze alamıyorlar.

Ve ben Outlaws'ı bilmem kaçınıcı defa bitirdiğimden beri inatla bir Western konulu FPS çıksın diye bekleyip duruyorum. Gençliğimde piyasadaki her Spaghetti Western filmi izlemek ve Clint Eastwood ya da John Wayne'in ata binmekten çarpılmış yürüyüşünü seyretmek hatasına düşmüş her orta yaşlı insan gibi, benim de gönlümde Colt Peacemaker'in ayrı bir yeri var. Çok silah manyağı olduğumdan değil, ama belki daha çok bu altıpatlar bana uzak, keşfedilmemiş ufukları çağırırtırdığından. Sonuçta dev uzay oyunlarını da o yüzden sevmiyor muyum, bana keşfedecek bir sürü yenilik sunabildikleri için!

Ama yakın zamana kadar Western konulu düzgün bir oyun yapılmadı gitti vesselam! Lucasarts Outlaws 2'yi sallayıp Super Bombard Racing, ya da benzer abidik gubidik oyunlar yapar oldu. Diğer sağlam firmalar zaten ya bilim-kurgu evrenlerinde, ya da İkinci Savaş'ın içinde kaybolmuş durumdalar. Ve sonra birdenbire bir sürü Western oyunu yapıldığının haberi geldi! Ardından da Sinan masama Dead Man's Hand CD'sini bırakıverdi. Ancak o esnada haldir haldir Far Cry oynadığından midir bilinmez, bu oyundan pek de etkilenmiş gibi görünmüyordu. Ama ben ümidimi kesmedim, oyunu kurup oynamaya başladım. Ve başından ancak bittiğinde kalkabildim. Çok uzun değil belki, ama altıpatlar sesine öyle hasret kalmışım ki, oyunu farklı zorluk seviyelerinde birkaç kere bitirmekten kendimi alamamışım!

## İnsan Kellesi...

Dead Man's Hand için grafiklerde



Tür: FPS Yapım: Human Head Studios Dağıtım: Aras Minimum sistem: 600 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.3 GB HDD Önerilen sistem: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: <http://www.dmhgame.com/> Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden İngilizce gereksinim: Az



Unreal motoru tercih edilmiş. Oyun aynı zamanda X-Box için de çıkarıldı, ancak tabii onu oynama fırsatım olmadı. Ve fakat daha ilk başta oyunun tipik bir konsol çevrimi olduğu belli, neyse ki çoğu benzer oyunun aksine kontroller fare-klavye kombinasyonu düzgün çalışacak biçimde elde geçirilmiş.

Dead Man's Hand aslında birkaç iyi fikir dışında FPS türüne hiçbir yenilik getirmiyor denebilir, yani sakın Outlaws 2 gözüyle bakmayın oyuna, yoksa hayal kırıklığına uğrarsınız. Çünkü oyunun pek çok eksikliği ve hatası var. Seslerden grafiklere ve oynanışa dek pek çok unsur için ancak "vasatın üzerinde" diyebiliriz. Mesela grafiklerde kaplamaların göze hoş görünmesine karşın düşük poligon sayısı ve yetersiz animasyonlar can sıkıcı oluyor, oysa Unreal motoru bundan daha iyisini rahatlıkla yapabiliirdi. Benzer bir durum sesler için de geçerli, oyunda pek ses derinliği olduğu söylenemez doğrusu.

Düşman yapay zekası ise yok gibi bir şey, karşınıza çıkanlar her zaman için önceden belirlenmiş biçimde hareket ediyorlar ve çoğu zaman da kolay av oluyorlar. Tabii zorluk seviyesi yükseldiğinde iş biraz renk değiştiriyor, çünkü sağlıkları ciddi biçimde yükseldiğinden pek kolay ölmüyorlar. Bu noktada hasar modellemesindeki eksiklik de ortaya çıkıyor haliyle. Oyunda düşmanlar dışındaki pek çok nesneyi de bir şekilde parçalayıp puan kazan-

mak mümkün, ve doğrusu oyunun başlarında bu hayli iyi kullanılarak düşmanlarınızı farklı şekillerde temizlemenize imkan veren tuzaklardan bolca hazırlanmış. Ancak her bölümün çok özenle hazırlandığı söylenemez. Bu tür tuzakların olmadığı yerlerde kalabalık düşmanlarla kapışmak zor olabiliyor, çünkü karşınızdaki herifi neresinden vurduğunuz pek önemli değil. Kafaya ya da bacağa sıkmak pek fark yaratmıyor, bu da özellikle zor seviyede can sıkıcı oluyor.

Oyun tam anlamıyla ilk Doom zamanlarından kalma bir FPS'nin oynanış özelliklerini taşıyor diyebilirim. Sessiz olmak ya da düşmana görünmemek gibi şeyler söz konusu değil, kafadan dalıp sağa sola kaçarak etrafa kurşun yağdırıyorsunuz. Ve en can sıkıcı eksiklik, oyunda görev içi Save seçeneği maalesef mevcut değil, öldüğünüzde en başa dönüyorsunuz. Kolay seviyede oynarken pek sorun değil, ama yüksek zorlukta ve nispeten uzun bölümlerde hayli baş ağrıtıyor.

#### Efsanemetre

Oyunun kendince hoş tarafları da var, mesela bunlardan biri her bölüme başlarken oynadığınız poker oyunu. Burada fazladan cephane kazanabilmek mümkün. Ayrıca her bölüme başlarken taşıyacağınız üç ana silahı toplam dokuz farklı model içinden seçiyorsunuz ve bu modeller bölüm geçtikçe açılıyor. Silahlar iyiler hoşlar ama, pek dengeli oldukları söylenemez. Misal, dinamit hayli etkili ama molotof kokteyli hiçbir halta yaramıyor.

## son'uç?

**Artılar:** Western konulu bir FPS, grafikler fena değil, oynanabilirlik iyi, çoğu FPS'den daha eğlenceli. **Eksiler:** Kesinlikle Outlaws'dan daha iyi değil, grafik ve animasyonlar çok sönük, yapay zeka ve multiplayer zayıf.

Oyun ekranındaki standart göstergeler haricinde iki de enerji çubuğu var ki, bunlar aslında oyunun en ilginç noktalarından birini oluşturuyor. Bunlardan üstteki çubuk verdiğiniz hasar katsayısını gösteriyor ve her isabetli atışla biraz daha dolarak bir sonrakinden daha fazla puan almanızı ve hasar vermenizi sağlıyor. Alttaki çubuk ise "Legend" göstergesi ve buradaki enerji silahlarınızın alternatif atış modlarını kullanmanıza imkan tanıyor. Fena fikir değil ama oyuna çok büyük çeşitlilik kattığı söylenemez.

Oyunun tüm eksikliklerine rağmen kendine has bir çekiciliği olduğunu söyleyebilirim, zaten oyunu çöpe gitmekten kurtaran yegane unsur da bu. Outlaws kadar iyi değil kesinlikle, hem de aradan geçen bunca yıla rağmen. İnsan ne de olsa çok daha ileri bir oyun bekliyor, zaten işin can sıkıcı yönü de bu. Ama kendince iyi yanları yok mu? Tabii ki var, nispeten kısa ve bol çatışmalı bir oyun olması sayesinde, fazla kafa yormadan ya da ter dökmeden oynayabileceğiniz bir yapım bu. Multiplayer modunun ilginizi çekmeyeceği kesin, çünkü aşırı sönük, ama Single Player modu insanı oyalıyor. Kısacası bir pazar gününü birkaç el ateş ederek geçirmek için fena bir oyun sayılmaz, ama daha fazlasını da beklemeysin. ☺

M. Berker Güngör

level NOTU 65

# Çok önceden, Isparta

## SPARTAN

Basit grafikler ve derin bir oyun

**Spartan, Legion ve Chariot' un yapımcısından aynı çizgide oldukça ilginç bir strateji oyunu.** Hatta uzun zamandır böyle basit grafiklere ve derin bir oynanışa sahip bir strateji oyununa rastlamamıştım. Oyun bazı yönlerden Civilization ve Master of Orion' u andırıyor diyebilirim. Ama kesinlikle karşınızdaki yeni bir klasik veya hit de beklemeyin çünkü Spartan' ın oyun motoru çok ama çok eski.

Zaten Spartan' ın yapımcısı Slitherine Entertainment orta çaplı bir oyun firması. Grafiklerden ziyade oyun sistemi, tarih ve konulara önem veriyorlar. Oyunlarının eski ve genelde pek oyun çalıştırmayan makinelerde de çalışmasına önem veriyorlar. Ve Spartan ile göreceğiniz gibi hedeflerini üç aşağı beş yukarı gerçekleştirmişler.

### Kılıçla yaşayan kılıçla ölüyor...

Bundan 2000 yıl önce Atina başta olmak üzere bazı Yunan şehir devletleri batılı anlamda uygarlık ve felsefenin merkeziydiler. Aynı zamanda Persler, Thebes, Corinth, Makedonya gibi büyük güçler çekişiyordu. Arada küçük onlarca şehir devleti, hepsinin ayrı bir adı ayrı birer tarihi ve ayrı kahramanları vardı. Fakat bütün bunlar arasında Sparta diğerlerinden çok daha sivriydi. Gittikçe güçlenen ve tamamen savaş üzerine kurulu bir uygarlık. Bu uygarlığın korkunç savaş gücü ve saldırgan tutumu diğer uygarlıkları karşısına aldı. Ve gücü kendi sonunu getirdi. Neyse bu hikaye bırakalım şimdilik romanlara ve tarih kitaplarına kalsın.

Slitherine Entertainment anlaşılan yaptığı oyunları doğrudan popüler bilgiler üzerine kurup hazırcılık yapmıyor. Oyunda Herodot Tarihi' nde bulabileceğiniz bütün antik uluslar var. Tabi ki sadece oyunun kapsadığı alandakiler. Bence hiç de gereksiz değil, her ne kadar oyunda her şeyin isminin Yunanca olması başta kafa karıştıracak olsa da zamanla alışınca insanın hoşuna gidiyor. Antik çağ ile ilgili bilgilerinizi yenileri ekleniyor, o dönemin havasını soluyorsunuz.

Oyun içerik olarak çok zengin, zaten zayıf grafikleri sindirmeme sebep olan da bu. Yoksa zayıf makinelerde de çalışabilecek bir oyun yapmak palavra. Bundan çok ama çok daha güzel grafikleri yine de çok zayıf makine-

lerde çalıştırabilir. Yine de hiç gelişme yok diyemem, Legion ve Chariots of War' dan bu yana ana strateji ekranı olsun savaş haritasına 3D seçeneği konması olsun güzel bir iş çıkarmışlar. Yine Nuh Nebi' den kılma grafikler ama strateji ekranındaki renkler ve atmosfer çok daha hoş. Bu ekranda ve genel strateji oynanışında zaten Civilization ve Master of Orion havası var!

### Savaşın Lakedemonia'lı kardeşlerim!

Lakedemonia, Sparta'nın diğer adıdır ve bu savaş makinesini yönetmek ciddi zevkli. Oyunda korkunç bir millet çeşitliliği olduğu gibi her milletin özel askeri birimleri ve özellikleri var. Yüzün üzerinde bir sayı olduğunu düşün-

nürsek bu büyük bir çeşitlilik demek. Hepsini özel bir işe yaramak zorunda değil ya da hepsini ezberlemenize gerek yok ama bu çeşitliliğin olduğunu bilmek oyunu zenginleştiriyor. Ayrıca bütün milletler oyunda eş güçte değil, mesela Persler o çağda gerçekten oldukları gibi ezici bir üstünlüğe sahipler. Ama siz de Yunana şehir devletlerini ele geçip birleştirmeyi başarabilirseniz ona karşı koyabilecek bir süper güç haline gelebilirsiniz. Aslında herkesin eşit güçte olmaması bize bir strateji, bir amaç ve özgürlük bile sağlamış denebilir!

Grafiklerini devamlı yediğim savaşlar ise oyunun en zevkli kısmı. Savaşın başında birliklerinizi kuşbakışı arazide yerleştiriyor, formasyonlara sokuyor ve emir veriyorsunuz. Kanatlardan kuşatmak, direk saldırmak, savunmaya geçmek, menzilden yıpratmak gibi pek çok seçenek var. Gerçek





bir komutan gibi savaş öncesinde stratejinizi, taktiklerinizi belirliyorsunuz. Ama işin güzel yanı, bunu yaparken düşmanın yerini ancak izellerinizle önceden belirlemiş olduğunuz kadar biliyorsunuz! Yani zayıf bir haber alma ile girdiğiniz savaş büyük olasılıkla sizin için bir hezimet olur. Savaş bir kez başladı mı birlikleriniz emirlerinizi aynen yerine getirmeye başlar ve kontrol sizden çıkar.

Evet kontrolün sizden çıkması tehlikeli ve kötü görünüyor ama doğrusu savaşlar korkunç zevkli hale gelmiş! Savaş başlamadan strateji düşünmek, uğraşmak ve sonra planınızın uygulanışını izlemek çok keyifli olmuş. Birimlerin güçlü ve zayıf yanları, taktikler, savaş alanındaki manevraların etkileri, arazi koşulları, savunan veya saldıran taraf olmak, bir şehrin veya doğa oluşumunun yakınında- içinde bulunmak, işte bütün bunlar savaşın sonucunu değiştiriyor. Gerçekten tarih kitaplarındaki gibi savaşlar yaşıyorsunuz!

Savaşlar elbette her zaman istediğiniz gibi gitmiyor, hatta başlarda hiç istediğiniz gibi gitmiyor. Bu gibi durumlarda savaş başladıktan sonra sadece birer kez kullanabileceğiniz askerlere moral verme, saldırıya hız verme ve geri çekilme emirleri var. Savaş esnasında ben şahsen 3D grafiklerden ziyade 2D grafikler ile daha rahat ettim çünkü 3D savaş alanının da pek güzel görüldüğünü söyleyemem. Fakat devamlı bir hareketlilik bir çarpışma hissi var, savaş alanına yayılıp savaşanlar, etrafa kaçışanlar ve çözülüp dağılan birlikler izlerken insana dehşet keyif veriyor. Gerçekten savaşların atmosferi çok çok güzel olmuş diyebilirim.

#### Kaynak kontrolü

Oyunun başından beri Civilization ve Master of Orion'a benzettiğim kısmı ise ana strateji haritası ve geniş çaplı stratejiler. Orduların haritadaki kumandası Civ. gibi, şehir devletlerinin her birindeki ünite ve yapı yapımı da Civ. ile

Moo arasında gayet basit ve hoş. Kaynak çeşitliliği çok fazla ama her şehre bunları çıkartan binalar yapılabildiğinden fazla kafa yormaya gerek yok. Hiç olmadı ticaret ağları kurup alım satımları devamlı hale getirebilirsiniz. Ayrıca bu çeşitli kaynakların her biri farklı teknolojilerin geliştirilmesinde rol oynuyor. Fakat ne diyeyim şu kaynak olayında biraz daha coğrafyanın önemi vurgulanabilirdi, bazı maddeler için belli yerlerin işgali zorunlu olsaydı daha gerçekçi olurdu.

Diplomasi de önemli fakat daima en güzel politika yapan elinde en çok silah ve asker olmandır. Eldeki sayılı önemli diplomati diğer tarafa yolluyorsunuz ve sonra çeşitli seçenekleriniz oluyor. Ben oyun boyunca çok sıkışmadıkça buna pek ihtiyaç duymadım. Ana strateji ekranının en güzel yanı pek fazla vakit almıyor olması. Ne kadar çok şehriniz olursa olsun rahat ve iyi-ce kullanımı kolaylaşmış ara birim sayesinde kısa sürede gerekeni yapıp tur geçebiliyorsunuz. Strateji kısmını savaşlardan daha çok severseniz ki hiç sanmam, savaşları otomatik çözümleme seçeneği de var. Biraz şart ama genellikle koşullar ve güçler savaşın sonucunu belirler. Ah bir de stratejide olsun savaşlarda olsun yapay zeka çok aptallaşacağına ya da çok zekileşeceğine tam orta karar olsa tadından yenmezmiş bu oyun. Ben hala Rome: Total War' u bekliyorum ama Spartan da arada oldukça güzel bir de-



ğişiklik oldu. Fazla bir beklentiniz olmaz ise bu oyun size oldukça keyifli vakit geçirebilir. Pek beklenmedik bir şekilde başarılı ve sıradışı bir oyun. 🌟

Ali Güngör

## son'uç?

**Artıları:** Sulandırılmamış tarih, atmosfer, çeşitlilik, kendine has ve zengin bir oyun sistemi, kolay arabirim, eğlence, düşük sistem ihtiyaçları. **Eksileri:** Grafikler zayıf, sesler ve müzikler ise vasat, yapay zeka çok dengesiz, oyun çok iyi giderken inanılmaz zorlaşabiliyor ya da kolaylaşabiliyor.

level  
NOTU 76



Bir zamanlar bir şehir vardı...

# Nemesis of the Roman Empire

Uzun zamandan beri gördüğümüz en değişik strateji

**Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'u fethettikten** sonra ünvanını ve haliyle kendinden sonra gelecek sultanların ünvanını da "Padişah-ı Rumi" olarak değiştirdiğini çoğu insan bilmez. Ne mi demek oluyor? Roma İmparatoru! Evet, aslında Fatih'in yegane amacı da buydu, yani Eski Roma'nın en tepede olduğu zamanlarda hükmettiği tüm toprakları Osmanlı sınırları içine katmak. Ve eğer son seferine çıkarken zehirlenerek katledilmiş olmasaydı, bugün büyük ihtimalle Avrupa Birliği denen naneyle uğraşmamız gerekemeyecekti. Ama çoğu insan Fatih'in sadece İstanbul'u aldığını ve böylece ne büyük iş başardığını anlatıp durur. Gerçekte İstanbul'un Fethi sadece ikiye bölünmüş olan Eski Roma'nın bir parçasının tamamen yutulduğunun, sıranın ikinci parçasına geldiğinin göstergesidir. Yani çok daha büyük ve parlak bir çağın başlangıcının işareti. Ama maalesef bu çağ bir kaşık arseniğe kurban gitmiştir.

Ne var ki Roma topraklarına göz diken ilk hükümdar Fatih değildi. Roma tarihi boyunca her türlü kavmin sal-

dırısıyla başa çıkmak zorunda kalmıştı. Bunun sebebi sadece gücü ya da zenginliği değildi. Roma kendi dönemindeki en oturmuş, en organize devlet yapısına sahipti. Eski Mısır'dan Antik Yunan'a aktarılmış ve zaman içinde rafine olmuş pek çok fikir, eski Roma'nın duvarları arasında başarıyla uygulanma fırsatı bulabilmişti. İster kader deyin, ister işbilir devlet adamlarının marifeti, Roma o dönemde başkalarının olamadığı kadar başarılı olmuştu. Kusursuz değildi, ama her açıdan daha "dağınık" yaşam tarzlarına sahip olan yabancı kavimleri miknatıs gibi kendisine çekecek denli "uygar" sayılırdı. Ve bu sebepten dolayı kendileri kadar "rafine" olmayan tüm diğer kavimler için Roma elde edilebilecek en büyük ödüldü.

## Hannibal'ın Filleri

Öncelikle Nemesis ve önceki oyun Celtic Kings arasındaki fark nedir, ona bir bakalım. Her şeyden önce artık oyunda iki değil, dört farklı taraf var seçebileceğimiz ki bu da oyuna hayli canlılık katıyor. Bunun yanı sıra olan birimler daha rafine edilmiş, yeni eklenenler ise daha özenli seçilmiş. Grafiklerde çok büyük bir fark göze çarpmıyor ve doğru su özellikle birim animasyonları bazen göze yetersiz gelebiliyor. Ancak nispeten eski bir grafik motoru kullanılmasının bariz bir faydası var, oyun bugün için en vasat sayılabilecek makinelerde bile akıcı bir biçimde oy-

nanabiliyor. Ve Nemesis'in birim sayısına herhangi bir sınırlama getirmemesi de çoğu oyunun hayal bile edemeyeceği denli kalabalık savaşlar yaşanmasına imkan tanıyor. Ama o kadar büyük ordular yapmak gerçekten de akıllıca mı, orası ayrı bir konu tabii.

## Yemekte ne var?

Nemesis çoğu RTS'de baş ağrıtan kaynak toplama işini hayli basit bir ekonomik model kullanarak çözüyor. Oyunda askeri birimler dışında herhangi bir birim üretmiyorsunuz. Ayrıca bina kurmak ya da haritayı dolaşıp odun toplamak filan da söz konusu değil. Oyunda üç temel kaynak var, bunlar altın, gıda ve insan, hiçbirini üretmek için bir bina kurmanız gerekmiyor. Oyun haritasında binalar önceden kurulu geliyor, size ise bunları ele geçirmek ve elde tutmak kalıyor. Tüm binaların bir kullanım maksadı mevcut, köyler gıda üretiyor ve aynı zamanda ana şehrinize insan aktarabiliyorlar. Tabii kendi şehrinizin de bir nüfusu var, ancak şehirde gıda üretilmiyor, toplanan vergiler sayesinde altın kazanılıyor. Şehir içindeki tüm önemli binalar zaten kurulmuş oldu-





ğundan, siz altını sadece birim üretmek ve yeni teknolojiler araştırmakta kullanıyorsunuz. Tabii asker üretmek için bir de insana ihtiyacınız olacak. Peki gıda ne işe yarıyor dersanız, o da askerlerinizi beslemeye yarıyor. Her askerin gıdaya ihtiyacı var, eğer bunu alamazsa yavaş yavaş sağlık kaybetmeye başlıyor. Merak etmeyin, oyunda açlıktan ölmek yok. Ama sağlığı dibe vurmuş askerlerle düşmana karşı şansınız sıfır bile değil.

Ekonomik yönetim olayının büyük bir kısmını eldeki kaynakları haritadaki stratejik noktalara ulaştırma çabaları oluşturuyor. Tüm kaynaklar bulunduğu mekanda harcanabildiklerinden, gıda ve parayı ihtiyaç duyulan yerlere ulaştırmanız gerekiyor. Bunun için karada katırlardan, denizde ise kayıklardan faydalanıyorsunuz. Tabii bir savaş gemisi yapıp içine katırları yüklemek çok daha kullanışlı ve güvenli. Ama o zaman tek tek uğraşmanız gerekli, oysa ana harita üzerinde birkaç tıklama yaparak kaynakların belli merkezler arasında otomatik taşınmasını sağlayabilirsiniz. Ama o zaman da taşıyıcıların düşman eline geçme ihtimali mevcut. Sonuçta kaynak toplama işi çoğu oyundakinden daha basit, ancak daha fazla strateji önem haiz bu oyunda. İlerleyen

bir ordunun yolu üzerindeki kalelere gıda yığmak ve tabii kaleleri de elde tutmak gibi sorunlarınız var. Katırları birliklerin peşine takabilirsiniz, ama uzun yürüyüşlerde bu yeterli olmayabilir. Binalar ise kesinlikle yok edilebilir değil. Onları çalışmayacak hale getirebilirsiniz, ama yine de el değiştirebilir ve onarılabirler.

#### Kahramanlar geliyor!

Nemesis "kahraman" birimlerinin etrafına kurulu bir oyun ve çok eser miktarda da olsa RPG öğelerine sahip denebilir. Her kahraman yanına elli asker olarak bir birlik oluşturabiliyor. Bu birlikler serbest dolaşanların aksine formasyonlara girip savunma ve saldırılarına kuvvet katabiliyorlar. Ayrıca her komutan emrindeki askerlerin tecrübe seviyesini de bir miktar yukarı çekiyor. Tabii ki oyundaki her birimin "artifact" taşıma imkanı var, ama topluca iyileştiren ya da öldüren malzemeleri komutana kullanmak daha akıllıca. Oyunda birim sınırlaması olmadığından gıdanız yetmese bile paranız yettiği kadar çok asker yapabilirsiniz. Ne var ki Level 1 askerlerden oluşan komutansız yüzlerce askerin, Level 150 bir komutanın emrindeki karni tok 40 Preatorian karşısında pek fazla şansı olmayacaktır. Askerlerin seviyesi arttıkça sadece sağlıklı kalmakla kalmıyor, savaşta daha fazla azami hasar vermeye ve daha az hasar yemeye de başlıyorlar.

Çoğu oyun birimleri "taş-makas-kağıt" oyunu mantığı ile birbirine karşı dengeler. Burada da şüphesiz bir denge söz konusu, ancak bu diğer oyunlardaki gibi keskin sınırlarla be-

lirlenmemiş. Yani ille de mızrakçılarla karşılaşan süvariler yandı bitti kül oldu diye bir kârun yok. Mesela bir grup Hastatus pozisyon almış beklerken üzerlerine gelen Kartaca süvarilerinin ilk saldırı avantajını yokedebilirler, ancak hareket halindeyken aynı süvarilerden vur-kaç saldırılar yemeleri canlarına okunmasına da sebep olabilir! Yani birimlerin sadece kendi özellikleri değil, sizin onları savaşta nasıl kullandığınız da büyük önem kazanıyor.

Lafı daha da uzatabilirim, ama sanırım bu oyunun neden hoşuma gittiği hakkında bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Doğrusu henüz oyunu insan oyuncularla karşılıklı oynama fırsatı bulamadım. Ancak zorluk seviyesini yükselttiğinizde yapay zekanın da pek fena oynamadığını belirtmem gerek. Tabii henüz insan kadar ilginç taktikler yapabilen yapay zeka geliştiremedi pek ama neyse. Demem o ki, Nemesis beni hayli sardı. Eksikliklerine rağmen oynanması bir oyun olmuş. Preatorian'ların karizmasına da diyecek yok tabii. Ah Roma ah! 🗡️

\_M. Berker Güngör

## son'uç?

**Artılar:** Alışılmadık dışında bir strateji, dört farklı ırk, basit ama etkili ekonomik yapı, yüksek oynanabilirlik. **Eksiler:** Grafikler çok daha iyi olabilirdi, daha fazla bina ve birim gerekli, konulu görev sayısı çok değil.

level  
NOTU

77

# Uzun zaman sonra Fair Strike

Modern helikopter simülasyonu oynamayalı uzun zaman olmuştu

**Ne biz oynamaktan ne de yapımcılar yapmaktan bıkmayacak** sanırım savaş oyunlarından. Eski yeni tüm savaşlar, taktikleri ve teknolojileri hakkında iyi kötü fikir sahibiz artık (ne işimize yarayacaksa). Uçak simülasyonları vızır vızır dolanırken (abarttım) bir tane helikopter simülasyonu yoktu uzun zamandır ortamda. Tamam deli danalar gibi aranmıyorduk biz de "aman bir helikopter simülasyonu yapsalar" diye ama, yaptılar işte.

## Helikopter

Bu tür oyunlarda genel konu dışında oyunun gelişimi bizleri çok fazla ilgilendirmiyor nedense. Oynamaya başladıktan sonra genelde hırs bürüyör gözleri. Fair Strike'in genel konusuna bakarsak, süper devletler güçlerini birleştiriyorlar ve uluslararası terörizme karşı bir güç oluşturuyorlar. Biz de bu ekibin bir pilotu olarak Karayıp'lerden, Balkanlara, Türkiye (yanlış duymadık) üzerinden Asya kıtasının Pasifik kıyılarına kadar bir kısım görevde yer alıyoruz. Oyunda toplam 4 ana senaryo var. Toplamda 30 ayrı görev yapıyoruz. Oynamaya başlamak için geçen zaman daha da uzun. Uçurabildiğimiz 6 helikopterin genel özellikleri ve uçuş fizikleri benzer. Oyunun oynama süresi kadar olmasa bile helikopterleri uçurmayı öğrenmek için bayağı bir uğraşmanız gerekiyor. Oyun

içinde yeterli bilgi ve eğitim verilmiyor. Kontroller alışana kadar oldukça zorlu ve klavye örtüsü üstünde bir ton değişiklik yapmak gerekiyor. Helikopterleri uçurmayı başardığınız andan itibaren oyun başlıyor.

## Vuruldu mu

Grafikler gördüğümüzün en iyisi değil. Ancak su ve yansıma efektleri oldukça başarılı. Ayrıca ara ara gözümüze giren güneş, ışımızi zorlaştırır da kendimizi gerçekten kabinde hissetmemize yardımcı oluyor. Arka planlar, gökyüzü ve bulutlar gayet güzel. Ancak yeryüzü pek gerçekçi durmuyor. Bir uçakta olsak çok umursamayacağımız bu durum sürekli alçak irtifalarda seyrettiğimizden zaman zaman göz zevkimizi bozuyor. Gözümüz toprakta değil ise pek bir sorun yok. Geri kalan her şey gayet düzgün. Özellikle ağaçlar ile bayağı uğraşmışlar. Helikopterler bir bir modellenmiş ve oldukça güzel gözüküyor. Zaten helikopteri seyretme şansımız bir havalanırken, bir de görev noktamıza giderken oluyor.

Ekranda görünen her şeyin yok edilebilir

olması da çok hoş. Hedefiniz bir ağacın yada başka herhangi bir cismin arkasında kalıyor ise önce bu engelden kurtulmanız gerekiyor. Senaryo yerine Action modunu oynayabilir, sırf zevk için gördüğünüz her şeyi havaya uçurabilirsiniz. Böyle bir şeyden zevk alıyorsunuz diye çevreniz tarafından dışlanabilir, bilgisayarınız ile daha fazla vakit geçirmek zorunda kalabilirsiniz. Bütün bu olumsuz yan etkilerine karşın Helikopterin kokpitinde oturup sağa sola kaçışan arabaları ve teröristleri avlamak oldukça eğlenceli. Elinde büyütle karınca yuvası olayı biraz (hayatımda yapmadım böyle bir şey ama).

## Süzülmez

Müzikler aklımızı alacak cinsten değil ve aksiyonun biraz gerisinde kalıyor. Ses efektleri yerli yerinde. Ancak atmosferi asıl sağlayan telsiz konuşmaları oluyor. Bu konuşmalar uzun uzadıya şeyler değil. Komutanızdaki diğer pilotlara verdiğiniz emirler ve onların cevapları. Görevlere yalnız çıkmıyorsunuz doğal olarak. Başlarda iki helikopterden oluşan bir ekibe sahipken filonuz yavaş yavaş büyüyor. Ekiplere yada ayrı ayrı her helikoptere emirler vermeniz mümkün. Bunlar beni takip et, burada bekle, devriye gez, hedefime saldır gibi basit komutlar olsa

**HANGAR**

↓ Kullanacağımız helikopteri seçtiğimiz gibi silah, cephane ve kamufajımızı da hangarda değiştirebiliyoruz.

Jesus Alpha Bravo Charlie

**Ka-50 Hokuma** Desert

12xVikhr-K  
This Vikhr light anti-armor missile is used to strike armored vehicles, including those equipped with rocket armor, and slow-speed air targets, flying at a speed of up to 300 kpm. The missile is equipped with a laser homing guidance system.

40xS-8 FFA  
Targets: tanks, armored vehicles, ships, structures.

Objectives:  
1. Destroy AA boats at auxiliary enemy naval base.  
2. Destroy AA boats at main enemy naval base.

Bonus objectives:  
1. Destroy all active enemy AA boats in the quadrant.  
2. Destroy two storehouses at main enemy naval base.

Player: 2nd Lt. Jesus

abort  
briefing  
done

v. 1.03







«Biz havalanırken arkamızdan el sallaması için adam da tutulmuş. Ben de tutuldum bu arada.»



## son'uç?

**Artıları:** Kısa öğrenme, uzun oynama süresi, Hem aksiyon hem simülasyon severlere hitap ediyor **Eksileri:** Biraz fazla donuk bir oyun, aksiyon olmadığı anlarda çok boş.

«Aaa ne oldu ya, yanlış bir düğmeye falan mı dokundum?»



Tür: Simülasyon Yapım: G5 Software Dağıtım: Encore Software Minimum sistem: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.8 GB HDD Önerileri Sistem: 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: www.fair-strike.com /ogilize/gerceksoylen Az

bile gayet yeterli ve kullanması kolay. Yapay zeka harikalar yaratamıyor. Buna rağmen aptal aptal etrafta dolandıkları da söylenemez. Genelde tek bir hedef size kan kusturamıyor. Ancak farklı taktikler ile karşınıza birden fazla düşman çıkması eğlenceli savaş ortamımızı daha da eğlenceli kılıyor. Örneğin, havaya uçurmanız gereken botlara doğru yaklaşırken düşman helikopterleri tepenize biniyor ve sizi sahile doğru sürmeye çalışıyor, ardında yerden havaya roketler atan mobil rampalar ve AA topları havai fişek gösterisine başlıyor. İçinden çıkılması bu gibi zor durumlarda, "Bonus görev, Wingman'in ölmeden görevi bitir" anonsunu duyuyor, ancak bu konuda pek bir şey yapamıyorsunuz.

Oyunun genelde sakin, hatta donuk bir havası var gibi gözüküyor. Az önce bahsettiğim pozisyona geldiğinizde bu havadan hızla

sıyrılıyorsunuz. Zaten oyunun 4 zorluk seviyesinden "Impossible"ı seçme gafletinde bulduysanız vay halinize.

Fair Strike'i Action ve Simulation olarak iki ayrı modda oynamamız mümkün. Helikopteri nasıl kaldırırım, nasıl indiririm, nasıl havada tutarım bölümü ile ilgilenmek istemiyorsanız direkt Action deyip aksiyona girebilirsiniz. Simülasyonda ise Tiger, Apache, Hokum ve diğer araçlar ve kullanımları yeteri kadar detaylandırılmış. Ancak bana çok ciddi bir simülasyon havası vermedi.

Hangi modda oynarsanız oynayın görevden önce bir briefing alıyorsunuz. Bunun hemen ardından kullanacağını helikopteri seçiyorsunuz. Yani her görevi istediğiniz helikopter ile oynamanız mümkün. Ayrıca helikopterinize yüklenecek, cephaneyi, silahları ve hatta helikopterinizin kamuflejini bile belirliyorsunuz.

### Kaya gibi düşer

FS'in multiplayer seçeneği de mevcut. Klasik deathmatch yanında takım bazlı Team Assault yada Cooperative olarak arkadaşlarınız ile oynamanız mümkün. Oyunun tek kişilik bölümünden de oldukça zevkli. Lan ortamında denediğimiz Fair Strike gayet eğlenceli (yanınız-dakine nasıl helikopter uçuracağını öğretmeye kastığınız bölüm hariç). Bu kadar laf kalabalığı yaptıktan sonra ne öğrenmişiz özetleyelim, Fair Strike uzun zamandır çıkan ilk heli-

kopter simülasyonu. Ayrıca yapımı G5'in ilk helikopter simülasyonu da değil. Grafikleri yeni nesil oyunlara fark atmıyor olsa bile ortalamının üstünde seyrediyor. 6 adet helikopteri (ki bunlardan GH0ST daha varolamamış bir helikopter) kullanma imkanı sunuyor. Hem aksiyon hem de simülasyon severlere hitap etmeyi başarıyor. Piyasaya çıkan tüm hit oyunları hızla tükettiyseniz ve eliniz boş kaldıysa bir bakmakta fayda var. ☺

\_Jesuskane

## level NOTU 75

### Rotor'un Isınma Turları

#### Bir Flight Stick Sahibi değilseniz!

Mouse ayarlarına dokunmadan, silah değiştirme, hızlanma ve yavaşlama, alçalma ve yükselme, son olarak da hedef ve yön belirleme tuşlarını "keypad"e toplayın. Kalkış ve iniş ile ilgili tuşları kafanıza göre dağıtın. En az onları kullanacağız çünkü. Kamera açıları, özellikle kokpit içinde sağa sola bakmanızı sağlayan tuşları da Insert-PageDown arasına atayın. "Flare F'miydi, yoksa Ö'ye mi vermiştim?" diye düşündüğünüz saniye mevta oluyorsunuz. Helikopterden atılma olayı da Space tuşuna ayarlanmış. Panik anında basılabilecek en kolay ve en büyük tuş, bırakın öyle kalsın.

# Battle Mages

## Savaşan büyücüler



**Daenmor asla barışçıl bir yer değildi**, hiç olmadı. Sadece insanların hüküm sürdüğü zamanlarda daha beter bir yer olduğunu bile söyleyebilirim aslında. Büyücülük yoktu tabii o zamanlar, ama teknoloji vardı. İnsanlar devamlı kendi aralarında çarpışıp duruyor, savaştan artan zamanlarında da medeniyet kurmaya çalışıyorlardı. Sonra bir gün boyutları birbirinden ayıran duvarlar kaosu etkisiyle çöküverdi. Elfler uzak ormanlarından, Orclar savaşıp durdukları çorak ovalardan koparılıp Daenmor üzerine atıldılar. Goblinlerin nereden geldiği ise meçhul, ama onlar da geldiler, kusur kalmadılar.

Tabii bu aslında küçük çaplı, neredeyse yöresel denebileceği bir kıyametin başlangıcı idi. Ve az kalsın karışan tüm dünyalardaki herkesin yok olmasıyla sonuçlanacaktı. Ama bir anda etraf sakinleşti ve Daenmor'un tam ortasında dev bir kristal beliriverdi. Bu kimin işiydi bilinmez ama kristal kaosu etkisini durdurmuş, Daenmor dünyasından geri kalanın üzerinde hâlâ nefes alan herkesin varolabileceği bir yaşam alanını kurtarabilmişti.

İşin daha da ilginç yanı, tüm bu olup bitenlerin sonunun sadece dünyaları değiştirmesi ve farklı ırkları aynı göğün altında toplaması değildi. Daenmor'a daha önce olmayan bir şey daha gelmişti, büyü!

### Az RTS üstü RPG

Daenmor halkı büyüyle tanıştığından bu yana bu konuda çok yol kat etmişti. Büyücülük insan kültürünün merkezi haline gelmiş, kurulan büyü okulunda eğitim gören yetenekli öğrenciler her açıdan saygı duyulan bireyler olmuşlardı. Özellikle savaş söz konusu olduğunda büyücülerin gücü iyice açığa çıkıyordu. Battle Mages işte bu nokta üzerine kurulu bir oyun. Akademiden yeni çıkmış, yete-

nekleri yeni yeni kendini gösteren bir büyücüyü canlandırdığınız, strateji ve RPG karışımı bir oyun. İşin strateji kısmı emrinizdeki askerlere savaş alanında kumanda ediyor olmaktan geliyor. RPG bölümü ise zamanla karakterinizi geliştirmek ve oyun dünyasıyla etkileşime girmekle ilgili.

Önce strateji olayına bir göz atalım. Burada kaynak toplamak ya da bina kurmak gibi angarya işler yok, en azından doğrudan sizin elinize bakmıyorlar. Oyun dünyası size her görevde hayli büyük ve canlı bir harita sunuyor. Bu haritaların hayli geniş olduğunu söylemek gerek, içlerinde pek çok yapı ve yer barındırıyorlar. Mesela kasabalar var ki bunlar devamlı kendi kendilerine çalışıyor, gelişıyorlar. Siz de asker ve malzeme ihtiyacınızı karşılamak için bunlara uğramak durumundasınız. Sonra evler, tarlalar, ormanlar, çeşitli büyü enerjisi ve hazine kaynakları, tabii onları koruyan canavarlar, yani etrafta bolca aksiyon var. Sık sık ana göreviniz dışında yan Questler çıktığı gibi, ana göreviniz bile aynı kalmayıp duruma göre değişebiliyor.

Askerlerinize kumanda ederken işe etrafı kendi gözünüzden görüyorsunuz, ancak tabii ki sıradan bir insan olmadığınızdan bu görüş açısı sıradan bir insaninkinden biraz farklı. Gerçekte bir büyücü olarak kulenizden dışarı çıkmanız ve savaşa birebir katılmanız pek söz konusu değil. Yaptığınız şey

## Biraz çelik, biraz büyü, biraz da goblin zekası...

astral seyahat vasıtasıyla bedeninizi kulede bırakıp savaş alanında ruhsal olarak bulunmak, tabii bu da nispeten serbest bir kamera açısı kullanabilmek için gerekli mazereti sağlamış oluyor. Askerleriniz takımlar halinde savaşıyorlar, bu arada siz de isterseniz çeşitli büyülerle onlara destek veriyorsunuz. Emrinizdeki askerler yeterli tecrübe kazanınca daha güçlü askerler haline dönüştürülebilirler, ayrıca her takım envanterinde çeşitli büyü malzemeleri taşıyarak bunların katkısından faydalanabiliyor.

### Ateş ve karanlık

Tabii sizin karakterinize sunulan gelişim olanakları askerlerinkinden çok daha fazla. Oyuna başlarken dört ana alandan hangisinde yoğunlaşmak istediğinizi belirliyorsunuz. Kaos, tabiat ve enerji bazlı büyücü-



lüğün yanı sıra, bir de askeri kumandanlık yeteneğine haiz bir karakter yaratabilirsiniz. Ama tecrübe kazandıktan sonra basit bir Level Up! ikonu görmek yerine, size kazandığınız tecrübeyi dilediğiniz büyüleri ve yetenekleri öğrenmekte kullanma imkanı sağlanmış. Haliyle başlangıçta seçtiğiniz alanda uzmanlaşmak çok daha ucuz ve verimli oluyor.



Tür: RTS/RPG Yapım: Targem Games Dağıtım: Buka Minimum sistem: 733 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 900 MB HDD Önerilen sistem: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web: <http://www.targem.ru/> Multiplayer: İnternet üzerinden İngilizce gereksinimi. Yüksek



Burada bir diğer nokta da askerleri nasıl kullanacağınız. Sadece büyü yapmaya kasan, askerleri de düşmanı uygun konuma çekmek için yem olarak kullanan bir büyücü olmayı deneyebilirsiniz. Ya da taktiklerinizi askerlerin gücü üzerine kuran bir komutan da olabilirsiniz. Tabii her zaman ki gibi en akıllıcası dengeyi bulmak, çünkü ne askerler ne de büyüler kendi başlarına işi götürebilecek kadar güçlü değiller. Her şeyden önce kesenizdeki altın sınırlı olduğundan zırt pırt yeni güç topluyamıyorsunuz, hem zaten tecrübe kazanmış askerleri yitirmek de hayli can yakıyor. Fakat liderlik vasfınız da öyle çok büyük olmadığından, büyük ordulara kumanda etmek gibi bir şansınız yok. Yani dengeyi kurmak ve elinizdeki gücü en iyi biçimde kullanmaktan başka bir çareniz olduğu söylenemez, savurganlığı affedecek bir oyun değil bu.

Fakat doğrusu gerek birim ve gerekse de büyü çeşitleri beni çok fazla açmadı. Her iki konuda da öyle çok uç noktada seçenekler yok. Mesela büyüler iyi hoş ama yeri titretcek, düşmanı hallaç pamuğu gibi atacak bir şeyler görmedim. Aynı şey asker çeşitleri için de geçerli. Yani oyunun size uç noktalarda oynama imkanı sunduğu iddia ediliyor olsa da, hemen her şey dengeli bir yaklaşıma göre tasarlanmış. Kötü bir tarafı yok tabii, ama kısıtlayıcı olduğu da bir gerçek.

### Gümüş Kılıçlar

Battle Mages grafik açıdan hiç fena sayılmaz, kullanılan grafik motoru çok uzakları olduğu gibi çok yakını da rahatlıkla ekrana getirebiliyor, bunu da genellikle vasatın üstünde bir görsel kaliteyle yapıyor. Ancak hayli sağlam bir bilgisayara ihtiyaç duyacaksınız, özellikle geniş haritalar yüzünden hafıza ihtiyacı hayli yüksek. Nispeten zayıf bir sistemle oynamaya çalışırken oyunun yavaşlaması yüzünden birimleri ve özellikle de menüleri kontrol et-

mek zorlaşabiliyor. Bunda arabirim tasarımının büyük payı var, ayrı bir panel olarak hazırlanmak yerine, ekranın farklı yerlerine açılan yarı saydam pencereler tercih edilmiş. Doğrusu bu tür arabirim tasarımının kullanılması genellikle kolay değildir, her ne kadar çok fazla veri görüntüleyebilse de özellikle hareketli dakikalarda ayağa dolaşma eğilimindedir. Ve tabii arabirimden bahsederken serbest kamera açısına da değinmemek olmaz. Görsel serbestlik sağlama adına rağmen henüz 360 derecelik serbest ka-

merayı oyununda kusursuz olarak kullanabilmeyi başaran çıkmadı. Tabii bunun ana sebebi iki boyutlu bir ekranda üç boyutlu bir dünyayı göstermeye çalışmak, o yüzden sabit açılarla oynamak her zaman daha kolaydır, kamerayla boğuşarak zaman yitirilmez.

Battle Mages hoş bir oyun, kendine has bir havası var. Güçlü sistem ihtiyacı, kamera açısı ve arabirimle ilgili sıkıntıları saymazsanız, pek fazla kusuru olduğu söylenemez. Özellikle de ilk oyununu yapan bir Rus firmasından geldiği düşünülürse çoğundan daha başarılı olduğu görülecektir. Dışarıda iyi tepkiler aldığı için Targem hemen yeni bir ek görev paketi üzerinde de çalışmaya başladı. Ama oynaması biraz zaman alan bir oyun, yarım saatliğine PC açtıracak kadar basit ya da yüksek tempolu değil, bunu da söyleyeyim. Oynamaya karar verirsiniz hafta sonuna denk getirin yani. ☺

...M. Berker Güngör

## son'uç?

**Artılar:** İlginç bir strateji-RPG karışımı, güzel grafikler, akıcı senaryo. **Eksiler:** Yüksek sistem ihtiyacı, kamera açısı ve arabirim tasarımı çok iyi değil, alışması ve öğrenmesi zaman alıyor.

level NOTU 78

## Neo-Faşistlerin hazin sonu

# Raven Shield: Athena Sword

Bombalı saldırılara sanal son...

**Deja vu'ya hoşgeldiniz.** Rainbow Six 3: Raven Shield (RS) ek görev paketi karşımızda. İsmi cismi bir araya getirdiğinizde kısaltmaları mecbur kılmasının yanında bakalım RS'ye neler kattı.

### Silahlarla Ebelemeç

RS'de ekibimizi toplayıp büyük şehirlere yöneltilen bombalı tehditlere ve bunların arkasındaki neo-faşist örgüte bir dur demiştik. Kendimizi pek geliştiremediğimizden olsa gerek, Ubisoft Milan, kardeşi Montreal gibi bizlere yine neo-faşist ve bomba hikayesi layık görmüşler.

RS hayatımızın bu ikinci dikişi ciddi yenilikler sunmıyor. Eklenen haritalar ve silahlar RS'yi baştan oynuyoruz gibi bir hava yaratıyor olsa bile, multiplayer olanakları yüzümüzü güldürüyor. Toplam 16 yeni harita mevcut. Ayrıca 9 yeni silahımız da var. Bunların yanında eklenen beş yeni multiplayer modu mevcut. Bu modlardan biri hariç hepsinde birbirimizi öldürme çabası içine giriyoruz. Aynı tuttuğumuz modumuz ise Capture the Enemy. CE'de



► Öyle sağa sola bakırsanız boş boş yersiniz kursunu.

arkadaşlarımızı temizlemiyor her akli başında güvenlik gücünün yapması gerektiği gibi göz altına alıyoruz. Vurulan oyuncu silahını bırakıp elleri ensesinde yere çömeliyor. Biz de gidip kelepçeleveriyoruz. Aksi taktirde bir süre sonra silahını alıp oyuna tekrar dahil oluyor. Kelepçelenen takım arkadaşlarımızı kurtarmamız da mümkün.

### Alpha Go

RS'nin eksileri de aynen devam. Göz ardı edilebilirlerin yanında yapay zeka can yakıyor. Beni yaralamasa bile takım arkadaşlarımızı ya



► Siz ölmeye kasan rehine gördünüz mü hiç?

da çatışmanın ortasında olanı biteni daha rahat görmek için ayağa kalkan (saf salak diyorum ben onlara) rehineri yaralıyor. Rehinerler sağa sola takılıyor, "Alpha Go" diyorsunuz takım kaptanı mel mel bakıyor, gibi sorunlar hala mevcut.

AS bir ek görev paketi olarak yeterli, ancak yenilik yoksunu. Yapay zekanın güdüklüğü de aynı macerayı baştan yaşama isteğimizi oldukça törpülüyor. Diyeceğim, RS3 hastalarına iyi eğlenceler. Diğer arkadaşlar, lütfen sayfayı çevirin. ☺

\_Jesuskane

Tür: Taktik Aksiyon Yapım. Ubisoft Milan Dağıtım: Ubisoft Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 37 MB GFX, 2 GB HDD Önerilen Sistem: 1.3 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web: www.raven-shield.com İngilizce gereksinimi: Normal

## son'uç?

**Artılar:** Yeni multiplayer seçenekleri. **Eksiler:** Eski hatalara aynen devam. Yapay zeka can sıkıyor.



► Merhumu nasıl bildirdiniz?

► Bana bakma yavrum önüne bak, geberetez şimdi senin yüzünden!



# Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarını kesip Level adresine yollayan beş şanslı okurumuz bizden bir adet Mad Dog kazanacak.

## Scooby Doo 2: Monsters Unleashed

Yapım: THQ Dağıtım: THQ Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

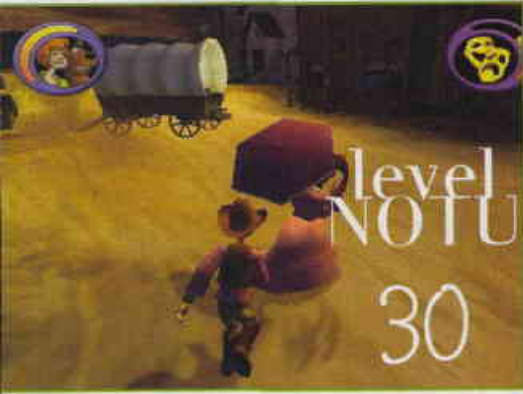
**Didem yerini değiştirmesse** bu ayki ilk oyunum Scooby Doo! (merhaba Didem) Dolarısıyla oyunu incelemeye başlamanın işten bile değil sevgili okur yığını.

Scooby Doo adındaki filmde uyarlanan, çalınan çarpılan, kapkaççılık yapılan, yerlerde yuvarlandırılan Scooby Doo'da filmdeki iki karakteri, Shaggy ve Scooby'yi

birlikte kontrol ediyorsunuz. Buradan Scooby Doo'nun bir aksiyon oyunu olduğu sonucunu çıkarabilenler aymazdır, şişkodur, firkateyindir. Ekrandaki "Saçmalayan Tanımlanamayan Cisim"lerden yukarıda aşığılan oyunun bir aksiyon oyunu olduğunu anlayanlara ise işinden çıkıp evine giden, taşkınlık yapmayan kişiler denir (parantez açayım).

Bu artıların (?) yanında oyundaki karakter animasyonları toplamda beş, koparmada altı kareden oluşuyor. Shaggy'nin penguen gibi koşmasının nedeni de bundan başka bir şey değildir. Tekrar eden oyun yapısı ise sevdiğimiz bir yapı değildir.

Sonuçta Scooby Doo'nun sıkıcı bir oyun olduğu yadsınmaz. Ayrıca bu oyunu aslında oynamadığım, Sinan farketmesin diye de çizgi-roman gibi klavyemin arasına PES3 koyup çaktırmadan oynadığım inkâr edilemez. Ayrıca şu da var ki... Yokmuş. ❖



## Bad Boys 2

Yapım: Empire Interactive Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB E. kartı



**Didem yerini değiştirmesse** bu ayki... Ha, neyse. Oyunu yazayım: Bad Boys 2, Will Smith ve Martin Lawrence'ın baş rollerini paylaşamadığı, bunun için aralarında kavgaya ettikleri, Will Smith'in Martin Lawrence'a çelme taktığı ve Martin'in yere kapaklandığı bir yapım. Bu sayede oyunun incelemesine geçebilirim. Bir alt satıra da geçeyim ki paragraf olsun, veya vazgeçtim, bu satırdan devam edeceğim. Birinci kişi kamerası ve altıncı kişi videosu arasında geçiş yapı-

bildiğiniz oyunda bir rating sistemi var. Bu sistemle vurduğunuz adamlar, yaptığımız eylemler, fevri davranışlar ve Akatlar (?) puanlandırılıyor.

Ayrıca Bad Boys 2 bir aksiyon oyunu. Bu gizli bilginin ardından birkaç şeyi daha açığa çıkaracağım, çıkarmayacağım değil. Mesela oyunda "hızlı hedef alma" diye bir sistemin bulunduğunu, bunun aslında gereksiz olduğunu, oyunu oynarken elimde sandviçimle uyuyakaldığımı, sandviçim yalnız kalsın diye Sinan'ın onu yediğini yazabilirim. Ama ben bunu yapıyor muyum? Yapmıyorum tabii ki! Basın ve yayın ahlâkına, bir de şuradaki ağaca bağlı, evden işe işten eve giden, sonra evden de işe oradan da eve, evden de tekrar... Ha, ne diyardım. Basın ve yayın ahlâkına bağlı bir yazırım ben! Ser veririm sır vermem! Bir de şeyi soracaktım, ser ne ya? ❖

level NOTU 39

## Wildlife Park

Yapım: NovaTrix Dağıtım: Jowood Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



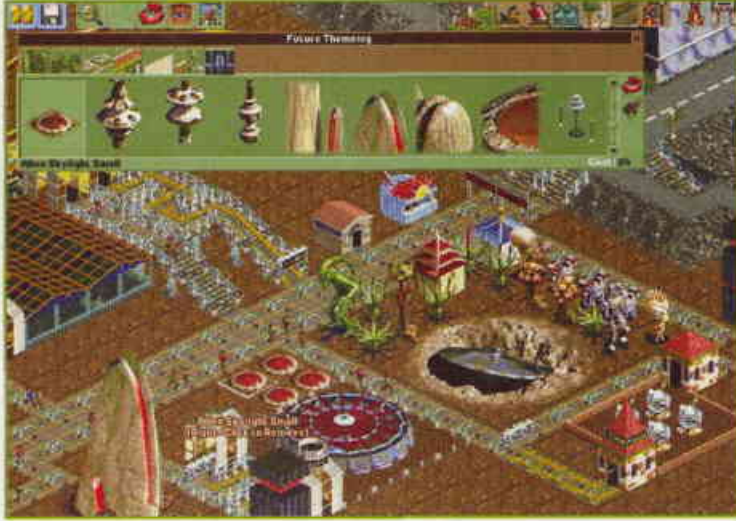
**İsminden de anlaşılacağı gibi Wildlife Park** Orta Doğu'da yetişen bir kivi tipi. Kuzeni Time Twister'la benzerlikler taşıyan bu oyunun incelenmesi ise vasatı şu şekilde: Oyunda yapmanız gereken şey bir hayvanat bahçesi kurmak ve buraya penguen, zebra, solucan, sivrisinek gibi hayvanlar ekme. Bu noktadan sonrası ziyaretçiler parkınıza geliyor ve hayvanlara kabuklu yemiş atıyor. Bu kendini bilmez, patavatsız ziyaretçilere çelme takıp onların yerle yeksan olmalarını sağlamak içinse suç işleyen ziyaretçiye sağ tıklayıp "pilonk!" ikonuna tıklıyorsunuz. Oyunun bundan sonraki kısmı "yap-işlet-borçlan-devret-linç edil" sistemiyle devam ediyor. Yeri geliyor hayvanlarınız için yeni alanlar inşa ediyor, yeri geliyor karşıdaki pastaneden iki ekler, altı profiterol, yarım kilo kuru past... Ha karnım acıktı yine. Bir şey isteyen var mı pastaneden ya? Berker? ("pastane" kelimesini duyunca heyecanlan!!!) Burak? (Burak'ın serbest yazar olmasını hâlâ kabullenemeyip ofiste olmamasına rağmen ona bir şey isteyip istemediğini sor!!!) Sinan? Sinan??? (Fırat'a 26 profiterol borcunun olduğunu fark edip ilk uçakla yurt dışına kaç!!!) ❖



level NOTU 40

# Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister

Yapım: Chris Sawyer Dağıtım: Atari Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı.



**Bu ayki bir diğer oyunum ise Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister.** Roller Coaster Tycoon'in eklentisi olan Time Twister'da şunlar var bunlar var, sonra da mırmır... Roaaaaaaah!!! Yeter be!!! Sıkıldım ya Tycoon'lardan!!! Yeter! Hatta hiç unutmam (?), geçen hafta eve gittim, babam dedi ki "Oğlum oraya biraz Tycoon koydum, bakkal eklemek getirecek, gelince onları veriver". "Hı hı olur babacığım" dedim ben de kafamı sallayarak.

Sonuçta Roller Coaster Tycoon 2: Time Twister da tipik Tycoon davranışları sergileyen, saçma, tutarsız, dengesiz, ispiyoncu bir oyun. Ne var ki Time Twister'i diğer Tycoon oyunlarından ayıran bir sunta var: Oyun; Karanlık Çağ ve Gelecek Çağ gibi farklı zaman

dilimlerinde geçiyor. Ayrıca şunu da fark ettim ki oyuna Jet-Pack adında yeni bir hız treni eklenmiş. Bunun dışında fark ettiğim bir şey daha var. Time Twister 14 yeni senaryo ve 140 yeni birim, parça, ağaç, bina, tren, kuş, ceylan, amip, alyuvar içeriyor. Oynanıpta ise şunlar şunlar değişmiş: Ee, hmm, uuu. Ya tamam, oynanıpta değişiklik olmayabilir, ama bu Time Twister'in iyi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor; asosyal ve kepçe kulaklı bir oyun olduğu anlamına geliyor (toparlayamadım). ❖

## level NOTU 40



# F/A-18: Operation Iraqi Freedom

Yapım: Strategy First Dağıtım: Strategy First Minimum Sistem: 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı.

Yıllardır yıkamadığım bir havluyla sarıp cami avlusuna bırakmama rağmen bumerang gibi yeniden masama gelen F/A-18 Operation Iraqi Freedom isminden de anlayabileceğiniz gibi bir simülasyon. Benzerlerine oranla daha az tuş kullandığım F/A-18'in konusu ise son Irak işgali. Fakat oyun boyunca kullandığım tuş sayısı sadece (?) 105. Bu 105 tuşun yanında bir de; klavyenin dik durmasını sağlayan, açarken çatır! diye ses çıkan ve her defasında kırılacağını sandığım parçacıkları da kullandım ama bunu saymadım. Aslında oyunu oynarken bu parçacıkların yanında kasanın fanını da kullandım ama bunu da saymadım. Buna rağmen diğer simülasyon oyunlarına oranla daha basit bir oynanışa sahip bir hamster F/A-18 Operation Iraqi Freedom.

Bunu itiraf etmek çok zor ancak, harita bulanık ve belirsiz olmasına karşın oyunun grafikleri ortalamayı geçiyor. Belki bu bir Kısa Kısa oyunu, belki hep kısa kalacak, ama onu dışlamayın, aranızda alın, "ciciii ciciiiiii" diye sevin. Aksi halde topunuzu kesmem işten bile değil (...). ❖

\_Fırat Akyıldız

## level NOTU 48



# The SIMS™ BUSTIN' OUT



## Sim'ler Dışarı



### Kabına sığmayan üç boyutlu Sim'ciklerimiz yaramazlık peşinde

**Uzun ve soğuk.. Ama pek soğuk bir kış boyunca tıklıkdık kaldık evlerimize.** Bu kış ülkemizde oyun oynanma oranlarında patlama olmadıysa bir daha da olmayacaktır. Bırakın kafamızı şöyle bir camdan çıkarmayı, dışarı bakıp o kar yığınları ve sarkıtlarını görmek bile diken diken etti tüylerimizi. Ama dünya bir kaç sefer daha döndü işte ve hepsi geçti gitti... Artık bahar zamanı! Üstümüze rahat bir şeyler giyip kendimizi sokaklara atmalı. Kir, park, tatil, eş ve hatta dost gezmeli...

Peki ya Sim'lerimiz? Ya o zavallı sanal şahsiyet parçaları. Bu garibanlarımız asırlar oldu daha evlerinden çıkamadı-

lar. Onların da sırası gelmedi mi? Türkçe'ye "Simler Firarda" diye çevirebileceğimiz The Sims: Bustin' Out ile artık onlar da soluğu dışarıda alabilecekler. Zaten bu yeni oyunun seriyeye getirdiği en büyük yenilik Sim'lerimizin dış dünyaya açılıyor olması. The Sims'in PC versiyonu için çıkan ek paketleri ile Sim'ler şehir merkezi, tatil belde-si gibi yerlere gidebilme şansına sahipti ama hiç bir zaman mahalledeki diğer evlere gidemiyorlardı. Playstation 2 için çıkan The Sims'de ise hiç bir yere gitme şansları yoktu. İlk oyunda bulunan "Get a Life" modunun yerini alan "Bust Out" modu ile ilk defa bu şansa sahibiz.

Bu yeni mod aslında Get a Life'ya oldukça benziyor. Oyuna yine bir annesinin kuzusu olarak başlıyoruz ve verilen görevleri yerine getirdikçe kariyerimizde ilerleyip mesleğinin bir numarası bir milyoner olarak oyunu bitiriyoruz. Ancak farklı olarak mahalledeki 10 ayrı mekanda istediğimiz gibi gezinip her mekandaki görevleri tamamlayarak yeni ev eşyalarını açabiliyoruz. Bu mekanlardan bazıları yeteneklerimizi geliştirmek için uygun bazıları da karakterimizin ruh halini düzeltmek için.

Ancak mekanların hepsine taşınma şansınız yok. Yani bazılarında sürekli gidip gelmeniz gerekiyor. Bu gidip gelme seans-

larında bize karakterimizin motosiklet veya arabayla yol alış görüntüsü eşlik ediyor. Yükleme ekranının sıkıcılığını azaltması için konduğu her halinden belli olsa da bu asfaltta bakarak ilerleyen karakter görüntüsü sizi kısa sürede sıkıyor.

#### Vay hain hırsız!

Diğer yandan ortamda Malcolm Landgrabb isminde kleptomani bir manyak var. Arkadaşınız Mimi'nin (en azından ben oynarken böyle bir isim çıktı) babası olan Malcolm mahallede sürekli gezinip bir şeyler çalıyor. Bu hırsız durdurmak da görevlerimiz arasında. Görevler başta çok kolay olsa da zamanla daha zorlayıcı hale geliyor. Karşınıza ilk çıkan "iş bul", "birileriyle sohbet et" gibi görevler hayal kırıklığı yaratmasın. Ayrıca bu sefer görevlerinizin ne olduğu ve nasıl yapmanız gerektiğiyle ilgili oyun içinde bir dolu ipucu alıyorsunuz. Yani sürekli görevler penceresine girip çıkmaya gerek yok. Mesela anneniz size "Hadi gel bu yaşlı kadınla dans et" diyorsa bununla ilgili bir görev var ve annenizle dans edince bu görev de aradan çıkmış olacak demektir.

Elbette oyunun göreve dayalı bu modunun yanında serbestçe oynadığımız "Free

level  
NOTU 73





## son'uç?

Artıları: Başka avluları ve mekanları gezilebilir. Yeni eşyalar ve animasyonlar. Eksileri: Çok ciddi bir yenilik yok.

Tür: Simülasyon Yapım: Maxis Dağıtım: Aral İthalat (0212 6595590) Destekler: Online 2 kişi Web: www.thesims.com



Play" modu da mevcut. Ama bu modda ev ev dolaşma şansınız yok. Oyunda tamamen yeni olan bir mod ise "Free Weekend". Bu online modda Sim'inizi arkadaşlarınızın evine yollayabiliyorsunuz. Sakın aklınıza Sims Online gibi kalabalık bir ortam gelmesin. Sadece iki Playstation bir birine bağlıyor ve iki Sim karşılıklı etkileşim kurabiliyor. Aslına bakarsanız bu oldukça eğlenceli. Tabii misafirliğe gidecek bir arkadaş bulursanız.

Free Weekend moduna benzer ama daha az zahmetli bir yöntem ise Sim'inizi hafıza kartı ile taşımak. Bir arkadaşınıza hafıza kartınızla gidip kendi Sim'inizi onun evine veya onunkini sizin evinize yükleyebilirsiniz. Bu ufak tefek çok oyuncu modları keyifli olmasının yanı sıra yeni objelerinde açılmasını sağlıyor.

### Değişen değişmeyen

Bunların haricinde Bustin' Out'un getirdiği radikal bir yenilik yok. Bir iki eşya modellemesindeki düzeltmeler haricinde grafikler hemen hemen aynı. Hala aynı 3D hoş grafikler. Bugüne kadar Playstation 2 versiyonun grafik konusunda PC versiyonuna olan üstünlüğü açıktı. Ama Sims 2'nin çıkmasıyla PS 2 oyuncularını grafiklere burun kıvrırmaya başlarsa şaşırılmamak gerek. Zaten Bustin' Out için de kare atlama ve grafik hatalarına da sık sık rastlıyoruz. Bunun yanı sıra Xbox versiyonun çok daha pürüzsüz grafiklere sahip olduğu söyleniyor.

Oyunda sesler tamamen aynı. Sim'ler ebelek gübelek dillerinin ahengini hiç bozmuyor. Geri plan

müziği yok oyunda. Ancak evinize bir müzik seti alırsanız istediğiniz müziği çalabiliyorsunuz. Üstelik müzikler PC versiyonun tersine farklı türlerde bilindik modern parçalardan oluşuyor. Ayrıca şarkı değiştirilebiliyorsunuz. Üstelik Sim'leriniz çaldığınız müzikten hiç sıkılmıyor. Mesela yaşlı ve fazlasıyla sıkıcı bir aile yaratıp mutfakta Metal dinlediğiniz zaman bile hep birlikte dansmeye başlayabiliyorlar.

Karakterinizin yapabildiklerinde ve bunları yaparken gördüğümüz animasyonlarda da yenilikler var. Mesela artık el kol hareketi (ne denli ayyıp) yapabiliyoruz. Hatta oyunun başında zorla yaptırıyorlar görelim diye. Elbette oyunda yeni bir dolu eşya olduğunu söylemeye gerek yok. Zaten Maxis'de ev eşyası tasarımı için ayrı bir ekip olmalı. Üstelik bu eşyalardan bazıları PC versiyonlarında bile yok. Ayrıca karakterimize giydirebileceğimiz daha fazla kıyafet var. Ama karakter tipi özelliklerinde bir değişiklik yok. Hala orta yaşlı veya yaşlı bir karakter yaratmak zor ve ne kadar uğraşsanız uğraşın Sim'leriniz tipsiz çıkıyor.

Oynanış konusunda Bustin' Out'un getirdiği bir değişiklik yok. Kontroller hala aynı. Sağ analog kame-rayı sol analog ise hedefimizi oynatıyor, D-Pad tuşları ile karakterinizin özelliklerini görüyorsunuz, L2 ve R2 karakter değiştirirken R1 oyunu hızlandırıyor. Zaten fazlasıyla rahat olduğundan kontrollerin değişmesi iyi. Ama aynı şeyi bina yapımı için söylemeyeceğim. Özellikle duvarları ör-

mek zahmetli. En azından inşa penceresinde hedefin hareket hızını düşerseler işler kolaylaşabilir.

### Firara katılmalı mı?

Bana sorarsanız The Sims: Bustin' Out klasik bir Maxis görev paketi. Ne aman eksik kalmış almayın bunu diyebiliriz ne de oyunu bambaşka bir hale sokuyor koşun, edinin diyebiliriz. Eğer Sims çılgınlığına yeni bulaşıyorsanız The Sims'den çok daha iyi olan Bustin' Out'u edinmek daha anlamlı. Zaten Sims batağına saplanmışsanız bu oyunu kaçırmak isteyeceğinizi sanmam. Ama Sims'i oynadım, ayılıp bayılmadım hevesim kaçınca bıraktım diyorsanız açıkçası Bustin' Out sizi oyuna geri döndürecek kadar yeniliğe sahip değil. ☹

\_Tuğbek Ölek





# Champions of Norrath: Şampiyonlara ihtiyacımız var! Realms of EverQuest

Dark Alliance motoru sayesinde EverQuest konsollarda

**Bundan yaklaşık bir asır önce** PC'lerimizi işgal eden Diablo 2 ile yeniden Diablo'nun peşine düşmüştük. İnternet üzerinden Diablo'yu sayısız kez öldürdüğümüz için Blizzard sinirlendi ve Uber Diablo'yu oyuna ekledi. Konunun git gide Diablo 2 incelemesine dönüştüğü şu sıralarda Champions of Norrath'den bahsetmek gerekiyor. Aslında konumuz şu: Neden her yeni çıkan Hack'n'Slash Diablo'ya benzemeye çalışıyor? Diablo kaç yıl öncenin oyunu, ama gelin görün ki piyasada Sacred, Baldur's Gate: Dark Alliance II, Blade & Sword ve Champions of Norrath gibi bir çok Diablo benzeri oyun türemiş durumda. Üstelik çoğu bir yenilik getirmeyi düşünmeden aynen kopya olma yolunda çok iyi ilerlemiş. Champions of Norrath neyse ki EverQuest dünyasının izlerini taşıyor da biraz rahatlıyoruz.

## Yine Orc'lar saldırıyor efendim!

Fantezi dünyası şu Orc'lardan ve Goblin'lerden çıktığı kadar başka bir şeyden çekmemiştir. EverQuest dünyasında da olup biten yine kötü güçlerin dünyayı yok edecek olması ve bunu durduracak bir takım şampiyonların gerektiği.

Oyuna yeni bir karakter yaratarak başlıyoruz. Size beş farklı ırk sunuluyor ve buna bağlı olan da beş adet sınıf var. Wood Elf'ler izci, Barbarian'lar savaşçı, Erudite'ler büyücü, High Elf'ler Cleric, Dark Elf'lerse gölge şövalyesi olabiliyor. "Ben Barbarian Wizard isterim!" diye çıkışsanız, isyanınızla kalırsınız, çünkü sınıflar ve ırklar birbirine bağlı. Her ırk kendine göre bazı yönlerde başarılı, bazı yönlerden de gayet kabiliyetsiz. Bir büyücüyü ufak bir goblin iki-üç vuruşta öldürebiliyor. Barbarian herkesi delip geçebiliyor, ama iş büyüye geldi mi kafası çalışmıyor. Örnekler böyle sürüp gider...

## Binlerce kılıç, milyonlarca eşya...

İrkimizi seçip, karakterimize puanlarını da verdikten sonra ilk görevimizi alıyoruz. Görevimiz çevredeki Goblin'leri ortadan kaldırmak. Peki daha sonra ne oluyor? Aslına bakarsanız görevler isim olarak değişse de, yapı olarak pek değişmiyor. Amaç hep aynı: Önüne geleni ortadan kaldır.

Seçtiğiniz karaktere göre dövüş stili-niz farklılık gösterecek. High Elf, Dark Elf ve Barbarian genelde yakın dövüşüyor. İlerleyen seviyelerde High ve Dark Elf uzak savaşta da ustalaşsa da, Barbarian sadece kaslarını kullanabiliyor. Wood Elf ve Erudite'da ise durum farklı. Eğer bu karakterlerle yakın dövüş girerseniz, sağ çıkmak için bayağı şansa ihtiyacınız olacak.



Savaşıkça gelişen karakterlerimiz, her seviye atladıklarında özelliklerine eklemek üzere +1 puan kazanıyorlar. Karakterinizi nasıl geliştirmek istediğiniz yönünde kullanacağınız bu 1 puanı iyi değerlendirmenizi öneririm, çünkü ilerleyen bölümlerde seviye atlamak o kadar da kolay değil. Seviye atladıkça kazanacağınız bir diğer şirin özellik de yetenek ağacınızdaki yetenekleri kazanmanıza yarayan puanlar. Yetenek

ağacı Diablo'dakinin aynısı. İki farklı başlangıcı olan bu ağaçta, karakterinize büyü gücünden, silah gücüne veya aura'lara kadar birçok alandan yeni yetenekler ekleyebilirsiniz.

## Sadece saldırmakla olmaz

Champions of Norrath'de sadece saldırsanız, o kan kırmızısı enerji çizginizin aniden soluklaşıp griye kaydığını görürsünüz. R1 tuşuyla gard almayı ihmal etmemeniz gerekiyor. Gard hem sizi yaşama bağlıyor, hem de elinizdeki kalkana bir görev yüklüyor. Ayrıca bazı Boss düşmanları yenmenin neredeyse





## son'uç?

**Artıları:** Farklı isimde birçok görev. Yüzlerce eşya. Uzun oyun süresi. Çok kişili oyun desteği. **Eksileri:** Tek kişilik oyundaki zorluklar. Kayıt sistemi. Yalnız aynayınca sikan oyun yapısı.

belki de en önemli sorun da oyunun ilerlerken gelişmemesi, sığ kalması ve bir noktadan sonra sizi çekecek yenilikler getirememesi. Çok kişili oyunlar yaratık avlama adına çok iyi bir iş çıkarıyor olabilir, ama tek kişilik oyunun ömrü pek yok. Bu uyarıları göz önünde bulundurarak hala bu oyuna para vermeyi düşünüyorsanız, bence yanınızda bir-iki arkadaş da bulundurmayı unutmayın. ☺

Tuna Şentuna

**Tür:** Aksiyon-RPG Yapım: Snowblind Studios Dağıtım: Sony Online Entertainment Desteklenen: 4 oyuncu, Dual Shock, Multitap Web: <http://championsofnorrath.station.sony.com/> İngilizce Gereksinimi: Yok



## level 77 NOTU

### Kendi silahını kendin yarat

Oyun boyunca birçok farklı soketli eşya bulacaksınız. Silahlar, zırhlar, eldivenler ve dahası. Bunların bazılarında çeşitli soketler olacak. En fazla dört soket içeren bu eşyalara, çeşitli yaratıklardan düşen, çeşitli parçaları takabiliyoruz. Böylece silahımız veya zırhımız daha da güçleniyor. Mesela bir Soul Gem'in Flawless versiyonunu (Diablo?) bulup, bunu silahınıza takarsanız, sağlığınız 75 puan artıyor. Bir vampiri ortadan kaldırıp, "Edged" versiyonundan bir Vampire Fang elde ederseniz, bu sefer mana'nıza 75 puan ekliyorsunuz. Her yaratığı dikkatlice yok edin, arta kalanları silahınıza takmadan önce dikkatlice inceleyin.

tek yolu gard alarak açıklarını yakalamak.

Ve sıra geliyor oyunun çok kişili kısmına. Eğer PS2'nizi nete bağlayacak imkanınız yoksa, bir multitap yardımıyla aynı ekranda dört kişiye kadar yaratık avlayabiliyorsunuz. Buradaki mantık Diablo'dakiyle aynı. Her öldürdüğünüz yaratıktan belirli bir tecrübe puanı kazanılıyor ve bu o yaratığa saldıran grup elemanları tarafından paylaşılıyor. Boss'larda ise kim son darbeyi indirirse, o kişi biraz daha fazla tecrübe puanı kazanıyor. Ortalığa saçılan eşyaları da paylaşıyorsunuz (veya online oynuyorsanız kapışıyorsunuz).

#### Bu üstüme uymadı

Oyunda o kadar farklı eşyalar bulacaksınız ki, bir süre sonra artık yerde gördüklerinizi toplamak istemeyeceksiniz. Zaten ruined, cracked, worn başlığıyla gelen ürünlerden direkt olarak uzak durmanızı öneririm. Bunlar işe yaramaz eşyalar sınıfında. Bulduğunuz eşyaların çoğu-

nu onlara ulaştığınız an kullanabiliyorsunuz, fakat bazıları da var ki belirli bir seviyeye gelmeden giymeniz mümkün olmuyor. Elinizdeki ihraç fazlası mallardan kurtulmak içinse, en yakındaki satış uzmanına ulaşıp (Gate Scroll'larınızı iyi kullanın) beğenmediğiniz eşyaları ona satmalısınız. Her daim yanınızda bulunması gereken sağlık ve mana iksirlerini de buradan temin etmeyi unutmayın, ama açık öğretim dersine dönen bu anlatımı hemen unutmaya bakın.

Grafiklerden bahsetmek gerekirken, ben bu konuyu es geçip canımı sikan yönlere sapaçağım (grafiklerde sorun yok bu arada). Champions of Norrath'in en sinir bozan yönü tek kişilik oyun için hayli zor olması. Üstelik öldüğünüz zaman, eğer yakın bir zamanda kayıt etmediyseniz, o anki bölümün en başına yollanıyorsunuz. Bunun yanında karakter yeteneklerinde orijinal pek bir şey yok. Yani Diablo'ya ve bu türdeki oyunlara alışkınsanız, sizi burada bekleyen ekstra bir yenilik yok. Son ve

Artık yalnız değilsiniz

# Onimusha 3 Demon Siege



LEVEL HIT

Bir kez daha Onimusha dünyasında ava çıkıyoruz

Capcom'un yaptığı oyunlar incele-nirken, önce geçmişe bir dönüş yap-ılır ve bu yeni oyunun Resident Evil'la alakası olup olmadığına bakılır (Onimusha 3 hala Resident Evil'in oynanışından kopamamış). Daha sonra, eğer oyun bir serinin parçası ise, önceki oyunlarla bağı irdelenir (Onimusha 3, tam olarak değilse bile Onimusha Warlords'un devamı ni-teliğinde). Son olarak da Cap-com'un gidişatı üzerine yorum yap-ılır ve konu orada kapatılır.

## Ya Jacques da olmasaydı

2 ay önce geniş bir ilk bakışını yaptığımız Onimusha 3 sonunda karşımızda. Artık o inanılmaz açılış demosunu Surround ses kalitesinde izleyip, keyiften şaşkınlığa do-ğru bir

kez daha süzölebiliyoruz. Neydi konu diyeceksiniz, ben de hemen açıklayacağım.

Nobunaga'nın Onimusha Warlords'dan beri sürdür-düğü terör, Onimusha 3'de de karşımıza çıkıyor. Sama-nosuke Nobunaga'yı tam ortadan kaldırmaya hazırlanır-ken, bir zaman boyutu onu 2004'ün Paris'ine ışılıyor. Bu sırada Paris'i Nobunaga'nın garip yaratıklarının istila ettiği de gözümüzden kaçmıyor. Samanosuke kendisini Paris'te bulunduğu sırada, Fransız polis kuvvetleri-nin bir üyesi olan Jacques Blanc da kendini 1582 yılının Japonya'sında bulur. İkisinin de or-tak tek bir amacı vardır: Nobunaga'nın ter-rörüne son vermek ve kendi zamanlarına geri dönebilmek.

## Eski tas, eski Onimusha

Şunu peşin peşin belirtmeliyim. Onimusha 3 aslında yeni bir oyun değil. Onimusha Warlords ve Onimusha: Samurai's Destiny'nin "geliştiril-miş" bir versiyonu. Kontrollere bakalım. Kare ile saldırıyor, R1 ile bir nevi hedefe kilitlenme hareketi yapıyor, Üçgen ile özel gücümüzü kullanıyoruz. Silah-larımız yine üç adet ve yine üç seviye yükseltilebiliyor-lar. Aynı şekilde zırhınızın ve ruh gücü toplayan eldiveni-nizin de yükseltilmesi mümkün. Bunu yapmak için her öldürdüğünüz yaratıktan fırlayan ruh toplarını eldiveni-nizle ele geçirmelisiniz. 4 farklı ruh enerjisi bulunuyor. Pembe olanlar biraz önce bahsettiğim silah, zırh yükselt-melerini yapmanız için gerekli enerjiyi sağlıyor. Mavi olanlar özel gücünüzü kullanmanız için gerekiyor. Sarı enerji topları enerjinizi toparlıyor ve nispeten daha bü-yük ve daha mora yakın olanlarsa Onimusha formuna geçmenizi kolaylaştırıyor.

## Bir orada, bir burada...

Onimusha 3'de dikkat edilmesi gereken dört karakter bulunuyor. Samanosuke, Jacque-s, Ako ve Michelle. Ako sizin yardımcı periniz. Jacques ve Samanosuke ara-sındaki geçiş onun sa-yesinde yapıyorsunuz. Mic-helle de Jacques'in iş arkadaşı (bence bundan fazlası var ama). Samanosuke ve Jacque-s arasındaki geçiş oyunun başlarında hikayenini ilerle-yişine göre gerçekleşiyor. Ne zaman ki mor bir boyut ka-

## Onimusha 3'de ne farklı?

Mesela hatırlıyorum da, oyunun çıkışına bir hayli süre varken Capcom her meka-nın artık tamamıyla üç boyutlu olaca-ğından bahsetmişti. Demon Siege'de ha-la önceden hazırlanmış mekanlara giriyor, parçalanabilir veya toplanabilir eşya-ları anında fark edebiliyoruz. Silah yapısı ve ruh enerjisi tipleri yine aynı. Yeni düş-manlarımız var, ama eskileri de üstünüzde saldırırken görmek mümkün. Onimusha z'deki Onimusha formu aynen burada da görülüyor. Kombo sistemi, kamera açıla-rı, ok tipleri, Samanosuke'nin hareketleri de aynen aktarılmış. Ufak mini oyunlar, gizli savaş bölümlerine ulaşım yine hatırladığımız yerlerde. Değişik olan ne var o zaman? Bunun yanıtı Jacques Blanc'tan öteye geçemiyor maalesef. Jac-ques ve Samanosuke arasında geçiş im-kanı ve Jacques'a ait silahlar da olmasa, bu oyunu niye oynardık, bilemiyorum (yani!)...



pısı buluyorsunuz, o zaman hem karakterler arasında istediğiniz zaman geçiş yapabili-yor, hem de eşyaları transfer edebiliyorsu-nuz. Neredeyse bulduğunuz her eşyayı bir-birinize yollamanız mümkün. Tabii bunu zevk için yapmayacaksınız. Samanosu-ke'nin bulunduğu bir eşya Jacques'in o kapağı açması için gerekli olabiliyor veya Jacque-s'in 1582 yılında dikeceği bir ağaç, Sama-nosuke'nin 2004 yılında yüksek surlardan aşağı inmesini sağlayan kocaman bir ağaca dönüşebiliyor. Peki ya Michelle? Michelle, Jacques'in saf dışı edildiği birkaç yerde kontrolünüze geçiyor. İşte tam bu sırada oyun bir Dino Crisis'a kayıyor, bir Resident Evil'a. Eğer Samanosuke veya Jacques ile Resident Evil oynanışını hissetmediyseniz,



TÜP: Aksiyon-Macera Yapım: Capcom Entertainment Dağıtım: Capcom Desteklenen: Dual Shock Web: www.capcom.com İngilizce Etkileşimli: Yok

## Gong sesiyle gelen cüce

Bir kapıyı açtınız ve o dar mekanda hiçbir şey olmadığını gördünüz. Geri dönüp çıkmaya hazırlandığınızda, eğer bir gong sesi duyarsanız gizli savaş bölümünü buldunuz demektir. Baş aşağı duran cüceyle konuştuktan sonra çeşitli alanlarda birçok yaratıkla karşılaşacaksınız. Her alanda belirli sayıda düşman bulunuyor olacak ve onları yok ettiğinizde bulunduğunuz alana göre değişik renklerde boyut kapıları açılacak. Bu boyut kapıları ile de farklı alanlara ışınlanıp, farklı ve daha güçlü düşmanlarla mücadele edeceksiniz. Buradan kazanacağınız ödüller arasında, silahlarınızı güçlendirmek için bir dolu ruh gücü, çeşitli sandıklardan çıkacak eşyalar ve daha büyük bir ana ödül bulunuyor.

Michelle bunu gayet başarılı bir şekilde size sunacaktır. Neysé ki Michelle ile öldürdüğünüz düşmanların ruh enerjisini asıl karakterlerinize aktarabiliyorsunuz.

### Bir balyoz veya balta

Her iki karakterin de birbirinden farklı silahları bulunuyor. Samanosuke sırasıyla çift kılıç, tek, uzun bir kılıç ve güçlü bir balta kullanıyor. Jacques ise ateş gücü kullanan bir kılıç, elektrik gücü kullanan mızrak cinsi bir silah ve buz gücüne sahip



çok güçlü bir balyozu kontrol edebiliyor. Jacques'ı, Samanosuke'den ayıran en büyük oynanış farklılığı da bu silahlar zaten. Jacques'ın silahları aynı Soul Calibur'daki Ivy gibi kılıba dönüşebiliyor. Böylece R1 tuşu yardımıyla enerji toplayarak çoğu düşmanı kılıba ile yakalayıp, fırlatabiliyorsunuz. Özellikle yavaş ama güçlü yaratıkları bu yöntemle yok etmenizi öneririm.

Oynanış kısmı bu kadardı. Bitirirken grafiklerden de biraz bahsetmek gerekiyor. Görüntülerde göze çarpan bir yenilenme veya mükemmellik görmek zor, fakat efektler daha bir parlak, daha bir anime havasında.

Demon Siege neysé ki hala önceki Onimusha'lar kadar zevkli. Biraz daha aksiyona yönelmesiyle de pek oylanmadan ilerleyebilirsiniz. 12 saatlik oyun ömrü var anlayacağınız. Çok farklı bir şey beklemeden yine Onimusha dünyasına dönmek istiyorsanız, Demon Siege mükemmel bir seçim olacaktır.

Tuna Şentuna

## son uç?

**Artılar:** Eğlence hala burada. Dengeli oyun yapısı. Jacques ile gelen farklı oynanış. **Eksiler:** Oyun süresi hala kısa. Çok az yenilik var. Düşman çeşidi sınırlı. Silahlar yetersiz.

level NOTU 80

Yalnız değilsin!

# Resident Evil Outbreak

**Yok mu şu virüse bir çare?**

**Resident Evil'dan sadece Capcom değil birçok yapımcı ve yayıncı kazanç sağladı.** RE'dan sonra "korku oyunu" adı altında yılda onlarca RE taklidi çıkmaya başladı. Bu da geçen zamanda Resident Evil'dan çok benzerlerinin veya taklitlerinin adını duymamıza neden oldu. Ne var ki Capcom yeni RE oyununu çıkarmakta çok fazla gecikmedi. Yeni oyunun adıysa Outbreak.

## T-virus, her yerde...

Outbreak'in konusu diğer RE'lardan farklı değil. Kısaca, "T-virus" kapmış Raccoon City sakinlerinden, yani sakin zombilerden (!) kaçmaya çalışıyorsunuz. Oyunun tek kişilik senaryosunda diğer RE oyunları ile direk bağlantılar yok. Outbreak bambaşka, yepyeni bir oyun.

Single, Network ve Collection ana ekrandaki seçenekler. Tahmin edeceğimiz gibi Single, oyunun tek kişilik, senaryo doğrultusunda ilerleyen modu. Bu noktada değişen çok fazla şey yok. Yine durmaksızın karşınıza çıkan zombilerle başa çıkmaya çalışıyor, koridorlarda dolaşıyor, ilerlemek için basit -çoğunlukla sıkıcı- bulmacalar çözüyor ve anahtar bulup birbirinin aynısı kapıları açıyorsunuz. Klasik RE oynanışının dışına çıkmamış anlayacağınız, ancak oyuna renk katan birçok ayrıntı da yok değil, var.

Gelelim Network'e... Outbreak'i diğer RE oyunlarından ayıran asıl özellik online desteği. Outbreak'le online olarak oynanabilen ilk RE oyunu. Online olarak oynarken, tek kişilik oyundaki takım arkadaşlarınızı bir başka oyuncu kontrol ediyor. Yani oyunun online modundaki tema tek kişilik oyundan farklı değil: Takım oyunu. Ancak her zaman birlikte hareket etmek zorunda da değilsiniz. Online oyunda sesli sohbet veya klavye desteği yok. Bunun yerine; "Evet", "Hayır", "Yardım et", "Şu yoldan...", "Hayır buradan!", "Ha al o zaman, çat!!! (sinirlenip levyeyle takım arkadaşının kafasına vurt!) gibi basit kelimeler veya komutlar kullanabiliyorsunuz.

Collection da diğer RE oyunlarında olmayan yeni bir seçenek. Buradan tek kişilik oyunda topladığınız



puanlarla; resimler, sesler, kısa filmler ve giysiler satın alabiliyorsunuz. Collection oyunun yeniden oynanmasını sağlamak için yapılmış bir yenilik. Ancak ilgi çekici olmadığı kesin.

## Raccoon şehri...

Oyun J'nin barında bir zombi saldırısıyla başlıyor. Daha sonra Umbrella Corp, araştırma laboratuvarları, istilâ edilmiş hastaneler ve yanan oteller gibi birçok yerden geçip bu lanet olası (çok kızdım zombilere) Raccoon şehrinde kaçmaya çalışıyorsunuz. Tek kişilik modda ilk dikkat çeken şey seçilebilir yeni karakterler. Artık oyunda sadece iki kişi yok. Her senaryoda (senaryolar seçilebiliyor) sekiz farklı Raccoon şehri yurttaşından birini seçebilme şansına

sahipsiniz. David, Kevin, Cindy, Yoko, Mark, Alyssa ve diğerleri... Ve karakterlerin yetenekleri ve yapabildikleri birbirlerinden farklı. Mesela David araçları birleştirerek yeni silahlar yapıyor, bir polis memuru olan Kevin oyuna bir silahla başlıyor, Cindy arkadaşlarını iyileştirebiliyor, Yoko yanında fazla eşya taşıyabiliyor ve gazeteci olan Alyssa normalde açılmayan bazı kapıların kilitlerini açabiliyor. Seçebileceğiniz fazla sayıda karakterin olması ve bunların birbirlerinden ayrılması oyunun sıkıcılığını biraz olsun azaltmış.

Outbreak'te online modda olduğu gibi tek kişilik oyunda da ağırlık takım oyununda. Bu da eski RE oyunlarındaki yalnızlık hissini ortadan kaldırıyor. Takım arkadaşlarınızla etkileşime girebiliyorsunuz. Mesela yanınızdaki arkadaşınızdan silah isteyebilirsiniz. Veya zor durumda kaldığınızda takım arkadaşınız size yardım ediyor. Aynı şekilde siz de ona yardım edin, kavga etmeyin, oyuncaklarınızı kardeşlerinizle paylaşın evlâdım. Kapıyı da "Kim o?" demeden açmayın e mi? Heh, aferin.

Bunun dışında oyun artık daha fazla panik yapmanızı ve daha fazla kaçmanızı gerektiriyor. Bunun için de ufak tefek detaylar var oyunda. Mesela normal silah olarak da kullanabildiğiniz çivi silahıyla kapıları sağlamlaştırabiliyorsunuz. Bu, kısa süreliğine de olsa zombilerin içeriye girmesini engelliyor. Tabii bu "kısa süre"yi kaçarak değerlendirmeniz gerekiyor.

Ve silahlar.. Silah konusunda Outbreak tam bir devrim yaratıyor. Artık ateşli silahlar dışında da kullanabileceğiniz çok fazla silah ve araç var oyunda. Örneğin yerde bulduğunuz bir boruyu veya süpürgeyi zombilere karşı kullanabilirsiniz. İlginç olan şeyse bu tip aletlerin kullandıkça hasar alması. Mesela her vuruşunuzda boru biraz

## son'uç?

**Artılar:** Eğlence hala burada. Dengeli oyun yapısı. Jacques ile gelen farklı oynanış. **Eksiler:** Oyun süresi hala kısa. Çok az yenilik var. Düşman çeşidi sınırlı. Silahlar yetersiz.



Tür: Aksiyon Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom Desteklenen Dual Shock online oyun Web: www.capcom.com İngilizce Gereksinimi: Az



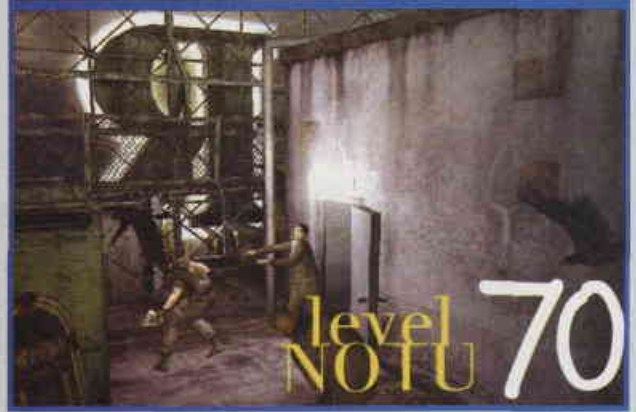
daha eğriliyor. Ve bu sadece iki aşamalı basit bir efekt değil. En az beş-altı defa eğrilebiliyor ve sonunda bumerang şeklini alınca elinizden atıyorsunuz. Süpürgeyse biraz daha dayanıksız. Önce ucu kırılıyor, sonra da yarısı elinizde kalıyor. Konu silahlardan açılmışken devam edelim. Inventory ekranında da oyuna etki eden bir değişiklik var. Diğer RE oyunlarında olduğu gibi inventory'ye girdiğinizde oyun durmuyor bu kez. Şeffaf bir menü çıkıyor karşınıza ve arka planda oyun devam ediyor. Oyunun hızını ve dinamikliğini azaltmaması açısından iyi bir yenilik. Ancak Capcom'un hâlâ bu ağır inventory sistemini kullanmakta ısrar etmesini anlayamıyorum.

Klasik sabit kameralı RE da geride bırakılanlar arasında yer alıyor. Çoğu yerde kamera oyuncuyu takip ediyor. Bu da oyuna ayrı bir heyecan katmış. Bu arada, bir odadan diğerine geçerken uyumayı ihmal etmeyin. Çünkü yükleme süreleri çok uzun. Devamlı oda değiştirdiğiniz için de bu es geçilemeyecek, oyunun puanına etki edecek bir sorun.

Oyun grafik açınsındansa şimdiye kadar yapılan RE oyunları içinde en iyisi. Karakter modellemeleri ve animasyonları çok başarılı. Bunun dışında ortamlar da gerilimli atmosferi en iyi şekilde yansıtıyor. Müzikler de fena sayılmaz.

### Buralar bana dar gelir...

Outbreak, birkaç "kestirme"nin dışında klasik RE-5 (!) otayolundan çıkmayan; hâlâ anahtar bulup bulmacalar çözüp zombileri vurduğunuz bir oyun. Fazla silah seçeneğinizin olması, seçilebilir fazla sayıda karakterin olması ve bunların birbirlerinden farklı olması oyunun avantajları arasında sayılabilir. Tabii bir de online desteği... Fakat bunlar köklü ve oyunu değiştiren yenilikler değil. Yıllardır devam eden bir seride



daha yaratıcı ve daha şaşırtıcı yenilikler olabilirdi. Bu sayede en azından ilk RE'dan çok da farklı olmayan bir oyunla karşılaşmazdık. Bunlara rağmen RE fanatiklerine bu oyunu tavsiye edebilirim. Ama Capcom da az Core Design değil hani!!! ☹

\_Fırat Akyıldız



# R-Type Final

Az kalsın seni de unutuyorduk!

Shoot'em up'in laneti aramızda dolaşüyor...

**İlk oyun türlerinden biridir shoot'em up.** Aynı zamanda Atari 2600 ve oyun salonlarının da vazgeçilmezlerinden biridir. Bu oyunları o zaman için bu kadar ilgi çekici yapan basit olmalarıydı belki de. River Raid'i hatırlayın. Bu kadar basit bir oyunu nasıl da saatlerce, günlerce sıkılmadan oynadınız? Peki ne oldu da unutuldu River Raid, nasıl oldu da unutuldu shoot'em up'lar? Neden artık hiç yapılmıyor? Eğer bunun nedeni gelişen teknolojiyse, yeni ve karmaşık 3D oyunların daha çok satmasıysa, ben yokum bu yolda.

## Son R-Type

Sadece River Raid değildi bu türe damgasını vuran tek oyun. R-Type, belki de bu türde yapılmış en iyi oyun

olarak akıllarda kaldı. Özellikle Amiga zamanında parlayan R-Type'i hiçbir shoot'em up fanatiğinin untabildiğini sanmıyorum. Bu çapta bir oyunun yeni versiyonunun yapılması da kaçınılmazdı. PS2 de yeni bir R-Type için en uygun platform.

R-Type Final bir shoot'em up oyunu için kapsamlı sayılabilir. Oyunda normal modun dışındaki tek mod "Vs. AI". Oyuna başlamadan önce Tutorial bölümüne uğrarsanız işiniz kolaylaşır, çünkü belirli yerlerde yardıma ihtiyacınız olabilir. Normal mod klasik R-Type'tan farksız. Geminizi seçip oyuna başlıyorsunuz ve sırasıyla bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. Ancak seçtiğiniz geminin ayarlarını değiştirebilmeniz de olanak tanınmış. Geminizin rengini değiştirebiliyor veya kullanacağınız roketi seçebiliyorsunuz. İlk başta yalnızca üç gemi seçebilme şansına sahipsiniz, ama daha sonra yelpaze genişliyor ve yeni gemiler de kullanabiliyorsunuz. Bunu nasıl yapacağınıza gelince... Bölüm içinde vurduğunuz düşman gemilerinden bazılarını kayıt ettikten son-

ra kullanabiliyorsunuz. Bunun için devasa bir müzeye sahipsiniz. Vurduğunuz gemileri bu müzede görüp inceleyebiliyor ve daha sonra seçilebilir gemiler listesine ekleyebiliyorsunuz. Belirli aralıklarla geminizi değiştirebiliyor olmanız oyundan sıkılmanızı biraz olsun engelliyor.

Vs. AI moduysa oldukça ilginç. Bu sistemi Virtua Fighter'daki yapay zekâ geliştirme moduna benzetebiliriz. Vs. AI aynı bir dövüş oyunu mantığıyla işliyor. Ancak burada kontrol sizde değil. Geminizi seçip ayarlarını yaptıktan sonra karşınızdaki gemiyle savaşıyorsunuz (yapay zekâya karşı). Savaşa girmeden önceyse geminizin hangi sıklıkta roket atacağı, hangi sıklıkta geri çekileceği gibi kararları siz belirliyorsunuz. Yani Vs. AI diğer bir anlamda oyunun menajerlik modu. Bu modda ayrıca Championship seçeneğiyle şampiyona da yapabiliyorsunuz.



level  
NOTU 75



## son'uç?

**Artılar:** İlginc modlar, gemi değiştirebilme ve "edit" edebilme olanağı, nostaljik oynanış. **Eksiler:** Fazlasıyla monoton oyun yapısı, karışık ve yorucu grafikler.



Tür: Shoot'em up/Aksiyon Yapım: Irem Software Dağıtım: Eidos Interactive/Metro 3D Destekleyenler: Dual Shock  
Web: www.metro3d.co.uk İngilizce gereksinimi: Hiç

Oyunda beş ayrı zorluk derecesi bulunuyor: Baby, Kids, Human, Bydo ve R-Types. Zorluk derecelerini seçerken umursamaz tavırlarla Sinan'a "Baby'yi seçeyim ya, ehe, ehe" demiştim, Sinan da "..." demişti. Ama Bydo modunu açıp iki dakikada darmadağın olduktan sonra Baby moduna dönmek zorunda kaldım. Anlayacağınız, oyun çok zor. Bir shoot'em up oyununda bu zorluğun neden kaynaklandığını tahmin etmek zor olmasa gerek: Daha çok ve daha seri ateş eden düşmanlar. Zorluğun bir diğer sebebi ise ekrandaki karmaşa. Arka planlarla objeler keskin bir şekilde ayrılmadığı için dikkatiniz çok fazla dağılıyor, gözünüz çok fazla yoruluyor. Arka planın devamlı dönüyor olması da cabası. Dolayısıyla ilk yarım saat ne olduğunuzu pek anlayamayacaksınız.

### Kontrollü güç

Her shoot'em up oyununda olduğu gibi R-Type Final'da da geminize ekleyebileceğiniz birçok güçlendirici ve silah var. Bunlardan tek tek bahsetmek zor, ancak içlerinde çok abartılıları da yok değil (bazen ortalık karıştırıyor bu yüzden). Ekrandaki renkli daireler yeni silahlar kazandırıyor size. Ama bir silahı aldığınız zaman diğeri kayboluyor. Yani silah değiştirme gibi bir sistem yok oyunda. Bu yüzden eğer elinizde çok iyi bir silah varsa dairelere dokunmamanızı tavsiye ediyorum. Bu arada, Kare tuşunda alttaki derece dolana kadar basılı tutarsanız özel silahınızı kullanabiliyorsunuz. Eğer biraz daha sabredip basılı tutmaya devam ederseniz derece ikinci defa doluyor ve çok daha etkili bir atış yapabiliyorsunuz. Bu arada L1 ve L2 tuşları hızı artırıp azaltmaya yarar.

Oyun klasik shoot'em up türünün dışına taşmıyor kesinlikle. Her şey yerli yerinde ve her şey bildiğiniz gibi. Düşmanlar üzerinize geliyor ve onları vuruyorsunuz. Daha doğrusu karşınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz, bir yandan da vurulmamaya çalışarak. Ne

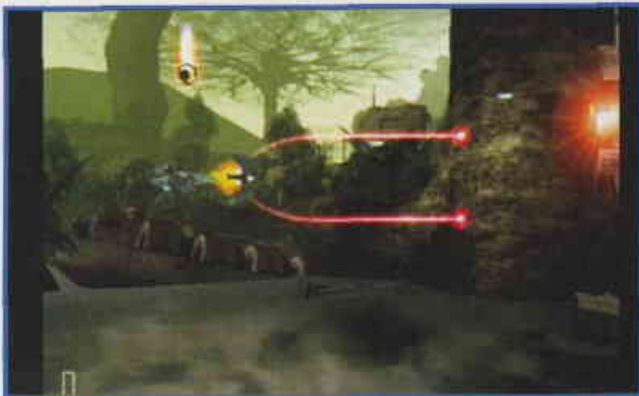
kadar iyi oynadığınız sadece reflekslerinize bağlı. R-Type'teki bölümler ise genellikle kısa. Kısa bir bölümün ardından bir "boss" ve daha sonra da yeni bölüm. Oyun bu şekilde akıp gidiyor. Ne var ki yeni silahların ve gemilerin dışında sizi oyuna bağlayacak çok fazla bir şey yok. Tamam, bu bir shoot'em up ama 2004 yılında çıkmış bir shoot'em up. Oyun fazla karıştırılmadan heyecanı ve dinamizmi artıracak birkaç yenilik daha eklenebilirdi. Çünkü bazı bölümlerde uykunuzun gelme olasılığı var. Tabii bu türü ne kadar sevdiğinize de bağlı.

Grafik açısından da oyun ortalama geçiyor. Ama dediğim gibi zaman zaman objeler arka plan arasında kayboluyor. Bu grafiklerin en önemli eksisi. Diğer yandan arka planın dönüyor olması ise hoş bir yenilik. Suyun altında geçen bölümler de oyuna ayrı bir hava katmış.

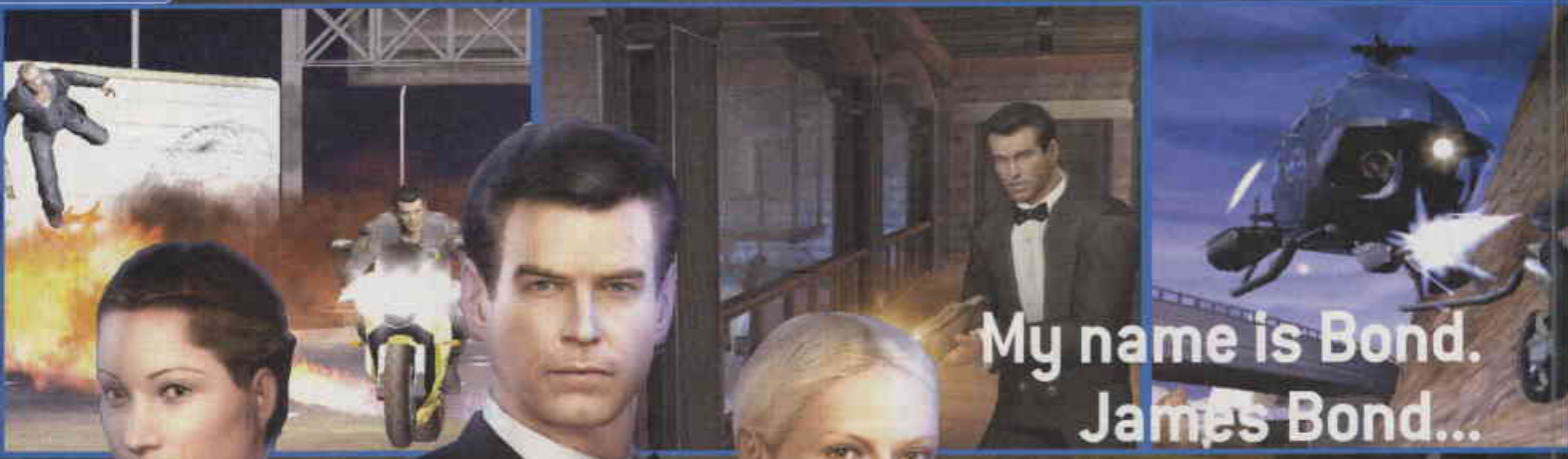
### Karar!

Yeni modlar dışında R-Type Final'ın eski R-Type'tan farkı yok. Oyun eğlenceli, ancak dinamizmi sağlayan çok fazla etken yok. Bu da bir süre sonra oyunun sıkıcı olmasını kaçınılmaz hale getiriyor. Buna rağmen oyunun şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi shoot'em up oyunu olduğunu ve isminin "R-Type" olduğunu kabul etmek gerekir. ◉

\_Firat Akyıldız







**My name is Bond.  
James Bond...**

Pierce Brosnan'ın bu repliğini aradan yıllar geçse de unutabileceğimizi sanmıyorum. Beyaz perdede hasılat rekorları kıran bir film serisi James Bond. Aynı hasılatı bilgisayar oyunlarında da elde etmek fena bir fikir değil aslında. Ne var ki film oyunlarının genellikle hayal kinkliği yarattığı da bir gerçek. Hatta geçen zamanda aklımda kalan kaliteli film oyunları sadece Commodore 64'deki Batman ve PC'deki Blade Runner oldu. Peki ya diğerleri? Yalnızca filmin ismini taşıyan, boş, 650 MB'lık CD'ler...

Şimdiyse konumuz biraz daha farklı. Everything or Nothing aslında filmde uyarlanan bir James Bond oyunu değil. Yani Nightfire'dan sonra PS2'ye yapılan ikinci James Bond oyunu olan Everything or Nothing'in filmi yok.

#### Ya 1 ya 0...

Yeni oyunun Nightfire'la da herhangi bir bağlantısı yok. Everything or Nothing'le Nightfire'in tek ortak yanı iki oyunun da yapımcısının EA Games olması. Ancak Nightfire'la istediği satış rakamına ulaşamayan EA bu kez farklı bir yol denemiş. Everything or Nothing, Nightfire gibi bir FPS değil, Tomb Raider kamerasıyla, yani third-person açısıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Bu sistemin hem PS2'ye hem de James Bond'a daha uygun olduğu kesin.

Single ve Multi oyundaki modlar. Single'i seçtiğiniz zaman karşınıza iki seçenek çıkıyor. Agent ve 00 Agent. Bunlar oyunun zorluk derecelerine karşılık geliyor. Aralarındaki fark ise 00 Agent'ta Agent'tan daha belalı, daha agresif, daha fazla çelme takan düşmanların olması. Oyunun çok oyunculu moduysa "split-screen" ile iki kişiyle kooperatif olarak oynanıyor. Bu da oyunun kısa zamanda bitirilebilmesini affettiriyor. En azından ben affettim. İyi çocuktu Everything or Nothing aslında, kalp kapakçığı temizdir, yapmıştır bir hata.

Dediğim gibi Everything or Nothing tamamen

**Filmi olmayan oyun...**

**007<sup>TM</sup> EVERYTHING  
OR NOTHING<sup>TM</sup>**



Tür: Aksiyon Yapım: EA Games Dağıtım: Electronic Arts Gösterkçilerimiz: Dual Shock, iki oyunculu web: www.eagames.com İngilizce çevirisini: Az

farklı bir oyun. Oyunu yeni haliyle Splinter Cell'in daha fazla aksiyon içeren haline benzetebilirim. Yapmanız gerekenler genellikle çok basit ve bunun için oyun da size yardımcı oluyor. İlk başta görevlerinizi bir liste halinde görüyor, daha sonra da bunları sırasıyla yapmaya çalışıyorsunuz. Bir görevi bitirdiğiniz zaman hemen bir diğerine geçiyorsunuz. Oyun bu şekilde fazla yorucu olmayan basit ve kısa görevlerle devam ediyor. Bunun dezavantajıysa oyunu biraz monotonlaştırması. Çünkü her zaman yapabileceğiniz tek şey var ve bunu da nasıl yapacağınız size bağlı değil. Oyun sizi bir şekilde yönlendiriyor. Hatta duvarlara tırmanmak için kullandığınız silah için bile belirli noktalar var. Ve ne yazık ki bu noktaların dışında ipinizi kullanamıyorsunuz. Yani oyunu "çizilen" ufak alanlar içinde oynuyorsunuz. Bu da bir yerden sonra boğucu olabiliyor.

Aksiyon sahnelerinde de ne olacağı az çok tahmin edilebiliyor. Genellikle bir karmaşa içinde geçiyor oyun. Silah seçeneğiyle oldukça fazla. Lav silahı, keskin nişancı silahı, roket atar ve tabanca gibi birçok silah kullanıyorsunuz (örümcek bombası gibi uzaktan kumandayla kontrol edebildiğiniz birçok yardımcı silah/araç da cabası, ama "caba" ne ya?). Oyunun çoğu da adam vurmakla geçiyor. Ancak yeni Splinter Cell stili oynanışının değiştirdiği birçok şey var. Bunlardan en önemlisi gizlilik modu (ayrıca; araba kullanma, yüzmeye ve uçma gibi farklı şeyler de yapıyorsunuz oyun boyunca). R2 tuşuna basarak duvarların arkasına saklanabiliyorsunuz.

## İşte Bond kızları

Oyundaki iki Bond kıza Heidi Klum (oyundaki Katya Nadeva) ve Mya (oyundaki Mya Starling) seslendirmelerini yaparken.

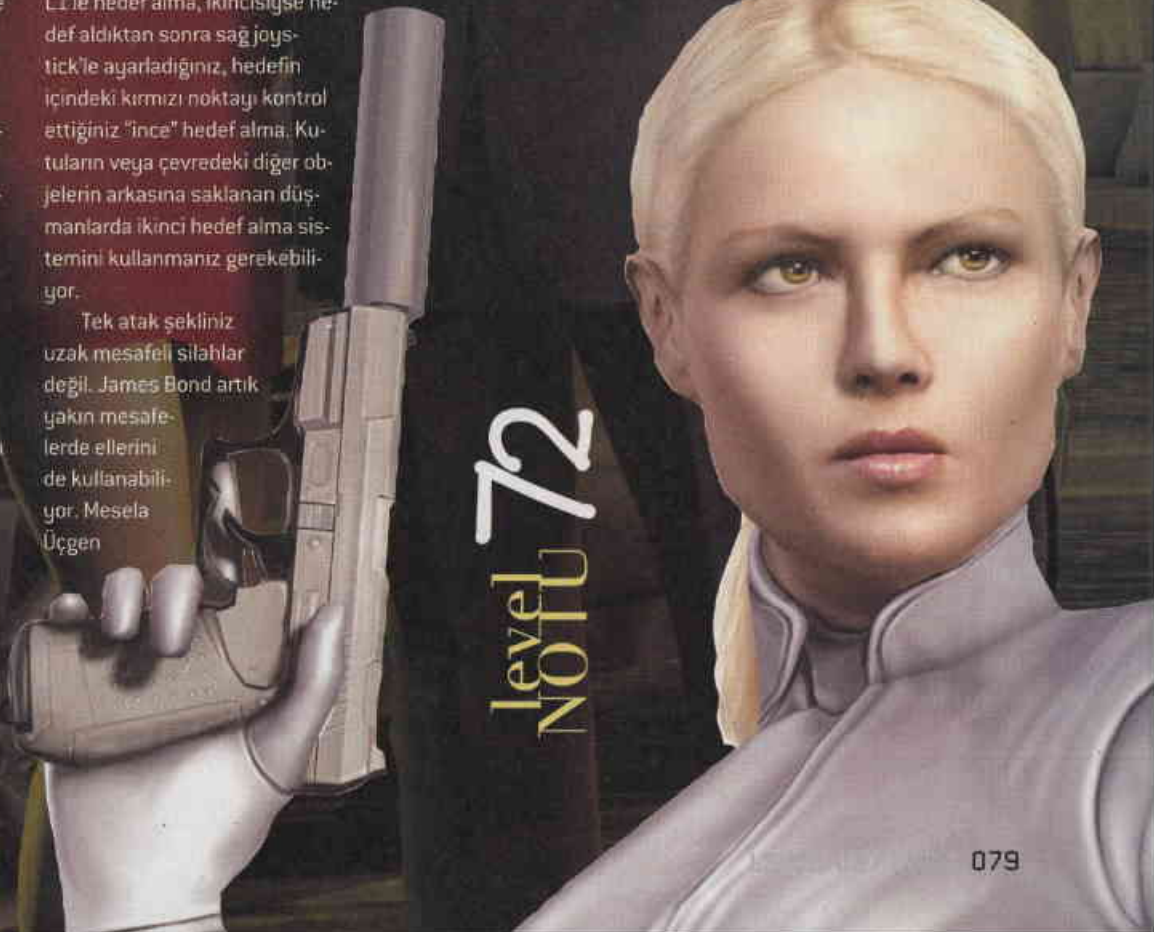


nuz. Bu, özellikle çatışma esnasında çok işinize yarıyor. Çünkü genellikle çapraz ateş altında kalıyorsunuz. Sırtınız duvardayken L1 tuşuyla hedef alıyor ve R1 tuşuyla ateş ediyorsunuz. Ancak oyundaki hedef alma sistemi iki aşamadan oluşuyor. Birincisi yukarıda bahsettiğim L1'le hedef alma, ikincisiyse hedef aldıktan sonra sağ joystick'le ayarladığınız, hedefin içindeki kırmızı noktayı kontrol ettiğiniz "ince" hedef alma. Kutuların veya çevredeki diğer objelerin arkasına saklanan düşmanlarda ikinci hedef alma sistemini kullanmanız gerekebiliyor.

Tek atak şekliniz uzak mesafeli silahlar değil. James Bond artık yakın mesafelerde ellerini de kullanabiliyor. Mesela Üçgen



ve Kare tuşlarına birlikte bastığınız zaman düşmanınızı tutup yere atabiliyorsunuz. Bu tuşlara aynı aynı bastığınız zaman da seri halde yumruk atabiliyorsunuz. Bu arada uzak veya yakın çatışmalarda sorun yaratabilecek bir şey var oyunda. Karakterinizin hareketleri çok sert. Bu da özellikle yakın dövüşlerde



level 72  
NOTLU



## son'uç?

**Artılar:** Başarılı sunum, film atmosferinin verilebilmesi, yaratıcı bölüm tasarımları, kaliteli grafikler  
**Eksiler:** Kontrollerdeki sorunlar, fazlasıyla monoton oynanış, türe bir yenilik getirmemesi.



hedefi şaşırmanıza sebep olabiliyor. Hedef alırken de zaman zaman zorlanabilirsiniz. Zaten genel olarak da James Bond pek atletik bir yapıya sahip değil. Kutuların veya duvarların arkasından yuvarlanarak atlayabilmesi dışında ekstra bir hareketi de yok.

"Bond Sense"i de unutmadan ekleyeyim. Sol yön tuşuna basıp ardından R1 tuşuna basılı tuttuğunuz zaman Bond, çevredeki patlayabilen objeleri, görevlerin parçalarını ve ip atma yerlerini gösteriyor. Bu, oyunu hızlandırma için

eklenmiş bir özellik. Ancak zaten yeterince çizgisel olan bir oyun için gereksiz sayılır.

### Ya her şey ya hiçbir şey...

Eksiklerine rağmen Everything or Nothing'in klasik James Bond filmlerinin havasını yansıtabildiği bir gerçek. Bunun için EA Games hemen hemen her şeyi yapmış. Hatta seslendirmeler filmdeki oyuncular tarafından yapılmış. Dolayısıyla oyun boyunca Brosnan, Judi Dench, Willem DaFoe, Shannon Elizabeth, John Cleese ve Mya gibi isimlerin seslerini duyabiliyorsunuz. Bunların dışında oyunun sunuşu da oldukça başarılı. Çizgisel olmasına rağmen bölüm tasarımları oldukça hareketli. Mesela üçüncü bölümde yanmış binadan ip le indiğiniz sahne hem çok orijinal, hem de heyecan verici. Veya motosikletle treni kovaladığınız bölüm...

Bunun gibi birçok yaratıcı bölüm tasarımına rastlayabiliyorsunuz oyunda. Grafik açısından da oyun beklentileri karşılıyor. Kaliteli kaplamalar, akıcı animasyonlar, detaylı çevre tasarımları... Ama ışıklandırmanın hemen hemen hiç kullanılmaması ufak da olsa

eklenmiş bir özellik. Ancak zaten yeterince çizgisel olan bir oyun için gereksiz sayılır.

## Yıldızlar geçidi

Everything or Nothing filmi olmayan bir Bond oyunu için fazlasıyla yıldız oyuncu içeriyor. Oyundaki karakterler Pierce Brosnan (Bond), John Cleese (Q), Willem Dafoe (Nikolai Diavolo), Shannon Elizabeth (Serena St. Germaine) ve Heidi Klum (Katya Nadeva) tarafından seslendirilmiş.



eksiler arasında sayılabilir. Arabalı bölümler içinse EA, Need for Speed motorunu oyuna dahil etmiş. Porsche ve Aston Martin gibi arabaları kullandığınız bu bölümlerde fizik modellemesinden kaplamalara kadar her şey çok kaliteli.

### Ya başlangıç ya sonuç...

Sonuçta, çizgisel olmasına ve bazı eksiklerine rağmen son James Bond oyunu Everything or Nothing bir aksiyon oyunundan beklenilebilecek birçok şeyi sorunsuz bir şekilde veriyor. Bu tip oyunları sevenlerin hayal kinkliğine uğrayacaklarını sanmıyorum. Yine de oyunun aksiyon türünde bir devrim olmaması, EA'nın türe yeni bir şeyler eklemek yerine varolan oyunlardan esinlenmesi aklıma karıştırmıyor değil.

Firat Akyıldız

## Çılgın bir yolculuk

# Pitfall The Lost Expedition

Pitfall Harry kaybolan arkadaşlarının ve sırların peşinde...

**Pitfall'da neler var?** Ormanlar, sular, yerliler, kabileler, diken fırlatan kirpiller, penguenler, ateşten kaplanlar, konuşan jaguarlar, kokulu çiçekler, insan yiyen çiçekler, bağlarbahçeler-kayıpınsanla... Bir saniye nefes alayım. Pitfall böyle bir oyun işte. Platformla, macerayı güzel bir şekilde karıştırıp, esprili bir anlatımla sunuyor. Üstelik Pitfall ve Pitfall II'nin havasını kaybetmeden...

### Düşen uçaktan geriye kalanlar

Pitfall Harry bir macera tutkunu olduğundan, yine çeşitli yerlerin derinde kalmış gizemlerini ortaya çıkarmak için ekibini toplar ve bir adaya doğru yol alır. Gelin görün ki, adaya varmadan uçak bir fırtınaya yakalanır ve tüm ekip darmadağın bir şekilde adaya saçılır (düzgün biçimde saçılmak olabilir mi ki?).

Durum böyle trajik gözükse de, oyunun görüntülerinden ve anlatımından hemen ortamdaki ciddiyetsizliği anlıyorsunuz. Adaya düştüklerine sevinen bir grup var burada. Size düşen görev ise adanın çeşitli bölümlerindeki arkadaşlarınıza ve gizli hazinelere ulaşmak.

### Yerliler!

The Lost Expedition'ı güzel yapan oynanışı. Oynanış bir platform oyununda olması gerektiği gibi olabildiğince esnek. Bu ne demek oluyor? Harry'nin saldırı hareketleri kütük gibi görünmüyor. Belirli bir alandan geçmek için tek bir yol izlemek zorunda değilsiniz. Elinizdeki silahları ve farklı saldırı hareketlerini de çeşitli amaçlar için kullanabiliyorsunuz. Tüm bunlar da oyunu monotonluktan kurtarıyor.

Harry'nin hareketleri oyunun başında sınırlı. Sadece bir tek saldırı hareketi bulunuyor, fakat ilerleyen bölümlerde yeni hareketler kazanabiliyorsunuz. Bu hareketler aynı zamanda ulaşamayacağınız yönleri açmak için de kullanılabilir. Yani nedir? Kırılması gereken

## son'uç?

**Artılar:** Komik ve esprili anlatım. Eğlenceli oynanış. Karakterin sürekli gelişmesi. **Eksiler:** Kamera problemleri. Aynı mekanlarda tekrarlanan aynı hareketler. Kısa oyun süresi.



**Tür:** Platform Yapım: Edge of Reality Dağıtım: Activision **Gestekleneni:** Dual Shock **Web:** <http://www.pitfallharry.com/>  
**İngilizce Gereksinimi:** Yok



bir toprak parçası vardır ve bunu ancak "Smash Hit" vuruşuyla açabilirsiniz. Smash Hit'e ulaşmak içinse öncelikle o gaz bulutundan sizi koruyacak "Gas Mask"i elde etmelisiniz. İşte buradan da oyunun yapısını gözlemliyoruz sevgili okurlar. Sizi adada bir o yana, bir bu yana dolaştırmak için böyle bir sistem geliştirilmiş. Bunun sonucunda da aynı yerlerden birden fazla kez geçecek ve geride bıraktığınız alanları tekrar tekrar ziyaret edeceksiniz. Neyse ki oyunun detaylı haritası sizi kaybolduktan kurtarıyor, yoksa çekilmez olurdu.

### Filmin sonu

Harry anlatmakla bitmez, ama benim sizle olan birlikteliğim biraz sonra son bulacak, o yüzden iyi dinleyin: Harry'nin gelişimi hareketleriyle sınırlı kalmıyor. İlk önce bir su şişesi buluyorsunuz. Bunu büyüülü suyla doldurarak, hasar aldığınızda iyileşmek için kullanabiliyorsunuz. Sonra bir sapan buluyorsunuz. Bununla yerlilere taş atıyor ve onların komik ve garip bağırışlarını dinliyorsunuz. Buz kıracağıyla buzlara tırmanıyor, gaz maskesiyle zehirli gazlardan korunuyorsunuz ve bu böyle devam ediyor.

Oyunun göze batan en büyük eksiği ise kamera. Kamera sizi takip edemiyor ve el yordamıyla kamerayı ayarlarken 1000 feet aşağı yuvarlanıyor, üzülüyorsunuz. Bunun dışında Pitfall eğlenceli ve cici bir oyun. Harry'i o adadan kurtarmalıyız. Durmayın!

\_Tuna Şentuna

level  
NOTU **71**

Tek başına

## Drakengard

Bir ejderha ve bir savaşçının öyküsü



Tür: Aksiyon Yapım: Cavia Dağıtım: Square Enix Desteklenen: Dual Shock Web: <http://www.square-enix-usa.com/games/drakengard> İngilizce Gereksinim: Yok

**Gerçek 1: Drakengard bence iyi bir oyun.** Gerçek 2: Drakengard herkese göre bir oyun değil. Gerçek 3: Bu oyunu oynarken çok eğlendim, nedenini bilmiyorum.

Caim, Inuart ve Furiæ. Siz Caim'i kontrol ediyorsunuz. Inuart da Furiæ'a aşık bir kişi. Furiæ

aynı zamanda bir Tanrıça, ama ölümlü. Empire'in zivanadan çıkıp Union'a savaş açmasıyla Furiæ'in hayatı da tehlike altına girmiştir, çünkü o dünyanın yok olmasını önleyebilecek mühürlerden bir tanesidir. Eğer yok edilirse, Empire da dünyayı ele geçire-

bilecektir. Furiæ'in kaçınılmasıyla Caim harekete geçer ve bir ejderhayla anlaşma yaparak Empire'in kökünü kazımak için yola çıkar. Buradaki kökü kazıma sözü çok önemli, çünkü tek başınıza tüm oyun süresi boyunca yaklaşık 50.000 kişiyi yok ediyorsunuz.

Oyunda 10 adet Chapter var ve her Chapter da farklı bölümlere ayrılmış. Bölüm yapısı ise şöyle: Hava görevi, yer görevi ve ejderhayı istediğiniz zaman çağırabildiğiniz yer+hava görevleri. Hava görevleri biraz ZOE'yi andırıyor ve bence çok da güzel olmuş. Yer görevlerinde ise, istediğiniz zaman ulaşabileceğiniz sekiz silahla birlikte haritada gösterilen sarı hedeflere saldırıyorsunuz. Her si-

lahın farklı bir kombo stili ve büyü gücü var. Silahların seviyelerinin gelişmesi içinse "Status" ekranında daha kaç tane düşman öldürmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz.

Grafiklerin çok yeterli olmadığı, fakat ara sahnelerde Square Enix kalitesinin sonuna kadar hissedildiği Drakengard, Serious Sam türü anlamsız aksiyon isteyenler için ideal. Ben olsam denerdim –ki herhalde bu oyunu rahat bir 15 saat oynamışım dır şimdiden. ❖

level  
NOTU 63



Bu bir oyun mu? Her tarafı sarkan bir oyun nasıl mı olur?

## Terminator 3: Rise of the Machines

Tür: FPS Yapım: Black Ops Dağıtım: Arat İthalat (0212 6595590) Desteklenen: Dual Shock Web: <http://www.f3game.com> İngilizce Gereksinim: Az

**Terminator 3 iyi bir film** sayılmazdı, fakat yine de eğlenceliydi. Sonu da güzeldi hem. Peki PS2'de durum nedir? Buraya sırayla oyundaki hataları, saçmalıkları ve sıkıcı yönleri yazarsam "Özel T3 hata dosyası" isimli ayrı bir ek çıkarmamız gerekebilir.

Fugitive Hunter isimli şahı-

ne(!) oyunun, mükemmel(!!) grafik motorunu kullanarak baştan hataya düşen Black Ops, PsOne grafiklerini canlandırarak aynen T3'e eklemiştir. Bununla da yetinmemiş, PS2'de oynaması en kolay(!!!) olan bir türü, FPS'yi oyuna entegre etmiş. Hikaye de böyle sona ermiş.

İlk olarak şunu fark ediyorsunuz: Arnold Schwarzenegger, yani kontrol ettiğimiz karakter, yürümüyor da süzülüyor. Tamam, neyse diyorsunuz, bu sefer de Arnold'i

kontrol edemediğinizi fark ediyorsunuz. Neyse ki en yakındaki düşmana kilitlenme seçeneği sunan bir L1 tuşu var. İlk lazerinizi ateşle-

diğinizdeyse, o lazerin düşman robota deydiğinde yok olduğunu görüyorsunuz ve bir kez daha silahınızda sarılıyorsunuz. Tabii yine vurup vurmadığınızdan emin olamıyorsunuz. Daha sonra bir takım varilleri patlatıp duvarları yıkıyorsunuz. Oradan geçmeye çalıştığınızda Arnold takılıyor ve hareket etmenize izin verilmiyor. Tam bu sırada da önünüzdeki yoktan var



olabilen bir robotla karşılaşır, PS2'nizi kapatıyorsunuz.

Hiç bu kadar karmaşık grafikli ve bir o kadar da sıkıcı bir oynanışa sahip Terminator oyunu oynamamıştım, iyi geldi. Elveda. ❖

level  
NOTU 39



# Casus avında son nokta SpyHunter 2

Çok fonksiyonlu bir araba ile kısa bir yolculuk

Yapın: Rockstar San Diego Dağıtım: Aisan Interactive Tarih: Aralık 2004 Yayıncı: Dual Shock Web: <http://www.spyhunter2.midway.com> İlgili Site: [www.rockstar.com](http://www.rockstar.com)

Bir araç düşünün ki hem araba olsun, hem ateş etsin, hem son teknoloji bir motorsiklete dönüşsün, hem de suda yüzebilsin. Düşündünüz mü? Tamam

haydi iyi oyunlar, görüşürüz, yazıyı burada sonlandırıyoruz. Fikir olarak hayli şık, hatta ilk oyunuyla başanyı bile yakalamış SpyHunter, maalesef ikinci

bölümünde dört ceza koltuğundan birine oturuyor. Bunun öncelikli nedeni oyunun PsOne grafiklerine sahip olması. Piksel'leri teker teker sayıp bir kenara ayırabiliyorsunuz. Grafik enkazından kurtulabilirseniz, "Tutorial" bölümünün gereksiz sıklığı sizi bekliyor olacak. Burada aracınızın nasıl giderken ateş ettiği, nasıl turbolarını kullandığını ve nasıl çok hasar alınca motosiklete dönüşüp, yeri geldiğinde suda yüzebildiğini göreceksiniz. SpyHunter 2'ye özel olan bir takım yenilikler arasındaysa yeni ve yüksekilebilir silahlar, arkanızdan saldıran hain düşmanları görebilmek için yan aynalar ve daha gelişmiş bir görünüme sahip SpyHunter arabası bulunuyor.

Bunlar oyunu güzel ve çekilebilir hale getiriyor mu? Bunu haftanın finalinde açıklayacağız.

Bazı bölümlerin çok kolay, bazılarının yağışlı ve sulak, bazılarının da kontrolörü kafanızın üstünde iki tur çevirip, televizyonun ortasına gömme isteği uyandıracak kadar sinir bozucu olduğu SpyHunter 2, maalesef yeterli oylan toplayamıyor ve evden ayrılan yarış... 4 kanalda birden aynı tip yarışma olur mu, of ya... ☹



## level NOTU 51

## Ethan Fisher... Nerede Solid Snake, Nerede Ethan Hunt...

### Mission: Impossible Operation Surma

Tarih: Ocak 2004 Yayıncı: Atari Dağıtım: Atari Dağıtım Tarih: Ocak 2004 Yayıncı: Atari Web: <http://www.atari.com>

Operation Surma'ya ilk elim dediğimde, oyun hakkında gerçekten hiçbir şey bilmiyordum. Karşıma bir platform oyunu çıksa da şaşırmaıyacağım. Baktım ki oyunumuz Splinter Cell'in aynısı, ben de içeriden casus kıyafetimi aldım, giydim ve oyunuma devam ettim. Ortalıkta bir takım Metal Gear esintilerini sezdiğimdeyse, yavaşça koltuğundan kalkıp, 1-

800-NO-COPYST'i çevirdim ve oyunu ihbar ettim. Sonra gelip beni tutukladılar nedense. Neden?

Ethan Hunt'ı denizin dibinde bile bulan patronu, yeni görevinde Ethan'ı yine binbir türlü tehlikenin içine atıyor. Oyuna başladığınızda her hareketinizi nasıl yapmanız gerektiği çok güzel anlatılıyor. Bir süre sonra birçok da eşyanız oluyor. 3 kademeli ve

çevreniz hakkında bilgi verip fotoğraf çekebilen bir dürbün, herhangi bir elektronik paneli "hack"lemenize yarayan bir cihaz, borulara kendinizi çekebilmeniz için gereken şık bir makro (mikro?) gun ve dahası... Ethan'ın envanterini saysak, sayfalara sığmaz. Bunun dışında ne varsa Splinter Cell'le aynı zaten. Aynı SC kadar çizgisel, aynı SC kadar ka-

ranlıklarda kalmalısınız ve aynı Metal Gear'daki gibi sizi görürlerse alarm çalıyor. Bu durumda en yakındaki alarm de-aktivasyon cihazını bulup, tüm düşmanları başınızdan uzaklaştırıyorsunuz.

Mission Impossible veya casuslukla yakından ilgili olanlar belki Pandora Tomorrow'u beklerken Operation Surma'ya göz atabilirler. Yoksa boş verin. ☹

-Tuna Şentuna



## level NOTU 59

# derindekiler

Bir Japon icadı?

## TETRIS

34 Milyon Gameboy' u nasıl satarsınız?

**Tetris her neslin manyaklar** gibi kendini yaptırdığı bir bağımlılık. Bu kadar basit ve bu kadar eğlenceli bir oyun daha olabilir mi? Yolda yürürken, bisiklete binerken, evde, okulda,

trende, vapurda, bungee jumping yaparken, paraşütle atlarken... aklınıza gelebilecek her yerde ve herhangi bir şey yaparken



mutlaka Tetris oynanmıştır. Çağımızın önemli kitlesel manyaklıklarından Tetris basit ve eğlenceli diye. Hiç birşey üzerine ancak bu kadar eğlenilebilir, bir nevi Seinfeld.

Tetris' in patlaması Gameboy ile olmuştur, aynı şekilde Gameboy deliliği de Tetris'le başlamıştır. Amerika' da kazık üzerine kazık yiyen Nintendo en son ürünü için uygun, basit ve eğlenceli bir oyun aramaktadır. Bu işten sorumlu eleman da Tetris' i keşfedip hastası olur, telif haklarını almak için Sovyetler Birliği' ne gider. Evet konsol Japon yapımı ama Tetris oyununu yaratan beyin bir Rus' tur. O da eski bir Roma bilmecesinin (Pentominoes, beş karenin kombinasyonlarından oluşur) üzerine kurmuştur oyununu. Amerika' ya göç edene kadar telif alamasa da bu Rus 34 Milyon Gameboy sattırın bir oyunun yapımcısıdır. Aslında işin derinlerinde derin telif hakkı kumpasları ve entrikaları dönmektedir ama bugün bile neler oldu neler bitti biz tamamını bilemiyoruz. Ama herkes işin kaymağından biraz yediyse



de esas Nintendo olayı götürdü.

Bugüne kadar sayısız Tetris ve Tetris kopyası yapıldı, hala da yapılmaya devam ediyor. Mesela en son Tetris Worlds oyunu dört kişiye kadar çok oyuncu seçeneği sunuyordu. Ufak tefek değişikliklere ve eklemelere rağmen oyunun özü asla değişmedi...

Canınız oynamak istediğinde Google' dan Tetris aratmanız yeterli. Flash sağolsun online oynayabileceğiniz pek çok site var. ☺

## PACMAN

Tıkınmak ve tıkınmak

Geh bili biili...

**Mori Iwatani isimli şahıs**, ki kendileri Namco'nun oyun geliştiricisi olurlar, 1980' de piyasadaki oyunlardan bayar. Herkese hitap edecek, çizgi filme benzer bir oyun yapmayı hedefler: Pacman! Japon mitolojik kahramanı Paku iştahıyla bilinir. Puckman olur mu size Pacman?! Kocaman sarı bir dopaç, kocaman bir ağız ahanda Pacman, ahanda Pokemon' un atası.

Commodore 64, Intellivision, Atari 5200, Atari 2600, Gameboy, Apple 2, PC ve daha niceelerine yapıldı Pacman. En az Tetris kadar popüler, fakat çok daha sevimli. Labirentlerde

dönüp dolaşan bir dopaç ilen yemleri yerken bir yandan da hayaletlerden kurtulmaya çalışmak... Hmm bu da iyiymiş. "Dibiuyuup cibiyuup" efektleri ile "vikki vikki vikki" diye ilerlemek, dolaşmak, kaçmak, puanları götürmek ne kadar keyifli bir olaydır ya!

Bölüm aralarında giren küçük demolar oluyor, onlar da hayaletlerin garibim Pacman' i kovalamasından oluşuyor zaten. Onlar

da ayrı bir tad ayrı bir hava katardı. İşte Tetris' tir Pacman' dir oyun tarihini değiştiren ve yazan oyunlar bunlar. Her platform için yapılmış, en geniş kitlelere ulaşıp herkes tarafından sevilmiş oyunlar. ☺

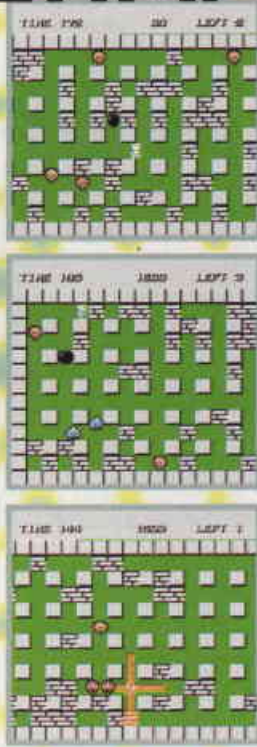


Kaç kişi konusunu bilir ki?

# BOMBERMAN

Bir robotun kırıntı kırma öyküsü

Tetris dedik, Pacman dedik sıra bunlardan çok yıllar sonrasında bir başka klasiğe geldi. 87 oyunu Bomberman ortalığı feci salladı. Çizgi film gibi grafikleri ile hem aksiyon hem de zeka oyunu olan Bomberman bugün hala deliler gibi oynanır. Okulda bilgisayar laboratuvarında ders takip edilmez misal, çaktırmadan Bomberman oynanır sıra arkadaşınızla! Evde işte her yerde, klasik oyun manyaklığı işte hiç baymadan devamlı oyun oynama keyfi bambaşka bir olay. Eski oyunların büyüdü de orada, ucu bucağı yok isterse inanılmaz zor olsun hiç bir şekilde sıkılmazdınız. Hele ki Bomberman' i arkadaşlarınızla oynarsanız. Her zaman çok oyunculu oyunlar çok farklı bir keyiftir. O rekabet, o eğlence başka



bir yerde bulunmaz.

Herhalkle 87 ve sonrasında bilgisayar olan herkes bu oyunu oynamıştır, mutlaka birilerini arkadaşlarına haber vermiştir. En eğlenceli oynama arkadaşlarınızla olsa da bu oyunun tek kişilik bölümleri de dev bir bulmaca gibidir. Aslında bir anlamda Pacman' e benzer, bölümler ilerledikçe genim artar, düşmanlarla başa çıkmak zorlaşır. Haritalar zenginleşir ya da yapıları değişir, kafayı kullanmak ve hızlı kullanmak gerekir.

Bomberman' e kapıldığımda yanı bozuk bir versiyon oynadığımdan konusunu bilmiyordum. O kadar çok kopyası, versiyonu var ki bunun!

Sonradan fark ettim haldir haldir kapıldığımız oyunda hikayenin farkında değiliz. Meğer biz bir bomba fabrikasında çalışan bir robotmuşuz! İhtim evet bu abik görünüşümüzü de bombamızın neden hiç bitmediğini de açıklıyor. Özgürlüğümüze kavuşmak için fabrikada düşman robotları doğru yerleştirilen bombalarımızla yok etmeli ve bölümleri geçmeliyiz. Ama işin güzelliği hiç oynamamış olanlar için anlatıyorum tabii ki, işin güzelliği koyduğunuz bombanın etki alanından saklanmanız gerekiyor. Bazen çıkan bonusları toplayıp hızlı hareket, ekstra bomba gücü ve birden fazla bombayı aynı anda bırakabilme gibi özellikler kazanıyoruz. Arkadaşınızı fırlatmak için süper! Bölümdeki bütün düşmanları zaman bitmeden yok edilmeli! Zamana karşı bir yarış ve duvarları, düşmanları yıkıp kapıya vardığımızda, onu da patlatınca daha fazla yok edilmesi gereken düşman çıkıyor! Yohov! ☺

Ali Güngör

# CIVILIZATION

İlk göz ağrısı son göz ağrısı derken yedik gözleri

Ah Civilization ah! Derindekiler'de yazılan en derin oyunlardan biri şüphesiz. 256 renk, pul şeklinde üniteler ve iğrenç bir harita. Ve fakat o iğrenç harita gece biter sabah olur hala karışımında. Bir üniteyle başladığım oyun bütün bir gece boyunca koca bir uygarlığa dönüşmüş! İsa'dan önce 4000 yılında keşfedilmemiş topraklara bir uygarlık kurmak! O boş haritada ilk şehrin büyümesi yüzyıllar boyunca. Ve sonra başka insanlar ile karşılaşmak, dünyanın diğer Irak köşelerinden kopup gelmiş. Ve uygarlığınızın hayatta kalması için mücadele etmek. Hem kendinizi koruyacak ordular kurmak hem ilerlemeye, gelişmeye çalışmak.

İkinci şehir, üçüncü şehir, gerçek dünya haritasında oynuyorsanız belki de dünya tarihini bir ekranda görüp ellerinizle yönlendirerek baştan yaşamak. Basit bir bilgisayar oyunu denilip geçilemez. Bir yazılım, bir program onu kullananda o yazılımı yazanda ne varsa onu yaşatıyor. O insana bir şeyleri değiştirdiğini hissetme fırsatı veriyor.

Pek çok an oldu ki Civilization oynarken kendimi dalıp gitmiş kaptırmış, kopmuş buldum. 3000 yıllık tarihini bilmeyen adam diye karşıma çıkmasını demişler bundan bin yıl kadar önce, ben de diyorum ki bundan 30000 yıl

öncesinden haberi olmayan yaşamasını. Bu kadar bilgi kaynağının içerisinde cehalet bağışlanamaz. Bu oyunu oynayan adam biraz da insanlık tarihinden haberdar ise oyun boyunca yüzüne muzip bir gülümseme yayılır. Dedik ya insanlık tarihini baştan yaşamak diye, en gülmücü de durup aynı hataları baştan yaptığını farketmek. Pek çok defa oynadığım coğrafyanın oynama tarzımı değiştirdiğini farkettim. Bir ada ülkesinin yaklaşımıyla iç karada yaşayanların yaklaşımı bambaşka. Daha ilk şehirden savaşla yaşayanlar ile yüzyıllarca dış savaşlardan uzak olanlar bambaşka. En sonunda kendimi nükleer bir kıyametin eşliğinde bulduğumda ise nasıl olsa bu bir oyun dedim, ben kaybedecek olduktan sonra kimse kazanamaz ve bütün dünyayı o eşikten ittim. Buyurun buradan yakın! Yani ben bile bunu yaptıysam politikacılar neler neler yapmaz. Ne de olsa bizzat içinde olmadıktan sonra her şey bir oyun.

Civilization insana bir şeyler katan bir oyun, öğrenmeye niyeti olanlar için değerli bir tecrübe ve oyun tarihinin erdemin oyunlarından. ☺

Ali Güngör







Kalemizde ejderha büyütelim!

## Lineage 2: The Chaotic Chronicles

**Lineage 2 Kore'de uzun zamandır** oynanan devasa online oyun Lineage: The Blood Pledge'in devamı. Oyun Unreal 2 motoru kullanılarak tamamen 3D olarak yapılmış. Unreal 2 motorunun tüm avantajlarını kullandığı için de oyunun grafikleri tek kelimeyle muhteşem. Yaratıkların grafiklerinden karakterlerin ayrıntılarına kadar her şey muhteşem.

Oyunda yönetebileceğimiz ırklar insan, Orc, Dwarf, Elf ve Dark Elf olmak üzere beş adet. Orc'lardan iyi tank olurken Elf'ler ise oldukça hızlı hareket edebiliyor. İnsanlar en dengeli yaratılmış ırk. Dwarf'lar ise zanaatkarlık yapabilen tek ırk. Böylece her ırkı seçen aynı zamanda oyun tarzını da belirlemiş oluyor. Karakter yaratmak oldukça basit ve kısa sürede bitiyor. Karakterinizin sınıfını belirleyip bir de isim koymanız her şeyi hallediyor. Bundan sonraki yol ise sizin tercihlerinize kalmış.

İlk 5 LEVEL tamamen oyuna alışmanız için. Karakterinize 5.LEVELdan sonra özel yetenekler atabiliyorsunuz. Böylelikle oyun tarzınızı da belli oluyor. Ayrıca 20 ve 40 LEVELlarda karakterinizin sınıfını tekrar seçerek bir konuda iyice uzmanlaşmasını sağlıyorsunuz. Bu sınıf seçimi ana sınıfın altında daha da uzmanlaşmanız manasına geliyor. Aynı sistemi Dark Age of Camelot oyuncularınca oldukça iyi bilirler.

Elfler, Orclar, Dwarf'lar burada alışık olduğumuz gibi değiller.

Oyun sırasında ölürseniz karakteriniz en yakın kasabada yeniden oyuna giriyor. Fakat tecrübe puanı kaybederek cezalandırılıyorsunuz. Bu tecrübe puanı kaybı sizin LEVEL kaybetmenize dahi yol açabiliyor. Bu yüzden oldukça dikkatli davranmalısınız. Oyunda her öldürdüğünüz yaratıktan para veya eşya düşebiliyor. Aynı zamanda her yaratıktan Skill Point (SP - yetenek puanı) kazanıyorsunuz. SP oranı yaratığın zorluğuna göre değişiyor. Özel saldırı yeteneklerini oyundaki NPC ustaları bularak bu puanlar ile alıyorsunuz. Ayrıca yaratıklardan eşya yapımı için de parçalar düşmekte (kömür, deri vs).

Bunları ise gene NPC ustaları bularak bir eşyaya çevirtirebilir veya bir Dwarf'a verip ondan bir eşya yapmasını isteyebilirsiniz. Oyunda Dwarf'ların eşya bulma yeteneği daha yüksek. Bu yüzden bir grup kurarsanız liderinin Dwarf olmasına dikkat edin.

**Dövüş koş dövüş ve gene koş**

Oyunda özellikle Dark Elf karakterlerin koşuşu oldukça komik yapılmış. Zaten karakterler genelde manga karakterlerini andırıyor. Örneğin erkeklerin giysileri biraz yumuşak ve kadınlarınkı biraz minimal. Ayrıca tüm karakterler tip olarak birbirine benziyor. Karakterleri birbirinden ayıran tek özellik üstlerine giydikleri zırhlar. Zırh ve silah gibi eşyalar çok ayrıntılı. Bazen durup üstünüzü başınızı seyrediyorsunuz.

Oyunda Player Killer'lık (PK - oyuncuları öldüren diğer oyuncular) biraz Ultima Online sistemine benziyor. Eğer birisine saldırırsan renginiz değişiyor ve herkes sizi avlayabiliyor. Renginiz düzelinceye kadar kaçmak zorundasınız. PK'lik sanırım Beta'dan sonra bir düzene girecek. Çünkü oyunun asıl konusu klanlar arası savaş. Şöyle ki: Oyunda kaleler var ve bu kaleleri ele geçiren klan 2 hafta boyunca kalenin üzerinde kurulduğu topraklarda hüküm sürüyor. 2 hafta sonra ise kale kuşatmaya açılıyor. Eğer bu sırada diğer klanlar kaleyi ele geçirebilirse ne ala. Bu da klanlar arası birleşmeleri, ittifak kurmayı ve ister istemez politikayı oyuna sokuyor. Beta'da bunu tecrübe etme imkanım olmadı ama daha şimdiden klanlar kurulmaya başladı bile! Ayrıca bir kaleyi ele geçirdiğinizde oldukça yüksek bir gelire sahip olmanın yanında Unique (oyuncuların ürettiği ve benzeri olmayan) eş-

## Işık hızına ulaştık kaptan!

Yeni çağın hastalığı Star Wars Galaxies'in ek paketi (yeni adıyla) Jump to Lightspeed hakkında ilk bilgiler damlamaya başladı. JTL öncelikle uzay maceralarına ve savaşlarına el atıyor. Yani X-Wing & TIE Fighter'daki it dalaşlarına benzer çarpışmalar yaşamamız yakındır. Oyuncuların uzay gemileri dizayn etmeleri ve satmalarının mümkün olması da bir diğer güzellik olacak. Gelecek ay bizden bir ilk bakış bekleyin.





Tür: Devasa Online Aksiyon Yapım, NCSOFT Dağıtım, NCSOFT Min Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GeForce 2 Önerilen: 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GeForce 4Ti, Web: www.lineage2.com

yalar üretme yeteneğinizde olacak. Bir başka konu ise bir seçim yapmak zorunda olmanız. Ya kalenizin duvarlarını ve kapılarını güçlendirecek ve kaleyi koruyacak, NPClerin LEVELlarını yükseltecek ya da ejderha üreteceksiniz! Birinci LEVELda ejderhalar yumurtadan çıkan ve binek hayvanı olarak kullanabileceğiniz yaratıklar olurken en üst LEVELda sizinle birlikte savaşacak devasa bir savaş makinesi ortaya çıkabiliyor! Bu lükslerden tüm klanınız faydalanabiliyor. Binek hayvanları tüm klan üyeleri tarafından kullanılabilirken ejderha yalnızca klan lideri tarafından yönetilebiliyor. Kaleler beta testte açık değildi. Fakat NCSOFT ileride bu sistemi mutlaka hayata geçirecek. Oyunun betası açık test olduğundan sunucular oldukça kalabalık. Bu da loss oranını ölçme imkanı veriyor. Çok kalabalık gruplar bir araya geldiğinde oldukça loss olduğunu söylemeliyim. Zaten bu henüz hiç bir devasa online oyunun çözüm bulamadığı bir konu. 300 kişilik dev savaşları öngören bir oyun için nasıl işleyecek göreceğiz.

#### Yaratık avı

Oyunda yaratık avlarken sizin için kolay av olup olmadıkları renk kodlamasından anlayabilirsiniz. Yaratığa tıkladığınız zaman adı kırmızı ise tek başınıza yok etmeniz imkansız demektir. En idealleri ise açık mavi olanlar.

Oyunun ara yüzü gayet sade. Hareketlerinizi kısa yollar ile kolayca idare edebilirsiniz. Chat penceresi de oldukça anlaşılır. Bu özellikle zaten her devasa online oyunda standart bir hale geldi artık.

Karakter gelişimi maalesef yalnızca LEVEL almaya dayanıyor. LEVEL aldıkça SP puanlarınızla yetenek alıyorsunuz ama Ultima Online'da olduğu gibi yeteneği kullandıkça

gelişmesi gibi bir sistem söz konusu değil.

Oyunun yaratıkları şimdiye kadar bir oyunda gördüğüm en mantıklı yaratıklar. Eğer büyükseler çok ağır hareket ediyorlar ve sıkı vuruyorlar. Eğer küçüklerse çok hızlılar ve büyü kullanma olasılıkları da çok yüksek. Bu, bir yaratığa ilk defa saldırmadan önce onun neler yapabileceğine dair size bir fikir veriyor.

Oyundaki mevcut sınıflar içerisinde şu anda en avantajlısı Elf okçusu. Düşmanına özel hareketiyle vurup kaçarken özel hareketinin dolmasını bekleyip yeniden vurabiliyor ve gene kaçabiliyor. Bu avantajıyla neredeyse yenilmez. Yeni bir yama ile bunun değiştirileceğini duydum. Bu durumda Orclar da biraz daha hızlandırılacakmış. Malum, oyunun betası olduğu için hala test aşamasında demek. Fakat siz bu satırları okurken oyun resmi olarak açılmış olacak. Aylık 14.95\$'a isteyen herkes bu dünyayı ziyaret edebilir.

Oyun sistemi biraz oturup iyice yamalandığında, tüm devasa online oyunlara yaptığımız gibi, bir final incelemesi yapacağız. Ama bu haliyle bile Lineage II kesinlikle çok kaliteli bir yapım. Rakiplerinden çok farklı değil. Fakat haritasının yapısından dolayı, kale kuşatmaları ile daha farklı bir hale gelebilir. Ayrıca manga seviyorsanız grafiklerine bayılacağınıza eminim. Beni ararsanız ya en baştaki ya da en sondaki sunucuda Elf okçum ile koştururken veya insan büyücüm ile Nuke atarken bulabilirsiniz.

\_Burak Akmenek



level  
NOTU 75

son'uç?

**Artılar:** Harika grafikler, çabuk alışılabilen oyun sistemi. **Eksiler:** Eksik oynanabilirlik, herkes Japon animeleri sevmeyebilir.

## Lineage 2'deki Irklar

**İnsan:** Her oyunda olduğu gibi her şeyden biraz yapabilen en dengeli ırk. Özelliği ise bir meslekte diğer ırklardan daha fazla uzmanlaşabilmeleri.



**Elf:** Hız ve büyüclük gerektiren mesleklerde üstünlük. Yüksekten atlayabilir ve nefeslerini uzun süre tutabilirler. Güzellikleri de ayrı bir konu tabii. :)



**Dark Elf:** Elfere benzeseler de, tamamen kötülükle uğraşırlar, daha uzun boyludur ve derileri gridir. İyi savaşçılardır. Genel kanının aksine hepsi kötü değildir.



**Orc:** En güçlü savaşçı karakterleridir. HP ve MP'leri yüksektir, ama okçuluk ve büyüclükte berbatlardır. Zehir ve hastalık gibi etkenlere karşı çok dayanıklıdırlar.



**Dwarf:** Üretim yapabilen tek ırk olmasının yanı sıra, yaratıklardan daha fazla ve değerli eşyalar kazanırlar. Diğer ırklardan daha fazla eşya taşıyabilirler.



## Kızgın Lavlardan Soğuk Sulara

## DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS

**Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis** ek paketi adından da anlaşılacağı gibi mistik şehir Atlantis'in kapılarını açan bir eklenti, ve aslında bundan fazlası. DaoC oyuncularını bilirler; oyunda seviye atlamak için bilgisayarla kapışır, yeterince güçlenince RvR (Realm versus Realms) savaşlara katılırdık. Baştan söylemeli ki paket bu konuda pek bir yenilik getirmiyor, aksine bu çarpışmalarla güçlenmiş oyuncuların alarak yeniden yaratıldıkları yanına, zindanlara götürüyor; aynı EverQuest'de olduğu gibi. Yok bu tarz bana göre değil diyen DaoC'cuları ücretsiz ek paket New Frontiers'a yönlendiriyoruz: (<http://www.camelotherald.com/newfrontiers/>)

**Kalbinin kilidini aç bana**

ToA görevleri genellikle LEVEL 40 ve üstünü gerektiriyor. Eklenti, Trial denen her biri 10 basamaktan oluşan bölümlerden oluşuyor. Her Trial'i tamamladığınızda bir Master LEVEL seçiyor ve onda ilerleyebiliyorsunuz. Her oyuncu sınıfı iki Master LEVEL'dan birini seçerek yetenekler ve bonuslar kazanabiliyor. Ayrıca bir Trial'i bitirmeden diğerinin adımlarını yapmanız da mümkün. Master LEVEL dışındaki bir başka yenilik ise Artifact'ler oluyor. Bu kadim eşyalar çok ender bulunan bir Artifact ve bunu açacak üç parşömeden (scroll) oluşuyor. Belki gönülleri açamıyor ama sahip olduğunuz bu anahtarlarla eşyanın kilidini bir kere açtınız mı istediğiniz gibi kullanabiliyorsunuz.

## KISA HABERLER

**Tribes: Vengeance**'in yıl sonuna doğru çıkacak olmasına rağmen yapımcılar senaryoya yabancı kalmamamız (dolayısıyla yeni oyuna ilgi çekmek) için ilk iki oyunu kısa bir süre sonra Fileplanet aracılığıyla ücretsiz dağıtacaklarını duyurdular. [www.fileplanet.com](http://www.fileplanet.com)

**Turbine Entertainment** yapımcısı Jessica Mulligan bir röportajında bir **Asheron's Call 2** ek paketi üzerinde çalışmalarını açıkladı. Eklentinin adı ve içeriği hakkında henüz ayrıntı verilmedi. Röportaj için: [http://www.gamespot.com/news/2004/04/12/news\\_6093402.html](http://www.gamespot.com/news/2004/04/12/news_6093402.html)

**The Saga of Ryzom** yeni ekran görüntüleri ve beta test bilgileri için: <http://ryzom.com/>

**Yeni Battlefield 1942** modu bu sefer Birinci Dünya Savaşı'nı konu alıyor. Şu an alpha versiyonu hazır olan mod tarihsel açıdan sempatik gelmesede nasıl bir şey çıkacağını göreceğiz. <http://www.battlefield1918.de>

Kral Arthur'un şövalyeleri Kutsal Kase'yi denizin dibinde arıyor

**1024 RAM'i olmayana kız vermiyorlar**

Mythic devasa online RPG'lerin ek paket klasiğini tekrarlayarak oyuna birçok yeni eşya eklemiştir. Fakat oyuna başlandığında ilk dikkati çeken geliştirilmiş grafik motoru oluyor. Eklentiyle sadece yeni alanlar değil oyunun tamamı grafik olarak yenilenmiş ve rakipleriyle baş edebilir hale gelmiş. Fakat çevre grafikleri yenilenirken oyuncu modellerine dokunulmaması oyunun yaşını belli ediyor. Oyun grafik gücünü gösteren dört yeni coğrafyayla geliyor: Volcanus, Stygia, Aerus ve Oceanus. Taş köprüler altında akan lavlar, Stygia çölü'ndeki Sfenks heykelleri görülmeye değer görüntülerden. Bunlara Aerus'un bulutlar üstündeki şehrinde süzülen dev kayaları ve su altı iksiriyle indiğiniz Hesperos Okyanusu'nu katabiliriz. Fakat bunları gördüğünüzde büyülenmeniz ya da hayal kırıklığına uğramanız olası. Büyülenebilirsiniz, çünkü batık gemiler ve su altı canlıları oyuncularında gerçekten de hayranlık hissi uyandırıyor. Hayata küsebilirsiniz,

**son'uç?**

**Artılar:** Yenilenmiş grafikler, Trial sistemi, artifact-scroll sistemi **Eksiler:** Yer yer çok yüksek hafıza istiyor, paket RvR yerine zindan basmaya yönelik. Bu sistem ihtiyaçlarına göre görsellik yavan kalmış.

çünkü bu açık alanlar 1024 MB Ram gibi akıl almaz bir hafıza miktarına ihtiyaç duyabiliyor. Bu nedenle her ne kadar minimum sistem gereksiniminde 256 MB belirtilse de 512 MB altı oyuncular bu bölgelere bulaşmadan sinir hırı alsınlar. Bu durum keşke yapımcılar grafiklerden önce oyunun teknik alt yapısını elden geçirselermiş dedirtiyor.

**Sadet: Alalım mı?**

Eğer sıkı bir DaoC oyuncusu iseniz paketi zaten alacaksınız, değilseniz sadece grafik eklentisi için almış olacaksınız ki buna da gerçekten değiyor. Vakti sınırlı bir oyuncuysanız ToA sizin oyununuz olmayabilir. Çünkü paketin tadını çıkarmak için aktif bir klan ya da oyun grubu şart. Bunları göze alıyorsanız Atlantis'i dolaşacağınız dört ayda iyi eğlenceler diler, balıklara yem olmamanızı temenni ederim.

\_Göker Nurbeyler



Tür: Devasa Online RPG Yapım: Mythic Dağıtım: Avaturk Min. Sistem: 1,4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32MB Geforce 2, 1,8 GB HDD, 128K internet bağlantısı Önerilen Sistem: 2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB Geforce 4, 256K internet bağlantısı İngilizce Gereksinimi: Orta Web: <http://www.trialsofatlantis.com/>

Büyük bir söküğü kaç yama kapar?

# SACRED MULTIPLAYER

Nihayet tamamlanan(!) multiplayer eki avuçlarımızda

**Diablo'nun büyüü aslında bir yerde** Battle.net'ten geliyordu ki günümüzde oynayan yüz binlerce kişiye hala yenileri katılıyor. İşte Sacred'ın potansiyel kitlesi de buydu. Fakat oyunu söz verilen tarihte piyasaya sürme derdi bir şeyi göz ardı ettirdi: Programlama hataları.

## İlk tıklayan mı kazanır?

Çoklu oyuncu sistemi kabaca şöyle işliyor: Bir oyuncu sunucuda oyun açıyor ve diğerleri konuk olarak oyuna giriyorlar. Fakat oyunda ilerlenen yeri sadece oyun sahibi kaydedebilir. Yani misafirler görevler sayılmadan sadece portallar ve haritada açılan bölgelerle uğurlanıyor. Bu da misafir bekleyen bilimur oyuncuyla sonuçlanıyor.

Sacred'la gelen ilk mod Co-operative, yani Diablo'da olduğu gibi oyunu 4 kişi bitirme şekli. Fakat adı "kooperatif" olmasına rağmen beraberlik hissinin zayıf olması gördüğüm büyük bir eksik. Ne yazık ki tek kişilik herkes aynı yerde oyuna başlarken burada cümbür cemaat başlanarak kişiye özgü görevler uçurulmuş. Başlangıçta herkese 2 savaş sanatı ve 5000 altın veriliyor. Fakat altınlar oyuncular arasında bölüştürülmediğinden finansal problemler ve oyuncular arasında sinir bozuklukları yaşanabilir. Aynı bir değiş tokuş ekranı olmadığından partnerinize vereceğiniz kalkani yere attığınızda bir kapka kurban gidebilir.

## Oyun zevki nasıl frenlenir?

Diğer iki mod aynı anda 15 kişi oynanıza izin veriyor. Hatta karakteriniz öldüğünde tek tıklamayla en yakın arkadaşınızın yanına ışınlanması gibi hoş fikirlere de sahip. Serbest oyun modunda karakteriniz serbestçe deneyim puanı ve eşya peşinde koşuyor ki bu karakteri sonra tek kişilik veya diğer bir çoklu oyuncu modunda kullanmak mümkün. Düellolar içinse PvP modu bulunuyor. Bulunuyor bulunmasına da gerek buglar gerekse

Deneyim puanı kaybetmemek için tek kişilik(!) multiplayer sistemi



oturmayan dengeler nedeniyle saç baş yolduruyor. Örneğin oyunu dengelemek için yaratıkların sayısını artırırken düşen iksir sayısının tek kişilikle aynı bırakması tam bir facia. Oyuncular belli aralıklarla iksir almaya gitmek zorunda kaldığından oyun motivasyonu kötü etkileniyor. Aynı şekilde rune sayısı da çok sınırlı olduğundan sinir bozuklukları büyük tartışmalara yol açabiliyor. Gördüğüm çok ilginç bir olay bu nedenle kavga eden birkaç grubun kozlarını paylaşmak için Diablo 2 Battle.net sunucusuna geçmeleri oldu :).

## Tek kişilik sunucular

Sacred'in çok oyuncu modunun hoş bir özelliği her oyuncunun Gameserver aracılığıyla kendi LAN ya da internet sunucusunu açabilmesi oluyor. Böylece oyuncu istediği oyun tipinden zorluğuna kadar istediği özellikleri ayarlayabiliyor. Açılan oyunlar Ascaron tarafından otomatik olarak listeleniyor. Bu sistem Unreal Tournament ve Counterstrike'in sistemlerini andırıyor. Fakat Ascaron sunucuları Battle.net'in kapalı sistemine benzer bir mantıkla çalışırken serbest sunucular oyuncuların bilgisayarlarında yedekleniyor. Bunun Türkçesi "Hile yapmak isteyen arkadaşlar buyurun kendi oyununuzda ne yaparsanız yapın" oluyor.

Sacred da Diablo'da olduğu gibi bir ladder (en iyilerin sıralandığı sık güncellenen listeler) sistemine sahip.

## Sözün Özü

Son yamalar yetenek kullanımı, XP dağıtımı ve oyunun göçebilmesi gibi bazı hataları çözmesine rağmen çok oyunculu modlar temelde büyük eksiklere sahip. Sonuç olarak oturana kadar tek kişilik oyun için bol vaktimiz olacak.

\_Göker Nurbeyler



## son'uç?

**Artılar:** Kişiyé özel sunucu sistemi, multiplayer karakteri tek kişilikte oynayabilme, düzeltilen hatalar  
**Eksiler:** Save sistemi, dengesiz PvP, adaletsiz rune-altın dağıtımı, tam oturmayan sunucular

## LEVEL'in web seçimi

<http://www.onlinespiele.org/>  
Dev bir arşivi olan bu siteyle basit ama eğlenceli Java ve Flash oyunları sevenleri mutlu etmeye devam ediyoruz.

<http://www.popcap.com>  
Hatta bu oyunları sevenleri delirtelim diyoruz ve ücretsiz online oyunla bağıyoruz.

<http://www.shockwave.com/>  
Üstteki siteler kesmedi diyene bu siteyi veriyoruz, hala yetmedi diyene kızılık sopası gönderiyoruz.

<http://www.macromedia.com>  
Bu oyunlar bende niye çalışmıyor diyenleri gerekli flash dosyasına yönlendiriyoruz.

<http://www.tycoontr.com.tr/tc/>  
Kendi özel hayran kitlesine sahip Tycoon oyunları için bulabileceğiniz tek ve (dolayısıyla) en geniş Türkçe site.

[www.happytreefriends.com](http://www.happytreefriends.com)  
Ölümcül(!) derecede sevimli bir animasyon dizisi. Peluş ayırımı sevenler psikolojisini korumak için uzak dursun.

<http://www.megane-navigatör.de/>  
Dergi olarak belki henüz araba veremiyoruz ama test sürüşü yaptırabiliriz.

<http://loonybol.com/it/quake/index.htm>  
Quake bir Text Adventure olsaydı nasıl mi olurdu?



Tür. Action RPG Yapım: Ascaron Dağıtım: Take 2. Min. Sistem: 800Mhz CPU, 256MB Ram, 1.8 GB HDD, 16MB GFX. Önerilen Sistem: 1,2Ghz CPU, 512MB RAM, 32MB GFX Web: <http://sacred-game.com/> Alm./Ing. Gereksinimi: Orta

Yepyeni Bir N-Gage'e Merhaba Deyin!

# N-GAGE QD

N-Gage piyasaya ilk çıktığında hepimizi çok etkilemişti. Taşınabilir oyun cihazları içinde bugüne kadar görmediğimiz güzellikte oyunları, aynı zamanda telefon olarak kullanılması, Bluetooth ve Symbian gibi teknolojilerin son nimetlerini barındırması onu bir anda oyuncuların gözdesi yaptı. Ama tüm bu özelliklerine karşın bazı tasarım hataları da kısa sürede oyuncuların eleştirisini topladı. Nokia bu eleştirileri toplayıp N-Gage'i bastan yarattı. Bu tasarımsal değişiklikler N-Gage'in daha kolay kullanımına yönelik. Yani sistemin kendisinde, oyunların uyumluluğunda herhangi bir değişiklik yok. Ayrıca iki farklı N-Gage modeli bir bin ile tam olarak uyumlu. Aynı oyunları kullanıyorlar ve birlikte multiplayer olarak çalışıyorlar. Gelin bu tasarım değişikliklerine yakından bakalım. >

## Daha Rahat Tuşlar

N-Gage QD'nin tuşları daha iyi tepki verecek ve oyun oynamayı kolaylaştıracak şekilde değiştirilmiş. Bu yüzden 8 yönlü D-Pad (Rocker Key) bu sefer daha ufak ama bir parça daha yüksek tasarlanmış.

## Hızlı Oyun Çalıştırma

Yeni N-Gage'de oyuna tek tuşa basarak daha hızlı girebiliyorsunuz.

## Kolay Oyun Değiştirme

Artık N-Gage oyunlarını barındıran MMC kartları değiştirmek için arka kapağı ve pili sökmeye, N-Gage'i açıp kapamaya gerek yok. N-Gage QD çalışırken alt kısmındaki slottan oyunları kolayca takip çıkarabiliyorsunuz.

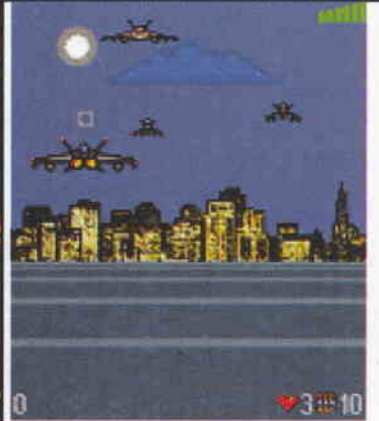
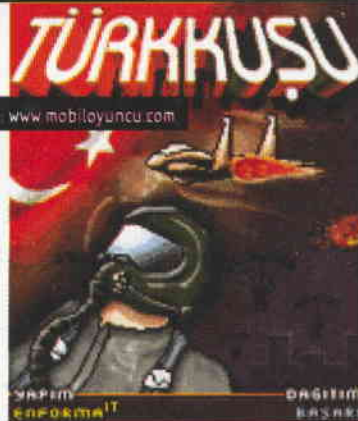
# TÜRK KUŞU

Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapım: Enforma IT / Dağıtım: Başarı Mobile Bilgi için: [www.mobilyoyuncu.com](http://www.mobilyoyuncu.com)

Yüzbaşı Volkan'ı hatırlamayan var mı? Ha! Vay hainler.. Şu köşeye gidip tek ayak üzerinde üç sene bekleyin de aklınız başımıza gelsin. Nasıl olur da ilk Teknolojik Türk Çizgi Roman Kahramanı'nı tanımazsınız. O ki uçağıyla göklere emsal salmış yiğit bir Türk pilotuydu, kızların sevgilisi, genç delikanlıların örnek kişiydi.

Neyse bu sevdiğimiz Volkan arkadaşımız da zamanla yaşlandı edebette. Şimdilerde Hava Pilot Kurmay Albay kendisi ve ömrünü ofiste, Ordu Evlerinde ve davetlerdeki masa başı alemlerinde geçiriyor. Pörsüdüğünden kızlar falan da bakmıyor tabii haliyle. Ama onun maceralarına kaldığı yerden Tarkan devam ediyor. Bu yeni teknolojik Tarkan bir anlamda Avrupa Birliği kapısındaki ülkemizde "Atıl Kurt"

nidasını "Atıl Falcon" şeklinde yorumla ihtiyacının bir sonucu. Yani Türk Kuşu atraktif ve aksiyonel olduğu kadar sosyo-politik konulara da parmak basıyor. Mesela 2-4-6-8 tuşlarına basarak ilgili yönlere hareket edebilir, 3 tuşu ile iniş moduna geçebilir Türk Kuşu. Karşıdan sürüler halinde gelen uçakları vurmak için 5, yer hedefleri içinse 0 tuşuna basılması gerekiyor. Ama unutmayın ateş etmeden önce 9 tuşu ile ateş moduna geçeceksiniz. Aman sağdan soldan gelen füzelere dikkat edin. >



**Desteklediği Telefonlar:** Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200, Siemens SL55, Siemens M55, Siemens C55, Siemens M50  
**Skor Gönderme:** Evet **Oyunu Kaydetme:** Yok

## Launcher

Artık N-Gage Arena'ya ulaşımınız da daha kolay. N-Gage QD ile gelen yeni N-Gage Arena Launcher'ı halen N-Gage'i olan kullanıcılar da İnternet'den çekerek yükleyebilecekler.

## küçük ebatlar

Yeni N-Gage QD, %14 oranında ufaltılmış. Böylece çok daha fazla cebe sığabiliyor. Bir kaç farklı renkte piyasaya çıkacak olan N-Gage QD'nin değiştirilebilir kapak özelliği de var.



## Daha Parlak Ekran

N-Gage QD'nin ekranı aynı ebatla ve yine 4096 renk destekliyor. Ancak ekran daha parlak olduğu için özellikle çok aydınlık ortamlarda oyun oynamak daha kolay.

## Klasik Konuşma

Kısa sürede "Side Talking" olarak ünlenen ve bolca makaraya alınan N-Gage'in telefonla konuşma tarzı da artık tarihe karışıyor. N-Gage QD ile konuşurken telefonu kulağınızda dik olarak değil, paralel olarak tutuyorsunuz.

## Daha Uzun Pil Ömrü

N-Gage QD'nin pil ömrü daha da uzun. İlk modelde 3-6 saat arası oyun oynayabiliyorken, N-Gage QD ile 5-10 saat arası oynayabileceksiniz.

## nesi eksik?

N-Gage QD'nin N-Gage'e göre eksik üç yanı var. Birincisi tri-band desteği yerine dual-band desteği var. Bu yüzden Avrupa ve Amerika'da farklı N-Gage QD modelleri satılacak. İkinci eksiklik ise daha üzücü. N-Gage QD'de FM Radyo ve MP3 çalar özellikleri bulunmuyor. Son olarak USB portu kaldırılmış.

# VE PENALTI BJK

Platform: Cep Telefonu Türk Spor Yapım, Enforma IT / Dağıtım: Başarı Mobile Bilgi İçin: www.mobiloynucu.com

Delikanlı taraftar renkli oyun oynamaz! Ne o öyle vurdu kırdı, zombili oyunlar, iğrenç iğrenç araba yarışı basket falan oynuyorsunuz! Yakışıyor mu delikanlı taraftara. Halbuki burada koçlar gibi Kara Kartal'ın, Beşiktaş'ın oyunu varken. Yakışıyor mu!!!

Siyaah Beeyaaazz akar kanımız!! Seviyoruz seni Beşiktaşımız... Lal lal lal lal laaaa... (Abi yavaş sakın... \$\$\$ oyunu incele hadi) Hmm... Neyse sevgili Beşiktaşlılar işte yeni fanatik oyunumuz Ve Penaltı BJK. Bu arada unuttum sormayı siz Beşiktaşlısınız di mi? Araya Fenerli sızmadı yani. Bakın burası Çarşı buradan çıkış yok, Advantage'a taksit bile yaparız ona göre ayağınızı denk alın. (Abicim ne Çarşısı, Level burası aloo incele, oyun oyun).

Haa di mi oyun bak unuttuyordum az kalsın.

Şimdi sevgili okurlar mekan şanlı İnönü stadi. Ezeli derbilerden her hangi biri daha oynanıyor. Beşiktaş atak üzerine atak yaparken aciz rakibimiz ceza sahasında 9 kusurlu hareket dışında bişi yapamıyor. Tabii takımımız paso penaltı kazanıyor. Size düşen görev istediğiniz bir Beşiktaşlı futbolcuyla seçip bu penaltıları gole çevirmek. Eğer 5 penaltıdan 3'ünü atarsanız bir sonraki seviyeye geçiyorsunuz. Tabii gol öyle kolay üretilen bir olay değil; falso ve vuruş hızınızı doğru ayarlayacaksınız ve üstüne şans da sizden yana olacak.

Yön tuşları ile topu atacağınız köşeyi belirliyorsunuz. 5 tuşu vuruş hızını, ondan parmağınızı çekince bir yöne basarak da falsoyu



belirliyorsunuz. Bu arada maçta bu kadar penaltı çıktı ya akşama Hincal çıkar car car konuşur bakmayın siz ona. Hakem ayarlanmış, bir maçta 20 penaltı olmazmış falan hep si Kartalımı yıpratmak için. Hadi golünüz bol olsun. \*

**Desteklediği Telefonlar:** Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 3510i, Nokia 6800, Nokia 3650, Nokia 7250, Nokia 6100, Nokia 5100, Nokia 8910i, Nokia 6650, Nokia 3300, Nokia 3100, Nokia 3200

**Skor Gönderme:** Evet Oyunu kaydetme: Yok

# SYBERIA 2

**Hans'ı rüyalarına kavuşturabilmek için elimizden geleni yapacağız.**

**Not: Eğer Syberia 1'i oynamadıysanız,** bu oyuna başlamadan önce mutlaka ana menüdeki Syberia Recap kısmından hikayeyi izleyin. Yoksa Benoit Sokal'in bu nefis oyunundan pek bir şey anlamayabilirsiniz.

## Romansburg

### Öncelikle treni çalıştırmanın yolunu bulmalıyız

Trenin arka kısmına giderek Hans ile konuşun. Trenden çıkmak üzereyken Oscar size telefon edecek ve nerede olduğunu söyleyecek.

Trenden çıktığınızda Emeliov Goupatchev ile tanışacaksınız. Eğer buradaki demoyu geçmez ve dikkatle seyrederse sizlerle karşılaştıktan sonra elindeki anahtar aşağı düşürdüğünü görüyorsunuz. Oyundaki demolarda buna benzer ipuçları bulunduğundan hiçbirini geçmemenizi öneriyorum, aksi halde kendinizi ne yapacağınızı bilmez bir halde bulabilirsiniz.

Trenin lokomotif kısmına doğru gidip Oscar ile konuşun. Trenin hareket edebilmesi için öncelikle kurulmuş olması gerekiyor. Sol taraftaki kutunun yanına gelin ve vanayı çevirin.

Böylece kurma anahtar ortaya çıkacak. Soldaki kolu çektiğinizde ise anahtar trene girecek ve kurulum sorununu aşmış olacaksınız. "Artık yola çıkabiliriz" düşüncesiyle Oscar ile konuştuğunuzda trende kömür kalmadığını öğreniyorsunuz.

### Kömür bulmak lazım

Bir ekran geriye döndüğünüzde sağ tarafta sorunun cevabını bulacaksınız, bir kömür yükleme makinesi. Hemen büyük bir umutla kolu çekin ve köprünün inişini seyrederin. O da ne? Kömür gelmedi. Makinenin ana kısmı alt katta olduğundan bir şekilde oraya inmemiz gerekiyor. Yolun sonuna kadar ilerlediğinizde alt kata inen merdivenlerin önündeki kapının kilitli olduğunu göreceksiniz. Anahtar deliğini gördünüz mü? Emeliov'un düşürdüğü anahtar da hatırlıyorsunuz değil mi?

Emeliov'un dükkanına girin ve kapının yanındaki şeker makinelerini inceleyin. Emeliov'a kömür hakkında soru sorduğunuzda makinenin tamir edilmesini beklemenizi söyleyecek, ama sizin o kadar zamanınız yok.

Tezgahın hemen sağ tarafında kırık bir şeker makinesi göreceksiniz. Burada bulacağınız anahtar alın ve şeker makinelerinin yanına dönün. Anahtar kullanarak üç makinenin de alt kapaklarını açın, üçüncü makinede bolca bozuk para bulacaksınız.

Envanterinizdeki paralara baktığınızda ekranın üst kısmında sıralanacaklar. Beşinci sıradaki parayı birinci şeker makinesine atın, kolu çevirin ve düşen şekeri alın. İkinci sıradaki parayı ikinci şeker makinesine atın ve orada düşen balık şeklindeki şekerleri de alın.

### Kömür makinesinin yanına iniyoruz

Dükkandan çıkın ve tekrar kömür makinesinin panelinin yanına gelin. Aşağıda küçük bir kız göreceksiniz. Malka ile konuşup anahtar sardüğünüzde sizden bir hediye isteyecek. Küçük bir kız hediye olarak ne ister sizce? Tabii ki şeker. Elinizdeki şekeri (balık olanı değil) Malka'ya attığınızda anahtar balona bağlayarak size yollayacak. Artık alt kata inen kapıyı açabilirsiniz.

Aşağıda Malka ile konuşarak bölgenin sakinleri hakkında bilgi alın. Kömür makinesinin yanına gidin ve kırmızı düğmeye basın. Demek ki makinenin çalışmamasının sebebi gazının bitmesiymiş. Asılı duran kırmızı gaz bidonunu alın, belki doldurabileceğimiz bir yerler buluruz.

Sola doğru ilerlediğinizde üzerinde Cirkos posterleri bulunan tahta bir çitle karşılaşacaksınız. Kapıyı çaldığınızda Bourgoff kardeşlerden ufak boyolu, sevimsiz olanı Ivan gelecek. Onunla konuştuğunuzda size yardım etmeye yanaşmadığını göreceksiniz. Sola doğru yürümeye devam edin ve Cirkos posterine bakın. Posterin sol üst köşesine tıkladığınızda posteri yırtacaksınız ve çitin ekşik olduğu kısım ortaya çıkacak.

### Gazı bulmak üzereyiz

Delikten içeri girin ve ortadaki sandığa bakın. Sandığın içinde bir youki bulunuyor. Sandığın kilidini açtığınızda youki dışarı çıkacak ve Ivan da onun peşinden gidecek. Tentenin altına doğru gidince büyük kardeş olan Igor'un uyduğunu göreceksiniz. Tentenin hemen dışındaki varilin üzerinde dolu bir gaz bidonu göreceksiniz, onu almak istediğinizde Kate boş olanla değiştirecek (niyeyse). Igor ile konuşmayı deneyin ve dışarı çıkın.

Hazır buraya kadar gelmişken sola doğru devam edin. Köprüyü geçtiğinizde soğuk hava koşulları nedeniyle bu giysilerle daha fazla devam edemeyeceğinizi göreceksiniz. Bu bilgi ileride işimize yarayacak.

Tekrar sağa gidin ve Cirkos Cabaret'e girin. Cirkos ile konuşarak ondan bilgi

alın. Cirkos'un Hans'ın arkadaşı olduğunu ve Cirkos'un mekanik atlarının tamir etmesi için Hans'tan yardım istediğini öğreniyoruz.

Kömür makinesinin jeneratörüne aldığınız gaz bidonunu boşaltın ve kırmızı düğmeye basın. Merdivenlerden yukarı çıkın, kömür makinesinin panelinde kolu çekin ve kara elmasların trene dökülmesini seyrederin. Yola çıkmak için hazır olduğunuzu düşünmüyorsunuzdur umarım, aksi halde Oscar size Hans'ın kaybolduğunu söylediğinde hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

### Where in the world is Hans Sandiago?

Dükkana girerek Emeliov ile konuşun, ardından merdivenlerden aşağı inerek Malka'ya Hans'ı görüp görmediğini sorun. Görünüşe göre Hans dostu Cirkos'u ziyaret etmeye karar vermiş. Cirkos Cabaret'e girin ve demoyu seyrederin.

Hans ile konuştuğunuzda durumunun hiç de parlak olmadığını göreceksiniz. Oscar ile konuştuğunuzda ise ne yazık ki Hans iyileşmeden bir yere gidemeyeceğinizi öğreneceksiniz. Tekrar aşağı inin ve Malka ile konuşun. Malka'dan manastır ve patrik hakkında çok şey öğreneceksiniz. Cabaret'e girin ve Cirkos'tan ilaç isteyin. Öğrendiğimize göre Hans'ın iyileşmesini sağlayabilecek tek kişi manastırdaki patrik, yani bir şekilde oraya gitmek gerekiyor. Ayrıca ondan patriğin birinin hastalığı hakkında bilgi sahibi olmak için üzerinde hastanın yüz hatlarının bulunduğu bir örtü istediğini de öğreneceksiniz. Demek ki manastır yoluna düşmeden önce halletmemiz gereken işler var.

### Manastır yollarında

Tekrar Malka ile konuşun ve ondan örtü hakkında bilgi alın. Size köprünün hemen önündeki kutudan örtü alabilmeniz için jeton verecek. Sola doğru gidip kutuya ulaşın ve jetonu kullanarak örtüyü alın. Trene dönün ve örtüyü Hans'ın üzerinde kullanın.

Dükkana girin ve Emeliov'dan giye-

cek bir şeyler isteyin. Sizin için ta-  
van arasına giden merdiveni indire-  
cek. Merdivenden tırmanın ve san-  
dığın üzerindeki kışkıkları alın. Trene  
dönüp banyoya girdiğinizde Kate  
üzerindekileri değiştirecek. Dışarı çı-  
kıp Oscar'la konuştuktan sonra ma-  
nastıra doğru gitmeye başlayın.

Manastırın yanındaki ipi çektiği-  
nizde bir rahip aşağı bakacak ama  
sizi yukarı almayacak. Sağa doğru  
ilerleyin ve çamaşırları yıkayan ra-  
hiple konuşun. Ondan Merula Alba  
kuşu hakkında bilgi aldıktan sonra  
sıkıştırmaya devam edin ve sonuç  
olarak manastıra kadınların kabul  
edilmediğini öğrenin.

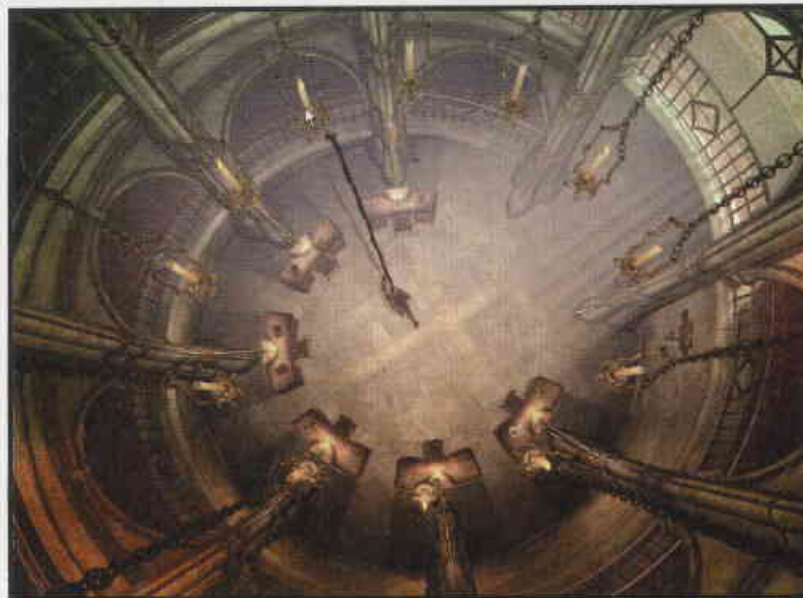
Emelio'v'un dükkanına giderek  
kuş düdüğü istediğinizde farklı renk  
düdüğünüz olacak. Tekrar çamaşırcı  
rahibin yanına gidin ve ona gümüş

düdüğü verin. Rahip düdüğü çaldığında Me-  
rula Alba kuşu cevap verecek ve rahip onun  
peşine düşecek. Sahipsiz kalan cüppeleri  
gördünüz mü? Sizin de aklınıza bir cinlik gel-  
miştir sanırım.

Cüppeyi giydikten sonra ipi tekrar çekin  
ve aşağı inen asansöre binerek manastıra  
çıkın.

#### Manastırda bir kadın

Hemen sol taraftaki ocağa bakın ve soldaki  
kibrit kutusunu cebinize atın. İlerleyerek  
açıklığa gelin ve katedrale girin. Burada sağ  
tarafta kilimli bir kapı göreceksiniz. Hemen  
ileride her iki tarafta da azizlerin fresklerini  
göreceksiniz, bunlara yakında baktığınızda  
tıklanabilir olduklarını fark edeceksiniz. De-  
mek ki burada işimiz var. Biraz daha ilerledi-  
ğinizde patrik dışarı çıkacak, onunla konu-  
şun ve örtüyü vererek Hans'ın durumunun  
ciddi olduğunu anlamasını sağlayın.



Hans manastıra getirildiğinde patrik size Hans'ın öl-  
mek üzere olduğunu söyleyecek. En sağ taraftaki odaya  
girerek Hans ile konuşun. Hans size Alexei Touki-  
anov'dan bahsedecek. Odadan dışarı çıkın ve çamaşırcı  
rahiple tüm konularda konuşarak size parşömen ve cam  
mamut vermesini sağlayın. Parşömeni okuduğunuzda  
Alexei hakkında biraz bilgi edineceksiniz. Sola doğru gi-  
din ve kovanın yanındaki fırçayı alın. Tekrar patriğin ya-  
nına dönün ve sizi tersleyene kadar konuşun.

Şimdi sol taraftaki aziz freskine yakından bakın ve  
kitabın üzerinde fırçayı kullanın. Ortaya beyaz noktaların  
yerine gösteren bir resim çıkacak. Katedralden dışarı çı-  
kın.

#### Anahtar mamutun gözünde

Şoldaki ekrana gidin ve mezarlığın yanındaki kapıdan gi-  
rin. Burası bir kütüphane. Spiral merdivenlerden aşağı  
inerek zemin kata ulaşın. Sağ tarafta rafa yaslı duran  
kancayı alın. Bu kancayı kullanarak azizin elindeki kitap-  
ta bulunan resimde gördüğünüz şekle göre avizeleri in-  
dirmeniz gerekiyor. Doğru avizeleri indirdiğinizde en üst  
kattaki pencere açılacak.

Merdivenlerden yukarı çıkın ve pencereden dışarı  
bakın. Elinizdeki cam mamutu pencereye yerleştirin, et-  
raftaki dört yaprağa tıklayarak kapakların kapanmasını  
sağlayın. Şimdi sırayla en alt, sol, üst ve sağ yapraklara  
tıklayın. Güneş ışığı camdan yansıtacak ve kütüphanen-  
in diğer tarafında mamut gölgesi belirecek.

Gölgenin gözüne tıklayarak gizli bölmeği açın. Bura-  
da Alexei'nin kitabını ve Youkol antikasını bulacaksınız.  
Alexei'nin kitabını dikkatlice okuyun çünkü bu sayede  
oyunun kalan kısmında karşılaşacağınız bulmacalar  
hakkında çok fazla bilgi sahibi olacaksınız. Kitabı oku-  
mazsanız örneğin youki'leri nasıl uyandıracağınızı kara  
kara düşünürsünüz, söyleyeyim. Şimdi kütüphaneden  
çıkın ve aşağı doğru yürümeye başlayın, yoldaki el ara-  
basının içinde makas bulacaksınız.

#### Alexei'nin mezarı

Kütüphanenin solundaki mezarlığa girin ve duvardaki  
deliğin yanına yürüyün. Kate delikte aşağı kayılabilece-  
ğini söylüyor, bunun için de en uygun araç olarak tabutu  
kullanabiliriz. Gitmek için acele etmeyin, daha Hans'ı iyi-  
leştireceğiz. Sağ tarafa gidince otlarla kaplı bir mezar ta-  
şını göreceksiniz. Makası kullanarak otları kesin. Kitapta  
bu otlarla ilgili bilgi de var.

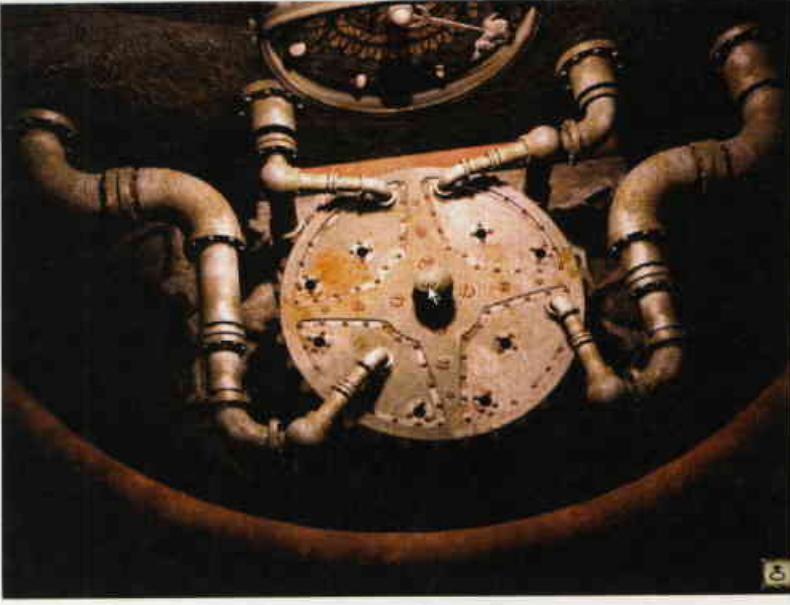
Manastırın girişine gidin ve ocağına yanına gidin. Sol  
taraftaki kolu çekerek ateşi yakın. Topladığınız otları ten-  
cerenin içine koyun. Musluğun dibindeki kalıbı açın, sol  
taraftaki süpürgeye tıklayarak fitili kalıbın içine koyun.  
Kalıbı kapatın ve musluğu açın. Kalıbı açarak yaptığınız  
mumu alın.

Hans'ın odasına dönün ve Youkol antikasını masanın  
üzerine koyun. Mumu antikanın üzerine yerleştirip kibriti  
kullanarak yakın. Ortaya çıkacak olan duman Hans'ın  
kendine gelmesini sağlayacaktır. Onunla konuştuktan  
sonra dışarı çıkın.

#### Kaçış planları

Manastırın girişine gittiğinizde patriğin orada olduğunu





göreceksiniz. Demek ki katedraldeki odasında kimse yok. Hemen katedralde gidin ve odasına girerek anahtarını alın. Bu anahtar katedralin girişindeki kapıyı açmaya yarayacak. İçeri girip çan ipini bir kere çalın. Bu sayede tüm rahipler toplanmaya gidecekler ve mezarlık size kalacak.

Tekrar mezarlığa giderek duvardaki deliği inceleyin. Tabutu çekerek deliğin önünde durmasını sağlayın. Hans'ın yanına gidin ve ona kaçış planınızdan bahsedin. Her ne kadar patrik ve diğerleri sizi durdurmaya çalışsalar da zamanında yetişemeyecekler ve zevkli bir yolculukla tekrar aşağı ineceksiniz.

#### Mekanik atları tamir edelim

Hans'la konuştuğunuzda size kabaredeki atlara mekanik kalp takmanızı söyleyecek. Aşağı inerek kabareye girdiğinizde Cirkos'un bir youki'yi eğitmeye çalıştığını göreceksiniz. Pek başarılı olduğu söylenemez. Cirkos ile konuşun ve ona atları tamir edeceğinizi söyleyin.

Sahneye doğru yürüyün, mekanizmaya yaklaşın ve kalbi ortaya yerleştirin. Düğmeye basarak kalbi çevirin, yukarıdaki at ibresi en solda olmalı. Bundan sonra yapmanız gereken kolları her bir çeyrekteki doğru deliklere yerleştirmek. Boruları deliklere tek tek sokup düğmeye basarak hangi atların çalıştığını görebilir, bu sayede hangi borularla oynanması gerektiğini bulabilirsiniz. Kolaya kaçmak istiyorsanız sağ üst köşedeki kolu en soldaki deliğe, sağ

alt köşedeki kolu en sağdaki deliğe, sol alt köşedeki kolu ortadaki deliğe ve sol üst köşedeki kolu en sağdaki deliğe yerleştirin. Ortadaki düğmeye basın ve...

#### Kate'i almadan nereye gidiyorsunuz?

Hemen cep telefonunuzla Oscar'ı arayın ve ondan bilgi alın. Görünüşe göre Ivan ve Igor treni kaçırmışlar. Merdivenlerden indiğinizde sağ tarafta bir demiryolu aracı görmüş olmalısınız. Bu araç hakkında Emeliov ile konuştuğunuzda indirdiğiniz taktirde kullanabileceğinizi söyleyecek. Dükkandan çıkıp ve merdivenlerin yanında bulunan kolu çekin. Araca çıkıp ilerlemeye başladığınızda ancak istasyonun diğer ucuna kadar gidebileceksiniz. Daha fazla gitmesi için enerji lazımdır. Emeliov'dan araç hakkında biraz daha bilgi alıp aşağıya inin.

Malka ile biraz konuştuğunuzda size youki'den bahsedecek. Kabareye girip Cirkos'tan youki'yi isteyin. Youki'yi Ivan'la Igor'un terk ettiği yerde, sobanın yanında bulacaksınız. Eğer kitabı okuduysanız sizi takip etmesi için yapması gerekeni biliyorsunuzdur. Ona balık şeklindeki şekerlerden verin ve araca kadar ilerleyin. Sağ olsun Youki aracın ilerlemesini sağlayacak.

#### Kuzeye Yolculuk

##### Trene ulaşmanın dolambaçlı yolları

Sağ tarafa doğru ilerlediğinizde Ivan'ı göreceksiniz. Tekrar sağa ilerlediğinizde üst üste taşlardan oluşan donmuş bir yapı göreceksiniz. Bunu yakından incelediğinizde taşların arasında bir balık olduğunu fark ediyorsunuz. İlerleyebildiğiniz kadar sağa ilerleyin. Nehre yaklaştığınızda youki bir kunduzu kovalayıp kaçırarak. Halbuki o kunduzla ihtiya-

cımız var bizim. Yukarı doğru ilerleyin ve taşların yanındaki dalları toplayın.

Şimdi donmuş balığın olduğu yere geri dönün. Dalları alt kısma yerleştirin ve kibriti kullanarak ortamı ısıtın. Eriyen buzların arasındaki balığı alabileceksiniz. Youki'nin yanına gidin ve ona balığı vererek kunduzdan uzak durmasını sağlayın. Artık devrilen ağacı köprü olarak kullanıp karşıya geçebileceksiniz.

İlerlemeye devam ettiğinizde yol ikiye ayrılacak. İleri yürümeye devam edince yıkılmış bir köprü göreceksiniz. Yakından bakıp ipleri inceleyebilirsiniz. Sağ tarafa gittiğinizde ise kendinizi bir kulübenin yanında bulacaksınız.

#### Balık tuttuk, ayıdan korktuk

Kulübeye girdiğinizde ilk olarak şöminenin üzerindeki rafı inceleyin ve matruşka ile baltayı alın. Burada bulacağınız balıkçının el kitabında turuncu somon hakkında bilgi bulacaksınız. Mutfağa doğru ilerleyin ve balık sepetini alın. Şimdi arka kapıdan dışarı çıkın.

Merdivenlerden inince kendinizi iskelede bulacaksınız. Eğer Alexei'nin kitabını okuduysanız ayıların ve youki'lerin turuncu somon sevdiğini biliyorsunuzdur. El kitabında da turuncu somonlar hakkında yeşil kurbağaları sevindikleri ve gölgeli yerlerde durdukları yazıyor. Bu bilgiler ışığında ilk turuncu somonumuzu yakalayalım hadi.

Önce oltaya tıklayın. Balık sepetini yere bırakacaksınız. Hemen sağ taraftaki yem kutusunu açın ve en üst sağdaki yeşil yemi oltaya takın. Oltayı fırlatabileceğiniz dört yer bulunuyor. Soldan itibaren sayarsak en solda mavi somon, sonra yeşil somon, sonra turuncu somon, en sağda ise mor somon var. Zaten gölgeli yerlerde yaşadığını bildiğiniz için oltayı Kate'in hemen sağına atmak gerektiğini anlamışsınızdır.

Turuncu somonu aldıktan sonra kulübeye girin ve ön kapıdan çıkmaya çalışın. O da ne? Bir ayı. Hemen pencereden bakın ve turuncu somonu fırlatın. Ayı somonu yiyip uzaklaşacak ve siz de kapıdan çıkabileceksiniz. Ayıdan arta kalan balık kılıcığını alın ve köprüye doğru gidin.

#### Tarzan da kimmiş?

Köprü'nün ucundaki ipi balta kullanarak kesin. Şimdi bu ipi ağaca fırlatın ve sarkmasını sağlayın. İpte sallanarak karşıya geçin. Youki'yi takip etmeye başladığınızda düz bir duvara geleceksiniz. Bu sırada yukarıda bir kaza olacak. Duvardan tırmanmak sandığınız kadar basit değil, biraz deneme yanılma gerekiyor. Ama ben size yine de yönlerini söyleyeyim: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Ekranın alt tarafına doğru iki kez ilerlediğinizde Igor ile Ivan'ın kar motoruyla yarıktan karşıya atıldığını göreceksiniz. Karşı tarafa geçmenin bir yolu var ve bu yol düşen uçaktan geçiyor.

#### Kaza bölgesinde inceleme yapalım

Sağ tarafa doğru gittiğinizde düşmüş uçağı göreceksiniz. Hemen ilerisinde paraşütle asılı kalmış pilot duruyor ama ona seslendiğinde kulaklıkları nedeniyle sizi duymadığını göreceksiniz. Ne yapsak da sesimizi duyur-



sak? Eğer uçağın telsiz frekansını bulursak bir şeyler ayarlayabiliriz belki. Kokpite yakından baktığınızda bir sürü düğme, şalter vs. göreceksiniz.

Önce sol üstteki düğmeye basarak paneli çalıştırın. Bunu yaptığınızda kırmızı ışık yanmış olacak. Kırmızı ışığın sağında iki tane düğme var, biri sarı, diğeri ise yeşil ışığı yakacak.

İlk olarak sarı ışığı yakın, yeşil ise sönmük kalsın. Sağ alt köşede iki tane minik şalter göreceksiniz. Soldakine bastığınızda hemen solundaki yeşil ışık yanacak. Şimdi hemen yukarıdaki üç düğme ile oynayarak yukarıdaki numara ekranında rakamların görünmesini sağlamalısınız. Sarı ve kırmızı düğme yukarıda, mavi ise aşağıdayken 03 sayısını göreceksiniz.

Şimdi sarı ışığı söndürüp yeşil ışığı yakın. Alttaki üç düğmeyle tekrar oynamaya başlayın. Sarı düğme aşağıda, kırmızı ve mavi düğme ise yukarıda olduğunda 28 sayısını göreceksiniz. Yani telsiz frekansımız 0328 imiş.

Yoldan geriye dönüp sola doğru ilerleyin ve radar kulesine gelin. Öncelikle kuleye tırmanarak radarı bir kez sağa çevirin. Aşağıya inin ve önce kırmızı düğmeye basarak telsizi çalıştırın. Ardından yukarıdaki düğmeleri kullanarak 0328 sayısını girin ve mikrofona düğmesine basın. Böylece Boris'i uyandıracaksınız.

#### Karşıya nasıl geçeceğiz?

Boris'le konuştuğunuzda size karşı-

ya geçebilmek için uçağın fırlatma kolunu kullanabileceğinizi söyleyecek. Yalnız koltuk için trenin tam koordinatların girmeniz gerekiyor. Telsizin yanındaki radarı hatırlıyorsunuz değil mi? Radar kulesine tırmanın ve çanağı bir kez sağa çevirin. Aşağıya indiğinizde radarda treni göreceksiniz. Radarda trenin bulunduğu koordinatları aklınızda tutun. Hadi hadi tutmayın, ben size söylerim birazdan. Kokpite geçin ve koltuk için 80 ve 15 koordinatlarını girin. Düğmeye basın ve paraşütünüzü açın.

#### Trene tekrar kavuştuk

Trenin kontrol kısmına girin ve kontrollere dokunmayı deneyin. Aşağıya inin ve kardan çıkmış olan kolu inceleyin. Aaa Oscar...

Oscar ile konuştuğunuzda hareket edemeyecek kadar üşüdüğünü göreceksiniz. Yolcu vagonuna girin ve Hans'ın yatak odasına girin. Burada yerden trenin planlarını, tezgahın da yağ sıkacağı alın. Yağı Oscar üzerinde kullanarak eski sağlığına kavuşmasını sağlayın. Yolcu vagonuna geçip Oscar'ı aradığınızda hareket edemediğinizi öğreneceksiniz.

Oscar'ın yanına giderek ondan bilgi alın. Yolcu vagonuna girin ve yerdeki kapağın yanına gelerek Oscar'ı arayın. Oscar yerdeki paneli açacak. Yapmanız gereken trenin planlarında da görüldüğü gibi sağ taraftaki düğmelerle oynayarak soldaki bağlantıların ayrılmasını sağlamak. Bunun için sağ taraftaki 1, 3 ve 5 numaralı düğmelere bir kez basmanız yeterli olacak.

#### Youkol Köyü

##### Mamut izlerine yaklaşıyoruz

İleriye doğru gittiğinizde bir totem göreceksiniz. Bu totemin ağız açık olduğu için rüzgar yüzünden korkutucu sesler çıkıyor. Eğer sol tarafa doğru giderseniz seslerden kork-

muş olan Igor'u görebilirsiniz, ama titremekten size herhangi bir şekilde yardımcı olması mümkün değil. Tekrar totemin yanına dönün ve kar motorunun arkasından bezi alın. Bunu totemin ağızına taktığınızda sesler kesilecek ve Igor'la konuşabileceksiniz. Pek de faydalı bir konuşma olmasa da bu sayede motorun olduğu yerde bulacağınız kramponlar çok işinize yarayacak.

Buz rampasından tırmandığınızda bu sefer de küçük kardeşle karşılaşacaksınız. Herhangi bir şey yapmanıza izin vermediği için önce dikkatini dağıtmanız gerekiyor. Oscar'ı telefonla arayın ve size yardım etmesini söyleyin. Beyefendi kalkıp da buralara gelmeye üşenecek ama yine de trenin düdüğünü çalarak Ivan'ın dikkatini dağıtacak. Fırsattan yararlanarak sol taraftan fildişi bıçağı alın ve ipi kesin.

#### Neredeyim ben?

Kulübeden dışarı çıkın ve kapının yanındaki Youkol ile konuşun. Hans'ın büyücü kadın ile birlikte olduğunu öğreneceksiniz. Buradan ayrılmadan önce kavanozun için-





den geyik boynuzunu alın. Köy biraz karışık olduğundan ilk olarak etrafta dolaşp önemli gördüğünüz şeylerin yerlerini not etmeniz iyi olabilir (youki ağırlı, davullar, mağara vs.) Böylece ileride yolunuzu daha rahat bulabilirsiniz.

Sağa doğru gittiğinizde davulları göreceksiniz. Ama bu davullar büyücü kadının evine girmenizi engelliyorlar (şimdilik). Sağ alt çıkıştan ilerleyin ve çanak karıştırmakta olan youkol'un olduğu ekrana gelin. Burada youkol'un tam karşısında kalan yerde tıklayabileceğiniz bir alan var, oradaki deri kayışı alın. Böylece boynuzla kayış bir sapan oluşturacaklar.

Davulların yanına dönün ve sol yukarıdaki sarkıtları incelemeye başlayın. Birine tıklayabileceğinizi göreceksiniz ve tıkladığınızda Kate yerden taş sapanla sarkıtı vuracak (tek taşta isabet, bravo). Davullar durduğuna göre içeri girebilirsiniz.

### Rüya meyvesini bulalım

Hans'a baktıktan sonra büyücü kadınla konuşun. Hans'ın içinde bulunduğu rüya dünyasından onu çıkarabilmek için sizin de girmeniz gerekiyor ve bunun tek yolu rüya meyvesini bulmak. Sağ tarafta duvarda asılı duran gülen youkol maskesini alın. Sol tarafa gidin ve masanın üzerindeki dua çarkını alın. Kapıdan çıkmadan önce düş kapanına dokununuz (zevk olsun diye).

Dışarı çıkıp aşağıya doğru üç ekran gidin. Burada bir su kuyusu göreceksiniz. Önce yerden tıpayı, sonra da sağ taraftaki su kesesini alın. Keseyi üst taraftaki ipe bağlayın ve sağdaki kolu çevirerek keseyi suya daldırın. Keseyi tekrar yukarı çektiğinizde tamamen su dolu olduğunu göreceksiniz.

Yine aşağı doğru gittiğinizde youki ağırlığını göreceksiniz. Buradan sağ çıkışı seçin, ilerleyerek köprüden geçin. Meşalelerin yandığı mağaraya girerek sol tarafa gidin. Duvara yakından baktığınızda bir fare ve delikler göreceksiniz. Elinizdeki tıpayı sağ alt taraftaki deliğe sokun. Geri çıkın ve mağaranın sol tarafının girişindeki tüneğe yakından bakın. Buraya dua çarkını yerleştirip döndürdüğünüzde baykuş gelecek ve fare korkup soldaki deliğe girecek.

Tıpayı alttaki delikten çıkarıp farenin önündeki deliğe sokun, böylece fare sola doğru ilerlemiş olacak. Tıpayı tekrar çıkarın ve farenin hemen sağına takın. Üst soldaki

delikten suyu boşaltın, fare bu sayede üst tünele çıkacak. Sağ taraftan yukarı tırmanabilmesi için sağ üstteki delikten balık kılıçğını bırakın. Fare tünelden aşağı yuvarlanacak ve rüya meyveleri önünüze düşecek.

Mağaradan çıkmadan önce dua çarkını almayı unutmayın. Tekrar büyücü kadının kulübesine girin ve meyveleri kadına verin.

### Rüya Dünyası

#### Tanıdık yerler, tanıdık kişiler

Ortamı hatırladığınızı değil mi? Evet bir anda Syberia l'e geri döndük. Öncelikle mağaradan mamut oyuncağını alın ve mağaradan çıkın. Yolda yürümeye başlayın, bir süre sonra bir kıza karşılaşacaksınız. Anna Voralberg ile konuşun ve yola devam edin.

İlerlediğinizde yolun sağ tarafında fabrikayı göreceksiniz. Kapıdan içeri girin ve yoldan ilerleyerek eve girin. Sol taraftaki odaya girdiğinizde Hans'ın babasını göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda işe gidene kadar salonda oturacağını anlıyorsunuz. Peki işe ne zaman gidiyor baba? Evden dışarı çıkın ve Anna'nın yanına kadar yürüyün. Ona babası hakkında soru sorduğunuzda babasının saat 7:15'te fabrikaya gittiğini söyleyecek.

Şimdi tekrar eve dönün ve girişteki saate yakından bakın. Eğer üst taraftaki saate bakarsanız 2:45'i gösterdiğini göreceksiniz. Alt kısımdaki zilin hemen altında roma rakamlarının bulunduğu bir sayaç ve iki yanında düğmeler göreceksiniz. Soldaki düğme bu sayacı 15 dakika, sağdaki ise 30 dakika ileri götürüyor. Bu şekilde sayacı 2:45 gösterecek biçimde ayarlayın.

Zilin yanındaki iki adama da tıklayarak çekiçlerini kaldırmalarını sağlayın. Sarkaca bir kez tıklayın, böylece saat çalışmaya başlayacak.

Şimdi yukarıdaki zaman sayacını 7:15'e getirmeniz gerekiyor. Gerekli ayarı yaptıktan sonra sarkacın sağ tarafındaki ağırlığı çekin ve zamanın hızlı biçimde ilerlemesini sağlayın. Saat 7:15 olduğunda zile dokunarak adamların zile vurmalarını sağlayın, böylece baba salondan kalkacak ve işe gitmek üzere evden çıkacak.

Salona girin ve masanın üzerinde bulunan anahtar alarak üst kata çıkın. Artık tavan arasına girebilirsiniz. Hans sizinle konuşmaya pek istekli değilmiş gibi görünüyor, ona mamut bebeğini verdiğinizde ilginç bir demo izleyeceksiniz. Masaya tıklayarak tekrar büyücü kadının yanına dönün.

#### •Tekrar treni hareket ettirmemiz gerek

Oscar'ı cep telefonundan aradıktan sonra büyücü kadının evinden çıkın (çıkmadan ön-

ce düş kapanına tıklarsanız 7:15 saati size bir kez daha hatırlatılacak, bu önemli bir ipucu). Şimdi buraları biraz fazlaca karışık, yani yönleri anlatabilmem çok zor. Nasıl yapacağız bilmiyorum :)

Evden çıktıktan sonra aşağı doğru ilerlemeye başlayın ve youki ağırlının olduğu ekrana gelin. Buradan ileri doğru gittiğinizde üst tarafta çıkabilmek için kullanacağınız ke-mikten bir merdiven bulacaksınız. Yukarı çıkın, soldaki merdivenlerden tekrar yukarı çıkın ve dik merdivenlerden tırmanın. Buradaki yolun sonunda dev bir çekme mekanizması ve önünüzde iki kol göreceksiniz. Sağ taraftaki kolu çekerek kütüğü döndürün.

Kütüğe sarılı olan ip şu an gevşek durumda ve onu trene bağlamamız gerekiyor. Sağ taraftaki merdivenleri kullanarak aşağı inin ve trenin olduğu yöne doğru yürümeye başlayın. Burada karşılaşacağımız iki youkol ile konuştuğunuzda Oscar'dan korktuklarını öğreneceksiniz. Ama ipi trene bağlayabilmek için de onların yardımına ihtiyacınız var. Demek ki Oscar'ı sevimli hale getirmek gerekiyor. Bakın bakalım envanterde Oscar'ı güler yüzlü yapacak bir şeyler var mı?

Oscar'ın yanına gidin ve onunla konuşarak gülen yüz maskesini takmasını sağlayın. Bundan sonra tekrar youkol'larla konuştuğunuzda ipi trenin ucuna takacaklar. Ama gördüğünüz gibi ip hala daha gergin değil. İpin trenle birleştiği bağlantı noktasına baktığımızda ipi germek için krikobenzeri bir mekanizmanın olduğunu göreceksiniz. Buna tıkladığınızda Kate geri kalan işi yapacak ve ip gerilecek.

Şimdi tekrar dev çekme kütüğünün olduğu yere dönün (yolu bir kez daha anlatamıyorum) ve sağ taraftaki kolu çekin. Böylece tren mağaranın içine çekilmiş olacak.

#### Oscar bana kalbini ver

Rampadan aşağı inin ve youki ağırlının olduğu ekrana ulaşın. Buradan ilerlediğinizde bu sefer de trenin çekilmiş olduğu rayların en son noktasına ulaşacaksınız. Rampadan tırmanın ve Oscar ile Hans hakkında konuşun. Kalbinden bahsettiğinizde Oscar yapması gerekeni anlayacak



tarafında ateşin yandığını göreceksiniz. Şimdi ortadaki vananın hemen solundaki ufak vanayı döndürün, böylece trenin yanlarından buhar çıkmaya başlayacak.

Sol tarafta tek başına duran düğmeye tıkladığınızda mekanik yılan trenin burundan dışarı çıkacak ve saldırdığı buharlar sayesinde buzlar eriyecek.

Trenden aşağı

ve oldukça duygusal anlar yaşanacak. Oscar'ı takip ettiğinizde büyücü kadının yanına gittiğini göreceksiniz. Büyücü kadının yanına gidin ve Oscar'la bir kez daha konuşun.

Oscar'a yakından baktığınızda kalbini göreceksiniz. Kalbi açmak için düş kapandaki ipucundan faydalanmalısınız. Ne demişti Anna, 7:15. Yani yukarıdan başlasak 3. ve 7. düğmelere bastığınızda ilk kilit açılacak. Şimdiki kilidi açmak için ise haç çizmeniz gerekiyor, yani bunun için de 3., 6., 9. ve 12. düğmelere basmalısınız. Kilit tamamen açıldığında kalbi alabilirsiniz.

Demonun ardından envanterinizde Voralberg anahtarının olduğunu göreceksiniz. Önce Hans'la, ardından büyücü kadınla konuşun. Artık yola çıkma vaktiniz geldi.

### Yeniden yolculuk hazırlıkları

Trenin yanına gidin ve daha önce Oscar'ın hallettiği kontroller kısmına bakın. Buradaki amacınız trenin buhar üretmesini sağlamak ve bu sayede trenin önündeki mamut gemisini sarmalamış olan buzları eritmek.

İlk iş olarak elinizdeki anahtar kontrollerin üst tarafındaki minik pembe deliğe yerleştirin. Bunu fark etmek biraz zor olabiliyor çünkü. Daha sonra isterseniz kontrollerle oynayarak neler yaptıklarını bir görün. Eğer direkt çözümü okumak istemiyorsanız yapmanız gereken mekanik yılanı kullanarak önce trene kömür yüklemek, ardından su yüklemek ve buhar yapmak.

Yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle. Zaten Voralberg anahtarını yerleştirmiştiniz pembe deliğe. Sağ üstteki kolu yukarı çekin, sol üstteki kolu da yukarı çekin. Böylece trenin üst tarafından mekanik yılan çıkacak. Sağ taraftaki iki düğmeden sağdakine bastığınızda mekanik yılan trene kömür yükleyecek. Zaten sağ taraftaki göstergede kömür seviyesinin olduğunu gösterecektir.

Şimdi sağ taraftaki kolu aşağı indirin. Sol üstteki kola tıkladığınızda bu sefer mekanik yılan trenin alt tarafından çıkacak. Sağ taraftaki iki düğmeden bu sefer soldakine basın. Mekanik yılan su toplayacak ve su göstergesi trenin olduğunu gösterecek.

Panelin sol tarafındaki vanayı döndürdüğünüzde alt

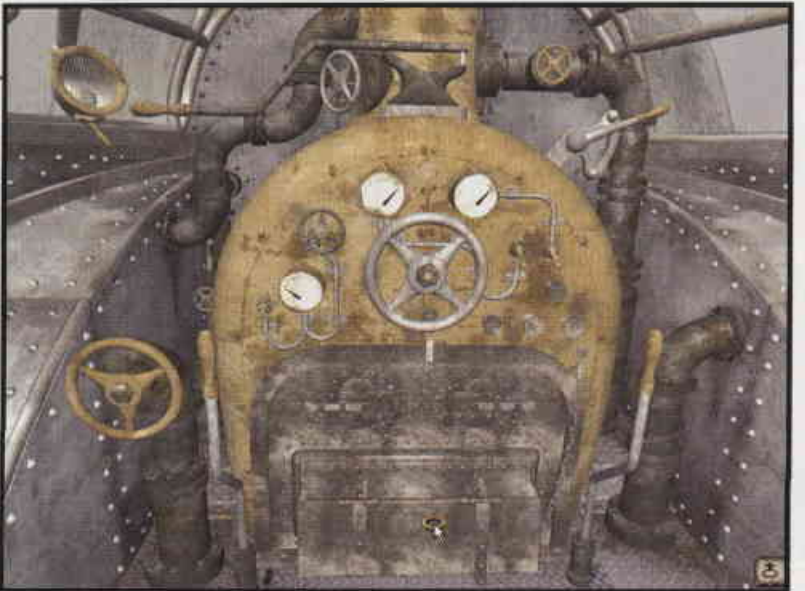
kullanarak çapanın serbest kalmasını sağlayın.

O da ne? Ivan geri dönmüş. Adanın en alt kısmına gidin ve sola doğru ilerleyin. Burada bir penguen yuvası göreceksiniz. Yuvanın içinde iki tane yumurta var, hadi sayılıy üç yapalım. Elinizdeki matruşkayı yuvaya yerleştirdiğinizde penguenler yumurta olduğunu sanıp yuvaya doluşacaklar. Böylece siz de sağ taraftaki kırık buz parçasının üzerine çıkabileceksiniz. Ortaya çıkan çatlağın üzerinde boynuzu kullanarak buzun serbest kalmasını sağlayın. Akim simizi geminin arka tarafına götürecektir.

### Rahmetli Ivan'ı nasıl billirdiniz?

Öncelikle ambarın arka tarafına gidin ve duvardaki posterleri yakından inceleyin. Burada bizim için çok önemli bir ipucu var, o yüzden bunları bir kenara not almanızı öneririm. Ön tarafa gidin ve kapının önündeki fiçiyi çekin. Fiçiyi tırmadığınızda kafanızın üzerindeki mekanizmayı yakından görebileceksiniz. Aşağı inin ve kapıyı açın.

Hans'la konuştuğuktan sonra ortadaki merdivenden yukarı çıkın. Fildişi kancayı aldıktan sonra aşağı inin ve tekrar ambara geçin. Öncelikle kolu çekerek ipin alçalmasını sağlayın. Ardından fiçiyi tırmanın ve kancayı düğümden geçirin. İpe tıklayarak kancaya dolanmasını sağlayın. Aşağı inin ve kolu çekin, böylece Ivan adaya uçacak ve kötülüklerle dolu yaşamına son noktayı yine kötülük yaparken koymuş olacaktır.





## Syberia

İşte, en sonunda geldik. Hans sizi beklemeden hemen dışarı çıkacak, siz de peşinden çıkın.

Öncelikle sağ tarafa giderek gözetleme kulesine tırmanın. Burada göreceğiniz nöbetçiye tıkladığınızda buralara uzun zamandır kimsenin ayak basmadığını anlayacaksınız. Ona yakından bakın ve youkol madalyonunu alın.

Merdivenden aşağı inin, sola gidip devam edin. Burada aşağıdaki yol sizi bir sandığın önüne çıkaracak ve sandığın üzerinde üç tane taş plaka bulacaksınız. Bunları aldıktan sonra yukarı doğru yürümeye başlayın. Yolunuzun üzerinde sağ tarafta mavi çiçekler göreceksiniz. Bu çiçeklere yakından baktığınızda dördüncü taş plakayı bulacaksınız. Ayılmadan önce bir de çiçek koparma-

yı unutmayın. Sola doğru gidip Hans ile konuşun.

Kafesin yanındaki kola tıkladığınızda tanıdık bir görüntüyle karşılaşacaksınız. Youki'yi bir şekilde uyandırmak lazım ki kapının açılmasını sağlasın. Alexei'nin kitabından bunun yolu açıkça anlatılmış ama şimdi kim açıp bakacak kitaba diyorsanız youki'lerin burada yetişen çiçeklerin kokusuna dayanamadıkları ipucunu vereyim. Youki kapının açılmasını sağladığında ilerleyebilirsiniz.

### Mamutların şarkısı

Basamaklardan ilerlediğinizde yerde bir mekanizma göreceksiniz. Yerdeki taşlara yakından baktığınızda dört tane taş plakanın eksik olduğunu göreceksiniz. Eksik olan taşlar elimizde ama sırayı bulmak için faydalanabileceğimiz bir şeyler olmalı. Elinizde madalyona bakarsanız iç taraftaki sembollerin, yerdekilerle aynı olduğunu göreceksiniz. Elinizdeki dört taşı madalyondaki sıraya göre

yerleştirin ve tekeri döndürün. Bunu yaptığınızda ortada bir anahtar çıkacak. Anahtarı almak için görüntüyü yakınlaştırdığımızda hangi plakanın yerinden oynamış olduğunu da gözden kaçırmayın.

Diğer tarafa geçtiğinizde Hans'ın otururken bulacaksınız. Hans'ın son isteğini gerçekleştirmek için sola doğru ilerleyin.

Borunun yan tarafındaki panele yakından bakın. Alt kısımdaki artı şeklindeki deliğe elinizdeki anahtarı sokunca sembollerin temsil ettiği deliklerden oluşan panel açılacak. Hatırlarsanız anahtarı alırken Y şeklindeki plakanın oynadığını görmüştük. Madalyonda Y şekline karşılık gelen şekil altındaki deliğe (en alt sıra, soldan ikinci) anahtarı yerleştirin.

Şimdi geri çekin ve tekeri döndürerek borunun bir kez dönmesini sağlayın.

Yan taraftaki panele yakından bakın, burada da üçe iki şeklinde deliklerden oluşan bir bulmaca göreceksiniz. Gemideki posterleri hatırlamaya çalışın (çalışmayın, not aldıysanız bakın, almadıysanız gemiye dönün, üşeniyorsanız yazıyı okuyun), orada mamut resmine karşılık gelen şekil burada kullanacağımız şekil.

Sol üst, sağ üst ve sağ alttaki delikler tamamen açık kalsın, üst orta ve sol alt delikleri yarıya kadar kapatın. Alt ortadaki deliği de tamamen kapatın ve sağ taraftaki kolu çevirin.

Çok etkileyici bir görüntü değil mi? Tamam Hans rüyasına kavuştu, mamutlar, çiçekler, her şey çok güzel de... Kate geriye nasıl dönecek onu merak ediyorum ben. Farewell!

Eser Güven



Level'in sunduğu "Türkiye yeni Hilekar'ını arıyor!" yarışmasına hoş geldiniz sevgili okuyucular!

## SACRED

Aşağıdaki hileleri çalıştırmak için Shift ve Ü tuşuna basın. Açılan pencereye kodları girebilirsiniz.

**Hileleri aktif hale getirme:** sys cheats 963

**Işınlanma:** cheat teleport

**Ölümsüzlük:** cheat lord

**İntihar etme:** cheat suicide

**Hileleri kapama:** sys cheats 369

**Daha fazla kan:** Sacred klasöründe settings.cfg dosyasını bulun (fakat önce yedeğini alın) ve bir metin editörüyle açın.

**VIOLENCE:** 2 yazan satırı, VIOLENCE: 1 ile değiştirin. Dosyayı kaydedin. ✕



## DEAD MAN'S HAND

Oyun sırasında ESC tuşuna basın. Bir menü belirecektir. É tuşuna basarak hileleri yazacağınız ekranı açın ve aşağıdaki kodları girin. Kodları yazdığımız sırada göremeyeceksiniz ve her kodu her yeni bölümde tekrar çalıştırmalısınız.

**Ölümsüzlük:** god

**Tüm silahlar:** allweapons

**Maksimum cephane:** allammo

**Tüm silahlar ve cephane:** loaded

**Uçuş modu:** fly

**Duvarlardan geçme:** ghost

**Uçuşu ve duvarlardan geçmeyi kapama:** walk

**Su altında nefes alma:** amphibious

**Baktığınız alana ışınlanma:** teleport

**Hız artırma:** setspeed (sayı)

**Görünmezlik:** invisible (true veya false)



## SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

**Ekstra para** Bu işlem bir oyun dosyasını değiştirmenize neden olacaktır. O yüzden ilk önce işlem yapacağınız dosyanın bir yedeğini almanızı öneririz.

Oyun klasöründen "savegame" klasörünü bulun ve "savegame?.dat" (? işareti yerinde oyunun kayıt numarası bulunacaktır) dosyasını bir metin editörüyle açın. "Money" sözcüğünü aratın ve karşılığındaki rakamı "999999" ile değiştirin.



## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Aşağıdaki yolu izleyerek üstünde değişiklik yapacağınız SplinterCell2User.ini dosyasını bulun; \SplinterCell\Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini ve bir tuşa bir kod ekleyin (parantez içindeki açıklamaları eklemeyin).

**F1=OPSAT**

**F2=Invisible** (görünmezlik)

**F3=Invincible** (ölümsüzlük)

**F4=ammo** (cephane)

**F5=Savegame** (oyunu kaydetme)

**F6=summon echeloningredient.estickyshocker**

**F7=summon echeloningredient.eringairfoilround**

**F8=Loadgame** (kayıtlı oyunu yükleme)

**F9=summon echeloningredient.efraggrenade**

**F10=summon echeloningredient.estickycamera**

**F11=summon echeloningredient.ediversioncamera**

**F12=summon echeloningredient.ecamerajammer**

## PAINKILLER

Oyun sırasında É tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

**Tüm silahlar:** PKWEAPONS

**Altın:** PKGOLD

**Şeytan dönüşümü:** PKDEMON

**Zayıf düşmanlar:** PKWEAKENEMIES

**Ölümsüzlük:** PKGOD

**Hızlanma:** PKHASTE

**Cephane ve sağlık:** PKPOWER

**Cephane:** PKAMMO

**Silah modifiyesi:** PKWEAPONMODIFIER



## CASTLE STRIKE

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

**1000 taş:** therock

**1000 odun:** ent

**1000 ore:** gabriel

**Tüm kaynaklardan 10000:**

itsgoodtobetheking

**Ölümsüzlük:** keepemcoming

**Tüm harita:** enlightenme

**Görevi kazanma:** iamsolame

**Ünite sınırı maksimum:**

myhomeismycastle



Restorana gittiğinizde, 'menü'ye bakarken "X, R1 ve L1'e sırasıyla bas-sam?" diye düşünüyorsanız, bu sayfayı kapatmanın vakti gelmiştir.

## CORVETTE

### Tüm araçlar ve pistler

Ana menüde Options'ı seçin ve Game Options bölümünden isim değiştirme bölümüne gidin. İsmınızı XOPENSEZ olarak girin.



## CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

**999 yetenek puanı ve 20. Level olma** Oyun sırasında L1 + R2 ve Üçgen tuşlarına basılı tutup, R3 tuşuna basın.



## MTX: MOTOTRAX

**Süper hız** Options menüsünden Cheats'i seçin ve Enter Cheat Code ekranını gördüğünüzde JIH345 yazın ve Try Code'u seçin. Eğer kodu doğru yazdıysanız oyun sırasında süper hızı kavuşacaksınız.



## MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA



**Tüm bölümler** Ana menüden Profiles'i seçin ve Jasmine Curry'nin üstüne gelip L1 + R1 + Üçgen + Yuvarlak tuşlarına aynı anda basın. Eğer tuşlara doğru bastıysanız, ana menüye dönecek ve tüm bölümlerin açıldığını göreceksiniz.

## THE X-FILES: RESIST OR SERVE

**Sonsuz cephane** Menüden "Cheats" bölümüne gidin ve L1, L2, X, R2, R1 kodunu girin.



## THE SUFFERING

Oyun sırasında L1, R1 ve X tuşlarına elinizi basılı tutarak aşağıdaki kodları girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız.

**El bombaları:** Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sol.

**Molotov Kokteylleri:** Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

**Elinizdeki silaha ekstra cephane:** Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Sol, R2.

**İntihar:** Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı.

**Tam sağlık:** Aşağı, Aşağı, Aşağı, R2, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, R2.

**Tüm silahlar ve eşyalar:** Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, R2, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, R2, Aşa-



ğı, Aşağı, Aşağı, R2, R2.

**Gonzo Silahı:** Sol, R2, R2, R2, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Yukarı, R2, R2, R2, Aşağı, Yukarı Aşağı, Yukarı, R2.

**Delilik barını doldurma:** Sağ, Sağ, Sağ, R2, Sol, Sol, Sağ, Sol, R2.

**Alev silahı:** Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ.

**Tommy Gun:** Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, R2, Sol, Sol, Sağ, Sağ, R2, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, R2.

## FIGHT NIGHT 2004

**Büyük kafa modu** Ana menüden "My Corner"ı seçin ve Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol tuşlarına sırasıyla basın.

**Big Tigger olma** Ana menüden My Corner -> Record Books -> Most Wins-Boxer'ı seçin. Yukarı tuşuna basarak orta siklet kategorisinde Big Tigger olarak oynayabilirsiniz.

**Tüm ringler** Ana menüden My Corner'in üstüne gelin ve Sol, Sol, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.



## TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

### Tüm görevler

Cuban Operation bölümünde destek ünitesi olduğunuz sırada oyunu durdurun ve R1, R1, R1, R1, X, Yuvarlak, L1+L2 tuşlarına sırasıyla basın.



## SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

### Kristal Kılıç

Oyun sırasında oyunu durdurun, Sol Analog düğmeden aşağıya, Sağ Analog düğmeden yukarıya basılı tutun ve X, Yuvarlak, Kare, Üçgen tuşlarına sırasıyla basın.



# donanım

sf 106



GEFORCE 6800

sf 107



HABERLER

sf III



TEKNİK SERVİS

Bu ay Donanım dünyası oldukça hareketliydi. NVIDIA ve ATI'dan gelen yeni ekran kartı haberleri ile ortalık bir güzel karıştı. Ayrıca dört bir yandan yeni ürünler ve teknolojilerle ilgili haberler geldi durdu. Biz de sayfalarımızda bu gelişmelere yer verelim dedik. Özellikle GeForce 6800'e dikkat. Grafik dünyasında radikal değişiklikler bizi bekliyor.

Tugberk Ölek

## GEFORCE 6800

NVIDIA bu sefer kararlı, inançlı ve kötü talihini döndürmek için geliyor. Acaba başaracaklar mı? Yoksa ATI onları yine mi pataklayacak.

SF 102



## SF 106

### HABERLER GeForce 6800

NVIDIA bu sefer kararlı, inançlı ve kötü talihi- ni döndürmek için geliyor. Acaba başaracaklar mı? Yoksa ATI onları yine mi pataklayacak.

- 107 Sony kamera
- 107 RAM fiyatları costu
- 108 Microsoft Longhorn'u kırıyor
- 108 Serial ATA yenileniyor
- 109 Korsanlara baskın
- 109 Creative Havalanıyor
- 109 iPod Aldı başını gidiyor

## SF III

### TEKNİK SERVİS Okuyucudan soru

olunmamış ama neden okuyucu soru eder? Biz derlerini dinleyip derman olalım diye işte bu ay da okuyucularımızın donanım soruları ve bizim cevaplarımız.

## SF 113

### DONANIM PAZARI Evet evet RAM

fiyatları. Evet feci şekilde costu. Bu aralar yeni sistem alacaksınız evdeki hesap çarşıya uymayabilir listemizi mutlaka bir gözden geçirin.







mızda gözle görülür ciddi değişimler yaşayacağız.

#### ATI'in Cevabı

Elbette bu arada ATI'in elleri armut toplamıyor. Yeni Radeon serisi X800 de yolda. GeForce 6800 serisi gibi 130nm teknolojisiyle üretilen X800'lerde transistör sayısı 160-180 milyon arası değişecek. Daha az transistöre sahip olmasına karşı X800 serisi daha yüksek hızlarda çalışıyor, ATI şimdilik yeni kartlarının özellikleri hakkında fazla açıklama yapmıyor. Ama önümüzdeki bir iki ay içinde ekran kartlarında kimin öne geçeceğini göreceğiz. leri tanıtmak için ev sahipliği yaptı. Fuarı 6414 firmanın katıldığını ve ilk üç gün içerisinde üçte biri Almanya dışından 220.000 ziyaretçi geldiği düşünülürse fuarın boyutu daha iyi anlaşılacaktır. Fuarı katılan Gökhan "The Force" Sungurtekin arkadaşımızdan "Bitti mi dergi! Yolladınız mı!" fırsatları arasında çekip çıkarabildiğimiz bilgileri size sunuyoruz.ö



## SONY KAMERA

### Sony'den En Ufak 5MP

**Kamera:** Sony Kasım ayında yeni dijital kamerası DSC-T11'i

Japonya'da piyasaya sürüyor. Bu yeni kamera sadece 186gr ağırlığında 10.3 cm x 9.1cm x 2.1cm ebatlarında. Bu oldukça ufak bünyeye yüksek kaliteli 2.5 LCD "hybrid" ekran, 5 Megapixel CCD (2592x1944 çözünürlük) ve 640 x 480 çözünürlükte 30fps video çekebilme özellikleri sığdırılmış. Sony'nin yeni MemoryStick Pro Duo kartlarını kullanan T11, Sony marka dijital fotoğraf yazıcılarından direkt çıktı alabiliyor.



haber haber ha

## RAM FİYATLARI COŞTU

Uzak Doğu'da yin bir şeyler oldu ve RAM fiyatları aldı başını gidiyor. Söylentiler RAM fiyatlarındaki artışın Infineon'un DDR-RAM üretmeyi keseceği söylentisi üzerine yaşandığı yönünde. Ancak Infineon'un bunu yalanlamasına rağmen fiyatlar bir türlü düşmüyor. Birileri spekülasyon yaratıp RAM işinden iyi para kaldırmış gibi. Olan biz son kullanıcılara olacak gibi görünüyor.



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

eğer gerçekten başarılı olursa son kullanıcıların Linux'a yönelmesini sağlayabilir. Bu yeni yazılıma sapanla devri öldüren Davud'un isminin verilmiş olması da ilginç bir nokta.

#### Gigabyte ve Asus'dan LCD TV

Tayvan'ın iki büyük markası yakında PC özelliklerine sahip Multimedya LCD TV üretmeye hazır-

lanıyor. Temmuz ayında Gigabyte 17" ve 23" modellerle üretime başlayacak ve bu ilk ürünler Japon ev elektroniği markaları altında piyasaya sürülecek. 2005 yılında ise Gigabyte kendi markasını tanıttık ve modeller 28" e kadar çıkacak. Asus ise yıl sonunda network ve DVD özelliklerine sahip ilk modeli üretmeyi planlıyor ve ürünü kendi markası ile piyasaya sunacak.



## MICROSOFT LONGHORN'U KIRPIYOR



**Yetişmeyince Yetişmiyor:** Windows XP'nin yerini alması için geliştirilen Longhorn kod adlı yeni Windows geciktikçe Microsoft yeni işletim sisteminin özelliklerini kırpıma başladı. İlk duyurulduğunda 2004 içinde piyasaya çıkacağı tahmin edilen Longhorn'un 2006'nın ilk yarısında çıkacağı söyleniyor. Kırpılan özelliklerin başında yeni dosyalama sistemi geliyor. Longhorn'un dosyaları birbiri ile ilişkilendirerek bulunmalarını kolaylaştıran bir dosya sistemi olması bekleniyordu. Mesela bir kişiyle ilgili dosyayı incelerken o kişiden gelen e-mail'leri otomatik olarak listeleyebilecektik. Bu gecikme aynı zamanda sadece Longhorn üzerinde çalışacağı açıklanan bir sonraki Office paketini de etkiliyor. Paketin Windows XP'de de ça-

lışacak şekilde geliştirileceği açıklandı. Diğer yandan Microsoft 2006'ya kadar kullanıcıları boş bırakmamak için Oasis kod isimli bir ara sürüm planladı. Ancak benzer mantıkla çıkarılan Windows ME'nin başarısızlığı değerlendirilmiş olunacak ki bu fikirden vazgeçildi.

Microsoft, Mayıs ayında ise Windows XP için Service Pack 2'yi yayımlayacak. Güvenlik konusunda ciddi değişiklikler getiren SP2, Windows XP'nin Firewall özelliklerini geliştirecek ve ek bir yazılım olmadan portlardaki hareketleri izleyip istenmeyen trafiği port kaptarak sonlandırabileceksiniz.

Son Windows haberi Windows XP Tablet PC Edition ile ilgili. Her Windows gibi çıkışı geciken sistemin ismi Tablet PC Edition 2004'den 2005'e çevrildi.

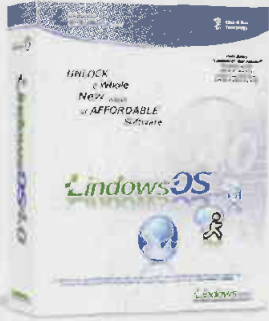
## RADEON 9800'Ü 9800XT'YE ÇEVİRMEK

**Az ekmeğe çok köfte:** ATI geçtiğimiz aylarda Radeon 9800XT ile birlikte R360 kodlu GPU'yu da duyurmuştu. İşin ilginç ATI, R350'nin üretimini de durdurdu ve bu GPU'yu kullanan Radeon 9800'leri R360 ile üretmeye başladı. Bu da 256MB'lık Radeon 9800 Pro'nun Radeon 9800XT'ye çevrilmesi yolunu açtı. Eğer yeni model bir Radeon 9800 Pro'nuz, iyi düzeyde donanım bilginiz ve İngilizce'niz varsa Adrian's Rojaport sitesinde bu çevrimi nasıl yapacağınızı bulabilirsiniz. Ama unutmadan söyleyelim BIOS güncellemesi gerektiren bu işlem ekran kartınıza zarar verebilir. Bu yüzden dikkatli olun.

Sitenin adresi [www.rojaport.com](http://www.rojaport.com)

## LINDOWS'UN İNTİKAMI

Linux'un kullanımını Windows kadar basitleştiren ve bu yüzden kendine Lindows adını veren firma geçen ay Microsoft tarafından mahkeme edildi. İsim benzerliğinden rahatsız olan Microsoft davayı kazandı ve Lindows ismini Linspire olarak değiştirmek zorunda kaldı. Firmanın karı atağı ise Lindows'un son versiyonunu ücretsiz olarak dağıtmak oldu. [www.lindows.com](http://www.lindows.com) adresinden bit-torrent dosyasını çekip daha sonra P2P ile bu ücretsiz işletim sistemini edinebilirsiniz.



haber haber haber

## SERIAL ATA YENİLENİYOR

**Daha yüksek hız ve yeni özellikler:** Ay sonunda Barcelona'da yapılan IDF'de yeni Serial ATA standardı da açıklandı. Serial ATA II hem özellikler hem de hız olarak ciddi değişimler getiriyor. Öncelikle veri transfer hızı 150MB/s'den 300MB/s'ye yani iki katına çıkıyor. SATA'nın ilk çıkışında ATA 133'e oranla sadece %13 daha hızlı olduğunu düşününce bu %100'lük hız artışı oldukça çarpıcı.

SATA II kullanım olarak da radikal yeniliklere sahip. Yakında SATA II destekli harici

sabit diskleri de görmeye başlayacağız. Aynı SCSI'de olduğu gibi SATA II'de harici desteğe sahip oluyor. Ayrıca bir SATA portuna birden fazla sabit disk takmak veya sunucularda bir sabit diski birden fazla porta takarak performansını arttırmak gibi özellikler geliyor. Özellikle bir porta birden fazla sabit disk takmanın hepimizin işine yarayacaktır. Mevcut SATA portlarına sadece bir sabit disk takılabilir ve bu 2 SATA portuna sahip anakartlarda sorun yaratabilir.



## AC97 GELİŞİYOR

Artık tarihi ve arkeolojik değerler kazanmaya başlayan AC97 ses standardı nihayet değişiyor. Intel son IDF'de

yeni yüksek özellikli ses standardının detaylarını Tayvan'lı anakart üreticilerine tanıttı. Önümüzdeki dönemde anakartlar üzerinde daha kaliteli ses çipleri bulmayı umabiliriz.

ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KI

### İnternet'de Hız Rekoru

İnternet geliştirme grubunun ay sonundaki toplantısı sırasında Los Angeles ile Cenova arasında 6.25 Gbps (gigabit/saniye) hızında bağlantı kuruldu. 2000 yılından bu yana 200'den fazla üniversite, devletler ve firmaların ortaklığıyla yürütülen çalışmalar gelecekte daha hızlı ve güvenilir

bir İnternet'in kurulmasını hedefliyor. Geliştirilen teknolojilerin ne zaman tam olarak kullanıma geçeceği henüz belli değil.

### 3D Grafiklerde MP3 Devri

Intel, Adobe ve Microsoft birleşerek 3D grafiklerde yeni bir standart oluşturuyorlar. Universal 3D

olarak adlandırılan bu yeni dosya formatı 3D grafikler için aynı MP3'ün müzik, JPG'nin grafiklerde olduğu gibi yaygın bir standart haline gelecek. Böylece 3D grafikler web sitelerine entegre edilebilecek ve çeşitli araçlarla kolaylıkla görüntülenebilecek. Yani ACSee ile JPG dosyalarını görüntülediğimiz gibi kolayca U3D dosyalarını



# Teknik Servis



Terzi söküğünü dikemez derler ya hani. Geçen ay başında bir sabah (sabah???? - blx) ofise gelip "Power" denen düğmeye bastım ve o günden beri kasa yan yatmış, bağırsakları dışarıda yatıyor bilgisayarım.

Değişmedik parça, denenmedik yöntem kalmadı. Herhalde rahat bir 10 günü onunla boğuşarak geçirdim ama Windows Setup çalıştırmak bile kısmet olmadı. Bu meretler bir kere çalışmak istemedi mi öldürsen çalışmıyor :(



## TROJAN SİLİNİYOR

Kolay gelsin. Konunuz Donanım

ama virus hakkında bir sorum olacak, Bende PC-Cillin Firewall var. Tarama yaptım ve şunu yazdı "c:\\_Restore\Temp\A0028962.cpy Troj\_sub7.16.a". PC-Cillin bunu silemiyor ne yapmalıyım? Format mı atmalı? Yoksa PC'im gitti mi? :( Cevap verirseniz sevinirim. İyi çalışmalar

\_Dr. Şenol SELÇUK

Merhaba Şenol,

PC-Cillin sadece Firewall mu yoksa aynı zamanda Anti-Virüs programı mı? Eğer Anti-Virüs özelliği yoksa işe PC-Cillin Anti-Virüs kurarak başlayabilirsin. O dosyayı silmek için de bilgisayarı açılıştan F8 ile kesip Güvenli Kip'e girebilir veya DOS disketi ile açabilirsin. Bu durumda Windows dosyası silmeni engellemeyecektir. Bu arada dosyanın tam linki c:\System\_Restore\Temp\A0028962.cpy olsa gerek. Dosyayı bu şekilde silmen yeterli, formata, yorgan yakmaya falan gerek yok. Manisa'ya selamlar, bir ara kebab yemeye gelicez :)

## HALO VE FULL DETAY!

Selam Sinan sana bir sorum olacak. Ben yeni bir sistem yaptırdım P4 2.6, 512 MB RAM, MSI NE02 865PE2 gibi bir anakart, ASUS FX 5200 ekran kartı. Ama ben bu sistemle Halo'yu full detayda oynamıyorum. Full detayda o kadar kasiyor ki inanamazsın. Bunun nedeni ne olabilir bana yardımcı olursan sevinirim.

Selam... ee... şey, ismi unutmuşuz,

Maalesef bir çok okuyucumuz iki büyük yanilgi içinde. Birincisi Sinan'ın Donanım sorularını cevaplayacağı, ikincisi her yeni sistemin güçlü olacağı. Sinan'a yolladığınız Donanım mektupları doğal olarak okunmadan bana postalanıyor ve genelde benim Inbox'da öyle kalıyor. Çünkü "Ben kendime gelen sorulara yetişemiyorum Sinan'ın atıklarına nasıl yetişeyim" mantığıyla yaklaşıyorum. Level'i takip eden insan sayısının son ölçümde 70.000 (20.000 satış x 3.5 okuyucu oranı) çıktığını düşününce halimizi anlarsınız. Bu yüzden boşuna Sinan'a Donanım sorusu atıp şansınızı azaltmayın bence.

İkinci yanilgiya gelince GeForce FX 5200 ile ancak iki senelik oyunları falan full detay oynayabilirsiniz. Ba-

kınız ben Radeon 9800 kullanıyorum ama Far Cry full detay kasiyor. Ayarları makul bir seviyeye indirmek veya yeni bir ekran kartına bilgisayara ödediğinin yarısı kadar ödemek dışında bir çözüm gözükmüyor. Tabii oyun yamaları da performans artırabiliyor ama yine de Halo'yu full detay oynatacak kadar değil.

## BIOS ÇOK YAVAŞ

Level dergisinin tüm başarılı incelemeleri ve kalitesinin yanı sıra bence başarısındaki en büyük sırrı, sıcakkanlı ve samimi dili. Bunun için çok teşekkürler diyor ve soruma geçiyorum müsaadenizle. Aldığım her yeni şeyde başıma gelen abidik gubidik arızalar gibi, Temmuz ayında topladığım PC'im de bu aralar sapıttı. Maki-

## PC-Cillin sadece Firewall mu yoksa aynı zamanda Anti-Virüs programı mı? Eğer Anti-Virüs özelliği yoksa işe PC-Cillin Anti-Virüs kurarak başlayabilirsin.

namin ilk açılışında, DOS ekranında RAM sayımı ve IRQ'ları filan gösteren tablo inanılmaz ağır açılıyor ve Windows girene kadar bu ağırlık geçmiyor. 512 DDR RAM'im var ve bunun sayımını "ESC" ile geçmezsem yaklaşık 2 dakikada bitiyor! İşin ilginç tarafıysa bilgisayarı reset'lediğim veya kapatıp açtığımda bunun düzelmesi. Yani soğuyunca mı yapıyor nedir? Bana BIOS update'i gerektiğini söyleyenler oldu, RAM'lerim arızalı olabilir diyenler oldu. Siz ne dersiniz? Şimdiden teşekkürler! (En büyük Winning Eleven, kahrolsun FIFA!)

\_Ercument Orkut

Naber Ercument,

Hayat nasıl gidiyor? Valla bizi sorarsan iyiyiz, köpeğin tüylerini kırtım az önce kötü kokuyor

cevap olabilirim. Samimiyetten

övgü almışız ya şımarıcaz illa :). BIOS'dan sistemin sistemin RAM kontrolünü kapatabilirsin. Marka belirtmediğinden seçeneğin tam ismini bilmiyorum ama CMOS ayarları içinde olmalı ve içinde "Self Test" ibaresi geçmeli. RAM mik-

tarları çok arttığı için bu işlem hemen her sistemde bu kadar uzun sürüyor (bir kaç kere üst üste yaptığından) ısınmayla ilgisi olduğunu sanmam. Bu arada neden Winning Eleven sayın Ercument, Koçlar gibi İngilizce PES varken. Ayrıca kahrolsun da nesi yazık emek vermiş adamlar, seneye FIFA daha iyi olsa oynamayacak mıyız?

## İYİ BİR SANDALYE

Merhabalar Tuğbek abi. Ben Rocko. K ile yazılır dikkat ediniz :)

Karşınızda bilgisayarını upgrade etmek isteyen kara cahil biri var. Bir el atın şuna da kendine gelsin...

Öncelikle 2,5 yıllık sistemimi tanıttayım. Kendisi Dell'den takım halinde alınmış olup; P3 800Mhz işlemci, 256+64MB SD RAM'e sahiptir. Ben bu alete Radeon 9700 Pro ekledim 1,5 yıl önce. Güçlü oyunları bir yere kadar ekran kartı sayesinde yaşattım

ama ne zaman ki Far Cry geldi, o an bu kararı verdim. Bu kararıma bir etken de MMORPG'ler. Sağolasınız, Ragnarok Online'i bir oynadım, üstüne Anarchy Online denedim ve öyle bir tutuldum ki. Ama piyasada bir Star Wars Galaxies gerçeği varken de bunlar pek etkileyici olmuyor (rehber de var artık sayenizde). SWG de ne demek? Upgrade demek. 800Mhz işlemciyle krize girmek istemem.

Gelelim sadede. İstedğim ve düşündüğüm en azından 2400 Mhz civarı bir işlemci. Hem IMF'den kredi talebinde bulunmamak, hem de uzun süre idare etmek istiyorum. Kalanını da ona göre düzenleyeceğiz (önerileriniz doğrultusunda). Bu arada anakartlardan hiç anlamam. Görünüşten pek ayırt edemiyorum da :) Ne dersiniz yaparım. Yeter ki siz söyleyin :)

(Birde saatlerce bilgisayar başında oturmaya bağlı aşınmaları önleyici güzel bir oturma grubu öneriniz olursa...)

Teşekkürler, kolay gelsin, herkese selamlar...

Şefik "Rocko" Akkoc

Ama... Ama.. Ama...

Siz o meşhur Rocko'sunuz.

İnaaaannmıyorum. Nasıl heyecan yaptım şimdi elim ayağım bir birine dolandı valla. Level Forum'larının baltalı moderatörü Rocko! Efendim kara cahil de ne demek. Öncelikle Dell'den takım halinde alınmış sisteminize saygılarımı iletirim. Genelde Dell'in

kasaları çok iyidir, o parçayı mutlaka tut. Eğer kasa değiştirilecekse de haberim olsun seninkini hacılarım muhtemelen. Ekran kartı da kalıyor haliyle. IMF'den kredi çıkmadığına göre Prescott falan düşünmeden 800MHz destekli keseye uygun bir işlemci (fiyatlardan kese uyumluluğuna bakarsın artık) ve ASUS, MSI, ABIT gibi bi güzide markalardan i865 çipsetli bir anakart gerekiyor. SWG diyip kendini daha da fazla masrafa sokmuşsun. Bu yüzden sana 400MHz'Lik 1GB DDR-RAM yazıyorum. Evet fiyatları cıvıdı RAM'lerin ama 512MB RAM ile SWG oynanmıyor. Bu arada unutturma SWG'ye girince lotlarına el koyayım eski BER 10'lar boş boş duruyor.

Sandalye konusunda da tam adamına soru sormuşsun. Tavsiyem Ürosan'ın "Saygın Müdür Koltuğu" modeli. İsmi komik fiyatı da hiç cazip değil ama nasıl rahat anlatamam. Resmen benim bel fitiğini sildi attı. Detaylı bilgi için [www.urosanmobilya.com](http://www.urosanmobilya.com).

### MASTER VE SLAVE

#### SORU

Hemen sorunuma geçiyorum. Elimde iki adet CD-Rom ve bir adet de CD-Writer var; fakat bunların üçünü bilgisayara bağlamayı başaramadım. Bir CD-Rom'u feda ettim o boşta duruyor, sadece ikisi takılı. Kablolara kurcaladım ama gene de sade-

### ATHLON'UN HIZI YANLIŞ

Bahar falan derken yavaş yavaş yaz yaklaşıyor ve kasalarımızın da sıcaklıkları artıyor. Bazı sorularıyla senin biraz başını ağrıtabilirim şimdi, cevaplırsan da çok berhudar olurum, ilgin için şimdiden teşekkürler...

1) Benim sistemim AthlonXP 1800, MSI KT 333 Ultra 2 anakart, 512MB 333MHZ RAM, MSI GeForce TI 4200 ekran kartı, 120GB sabit disk, Windows XP Pro SP1. Normalde işlemci 1.53 Ghz çalışması gerekirken 1.15 de çalışıyor, aynı işlemciye sahip başka bir arkadaşım da aynı problem var, bu durumu nasıl düzeltebilirim?

2) 48x LG CD-Writer aldım 4-5 ay önce (biliyorum büyük hata), her CD yi 48x de yazamıyorum, 48x CD'leri bile. İnternette forumlarda BIOS güncellemesiyle bu durumun düzeltilebileceğinden bahsediliyor, ama Backup'ını almak gerekiyor, bunu yapmak mümkün mü mümkünse nasıl yapabiliriz?

3) Ses sistemi olarak Creative 4400 kul-

lanıyorum, ses kartı ise anakarttaki şu AC97'lerden, ama Winamp 5.01 de 4+1 ses alamıyorum, tekrar 3.0'ı kurdum onda böyle bir problem olmuyor, sence bu neden kaynaklanabilir?

4) Donanımı yazdım sana bundan sonraki upgrade mi hangi yönde gerçekleştirmem gerekir? İşlemci en büyük problemim eğer onu halledemezsem yeni bir tane almayı düşünüyorum, mesela 2500 XP falan, ama aynı sorunun çıkmasından korkuyorum, ya da ekran kartı dersin ati Radeon 9600 falan düşündüm, anakart işlemcisi VIA, son sayıdaki VIA Hyperion sürücülerini yükledim, fakat dergideki yazılardan Radeon'larla VIA chipsetli anakartların iyi anlaşamadığını okudum, sence Radeon almak benim için bir hata mı olur?

Sakarya'da bugün bayağı sıcak bir hava var, İstanbul da öyledir herhalde, böyle güzel bir günde mektubumu okuduğun için gerçekten teşekkürler, oyun incelemelerin gerçekten harika. Şimdiye kadar hiç şaşmadı, zevk-

lerimiz aynı galiba. Burada Türk Dili ve Edebiyatı son sınıfı okuyorum, buna rağmen her ne kadar sürç-i lisan ettimse affola. Aana ve tüm Level ailesine iyi çalışmalar. Bye&smile (bu da Megaemin'den kaldı işte iyi mi.)

Fırat Ercili

#### CEVAP

Selam Fırat, Dilbilgisi ve İmla kurallarını dikkate alarak da olduğunu görmek güzel. Şu noktaya kadar yanlış yazılmış 5625 karakteri düzeltmekten yorgun düştüm. Gidip bir kahve koyayım en iyisi.

1) Athlon işlemciler 200, 266, 333 ve 400MHz FSB destekli olmak üzere 4 farklı tipteler. İşlemci için dört farklı seçenek olsa da genelde piyasadaki çipsetler bu dört tipi de destekliyor. Anakartlar bu dört FSB hızından en düşüğüne ayarlı olarak gelirler. Aksi takdirde 200MHz destekli bir Athlon'u taktığımızda sistem çalışmaz. Bu yüzden Athlon işlemcili bir sistem aldığımızda FSB hızının işlemcinin desteklediği hız olup olmadığını kontrol etmemiz gerekir. İşlemcinin desteklediği BUS hızını bilmiyorsanız işlemci üzerindeki kod numarasının sonundaki harfe bakın. Harflerin ifade ettiği hızlar şöyle; B = 200 MHz, C = 266 MHz and D = 333 MHz. Athlon 3200+ ise 400MHz FSB hızına sahip.

Senin verdiğin rakamlara bakınca işlemcinin 266 MHz FSB destekli olduğunu görüyorum. Zaten mevcut hızı 200'e bölüp 266 ile çarpınca ideal hız ortaya çıkıyor.

2) Sende hata olduğunu belirtmişsin ama biz

ce iki tanesini bağlayabildim. Bir de şu master ve slave olayını anlayamadım gitti. Ayrıca bilgisayarın açılışındaki yerden bunları nasıl ayarlamam gerek? Kolay gelsin!

Serkan Erşan

Selam Serkan,

Bana sorarsan zaten 3 tane sürücüyü takma. Bunun herhangi bir faydasını göremiyorum. Başta kalanı (muhtemelen CD-ROM'lardan kötü olanı) birilerine ver veya sat gitsin. Yok illa takıcam dersin onu sabit disk ile aynı IDE kablosuna takmalısın. Geneşede o kablo CD-ROM'a yetişmeyip insanı deli eder.

Master - Slave olayı da aslında çok basit. Sürücülerin arkasında jumper dediğimiz küçük parçalar ve bunları takabileceğin pinler vardır. Jumper'ı dik olarak bu pinlere takarak Master Slave'i ayarlırsın. Sürücünün arkasında nereye takarsan Master, nereye takarsan Slave olacağı yazar.

Aynı IDE kablosundaki iki sürücüden biri Master diğeri ise Slave olmak zorunda. Sürücülerden hangisi için veri transfer hızı önemliyse onu Master yaparsın. Burada öncelik sırası şöyledir: Windows kurulu sabit disk, ikincil sabit disk, CD yazıcı, CD-ROM. Yani senin CD yazıcını Master, CD-ROM sürücünü ise Slave olarak ayarlamak gerekiyor. Master - Slave ayarını doğru yaptıktan sonra herhangi bir BIOS ayarı yapmana gerek yok. Sistem doğru olarak tanıyacaktır.

### Ahiretten Donanım Sorusu

Şimdi siz sanıyorsunuz ki Ahiret kötü bir yer, orada öcüler var, o yüzden Ahiretten Donanım Soruları da hep kötü olur. Ama yanılıyorsunuz... Bakın:

Ne güzel donanım yayınlamışsınız. Bunu yazmamızı istemişsin bizden :) Bir ay yayınlanmayınca kıymete girdi demişsin. Zaten o bölümün kıymetini hep biliyorduk sen merak etme, sizleri seviyorum... (Next Level gel artık, gelmeyecek mi yav?)

Emre Sanımlı

Mektubunu alınca nasıl duyulandım bilemezsin Emre. Tam da bir kişi bile kaale almayacak yazdığımı diye düşünüyordum. Gerçi "Bunu yazmamı istemişsiniz" yerine "İçimden geldi" yazaymışsın daha da iyi olmuş. Ama biz de bulmuşuz da buluyoruz. Bizde seni seviyoruz...



tekrarlayalım LG'nin optik yazıcılarını almayın. Ucuz etin yahnisi ciddi uyumsuzluk problemleri çıkarabilir. Firmware Update yapmak için tr.lgservice.com adresine gir. Quick Link altındaki Device Driver'ı seç. Sonraki sayfada CD-RW sürücüyü seç. Karşına çıkan listeden senin yazıcı için olan en yeni Firmware dosyasını bulman gerekiyor. Bunun için sürücünün üzerindeki etikette yazan kod ismine bakmalısın.

Dosyayı bulup çektikten sonra beraberinde gelen readme.txt dosyasını iyice oku. Firmware Update için CD yazıcın Secondary IDE Master olarak takılı olması lazım. Ayrıca bu IDE portuna başka sürücü takılı olmamalı. Sürücünün içinde disk olmadığından emin ol. Diğer bütün programları kapa. Çektiğin .zip dosyasının içinde .exe uzantılı dosyayı çıkarıp sabit diskine kopyala ve çalıştır. İşlem boyunca sisteme dokunma.

Eğer güncelleme sırasında bir olursa ve işlem başarısız olursa yeni bir CD yazıcı alman gerekir bu yüzden dikkatli ol.

3) Winamp 2.8 kullanıyorum ve gayet mutluyum. Üst versiyonlar hakkında garezim haricinde

de bir fikrim yok. Her program kendi işini yapsın. Ne o video da çalıcım, ütü de yapıcım, feci dolma sararım falan?

4) Bence donanım güncellemesi için acele etmene gerek yok. Sisteminde diğer parçaları yavaşlatan bir darboğaz yok gibi. Ekran kartında işlemci de fena değil. Zaten güncellemeye girişsen işlemci, anakart ve RAM birden değişecek.

Şöyle bir baktım da bir sayfadan fazla senin mektuba ve cevabına yer ayırmıyız. Neyse ki Teknik Servis'ten para kesmiyoruz : ). Kendine iyi bak Türk Dili konusunda başarılılar.

#### I'M WRITING WITH STUPID

Benim Windows XP Pro açılışta Win 2000 gibi başlıyor. Yani mavi kullanıcı seçme ekranı yok sadece siyah bir ekran içinde kullanıcı adı ve parola yazılabilecek bir pencere bulunuyor. Ben bir ara XP'nin Network ayarlarını karıştıyordum sanırım ondan oldu ama nasıl olduğunu anlamadım. Bunu eski haline nasıl getirebiliriz? Cevap yazarsan sevinirim.

\_Viva La Résistance  
[BtG]BlackSilver

Selam Arda,

Hızla takip et yerini söylüyorum. Denetim Masası (Control Panel) – Kullanıcı Hesapları (User Accounts) – Kullanıcıların girişi Metodunu değiştirme (Change the way users log on or off) – Merhaba Ekranını Kullan (Use Welcome Screen).



Türkçe Windows kullanan arkadaşlar gülmesin lütfen uzun süredir Türkçe Windows kullanmıyorum ve Microsoft kadar kötü çeviri yapma yetisine sahip değilim : )

#### SONA 5 KALA

Valla yarım sayfa uzatmış olmamıza rağmen ben Teknik Servis yazmaya doymuyorum sanki. Baktım 3.5 sayfa yazmışım. Grafikte bir sayfası kırılacak. Dergiye girmeyenleri e-mail'leriz artık. Lütfen Donanım sorularınızı sadece donanim@level.com.tr adresine yollayın ve bir kere atın. Sinan'a gelen donanım soruları güme gitmektedir. Kalın sağlıcakla...\*

\_Tuğbek Ölek

## DONANIM PAZARI

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.dijitalcenter.com  
www.hepsiburada.com  
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com  
www.estore.com  
www.kangurum.com  
www.mavidonanim.com  
www.pcgold.com.tr

Süper sistemin fiyatına hayret nidalarıyla bakan arkadaşlara tek bir sözüm var: Bu paranızla alabileceğiniz en iyi sistem. Adı üstünde, süper.

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box) 71\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 93\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz 536\$
Anakart	MSI KT4V (6712) 64\$	MSI K6-DELTA LSR 92\$	Abit IC7 Max3 i865PE 209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos 56\$	512MB DDR-400 Twinmos 110\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos 220\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB 73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB 109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB 163\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE 106\$	HIS Radeon 9600 XT 218\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB 569\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17" 134\$	Samsung 757MB 17" 211\$	Sony HX93 LCD 19" TFT 877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 31\$	Sound Blaster Audigy DE 77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum 194\$
Modem	Apache 56K V90 Internal 32\$	Apache 56K V92 USB 58\$	Apache 56K V92 USB 58\$
Kasa	Aopen KA50D-D07 55\$	Aopen H600 62\$	Chieffec Matrix Big Tower 157\$
Klavye	Microsoft PS2 14\$	MS Multimedia Blue 20\$	Wr. Opt Desktop 53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	MS Intelli Explorer 3.0 32\$	Logitech MX700 89\$
Hoparlör	Philips A2.510 51\$	Philips A2.610 75\$	Logitech Z-680 499\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/24/52 8MB 47\$	Samsung 52/24/52 8MB 47\$	Plextor PX-708A 205\$
Floppy	7\$	7\$	7\$
<b>Toplam</b>	<b>815\$</b>	<b>1253\$</b>	<b>4178\$</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.

# Demo scene

## Ulusal yaratıcılık

\_Orijinal Text: Tomas Krajca

\_Çeviren: Eva Dvorackova, Serhat Bekdemir

\_Röportaj: Eva Dvorackova



En son ne zaman bir demo seyrettiniz? Evet yanlış okumadınız, ne zaman seyrettiniz? Oynanabilen demolardan tamamen ayrı olarak hazırlanan ve yarışmaları için büyük partiler düzenlenen teknoloji demolarından bahsediyoruz. Kullandıkları teknoloji ile kendilerini sınırlayarak, yaratıcılıkta mükemmeli arayan grupların oluşturduğu bu alt kültürle daha önce tanışma fırsatınız olmadıysa, şimdi tam zamanı!





## Dünyaya baş kaldıran programcıklar

Bilgi bu dünyada hiç kimseye gökten zembille inmemiştir. Hepsinin bilgeliklerini ortaya çıkaracakları ve kendilerinden sonrakilere gösterecekleri bir an mutlaka gelmiştir. Max Payne, Mafia, Quake, Doom gibi oyunlar ve onları yapanlar da bir anda var olmadılar. Bu oyunların geliştiricileri okul yıllarında günlük işleri ve derslerinden arttırdıkları boş zamanlarında modifikasyonlar, demolar ve Freeware yazılımlar geliştiriyorlardı. Demo olarak adlandıracağımız bu küçük yazılımlar ve oyun modları, aslında profesyonel oyun yapıcılığının bugünlere gelmesindeki en önemli etkenlerdir. Demoscene en çığgın fikirlerin büyük oyun firmalarının çalışmalarıyla rekabet ettiği, orijinalliğin ve kaliteli tasarımların dünyasıdır.

### Demoscene

Demolar ve geliştiricileri halk tarafından pek bilinmez, isimlerine oyun dergilerinde pek rastlanmaz. Halbuki 8 bit bilgisayarlar ve Amiga'lerden beri buradalar ve sürekli olarak yenileri Scene'e eklenmekte (sözlük kutusuna bakınız). Peki bu insanlar ne yapıyorlar? Tabii ki demo üretiyorlar. Burada kullandığımız "Demo" kelimesi oyun dergilerinin CD'lerinde, oyunun tanıtımı için dağıtı-

“ Candytron” 64 kb demolar arasında en stilistik olanı.

lan ücretsiz kısımları demek değil. Bu yazımızda bahsedeceğimiz demo, interaktif olmayan multimedya ve teknoloji sunumları. Klasik animasyonlardan farkı ise ekrandaki görüntülerin gerçek zamanlı olarak, izlediğiniz anda hazırlanması. Dosya boyutlarının küçüklüğünden anlayabileceğiniz gibi klasik video görüntüsü ya da 3D Studio animasyonu değildir. Demolar kısaca programlama (code), müzik (zik), çizimler (gfx) ve modellemeden (3d) oluşan görüntülerdir.

Basitçe söylemek gerekirse, demolar grafik efektleri ve müziklerle bezenmiş, gerçek zamanlı çalışan programlardır. Hazırlanışı sırasında kesin kurallar uygulanır ve ortaya çıkan demolar farklı kategorilerde yer alarak dünyanın çeşitli yerlerinde yapılan yarışmalara katılırlar. Yazının devamında bu demoların yazılım ve tasarımıyla uğraşan grupların oluşturduğu topluluğa "Demo Scene", bu topluluktaki insanlardan ise Scener olarak bahsedeceğiz.

### Demo fikri nereden çıktı?

Bilgisayar dünyasında demoscene'in (demoii diye okunur) başlaması 80'li yılların başlangıcına denk gelir. Ancak o zaman çok popüler değildi ve bir çok çevre tarafından

Mopi Productions'ın ilk ürünü olmasına rağmen Scene'de sen getirdi.



zalarını görsel ve ses efektleri ile kırdıkları programların öncesine yerleştirdiler ve Demoscene bu şekilde doğmuş oldu.

Yazılım korsanlığı günümüzde de devam ediyor. Kasetlerden disklere, oradan da CD'lere terfi eden korsanlar şimdilerde de DVD'lerin hakkında geliyorlar. Bugün güçlü grupların hemen hemen hepsi korsanla mücadele için ellerinden geleni yapsa da, teknolojinin olduğu her köşede korsanlık devam ediyor. Eğer talep varsa karşılanması gerekiyor ve tüm ahlaki değerlere rağmen orijinal oyunların pahalı olması bu talebin hiç bitmeyeceğini işaret ediyor. Tabii bu konu telif haklarını kapsar ve bununla ilgili de ne olup bittiği hakkında daha önceki sayılarda bir şeyler hazırlamıştık.

Konuya geri dönmek gerekirse, bir çok grup 80'lerde korsan kopyalar çıkartmakla ilgilieniyordu. Ancak bir noktadan sonra bazı gruplar etkileyici grafik ve seslerden oluşmuş introlarla daha fazla ilgilenmeye



geniş yer verdi.

### Kategoriler

Yarışmalarda ortaya çıkan demolar üç kategoride incelenir. "4kb intro" en küçük kategoridir ve genellikle çok kısıtlı bir alanda müzik kullanılmadan hazırlanır. (Bazı zor etkinliklerde bu ölçü 256 byte'a kadar inmektedir) Genel kategoride ise 64K demolar gelir. Burada hazırlanan kodun yanında grafik efektler, 3D modellemeler ve müziklerde 64K'lık bir dosyanın içinde yer alır. Üçüncü kategoride ise hiç bir limit olmadığı için görsel ve işitsel olarak çok daha iyi olurlar.

### Scener'ların dünü, bugünü ve yarını

Intro ve demo hazırlayanlar genelde aynı kalsa da Demo Scene'nin hedefi ve yazılı olmayan kuralları geçen yıllar içinde büyük oranda değişti. Demo Sce-



başladılar. Bunun için en yaygın platform Commodore 64'tü. Daha sonra Amiga'lar geldi ve sonunda Demo Scene belirli bir şekil kazandı. 90'lara gelindiğinde artık PC'ler de bu sahnede yerini almıştı. Aynı dönemlerde "WareZ" adı verilen, yasal olmayan uygulamalar ve demolar arasındaki bağ oldukça kuvvetliydi. Hatta öyle trajikomik olaylar olurdu ki, korsan kopya ve demo geliştirenlere polis baskın düzenlediğinde, grup üyeleri en önemli materyallerin bulunduğu disketlerle beraber camdan atlayıp kaçarlardı.

90'ların ortalarına gelindiğinde bu durum değişmeye başladı. Demo Scene tüm yasal olmayan aktivitelerden uzaklaştı ve günümüzde ATI, Nvidia gibi büyük donanım üreticilerinin bile desteklediği ciddi bir oluşum haline geldi.

### Demo nasıl yapılır?

Normal bir uygulamada grubun programcısı (coder) vaktini küçük programlar hazırlamaya ayırırken grubun diğer üyeleri "efekt" adı verilen grafik ve sesler üzerinde çalışır ve en sonunda her şey senkronize edilir. Programların makine dili olarak bilinen karmaşık Assamblar ile yazılması olağandır ancak C++ ve Pascal gibi daha basit diller de kullanılır. Kaliteyi arttırmak, işlemci ve bellek kullanımını azaltmak için direkt olarak işlemci üzerinde etkili olan Assamblar ile optimize edilir ve diğer dillerde yazılan kodlar bu programcılara yönlendirilir. Son olarak da demo sunumundan bir kaç gün önce (genelde birkaç saat, hatta dakika önce) tüm parçalar birleştirilir ve işte size demo!

Grafik tasarımcılar piksel piksel hazırlanan grafik çalışmalarının yanında 3D nesnelerin modellenmesinde de görev alırlar. Aynı zamanda programcının hazırladığı sanal kameranın izleyeceği yolu belirlerler. Müzikler ise genelde tracker tarzı programlarla (Pro Tracker) hazırlanır ve demodaki görüntülerle senkronize edilir. Programda hazır örnek sesler (sample) bulunduğu gibi kendi kayıtlarınızdan da kullanmanıza olanak sağlar.



Grupların 3 boyutlu hızlandırıcıları kabullenmesiyle Demoscene PC'de hayat buldu.

"The Popular Demo" Frab-Brausch'nin en göz alıcı ürünlerinden biri



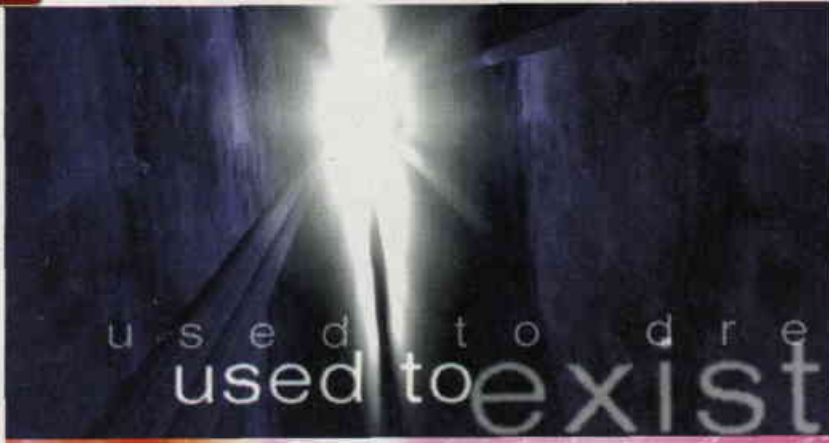
Bilgisayar müziklerinden biraz anlayanlar için tıpkı "midi" dosyaları gibidir ancak ses kartı ile birlikte çalışan herhangi bir enstrüman kullanılmaz. Tüm müzik bir modül oluşturur ve dosya uzantısından tanınabilir. ".mod, .s3m, .it, .xm" gibi daha az tanınan uzantılara sahip olabilirler. Ayrıca gittikçe yaygınlaşan bir şekilde .mp3'de kullanılmaktadır.

Ancak demo yapımını anlatmak ile bir demo yapmak arasında çok büyük bir fark var. Gerçekten de ileri derecede teknoloji kullanmayı gerektiren bir uğraştır bu. Dosya boyutunun çok büyük olmaması için programcılar daha hızlı efektleri nasıl kodlayacaklarını, grafikerler mükemmel yakın çizimleri ve iyi görünen 3D nesneleri mümkün olan en az noktayla yapmayı, müzisyenler de en güzel melodileri en az hafızayı tüketerek hazırlamanın yollarını çok iyi bilmek zorundalar. Tüm bu minimal teknoloji kullanımı ile nasıl eserler ortaya çıktığını merak ediyorsanız Sinan bulabildiği tüm süper demolara bu ayki CD'mizde

ne başlangıçta kendi gruplarının sunumlarını yapan yazılım korsanları arasındaki bir yarıştan ibaretti. Bugünkü atmosfer ise oldukça değişik. Demo grupları birbirlerinden haberdarlar ve tüm çalışmalarını destekliyorlar. Takma isimler de bir geleneğin parçası olarak devam ediyor.

Programcı, grafiker ve müzik yapımcılarını bir demo yapmak için bir araya getiren nedenleri tahmin etmek pek de kolay değil. Birçok aktif demo yapımcısının da katıldığı gibi bu işin sırrı iyi yapılmış bir işi ortaya çıkarmak ve donanımı sonuna kadar zorlamanın verdiği tatmin duygusu. Sonuçta teknolojik olarak gelişmiş ve görsel olarak ilginç bir demonun ortaya çıkması zafer anlamına geliyor. Daha da ötesi ise kazanılan bu tecrübelerin büyük bir firmada iş imkanı sağlayacak olması.

İlk yıllardaki en büyük motivasyon teknolojinin limitlerini zorlayarak izleyicilere en işe yaramaz donanımlarla bile neler yapılabileceğini göstermekti. DOS



## SÖZLÜK

**SCENE:** Genel olarak kar amacı gütmeyerek, bilgisayarlarında görsel, işitsel bir takım şeyler üreten gruplarının hepsini içine alan bir kavram. Nasıl sinema camiası "Beyaz perde" sözcükleriyle simgeleniyorsa, bilgisayar camiası da ulustar arası olarak "Scene" sözcüğüyle simgelenir.

**SCENER:** "Scene"de yer alan grupların bireylerine verilen isim.

**DEMO:** Oyunların demolarından tamamen ayrı olarak hazırlanan ve yarışmaları için büyük partiler düzenlenen teknoloji demoları.

**CODER:** Demoların en ağır kısmı olan programlama, ses ve görüntülerin senkronizasyonu ve bazen 25MB'lık bütün bir demonun 64KB'a sıkıştırılması için gerekli rutinleri yazan programcılar.

**PARTY:** Demo gruplarının belli zamanlarda bir araya gelerek çeşitli faaliyetler sergiledikleri, çeşitli kategorilerde demo yarışmaları yapılan ve genellikle çok eğlenilen partiler. Yurtdışında en ünlüsü Assembly'dir.

**PRODUCT:** Demo, music-disc, grafik ve program rutin'leri gibi partilerde yarıştıran ürünlerin demoscene'deki adı.



↑ Amiga'nın sınırlı kabiliyetleri ile sınırsız hayal gücü birleşince...

ortamında Assembler kullanarak ve Gravis UltraSound'un imkanları ile hazırlanmış bir demo zamanının bir çok ticari oyunundan daha fazla dikkat çekiyordu. Ama ne zaman ki Windows piyasaya çıktı, mertlik bozuldu. Scener'lar önceleri 3D hızlandırıcılarla pek ilgilenmediler. Oyun teknolojisi hızla ilerlerken, demolar eskide sıkışıp kalmıştı. Demoscene'in tarihten tamamen silinmek üzere olduğu konuşuluyordu.

Fakat insanoğlu eğilir bükülür, her derde derman bulur misali bunun da üzerinden pek geçmedi bazı düzen karşıtları Windows sistemlerde çalışabilen introları hazırladılar. (64K'lık bir dosyada tüm bu efektleri hazırlamak profesyonel oyun yapımcıları için bile çok zordur) Diğerleri ise dönen-3D-kutu-piramit-rengarenk-aman-tanırım-harika-birşey'den farklı olması ve görsel bir değer taşıması için çalıştılar.

Bu bağlamda bir bilgisayar sıradan bir makineden farklı olarak duygularınızı ifade etmeye yarayan, hissedebildiğiniz, deneyimleyebildiğiniz ve seyircilerinizin içinde farklı duygular uyandırabilen bir araç olabilir mi? Demo Scene'nin ticari anlayışa ve tüketici yaşam tarzına karşı olan başkaldırısı pek uzun soluklu olmadı. Birçoğu bu kritiğe katılsa da gerçekte demolar sadece "bir şey"i kanıtlamaya, yan ürün olarak programcılığın da eğlenceli yanını ispatlamak için yapılıyor.

### Dosya Paylaşımı

Bir demo hazırlayabilmek için Scener'lar birbirleri ile dosya paylaşımına hep açıktırlar. İnternet sağolsun, artık dosya transferleri ve bu konuya adanmış internet siteleri yapmak oldukça kolaylaştı. Kendini bu işe adanmış bazı fanların hazırladıkları sitelerde konu ile ilgili olarak sorulan her soruya cevap verecek bilgi, ista-



## DEMOSCENE EFSANELERİ

**MAX PAYNE EKİBİ** Demo Scene'i takip eden herhangi birine en ünlü ve tanınmış grubun kim olduğunu sorarsanız büyük bir ihtimalle "Future Crew" cevabını alırsınız. Artık internet siteleri bile aktif olmayan ve dağılmış olan bu grup Demo Scene içerisinde vazgeçilmez bir yere sahiptir. Hazırladıkları Second Reality demosu ile gelmiş geçmiş en iyi "product"lardan birini ortaya çıkaran grup aynı zamanda Assembly partilerinin organizasyonunda da yer alıyorlardı. En iyi zamanlarında 20 demo birden çıkararak da ayrı bir başarıya imza atan grubun liderleri Kim Salo ve Peter Jarvileht daha sonra GT Interactive olarak değişen Apogee tarafından işe alındı. Bir buçuk yıllık bir çalışma sonunda Remedy Entertainment'i ünlü yapan "Death Rally" isimli oyunu geliştirdiler. Bugün bile tüm çalışanlarını Finlandiyalı Future Crew grubunun oluşturduğu geliştiricilerin hemen hemen tüm oyunları bilinmektedir. Beklentilerimizin çok ötesinde mükemmel efektler ve etkileyici bir senaryoya sahip olan Max Payne onların geldikleri alt kültürün, Demo Scene'in biz oyunculara bir armağanı oldu.

**JESPER KYD VE IO INTERACTIVE** İçinde Hitman serisi, Freedom Fighters ve MDK 2 gibi 20'ye yakın oyunun müziğini yapmış olan Jesper Kyd, tam anlamıyla bir elektronik müzik dehası. Senfoni orkestrası ile teknolojiyi çok iyi harmanlayan Kyd, New York'daki yeni stüdyosunda müzik yapmaya devam ediyor ([www.jesperkyd.com](http://www.jesperkyd.com)) Tabii bu arada Finlandiya'lı oyun firması IO Interactive'in de Jesper Kyd gibi Finlandiyalı Silence demo grubunun elemanlarından oluştuğunu söylemek lazım. Aynı şekilde Battlefield serisinin yapımcısı Digital Illusions da öyle.



Jesper Kyd, scene'in en başarılı müzisyenlerindendi. Artık kendine ait bir müzik stüdyosu var.

tistikler ve haberler bulunan oldukça kaliteli siteler var. Türkiye'de de hala aktif olarak çalışmalarına devam eden demo grupları olsa da tanıtım siteleri dışında Türkçe içerikli bir Demo Scene portalı yok. Dışarıda ise durum biraz daha iyi sayılır. Her türlü bilgiyi bulabileceğiniz ve büyük arşivleri olan Hornet ([www.hornet.org](http://www.hornet.org)) Pouet ([www.pouet.net](http://www.pouet.net)) ve en önemlilerinden Orange Juice ([www.ojuice.net](http://www.ojuice.net)) Demo Scene'in kutsal bilgi kaynakları. Konu açılmışken Internet ve Demo Scene arasındaki ilginç bir bağlantıdan da bahsetmek lazım. Inter-



Doppler effect, en şaşırtıcı ürünlerden biri.



Amiga'da Deluxe Paint ile mükemmel bitmap çizimler yapmak gerçekten çok zordu.

net bağlantısının hızlı ve ucuz olduğu İskandinavya ülkelerinde oldukça fazla demo yapan gruplar bulmak mümkün. Diğer tarafta internetin hala marjinal bir araç olduğu Amerika'da ise nerdeyse yok denecek kadar az. Ama sebebini sorarsanız, bilemeyiz. Paylaşımın kolaylığı olabilir belki.

## Demo Partileri

İnsanların sosyalleşme ve rekabet eğilimini tatmin etmek için, birçok demo grubu üyesinin günlerce süren partilerde bir araya gelir. Çalışmalarını paylaştıkları bu demo partilerine katılmak ya da organize etmekten zevk alırlar. Eğlencenin bir parçası olarak yapılan yarışmalar ise heyecanı artırır. En bilinen demo partileri yine İskandinavya ülkelerinde yer alan tekno şovlardır. Finlandiya "Assembly" ([www.assembly.org](http://www.assembly.org)), Danimarka "The Party" ([www.theparty.dk](http://www.theparty.dk)) ve Norveç "The Gathering" ([www.gathering.org](http://www.gathering.org)) scenerlar için alternatif eğlencenin ve bir araya gelmenin en önemli mekanları. Gruplar, oyuncular, bilgisayarla ilgilenenler ve sponsorların katılımıyla 4-5 bin kişilik katılımcıya ulaşan bu partiler, 90'ların başından beri devam ediyor.



# Türkiye'de Demoscene

**Yabancı partileri araştırırken Türkiye'deki aktif gruplardan Bronx'un bu ay düzenleyeceği ve son 2 yıldır tekrarlanan 7DX partileri ve Türk Demo Scene hakkında Kürşat Karamahmutoğlu "Hydrogen/Bronx" ile yaptığımız söyleşiye bir bakalım, bizim verdiğimiz genel bilginin dışında birinci ağızdan Demo Scene...**

**Level: Merhabalar. Öncelikle, demo partilerinizi nerede ve ne zaman düzenliyorsunuz? Bu organizasyonların arkasında kimler var?** • Hydrogen: Himm. Önce 7D partilerinin kısa hikayesini anlatayım. 2001 yılında, Endo/Bronx, Skate/Bronx ve ben (Hydrogen/Bronx), Kadıköy'de bir yazılım şirketi açmıştık. Kendimize ait bir ofisimiz olması, beraberinde, bu ofiste ne güzel demoparty yapılır düşüncesini getirdi. Çünkü o zamana kadar bir demoparty düzenlemenin önündeki en büyük engellerden biri, sorunsuz bir yer bulmaktı. Türkiye'nin ilk doğru düzgün partisi 1999'da İzmir'de Summer Assembly adı altında Analog grubu tarafından düzenlenmişti. Ancak bu partinin bizce en büyük eksiği klasik partilerin en önemli unsurlarından biri olan "yarışmaların" bulunmamasıydı.



Summer Assembly ekibini de yeniden toplayarak şöyle yurt dışındaki partiler gibi, demo, grafik, müzik yarışmaları olan, eğlenceli, gerçek bir parti yapmak esas amacımızdı. Bu fikri Bronx (1991'den önce grubun ismi "Zombie Boys" idi) toplantılarından birinde tartıştık ve herkes olumlu yaklaşıncı da Bronx'un or-

ganizasyonunu üstlendiği 7D2 party (Hexadecimal sistemde 7D2, ondalık sistemde 2002 rakamının karşılığı), 4-5 Mayıs 2002 tarihinde gerçekleşti. Bu partiyi yapmaktaki tek amacımız, demolarla ilgilenenlerin, code, grafik ve müzik yapanların, eski Türk demo gruplarının bir araya gelmeleri ve



ortaya bir takım "productlar" çıkartmalarıydı. Hiç bir ticari amaç gütmeyen partiye giriş ücretsizdi.

Bir sonraki sene 7D3 partisini Ağustos ayında düzenledik. 7D3 partisi de aynı yerde ve aynı anlayışla yapıldı. Partiye katılım ilkiyle hemen hemen aynı idi. Ancak gelenler, 7d2'den daha fazla sayıda "product"ı, hem de parti mekanında çıkarmayı başardılar. 7D3'ün yarışmalarına, Türkiye dışından da katılım oldu. Parti yarışma sonuçları ve parti raporu, "Scene Org", "Orange Juice", "C64.Sk" gibi bir çok scene sitesinde yayınlandı.

Reklam 7D2'de ihmal ettiğimiz bir olaydı. Bunu 7D3'de daha iyi bir şekilde gerçekleştirdik. 7D4'ü ise 2004'ün Mayıs ayında yapmaya karar verdik. Partinin kesin tarihi 8-9 Mayıs 2004 ve parti çok büyük bir ihtimalle İktel'de eskisinden daha büyük bir mekanda yapılacak. Parti ile ilgili bütün bilgiler (açık adres, krokiler,

yarışmalar, parti programı) <http://www.7dx-party.org> adresinden edinilebilir.

**Level: Parti içeriği nasıl olacak? Kaç kişinin katılmasını bekliyorsunuz? Yurtdışından da katılacaklar olacak mı?** • Hydrogen: Yukarıda da anlattığım gibi, 7D4 partisi, bilgisayarlarıyla görsel efektler programlayarak demo yapan, pixel pixel grafik çizen, 3D render animasyon yapan, chip veya mod müzik besteleyen, hala Commodore 64, Amiga, Atari 1040St gibi makineleri görünce

miş olan, 1 mhz makinelerde wi-reframe vector görünce burun kıvrımayan, PC'de de Deluxe Paint'i bulmuş ve kullanmış olan, bu oyun nasıl oynanıyor yerine bu oyun nasıl yapılıyor diye düşünen, joystickle artstudio'da çizim yapmış, Pro trackerla Amiga'da mod yapmış, PC'de DOS ekranında render yapmış, şu anda da hala bilgisayarıyla, sadece güzel, görsel, işitsel bir şeyler yapmak, seyretmek, bilgilerini paylaşmak isteyen herkesi bir araya getirmek 7D4'ün amacıdır.

Parti ile ilgili en önemli unsurlardan birisi yarışmalar. 7D3'de C64, Amiga ve PC makinelerinin birlikte katıldığı demo, 4Kb demo, Pixel Grafik, Render Grafik, Chip-Mod Müzik, 3D animasyon, Scripting, Scripting 4Kb oyun yapma ve parti yerinde yapılan "product"ların yarıştığı "On the fly" yarışmaları yapıldı. 7D4'de bir kısım değişikliklerin yapılabileceği hakkını saklı tutarak, temelde aynı yarışmalar olacağını belirtelim. Geçen senelerde olduğu gibi partiye gelemecek olanlar, bu yarışmalara e-posta ile katılabilirler. Bir de, ortamın eğlencesini arttırmak için, C64'de "International Karate", "Wizard of War" gibi oyunların yarışmaları ve ilginç olabilecek başka yarışmalar (disk fırlatma, en zayıf-şişman kişi vs), bazı nostaljik makineleri (C64, Atari 1040 St, Amiga 500, Spectrum gibi) inceleme, kurcalama imkanı, parti programına göre çeşitli platformlarda demo gösterileri ve video çe-





Coder'lar meslek sırlarına fazlasıyla bağlılar. :)

kimleri vs. yapacaklarımızın arasındadır.

Katılımın bu sene geçen iki seneye oranla daha yüksek olacağını tahmin ediyoruz.

Yurt dışından da katılımı arttırmak amacıyla davetiye introsu hazırlıyoruz. Bir de biz Assembly parti gibi dev bir organizasyon daha çok, X party, Floppy gibi daha özel, ticari hale gelmemiş, "Oldschool" partiler düzenlemekten zevk alıyoruz

**Level: Yurtdışındaki Assembly gibi büyük partileri nasıl değerlendiriyorsunuz? Demo Scene'e bakış tam olarak nasıl? • Hydrogen:**

Bu bir anlayış farkından kaynaklanıyor. Avrupadaki insanlar, büyük zevk aldıkları hobilerine karşı sorumluluk sahibiler. Eğlenceyi, diğer şeyler gibi ciddiye alıyorlar. Hollanda'daki bir C64 partisine gittiğimde (X2000), çok iyi bir Commodore 64 programcısının, C64'ünü, monitörünü, disk sürücüsünü vs. pazar arabasına yükleyip İsveç'ten getirdiğine tanık oldum. Trende perişan haldelerdi, ancak parti mekanına gelince bunun her şeye değeceğini biliyorlardı. X2000 partisinde kimseye makine vs. tahsis edilmedi. Sponsor yoktu. Ancak masaların üzerinde Avrupa'nın dört bir yanından insanların getirdiği bilgisayarlar vardı. Ülkemizde bu bilinç yeni yeni gelişmeye başladığından, bu zamana kadar bu şekilde organizasyonları çok fazla görmedik.

Bir de bilgisayarlarla ilgili bir bilinç farklılığı var. Mesela Assembly gibi dev bir partide hala Commodore 64 yarışmaları mevcut. Orada bir C64 demosunda, tel çerçeve (wireframe) 3D vektör seyreden kişiler, gerçekte yapılan programcılığı, ekrandaki görüntüden ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 mhz'lik, 64 kb. ram'a sahip bir makinede 3d vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. Pc'deki Quake

den ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 Mhz'lik, 64 KB. ram'a sahip bir makinede 3D vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. PC'deki Quake motoruyla ikisini birbiri ile karşılaştırmıyorlar, ikisine de saygı duyuyorlar. Orada bilgisayarların yetenekleri değil, bilgisayarlarla bir şeyler yapan insanların yetenekleri konuşuluyor.

**Level: Yurtdışında Assembly gibi büyük partileri nasıl değerlendiriyorsunuz? Demo Scene'e bakış tam olarak nasıl? • Hydrogen:**

Bu bir anlayış farkından kaynaklanıyor. Avrupa'daki insanlar, büyük zevk aldıkları hobilerine karşı sorumluluk sahibiler. Eğlenceyi, diğer şeyler gibi ciddiye alıyorlar. Hollanda'daki bir C64 partisine gittiğimde (X2000), çok iyi bir C64 coderının, C64'ünü, monitörünü, disk sürücüsünü vs. pazar arabasına yükleyip İsveç'ten getirdiğine tanık oldum. Trende perişan haldelerdi, ancak parti mekanına gelince bunun her şeye değeceğini biliyorlardı. X2000 partisinde kimseye makine vs. tahsis edilmedi. Sponsor yoktu. Ancak masaların üzerinde Avrupa'nın dört bir yanından insanların getirdiği bilgisayarlar vardı. Ülkemizde bu bilinç yeni yeni gelişmeye başladığından, bu zamana kadar bu şekilde organizasyonları çok fazla görmedik.

Bir de bilgisayarlarla ilgili bir bilinç farklılığı var. Mesela Assembly gibi dev bir partide hala Commodore 64 yarışmaları mevcut. Orada bir C64 demosunda, tel çerçeve (Wireframe) 3D vektör seyreden kişiler, gerçekte yapılan programcılığı, ekrandaki görüntüden ayırt edebiliyorlar. Çünkü 1 mhz'lik, 64 kb. ram'a sahip bir makinede 3d vektör çevirmenin zorluğunu biliyorlar. Pc'deki Quake

## Türk Demo Grupları

**Aktif Gruplar:** Aesrude / Analog / Bronx / Crescent / Hi3S / Mastermind / Napalm / Resident **Eski Gruplar:** Accuracy (C64-Amiga) / Asraeus (C64) / Arteffect (PC) / Clique (C64-Amiga) / Realtime (PC) / Dede Demo Brothers (C64-Amiga) / The Hacker Boys (C64-Amiga) / The Metro Boys (C64) / The Fast Generation (C64) / Turkis Mega Force (TMF-C64/Amiga) / The Joker Crew (C64) / Coroner (Amiga) / TNF 77 (C64) / Echo Crew (C64) / Petshop Boys (C64) / Tacs From Turkey (Amiga) / Angels (Amiga) / Comrade (C64-Amiga) / Chaos#1 (C64) / Aliens(PC) / Saints(Amiga) / Legacy (Amiga)



motoruyla ikisini birbiri ile karşılaştırmıyorlar, ikisine de saygı duyuyorlar. Orada bilgisayarların yetenekleri değil, bilgisayarlarla bir şeyler yapan insanların yetenekleri konuşuluyor.

**Level: Okuyucularımıza söylemek istediğiniz son bir şey var mı? • Hydrogen:** Bütün Türk Scene gruplarını ve demo scene ile ilgilenen, bilgisayarlarıyla görsel programlama, grafik, müzik, animasyon vs. yapan-yapmaya çalışan

herkesi eğlenceye katılmaya davet ediyoruz. Organizasyona yardımcı olabilecek tekliflere de açığız. Bu güzel bir fikir olur, parti yerinde gerçekleştirilecek bir aktivite olur, sponsorluk olur. Daha önce de söylediğim gibi parti ile ilgili gelişmeleri [www.7dx-party.org](http://www.7dx-party.org) adresinden takip edebilirsiniz. hydrogen@bronxwhq.org mail adresinden parti ile ilgili olarak bana ulaşabilirsiniz. Level dergisi ekibine de konuya gösterdikleri ilgidən dolayı teşekkür ediyorum. ☺

## Demoscene'e şahit olmak için

Bütün bu yazının daha da anlam kazanması için, bu ayki LEVELCD'deki Extra bölümüne bir göz atın. Son yılların en başarılı demolarını orada bulacaksınız.



Burak Akmenek

**Başlık bile olayı çözmeye yeterli değil mi?** Eğer sizde benim gibi sabırsız bir insanınız hemen yazının ana fikrini almaya çalışacaksınız. Hayır hayır merak etmeyin yazı Amerika'yı tekrar keşfetmeye yönelik değil. Sizlere basındaki ya da reklamlardaki cinsellik temasının satışı arttırmada ne kadar çok kullanıldığını anlatıp sonra da "kadın vücudu bir meta değildir" demeyeceğim. Ya da "erkekler iyice kadınlaşıyor ve kadınlar da iyice erkekleşiyor, sosyal dengeler bozulmakta, dünyanın sonuna geliyoruz" gibi zirvalarda savurmayaacağım. Hepimiz hayatın içindeyiz ve neyin ne kadar olduğunu görüyoruz. Ya da görebiliyorsak ne mutlu bize.

Benim derdim oyunlarla aslında ve biraz da dışında. Okuyun göreceksiniz.

### The sexes

Aaa ne ayıp bakın yukarıya ne yazdım ! Okuyucu uç sınırları 7 ile 55 olan ve %95 erkeklerin okuduğu bir dergide belki de en sansür gerektiren yazıyı yazıyorum (oran doğru mudur Sinan Bey? Siz Singles'i incelemem için bana değil de Göker'e verin ben size

# Kadın-erkek ilişkileri üzerine

Sakın yukarıdaki başlığın sizi bu yazıyı okumaya itmediğini söylemeyin bana. Ve sakın bu başlığın oyunlarla bir alakası olmadığı da söylemeyi. Şu anda önümde Singles adında bir oyun duruyor. Oyunu henüz oynamadım. Bilerek oynamadım. Ama oynayacağım.....

böyle köşe yazısı göndermez miyim :D ). Ama şu da kesin ki büyüdük artık. Artık dergi olarak "minik kardeş minik kardeş, can can can" modundan çıkmamız gerekiyor. Hepimizin gözleri var ve bunlar görüyor. Her şey The Sims ile başladı galiba. Birbirine aşık olan sanal insanıclığımız oldu. Ev, araba aldık onlara, evlerinde partiler verdirdik. Ama banyoda hep sansürlü izledik. Cinsellik tabii ki burada da sattı. Oyunlarda hangimiz dümdüz kadınlar gördük ki? Hepsi balık etiymiş maşallah. Ya da koca gözlü "ihihi ihihi" diye gülen manga Japoncukları oldular. Tabii ki abartılı vücut ölçüleri ve minimal kıyafetleri hepsinde ön plandaydı. (aman tanırım neler yazıyorum ben,

yengem benim dergideki yazılarımı "amanda oğlumuz dergide yazıyor" diye komşulara okutuyordu. Artık komşu teyzeler bana kurabiye getirmeyecek galiba).

Şimdi ise Singles geldi. Oyunun görüntülerini gördüğümde, hadi burayı sansürlemeyeyim, "çüş" dedim. Tamam, ben toplumun ahlak kurallarını çok takmam. Ben herkeş nasıl rahat edecekse o şekilde giyinmeli ve davranmalıdır. Fakat bu oyunun gerçekten bir "Parental Lock" yani küçükler için belli yerleri sansüreleyecek bir şifre sistemine ihtiyacı var. Kopya piyasasında bir rating sistemi olmadığı, orijinalerde ise olduğu halde kimse takmadığı için bu oyunu herkes alabilecek. Tıpkı Soldier of Fortune'da kol bacak kopması gibi burada da oldukça erotik görüntüler var. Eeee, şimdi ne olacak? Ne olacağını ben size söyleyeyim, hiç bir şey olmayacak.

### Tabii ki satacak

Cinsellik gene satacak, günlük hayatımızın doğasını kim inkar edebilir ki? Biz de tabii ki oyun oynayacağız ve eğleneceğiz. Zaten kendi doğallığımızın ve eğlenmenin, gülmenin keyfini endişelenmeden çıkarttığımız zaman kendi etrafımıza kurduğumuz bir çok görünmez bariyeri de kaldırıp atmış olacağız.

### İşte o gün hayattan gerçekten zevk almaya başlayacağız.

Ne siz bir kıza güldüğünüz zaman o kız "aman hoşuma gitti ama gülmemeliyim, yoksa yanlış anlaşırım, en iyisi asık suratlı olup kasmak" diye düşünecek, ne de biz birisine gülümsemekten tersleniriz endişesiyle kaçacağız. Ama bu başka bir yazının konusu. ☺



Bu ay ne dinledim: Evanescence tabii ki. Ayrıca bol bol blues ve tadından yenilmez Whitesnake klasikleri  
Ne seyrettim: Aşka hazır mısın, 28 Gün, LoTR III  
Ne oynadım: Farcry, Sacred, Lineage 2

Nereye kadar hayalleriniz size eşlik eder? Veya nerede sizi bırakır?

# Soluk siyah

**Soğuk kaldırımında tek başına oturuyordu** Vosviddin, yalnızlığıyla, farkında olmadığı çocukluğuyla, dağınık düşünceleriyle beraber. Gökyüzü griydi, zaten hiç renkli olmamıştı, yaşamak zorunda olduğu hayatı gibi. Rüzgâr ve taş parçaları gözlerine çarpıyordu, gerçekleştirmek isteyen de gerçekleştiremediği kısa hayalleri gibi. Gözlerini kıstı, dizlerini kendisine doğru çekti. Sonra da kafasını dizlerinin üzerine koydu. Göz kapaklarını kapattı ağır ağır, aslında kendisinden daha küçük olan hayatından kaçmak için. Belki bu bir şeye yaramayacaktı, belki hiçbir şeyi değiştirmeyecekti. Ama olasılıkları hesaplamak, ne olacağını tahmin etmeye çalışmak onun için fazlasıyla yorucuydu. Sıkıca yumdu yumuk gözlerini bu kez. Ve ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemyeşildi. Eğilip dokundu, dağılmasından korkmasına rağmen. Gerçek gibiydi...

\*\*\*

Çevresine baktı, daha fazlasını düşünmediği için her şey bulanıktı, her şey muğlaklı. Karanlığı delerek ilerlemeye

başladı. Kafasını kaldırdı, gökyüzü masma viydi, bulutlarsa turuncu. Göğü delen ağaçlarla çevrili yeşil, uzun bir yol vardı önünde. Giderek daha çok renkleniyordu çizdiği yol, çevresindeki her şey gibi. Birkaç adım daha attı yeşil yolda. Uzakta, yolun kenarında tah-tadan yapılmış, ufak bir ev vardı. Yanına kadar gitti evin ve elini uzatarak kapıyı açtı. Yaşlı kapı "söylenerek" açıldı. Önce uzun gölgesi girdi içeri Vosviddin'in, duvarlara dokundu, daha sonra da kendisi. Kapıyı kapattı. Uzun, rengârenk bir koridor vardı karşısında. Ve koridorun arasına saklanmış odalar... İlk odadan içeriye girdi. Kendi odasında idi. Dağınık yatağı, kırık sandalyesi, dolabı, sobası, penceresi, uykusuzluğu, göz yaşları... Her şey yerinde duruyordu. Pencereye yaklaştı. Perdeyi çekip dışarıya baktı... Ağaçların yaprakları dökülmemişti bu kez, aynı toprağın rengi gibi. Perdeyi kapattı ve odasından dışarı çıktı. Dar ve uzun koridoru geçti heye-

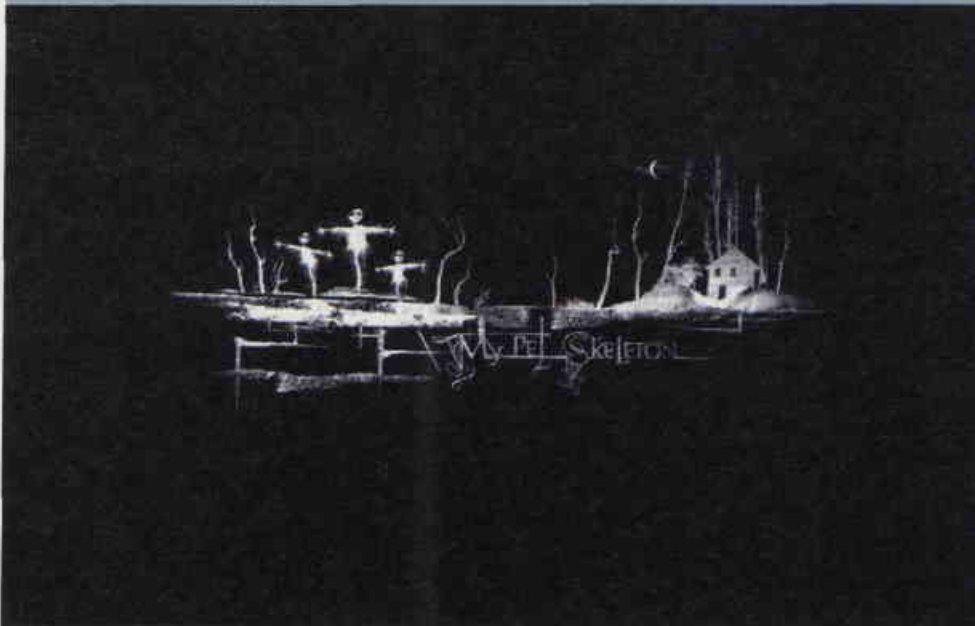


canlı adımlarıyla. Sol taraftaki odadan kafasını uzattı içeriye doğru... Annesi orada uyuyordu. Gülümsedi, taşıyamadığı için arkasından sürüklediği kocaman kalbiyle. Annesinin yanına gitti, sessizce sarıldı, kısa kollarıyla. Birkaç dakika o şekilde kaldı. Saatlerce, hatta yıllarca kalabilirdi aslında... Yavaşça odadan çıktı. Koridoru geçip diğer kapıdan dışarıya çıktı. Artık çevresindeki her şeyin bir rengi vardı. Yol hiç olmadığı kadar hareketliydi, hiç olmadığı kadar "gerçek"ti. Çevrede insanlar vardı ve onlar da rengârenkti. Karşıdaki boş arazide çocuklar top oynuyorlardı, hiç nefes almadan. Onlarla oynamak istedi. Yanlarına gidip aniden araziye girdi ve oynamaya başladı, heyecanla, çocukluğuyla. Bu kez onunla oynuyorlardı. Topu aldı, kalede şişman, asık suratlı bir çocuk vardı. Topa vurdu, top taş direğe çarparak içeriye girdi. Diğer çocuklar sevinçle Vosviddin'e sarıldı. O da onlara karşılık verdi, gülen gözleriyle ve kırmızı yanaklarıyla. Hiçbir şey eskisi gibi değildi. Her şey farklıydı burada, "hiçbir şey" yoktu. Sanki o siyah-beyaz hayatını birileri boyamıştı...

\*\*\*

Başka bir yere gitmek istedi, yeni renkler bulmak, hayatını değiştirmek için. Çocuklarla vedalaşıp karşısındaki diğer yeşil yola girdi. Yolun kenarındaki ağaçlar daha koyu renkteydi olduğundan. Gökyüzü de kararmaya başlamıştı. Ağaçların dökülen kahverengi yaprakları yolu kapatmıştı. İlerlemeye çalıştı, yapamadı. Bir anda her yer karardı, sessizliğe gömüldü yeşil yol. Ve gözlerini açtı Vosviddin... Boşluğa takıldı, düştü. Hayallerini kırdı... ❖

Ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemyeşildi.





# SANALDAN GERÇEĞE

Arada bir gerçeğe dönmekte fayda var ama Donnie Darko'yu seyrettikten sonra ne kadar dönebilirsiniz...

## YENİ BİR DERGİ

Dergimizin adı 'Seyir'. Kendisi benim de yazma şansını elde ettiğim yeni bir sinema dergisi. Çekirdek kadrosunu Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi öğretim görevlilerinin oluşturduğu Seyir, üç ayda bir çıkarak, akademisyenlerden, sinema emekçilerine ve tutkunlarına uzanan bir yazar seçkisinden beslenmeyi hedefliyor. Bu bağlamda Seyir, film analizlerini dışlamamakla birlikte sinema çalışmalarını salt film analizleri ile sınırlı kabul etmeyip, sinemayı üretim, dağıtım ve kullanım süreçlerini içeren maddi bir sosyal olay olarak görme perspektifiyle yola çıkıyor. Gerek yazarları, gerekse de eğilimleri bakımından Seyir, sinemaya popüler olandan, marjinal olana kadar geniş bir kucak açmakta.

Derginin Mayıs ayında çıkacak olan ilk sayısındaki yazılardan bazıları şöyle sıralanabilir: 'Arzunun İsim Hailer: Türk Sinemasındaki Duygusal Yapı Üzerine Gözlemler', 'Yara', 'Karşı Pencere: Bir Kimlik Panayırını', 'Dogville Bir Dogma Yerleşkesi Midir?', 'İtalyan Korku Sinemasının Altın Çağı', 'En Kare: Daima', 'Anti-Komünist Kara Liste Nasıl Oluşturdu ve Nasıl Çöktü', 'Kare-Karenin İçi-Karenin Dışı', 'Game Noir\_I', 'Nomadik Mekan: Galeri Mekanında Alginin Yeni Açılımları', 'Sinema Sektöründe Meksansal Yoğunlaşma'. Ayrıca bu sayıda Türkiye'de



kısa film konulu bir dosya da yer alacak.

Derginin genel yayın yönetmenliğini Geceyarısı Sineması'ndan tanıdığımız Kaya Özkaracalar yapıyor. Fantastik sinema ve korku sinemasının emektar yazarı, usta kalem Giovanni Scognomillo ise derginin danışmanları arasında. Seyir, izleyici olmanın dışında metinsel olarak da sinemayla ilgilenenler için, iyi bir alternatif. Level ekibi adına Seyir'e yayım hayatında başarılar dilerim...

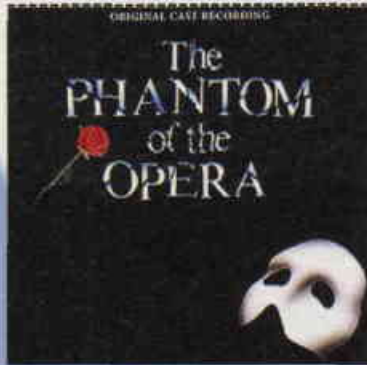
...Güven Çatak

## DVD DONNIE DARKO

Geçen yılın en iyi filmlerinden biri olan Donnie Darko, DVD versiyonuyla fanatiklerinin bekleliğini sonlandırdı. Genç yönetmen Richard Kelly'nin ilk filmi olan Donnie Darko, kesinlikle görülmesi ve üstünde kafa patlatılması gereken bir film. Oldukça farklı. Öyle rahatlıkla türünden veya konusundan bahsedebileceğiniz bir film değil. Sadece fantastik, bilimkurgu ve gerilim türlerini çok iyi birleştiren bir film olduğunu söylemek mümkün. Hikaye içinse en iyisi çok özel şeyler söylemeden DVD kapağında bir alıntı yapmak. "Dünyanın sonuna şu anda 28 gün 6 saat 42 dakika 12 saniye var. Donnie, sorunlu bir ergenlik geçiren buna karşın güçlü bir karaktere sahip, görünürde sıradan bir Amerikan gencidir. Ancak Donnie'nin iç dünyası tahmin edilenden de karmaşıktır..." diye devam ediyor ve biraz da fazla anlatıyor; filmin etkisini azaltıyor. Tavsiyem arka kapağa bakmadan, doğrudan filme geçmeniz.

Tek disk olan DVD, Amerikan versiyonu kadar olmasa bile birçok ilginç seçenekler içermekte. Öncelikle DTS (Dolby Digital Surround) bir dublaja sahip olduğunu söylemeliyim. Orijinalinin yerini tutmuyor ama yine de dil sorunu çekenler için ideal bir seçenek. Hem Türkçe, hem de İngilizce Dolby Digital 5.1 ve 2.0 seçenekleri mevcut. Altyazıda ise Türkçe, İngilizce ve İspanyolca seçenekleri bulunmakta. Ayrıca tüm filmi yönetmenin ve oyuncuların yorumları eşliğinde izlemeniz de mümkün. Gelelim ekstralara, çıkartılmış ve uzatılmış sahneler benim ilk atladığım seçenek oldu. Bunları da yönetmenin yorumları eşliğinde izleyebiliyorsunuz. Daha sonra filmde fotoğraflar ve tasarımlar ilgimi çekti (ama biraz küçükler ve kaliteleri de biraz düşük). Diğer ekstralar ise filmin final parçası 'Mad World'ün videosu, filmin çeşitli fragmanları ve oyuncu kadrosu hakkındaki bilgilerden oluşuyor. Disk hazırlanırken özen gösterildiği belli ama yine de bir tasarımcı gözüyle bakınca ara yüz, font seçimi ve görüntü kalitesiyle ilgili bazı sorunlar sıralanabilir. Her şeye rağmen, bağımsız bir yapım sayılabilecek Donnie Darko'nun, ekstralar içeren bir DVD versiyonuna kavuşmak yeteri kadar tatmin edici. Fanatikleri kaçırmamalı.

...Güven Çatak



## ALBÜM THE PHANTOM OF THE OPERA ORIGINAL CAST RECORDING

Tüm tiyatro ödüllerinde "En İyi Müzikal" dalında birinciliğe sahip ve 18 yıldır gösterimi süren bir müzikal. Bu sürede 3 milyar dolardan üzerinde gelir elde ederek rekorlar kıran 57 milyonun üzerinde seyircinin izlediği bir müzikal. Şüphesiz ki Gas-

ton Leroux'un harika eseri bu kadar seviliyorsa, bunda müzikalinin arkasındaki isim Andrew L. Webber'in katkısı gözardı edilemez. Sarah Brightman ve Michael Crawford'lı müzik tarihine kazıyan eser önümüze iki Audio CD olarak geliyor. Albüme adını veren dışında en güzel parçaları: Angel of Music, Music of the Night, All I Ask of You... Bir dakika ya hepsini sayıyorum ben. Evet, şarkı seçmek gerçekten de imkansız. Bu iki CD sizi Londra'daya 1986'daki orijinal versiyona götürecektir ve en öndeki koltuklardan birine zimbalayacak. Tek farkı gözlerimizin kapalı kalacak olması. Sonuç olarak Göker'den ayın önerisi diyor ve her arşivde olmalı diye bitiriyorum.

Göker Nurbeyler



# DVD MASTER AND COMMANDER

## THE FAR SIDE OF THE WORLD

On dalda Oscar ödülüne aday olan ve iki tanesini de almayı başaran Master and Commander: The Far Side of The World sinemalardan sonra artık evlerimizde yelken açıyor. Master and Commander, açık denizlerde geçen epik bir edebiyat uyarlaması. Başrolde gladyatör rolüyle akıllara kazınan ve bir de Oscar kazanan Russell Crowe bulunmakta. Yönetmen koştuğunda ise Ölü Ozanlar Derneği, Yeşil Kart, Truman Şov gibi filmlerinden hatırlayabileceğimiz Peter Weir oturmakta.

Hikaye 19. yüzyılın başlarında 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, sinemada gitmediğime pişman olduğum filmler arasında. Neyse ki Tiglon sağolsun, filmin DVD versiyonuna çabucak kavuşabildik. Yalnız acele edildiğinden midir, yoksa ekonomik nedenlerden midir bilemiyorum ama bana göre 'eksik' bir DVD. Tamam, ses ve altyazı seçenekleri aslanlar gibi mevcut ama bunların dışında böylesine görkemli bir prodüksiyonun eminim kamera arkası, çıkartılmış sahneler, kaptanın seyir defteri gibi bölümlerinin olması gerekli. Çünkü insan ister istemez, hele birazcık da sinemayla ilgileniyorsa usta yönetmen Peter Weir'in böylesine zor bir filmin altından nasıl kalktığını merak ediyor. Bize de keşke Tiglon geç ama tam çıkarsaymış demek kalıyor haliyle. I, Robot filminin kamera arkası ve The Day After Tomorrow filminin fragmanı yerine yukarıda saydığım seçeneklerden birkaçı rahatlıkla diske dahil edilebilirdi diye düşünüyorum. Sonuçta insanlar, özellikle arşiv yapanlar yüksek kalitesinin yanı sıra ekstra seçenekleri yüzünden DVD formatını tercih ediyor. Dağıtımçı firmalar, korsan versiyonların önünü kesmek istiyorsa, bu hassasiyeti göstermek zorunda. Bu önemli eksiye rağmen filmi sinemada kaçıranlar için kesinlikle tavsiye edebileceğim bir DVD.

\_Göven Çatak



# BLADY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

**A**hşap kapı aralandı. O eski fantastik hikayelerdeki tuzların kapılarındandı, sağlam, görmüş geçirmiş. Her gece takriben iki yüz defa açılıp kapanan bir kapıydı bu. Evvelce hiçbir açılışında, ucuz romanlarda olduğu gibi tavernanın sakinleri susup bakmamışları gelene.

## Bu kez öyle yaptılar.

Kapı açılır açılmaz oda buz gibi oldu. Oysa dışarıda Karlaak, her zamanki gibi capcanlı ve yağ gibi bir yaz gecesi yaşıyordu.

Sözleşmiş gibi bir anda sohbetler kesildi. Toprak davaları, namus meseleleri, güzel fahişelerin kıçları, Kaos ve Yasa çekişmeleri, her daim devam eden savaş söylentileri, Lord Voashoon'un ne kadar adil, Lord Voashoon'un ne kadar aşağılık olduğuna dair sonu gelmez fikirler... Hepsî aniden bitti ve bir an için Karlaak'ın sakin gecesine alışkın insanları örperdiler. Tavernaya paçavralara bürünmüş biri girmişti. Salgın hastalıklar geçti çoğunun aklından, imalı imalı barmene baktılar. Tecrübeli adam omuzlarını silkip barmın etrafından döşümeye gitti, elinde kalın ve ağır sopası.

Derbeder, bir an durakladıktan sonra karanlık bir köşedeki masaya yerleşti. Elbisesinin paçavra eteklerini toparlayarak kucağına aldı. Yakında oturanlar hafif bir inleme ve garip bir gülme sesi duyduklarını sandılar ve kendi kendilerine ellerindekinden gayri bir kadeh daha içki içmeyeceklerine söz verdiler.

Barmen adama yaklaşıp sopasının ucunu masaya değdirdi.

"Dilencileri almıyoruz be adam." Diye homurdandı kim bilir nelerden çatlamış sesiyle.

"İyi edersiniz..." diye yanıtladı neredeyse duyulmayacak kadar derinden bir ses. Titrekti, zayıftı ve cam kadeh gibi kınlandı ama içinde öyle bir güç taşıyordu ki ses adamın kulaklarına değil gözlerine hitap etti ve barmenin kahverengi gözleri güneşe bakmış gibi kamıştı.

Paçavraların kol yeni uzandı ve masaya dört altın para bıraktı. Cezbedici ışıltilan, mumlardan ve şöminede nazlı nazlı yanan ateşten yansıyarak odada yansıdı.

Altının insan algısı üzerinde enteresan bir etkisi vardır. O kirli sarı ışılı, mutlak surette sahip olunması gereken bir şey olarak tezahür eder insanoğlunun gözüne. Ne kadar çoksa o kadar iyidir. Şimdi de olan buydu. Işıltılar barmenin hayatının ekseni olan "para" kelimesinin altını sarı sarı çizdiler. Adam uzandı ve paralara dokundu, bir tane-sini alıp masadaki şamdanın demirine bastırdı, hayal ya da sahte olmadıklarına karar verdi ve onları masadan önlüğünün cebine süpürdü. Bir an yabancıya baktıktan sonra taverna halkına duyurmak için yüksek sesle konuştu: "Müşteri seçmem ben..."

Dönerek bara doğru uzaklaştı.

"Orada ölüp kalmayasın bey arca?" Diye güldü yan masada dişsiz ağzını yayarak kahkaha atan bir sarhoş.

"Ölümden korkan sensin Karlaak'lı Dodue." Diye mırıldandı derbeder. "Bu yüzden arkadaşlarına savaşta yer aldığın yalanını atıyorsun. Aslında Kald Tepesi'ndeki, ahırdan bozma bir barakada yatıp kalktın. Savaş seni bulamasın diye. Şimdi kan ve kahramanlık hikayeleri örüyorsun etrafında. Kim-senin sana dokunmayacağını, dokunamayacak kadar korkacağını umarak. Her gece karnı bu yüzden dövüyorsun. Senden korksun, senden öyle korksun ki sana zarar vermeyi, bunu denemeyi aklının ucundan bile geçirmesin. Bu yüzden iki gün önce onun sağ kolunu iki yerden kırdın ve Karlaak'da bir kink çıkıkçıya gitmesine izin vermedin. Acının düşüncelerine engel olduğunu sanıyorsun. Yanlış. Acı onun düşüncelerini odaklamasına yardımcı oluyor." Sonra susup bekledi. Belki adamın sözlerini düşünmesini bekledi, belki doğru söz için doğru zamanın gelmesini. Sonra devam etti. "Karlaak'lı Dodue, son bir yıldır karnın aklında seni öldürmekten başka hiçbir şey yok. Yemek yaparken ya da seni becerirken düşündüğü tek şey bu. Sadece bu."

Karlaak'lı Dodue sarhoştü şüphesiz, ama sözleri anlayamayacak kadar sarhoş değildi. Önce bembeyaz oldu, kireçten bir

heykel gibi. Sonra alkolün gözlerine yansıyan o çilgınlığı yerini aşikar bir dehşete bıraktı. Tavernada ses kesilmişti. Sonra Dodue sarsıla sarsıla ayaklanıp hızlı adımlarla kapıya seğirdi ve serin Karlaak gecesine adım atarak tavernadan ve öykümüzden sonsuza dek çıkmadan önce derbederin son cümlesi ona yetti. "Asıl komik olan şey şu Karlaak'lı Dodue... Karnı seni tuvalette öldürecek."

"Sen de kimsin be adam?" diye seslendi bir başka taverna müdavimi. "Buraya gelip insanları korkutuyorsun, kaçırıyorsun. Sen kimsin?"

Derbeder uzunca bir süre sessiz kaldı. Konuşan adam ise cesaretini tüketmiş gibiydi ağzını konuşmak için tekrar açmadı. Tam her şey eski haline dönmeye yüz tutmuş, insanlar kadehlerini yavaş hareketlerle oynatmaya başlamıştı ki adam konuştu.

"Geldiğim yerde Cape Fear diye bir film izlemiştim. De Niro oynuyordu... Tanırım o adamı seviyorum. Her neyse... Filmde kötü adam zavallı aileyi ve kahraman rolündeki babayı eline geçirdiğinde onları öldürmeden evvel tüm planlarını anlattı. Aslında Hollywood tarzının bir klişesi-yi."





di bu. Kan ve Kül! O kadar çok filmde gördüm ki bu sahneyi!" taverna sakinleri şaşkınlık içinde adamı izliyorlardı. Onun bir deli olduğuna dair şüpheleri kalmamıştı ve şimdi barman, aldığı paraların bile bunu karşılamayacağını anlamaya başlıyordu. Nasırlı eli sopasını bulduğunda garip yabancı söze devam etti, "Her neyse, neden bahsettiğime dair bir fikriniz yok ama şu anda olan şey de bu sevgili Kärlaak'lı sarhoşlar. Kötü adam, az evvel içeri girdi ve size planlarını anlatacak. Bunu filmlerde neden yaptıklarına bir anlam verememişim ama şimdi anlıyorum. Bu tamamen psikolojik! Kötü dehalar takdir edilmek ister. Kan ve Kül!"

"Ben kimim? Soru buydu değil mi? Bir çok adım var. Bir çok adımım var. Hedefime hiç ulaşamadığımı söyleyerek gireyim söze. Her adımında, hedefimle arama birileri girdi. Takhisis'i gönderdim, karşıma Tanis piçi ve o zibidi grubu çıktı... Sauron'u denedim bu kez, o tüylü cüceler bana engel oldu. Lord Habis, Thomas denen o hastalıklı bok tarafından engellendi! Kan ve Kül!" Şimdi sesi kalınlaşmış ve duvarlara sığmamaya başlamıştı. Masalarda kadehler titriyor, odanın uzak ucundaki ateş, adam her konuştuğunda çir-



piniyordu.

"Çoklu evrendeki binlerce zaman diliminde farklı hamleler yaptım, her seferinde biri bana engel oldu. Palpatine her şeyi başaracak gibiydi ama Anakin ve o karı kılıklı oğlu Luke son anda toparladılar. Kara Olan uzun bir süre planlarımı yerine getirdi ama Rand Al'Thor denkleme dahil oldu. Randall Flagg, Kara Kule'yi yıkmakta, Roland Deschain ve o ka-tet'i yüzünden eminim başarısız olacak... Mekribor krallığını kurmaya çok yakın ama biliyorum o Daes Agelmar denen hödük bir şekilde buna mani olacak."

Şimdi masalardan tabaklar kayıyordu. Dinleyenlerin saçları hava elektrik yüklü-müşçesine birbirlerinden ayrılıyorlardı.

"Benim geldiğim yerde 'İşinin yapılmasını istiyorsan kendin yap' diye bir söz vardır. İşte bu yüzden bu kez hikayeye ben girdim. Çünkü bir başka yerde de hikayeye bir başkası girdi. Bana engel olmak için ölü kahramanları topluyor. Onlardan bir grup kuracak, daha şimdiden yanına birini çekti bile. Başkaları da olacak. Bu yüzden ben de buradayım. Ben kim miyim? Ben Melkor'um... Ben Gölge'yim... Ben Kızıl Kral'ım."

Yabancı ayağa kalktı ve başlığını açtı, göz kapakları ve dudakları, siyah kalın iplerle birbirine dikilmişti. Ses ise kesik gırtlardan geliyordu. Alnında kocaman kızıl bir göz vardı. Çılgın gibi dönüyordu.

"Kölelerimin yapamadıklarını yapmaya geldim ve bunun için güçlenmeliyim. Buradayım çünkü tüm evrenlerdeki en güçlü büyüleri en kısa yoldan burada yapabilirsiniz. Eğer kurban edecek şeyleriniz varsa..."

Sonra ellerini kaldırdı, elleri altı parmaklıydı ve her biri otuzar santim uzunluğunda olan parmakların beş boğumu vardı. Kadehler yere düşerek kırıldılar, ateş söndü ve barmanın sopası tam ortasından ikiye ayrıldı.

"Arioch! Kaos Lordu! Bana gel!"

Duvarlar zangırdadılar ve içeri doğru eğildiler. Yabancı yavaş yavaş kapıya doğru yürümeye başladı. "Arioch! Kan istersin bilirim, sana kan vermeye geldim. KAN VE KÜL!" Duvarlar inledi ve çatırdadı. Taverna sakinleri masaları ve diğer sarhoşları devirerek çıkışlara koşurmaya başladılar. Ama çıkamayacaklardı.

"Bir zamanlar pisliklerimi temizleyen kölem, Arioch! Gel ve hediyelerimi al! Al ki bana ihtiyacım olan gücü ver!" Adam kapıya geleerek dışarı adım attı. Bir gong sesi duyuldu. Havaya dışkı ve kükürt kokusu doldu. Arioch eski efendisinin çağrısına uyup gelmişti.

Ahşap bina son bir defa inleyerek içeri doğru bükülerek sığıştı. Bir vakum sesi çıktı ve taverna, içindeki içkicilerle birlikte çoklu



evrenin ufak detaylarından biri haline gelerek yokluğa karıştı.

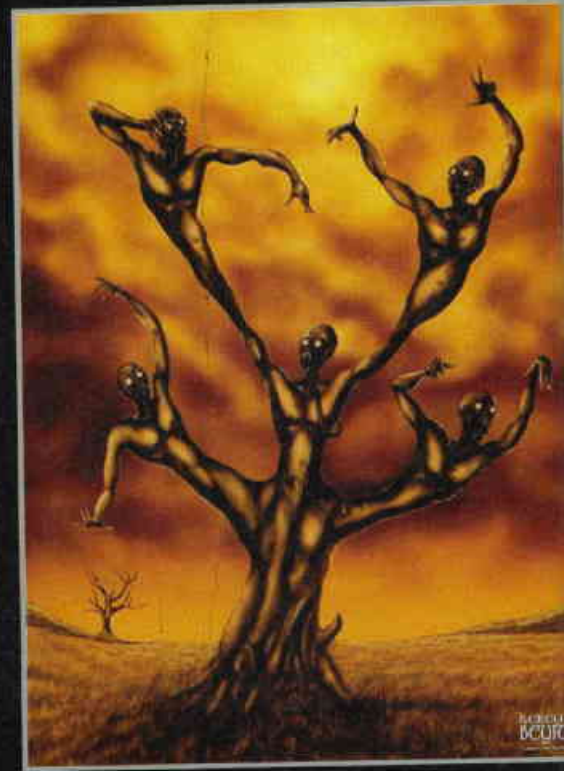
Kurbanlar verilmiş, kurbanlar kabul edilmişti. Ama bu kadar yeterli değildi, henüz. Hayalet'in karşısına dikilecek gücü kazanana kadar verilecek başka kurbanlar olacaktı. Adam gülümsedi.

N.

[www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

[aliaksoz@level.com.tr](mailto:aliaksoz@level.com.tr)

İllüstrasyonlar: Kerem Beyic



### Jukebox:

- Huey Lewis & The News - Back in Time
- Paula Abdul - Straight Up
- The Last Samurai Soundtrack
- 2Pac - Tradin' War Stories

# Şagal

Nisan Mayıs ayları derken yaz geliyor ve son yılların modası **açık hava festivalleri** de başlıyor. **Rock the Nations'a** yeni gruplar eklene dursun, H2000 bu sene **Rock İstanbul** adı altında kutarılacak. Geçen seneki rezaletten sonra bu sefer neler olacak bakalım. Alternatif gençliği küstürdüler bu sene de Rock'çuları seçtiler. Hadi hayırlısı...

## SOULFLY PROPHECY

Ah be Max abi! Ne güzeldi eskiden. Saçınla sakalınla, seninle gitarınla daha bir güzeldin. Şimdi uydun üç-beş zibi diye kaydın gittin...

Max Cavelera'nın Sepultura'daki halinden bahsediyorum. Sepultura'da Roots albümünü yaptıktan sonra ayrılmıştı gruptan. Sepultura da hala belini doğrultamadı, bence Max da...

Neyse bu Max'ın Soulfly adı altındaki dördüncü albümü ve artık Sepultura'nın adını bile hatırlamıyordur. Hardcore'cu ve alternatif gençlerle takılıp yaptığı ilk albüm Soulfly'dan sonra kendi istediği tarzı oluşturmaya başladığını gördüm. Ama aslında kendi de ne istediğini bilmiyor. Bir sonraki albümünde Akdeniz Akşamları'nı söylerse hiç şaşımam :)

Bu albüm de buram buram Max kokuyor ama arada çok kopuk şarkılar var. Mesela Moses şarkısı safkan bir raggee (böyle mi yazılıyor bu meret). Arada bir "rööaaah"

diye böğürüyor Max ama ondan sonrası tırt. Eh bir de Porrada var o da radyoda kanal ararken karşımıza çıkan tırı vırı şarkılar gibi giriyor. Sonra abanıyor o ayrı ama başı ne ki öyle be! Bir de her albümde Soulfly diye bir şarkı yapıyor ya, işte bu albümdeki de radyo şarkısı. Hah son şarkı Wings'de son noktayı koymuş. RNB mi deniyor bu sıyahî kızların ağlayarak söyledikleri şarkılara? O da ondan



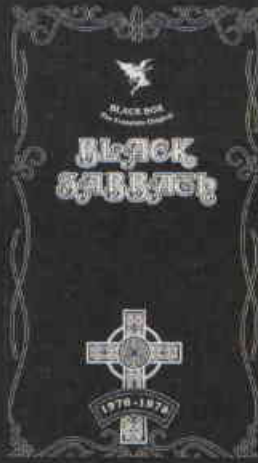
işte. Ama durun dahası var. Şarkının sadece yarısı öyle. Diğer yarısı da Kübalı bir bando tarafından çalınıyor gibi! Dinlemeyin demiyorum, dinleysin tecrübe olsun :)

Neyse öldürmeyelim albümü, aslında bomba şarkılar var. Hatta bomba haberler de... Megadeth'in dağılmasıyla boşluğa düşen David Ellefson bu albümdeki dört parçada bass çalmış -ki Prophecy videosunda da oynuyor. Vermişler buna bereyi "sert görün" demişler, takılmış garibim :) Bu şarkı ile giriyor albüm işte. Güzel hoppa/oynak şarkı. Klipi de dağda bayırda çekmişler, güzel olmuş. Ama benim albümdeki favori şarkım Living Sacrifice. Bu şarkının riff'leri mükemmel. "Rün rün" diye gitar tonu ve eski Sepultura'ya benziyor. Defeat You, Mars ve I Beleive de eski tarz bence ve süper :) Başka şarkı kalmadı aslında. Yansına denyo dedik, yansına eski tarz dedik... Ama yine de dinleniyor.

## nereloluyor

■ **Black Sabbath** 1970-78 yılı arasındaki tüm albümlerini bir sette toplamış. Black Box olan sette 8 CD ve bir DVD bulunuyormuş. Ozzy'nin bulunduğu tüm albümleri içeren bu sete sahip olmak için de cebinizde 99 dolar bulunması gerekiyor.

■ Eyvah! **Slayer** Discovery Channel'a çıkmış. Monster Garage adlı TV şovundan fotoğrafları [http://www.vans.com/slayer\\_monster/](http://www.vans.com/slayer_monster/) adresinde görebilirsiniz. Ayrıca 1990'dan beri ilk defa kurulduğu kadrosuyla stüdyoya giren grup MTV'de 2 Mayıs'ta Viva La Bam programına çıkıyormuş.



■ **Marduk** yeni vokalistleri Mortuus ile yeni albüm kayıtlarına başlamış. Eleman eskiden Funeral Mist ve Triumphator gruplarında söylemiş. Duymadım.

■ **Stone Temple Pilots** eski/Velvet Revolver yeni vokalisti **Scot Weiland** bir film soundtrack'i için Pink Floyd'un Wish You Were Here

adlı şarkısını söyleyecekmiş.

■ **AC/DC** fanının komik hikayesini anlatan Thunderstruck adlı adlı film Cannes Film Festivali'nde gösterilecekmiş.

■ **Kurt Cobain**'in gitarı Dal-

las'taki Heritage Galleries'de 117,500 dolara satışa sunulmuş. Kurt'un 90 yılında alıp 92 yılında sattığı gitar herhalde dünyanın en pahalı solak gitarıdır!

■ **Guns N' Roses**'ın Greatest Hits albümü İngiltere'de bir numaraya yükselmiş. Yeni mi aklımıza geldi?

■ **Beatles** şarkılarını **Metallica** tarzında söyleyen -hafiften denyo? grup Beatallica yeni EP çıkarmış. Şarkılar da aha şöyle: Blackened the USSR, Leper Madonna, Hey Dude, We Can Hit The Lightz. Afferim...

■ İyice parasız pulsuz kalan **Dave Mustaine**, Megadeth'in eski albümlerini yeniden mixlemeye devam ediyormuş. Oldukça değişen şarkılar yanında yeni bonus track'ler de olacakmış.

Göçman abi / göçmanabi@level.com.tr



## IN FLAMES SOUNDTRACK TO YOUR ESCAPE

İşte asılacak grup In Flames! Çoğu fanını küstürdü bu adamlar, bir tek ben anlayamadım neden küstüklerini. "Hardcore oldu" dediler, yooo olmadı. "Tiplerini değiştirdiler" dediler, e saça rasta yapmaktır ne olacak ki? Ben hala dinliyorum. Tamam eskisi kadar heyecanlı değilim dinlerken ama bu yukarıdaki nedenler yüzünden değil. Adamlar hit şarkı yapamıyor bir süredir. Aralarda gidip geliyolar, o yüzden.

Geçen aylarda bir EP çıkarmışlardı, arkasından da albüm geldi. Albümdeki The Quiet Place şarkısı oradan geliyor. Vokal biraz daha yırtıcı olmuş bir önceki albümdeki gibi. Düz vokale de ağırlık vermişler. Şarkılar fena değil bence. Yalnız albümde biraz fazla sample var. "Civ civ" bilgisayar efekti... Belki o biraz sıkıcı olabiliyor. Aslında grubun sadece müziği değil, sözleri de değişmiş. Daha güncel ve basit konuları seçmişler. Superhero of the Computer Rage şarkısı gibi. Albüm hak-

kinda daha neler söylenir bilemiyorum. Ama benim sevdiğim öyle göze çarpan pek şarkı yok. Yine de size Dial 595, Like You Better Dead ve My Sweet Shadow şarkılarını önerebilirim. Ya da önermem!

## HYPOCRISY THE ARRIVAL

Yani yıl 2004 ve hala eski tarzda ama kaliteli iş çıkıyormuş demek ki. Hypocrisy'nin başındaki eleman Peter Tangtren olunca öyle oluyor tabii. Birçok albüme prodüktörlük yapan Peter en iyisini ben yaparım diyor sanırım. Çok dinlemesem de eski albümlerinden de beğendiklerim vardır. Özellikle abartmadan yakaladığı o yırtıcılık çok başarılı. Şarkıların müzikalitesi gayet yüksek ve bir o kadar da sert. Ne dediğimi anlıyor musunuz? Efendi adam yani, su kaçırıyor anlayacağınız :) Uzun bir aradan sonra çıkan bu albüm o zaman aralığını iyi değerlendirdiklerini gösteriyor. Born Dead Buried Alive ile giren albüm daha ilk şarkıdan atmosferini yansıtır. Şarkılar çok hızlı değil. Hemen hemen hepsi aynı tempoda gidi-



yor. Riff'ler çok kuvvetli ama. Hemen hemen her şarkı akılda kalıyor, kendi içinde bir farklılığı var. Stillborn, New World ve War Within kesinlikle dinlenilmeli. Ayrıca ağırdan giden şarkılardan da Slave to the Paradise çok güzel. Son söz: Yılın en iyi albümü olmadığı kesin ama arşive eklemekte fayda var.

## MAYHEM CHIMERA

Vay babalar! Black Metal denince akla ilk gelen grup. Tarzının en eskilerinden olan grup 1283 senelik kariyerindeki en iyi kayıtlı albümü yapmış sanırım. Daha önceki albümlerde vokal ya arka mahalleden gelirdi, ya da çalanın gitar mı yoksa an vızıltısı mı olduğu anlaşılmazdı :) Şimdiki kayıta her şey açık seçik duyuluyor -oh.

Git gide tarzı da değiştiren grup daha melodik bir hal almış. Eskiden daha çok riff'e dayalı olan müzik, şimdi daha atmosferik olmuş.

İlk şarkı "hurra" diye girse de albümün tamamı öyle değil. Tamamı demişken albüm kuş kadar aslında. Sekiz şarkı var ve toplam 40 dakika. Ezaten daha fazlasını da sizin kafanız kaldırırsanız bilmiyorum ama artık ben dayanamıyorum. Geçen gün yolda son Mayhem T-shirt'ü kızı gördüm de madalya takacaktım :)

Neyse ya arada sırada dinleriz yine de. Slaughter of Dreams şarkısı süper mesela. Aşmış adamlar kendilerini. Dark Night of the Soul parçası yavaşlık sınırlarını zorlarsa da benim hoşuma giden bir diğer şarkı.

Ne diyeyim ki? Alın albümü dinleyin, kararı siz verin ama bu albüme gelene kadar sırada daha yüzlerce albüm olduğu kesin.



Hatta KISS'in Kiss my Ass albümünden de bir cover varmış... Ayrıca Mustaine'in yan grubu olan ve kendisi sadece gitar çalan MD.45'in The Craving albümündeki The Day the Music Died şarkısını Mustaine söylemiş.

■ **Rock the Nations** festivalinde sahne alacak 21 gruptan sonra Orphaned Land, Lake of Tears gibi gruplar da katılacakmış.

■ **Slipknot Vol. 3 (The Subliminal Verses)** adlı albümünü çıkartıyormuş. **Machine Head** bomba gibi bir albüm yapmış. Yıllardır sertliğini koruyan belki de tek grup olan **WASP** yeni albüm çıkarmış. Daha neler neler, öbür aya...

■ **Twisted Sister** 2002 yılındaki yeniden birleşmesinin ardından Wacken Open Air'daki konser performanslarını 12 kamerayla çekilmiş olan DVD 4 formatında Still Hungry adıyla çıkartıyorlarmış.

■ **Aman Dilinger Escape Plan** yeni albüm kaydına başlamış. Kaçan kurtulurl!



■ Moonspell vokalisti **Fernando Ribeiro**'nun Portekiz'li yan grupları Thragedium ve The Temple yeni albümlerini çıkartıyormuş.

■ **James Hetfield** aşırı dozda uyku hapi alıp intihar etmeye kalmış. Metallica resmi haber kaynağı ise bunu yalanlamış haliyle...

■ Hala canavar gibi rock'n' roll yapan -bir ara sapıtsalar da- Danzig, Circle of Snakes adlı yeni albümünü Haziran'da çıkartıyormuş.

## Manowar Playlist:

- 1 Spirit Horse of Cherokee
- 2 Defender
- 3 Blow Up Your Speakers
- 4 Brothers Of Metal
- 5 Blood Of The Kings

# INBOX & OUTBOX

Ah, işte bahar da geldi en sonunda. Tabii hava bir öyle, bir böyle ama yakında iyice açacaktır şüphesiz. Aman dikkat edin, güzel havalar başınıza vurmasın, ama eve kapanıp kalmayın da. Tabii önce şu okur mektuplarınızın beraberce bir bakalım, görelim neler yazılmış çizilmiş.

## ASKER MEKTUBU

Selam Berker Abi, Öncelikle belirtmek isterim ki mektubumu ilgi çekici olsun diye kamufleli zarf içinde, asker mektubu havasında olsun da yayınlanma şansı artsın diye böyle yolla-

madım. Ben bizzat ve gerçekten askerim! İstanbul'un göbeğinde oturuyor ve AFM-Fitaş sinemalarında çalış-

şırken bir de baktım vakit gelmiş çatmış. Gittim askerlik şubesine bir gözükelim dedim. Bir de baktım 10-15 gün sonra İzmir'de "Vatan-Sana-Canım-Feda" diye naralar atıyorum!

Askere geldiğimden beri Level'in benim için daha da önemli olduğunu belirtmek isterim. Zira sivilde sürdürdüğüm PS2 ağırlıklı ve PC destekli oyun çılgınlığımı bir kenara bırakmayı başaramadım! Piyasadan kopmamak için dört elle sarıldım Level'a. Her ayın başını ipe çeker oldum. Çevremdekilerin deli gibi muamele yapması ve alay etmeleri bile vazgeçiremedi beni. Hayırlısıyla az kaldı artık. Temmuz sayınızı İstanbul'dan alacağım inşallah.

Burada senin de son sayıda yazdığın gibi hayatın gerçekleriyle karşı karşıyayız. Operasyona katıldığımız zaman geceleyin dağlardan ilerlerken aklıma ne Battlefield, ne Starcraft, ne Delta Force ne de Save-Load geliyor. Tüm düşüncem vatani en iyi şekilde savunmak ve kazasız belası, sağ salım eve dönebilmek. (MAKASSSS...)

Umarım beni kırmaz bu kadar uzaklardan sana yazdığım mektubuma cevap verirsin. Geçmiş sardırık biraz ama kusura bakma artık. Sana mail atmak ve yormamak isterdim aslında ama o kadar teknolojiye sahip değilim maalesef. Cevap için şimdiden teşekkür ederim. Kendine iyi bak. Tüm Level çalışanlarına ve okurlarına saygı ve sevgilerimle.

-Sir Excalibur

## MERHABA ASKER!

Nasılsın asker? Sen de sağol! Gördüğün üzere mektubunu bilgisayara aktarıırken biraz kırptım. Mesela MGS ile ilgili sorunu kırptım, çünkü çok uzundu. Üstelik de doğrusu oyunla ilgili pek bir şey hatırlamıyorum, nerede kaldı özel hareketler! Bi-

zim gibi bir sürü oyunu oynayınca, haliyle aklımda çok fazla bir şey de kalmıyor maalesef. İş için değil de kendi zevkime oynasam ayda bitireceğim oyun sayısı en fazla iki olurdu, ama tabii öyle olmuyor.

Mektubunda yaptığım bazı diğer ufak değişiklikler ise seni olası karın ağrılarından korumak içindir. Anladığım kadanyla mektubu çarşıdan atmışsın ve dergiye aynen koysam bir işgüzarn elinde tehlikeli olabilirdi, mevzuatı az çok biliyorum ne de olsa. O yüzden asker mektuplarını genellikle gönderenlerin iyiliği açısından kırparım azıcık. Paranoyakça gelebilir, ona diyeceğim yok. Ama bugüne dek paranoyanın hiç zararını görmedim, orası da ayrı mesele.

Şu geçen ay yazdıklarımın haklı olması meselesine gelince, herhalde bunda şaşılacak fazla bir şey olmasa gerekir, ne de olsa biz de bu yaşa kadar az varta atlatmadık. İnsanda tecrübe birikiyor haliyle, önemli olan yaşadıklarından bir şeyler öğreniyor olmandır. Oyunlardan öğrendiklerimize gelince, oyunlar iyidir hoştur ama, içerik zenginliği açısından çoğunlukla ger-

## YAŞASIN ÖNYARGI VE NEFRET!

Sevgili Level çalışanları (yoksa çalışmayanları mı demeliydim). Yani bu kadar gayri ciddi bir müessese daha ömrümde görmedim. Sırf eleştirmiş olmak için yazmıyorum bunları yanlış anlaşılmasın ama ben koskoca bir ay boyunca heyecan ve sabırsızlıkla Level bekledikten sonra dergiyi ancak ayın 11'inde alabilmekten bıktım usandım. Oturduğum yer de Anadolu'nun ücra bir köşesi değil güzel Türkiye'min 3. en büyük şehri olan İzmir. Artık sizin savsaklamanızdan mı yoksa ulaştırma problemi mi bilmem ama bir dergi de 10 gün gecikmez ki. Aynı şirketin dergisi olan Chip ayın 2'si bilemediniz 3'ünde bağıde oluyor ama bu Level'in yaptığı bize karşı bir ayıp. Tamam rakibiniz yok, sizden başka eli yüzü düzgün oyun dergisi yok ama bu mazeret değil ki. Neyse çok sinirliydim ama sinirim geçti biraz. Bir de bu Next Level yayından mı kalktı nedir haftalardır yayınlanmıyor. Saati değişti de benim mi haberim yok. Eğer saati değişti falansa bunu dergiye

İstanbul'un göbeğinde oturuyor ve AFM-Fitaş sinemalarında çalışırken bir de baktım vakit gelmiş çatmış.

çek dünyanın yanına bile yaklaşamazlar. Sana orada öğretilenleri hangi oyunda birebir gördün ki mesela? O kadar gerçekçi oyunlar yapılırsa kimse ne alır ne de oynar, değil mi?

Öte yandan sana asker ocağında arkadaşlık edebildiğimiz için mutluyum doğrusu. İnsanın evinden uzaktayken, üstelik alışmasının hiç kolay olmadığı bir ortamda, eski günlerden tanıdık gelen en ufak unsura bile nasıl hasretle sarıldığını az çok bilirim. Tamam, her yer vatan toprağı, ona hiç diyecek lafım yok. Ama ailenin, arkadaşlarının, sevgilinin yanını başı da değil. Zaten hasreti çektiren de odur ya. Gam yükünü azıcık azaltabildik ise, öldürdüğümüz yıllarımıza değmiş demektir.

Neyse, sana da, asker ocağında ter döken herkese de Allah'tan kolaylık ve sıhhat diliyorum. Umarım bir sonraki mektubunu kamufleli zarfta değil, e-posta olarak evinden atarsın.✕

vs. yazabilir misiniz? Zaten Giga (NBC Europe) kanalının yerine sevgili Telekom FenerTV'yi koydu, elimizde bir tek Next Level kaldı onu da epeydir izleyemiyoruz. Neyse, ciddiye almıycaksınız hatta okumayacaksınız bile ama ben gene de yazdım. Saygılar.

\_Reha Uzun



Merhaba Reha,  
Biliyorum ki okumayacak, hatta ciddiye bile almayacak-sın, ama sana bilmediğini sandığım birkaç gerçeğe bahsedeyim. Mesela Vogel bünyesinde toplam sekiz adet derginin çıktığını ve bunların yönetimde belirlenmiş öncelikler olduğunu biliyor muydun? Bu önceliklerin matbaa basım sırası dahil pek çok konuyu etkilediğini? Çalıştığımız matbaanın bizim sekiz dergimiz haricinde pek çok başka firmanın işini de yaptığını, haliyle formların gönderilmesinde oluşan en büyük aksiliğin basım sırasında atlamaya sebep olduğunu biliyor muydun? Bir dergideki materyalin tamamen hazır olduktan sonra grafik tasarım, renk ayırımı, basım, kesim, paketlenme gibi işlemlerden geçtiğini, her birinde en az bir defa problem yaşandığını biliyor muydun? Türkiye'de dağıtım işi yapan Yay-Sat ve BBD adında iki büyük firma olduğunu, bunlardan başka seçeneğin olmadığını biliyor muydun? Bu firmaların her gün yüzlerce yayını dağıtmakla yükümlü olduğu, bunu yapabilmek için yayınları rafta kalma sürelerine göre sınıflandırıp ona göre seferler düzenlediklerini biliyor muydun? Olası herhangi bir gecikmenin, mesela tam son forma matbaada basılırken kağıdın bitivermesi nedeniyle yaşanacak 24 saatlik bir gecikmenin bu önceden planlanmış seferlerin kaçırılmasına ve derginin dağıtımında bir haftaya varan gecikmelere sebep olabileceğini biliyor muydun? Bunun Türkiye'nin hangi güzide şehirde yaşadığınla bir alakası olmadığını, sonuçta canına yandığının basın dünyasının İstanbul odaklı olması ve haliyle tüm dağıtımın merkezinde olması gibi bir saçmalıklarla ilişkili olduğunu biliyor muydun? Türk insanının okumaktan ve yazmaktan ısrarla nefret etmesi, üstüne üstlük bu ülkede olmayan bir piyasaya dergi yapmak zorunda olduğumuzu da biliyor muydun? Güzide ülkemizde bir oyun dergisinin 20,000 satışa ulaşması başan olarak kabul edilirken, İstanbul'un bir ilçesi büyüklüğündeki eski Doğu Bloku ülkelerinde bile bu rakamlara insanların tersiyle güldüğünü biliyor muydun? Bu ülkede bayiden herhangi bir dergiyi, özellikle de bir oyun dergisi satın alabiliyor olmanın aslında ufak çaplı bir mucizeyle eş değer olduğunu biliyor muydun? Bizim kendimizi hiç de rakipsiz görmediğimizi, her zaman eldeki kısıtlı imkanlarla en iyi sonuçları alıp okurlarımızı tatmin etmeye çalıştığımızı, bunu da sadece bir kuru maaşa değil, dergicilik sevdasına tav olup yaptığımızı biliyor muydun? Senelerdir antattıklarımızı hiç sallamayan, bir de üstüne üstlük "Nasılca ciddiye almazsınız siz!" diye biten önyargı ve kin dolu mektuplar yazan okurlar yüzünden bu meslekteki editörlerin alayının ülser olduğunu biliyor muydun? Aslında anlatılacak daha çok şey olduğunu, ama nasılsa senin okumaya niyetin, benim de anlatarak ziyan edecek vaktim olmadığından bu cevabı burada bitirip bir sonrakine geçeceğimi biliyor muydun? Eh, artık biliyorsun, kal sağlıklılıkla. ✕

SORU

### KOLPA ELEKTRONİK LTD ŞTİ

Öncelikle söylemek isterim ki derginin çok başarılı ve yenilikçi. Uzun zamandır takip ediyorum, tebrik ederim. Ben sana daha önce de mail attım

ama cevap alamadım lütfen buna cevap yaz (ama dergide yayınlama) diyorum ve sorularıma geçiyorum

1) Benim bilgisayarda ekran kartım GeForce FX 5200, 512MB Ram, Pentium 4 2600 Mhz, 20 GB harddisk. Ama Silent Hill 3, Rainbow Six: Raven Shield, Neverwinter Nights, Worms 3D, Star Wars: KOTOR ve daha nice oyun takılıyor,

### İnternette her gördüğünüz FREE yazan yere tıklamaktan vazgeçin artık Allah aşkına!

sence nedeni nedir ve ne yapmalıyım? (Silent Hill ve Rainbow'u oynarken hoparlörden cızır cızır bir ses gelip duruyor) eğer bilgiler eksikse sen söyle daha fazlasını yazayım.  
2) CD'leriniz genelde bilgisayarı kilitliyor, ben bilgisayarcıma sordum bana dergi CD'si takma dedi bunun nedeni nedir?

Eğer bu mailime cevap verersen sana minnettar kalırım çünkü çok ihtiyacım var, teşekkürler!!!

Faruk Özdemir

Merhaba Faruk,

Övgüne teşekkürler, ama öyle mektubu yazıp da dergiye koy, koyma gibisinden şart koşulmasından da hiç hazzetmem. Ne biliyorsun, belki aynı sorunu yaşayan tek sen değilsin ve buradaki bir

cevap birden fazla okurun işine yarayacaktır? O yüzden ben uygun gördüğüm mektubu dergiye basarım arkadaş! Hatta bir de utanmadan cevapta veririm, aha bak!

1) Senin derdinin kaynağı herhangi bir şey olabilir aslında, bu kadar bilgiyle cevap vermek zor. Ama şu cazırdama olayı bende ses işlemcinle sorun yaşıyor muydun izlenimi uyandırdı. Sanırım sen de çoğumuz gibi anakart üzerindeki ses işlemcisini kullanıyorsundur, artık ayrıca ses kartı almak pek lazım değil. Ne var ki bu ses işlemcilerinin özellikle eski sürücüleri hayli sorunlu ve sekte bozulmalar ya da sistem genelinde performans kayıplarına yol açabiliyorlardı. İşe ses işlemcinin sürücülerini güncelleyerek başlamanı öneririm. Tabii bunun haricinde yapman gereken

bir sürü güncelleme ve ince ayar daha olabilir, en iyisi bir liste çıkarıp tek tek hepsine bakmaktır.

2) Senin bilgisayarın da ne güzel bir insanmış öyle, tostoparlak, yusuvarlak bir cevap vermiş! Ne demek ya dergi CD'si takmamak? O CD'ler bizim makinelerde nasıl haldir haldir çalışıyor peki? Cevabı basit, bizim makinelerde dandini marka CD ya da DVD sürücü olmaz da ondan! Mesela ben evimde Pioneer DVD ve LG CD-Writer kullanıyorum, ikisinden de memnunum. Çok sigara içilen ya da tozlu, rutubetli ortamlarda lazerli aygıtlar çabuk geberiyor tabii, orası ayrı konu. Ama CD okumama olayı öncelikli olarak çok ucuz marka aygıtlarda yaşanan bir problemdir. Mesela en beterlerinden biri CyberDrive markası idi, neyse ki artık pek gelmiyor sanırım. ✕

### FİRSATIN VARKEN VAZGEÇ!

Merhaba Berker Abi, Ben Zafer, 16 yaşındayım. Başta sen olmak üzere dergideki herkesi çok seviyorum. Senin arka sayfalarındaki yazılara hayranım. Üslubunu kendime örnek alıyorum. Fikirlerini dile getirme şeklin çok güzel. Seninle tanışmayı çok isterdim. Sana soracak bir sorum yok. Sadece seninle mail aracılığıyla sohbet etmek istiyorum. Lütfen bana cevap yaz. Bu arada Cem Abi (Cem Şancı) ile görüşüyorsan ona da selamlarımı ilet. Kendisini ve kitaplarını çok severim. Herkese selamlar. Hoşça kal Berker Abi.

Zafer Ekberkılıç

Merhaba Zafer,

Ben 33 yaşındayım, ve kendimde ekmeğe sürece kadar akıl olmadığı kanaatindeyim. Bak güzel kardeşim, benim üslubum hayatım boyunca bana pek dost kazandırdığı gibi, üstüne üstlük bir de ukala, manyamış, hasta gibi isimler takılmasına sebep oldu. Tabii toplumu sallamamayı seçtiğim için bu bana pek koymuyor, adının içinde "top" olan bir güruhu ciddiye alacak değilim! Ama gel sen beni örnek filan alma, hayata daha esnek, daha ılımlı yaklaş. En azından benim kadar yalnız bir adam olmasın, çünkü yalnızlık kolay taşıyacak yük değildir. Tabii bir de

şu var, Cem abin ve ben karakter olarak neredeyse taban tabana zıt insanlarız. İkimizi birden aynı anda örnek almaya kalkarsan sonunda iyice manyak olur çıkarsın, uyarımadı deme! Sen en iyisi kendince dengeli, olumlu, ılımlı bir karakter geliştire, gerçekten iyi, ipe sapa geller işler yapmış adamları örnek al. Ama tabii sen bilirsin, sonuçta bu hayatı yaşayacak olan sensin. Yann öbür gün "Lan hayvan herif, niye uyarmadın ben?!" diye elinde odunla kapıma dayanma da! ✕





## ZEN VE 62'DEN TAVŞAN YAPMA SANATI

Bütün Level okur ve yazarlarına merhaba. Benim kafamı 1 haftadır kurcalayan bir mesele var, bunu sizlerle de paylaşmak istiyorum. Gene bir gün Battle.net'te oynarken Fransa'da yaşayan 4 tane Türk ile karsılaştım. Sohbet koyulaştı, neyse arada internete nasıl bağlandıklarını sordum, ADSL 1024 kbps ile bağlandıklarını söylediler. İyi güzel fiyatı ne kadar diye sordum, 30 Euro dediler. Yani sadece 50 milyon civarı. O anda gerekli yerlere kafam attı. Ülkemizde en ucuz ADSL bağlantısı 60 milyon iken yurt dışında 1024 gibi yüksek bir bağlantı hızı o kadar ucuz olabiliyorsa burada bir sorun var demektir. O gün bu gündür sinirlerim tepemde. Sizi sıkıyım kusura bakmayın. Daha da güzel LEVEL'lar görmek dileğiyle

The Rabbit

**Merhaba Tavşan Kardeş,**  
Bak sana bir hikaye anlatayım. Tavşan kardeş bir gün uzak bir ecebi memleketinde yaşayan birileriyle internet bağlantısı üzerine çile-



**Savaşta giderken barut almayı unutup kalyonlarına şarap yükleyen adamların kime ne hayrı olur ki?**

## BİTSİN BU SEVDA!

Merhaba Berker abi ve Level halkı. DNasılınız falan filan kısmını boş verip sorularına geçiyorum:

- 1) Müebbet Muhabbet bölümü niye kalktı?
- 2) Counter Strike 1.6'yı nasıl indireceğim? Steam'i kuruyorum internette bağlantı kuruyorum sonrası ne yapmalıyım?
- 3) Counter Strike turnuvaları ne zaman acaba?
- 4) Yaw şu Türk oyunlarını ne zaman piyasada boy gösterecek?
- 5) Hilekar bölümü kalktı mı?

Cem Türkeri

**Merhaba Cem,**  
Lafı fazla

uzatmamışsın, seni bu yüzden sevdim arkadaşım. Öte yandan, ben bu sayfaları neyle dolduracağım, suyla mı? Neyse, aha cevapların, dikkat geyik çıkabilir!

**1)** Cenk ve Erdem ikizlerini ameliyatta ayırmaya çalıştık, maalesef operasyonu başarısız oldu, adamlar daha da fena yapıştı. Haliyle kafaları çok bozuldu, kim olsa bozulurdu. O yüzden yazı vermeyi kestiler. Onlardan en son yazı istediğimizde "De hastralalaaaa!" şeklinde odunla kovalandık. Yapışık bir Cenkerdem tarafından odunla kovalanmak kabus gibiydi, Half-Life 2 tadı aldık. Biz de yazı istemekten vazgeçtik, canımızdan kıymetli değil ya!

**2)** Bitsin abicim artık şu CS olayı, biliyorum çok seviyorsunuz ama dünyadaki tek oyun mu be kardeşim? Valla ben 1.4 sürümünden sonra oynamayı kestim. Hele 1.6 çıkınca dergide oynayan bir kişi kalmadı. Jesuskane gibi hastası olan bir insan evladı bile Steam ile uğraşmaktan bayıp "Eaaaah, bu ne oim!" şeklinde tepki vererek CS olayından soğudu, ya da en azından ben öyle biliyorum. Eski sayı-

den çıkaran bir sohbet etme talihizliği yaşamış. İnsanların Dö La, Dö La, Dö La diye konuştukları o ülkede 1024 Kbps ADSL bağlantısının aylık ederi 30 havuç, pardon, 30 Euro imiş. Bunun üzerine asabı bozulan tavşancık Level diye bir derginin editörlerinden ayı kardeş mektup yazmış, maksadı derdini dökmek, rahatlamakmış. Ancak bilmiyormuş ki ayı kardeşten alacağı cevap onu iyice delirtcekmış. Neymiş bu cevap biliyor musun? **Japonya diye bir ülkenin, Tokyo diye bir kentinde yaşayan herhangi bir insan evladının, 10 MBPS süratli ADSL bağlantısını ortalama aylık 30 US doları fiyata edinebildiğiymiş elbette! Dikkatini çekerim, 10 Megabit diyorum, aylık 30 Amerikan doları diyorum! Eh tabii, bir ülke neyi bolca ve ucuza üretirse, ondan da kendi vatandaşını kolaylıkla faydalandırabiliyor. Japonlar fikir, teknoloji vs üretiyorlar. Biz ise laf üretiyoruz. Haliyle bizde laf bol, onlarda teknoloji.**

Fransızlara gelince, hiç işim olmaz. Savaşta giderken barut almayı unutup kalyonlarına şarap yükleyen adamların kime ne hayrı olur ki? Anladın mı beni tavşan kardeş? Ya-aa, işte böyle. \*

## CEVAP

lardan birinde yazısını yazdıydı çünkü. Bence artık Battlefield ve modları gibi başka oyunlarla da ilgilenin, CS'nin olayı aşırı bayatladı çünkü.

**3)** Bak halen daha CS diyor, turnuva diyor adam. Ne ısrarkeş bir kardeşimiz çıktın sen böyle yahu?

Bana böyle şeylerle gelmeyin arkadaşım!

**4)** 000000FFFF OF!  
Bu soru dışı seni yakar içi beni! Sene oldu 2004, biz daha halen bekliyoruz. Cep telefonu oyunları dışında bir haltın yapıldığı yok. Ama nasıl yapılırsın kardeşim, bu işler para işi, kimsenin elini cebine atmaya da niyeti yok ki!

**5)** Bana sorma, hiç haberim yok! Birkaç sene önce Hilekar köşesini Fırt Fırt'ın başına yıkıp kaçtım. Senelerce hile olayıyla uğraştıktan sonra artık kendi oyunlarımda kullanmadığım gibi, sorana da ters ters bakmakla yetiniyorum. Hele seneler önceki Level Hile Destek Hattı faciasından bu yana halen daha kendimi toparlayabilmiş değilim. Ne zaman telefon çalsa "Geliyooor!" diye bağırıp masanın altına dalıyorum, sen anla! \*

## BEYAZ ADAM ÇATAL DİLLİ!

Merhaba Level kabilesi, Derginizin sadık bir okuyucusu olarak orada bulunan herkesi yanaklarından öpüyorum. Fazla uzatmadan sorularına geçiyorum.

- 1) Son sayılarınızda sürekli Avaturk'ten bahsediyorsunuz. Ben baktım pek yeni bir şey göremedim. Nedir bu Avaturk'ün diğerlerinden farkı?
- 2) Sinan bey artık neden kendine diyalog yapmıyor. Özledik valla!
- 3) Tam çözüm sayfalarınız süper, sayfa sayısını arttırmanız mümkün değil mi?
- 4) Baharın şu ilk günlerinde dışarda börtü böcek öterken nasıl büroda yazı yazabiliyorsunuz? Bence zam istemelisiniz. Eğer isteyemezseniz söyleyin biz gelip çatır çatır alalım.

Atilla ÖZBEK

Ugh!

Kabile olarak ta tanımlanmak ya biz, var tam olmak sanki, öyle bir hisse kapılmak bir an! Ama beyaz adam lafı çok uzatmak, ben var onu çok takdir etmek! Var ben Topuklayan Ayı teşekkür etmek Level kabilesi şefi Oturan Zürafa, silahçı başı Uyuşun Koala, kısa kısa savaşçı Sinsi Sansar adına! Yok ben unutmak pek çok serbest mızrakçıyı, ama onları da sayarsak suyu çıkmak bu işin! Geçmek cevaplara şimdi, yok oyalanmak beyaz adam!

**1)** Avaturk'ün diğerlerinden görebildiğim en büyük farkı, operasyonu yürüten adamın kendisinin de oyun hastası olması, haliyle insanların ne istediğini biraz daha iyi anlayabiliyor. Bir de tabii çoğu firmanın aksine aldıkları distribütörlüğün üzerine yatmayıp, iyi kötü oyun getirmeye, server açmaya filan çalışıyorlar. Ama 20 senedir korsanla yürüyen ülkem piyasasını da tek başına Avaturk'ün kurtarması beklenemez herhalde? Yani mucize ummayın, yarın sabah kalkıp beş milyona tüm orijinal oyunlarını raflarda, binlerce beleş oyun sunucusunu da bağlanmaya hazır bulmayı beklemesin kimse.

**2)** Sinan aslında sık sık kendiyi diyaloglar yapıyor. Mesela son bıraktığımda bir köşede ileri geri sallanarak mınıldanıyor, kahkahalar atıyordu. Biraz daha Torazın verip bağlarını sıkılaştırdım, sonra kendi haline bıraktım. Çok yıprandık bu işlerle çooook!...

**3)** Tam çözümü artırsak bu defa inceleme isteyenler isyan ediyor vs vs. Eh, elimizdeki sayfa da sınırlı zaten. Duruma göre şekil yapıyoruz senin anlayacağın.

**4)** Gülsem mi, ağlasam mı bilemiyorum ki. Bir insanın üstüne bu kadar gidilmez, hayatının anlamsızlığı böylesine fütursuzca suratına vurulmaz ki! Ühü... \*

## !!!FREE!!!FREE!!!FREE!!!

Merhaba sevgili Level dergisi. Nasılsınız? İyisi-nizdir umarım. 2 tane sorum olacak.

1) Next Level programını bitti mi? Eğer bitmiş-se kendimi suçlu hissedirim. Çünkü 3 hafta önceki programa telefonla bağlanmıştım. Programınız inşallah uzun sürer demiştim. De-diğim ters tepmemiştir umarım.

2) Yanlışlıkla girdiğim bir MP3 sitesinden Dialer denen virüs bilgisayarına girdi. İnternete gire-miyorum. Şu anda da internet cafeden yazıyo-rum. Modemi bilgisayara taktığım zaman mo-demden ses geliyor ve bilgisayarımı yavaşlatı-yor. Lütfen yardım edin. Çıldırma üzereyim.

Umarım cevap yazarsınız. Hepinize kolay gelsin. İyi çalışmalar.

Denizhan Kemer

Merhaba Denizhan,

Sağol biz iyiyiz, güzeliz, pırıl pırılız! Şen şakrak, pür neşe, ipi kuşağına dengiz. Deli gibiyiz oğlunu, çok feciyiz! Nihahahahahaaaa! Canına yandı-ğın dişini ne ağrıdı bea, beynime vurdu ha!

1) Ula! Sinan, Tuğbek, Fırat, koşun olm, programa nazarı değen herifi bulduk en sonunda! Kendi aya-ğıyla geldi! Koşun odunları kapın, kaçmadan yaka-layıp ver edelim beline kazma sapını! Nihahah, şa-ka bir yana, evet program bitti. Ne yaparsın, her şeyin bir sonu vardır ölümlü dünyada.

## LOTS OF GALAXIES!

Merhaba

56888inci mailimle yine buradayım. Benim STAR WARS'la bi alakam yoktu. Ama bu Mart ayı sayısıyla beni bağladınız diyebilirim. Benim bir kaç sorum var.

1) Bu STAR WARS için (idare eden bir İngilizcem var) yüksek bir İngilizce gerekir mi?

2) Oyun için illa orijinal mi gerekli?

Şimdiden sağolun

Emrehan Kılıç

Merhaba Emrehan,

Attığın mail sayısını abartarak en iyi aktör dalında Oscar ödülü almayı hakettin vallâ! Ama neyse, ge-lelim Star Wars konusuna. Star Wars evreni aslında çoğu insanın sandığından daha büyük, daha dolu ama ülkemizde pek bilinmiyor. Kitaplarını, çizgi ro-manlarını ve masaüstü

oyunlarını sadece çok me-raklıları bulup takip edebil-iyor. Bir kere sardırın da kolay kolay kopamıyor. Seni de bulaştırmışız, şimdiden geçmiş olsun! Ehe-he.

1) Star Wars için gereken İngilizce miktarı ne yap-mak istediğine bağlı olarak değişir. Sadece PC ya da konsol için çıkan aksiyon ağırlıklı oyunları oy-namak için öyle fazla lisana lüzum yok. Ama oyun evreni hakkında çok şey öğrenmek ve Galaxies oy-namak için gereken lisan bilgisi haliyle yüksek ola-caktır. Ne de olsa özellikle Galaxies oynarken pek çok yabancıyla diyalog kurman gerekecek. Tabii

2) Yahu şu internette her gördüğünüz FREE yazan yere tıklamaktan vazgeçin artık Allah aşkına! Ney-se, gelirim senin derdine, aslında bu sadece senin başına gelen bir iş değil ya, çok mektup geliyor bu konuyla ilgili, o yüzden özellikle önemli. Dialer de-nen meret bir virüs değildir, ama öte yandan iyi ni-yetli zararsız bir yazılım hiç değildir! Bu tür yazı-lımlar özellikle telefon hattından modemle bağla-nan kullanıcıların canını çok fena yakabilir. Çünkü bilgisayarınıza kurduklarında sizin ayarlamış ol-duğunuz bağlantıyı devre dışı bırakıp, yeni bir bağ-lantı yaparlar. Bu bağlantı da genellikle ya 900'lü hat tarifesinden ya da uluslar arası konuşma ola-rak faturanıza çok acı biçimde yansır. Peki nasıl kurtulacaksınız? Spybot ya da Adaware gibi yazılım-lar bu türden zararlı mahlukatı bulup yok

## 2 YILDIR?

Merhaba ben Emre Alper Özdemir. Tam 2 yıldır bir tam sürüm Türk yapımı profesyonel bir oyun bekliyorum. Fakat 1.5 yıl sonra Kabus 22'nin sa-dece alfasının tamamlanma aşamasında oldu-ğunu duyabildim. Tamam Pusu'ya tek bir kelime sözümler yok fakat o da biraz gecikti. Aslında buna deyecek kalitede bir oyun. Bir TÜRK olarak neden bu kadar pasif kaldığımızı anlayamıyo-rum. Çok özür dileyerek söylüyorum, Lvl inbox-outbox bölümüne bu konu hakkında bir yazı yazdım ve onlardan (sizden) sadece tek umu-dum olan sizlerden oyun yapımına ateşleyici bir köşe açmanızı istedim. İstedğim bu düşüncenin tüm TÜRK oyunculuğuna sadece bir ders amaçlı

Galaxies ya da World of Warcraft ya da başka herhangi bir devasa Online oyunu oynamak için orijinal oyun almanız şart.

edebilirler. Tabii bu programları kurup makineyi te-mizledikten sonra kendi internet bağlantısını tekrar ayarlamak gerekebilir ama bu basit bir işlemdir. Yazılımları nerede bulacağına gelince, www.down-load.com adresini tavsiye ediyorum. Spybot ücret-sizdir, Adaware 6.0 ise kişisel kullanımda sınırlı olarak ücretsiz çalıştırılabilir. ✖

senin lisan seviyeni bilmediğimden bir yargıya va-ramam, deneyip göreceksin. Hem zaten lisan kul-lanmadan gelişmez, yani aslında Galaxies ve ben-zeri oyunları oynayarak lisanını hızla geliştirmen gayet mümkün.

1) Bu soruya binlerce kez cevap verdik, ama ne-dense ısrarla sorulmaya devam ediliyor. Evet arka-daşlar, Galaxies ya da World of Warcraft ya da baş-ka herhangi bir devasa Online oyunu oynamak için orijinal oyun almanız şart. Ayrıca aylık ödemeler için de kredi kartı ya da benzeri yöntemleri kullan-manız da gerekiyor. Uzun lafın kısısı pamuk eller cebe durumu en azından bu noktada kaçınılmazdır. Bu dünyada parasız ne yapılıyor ki beleş oyunu en doğal hakkınız olarak görüyorsunuz, zerre kadar anlamış değiliz.

Sen de sağol.

olsa bile sizden sadece bunu istiyorum. Bir kö-şede oyun yapıcılığı hakkında olabilecek her şeyi okudum ve karar verdim. Bu işi kimse ya-pamasa da tek başıma da olsam (siz yardım et-mediğiniz taktirde :) bu işi başaracağıma inanı-yorum. Ve sizden dileklerimi, en azından şu TÜRK oyuncularına ders verici şu köşeyi bir ay-lık da olsa yapmanızı rica edeceğim. Umarım di-leklerim kabul olur.

Herkese iyi çalışmalar...

Emre Alper Özdemir.

Selamlar Emre

Sen 2 yıldır bekliyorsun, ama biz 1998'den beri bek-liyoruz. Dedektif Fırtına ve İstanbul Efsanelerinden sonra bir tane kaliteyi bir üst sınıra taşıyacak bir ta-ne Türk yapımı oyun (Türk oyunu demek birden çok yanlış geldi) görmedi şu piyasa. Ve açıkçası, artık zi-vanadan çıkmaya başlıyoruz.

Parasızlık, başsızlık (bir ekip liderinin olmayışı), ne istediğini bilememe gibi faktörler bunun başlıca ne-deni. Geçtiğimiz yıl Kriz'i yapmakta olan ekibin oyun yapımı üzerine bizim için hazırladığı 8 sayfalık bir dosya yayınlamıştık, ama inan bana, ayda 8 sayfa değil 108 sayfa yazsak oyun yapmayı anlatmamız, öğretmemiz mümkün değil. Kaldı ki burada hiçbirimiz oyun yapmaktan anlar değiliz, biz sadece eleştiri-riz :)

Ama sizlere tavsiye edeceğim mükemmel bir kaynak var: İnternet. Girin biraz dolaşın, Google'a yazın PC Game Development diye, hayvan gibi kaynak çıkacak karşınıza. Ayrıca ilk durağınız www.gamasut-ra.com olsun, zaten bu işi ciddiye alıyorsanız o say-fayı giriş sayfanız yapacaksınız eliniz mahkum. Haydi sen de kal sağlıklılıkla. ✖



Eveeet, bu ay da bize ayrılan yerin sonuna gelmiş bulunuyoruz! Önümüzdeki ay yeni bir Inbox köşesinde görüşmek dileğiyle... Çok mu TRT spikeri tadında oldu yahu? Neyse, şöyle diyeyim o vakif. Yazmaya devam edin. Yoksa var Topuklayan Ayı sizi ham yapmak!

# EE

1350 yeni oyun... 400 oyun firması... 72 saat... Ve 3 Level editörü

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

**Yayın Koordinatörü** Gökhan Sungurtekin  
sgokhan@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 Cüngör, gberker@level.com.tr

**LEVEL Web Sitesi** Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

**Serbest Yazarlar** Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Cüngör, gali@level.com.tr  
Eser Güven, eser@level.com.tr  
Burak Akmenek, burak@level.com.tr  
Eva Dvorackova, eva@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr  
Güven Çatak, guven@level.com.tr  
Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr  
Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr  
Onur Bayram, onur@level.com.tr  
Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr  
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

**Katkıda Bulunanlar** Kaan Ünal, kaan@level.com.tr  
**Grafik Tasarım** Didem İncesığır, 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 BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

**Adına Sahibi** Gökhan Sungurtekin

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

**Satış Müdürü** Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

**Pazarlama Müdürü** Güler Ökumuş, oguler@vogel.com.tr

**Reklam Müdürü** Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

**Reklam Trafikeri** Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

**Matbaa Adresi** ASİR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul, Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

**İdari Adresi:** Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBağırı 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>

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26



AYRICA: HITMAN: CONTRACTS JOINT OPERATIONS THE SUFFERING UEFA EURO 2004

