

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

72 SAYI CD

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

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

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

# SILENT HILL 2

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

Eski klasıklere yeniden hayat üflemenin yollarını açıklıyoruz

**EMULASYON**  
HAKKINDA HERŞEY

ÖZEL İLK BAKIŞ

**DOOM 3**

COMMAND & CONQUER

**GENERALS**

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

KIBRIS FİYATI: 5.500.000 TL.



9 771301 213116

# editörden

## mesela...

- Efendim...
- Ne var Nöron?
- Efendim, sağ akciğer lobundaki problem kontrolümüzden çıkmak üzere.
- İsyan mı?
- Korkarım öyle, efendim.
- Kötü. Kullanıcı böyle devam ederse 3 ay sonra dükkkanı kapatmamız gerekebilir.
- Enzim için emir verelim mi efendim?
- Evet, ama önce "Bilinçaltı"ni çağır. Kullanıcıyı motive etmesi gerekiyor.
- Emredersiniz...

O sırada dışarıda....

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

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

Yeni sayımızda sizler için özel birkaç sürpriz hazırladığımızı ilk olarak benden duyun istedim (kapağı hiç görmemiş gibi yapın şimdi, sürprizimiz bozulmasın). Hepinizin ele geçirmek için delirdiğine adım gibi emin olduğum, ama daha uzunca bir süre göremeyeceğiniz Doom 3'ü oynama fırsatımız oldu bu ay. Bu fırsatı değerlendirip beklentilerimizle elimize geçenleri karşılaştırdık ve sizlerle paylaşıyoruz. Aynı zamanda eskiye rağbeti arttırıp, bit pazarlarına (bizim sektörde "Abandonware" deniyor gerçi) nur yağdıracak olan Emulatorler ve oyunları hakkında bir dosya konumuz var sizler için.

Bu arada söylemeden edemeyeceğim, bu aydan itibaren işinin ustası iki editör daha katıldı aramıza. Gamepro dergisindeki konsol oyunları incelemelerinden tanıdığınız Tuna Şentuna Playstation 2 incelemeleriyle aramızda. Türk fantazy ve bilim kurgusunun nabzını tutan Lost Library'nin Genel Yayın Yönetmeni Ali "Nin-gauble" Aksöz de "Hayalet" suretiyle bizimle artık.

O kırmızı kapıyı açacak kırmızı anahtarı bu sayfalarda bulamayacaksınız. Ama arayışınıza biraz "es" verebilirsek ne mutlu sizlere.

Genel Yayın Yönetmeni  
Sinan Akkol

Sin-None



**Tür:** Platform – Survival Horror  
**Multiplay:** Hemen her fırsatta  
**Min. Sistem:** Bir hırka, bir lokma  
**Öner. Sistem:** Zamanında gelen yazılar, milkshake, ev

**Artılar:** "Mülayim Mario" oyun atmosferi ile "Silent Hill" tarzı geriliimin mükemmel uyumu, oyuncuya adapte olan doğal zeka, düşük sistem gereksinimi.  
**Eksiler:** "Mülayim" ile "Korkutucu" arasındaki geçişleri kendiniz belirleyemiyorsunuz, grafikler çok eski, ofiste çok fazla yer kaplıyor, sıkıcı senaryo, müzikleri 2Bag II: Quest for the Holy Pillow'dan çalıntı.  
**Son Karar:** İdeal gül gibi patron, ama hiddetlenme anlarına dikkat. Hiddetli bölümleri geçemezseniz "Whooper & Milk Shake" yamasını yükleyin. İşe yaramayabilir, aman dikkat Erol Taş

**Alternatif:** Erol Taş

LEVEL NOTU: 78

BA-2



**Tür:** Bambaşka!  
**Multiplay:** Mitoz bölünme eşliğinde  
**Min. Sistem:** Bilgisayar, ameliyat masası, narkoz, neşter.  
**Öner. Sistem:** Bilgisayar, ameliyat masası, narkoz, büyükçe bir neşter, kurbaga.

**Artılar:** Zeki, yakışıklı, efendi, iyi huylu, ayrıca doktor!  
**Eksiler:** Hafif çatlak, ama çekilmeyecek kadar değil. Go-Khan ile yapışık olmaları da cabası.  
**Son Karar:** Her eve lazım!  
**Alternatif:** Dr. Doom

LEVEL NOTU: 89.99

Go-Khan



**Tür:** CFRPRTSG  
**Multiplay:** Delicesine bir tutkuyla  
**Min. Sistem:** Masa, sandalye, çenesine dayanabilecek bir dinleyici.  
**Öner. Sistem:** Masa, rahat bir sandalye, çenesine dayanabilecek birkaç dinleyici.

**Artılar:** Zeki, konuşkan, iyi huylu, ayrıca bilgisayar müyendizil  
**Eksiler:** Çenesi bir açıldı mı kapanmak bilmez, çabucuk küsüp tribe girer. Bir de BA-2 ile yapışık olma hadisesi var ki bambaşka bir olay!  
**Son Karar:** Çok fazla seçim şansınız yok, BA-2 ile aynı pakede dahil olarak geliyor. Bak gene küstü!  
**Alternatif:** Kahve makinesi

LEVEL NOTU: 89.9

Kasedemin



**Tür:** Guzzz... Alo?  
**Multiplay:** O da ne?  
**Min. Sistem:** PSOne, Akli başında bir okul hayatı ve özel hayat  
**Öner. Sistem:** PS2, Xbox, Gamecube, kaldıysa diğerleri de. Akli başında bir hayatı olmasa da olur.

**Artılar:** Keskin bir zekaya sahiptir, karşı cinsle karşı miknatus etkisi yapar. Yazılarını iyi yazar, kılı kırk yarmadan bırakmaz bu konuda.  
**Eksiler:** Kılı kırk yarması herkesten 10 gün fazla sürer. Bir GYY'nin kabusu olabilir. Yazısının gelmesini beklersiniz, beklersiniz, bekler. zzzz...  
**Son Karar:** Uzakta olması sağlığı açısından iyidir. Yoksa her ay sonunda ölüm tehlikesi içinde olacaktır.  
**Alternatif:** Olağan Şüpheliler DVD'si (ikisini yanyana koyduğunuzda, DVD'nin bir yazıyı zamanında teslim etme ihtimali daha fazladır).

LEVEL NOTU: Kırık



# HABERLER

## 7<sup>TH</sup> GUEST PART III: THE COLLECTOR

LUNNY INTERACTIVE

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



oyuncuyu daha fazla oyunun içine çekmek ve gerilimi artırmak.

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

## SPELLBOUND'DAN BİR OYUN DAHA!

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

## TRIBES 3 GELİYOR!

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

# HOT LEVEL

TV PROGRAMI YAPIYORUZ!

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

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

dinamik olmasına dikkat edeceğiz.

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

## MISTMARE

### SINISTER GAMES

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



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

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

## HANNIBAL

### ARXEL TRIBE

Hemen oyunu yapılmayan filmleri sayayım: Schindler'in Listesi (belgesel olabilir, kamerayı kontrol edebilirsiniz), Beethoven'ın Hayatı (piyano çalabilirsiniz) ve Titanic (gemi bataabilir, Leonardo uf olabilir veya balık olabilirsiniz).

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

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

Gelelim oynanışa... Aslında Hannibal tam bir FPS-aksiyon oyunu, ancak Arxel Tribe her şeyin aksiyonla sınırlı kalmasını istemiyor. Hannibal'da aynı bir adventure oyununda olduğu gibi olayları araştırarak suçluların izini bulmaya çalışacaksınız. Dolayısıyla silahınızı çok az kullanacaksınız. Bunların dışında oyunu ilginç yapan bir şey daha var: Korku derecesi. Korku dereceniz sağlığınız azaldığında veya zor bir durumda kaldığınızda artacak. Hannibal, 2003 yılının ilk yarısında gelecek.



## SÖLDNER

### WINGS SIMULATION

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

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

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

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

Söldner'in çıkış tarihiyse şu anda belli değil.





## PURGE

FREEFORM INTERACTIVE

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



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

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

## BLIZZARD TÜRKİYE'DE

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

## MIDNIGHT NOWHERE

BUKA ENTERTAINMENT



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

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

şeyse, kim olduğunuzu ancak oyunu bitirdikten sonra anlayabileceksiniz.

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

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



## PROJECT BG&E

UBI SOFT ENTERTAINMENT

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

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

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

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

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





# YÜKLENİYOR...

Bu ay uzun zamandır beklenen birçok oyunun çıkış tarihi açıklandı. Bunların arasında; Driver 3 ve Call of Cthulhu gibi oyunlar var. Bu arada, Medieval Total War'ın ek paketi Viking Invasion ve Battlefield 1942'nin ek paketi Road to Rome'nin de çıkış tarihleri yayınlandı.



**Driver 3**



**Syberia 2**



**KnightShift**



**Enter the Matrix**

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

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

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

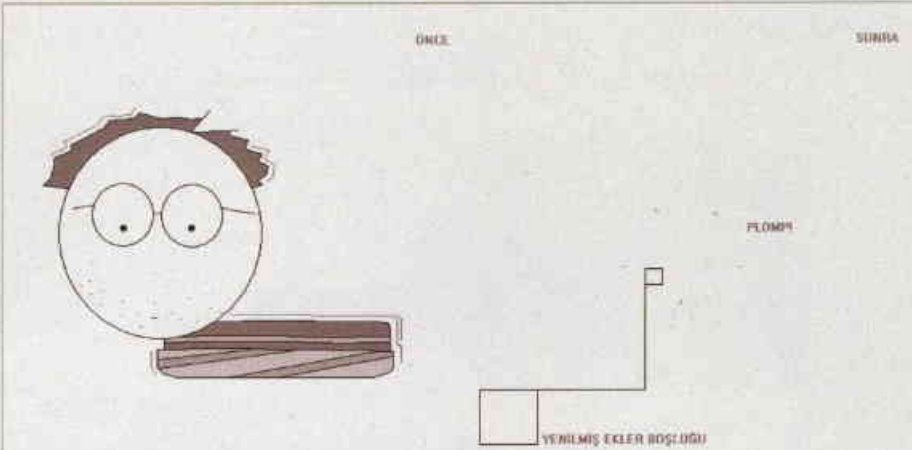
Shiny Entertainment'in geliştirdiği Matrix'in oyunu Enter the Matrix 30 Mayıs 2003'de geliyor. Çıkış tarihi dışında, oyun hakkında şimdilik elimizde herhangi bir bilgi yok.

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



# ofiste bu ay

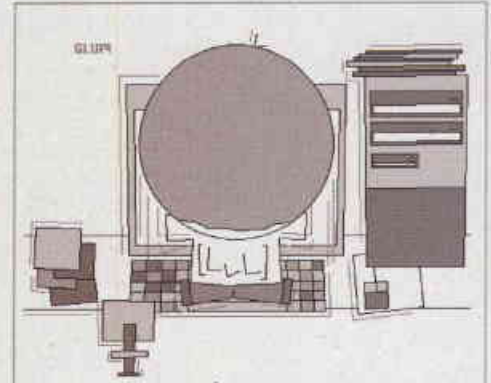
Her şey yolundaydı



Hem Sinon Hem de Pakkol olabilme kapasitesine sahip olan Sinon Pakkol bu ay Impossible Creatures oynayıp Puro Evoluşın Sakır turnuvalarını kazanmak suretiyle devamlı olmak için kanalıyan "ekler" yedi. Bir ay

boyusunca Impossible Creatures oynayan veyahut ekler yiyen Sinon, bundan yola çıkarak kendisini Ekler'le birleştirip Sekler oldu. Sinon'un Sekler olduğunu farkedene Levil jantması vakit kaybetmeden bu

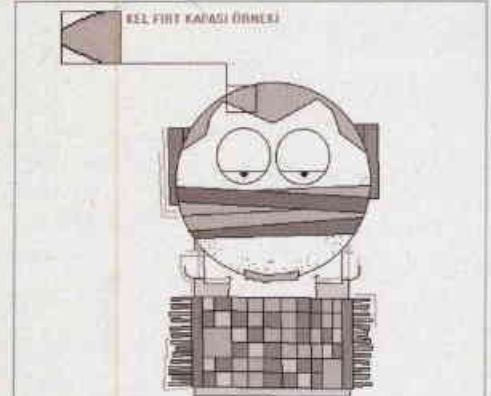
zavallı imkansız yaratığı yedi. Bu olaydan sonra hemen olay mahaline gelen Patu Hepgüncel, Sekler Sinon'u kurtarmak yerine eklerden arta kalan kafağı yaladı.



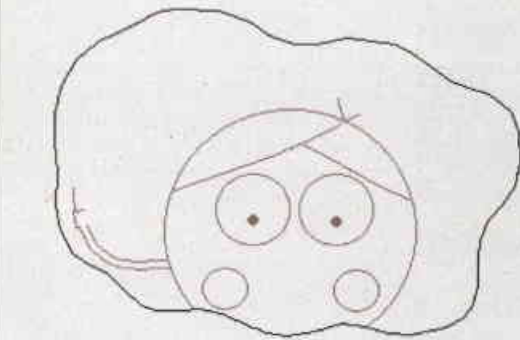
Koca kafalı editör Purak Pakmenek ise bu ay Mech Warrior oynarken kendisini oyuna çok kaptırıp glup diye monitöre yapıştı. Bu olaydan sonra kafası çok acıyan Purak'ın yardımına çevre dergilerden değişik değişik Ecovit Bıktım'lar koştu. Ecovit Bıktım monitöre yapışan Purak'ı spatula aracılığıyla kazıdı ve hemen akabinde kendisini boşuna yordığı gerekçesiyle koca kafalı Purak'ı katlama yerlerinden yeniden yerine yapıştırdı.



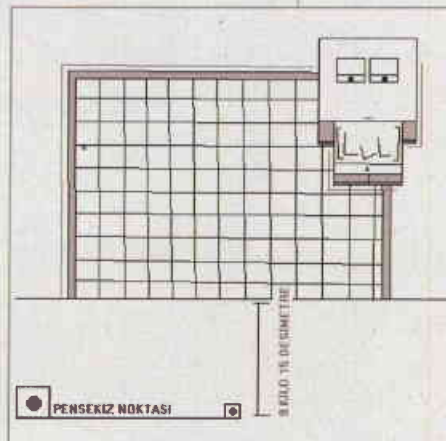
İşgal köşesini işgal etmekle şey yapan Kımıl Zararlısı Gorcan Abi bu ay hiçbir şey yapmadı. Böyle ağaç veyahut ne bileyim halıfleks gibi sabit duran Gorcan Abi kim bilir yine ne sapıklıklar düşünüyor. Tipe bak tipe! Zaten suratında bile meymenet yok! Voy voy'muş! Dur şimdi sorarım ben sana voy voy'u!!! Dur sen! Diğer kareye bi` geçeyim hele!



Bu ay hattinden fazla Puro Evoluşın Sakır oynayan Firt Firt burun kırılması geçirdi. Geypmet'i parmakı yerine burnuyla kullanan Firt, bu gelişme sonrasında en yakın hastaneye kaldırıldı. Ayrıca Firt Firt yaptığı basın toplantısında bir daha geypmet'i burnuyla kullanmayacağını ve vay anasınıydı belirtti.



Aaaa!!! Böyle sapık sapık şeyler düşündüğünü sandığım Gorcan Abi meğersem aşık olmuş, cici bici abidik gubidik bugidik bi` kızı düşünüyor-muş! Boşu boşusuna bağırırım çocuğa! Vay canımsını!



Siyam Conk Erdim'leri Conk ile Erdim ise bu ay karşılıklı olarak Puro Evoluşın Sakır oynadılar. Karşılıklı yapılan karşılaşmalar sonucunda Erdim adı verilen Levil yazarı Conk adı verilen Levil yazmaya-nını darmadağın etti. Kendisinin kübik çizilmesi konusunda tehdit savurmaya devam eden kübikler prizması Conk, Erdim'in şutları kanalıyla 90'a takıldı. Bu arada, Conk'dan aldığı yenilgilerden sonra konuyu saptırıp Erdim'in Conk'la maç yaptığını ve onu yendiğini uyduran Firt Firt yurt dışına master yapmaya kaçtı.



# TOCA RACE DRIVER

İnanılmaz grafiklere hazır olun

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 28 Mart 2003

TÜR Yarış

YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

Web [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

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



aracınızı kendi sürüş tarzınız ve yol şartlarına göre ayarlamaz mısınız.

## Senaryolu yarış oyunu

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

teklemesinin yanında başka bir sistemi desteklemesiyle asıl bombasını patlatıyor; Matrox Surround Gaming System. Yani eğer üç monitörünüz varsa ve bu sistem ile onları birbirine bağlarsanız oyunu tıpkı gerçek bir arabanın içindeymiş gibi oynayabileceksiniz. Eğer sizi bir rakibiniz solluyorsa (ya da sağlıyorsa) yandaki monitöre bakarak sanki arabanızın yan camından bakıyormuş gibi onu görebileceksiniz. Tabiki bu yalnızca birisi sizi sollarken değil her zaman geçerli olacak. Yani yolda giderken yandaki manzarada yan monitörlerden akacak. Şu monitör fiyatları biraz ucuzlarsa sanırım herkes en büyük boyutlarından bir üçlü yapmak isteyecektir. Oyun yalnızca PC için değil PS2 ve Xbox içinde piyasaya sürülecek. Toca Racing Driver içerdiği bir çok ayrıntının yanında gerçekçi sürüş zevkini de sağlayacak. Sanırım araba yarışları dalında kıyasıya bir mücadele başlamış durumda. Bu sıralar piyasaya çıkan ve bir kaç aya kadar çıkması beklenen oyunların hepsi çok yüksek bir kalite içeriyor ve daha fazlasını da vaad ediyor. Kazanan kim olur bilemem ama oyuncuların bu işten çok çok karlı çıkacağı kesin. 🎮



Car, Almanyada ki DTM gibi 13 farklı şampiyonaya katılmanız da mümkün. Birtek bununla da kalmıyor. Yarışmalarda 20 farklı rakiple kapışıyorsunuz. Yarışmalar girmeden önce arabanızın tüm ayrıntılarını istediğiniz gibi değiştirecek



**" Yarış oyunlarındaki kaliteli çıkışı destekleyen son derece iddialı bir oyun. Gerçekçi sürüşü seven oyuncuların ilgisini çekebilir. "**



Burak Akmenek  
burak@level.com.tr





**“RPG özellikleri taşıyan, dev bir haritada geçen, sıradışı bir FPS projesi daha! Avuçlarımız kaşınıyor!”**



M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr



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

Chernobyl'den ışıltılı bir gülücük...

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 2003 Yazı

TUK FPS

YAPIM GSC

DAĞITIM Henüz belli değil.

Web [www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

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

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

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

haf, akil almaz özellikler gösteren bir bölge oluşur. Burada toprakta cehennemvari değişimler gözlenmekte, insanların cansız cesetleri gözlerinde tuhaf bir pırıltıyla amaçsızca etrafta dolaşmaktadır. Bununla kalsa iyidir, bu bölgeye giren az sayıdaki insandan geri dönebilenler inanılmaz olaylardan, tuhafliklardan, yaratıklardan bahsederler. Hatta birkaçı yanlarında ne olduğu belirsiz, dünya dışı gibi gözükken nesnel getirirler. Tabii ordu burayı çembere alır, bilimadamları olup bitenleri çözmeye çalışır. Ama bir yandan “Bölge” değişmekte, genişlemekte, sanki çok öte bir zekanın idaresindeymiş gibi tuhaf bir canlılık sergilemektedir.

## Karanlıkta parlayanlar...

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

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

Ah evet, yanlış duymadınız, Ruslar de-



dim. Bu oyun da oradan geliyor. Gerçekten de bu insanlar oyun endüstrisinden ekmek kazanmayı iyice kafaya koymuşlar gibi görünüyor, değil mi? Ne diyeyim, helal olsun heriflere! Neyse, işte siz bu senaryoda STALKER denilen bu türden bir yağmacı-maceracıyı canlandırılıyorsunuz. Oyun bir FPS, ancak bolca RPG özellikleri de içeriyor. Herşeyden önce oyun alanı Chernobyl şehrinin ve çevresini kaplayan tek bir dev haritadan oluşuyor. Size düşen burada dolaşmak ve sağ kalmak. Başkalarıyla iletişim kurmak, çeşitli Questleri çözmek, yeni şeyler keşfetmek tamamen sizin ellerinize bırakılıyor. Bu esnekliğe uygun olarak oyunun çok sayıda alternatif finali de var tabii.

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





# KREED

Bundan bin yıl sonra...

ÇIKIŞ TARİHİ 28.Mart.2003

TÜR FPS

YAPIM Burut Creative Team

DAĞITIM Henüz belli değil. WEB www.kreed3d.com

Aslında Legion denen askeri organizasyonun ortaya çıkışı tamamen dünyanın işgali sonucu, çaresizlikten olmuş bir olay. Genetik mühendislik ürünü bu insanlar, ellerindeki yüksek teknoloji ürünü silahlarla güneş sistemini o tuhaf işgalci ırktan kurtarıırken, aslında tüm galaksinin kaderini değiştirdiklerini biliyorlar mıydı? Hiç sanmam. Ama son koz olarak ortaya çıkmışlardı. Atılan son zar, edilen son dua, belki de verilen son nefes. İşe yaradı. Kılı payı, ama yaradı. Ondan sonraki 700 yıl boyunca

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

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

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

“Su katılmamış bir FPS olacak gibi görünüyor. Belki GeForce 5 yerine bir Radeon 9700 edinmeli?”

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr



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

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

Aspero ise oraya gitmiyordu. Yakının-

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

## Rusya'dan Sevgilerle...

Rusya son zamanlarda gittikçe artan sayıda oyunun çıktığı yer olarak biz oyuncuların ilgisini çekiyor. Aslında tüm ekonomik zorluklara rağmen, son yıllarda çok ciddi bir iç Pazar oluşturmayı başarmışlar. Nitekim Burut Creative Team birkaç yıllık geçmiş olan, ama gelecek vaat eden bir firma olarak bu pazarda adını duyurmayı başarmış. Kreed ile de tüm dünyaya açılmayı planlıyorlar.

Firmanın başındaki elemanlar Rusya'dan henüz iyi bir FPS'nin çıkmadığının



sıfırdan yazmışlar. Bu oyun motoru sadece grafikleri değil, yapay zeka ve ses gibi diğer ihtiyaç duyulan tüm işlemleri de yapabilecek kısımlardan oluşuyor. Resimlere bakarsanız oyunun grafik kalitesinin cidden yüksek olduğunu

görebilirsiniz, öyle ki çoğu kişi Kreed'i daha şimdiden Doom 3 ile kıyaslamaya başladı bile. Ancak X-TEND grafik motoru daha ziyade Radeon işlemcili grafik kartları için optimize ediliyor. Yapımcılar Radeon 8500 serisi bir grafik kartının Kreed'i tam detay seviyesinde çalıştırmaya rahatlıkla yeteceğini söylüyor. Bunun dışında bir diğer özellik Kreed'in daha ziyade kapalı ve dar mekanlarda geçecek olması. X-TEND grafik motoru çok açık alanları kaldıracak bir yapıda hazırlanmıyor, ancak yine de oyunda bazı açık mekanlar da olmayacak değil. Ama bunların Unreal 2'dekiler kadar büyük olmayacağı şimdiden belli. Oyunun çıkmasına çok fazla bir süre kalmadı, kısmetse önümüzdeki yılın başlarında bin yıl sonrası'nın dünyasına bir göz atma şansımız olabilir. ☺





**“kamerayı istediğiniz yere yaklaştırabiliyor, döndürebiliyor, hatta beğendiğiniz korkutma sahnelerini kaydedip arkanıza yaslanıp seyrebiliyorsunuz”**



Batu & Cökhan  
batuher@level.com.tr



# GHOST MASTER

Hayaletlerin dokuzdan beşe çalıştıklarını bilir miydiniz ?



ÇIKIŞ TARİHİ 28.Mart.2003

TÜP Strateji

YAPIM Empire Interactive

DAĞITIM Sick Puppies

WEB www.empireinteractive.com

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

## Bir ses duydun mu?

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

Oyunda yaptığınız tüm “korkutma senarlarının” bir amacı bulunuyor. Örneğin

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



kaçmaya zorlayabilirsiniz. Başardığınız her görevde ve korkuttuğunuz her insanda “plazma” adlı gücünüz artıyor ve takviminize daha güçlü üyeler ve büyüler alabiliyorsunuz.

## Lamba sallandı gibi geldi de..

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

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



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





# STAR TREK: ELITE FORCE 2

Red Alert! All Hands To Battlestations!

Çıkış Tarihi 28.Mart.2003

TÜ: FPS

YAPIM: Ritual Entertainment

DAĞITIM: Activision

Web: [gaming.startrek.com/games/eliteforce2](http://gaming.startrek.com/games/eliteforce2)



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

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



## Engage!

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



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

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

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

## Make It So!

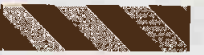
Bir oyun Quake 3: Team Arena motoru üzerine yapılırsa da hiç Multiplayer kısmından bahsedilmez mi? Doğrusu ilk oyun ülkemizde pek fazla oynanmamıştı, ancak Multiplayer kısmı hiç fena değildi. Sonradan çıkan ek görev paketi de pek çok Multiplayer seçeneği sunuyordu, ne var ki bu paket pek tutmadığında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



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



*"Daha büyük, daha renkli, daha heyecanlı, daha bol maceralı bir Star Trek FPS'si daha! Bu sene üniversiteye hazırlananlara Allah sabır versin diyoruz!"*



M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr







# DOOM 3

“Bir oyundan fazlasını yapıyoruz... Korkuyu hissetmeniz için çalışıyoruz”

Todd Hollenshead – id Software

Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr



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



o ümitsiz –nedense “tanrılaşma hırısı” diyelim geliyor bu duyguya- uzanış... İşte bunları bizim felaketlerimiz. Silahlarımızla kendimizi neredeyse yoketmiş olmamız bize ders olmadı, daha fazlası için sınırları parçalamaya devam ettik. Ama şimdi öyle bir sınırı aştık ki, artık insanlık için geri dönüş yok.

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

“Diğer Taraf”ın ne olduğunu bilmiyoruz. Bizim boyutumza ne kustuğunu da. Bilim adamı dostlarım gözlerimin önünde

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

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

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



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

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

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

**A-** E3 gibi fuarlarda, özellikle Doom 3 gibi kritik oyunların kodları sır gibi saklanır. Kığı kırık bir stand teknisyeni hayatta bu kodlara ulaşamaz.

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

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

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

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

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

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

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

### Hazır değilim, hiç değilim

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

### Gördüğümüz Yaratıklar

#### Lost Soul

İlk oyunda üstünüze gelip sizi ısırarak, Cacodemon'ların ağızlarından fırlayan kuru kafalar, Doom 3 demosunda sadece giriş videosunda görünüyor. Dokunduğu askerlerin dönüşmesine sebep olan bu nesnel düşman olarak oyunda karşınıza çıkabilir mi, bilmiyorum. Çünkü nesnel bir yanları yok, daha çok "kayıp ve lanetlenmiş ruhlar"a benziyorlar (?)

#### Zombiler

Zombileri şişman olan ve olmayanlar diye ikiye ayırabiliriz. Dönüşmüş Mars üssü çalışanları olan bu yaratıklar üzerinize doğru gelip elleriy-

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



### Dönüşmüş Askerler

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



### Pinky Demon

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

Pinky Demon (böyle bir adı olan bir yaratığın şirin olacağını bekliyorsanız çok yanılıyorsunuz) ile ikinci karşılaşmanız ise, Doom 3'ün şimdiye kadar gösterilen en etkileyici kısmı. Üçüncü bölümün başında, yerde yatan bir ölünün bir odaya sürüklenişini görüyorsunuz ve merakımıza yenilip içeriye giriyoruz. Kamera vücudumuzu terk ediyor ve araya demo giriyor. Duvarlardan yere kadar kan revan içindeki tuvaletin ortasında bir zombi yatıyor. Tuvaletin karanlık bir köşesinden yavaşça bizim mekanik-köpeklerden biri çıkıyor ve adamımız köşenin arkasına saklanıyor. Pinky Demon yerdeki zombiyi şöyle bir kokladıktan sonra, yemeye başlıyor. Burada, grafiklerden çok ses kullanımının etkisi görülüyor bence. Ayrılan etin, sıçrayan kanın ve yaratığın en ufak hareketinin bile ses dizay-





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

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

### Imp'ler

İlk oyunlardaki gorile benzeyen, homur homur, homurda nıp ateş topları fırlatan ve düz nelercesini aynı anda indirebildiğiniz Imp'ler, Doom 3'te korkunç olmuş. Yerde sürünerek ilerliyor, sonra ayağa kalkıp üzerinize alev topu atıyorlar. Ama en korkunç hareketleri, koridorun bir ucundan diğerine tek hareketle zıplayabilmeleri—ki bu diğer uçta genellikle siz oluyorsunuz. Eğer yanınıza gelebilirse, sağlı sollu pençe darbeleri almaya başlıyor ve kaçacak yeriniz yoksa birkaç saniye içinde ölüyorsunuz.

Oyuncuyu sayı üstünlüğüyle strese sokan Doom 1 ve 2'den sonra, Doom 3'te her yaratığın uğraşılması gereken önemli birer düşman olarak tasarlandığı belli.

### Archville

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

### Hellknight

İlk oyunlardaki en güçlü düşmanlardan biriydi ve anlaşılabilir Doom 3'te de öyle olacak. Hellknight ile demoda iki yerde karşılaşabilirsiniz. İki, en yakın gölgeye saklanmanızı gerektiren, kurtulabileceğiniz bir sahne. İkincisi ise daha farklı.

Peşinizdeki Imp'lerden kurtulmak için yükseğe bir yerden atılıyorsunuz. Gölgeniz önünüzdeki duvara vuruyor ve siz kurtulduğunuz zaman, daha büyük bir gölgenin sizinkini



### DÖNÜŞÜM



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



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

### Sıkça Sorulan Sorular

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

#### Doom 3 benim makinamda çalışır mı?

Senin makinanın ne olduğunu bilemiyorum ben tabii. Ama benim3 1.4 Ghz işlemci, 256MB RDRAM ve 64MB GeForce 4 Ti4600 ekran kartında gayet rahat çalıştı. (bu arada, demo 640x480 çözünürlükte çalışıyordu ve değiştirmek mümkün değildi). Tabii oyunun alpha versiyonundan kaynaklanan takılmaları ve bellek kayıpları yüzünden sorunlar yaşadım. Hatta iki kere Windows'u yeniden kurmaya sebep olan bir hata oluştu alpha versiyonunu oynadıktan son-

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

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

#### Ölümçül Soru: Doom 3 ne zaman çıkacak?

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

Sonuç olarak, Doom 3 beklentilerimizi karşıladı. Son halini görmeden kesin birşey söyleyemem, ama görünen o ki John Carmack ve mahdumları yine en iyi bildikleri şeyi, mükemmel bir oyun yapmayı başarmak üzereler. ☺



### DOOM III...

► ...'ün hikayesi, 7th Guest ve 11th Hour gibi klasik olmuş adventure oyunlarının senaristi olan Matthew Castello tarafından yazılıyor.

► ...'ün GeForce 3'ün altındaki ekran kartlarında oynanabilecek. Ama sadece 640x480 çözünürlükte ve bütün (dikkat: BÜTÜN diyorum) grafik efektleri kapatıldığı zaman.

► ...'teki yaratık animasyonlarının Shrek gibi animasyon filmlerde çalınmış olan Fred Nilsson hazırlıyor.

► ...'te konuşup yardımlaşabileceğiniz NPC'ler olacak.

► ...'te otuzdan fazla bölüm olacak ve aralarda yükleme ekranı olmayacak. Tıpkı Half Life'daki gibi bütün oyun tek ve devasa bir bölüm olarak tasarlanıyor.

► ...'te Mars yüzeyinde geçen bölümler de olacak, ama sayıları az olacak.

► ...'ü eğer iyi bir FPS oyuncusu iseniz, bir hafta sonunda bitirebileceksiniz. Bu da en az 12 saatlik bir oynama beklemezi anlamına geliyor.

► ...'te çok basit bir multiplayer

opsiyonu olacak ve sadece 4 kişi aynı anda oynayabilecek. Oyun çıktıktan sonra multiplayer özellikleri geliştirilecek.

► ...'te Soldier of Fortune'daki gibi uzuvların parçalanması söz konusu olmayacak.

► ...'te çok gelişmiş bir fizik motoru olacak. Vurduğumuz kutular savrulacak, merdivenin başındaki zombiler yuvarlamp yere yığılacak, yerdeki bir zombinin üstünde durarsanız ağırlığınız yüzünden ayağa kalkamayacak.





**“ Hızla öğrenebileceğiniz, ama stratejistleri memnun edecek kadar da derinlik içeren bir oyun oluyor.”**



Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr



# COMMAND & CONQUER GENERALS

Generallerimiz doğru yolda hızla ilerliyor.

ÇIKIŞ TARİHİ 11.Şubat.2003

TÜR RTS

YAPIM EA Pasific

DAĞITIM Electronic Arts

WEB www.generals.ea.com/

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

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

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

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

## Amerikalılar

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

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



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

## Çinliler

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

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

## Teröristler (GLA)

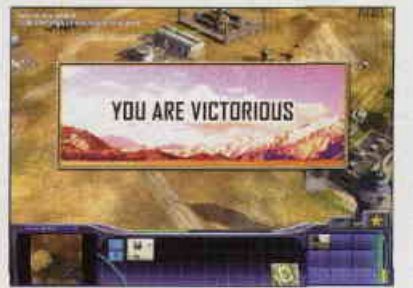
Teröristlerin bütün araçları derme çatma, bütün askerleri militalardan oluşuyor. Keskın nişancıdan, üzerine bomba bağlanmış intihar komandosuna, 10 kişiden oluşan "silahlı halk" birimine kadar ne arar-



sanız var. Yeraltı tünelleri açabiliyor ve bu tünellere soktuğunuz 10 tane birimi herhangi bir tünel çıkışıdan çıkartabiliyorsunuz (sürpriz saldırı için mükemmel). Araçların hepsinde kimyasal silahlarla ilgili bir upgrade var.

Teröristlerin en büyük silahı Scud füzeleri, upgrade'ini yaptığınızda kimyasal başlık alıyorlar.

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





# EMULASYON HAKKINDA HERŞEY

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

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

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

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

## ATARI 2600

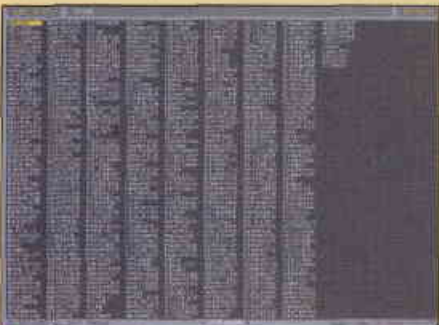
1977... *Bilgisayar oyunlarının ilk defa evlere girişi... River Raid, Tank, Outlaw, Space Invaders...*

Atari 2600, belki de emule edilmesi en kolay olan sistem. Tabii Atari 2600 için İnternet'te veya başka mecralarda birçok emulator bulabilirsiniz, ancak bu emulator'lerden en yaygın ve en kullanışlı olanı Z26. Z26'yla bin uzantılı rom dosyalarını (oyunları) çalıştırabilirsiniz.

### Nasıl kullanayım?

1. Sıkıştırılmış Z26 dosyasını herhangi bir yere extract edin.

2. Oynamak istediğiniz ".bin" uzantılı oyunları, Z26'ya extract ettiğiniz dizinin içine kopyalayın. Bu işlem, z26.exe dosyasını çalıştırdığımızda, programın dizindeki oyunların tamamını algılayacaktır.



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

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

### Yapmam gereken ayarlar neler?

Z26'da herhangi bir ayar yapmanıza gerek yok. Oyunlar her sistemde sorunsuz bir şekilde çalışıyor.

### En çok kullanılan tuşlar neler?

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

### İnternet adresi istiyorum!

Z26'ya download etmek için:

[www.whimsey.com/z26](http://www.whimsey.com/z26)

514 adet Atari 2600 oyunu için:

[www.tonfun.com/games/emu/atari26/rom.html](http://www.tonfun.com/games/emu/atari26/rom.html)

## COMMODORE 64/128

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

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



### Nasıl kullanayım?

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

1. vice110.zip dosyasını herhangi bir yere extract edin.

2. Bilgisayarınızdaki herhangi bir; d64, t64 veya prg dosyasına sağ tıklayıp "Open with...", yani "Birlikte aç..." seçeneğini seçin ve Karşınıza çıkan pencereden "Other..." (Diğer...) tuşuna tıklayın.

3. Buradan Vice'i extract ettiğiniz dizini bulun ve x64.exe dosyasına çift tıklayın. "Birlikte aç..." ekranındaki "Always use this program to open this file" (Bu dosyayı açmak için devamlı bu programı kullan) kutusuna bir tik atın ve "OK" (Tamam) tuşuna basın. Oyun otomatik olarak açılacaktır. Bu işlemin aynısını, uygulamadığınız diğer formatlara da uygulayın (d64, t64 veya prg... Hangisini yapmadıysanız...) Artık oyun dosyalarına çift tıkladığınız zaman oyunlar kendiliğinden açılacaktır.

### Yapmam gereken ayarlar neler?

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

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

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

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

## En çok kullanılan tuşlar neler?

`Joystick Settings` den tuşları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

## İnternet adresi istiyorum!

Vice'ı download etmek için:

[viceteam.bei.t-online.de](http://viceteam.bei.t-online.de)

Oyunlar için:

[free.pages.at/commodore/agamesm.htm](http://free.pages.at/commodore/agamesm.htm),

[home.bip.net/magnus.welander/misc/misc.html](http://home.bip.net/magnus.welander/misc/misc.html)

İnternet'teki en iyi C64 sitesi:

[www.lemon64.com](http://www.lemon64.com)

## AMIGA 500/500 Plus/1200

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

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

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

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

## Yapmam gereken ayarlar neler?

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

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

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

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

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

## En çok kullanılan tuşlar neler?

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

## İnternet adresi istiyorum!

WinUAE'yi download etmek için:

[www.winuae.net](http://www.winuae.net)

Kickstart ROM'ları download etmek için:

[ziilog.no.sapo.pt/amiga\\_e.html](http://ziilog.no.sapo.pt/amiga_e.html)

Oyunlar için:

[amiga.supergamez.hu](http://amiga.supergamez.hu), [www.back2roots.org](http://www.back2roots.org),

[www.nostalgia.pl/download/amiga/games/](http://www.nostalgia.pl/download/amiga/games/)

## NEO GEO/MAME

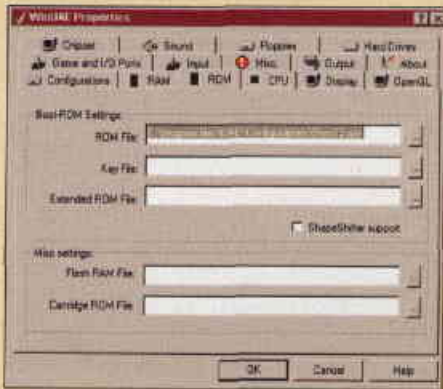
Jetonlar... Renkli arcade makinaları... `Abi, istiyorsan bunu ben geçeyim`ler... Street Fighter, Final Fight, Shadow Dancer, Metal Slug, Street Hoop...

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

## Nasıl kullanayım?

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

2. `Options`tan `Directories...`'e tıklayın ve `Browse`'a basarak bilgisayarınızdaki rom'ların, yani oyunların olduğu dizini bulup çift tıklayın. `OK` tuşuna basarak buradan çıkın. Daha sonra soldaki listeden `Available`'i seçin. Bilgi-



matı ise adf.

## Nasıl kullanayım?

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

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





# Ne Oynadığınızı Bilin!

READY TO LOAD "EMULASYON", 8, 1



sayarınızdaki rom'lar sağ taraftaki listede çıkacaktır. İsteddiğiniz oyunun üzerine çift tıklayın ve oyunu çalıştırın.

### Yapmam gereken ayarlar neler?

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

### En çok kullanılan tuşlar neler?

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

### İnternet adresi istiyorum!

MAME'yi download etmek için:  
[www.mame.net/downloadmain.html](http://www.mame.net/downloadmain.html)  
Oyunlar için: -

## NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, 8-BİT)

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

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

istiyorsanız ses kartınızın DOS sürücülerini yüklemeniz gerekiyor. Windows için programlanan emulator'leri de aşağıdaki adresten indirebilirsiniz. Emulator'lerin hiçbiri karışık ayarlar yapmanızı gerektirmiyor.

### Nasıl kullanayım?

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

### Yapmam gereken ayarlar neler?

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

### En çok kullanılan tuşlar neler?

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

Nesticle'yi download etmek için:  
[www.darkmazda.com/emu/nes/](http://www.darkmazda.com/emu/nes/)  
Oyunlar için:  
[www.httcity.com/romq/dwnld/rom/](http://www.httcity.com/romq/dwnld/rom/)

## SMS (SEGA MASTER SYSTEM, 8-BİT)

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

Level dergisi olarak Sega Maşter System emulasyonu için MEKA kullanıyoruz, rezistansız kireçlenmiyor.

### Nasıl kullanayım?

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

### Yapmam gereken ayarlar neler?

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

### En çok kullanılan tuşlar neler?

Alt ve Ctrl. Silme tuşuyla da oyunu yeniden başlatabiliyorsunuz.

### İnternet adresi istiyorum!

Meka'yi download etmek için:  
[www.game-revolution.com/download/emulator/segamastersystem.htm](http://www.game-revolution.com/download/emulator/segamastersystem.htm)  
Oyunlar için:  
[www.geocities.com/keithroms/sms/](http://www.geocities.com/keithroms/sms/)

## SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, 16-BİT)

Super Mario gelişiyor... *Donkey Kong, Zelda...*

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

### Nasıl kullanayım?

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

### Yapmam gereken ayarlar neler?

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





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

**En çok kullanılan tuşlar neler?**  
X, S, C, D, Enter ve ok tuşları.

**Internet adresi istiyorum!**  
SNES9X'i download etmek için:  
[www.emulator-zone.com/doc.php/snes/snes9x.html](http://www.emulator-zone.com/doc.php/snes/snes9x.html)  
Oyunlar için:  
[www.studieboekentoko.nl/snes/](http://www.studieboekentoko.nl/snes/)

## SMD (SEGA MEGA DRIVE, 16-BİT)

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

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

**Nasıl kullanayım?**

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

**Yapmam gereken ayarlar neler?**

Kusursuz bir Sega Mega Drive emulasyonu için herhangi bir ayar yapmanıza gerek yok. Varsayılan ayarlar hemen hemen hiçbir sistemde sorun çıkartmıyor. Yapmanız gereken tek şey `File`-`Load Rom`'dan istediğiniz oyunu seçip çift tıklamak. Eğer `Full Scree` mod'unda sorun yaşıyorsanız, `Graphics`'den `Engine`'a gelerek oyun motorunu `Dave's Tile-based (old)` olarak belirleyin.



**En çok kullanılan tuşlar neler?**

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

**Internet adresi istiyorum!**

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

## PLAYSTATION



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

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

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

**Nasıl kullanayım?**

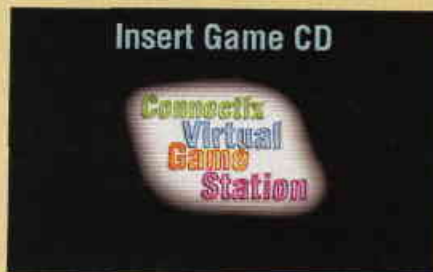
1. Programı kurun ve çalıştırın. Daha sonra herhangi bir PlayStation CD'sini CD-ROM'unuza takın. Oyun açılacaktır.

**Yapmam gereken ayarlar neler?**

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

**Internet adresi istiyorum!**

Virtual Game Station'ı download etmek için:  
[www.gamesdomain.com/demos/demo/1282.html](http://www.gamesdomain.com/demos/demo/1282.html)



Oyunlar için:

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

## ABONDON LOADER

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

**Gerçekten de PlayStation 2 ve Xbox emulator'leri var mı?**

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

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





# inceleme

## İNCELENEN OYUNLAR

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



## Bilen Adam

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

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

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

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



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

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

## zaman testi

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

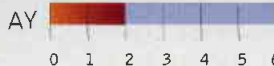
### ZAMANA KARŞI DURAN KLASİKLER

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

### FIRST PERSON SHOOTER



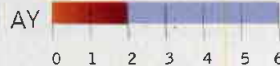
Unreal Tournament 2003 (PC %89)  
Çok iyi FPS'ler yolda. Bakalım onlar gelene kadar Unreal Tournament burada tutunmayı başarabilecek mi?



### STRATEJİ



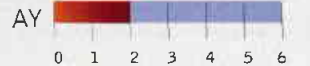
Age of Mythology (PC %94)  
Warcraft 3 gibi bir klasikten bile daha iyi çıkan AoM, hızlı bir şekilde tüm zamanların en iyi stratejisi olma yolunda ilerliyor.



### ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)  
İnternet'te dolaşan yüzlerce eklentisi olmasa bile, haftalarca sizi oyalayacak bir dünyaya sahip olan Morrowind, gerçek bir başyapıt.





# nasıl puan veriyoruz

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

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

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

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

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

celemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

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

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

### Puanlar neyi ifade ediyor?



**%90-%100 arası:** Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



**%80-%89 arası:** Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değerlidir.

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

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

**%30-%49 arası:** Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



**%1-%29 arası:** Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucağın kaçmalıdırlar.



- 1- **MOHAA: SPEARHEAD** yeni
- 2- **The Sims: Unleashed** ▼ (1)
- 3- **Harry Potter – Chamber of Secrets** yeni
- 4- **Age of Mythology** ▼ (2)
- 5- **James Bond 007: Nightfire** yeni
- 6- **FIFA 2003** ▼ (3)
- 7- **LotR: Fellowship of the Ring** ▼ (5)
- 8- **The Sims: Vacation** ▼ (7)
- 9- **Medal of Honor: Allied Assault** aynı
- 10- **Rollercoaster Tycoon 2** ▼ (4)



- 1- **THE GETAWAY** yeni
- 2- **GTA 3: Vice City** ▼ (1)
- 3- **James Bond Nightfire** yeni
- 4- **FIFA 2003** ▼ (2)
- 5- **LotR: Two Towers** ▼ (3)
- 6- **Harry Potter – Chamber of Secrets** yeni
- 7- **WWE Smackdown! Shut Your Mouth** yeni
- 8- **Pro Evolution Soccer 2** ▼ (4)
- 9- **Tony Hawk's Pro Skater 4** yeni
- 10- **Spider Man The Movie** aynı

**Bilgi için:** Oyuna en yakın web adresi  
**Yapım:** Yapımcı Firma  
**Dağıtım:** Dağıtıcı Firma

**Tür:** Oyunun türü  
**Multiplay:** İnternet ve iğ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

**Minumum Sis.:** Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

**Önerilen Sis.:** Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri

**Alternatif:** Oyuna en çok benzeyen diğer yapımlar

### LEVEL NOTU:

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

### SPOR



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



### ACTION



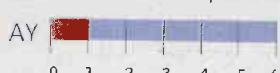
Mafia: Lost Heaven (PC %92)  
Bir mafya ailesi mensubu olmayı bu kadar güzel hissetti-ren bir başka oyun yok. Grafikleri de cabası.



### ADVENTURE



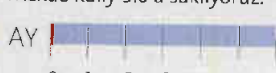
Post Mortem (PC %92)  
Syberia haksızlığa uğramış zannediyorsanız, bir de Post Mortem'i oynayın. Aynı firmadan bu kadar iyi bir oyun, bu kadar sürede nasıl çıktı?



### YARIŞ



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



### SIMULASYON



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





Inceleyen: Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

# SILENT HILL 2



Sanat adına, izleyicinin hayalgücüne saygı göstereni severim...

**son söz!**

**“Bazı noktalara takılıp kalabilirsiniz, ama bence en azından görüp denemeniz gerekiyor bu oyunu”**



**K**itap olsun, film olsun, oyun olsun. Saygı duyduğum sanat eserlerinin ortak yanı. Sanatçı herşeyi açıklarsa, izleyicinin ne fonksiyonu kalıyor, merak etmişimdir hep. Bu yüzden, kavramı ilk duyduğumdan beri “Sanat için sanat”ı savunmuşumdur. Bazı şeylerin açıklanmaması, üzerindeki sis perdesinin dağıtılmaması hoşluk yaratır.

Sis dedim ben değil mi? Oyunlar söz konusu olduğunda “sis”, görenler için Silent Hill kasabası ile özdeşleşmiştir. Bu kasabadaki lanetin ne olduğunu ne ilk oyunda tam olarak çözmüştünüz, ne de bu ikinci oyunda çözebileceksiniz. Tam esrar perdesinin biraz olsun aralanmaya başladığını hissettiğiniz anlarda; oyun araya girecek. O bunaltıcı sis perdesinin gizlediği insanımsı, ama çok yabancı yaratıklar düşünce bütünlüğünüzü dağıtacak. Yardım almak için konuştuğunuz herkesin sizi biraz daha muammada bıraktığını farkedeceksiniz. Hayatta kalan 5 kişinin de kendince sebepleri var bu kasabada olmak için. Peki Silent Hill neresi? Gerçekten lanetlenmiş bir kasaba mı? Yoksa 3 yıl önce karısını ölümcül bir hastalıkta kaybettiği için vicdaniyla bir türlü yüzleşememiş olan James Sunderland’in kendi iç dünyasına yaptığı bir yolculuk mu? 3 yıl önce kaybettiği karısından gelen mektup, vsadece bilinçaltının bir oyunu mu? Yoksa, birşey onun asla bu kasabayı terketmemiş olması gerektiği gerçeğini mi çarpıyor zihnine? Bunların cevabını asla bilemeyeceksiniz, ama inanın Silent Hill 2’yi çok beğenecek ve PC’ye yapıldığı için şükredeceksiniz.

### Uzatmalarda kesinlik

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

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

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







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

Grafiklerin keskinliği artırılmış. Özellikle 1024x768 ve üstü çözünürlüklerde grafik detaylarının tadına doyum olmuyor. Işık ve gölge efektleri PC netliğinde daha iyi görülebiliyor. Silent Hill 2'nin sahip olduğu grafik kapasitesini PC'de daha fazla takdir edebilirsiniz.

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

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

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



### Dum de dum... Korkuyorum...

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



olduğunca farklı kelimelerle yazmaya çalışacağım. Eğer sıkılırsanız, sayfayı çevirebilirsiniz. İzin verdim.

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

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

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

Silent Hill 2'nin en büyük sorunu, yaratıklarla savaşmak. Yaratıklar sürüne sürüne üstünüze gelirken tek tek avlamak kolay oluyor. Ama birden fazla yaratıkla aynı anda karşılaştığınızda savaşmak biraz güç oluyor, hele ki Hard zorluk seviyesinde. Hard seviyesinde oynamaya and içtiyseniz, size tavsiyem yaratık yere düşene kadar tek tek ateş edin, düştüğü anda üzeri-ne koşup SPACE'e basıp kafasını ezin (ne kadar da insancılıım).

### Koşamıyorum

PC'de alınıp oynanması bir oyun olmuş Silent Hill 2. Her PC oyuncusuna göre olmadığını söylemem gerekiyor lakin. Oyun sizi bunalıtarak görevini yerine getiriyor. Hatta öyle bir bunalıyor ki, tek seferde 2 saatten fazla katlanamıyorsunuz. Ama oyunun yapmaya çalıştığı bu, sizi psikolojik olarak yorarak ve yıpratmak. Bu türden bildiğim tek örnek (aslında Sanitarium da böyledi, ama o çok farklı bir oyundu). Eğer ekran görüntüleri de sizi çektiyse almanızı tavsiye ederim. Yoksa oyunun çağrışım self altında boğulabilirsiniz. ☹



LEVEL NOTU

**Bilgi İçin:** [http://www.konami.com/silenthill2\\_pc](http://www.konami.com/silenthill2_pc)  
**Yapım:** Konami  
**Dağıtım:** Konami

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

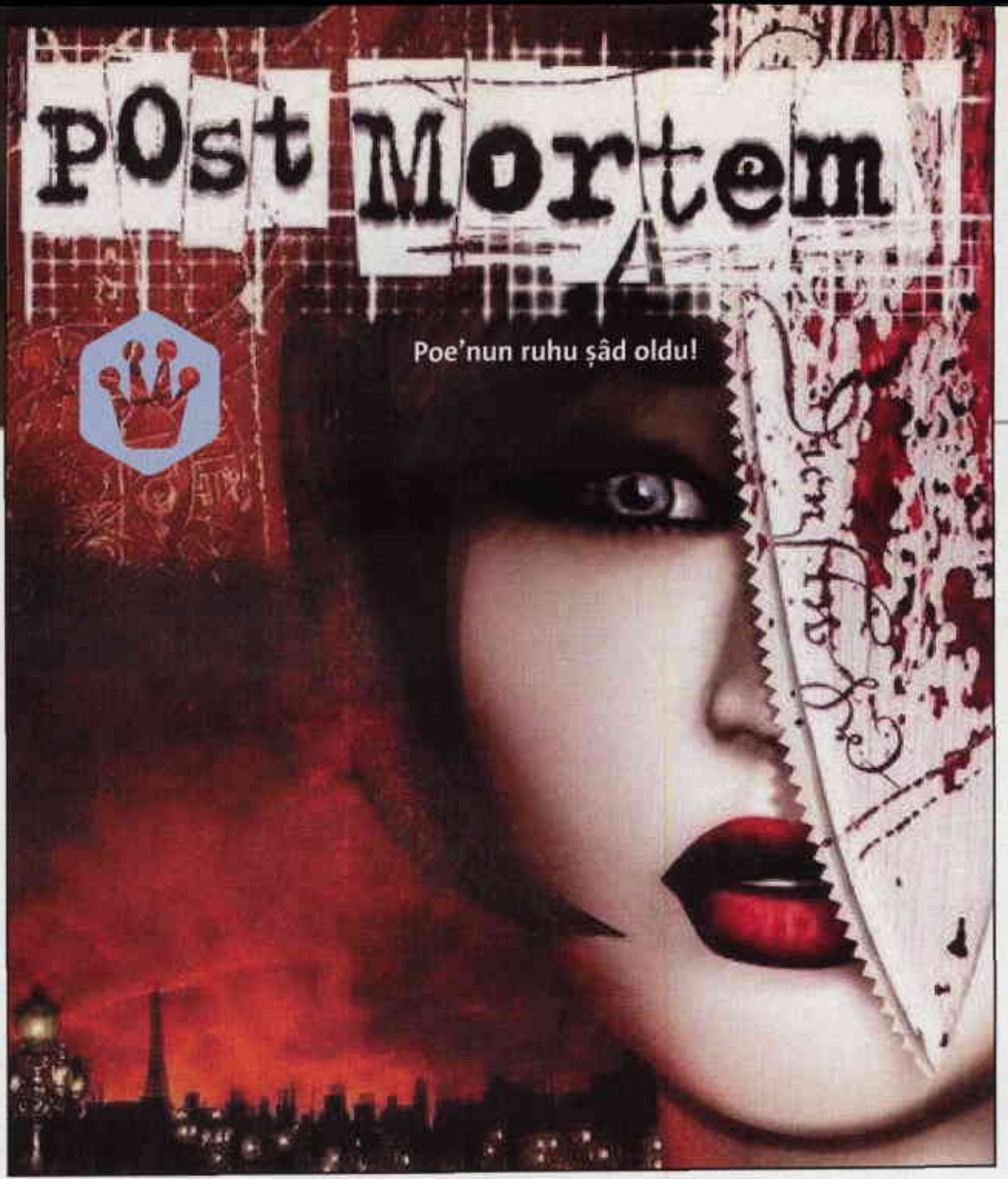
**Artılar:** PC için geliştirilmiş grafikler, 5.1 ses desteği, yeni bir senaryo Türünün neredeyse tek örneği  
**Eksiler:** Şok korku anları olmaması, Yaratıklarla dövüşmek oyuna ayak bağı oluyor. Her oyuncuya hitap etmeme olasılığı yüksek  
**Alternatif:** Resident Evil Serisi Alone in the Dark 4

LEVEL NOTU: 84



Inceleyen: Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

**SON SÖZÜ** "Ufak tefek şeyleri dert etmek gibi kötü bir alışkanlığımız yoksa bu yazıya hak vereceksiniz. *Microids* yılın en etkileyici, en sürükleyici *adventure*'ini *gurur*ia sundu.."



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

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

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

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

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

### Kimseye güvenme

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







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

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



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

### Being Gustave MacPherson

Oyunun bir güzelliği de her şeyi Gustave MacPherson'un gözünden görüyor olmanız. Yani bir koridoru yürürken Gus'un endamını seyretmek zorunda kalmıyorsunuz. Karakterinizin bir merdiveni çıkmak için piksellerine kadar kasılışını görmek zorunda

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

Gus'un gözünden oynamanın iyi bir yanı da görüş açınızın alabildiğine geniş olması. Adventure oyuncularını her yeri kurcalamayı, olmadık yerlerden ipuçları çıkarmak için uğraşmayı sever. Sistem, bu konuda gayet tatminkar. Yer döşemesi, duvarlar, tavan, pencere detayları... Hepsi sizin. İsteddiğiniz



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

Peki bu MacPherson nasıl bir adam? Gabriel



### POE OKUMA KILAVUZU

Şimdi küçücük bir kutu için yukarıdaki başlığın çok iddialı olduğunu, "amacını aştığını" kabul ediyorum ama hiç okumamış olanlara hazır yeri gelmişken birkaç kelam etmeden geçmeyeyim dedim. Edgar Allan Poe'nun dünya edebiyat tarihindeki yerini özel yapan bazı ilkleri var. Kanıtların olay mahalline değil bilinçaltına saklandığı, doğüstü, karanlık, gerçekdışı olayları çözen dedektif karakterler ilk kez Poe'nun yazdıklarında ortaya çıkmıştır. Yani X-Files'lı günlerden en az 150 yıl önce. Poe'nun bir özelliği de okuyucuyu ya da izleyiciyi korkutan şeyin ortaya çıktığı andan itibaren gerilimin düştüğünü fark eden ilk yazar olması ben- ce. Yani bizi esas ürkütenin kafamızda yaratıklarımız olduğunun farkında ve öykülerinde o gerilimi hem abartmadan hem de düşürmeden kullanmayı biliyor. Buna yarattığı mekanları, öykülerindeki zeki kurguları, hayal gücünü, anlatım yeteneğini, kuskuçuluğunu, insan psikolojisini tanımasını ve Poe'nun kendi tuhaf hikayesinden kaynaklanan karizmasını da ekleyince... En son lthaki tarafından bütün hikayeleri 4 ciltte toplandı ama bir sahaftan Varlık Yayınları'ndan çıkmış sarı yeşil kapaklı Morg Sokağı Cinayeti'ni bulmanın tadı hiçbir yeni kipta yok.





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



biliyoruz ama Post Mortem'i sinema seyircisinden önce bilgisayar oyuncularının göreceğini de hesaba katmak gerekirdi. Daha önce de söyledim, oyun içindeki videolar izlemekten bıktırmayan, çok yaratıcı, estetik, etkileyici ama işleri oyunun grafik motoru devraldığıında hayal kırıklığı yaşama tehlikesi var. Poligon kullanmak konusunda azıcık cimrilik eden Microids bize bol köşeli karakterler veriyor. Ama bunun iyi yanı düşük sistemlerde bile Post Mortem'in karpis yapmadan oynanabilir olması. O yüzden bu noktayı acımasızca yargılamamak gerekiyor. Bilgisayarı upgrade etmeye zorlamayan bütün oyunlar gibi buna da özel bir sempati var o açıdan. Fakat karşılıklı konuşmalarda falan her karakterin tik sahibiymişesine yaptıkları rutin hareketler falan benim içimi daralttı. Gus'ın sürekli gözlüğünü düzeltmesi, kahin ablanın (adını unuttum) üzerimize atlayacakmış gibi kollarını uzatışı, komiser beyin mütemadiyen omzundaki tozları silkelemesi... Bunlar bir yerden sonra kötü bir kukla oynatıcısının elinden çıkmış gibi rahatsız edici oluyor. Ama oyun kahramanlarını oldukları gibi sevmeyi öğrenmiş erdemli oyuncular için sadece bir detay, sorun değil.

Sonuçta, gotik edebiyatına ilginiz, bir parça Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft okumuşluğunuz varsa, hatta Tim Burton filmlerindeki atmosfer içinizi bir hoş ediyorsa, metafizik, paranormal, psikolojik gerilim falan deyince algılarınız baştan çıkıyorsa zekice hazırlanmış bu dedektiflik öyküsünü seveceksiniz. Bu güzelliğin sadece bir kısa filmler derlemesi değil, oynanabilir bir oyun olduğunu düşünün bir de... Azimli oyuncuların en fazla üç gününü alacağı; kanısındayım. ☺

### Ben bu Post Mortem'i nereden biliyorum?

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



bu. Bir özel dedektiften çok postane memuru disiplininde. Cinayet çözmüyor da mektup dangalıyor sanki.

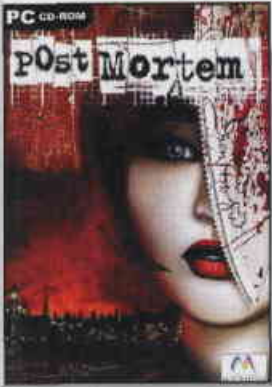
### Yaz kızım Gus!

Çok daha önce anlatmam gerekenler sona kalmış. Bu paragrafı da okuyun, gidin. Oyundaki bulmacalar daha önceki adventure'lardan aşına olduğumuz tarzda. Çok özel, çok yeni bir şey yok. O yüzden de zor değil, insanı afallatmıyorlar ama dikkat gerektiriyorlar. Sabrımız dışında (elinizde bir mumla dakikalarda bir illüstrasyona bakmak zorunda kalacaksınız) herhangi bir yeteneğiniz sinanmayacak. Sanitarium'daki müzik kulağı testi ne fenaydı, unutamam... Ayrıca inventory'nizde bulunan defterinize bütün konuşmalar, deliller, soruşturmanın gidişatıyla ilgili detaylar, karakterlerin özellikleri siz ilerledikçe kaydediliyor. Bu açıdan Gus'ı kutlamak lazım, iyi bir katip.

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

### Oyun mu filmden çıkar film mi oyundan?

Grafikler konusunda da diyeceklerimiz var. Microids'in oyun üretirken derin ve sürükleyici bir içerik gibi, mimarinin, müziğin ya da atmosferin kullanılması gibi sinema sanatının ilgilendiği noktaları daha çok önemsemediğini artık



LEVEL NOTU: 92



**Bilgi için:** www.postmortem-videogame.com  
**Yapım:** Microids  
**Dağıtım:** Microids

**Tür:** Adventure  
**Multiplay:** Yok  
**Minumum Sis.:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, 3D E. kartı  
**Önerilen Sis.:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM

**Artılar:** Esinlendiği türün bütün özelliklerine yer veren harika bir hikaye. Oyuncuyu kritik kararlara zorlayan bir diyalog sistemi. Çarpıcı videolar. Tam da yılın adventure oyunu ünvanını Syberia'ya bırakmayı kabullenmiştim ki Post Mortem çok güzel bir sürpriz oldu. Sanat eseri.

**Eksiler:** Böyle güzel bir hikaye için daha dominant, daha yaratıcı, daha eğlenceli bir kahraman yaratılabilirdi. Gustave MacPherson çok silik kalmış. Grafikler atmosferi yansıtmaya yetmiyor. Bulmacalarda çok yeni bir şey yok ama bu oyunda olmalıydı.

**Alternatif:** Alone in the Dark 4

LEVEL NOTU: 92



# RALLISPORT CHALLENGE



Oyun dünyasının pistleri kızışıyor!..

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

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

## Uzun turnuva, kısa parkur

Her oyun gibi bu oyunun girişinde de bir demo bulunuyor. Ama ben bu seferlik demodan da önceki birşeyden bahsedeceğim. Oyunun girişinde Nvidia'nın reklam amaçlı logosu var. Zannediyorum bu size birşeyler ifade etmiştir (bkz: Grafik). Daha ileride bahsedeceğim. Demodan sonra oyun 3 seçeneğe bölünmüş. Oyuna giriş, acil aksiyon ve çıkış. Buna benzer menüler görmüştüm falan bu kadar panik bir şekilde yarışmaya itildiğim hiç olmamıştı. Acil aksiyon (o neymiş be Onur! God May Look From Your Hill(!) - Bix) bölümüne girmeyerek asıl oyuna giriş bölümüne devam ediyoruz ve bizi karakter yaratma ekranı karşılıyor. Bundan sonra karşınıza gelen menüde ayarlar bölümüne iyi bakın çünkü orayı oldukça şık kullanacaksınız (bkz: Grafik).

Kariyer bölümünde bir çok farklı turnuvaya katılabiliyorsunuz. Tabi ilk bir kaç taneden sonrası yarışıkça



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

Bir çok turnuva olması oyunun süresini uzun olabileceği gibi bir izlenim yaratıyor fakat haritaların çok kısa olması bu süreyi düşürüyor. Haritaların kısa olmasının yarattığı bir diğer sorun da kolay akılda kalması. Bu da bir yerden sonra aynı haritaları oynamayı sıkılaştırıyor. Neden haritaları tekrar tekrar oynayayım diyebilirsiniz. Fakat ilk oynadığımızda hepsinde birinci olmanız oldukça zor. Sebebi oyunun parkur yarışlarında rakip sürelerinin iyi tutulmuş olması. Yanyana yapılan yarışlarda ise değişik bir yapay zekayla karşılaşıyorsunuz. Yer yer duraksayan ama bazen oyunun fiziğine göre imkansız şekillerde virajları alıp giden rakiplerin var. Bu konu sanırım azıcık es geçilmiş.

## Takla mı? Nerde?

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

Diğer bir şikayetim ise yol yardımında bulunan co-pi-







lot konusunda oldu. Amcamda biraz zamanlama sorunları ve abartma sanatı var sanırım. Yani akalasız bi yerde "Sola KIR!" diye bağırdığında taşa girince pek mesut olmuyorsunuz. Bu arada taşa girince neler olduğundan da bahsedeyim. Aracınız hasar görüyor. Fakat gerek grafiksel olarak gerek oyuna etkisi itibarıyla hasarların çok bir anlamını göremedim. Sadece duyduğunuz şangır şungur sesi ve bu hasarların daha önce de bahsettiğim puanlara etki etmesi söz konusu. Yoldan çıktığınızda oyun sizi hemen içeri döndürüyor. İsterseniz kendiniz de dönebileceğiniz bir tuş halihazırda bulunuyor. Bunu genelde daha fazla hasar görmemek veya daha hızlı yola dönmek için kullanabilirsiniz. Bir de haritanın geri dönülemez yerlerindeki işe yarayabilir. Çünkü bir uçurumdan aşağı düşüp oyun tarafından geri gönderilmediğiniz olabilir. Kullandığınız araçlar hemen her ralli oyununda görebileceğiniz araçlar. Peugeot 206, Ford Focus, Ford Escort, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer ve bunlara ek olarak New Beetle, Opel Astra başta kullanabileceğiniz araçlar. Diğerlerini puanlarınız dahilinde açıyorsunuz. Aralarında açmak için uğraşmaya değecek güçlü ve eski değişik araçlar var.

#### Herşeyin bir sırası olmalı

Sanırım artık oyunun en büyük kozundan bahsetmeye geldi sıra. Neden oyunun girişinde Nvidia amblemi olduğunu anlayacaksınız. RalliSport Challenge görsel açıdan tam anlamıyla bir şölen vaat ediyor. Görünce ilk aklıma gelen darısı Colin McRae 3'ümün başına demek oldu. Bir yarış oyunu için abartılmış derecede iyi mekan kaplamaları ve elementler kullanılmış. Bitkiler ve ağaçlar kırılıp bükülebiliyor. Aynı şey haritalardaki engeller için de geçerli. Kaplamalarda bump mapping kullanılmış. Bu sayede özellikle ilk bölümlerdeki buzlu ve karlı zemin inanılmaz gerçekçi olmuş. Bakın, dışarı bakıyorum, içeri bakıyorum, aynı! Duman, lens flare efektleri, ışıklandırmalar ve yansımalar uç noktalarda geziyor. Eksi sayılabilecek tek nokta kendi aracınızdaki kusurlar olabilir. Onun da poligon sayısı çok yüksek ve oldukça iyi modellenmiş. Yansımaları da çok iyi fakat egzoz dumanı, üzerindeki çamur ve özellikle hasarlar çok iyi gösterilememiş. Bir de bu kadar iyi grafiklere bir de kokpit çizilememiş ne iyi olurmuş. Ama o kadar kusur da kadı kızında bile var.

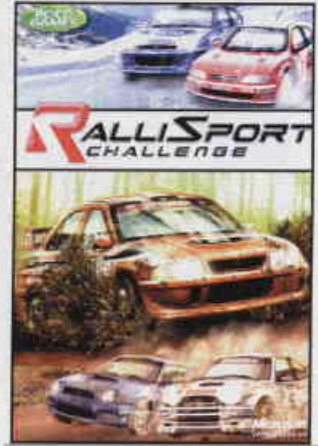
Bu kadar grafik iyi güzel de, bunu oynatacak makina var mı acaba? Tam anlamıyla yok. İyi bir çözünürlük ve orta karar detaylar tek başınıza parkurda yarışırken fena gözükme de ortaya rakipler çıktı mı saniyede 4 kare ilerliyorsunuz. Bu yüzden oyunun güzelliklerini ya da makinası olan bir arkadaşınızda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

sebebi de buydu. Resmen haritasına, yarışına göre grafik ayarı yapıyorsunuz. Güzel görüyoruz peki ne duyuyoruz? İyi sayılabilecek bir müzik duyuyorsunuz. Oyun için özel üretilmiş ama benim tercihim değil. Her zamanki gibi kapatın. Motor sesi duyuyoruz ama biraz tiz ve gerçeğinden uzak gibi. Ama çok iyi efektler duyuyoruz. Aracınız kayarken veya bitkilere girdiğinde çıkan ses "Olay budur!" dedirtiyor. Aynı şey çarpışmalar için de geçerli.

Yazıya genel olarak baktığınızda sitem ediyor gibi gözükebilirim. Halıyla Colin McRae kültürüyle yetişen biri olarak bu çok da anormal olmamalı. Ayrıca şunu da itiraf etmek isterim ki ona en çok yaklaşan oyun da bu. Teknik açıdan neredeyse kusursuz sayılabilecek bir motora sahip. Fizik motoru açısından da, simülasyon olmadığı kabul edilirse, gayet yeterli olduğunu söyleyebilirim. Colin serisini çok profesyonel ve zor bulanlar için her açıdan eğlenceli bir oyun. Fakat, altını çiziyorum, simülasyon defilerine Colin McRae 3'ü beklemeniz şiddetle önerilir. ⚡

Yazıya genel olarak baktığınızda sitem ediyor gibi gözükebilirim. Halıyla Colin McRae kültürüyle yetişen biri olarak bu çok da anormal olmamalı. Ayrıca şunu da itiraf etmek isterim ki ona en çok yaklaşan oyun da bu. Teknik açıdan neredeyse kusursuz sayılabilecek bir motora sahip. Fizik motoru açısından da, simülasyon olmadığı kabul edilirse, gayet yeterli olduğunu söyleyebilirim. Colin serisini çok profesyonel ve zor bulanlar için her açıdan eğlenceli bir oyun. Fakat, altını çiziyorum, simülasyon defilerine Colin McRae 3'ü beklemeniz şiddetle önerilir. ⚡

Yazıya genel olarak baktığınızda sitem ediyor gibi gözükebilirim. Halıyla Colin McRae kültürüyle yetişen biri olarak bu çok da anormal olmamalı. Ayrıca şunu da itiraf etmek isterim ki ona en çok yaklaşan oyun da bu. Teknik açıdan neredeyse kusursuz sayılabilecek bir motora sahip. Fizik motoru açısından da, simülasyon olmadığı kabul edilirse, gayet yeterli olduğunu söyleyebilirim. Colin serisini çok profesyonel ve zor bulanlar için her açıdan eğlenceli bir oyun. Fakat, altını çiziyorum, simülasyon defilerine Colin McRae 3'ü beklemeniz şiddetle önerilir. ⚡



LEVEL HUT

**Bilgi için:** www.rallisportchallenge.com  
**Yapım:** Digital Illusions  
**Dağıtım:** Microsoft

**Tür:** Ralli  
**Multiplay:** Var  
**Minumum Sis.:** 800 Mhz işlemci, 128 MB Ram, 32 MB E. Kartı  
**Önerilen Sis.:** 1.4 Ghz işlemci, 256 MB Ram, 64 MB E.Kartı

**Artılar:** PC'de daha iyi yarış grafiği gördüğümü hatırlamıyorum. Örnek alınması gereken bir puanlama sistemi var. Beş dakikada bitirilebilecek kadar kolay değil.  
**Eksiler:** Fizik motoru daha iyi olmalıydı. Hasar daha etkili kullanılmıyordu. Haritalar kısa ve ayrıntısı az. Co-pilot zamanlaması iyi değil. Araçlar yeteli incelekte modifiye edilemiyor.

LEVEL NOTU: 83



# NBA LIVE 2003



İnceleymenizi esuskanen  
jesuskanen@level.com.tr

Hayal kırıklığıydı beklentim, ama şimdi yazımı bitirip oyuna dönmeliyim

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

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

### Karamsar...

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

Bench'te oturan oyuncular biraz uyduruk. Hatta uyduruktan öte yapıştırmalar sanki. Saman kağıda mum boyalarla çizilmişler adeta ve genel görüntü içinde oldukça göze batıyorlar. İkinci sorun ise, maçı izlemek için salona gelen yaklaşık yedi seyircinin renkli fotokopi ile çoğaltılıp boş koltuklara düzgünce yapıştırılmış olması. Bazı açılarda hoş dursa da kamera açısı değişince 2D seyirciler göz zevkini oldukça bozuyor. Bunlar dışında genelde pek bir sorun yok grafiklerde. Grafiklerden ziyade can sıkıcı oldukça sık tekrarlanan animasyonlar ve ara görüntüler. Oyuncuların sahaya çıkışı, oyuncuların değişmesi, kochun maç arasında oyuncuların birini yanına çekip taktik vermesi oldukça güzel kotarılmış. Oyuncuların görünüşleri oldukça gerçek ve maçın mekanı dışında kalan bu sahneler oyunun gerçekçiliğine ve atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Bu noktadaki sorun ise bazen o kadar çok tekrarlanıyor ki bu sahneler baygınlıklar geçiriyorsunuz. Allah'tan şut tuşuna basarak bu sahneleri hemen geçebiliyorsunuz. Tuş demişken NBA oyunlarında ESC tuşu hala işlevsiz. Nedendir bilmiyorum ama EA'nın bu seride sürekli yaptığı bir şey bu. Menülerde dolanırken kullanabiliyorsunuz fakat oyun içinde Escape'e basarak menüye çıktığınızda bu tuşun etinden sütünden tekrar yararlanamıyorsunuz. İlla mouse'a eliniz gidecek ve Resume Game'e tıklayacaksınız. Menülerin kullanımı genelde oldukça kolay. Ancak

klavye tuşlarınızı ayarlamak için bir saat uğraştıktan sonra save etmeyi unutmayın. Save ettiğiniz konfigürasyonu aktif kılmak için ise controls menüsünde sağ üst köşede bulunan keyboard yazan yere kaydettiğiniz isim gelene kadar tıklamanız gerekiyor. Oluyor mu peki böyle? Ah ne derede. Oyun içinde orjinal ayarlara bir dönüyor pir dönüyor. Siz tuşları bilmiyorsanız top elinizde 24 saniyelik periodlar halinde boş boş dolanıp duruyorsunuz sahada. İlk patch ile düzelmesini umuyoruz bu bug'un (çoğul söyledim ama bir ben aslında neyse..).

### Sakin

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

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



Webber smaç basacak, karton seyirciler alkışlayacak



Uçan Jil O'Neil

lah'tan şut tuşuna basarak bu sahneleri hemen geçebiliyorsunuz. Tuş demişken NBA oyunlarında ESC tuşu hala işlevsiz. Nedendir bilmiyorum ama EA'nın bu seride sürekli yaptığı bir şey bu. Menülerde dolanırken kullanabiliyorsunuz fakat oyun içinde Escape'e basarak menüye çıktığınızda bu tuşun etinden sütünden tekrar yararlanamıyorsunuz. İlla mouse'a eliniz gidecek ve Resume Game'e tıklayacaksınız. Menülerin kullanımı genelde oldukça kolay. Ancak



Lakers vs Sacramento





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

### İyimser

Yıllardır NBA oyunlarının en büyük eksikliği kabul ettiğim atmosfer ise serinin son oyunun en büyük artışı. Özellikle sezon oynarken maçlarda ciddi heyecanlanıyor insan. Seyircilerin tezahüratları bir an durmuyor (topu sektirseniz basıyorlar çılgılığı).

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

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

Atmosfer de neredeyse dört dörtlük denebilir. Gerçi teke tek maçlarda yok böyle bir şey. Ne seyirci ne de başka bir şey. Aslında hoşuma gitti bu. Tamamen kafa dinliyorsunuz oynarken. Huzurunuzu bozan sadece (ki hep yenilen konuşuyor nedense) bak dört oldum bak beş oldum, nasıl geçtim seni adamım, aha berabere, kaçırdığın baskete bak kih kih diye dir dir çene çalıştıran oyuncular. Az kasıp susturuyoruz zaten o başka.

### Koş al ne bakıyorsun..

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



şında geriye ses olayı kalıyor. Söylenecek fazla bir şey yok aslında. Müzik konusunda NBA serisinin çizgisinden sapılmamış. Ses efektleri oldukça kaliteli, kulak tırmalayan hiçbir şey yok. Seyircilerin tezahüratları oldukça başarılı kullanılmış oyun içinde. Çok uzatmayacağım bunu, sesler de dört dörtlük neredeyse (aman tanım her şey dört dörtlük). Başarılı sesler, harika grafikleri tamamlarken oyuncuyu iyice çekiyor atmosfere. Daha önceden olduğu gibi maçı TV'den izliyormuşsunuz havası yaratılmaya çalışılmamış pek. Bu da gerçekliği ve atmosferi oldukça etkilemiş (olumlu yönde canım yazının başında bıraktık o pesimist herifi). Buna zarar veren tek şey, oyun anında o kadar çok istatistik geçiyor ki ekrandan skoru göremiyorsunuz bazen. Ama bu minik tablocuklar o kadar nezih yapılmışlarki kesinlikle gözünüze girmiyorlar, dikkatinizi dağıtmıyorlar. Hatta siz özellikle bakmadıkça çoğu zaman fark etmiyorsunuz bile. Bunun gibi ufak rahatsızlıklar dışında oyunun geneline dört dörtlük demek mümkün neredeyse. Amma çok kullandım ben bunu yahu nedir dört dörtlük. Kesinlikle NBA serisinin en iyi oyunu. Asıl önemlisi, kesinlikle ruhsuz bir oyun değil. Başında harcanacak her dakikaya kesinlikle değer, değer olacaktır. Serinin takipçilerine ve basketbol seven herkese hararetle tavsiye olunur. Şimdi ben izninizle pesimist olucam bir süreliğine... @



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

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

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

**LEVEL NOTU: 91**



İnceleyen: Güven Çatak  
guyen@level.com.tr

# SHADOW OF DESTINY

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

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

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

## Oyun içinde oyun...

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

ölüyor! Hem de ortada hiçbir sebep yokken! İlk olarak güneşli bir günde kafenin birinden çıkar çıkmaz bıçaklanıyorsunuz. Neden öldürüldüğünüz ve kimin sizi öldürdüğü hakkında en ufak bir fikriniz olmadan kendinizi garip bir odada buluyorsunuz. Merak etmeyin, yalnız değilsiniz. Gizemli bir ses size eşlik ediyor (şimdilik bu sesin şeytana ait olduğunu farzedelim) ve kadehinizi değiştirmek isteyip istemediğinizi soruyor. Tabii ki düşünmeden evet diyor ve zamanda yolculuğun anahtarını cebinize koyarak, öldüğünüz saniyenin dakikalarda öncesine gidiyorsunuz. Artık ölüm saatinizi biliyorsunuz ve her şeyi değiştirmek sadece sizin elinizde...

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



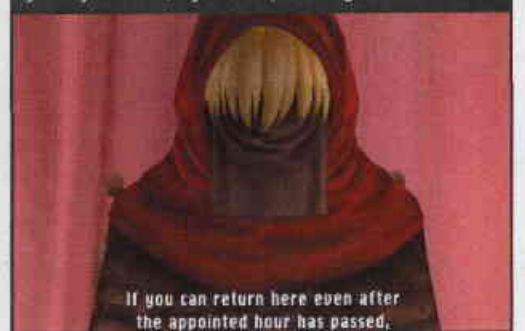
İşte yine öldünüz ve her şey yeniden başlıyor...

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

## Ben bu kızla daha demin...

Evet, o kızla daha demin konuştunuz ama öldüğünüz için tekrar karşılaştınız ve tabii onu önceden tanıdığınız ve hakkındakileri bildiğiniz için bu sefer aranızda geçen diyalog farklı olacak (karşı cinsi etkilemek için iyi bir yöntem). Tıpkı 'Hiç Bitmeyen Gün' filminde olduğu gibi. Orada da adam kadını kendisine aşık edebilmek için devamlı aynı günü yaşamak zorunda kalıyordu, hem de harfi harfine. Anlayacağınız oyun déjà vu kaynıyor. Neyse ki tekrar eden bölümleri pas (esc) geçebiliyorsunuz. Bu arada oyunun büyük bir bölümü ara demolardan oluşmakta. Hikayeyi sürükleyici kılmak ve boşlukları doldurmak adına ara demolar iyi ama bazen o kadar uzun oluyorlar ki kendinizi bir oyundan çok interaktif bir filmdeymiş gibi hissediyorsunuz. Bu belki de hoş bir duygu ama aktif olamamak zaman zaman sıkıcı olabilir. Her bölüm bir ölümle başlıyor; bıçaklanıyor, vuruluyor, hatta eziliyorsunuz ve sonra geriye giderek

Oyunun falcı bacısı; kafanız karışırsa ona gidin.



If you can return here even after the appointed hour has passed,



Zamanı değiştirebiliyorum, var mı bundan ötesi?





İşte bu olet sayesinde zamanda bir ileri, bir geri...

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

### Mızıkçılar bir adım öne çıksın...

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



kopuyor. Dış mekanlarda çevrenizi 360 derece algılayabilirken, içeri girince mouse devre dışı kalıyor ve haliyle tüm yük klavyenin üstüne kalıyor. İç mekanlarda etrafınıza rahat bakamadığınız gibi rahat yürüemiyorsunuz da. Kontrollerin ikili oynaması gerçekten çok acı. Grafiklere gelince, ne diyebilirim ki; Shadow of Destiny konsoldan transfer olduğu için dokular yine bir yerlerde takılıp kalmış. Karakterler biraz baston yutmuş gibi olsa da iş görüyorlar ama çevre grafikleri tam bir fiyasko; doku kalitesi çok kötü, poligon sayısı çok düşük ve renk derinliği çok yetersiz. Herhangi bir iç mekandan dışarıya çıktığınız zaman, çevrenizi araştırmak için farklı motivasyonlar geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Haliyle çözünürlüğün 1024x768 olabilmesi de hiçbir şey ifade etmiyor. Karakterler dediğim gibi günü kurtarıyor, özellikle Homunculus (şeytan) oldukça sağlam; çünkü onu sadece duyabiliyoruz. Öte yandan zaman değiştirme sahneleri ve geçmiş zamanların farklı renk tonlarıyla (kahverengimsi gibi) ifade edilmesi grafiklerin artlarından. Müzikler, grafiklere göre çok daha iyi; oyun içinde oyun kurgusuna oldukça uygun ama çok fazla kendini tekrar ediyor. Seslendirme de başarılı 'sayılabilir, özellikle karakterleri doğal göstermekte.



Aynı sahneleri defalarca yaşatabiliyorsunuz...



Zamana karşı yarışınız başlamış durumda...



Zamanda geriye gittikçe renkler de değişiyor...



Kadınlar, her zaman ilgi bekler...

### Geçmiş zaman olur ki...

Shadow of Destiny teknik özellikleriyle olmasa da ele aldığı fikir ve uyguladığı kurgu bakımından ilginç bir oyun. Yine de şeytanın zaman makinesiyle ne işi olduğu ve kabağın neden bizim başımıza patladığı gibi olaylar biraz daha kurcalansaymış, oyun çok daha iyi olabilirmiş. Ayrıca ilk bölümde oyuncuyu yönlendirmek için sokaklara köpek koymak yerine çok daha iyi bir yöntem bulunabilirmiş (kediyi koymak gibi mesela). Birtakım ölümcül eksilerine rağmen Shadow of Destiny ilgiyi hak eden bir oyun. Bana zaman zaman 'Hiç Bitmeyen Gün' filmi hatırlattı, belki size de bir şeyler hatırlattır. Bir de şu konsoldan transfer olayını adam gibi yapsalar artık hiç fena olmayacak. ☺



**Bilgi için:** www.konami.com  
**Yapım:** Konami CET  
**Dağıtım:** Konami

**Tür:** Adventure  
**Multiplay:** Yok  
**Minimum Sis.:** 450 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** 800Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı  
**Alternatif:** Belki Time Machine

**Artılar:** Sağlam bir konsept; iyi kurgulanmış bir hikaye; ilginç karakterler.  
**Eksiler:** Kontroller çok kasabılıyor; çevresel grafikler çok zayıf, dokular sanki konsol versiyonunda unutulmuş

LEVEL NOTU: 69



Hımm, bu kıızı kaçırmayın derim.

Oh, no, that was all right.



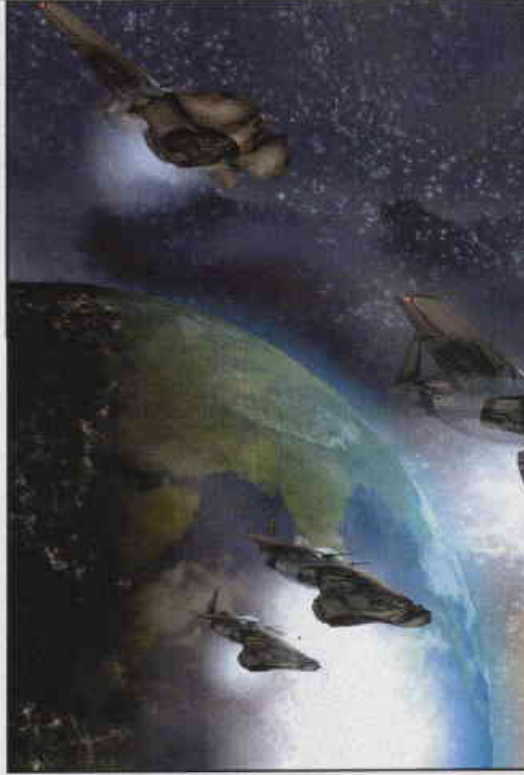
# HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

Inceleyen: Ali Güngör  
gali@level.com.tr

Uzak galaksilerin ışığı mı gözlerimi kamaştırır, yoksa bizim patlayan Battlestation mı



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



Bir maden üssü maden çıkarıyor



Stratejik haritada herşeyi bulmak çok kolay.

Eski den beri uzayda geçen oyunlar ve bilim kurgu beni kendine çekmiştir. Daha küçükken abimle kuzenlerimiz Mahmut ve Murat'a gittiğimizi, onların Wing Commander oynadıklarını hatırlarım. O zamanlar sadece oturup izliyordum tabii ki fakat bu bile çok zevkliydi çünkü arka planda yıldızlar, gökadalara, asteroitler ve uzayda olabilecek her şey vardı, en azından ben o karanlık arka plandaki birkaç beyaz noktaya baktığımda bunları görürdüm. Büyüdüğümde her yeni gelen uzay simülasyonunu oynardım, her yeni gelen oyunda gemiler ve grafikler daha da güzel oluyordu, arka plandaki uzayda ise pek değişiklik olmazdı.

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

## Çay koy abilere, Alfa Centauri'den geldiler, yorgundular

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

sorun olduysa da her türlü ortama eninde sonunda uyan insanoğlu oralarda da çoluk çocuğa karışmanın yolunu bulmuştur. Fakat oralarda doğanlar gittikçe başka gezegenlerde doğanlara yabancılaşmıştır, öyle ki teknolojik farklılıklar bile ortaya çıkmıştır ve insanoğlunun tarihinde hep olduğu gibi anakara yani Dünya, kolonisinden daha fazlasını istemiştir, eh ne de olsa koloni kurmak ucuz bir şey değil hem o kadar yatırım yapmışlar. Fakat Mars'takiler ise aksine kendi kendilerine yetebilecek halde olduklarından birazcık daha fazla özgürlük istemektedirler. Böylece insan her yerde insan olduğunu kanıtlayarak kendi içinde sürtüşmeye başlar, bunun böyle süremeyeceğini gördüklerinden tarafsız bölge olarak Ay'da toplanmaya karar verirler. Olan bu esnada olur ve önemli bir diplomat Ay yolunda tanımlanamayan gemilerce vurulunca olan olur ve Dünya ile Mars arasındaki savaş başlar.

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





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

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

### Homeworld

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

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

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

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

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

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



leri var, proton silahları kalkanı geçip direkt gövdeye hasar veriyor, ion anında vurur, füzeler ve quantum silahları başka türlü hasar verir. Bu silah çeşitlerinin yanında bir de gemi boyutları ve onlara takılı silahlara göre tipleri var. Mesela bir t corvette, turret takılı corvette ki küçük savaşçı gemileri sinek gibi öldürür, b blaster anılamına gelir ve vurdur mu pir vurur büyük gemilere karşı yararlıdır. İşte oyundaki esas strateji bunları dengelemek çünkü hem ünite sayınız hem de teknolojiniz sınırlı, her şeyde biraz gelişirsek tek bir alanda uzmanlaşmış bir düşmana karşı kazanmamız çok zor. Bu yüzden oyunun başından sonuna yolunuzu iyi çizmeliyiz.

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

yapılmış en etkili casusluk bu oyunda diyebilirim çünkü bir tek uzay istasyonunu ya da savaş gemisi bile çok güçlü olduğundan doğru zamanda yapılan bir casusluk operasyonu ile savunmada büyük gedikler açabilir, imkansız gibi görünen bir savaşı bile kazanabilirsiniz.

### En Güzelini En Sona Sakladım

Hegemonia'yı hit yapan en büyük özelliği şu ana kadar gördüğüm en güzel grafiklere ve atmosfere sahip olmasıdır. Dediğim gibi eskiden birkaç bite bakıp uzay diyoruz şimdi ise pek çok bite bakıp uzay diyoruz fakat bu oyunda öyle güzel ki sırf oturup izlemek için bile alınacak bir oyun bu. Uzayın bu kadar aydınlık bu kadar güzel olduğuna şaşıracaksınız, Nasa'nın fotoğraflarından yada filmlerde gördüğümüzden çok daha güzel ve zengin bir uzay bu öyle ki ışıktan gözlerinizi kamaşılıyor. Hele ki o çeşit çeşit gezegenler, güneşler, galaksiler, bulutsular, hepsi birbirinin çevresinde dönerken ışık ve gölge oyunları sizi büyüleyor.

Uzay gemilerinin seri numaralarını okuyacak kadar görüntüyü yaklaştırıp 360 döndürebilir veya gezegenler arası birimlerinizi hareket ettirecek kadar uzaklaşabilirsiniz. Hele ki oyunun çoğunu kaplayan savaşlar, ışınlar ve füzeler uçup gemilere çarpıyor ve enerji patlamaları, çevreye saçılan ışıklar! Savaşlar herhalde bu kadar zevkli olabiliirdi. Uzay istasyonuna saldırın korvetler, savaşçılar ve büyük gemiler, patlamalar ve kan ve zafer! Patlayan uzay istasyonunun parçalarının dağıldığını görebilirsiniz ve sonunda geriye daha sonra salvage edilebilecek kalıntıları kalır ki bu kalıntıları gezegenin yörüngesinde ilk gördüğünüzde süs olarak konmuş zannedebilirsiniz, kalıntılar ancak bu kadar atmosfer katabilirdi herhalde!

Hegemonia, şu ana kadar gördüğüm en mükemmel uzay atmosferi, harika sesler ve müzikler, delicesine zevkli savaşlarıyla çok başarılı bir strateji oyunu. Alışılması kolay fakat ustalaşması zor olan cinsten ve özellikle multiplayeri çok zevkli. Oyunun eksikliklerinin ve zayıf yönlerinin üzerinde özellikle durmaya rağmen notu 85 in altına düşmeyen alınıp oynanması gereken bir hit, yaşanması gereken bir tecrübe. Ⓢ



Bir uzay üssüne saldırı yani katliam



Bir koloni gemisi, detay korkunç



LEVEL NOT



**Bilgi İçin:** <http://www.hegemonia.info/>  
**Yapım:** Digital Reality  
**Dağıtım:** Dreamcatcher

**Tür:** RTS  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** 600Mhz İşlemci, 128MB RAM, 550MB HDD, 16 MB Ekran Kartı  
**Önerilen Sis.:** 1GHz İşlemci, 256 MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1GB HDD Alanı  
**Alternatif:** Homeworld Imperium Galactica Serisi

**Artılar:** Çok iyi grafikler ve atmosfer, atmosferi tamamlayan müzikler ve ses efektleri, harika oynana bilirlir, kullanışlı arabirim  
**Eksiler:** Berbat oyun içi diyaloglar, formasyon yok, yeterince açık olmayan görevler, çok kısıtlı olan ünite limiti, görevler arası çok az ünite aktarımı, uzun kayıt ve yükleme süreleri

LEVEL NOTU: 85



# MECH WARRIOR 4: MERCENARIES



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

## Para, onur ve Big Mech-Chicken!

**son söz** *““Mech Warrior” bu, daha ne diyebilirim ki?”*

**T**amam, “Big Mech-Chicken” esprisi hoş değil, peşinen kabul ediyorum. Ama insan koltuğun üzerinde sızıp kaldıktan sonra gözünü açtığı anda, daha ayılmadan ilk gördüğü nesne ekranda yürüyen bir Mad Cat olunca, aklına kaçınılmaz olarak “tavuk” geliyor. Tavuk. Hmmm. Yanına da patates kızartması olursa hele. Aslında bu Mech’lerin bazıları insana, bazıları tavuğa benziyor. Neden hiç kertenkele ya da örümceğe benzeyeni yok acaba? Bazı eski oyunlarda vardı aslında. Pek tutmıydu. Nedense “tavuk” tasarımı çok tuttu. Bu arada, böyle bir alet yere devrilince nasıl kalkar? Yani gerçekte demek istiyorum, böyle bir cihaz tasarlasak, iki bacağı olan ama doğru düzgün kolu bulunmayan, yerden kalkması için nasıl bir mekanizma kurmak gerekir? Üzerinde biraz düşündüm, ama kesin bir cevaba ulaşamadım. Oyundaki araçlar bir şekilde kalkmayı başarıyorlar, ama nasıl yaptıkları pek belli değil. Belki de çıkıp biraz gözlem yapmalıyım? Ama ufak bir sorun var, ya bir çiftçinin kümesinde yakalanırsam durumu nasıl izah ederim? Herhalde sıradan bir insan neden orada olduğumu, neden tavuklarına çelme takmaya ya da odunla vurup yere düşürmeye çalıştığımı pek anlamayacaktır, değil mi? Ehhh, bilimin de kendince tehlikeleri var şüphesiz.

### Bu bedelli, başka bedelli

Battle Tech evreni aslında çok önceleri masaüstü oyunları şeklinde kendini göstermiş, hayli geniş bir izleyici kitlesi



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

“Paralı askerlik” tarihin ilk çağlarından beri süregelen bir meslektir. Bir yerlerde bir savaş olduğu sürece, silahını ve yeteneklerini başkalarına kiralayarak hayatını kazanmaya çalışanlar var olmuştur, bundan bin yıl sonra da olmaya devam edecektir şüphesiz. İşte Mercenaries oy-

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

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

### Clan PPC

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

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







ripliklermiş gibime geliyor.

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

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

Neyse, izninizle yazıyı bitirmek durumundayım. Şimdi gidip şu Mad Cat'ı adam gibi soğutmanın bir yolunu bulmam lazım. Ne zaman 2 ER PPC ve 4 LRM bataryasını Apha Strike için aynı anda ateşleşem kızarmış tavuk olma tehlikesi atlatıyorum! 🐔

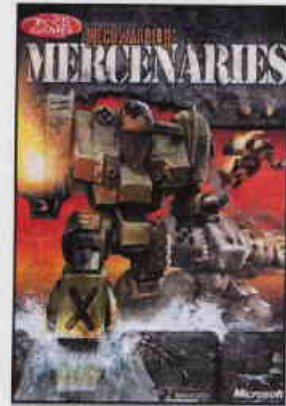
Oyunda gidebileceğiniz bir yıldız sistemi de Steiner yönetiminin başkentini barındıran Solaris. Burasını diğerlerinden ayıran unsur, buradaki gladyatör dövüşleri. Evet, çeşitli sınıflarda birkaç farklı alanda düzenlenen dövüşleri kazanarak bolca para ve üne sahip olmak mümkün. Hatta galibiyeti Steiner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

### Madd Cat!

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

MW 4 için hazırlanmıştı ve yine paralı askerlerin maceralarını konu alıyordu. Mercenaries ise bir ek görev paketi değil, başlı başına bir oyun. Her ne kadar grafikler artık bir yıl önceki kadar müthiş görünmese de, Mercenaries sunduğu sürükleyici oyun atmosferiyle bu alandaki açığını kapatmayı rahatlıkla başarıyor.

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



LEVEL NOT

**Bilgi İçin:** www.microsoft.com  
**Yapım:** Cyberlore  
**Dağıtım:** Microsoft

**Tür:** Simülasyon  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** 700Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HDD  
**Önerilen Sis.:** 1000Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Grafik kartı.

**Artılar:** Oturmuş bir program kodu, nispeten serbest bir oyun tarzı, iyi Multiplayer desteği  
**Eksiler:** Grafikler artık pek o kadar çekici değil, bazı görevlerde tuhaf hatalar var, ses efektleri çok sömük  
**Alternatif:** MW 4: Vengeance, Starsiege

LEVEL NOTU: 85



# JAMES BOND - 007: NIGHTFIRE

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

- Bak Bond, sandalye icat ettim, üzerine oturabiliyorsun!  
- İyice bunadın sen ama Q!

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



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

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

bir oyun çıkmıyor, orası meçhul. Ama artık Bond'un pa-buçlarını giymek isteyenler için bir seçenek var, hem de hiç fena olmayan bir seçenek, Nightfire.

## Lazerli Rolex

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

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



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

## Susturuculu Uzi...

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







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

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

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

### Bondmobil...

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

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

Tabii bir de Bond oyuncularını ki bunları kullanmak için G tuşuna basıp araç envanterine geçmeniz gerekiyor. Bu oyuncaklar arasında kilitleri kırmaya yarayan lazerli kol saatinden tutun da, içinde virüs diski barındıran kredi kartına kadar neler yok neler! Bu aygıtları ya görev başlarken yanınıza almış oluyorsunuz, ya da görev içinde bir elemandan tedarik etmeniz gerekiyor. Görev içinde gereken bazı diğer nesnelere, mesela bir köprüyü uçurmak için gereken patlayıcıları da görev içinde bulmanız gerekebiliyor. Ancak bunlar envantere gözükmüyorlar ve gereken yere geldiğinizde otomatik olarak harekete geçiriliyorlar. Yani bazı işlemler oyuncu için kolaylaştırılmış.

### Maceral

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



LEVEL HIT

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

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

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

LEVEL NOTU: 83



# ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Inceleyen: Güven Catak  
guven@level.com.tr



Zenginden alıp fakire vermek hiç bu kadar zevkli olmamıştı!

**son söz!** "Eğer Desperados'u sevdiyseniz ve takım bazlı stratejiler bana göre diyorsanız Robin Hood'u kaçırmayın. Sizi uzun bir süre oyalayacağına garanti verebilirim."

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

### Britanya'da neler oluyor?

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

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

Her görevden sonra Sherwood'a dönüyorsunuz. Sher-

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

### Takım çalışması şart...

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



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

İşte adamım Scarlett ve güzüyle imzasını attığı leşler...



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





Kalelerdeki mekanizmalar çok iyi tasarlanmış...

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

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

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

### Büyümüş de küçülmüş...

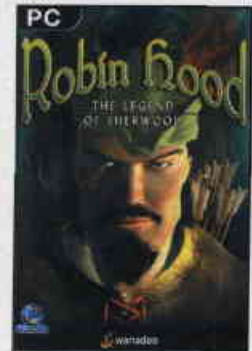
Screenshotlardan da göreceğiniz üzere oyunun grafikleri bir hayli sempatik ve şirin. Orta Çağ İngilteresi, kaleleri ve kasabalarıyla olabildiğince iyi yansıtılmış. İzometrik bir bakış açısı kullanan Robin Hood, özellikle kale mimarisi ve yeşil alan detaylarıyla göz dolduruyor. Desperados kadar farklı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

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



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

Robin Hood'un belki Desperados kadar sürükleyici bir havası yok ama içerdiği yeni özelliklerle türünü adeta bir adım ileriye götürüyor. Özellikle doğrusal olmayan bir gidişata sahip olması, kaynak yönetimine minimum düzeyde yer vermesi, karakterlerin deneyim kazanarak kendini geliştirebilmesi ve yeni dövüş sistemi bakımından gıcır gıcır bir oyun Robin Hood. Ok yaydan çıkmadan strateji severler kesinlikle Robin Hood ile tanışmalı... 5



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

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

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

LEVEL NOTU: 84



Grafikler bir hayli detaylı, özellikle Orta Çağ mimarisi oldukça iyi yansıtılmış.



# CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Tugbek Ölek  
tugbek@level.com.tr

Uygarlığı dünya ile oynayın... Eğer becerebilirsiniz!

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

Ah ah... Sid Meier ölmüş olsa herhalde kemikleri sızıyor olurdu. Ama şu an köhne bir barda kendini alkole vermiş, kendi kendine "Öleydim de Play The World'ü görmeyeydim" diyor olsa gerek. Civilization III'e yeni ırklar, özellikler ve en önemlisi multiplayer özellikleri vermesi gereken Play the World, tartışmasız yılın en kötü ek görev paketi.

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

Internet'ten umudu kesince, Sinan'ın kanına girdim, LAN üzerinden oynamaya başladık. Önce yeni oyun modlarını denedik. En çok merak ettiğim Turnless yani sıra olmadan Civilization oynama işi hoşumuza gitmedi. Üretim ve bilimin süreye bağlı olduğu bu modda her birim kendi sıra hesabını yapıyor. Yani bir birimi oynattıktan sonra belli bir süre ona tekrar dokunamıyorsunuz. Gidip başka birimlerle oynuyorsunuz. Ama birim sayısı artınca işler iyice karman çorman oldu ve hakimiyetimizi yitirmeye başlayıp bunaldık. Daha sonra Simultaneous Turns moduna geçtik. Burada sıralar var ama aynı anda oynuyorsunuz. Yani birbirini beklemek yok. Herkes işini bitirince bir sonraki turn'e geçiyorsunuz. Eğer isterseniz turn'lere süre sınırı da konabiliyor. Açıkçası tüm modlar içinde en oynanabilir olan bu. Normal sıralalı mod sürekli birbirini beklemeyi gerektirdiği için daha sıkıcı.. Gerçi sıra rakipteyken şehirlerde değişiklik yapabiliyorsunuz ama yine de sıkıcı.

## Oynamak Ne Mümkün!

Ama bunları deneyebilmiş olmamız şöyle baştan sona ağız tadıyla oynadığımız anlamına gelmiyor. Oyunun multiplayer'ında bir dolu bug var. Bu yüzden sık sık çökebiliyor. O yüzden efendi oynayın her şeyi kurcalamamakta ve sık sık save almakta fayda var. Özellikle de şu Espionage tuşu. Aman tıklamayın, garantili çöküş sunuyor.

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



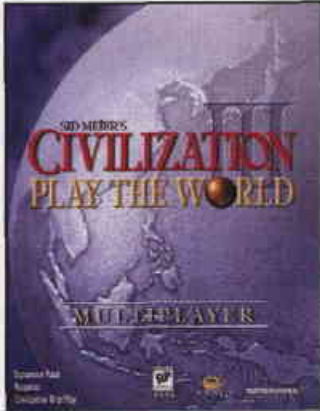
kral birimleri, var. Kral ölünce oyunu kaybediyorsunuz. Victory Locations'da haritanın belli noktalarını elinizde tutarak puan topluyorsunuz

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

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

Play The World'ün son artışı ise beraberinde senaryolar gelmesi. Civilization III'te senaryo desteği vardı ama bir tane bile senaryo yoktu. Play The World ile bir dolu geliyor. Ama bunlarda aslında oyunun fanlarının hazırladığı, çoğu dökümantasyon-dan yoksun, bir kısmı çalışmayan senaryo ve hepsini hali hazırda Fraxis'in sitesinden çekebilirsiniz. Bunun da bir değeri yok yani.

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



**Bilgi için:** www.civilization3.com  
**Yapım:** Fraxis  
**Dağıtım:** Infogrames

**Tür:** Strateji  
**Multiplay:** İnternet ve LAN olduğu rivayet ediliyor  
**Minumum Sis.:** 300MHz işlemci, 32MB RAM, 800MB HDD  
**Önerilen Sis.:** 1Ghz işlemci, 512MB RAM, 1.2GB HDD

**Artılar:** İçinde Osmanlı'nın da bulunduğu 8 yeni ırk ve patch işlevi görmesi dışında kayda değer bir artışı yok Play The World'ün.  
**Eksiler:** Multiplayer oyunu kabusa çeviren buglar, hiç elden geçirilmemiş senaryolar, dışı dokunamayan yenilikleriyle Play The World vasatın altında kalıyor

LEVEL NOTU: 4.2



# K-HAWK: SURVIVAL INSTINCT

Ne yaptın JoWood !

**J**oWood (Türkçesi artık benim için odun Joe) bir çok iyi oyunun altına imza atmış firmalardandır. Fakat bu ay Sinan'ın bana verdiği JoWood oyunları için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Bu eleştirim en başta da K-Hawk için geçerli. Tüm oyunlar gibi K-Hawk'ta şaşalı bir şekilde duyuruldu. Fakat elimdeki oyun için şaşalı bir şeyler söylemem imkansız. Çünkü oyun her şeyiyle sallanıyor.



## Tropik adalardaaaa

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

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

Şimdi buraya kadar bir bakın bakalım şöyle yaratıcı bir şey görüyor musunuz? Hayırır! Peki o zaman devam ediyoruz. Kısa bir süre sonra düşmanlarımızla çatışmaya başlıyoruz. İşte bir rezalet daha. Düşmanlarımız tabancayla dört kez vurulduğunda ölüyor. Bu tamam. Fakat onları vurduğumuzda kıvranırlarken bir daha ateş edip vursak bile kurşun onlara işlemiyor! Bu durumda bir onlar bir biz ateş ediyoruz. Böyle turn based shooter olarak çatıştıktan sonra ölüyorlar. Üstlerinden künyelerini alabiliyoruz ki bu fikir de MGS2'den aşırma. Eğer yaralıysak tabancamızı kontrol etmemiz zorlaşıyor. Ayrıca belli süreler içinde radarımız kendini tazeliyor ve çatışma modunda değilse bir süre sonra moddan isteğimiz dışında çıkıyoruz. Tam adamı vuracakken moddan çıkmak inanin hiç hoş bir tecrübe değil.

## Gizlilik mi?

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

maması bence çok saçma. Neyse böyle gizli gizli giderken bir nöbetçi ya da herhangi bir işçi sizi gördüğünde alarmı çalıyor ve bölümdeki tüm nöbetçiler sizin bulunduğunuz yere koşmaya başlıyor. İşte burada yapay zekanın yeter-sizliğini kullanmak çok eğlenceli olabiliyor. Düşmanlarımız eşyaların etrafından dolaşmayı bilmiyorlar. Bu durumda, eğer yeterli merminiz de varsa, hepsini tek tek mihlamak çok kolay oluyor. Ya da bir yere saklanıp hepsinin geçip gitmesini de bekleyebilirsiniz. Yeni bir bölüme geçtiğinizde tüm enerjiniz doluyor ki bu da başka bir saçmalık. Ayrıca eğer başka bir bölüme geçmek için gitmeniz gereken az bir yol kalmışsa zig zaglar çizerek koşup geçişe kapağı atabilir ve öteki bölüme rahatça devam edebilirsiniz. Ben bunu çok yaptım. Sizlere de tavsiye ederim. K-Hawk çalıntı fikirlerle dolu olabilir. Fakat iyi bir oynanışı olsaydı bunu telafi edebilirdi ki ondan da yoksun. Geriye ortalama grafikleri ve iyi ses efektleri kalıyor ki onlarda tek başına bir oyunu kurtaramaz. Kısacası iyi bir "gizli operasyon" yapabileceğiniz oyun istiyorsanız tüm umutlarımızı bağladığımız Tom Clancy's Splinter Cell'i bekleyin. K-Hawk'ı ise almayın. ❌



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



**Bilgi için:** www.jowood.com  
**Yapım:** Simlis  
**Dağıtım:** JoWood Productions

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

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

LEVEL NOTU: 54



# HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

İnceleyen: Güven Çatak  
guyen@level.com.tr

Küçük büyücümüz bir yıl aradan sonra tekrar aramızda...

**son söz!** "Eğer ilk oyunu beğendiyseniz, bunu daha da beğeneceksiniz. Hele bir de Harry Pötür hayranıysanız işiniz iş demektir."



**S**ihirli çubuk kalkar, ucundan mavî pırıltılar saçarak. Hedef menzile girer ve hemen arkasından bir "Flippendo!". O da ne? Biraz önce alev topları atıp tutan ateş yengeci, 2.80 bir halde kuyunun içinde. Derken çarklar döner, gizli geçit açılır ve küçük büyücü yoluna devam eder... Evet, bir yıl aradan sonra Harry Potter, ikinci macerası Chamber of Secrets'ın hem filmi, hem de oyunuyla algı dünyamızın kapılarını çalmakta. Sanki filmi daha kanlı, oyunu da daha oyuncaklı olmuş. Harry Potter hem bir hayal ürünü, hem de hayalin ürünleşmesinin en uç örneklerinden biri olarak karşımızda.


## Nerde kalmıştık?

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



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

## Hayri'dir ne yapsa, yeridir...

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

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

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

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

LEVEL NOTU: 76



# MORROWIND TRIBUNAL

Sıcağı sıcağına gelin ek görev paketlerine bayılıyorum.

İnceleyen: Ali Aksöz  
aliaksöz@level.com.tr

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

**T**ribunal. Gelmiş geçmiş en kapsamlı ve en başarılı RPG'lerden biri olan Elder Scrolls III: Morrowind'in genişleme pakedi. Bekleniyorduk. Geldi. Yerim 4000 vuruş ve bu girişle yetinmek durumundasınız. Oyuna geçelim.

## "Morrowind ile yetinmeyenlere..."

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

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

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

## "Yine yeni yeniden uykusuz geceler?"

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

Tribunal'in mekanlarının daha çok yer altındaki devasa zindanlardan oluşması ister istemez, Daggerfall'ın yıldırıcı zindanlarını akla getiriyor. Bu yüzden Bethesda'nın elinden çıkan her türlü kapalı mekana önyargıyla yaklaşmaktayım. Zindan meraklılarına ise yanlarında iyi bir zırh tamir ekipmanı ve levitate büyüsü olduğundan emin olmalarını tavsiye ediyorum. Uygun yerlerde ayağınızın yerden kesilmesi sizi birçok dertten ve uzun yollardan kurtaracaktır. Yine üstünüze gruplar halinde çullanan yaratıkları savuşturmakta hırpaldığınız silah ve zırhlarınızı tamir etmek için kaliteli materyallere ihtiyacımız olacağı kesin.

## "Ve kağıda çıktığım son söz..."

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

Tribunal otopsisinde yardımcıları için LordSpike ve Hakan ATAÇ'ı gözlerinden öpüyor, hepimizi Hayalet'e çaya bekliyorum. ☺

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



**Bilgi için:** www.elderscrolls.com  
**Yapım:** Bethesda Softworks  
**Dağıtım:** Ubisoft

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

**Artılar:** Düşülecek yeni yollar, savaşacak yeni düşmanlar, atlanacak yeni maceralar. Morrowind atmosferinin devamı.  
**Eksiler:** Eklentiler sayıca az, çok yaratıcı değil üstelik Yeni mekanlar da daha çok zindanlardan oluşuyor.

**LEVEL NOTU: 71**





# DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER

İnceleyen: M. Berker Cünger  
gberker@level.com.tr

Yaşlı Garand'ı dolaptan çıkarma zamanı...



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

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

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



## Alev makinesi yine olmamış...

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

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

## Snipertown

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



## Thompson'u nereye koydum?

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

**Bilgi için:** www.n-fusion.com  
**Yapım:** N-Fusion  
**Dağıtım:** WizardWorks

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

**Artılar:** Grafiklerinden seslerine dek hayli rafine bir yapım, düşük bütçesinden beklenmeyecek denli iyi.

**Eksiler:** Özellikle dost yapay zekada ve multiplayer kodunda bazı sorunlar var, silahlardan bazıları tamamen kullanışsız.

**Alternatifler:** Hidden & Dangerous, MOH:AA

LEVEL NOTU: 80



# EUROPA 1400

Lonca kurup zenginleşmek isteyenler için

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

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

## Yaşasın Para Budalalığı!

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



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

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

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

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

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

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

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

LEVEL NOTU: 68



Surak Akmenek  
burak@level.com.tr

# FARWEST

Minik Dallas kurmak isteyenlere

**son söz!** "İyi bir oynanişla çok keyifli bir yapım olabilirmiş."

**D**allas'ı kim hatırlar? Been. Aslında bu çok klasik bir geyik oldu. "Eskilerden Dallas'ı, Viki The Viking'i hatırlar mısınız" gibi bir söylem gene'de 1974-75 kuşağının anılarını yansıtır. Ama ne yapayım şimdi insana küçükken ne ekilirse onunla büyümüş. Oyun bir "özü çiftliği" yönetme simülasyonu olunca da aklıma Dallas geldi. Bu oyunda tıpkı K-Hawk gibi bir JoWood (odun Jo) çalışması. Fikir olarak gayet hoş. Senaryoları izleyerek kendi minik imparatorluğunuzu kurmaya çalışıyorsunuz. Çiftliğiniz için sığırlar satın alıp kasabadan kiraladığınız kovboyların gözetiminde onları gene satın aldığınız otlaklara yolluyorsunuz. Sığırlarınız orada çoğalırken otlağınızın verimi azalıyor. Çünkü her otlak belli sayıda sığırı besleyebiliyor ve sayı artınca ya yeni otlaklar almanız gerekiyor ya da sığırlarınızı kasabaya gönderip satmanız gerekiyor. Sığırları satmak için ise onları damgalamanız lazım. Sürüleriniz otlaktayken on-



ları gözetleyen kovboylarınız ise yemek, kahve ve viski-den oluşan bir erzak yığınıyla beslenmek durumundalar. Bu sistem sizin kaynaklarınızın temelini oluşturuyor. Asıl para kaynağınız burası. En aşağı: 1000 \$ kazandıktan sonra ise çiftliğinizi genişletmek veya kasabada bir otel alıp devamlı bir para kaynağı yaratmak gibi yatırımlara girebiliyorsunuz. Para kazandıkça kasabanın şerifine rüşvet verebilir veya kiliseye başışta bulunabilirsiniz. Şerife verilen rüşvet kanunların sizin lehinize işlemesine papaza verilen para ise adamlarınızın moralinin yükselmesine yarar.

## Biraz da kurşun atalım

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



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



ların nerede bulunduğunu iyi gözetleyin. Eğer sürülerinize yaklaşıyorlarsa orayı takviye edin. Otlaklardaki erzak durumunu hep yeterli düzeyde tutun. Ayrıca otlakların dolmamasına dikkat edin. Sürünüz otlağa ulaşır ulaşmaz damgalamak için arabayı yollayın ve otlağın limiti dolmadan damgalananları çiftliğe alıp sonrada satmaya yollayın. Bu yazdıklarım oyunun temel sistemi. Fakat oynaniş açısından yapması hiç kolay değil. Çünkü otlak sayısı arttıkça onları kontrol etmekte bir o kadar zorlaşıyor. Zaten oyun buradan çuvallıyor. Ayrıca oyunda ne sığırlarınıza kurtların saldırdığını ne de düşmanlarımızın nasıl çatıştığını göremiyoruz. Bir takım geliş gidişler oluyor ama o kadar. Kısacası oyunda nelerin olup bittiğini net olarak göremiyoruz ve bazı olayların otomatik olarak yapılmasını emredemediğimiz için oyun gereksiz yere zorlaşıyor. Mesela damgalama arabasına emirleri biz vermek zorundayız. Tamam belki "bir seferde tüm otlakları dolaş" gibi bir emir verebiliyoruz ama çiftliğe dönünce onu bir daha yollamak zorundayız. Aynı şey erzak arabası için de geçerli. Aynı şekilde otlaktaki kovboylara "limit dolmadan damgalanan sığırları çiftliğe getir" gibi bir emir de veremiyoruz. Bu iki basit emir bile oyunda bir kaç şey üst üste başımıza geldiğinde etrafın karışmasına sebep olabiliyor. Nereye yetiyeceğinizi şaşırıyorsunuz. Kısacası bu oyunda oynanişındaki hatalar yüzünden kaybediyor. ☹



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

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

**Artıları:** Güzel oyun fikri, güzel müzik ve efektler.  
**Eksileri:** Oynaniş, Zor oyun dinamiği.

**LEVEL NOTU:** 76



# kısa kısa

Daha fazla Kısa Kısa daha fazla enerji...

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

## US MOST WANTED: NOWHERE TO HIDE

**Yapım:** Funlabs  
**Dağıtım:** Activision  
**Minimum Sistem:** PII-300, 64 MB RAM,  
32 MB Ekran kartı

**Level Notu:** 30

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

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



## ROLLER COASTER FACTORY 2

**Yapım:** Fusion Digital Entertainment  
**Dağıtım:** ValuSoft  
**Minimum Sistem:** PII-350, 64 MB RAM,  
32 MB Ekran kartı

**Level Notu:** 35

En son hız trenine bindiğim zaman korku sebebiyle kafa kanaması geçirmiştim. Bu olaydan sonra bir daha hız trenine veyahut metroya binmeye karar verdim. Fakat aniden karşıma çıkan Roller Coaster Factory karşısında kayıt olamadım.\* Bu eylem sonrasında bu Kısa Kısa oyununu yazmaya karar verdim. Roller Coaster Factory 2'nin dağıtımı ValuSoft'a ait olmasına rağmen alabildiğine sakinim. Zira ValuSoft'un geliştirdiği veya yayınladığı oyunlara amip gibi bağışıklık kazandım (amiplerin bağışıklık sistemleri çok gelişmiş olup, orta saha ile defans bloğu arasındaki kolektif uyumu terlikli hayvanlar gibi şey yaparlar). Roller Coaster Factory 2'de, Roller Coaster, yani

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

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

\*kayıt olamamak: kayıtsız kalmak ☹





## DEER HUNTER 2003

**Yapım:** Sunstorm Interactive

**Dağıtım:** Infogrames

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

**Level Notu:** 45

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

Daha sonra da okla, patatesle veya olmadı, diğer silahlarla yakınına çekmiş olduğunuz geyiği vurmaya çalışıyorsunuz. Fakat, asıl sorun vurulacak olan geyiği yanınıza çekmekte... Oyun alanında, gark gurk zart sesleri çıkartarak yaklaşık olarak yarım saat altı dakika dolaştıktan sonra, ancak bir geyik bulabiliyorsunuz ve bulduğunuz geyiğin kaçması sebebiyle onu çok çabukçak kaybedebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyunun beşte altısı geyik aramakla geçiyor ve oyun çok sıkıcı bir hal alıyor. Tabii ki oyunda bir de grafik var. Bu bir grafik aslen fena değil, ama iyi de değil. Mesela adamınızın eli beş adet kareler yuvarlağının (eskiden geometrim çok iyiymiş, miş) yanyana ko-

yulmasıyla oluşturulmuş. Bunun yanında, oyun 3D olmasına rağmen çevredeki otlar ve de motlar Do-om'daki objeler gibi tamamıyla 2D olarak tasarlanmış. Kafanızı nereye çevirirseniz çevirin, sanki bir şey tarafından izlendiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Sanki bir ot sizi izliyor. Hem bu yazı çok korkunç oldu. Daha fazla yazmayayım. ☹



## R/C HELICOPTER

**Yapım:** New Media Generation

**Dağıtım:** New Media Generation

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

**Level Notu:** 41

Ufakken uzaktan kumandalı ve uzaktan kumandasız bir helikopterim olsun isterdim (ikisini birden), ama bunların yerine uzaktan kumandalı bir arabam oldu. Yarım saat içinde, uzaktan kumandalı arabamın tekerleklerini çıkartıp yerine conta, telini çıkartarak yerine sarı bezi ve kaportasını kırarak yerine bilumum yemek artıkları koydum. Daha sonra da arabamı çalıştırmaya ça-



lıştım, ama çalışmadı. O olaydan sonra da beveyinlerim bir daha bana araba maraba almadı. R/C Helicopter de bu şekilde bir oyun (vay denge-siz, yazıya bak). Bu oyunda uzaktan kumandalı bir helikopteri kontrol ederek yıldızları toplama-ya çalışıyorsunuz. Çevredeki yıldızların tamamını topladığınız zaman da bir diğer ortama geçiyorsunuz. Buna rağmen, helikopteri kontrol etmek,

bitkisel hayattaki optik mouse'umla Quake II oynamaktan daha zor. Devamlı suretle helikopterinizi tak tuk efektleriyle birlikte sağa sola çarpıyorsunuz. Tabii buna zamanla alışabilirsiniz, ama bu zamanın ne kadar zaman alacağı tartışma

konusu olarak yuvarlak masaya sunulabilir. Bunu geçeyim, ilk kediden sağa girerek grafiklere geliyim. Hımm, oyun grafik olarak, nasıl desem ki... Paint'te bir-iki kare çizip içine kusarsanız, H/R Helicopter'deki grafik kalitesine ulaşabilirsiniz. Oyunda yapılmak istenen şey aslında ilginç sayılır, ama uygulaması da ilginç. Çok ilginç, hımm.

## KNIGHTS OF THE CROSS

**Yapım:** Cenega

**Dağıtım:** Cenega

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

**Level Notu:** 37



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



rafa geçmesi için hard disk'inizi yerinden çıkartarak space tuşunun kafasına atıyorsunuz. Bu şekilde space tuşuna basılmış oluyor ve sıra karşı tarafa geçiyor. İlginç olan şeyse, oyunda bunun dışında başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Bu da yarım saat, bilemedim, kırk dakika sonra CD'yi CD-ROM'dan çıkartıp kormanıza ve fırır diye sağa sola fırlayan CD şarapollerinin yanağınızı yarmasına sebep oluyor (boynumun altında kalayım). ☹



Online alemlerde neler oluyor?

## kablodaki fısıltılar

## İÇİNDEKİLER

- 63 **Hellbreath**
- 62 **Kablolardaki Fısıltılar**
- 63 **Mech Warrior Mercenaries**
- 65 **Natural Selection**

**Natural Selection Serverleri**

Sanane.com online oyun serverleri açmaya devam ediyor. Tüm dünyada çok tutan yeni Half Life modu Natural selection için üç server birden açan Sanane'ye teşekkürler. Server adresleri ise şöyle:  
hlns1.sanane.com  
hlns2.sanane.com  
hlns3.sanane.com

**Gerçek parayla Online RPG?**

Project Entropia' adlı yeni RPG oyununa katılanlar, İnternet üzerinden gerçek parayla bir gezegeni istila etmeye çalışacak. New Scientist'in haberine göre, 'Project Entropia'da oyuncular yabancı bir gezegeni kolonileştirmek için, doğal afetler ve dev yaratıklarla baş etmek zorunda. İsveçli Mindark firmasının geliştirdiği oyunun yazılımını indirmek ücretsiz. Ancak oyuncular sanal dünyada hayatta kalabilmek için gerçek parayı, 'Entropia dolari'na dönüştürecek. Oyunda elde ettiği eşyaları da tekrar gerçek paraya çevirebilecek. Pazar ekonomisi kurallarının geçerli olduğu sanal dünyadaki eşyaların fiyatları oyuncular tarafından belirlenecek. Oyuncular birbirleriyle de ticaret yapabilecek. Üç boyutlu bir RPG oyunu 'Project Entropia', 30 Ocak 2003'te piyasada olacak. Daha çok ayrıntı için [www.project-entropia.com](http://www.project-entropia.com) adresine bakabilirsiniz.

**Ultima Online devam ?**

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

**Earth & Beyond'da PvP**

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

**Lord of the Rings Online**

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





Tanrılar savaş alanına inerse

100 tonluk devlerle DFA yapın !

## Mechwarrior:Mercenaries Helbreath



İnternette oyun oynayıp pingden ya da loss'dan yakınmamak ve üstelik aksiyonu sonuna kadar yaşamak isterseniz Mechwarrior çok ideal bir oyun. Rakipleriniz 100 tonluk olunca tavşan gibi zıplamadıklarından ıskalamanız çok zor ve herşey sizin taktiksel zekanıza ve tabiki silahlarınızın gücüne bağlı. Mechwarrior'u The Zone (Microsoft'un oyun serverları) rahatlıkla oynayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken bedava bir zone hesabı açtırmak. Daha sonra oyununuzu açıp şifrenizi girerek istediğiniz servera bağlanabilirsiniz. Oyunda çok kişilik 5 karşılaşma tipi var. Server en fazla 16 oyuncuya kadar açılabilir. Destruction ya da Team Destruction adı verilen oyunlar bildiğimiz death match. Bunun dışında belli bir üssü koruma ya da belli noktaları koruma altına alarak yok

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

Elvine ve Aresden adlı iki tanrı Helbreath dünyasının orta yerini (Equilibrium) savaş alanına çevirince bu dünyanın insanları da tutmak zorunda kalır. Dünya savaşla çalkalanırken kötülük tanrısı Abaddon'da dünyanın doğusunda yavaş yavaş güçlenmektedir. Nasıl senaryo ama? Helbreath aslında sadece Kore için yapılmış bir oyun diyebiliriz. Oyunu ise Diablo ile Ultima Online arasında bir yerde. Yani Diablo'daki gibi dövüyorsunuz fakat karakterimiz UO'daki gibi gelişiyor. Oyunda üç tip karakter yaratabiliriz, savaşçı, büyücü veya ikisinin ortası bir savaşçı-büyücü. Son karakter çok güçlü olmadıkça acil durumlarda diğer karakter tiplerine destek sağlayabilir. Fakat yalnızca tek sınıf seçtiğinizde o sınıftaki en güçlü büyümlere veya yeteneklere ulaşabilirsiniz. Oyunda çeviklik, güç, mana gibi altı farklı yetenek var. Tüm bu yetenekler yarattığınız karakter tipine göre önem kazanıyor. Karakterinizin dış görünüşünü kıyafetler ve diğer ayarlamalarla tamatınıza 6133 farklı şekle sokabilirsiniz. Karakterinizi yarattıktan sonra oyuna yeni girenler için hazırlanmış alanda Helbreath dünyasına adım atıyorsunuz. Oyunun tüm haritasında bir çok dungeon ve şehir var. Her birine girebilmek için yeterli le-

vela ulaşmanız gerekiyor.

### Dövüşler ve büyüler

Helbreath dünyasında bir yerden bir yere gidebilmek için, büyümlerin dışında, çeşitli portalları da kullanabilirsiniz. Dövüşler tıpkı Diablo'da olduğu gibi rakibinizin üstüne tıklayarak yapılıyor. Büyü yapmak için ise, tıpkı bir savaşçının ekipman satın alması gibi, önce büyümleri satın alıyorsunuz. Sonra büyümleri hedefinizin üstüne yapabilirsiniz. Büyü yaparken karakterinizin üzerinde büyümlerin adı yazıyor. Oyunda savaşçılar dayanıklı olmalarına karşın büyücüler alan etkili büyümleri ile çok tehlikeli olabiliyorlar. Yani fireball atabiliyorsunuz. Savaşın iki krallık söz konusu olunca tabiki PvP yani oyuncular arasında savaşlarda oyunun bir parçası. PvP için oyunda bir kurallar dizisi uygulanacak. Ben oyunun betasını oynadım ve bu kod henüz uygulanmıyordu. Ayrıca oyunun serverları bağlantı açısından yeterli değildi. Fakat tüm bunların düzeleceğini umuyorum. Helbreath alternatif bir sistem arayanlar için ilginç bir oyun olabilir. Çünkü oyunda hem aksiyon hemde skill geliştirme bir arada. Merak edenler fazlası için [www.helbreath.com](http://www.helbreath.com) adresine bakabilirler.



## www.ti Ayın Siteleri

[www.theblackforge.net/#](http://www.theblackforge.net/#)

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

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

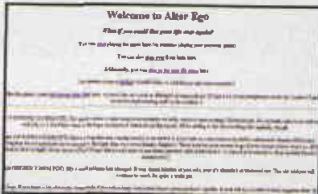
Eğer edebiyattan hoşlanıyorsanız, eğer okumayı seviyorsanız ve eğer kaliteli yazılar arıyorsanız bu adrese bir bakın. Zaten bir süre sonra sizi tiryakisi yapacaktır. Bir Online Edebiyat Dergisi.

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

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

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

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





Counter Strike'dan daha iyi olma yolunda hızla ilerliyor

# Natural Selection

Derginin neresine ne yazacağımı iyice şaşırılmış durumdayım. Bir o köşe bir bu köşe derken bu ay bu sayfalara denk geliverdik. Geçtiğimiz ay Burak'ın kısaca değindiği Half-Life Modifikasyonu Natural Selection'ı ve botlarını Level Cd sinde bulmanız mümkün. Burak kısaca değindikten sonra uzun saatler oynayan tek adam olarak bu yazıyı yazma görevi de bana düştü (aslında ben atlardım ben yazardım diye neyse..). NS nedir ne değildir diye şöyle bir bakıp, yeni başlayanlar için biraz bilgi vermeye çalışacağım. NS bir modifikasyondan öte kendi başına bir oyun aslında. Half-Life için yapılan modifikasyonların haddi hesabı yok iken aradan sıyrılıp kendini oynatmayı başarabilen nadir yapımlardan biri. Counter-Strike oyuncularını ilk denemede genelde bi-



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

## You Need More Resources..

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



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

## Your Hive is Dying

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

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



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

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

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

### I Need Ammo...

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

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

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



arak saldırabilir. Duvarlarda ve tavanda yürüebilir. Xenocide adı verilen özelliğini kullandığında patlar ve çevredeki birim ve binalara hasar verebilir. Uçabilen tek Alien türü ise Lerk'tür. Skulk kadar etkili olmasa da düşmanlarını ısırabilir. Bunun dışında İğneler atabilir. Vur kaç için etkili bir birimdir. Ayrıca Umbra ve Spore Cloud

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

### Yer Kalmadı Ya...

Birbirinden tamamen farklı iki ırkın savaşı, RTS ve FPS türlerinin ilginç karışımı, takım oyununu olmasa olmaz haline getiren yapısı ile Natural Selection bir modifikasyondan öte önümüze konulan en iyi oyunlardan biri diyebilirim gönül rahatlığı ile. Oyunu nasıl kuracağımız ile ilgili bilgileri Level Cd sayfasında bulabilirsiniz. Kharaa ve Frontiersman arasındaki savaşın nedenlerini ve geçmişindeki olayları merak ediyorsanız [www.natural-selecetion.org](http://www.natural-selecetion.org) ve [www.planetns.com](http://www.planetns.com) adreslerinden hikayeye ulaşabilirsiniz. Türkçe kaynak arayanlar ise [www.sanane.com](http://www.sanane.com) adresinden ve forumlarından oyunla ilgili geniş bilgiye ulaşabilir. Oyunu oynayabileceğiniz Türkiye deki ilk ve tek sunucular ise; [hlms1.sanane.com](http://hlms1.sanane.com), [hlms2.sanane.com](http://hlms2.sanane.com) ve [hlms3.sanane.com](http://hlms3.sanane.com). Kısa sürede beni kendine hayran bırakan bu mod hakkında dolu dolu yazamadığımı hissetsem de en azından bir göz atmanızı sağlar umarım. Server'da buluşmak üzere hoşçakalın...





# CONSOLE MASTER

Yazan: MegaEmin  
megaemin@level.com.tr

Amanın, online oluyoruz!...

**"Bütün konsollar  
bağlanacak yer  
arıyor"**

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

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

Bu arada GamePro'nun sağlam konsol editörü Tuna Şentuna, yazılarını bu aydan itibaren Level için yazacak. O da geldiğine göre ülkede daha sağlam konsol editörü kalmamıştır. herhalde. Aramıza hoş geldin Tuna.

Yeni yılın hepimize güzellikler getirmesi dileğiyle, iyi oyunlar...

## PLAYNEWS



### Metal Gear Solid 3 - E3 - 2003

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

### Gran Turismo 4 yapıyor



Gran Turismo serisinin yapımcısı Kazunori Yamauchi de yeni projesi Gran Turismo 4 için çalışmalara başladığını belirtti. Bu yıl içinde bir zamana yetiştirilmeye çalışılacak olan oyunda her zamankinden daha fazla detaylara özen olacak. Tamamen network destekli olacak oyunu internette oynayabilecek, hatta araç download edebileceksiniz. Araçları da

satın almadan önce deneme şansınız olacak.



### Playboy simülasyonu mu?

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

### Midtown Madness 3

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



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

### StarCraft: Ghost sadece konsola geliyor

Blizzard'ın başkanı Mike Morhaime, Tokyo'daki bir oyun fuarında yapım aşamasında olan StarCraft: Ghost ile ilgili açıklamalar yaptı. Sadece konsol için tasarlandığı duyulunca pek çok PC kullanıcılarını üzen taktik-aksiyon tarzı oyunda Nova isimli bir karakteri yönlendiriyorsunuz. Capcom ile Blizzard'ın beraber yayınlayacakları oyun konusunda Morhaime şöyle dedi: "Zaten





# PLAY MAIL

Abi şimdi ben bunu daktım ama çalışmıyor, nasıl olcak, bir şekil yapamaz mısın?

## KRALINI TANIMAM

Selam Mega, ben profesyonel bir Tekken oyuncusuyum; 1,2,3,4 veya Tag fark yapmaz. Diyeceğim o ki Türkiye' de de bir Tekken turnuvası düzenlenmiş artık. Beni yenecek adamı tahminiyorum, varsa bana e-mail atsin. Bırakın Counter' i da biraz beat-em up oynayın.

Zeynel Kazama - İstanbul

ME - Merhaba Zeynel, inan ki deli konsol turnuvaları yapacağımız günler de gelecek. Ben de milletle deli gibi kapışmak istemiyor muyum sanıyorsun? Burada lakırdı yaptığıma bakma, ben de çok pis beat-em up oynarım, fazla rakip tanımam. Counter' la da pek işim olmaz, delikanlıyı bozar! İşte sana ufak çapta bir turnuva şansı, e-mail adresini yayınlıyorum; ursula@tekklen.cc

## TİKKATSİZLİK

Merhaba Emin, konsollara uzak dursam da yazılarını mutlaka okuyorum. E dergiye para veriyorum değil mi. Arkadaşım Alone In The Dark: The New Nightmare' i oynuyor. Ben Camby olarak bitirdim ama Aline' de sorun var. Perforatör zimbirtisini taktığımız parçası eksik garip zilali çalışmıyor. Senin tam çözümü uyguladık yine bir şey olmadı. Arkadaşım benden daha kötü durumda, Kafayı yiyecek, kız arkadaşı bile adamla dal-

ga geçiyor, yardımını lazım. Sağlıcakla kal Mega.

Fatih Doğruer - Şemdinli

ME - AITD tam çözümümde hata kabul etmiyorum, her şey çok net ve eksiksiz hazırlandı. Kesin bir yer atlamışsındır. Mould ve Steel Ingot' u makinede kullanıp Perforator Barrel' i elde et. Tripod Support' u Split et. Tripodu ayırıp Half Metallic Ring' i elde et. İki Ring' i birleştir. Tripod Support ile Perforator Barrel' i birleştir. Orange Accelerator ile Butt' i birleştir. Photoelectric Pulsar zimbirtisini Barrel ile birleştir. Tripod Support' u Photoelectric Pulsar ile birleş-



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

## X-BOX' IN GÖBEĞİ

Selam, ben PS2 almak için epeydir para biriktiriyordum. Türkiye çok pahalı gelince Microsoft' ta çalışan abime sipariş vereyim dedim. O da deli gibi X-Box' i övmeye başladı. Hem makineyi hem de oyunları ucuzda da alabilecekmış. Her istediğim oyunu da yollayabileceğini söyledi. Akımı geldi, neye kara verebileceğimi bilemiyorum. Bir de Devil May Cry, MGS2 ve Gran Turismo 3 gibi oyunlardan mahrum kalacak mıyım? Sevgiler, saygılar

Adınız Yazılmaktan - Çekinmeyin

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

## PLAYNEWS



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

## Game Boy Advance coştul!

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

Color ve GBA' nızı televizyon ekranında görmeyi sağladılar. Hayır anlamıyorum, yani GC varsa neden televizyona GBA bağlayayım ki? Bakalım piyasaya çıkış tarihi olan Mayıs 2003' e kadar daha lüzumsuz neler yapabilecekler.

## Nerede o eski nostalgiler?

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



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

## Nintendo' nun yeni rakibi "Nokia"

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

## Video yerine PlayStation 2

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



# KINGDOM HEARTS

Inceleyen: Tuna Sentuna  
tsertuna@level.com.tr

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



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

Dünyada en ünlü çizgi filmleri ve animasyonları üreten firmaları saymak isteseyiz, aklımıza ilk geleceklere biri Disney'dir mutlaka (bana göre diğeri de Manga). Küçüklüğümüzden beri kafamıza Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy gibi karakterlerle işlemeyi başaran Disney, son zamanlardaki animasyonlarıyla da tartışılmaz mükemmelliğini ortaya koymuş bulunuyor. Her ne kadar bu sefer için içinde bir film olmasa da, yine de Disney kalitesi gözleri kamaştırıyor.

### Nereden Nereye...

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

### Büyük Proje

Gerçekten çok değişik bir yapı var Kingdom Hearts'in. Sora isimli bir çocuk, yaşadığı Destiny Island'dan bir anda Disney dünyasına geçer ve buradaki kötü güç olan Heartless' ve Hades'i yok etmesi gerekmektedir. Disney dünyasında olduğu için, en yakın iki arkadaşı da Donald Duck ve Goofy'den başkası değildir. Evet, ilk bakışta akli karışmış birkaç yapımcının sarhoşken düşündüğü bir senaryo gibi görünüyor, ama aslında kanu işliyor. Hem de şaşırtıcı bir başarıyla.

Sora'nın Disney dünyasına inişyle birlikte maceraya atılması da gecikmiyor. Kendi dünyasıyla ilgili sorunlarla ilgilenmeden Mickey Mouse'un yönetimindeki Disney dünyasının sorunlarına atılan Sora, Mickey Mouse'un kaybolmasını ve Heartless'in amaçlarını araştırmak zorunda kalıyor.

Squaresoft'tan beklenen FF tarzı oynanışın yerini daha önce PsÖ-



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

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

Peki amaç nedir? Savaşlar nasıldır? Gezdiğimiz mekanlar neye benzemektedir? Sanırım amacımızı açıkladım. Savaş ve oynanış konusuna şimdi detaylı olarak bakalım.

### Savaşın Anahtarı

Düşünülene aksine veya tam düşünülene yönde, oyunda kılıçlar, tabancalar, tüfekler, lazer silahları gibi ciddi silahlar görülüyor. Sora, oyunun bir bölümünde Squall'dan (FF VIII'in ana karakteri) aldığı Keyblade ile savaşıyor. Bu silah aslında büyük bir anahtar, ama silah olmanın yanında gizemli özellikleri de var elbette. Bunları oyunun ilerleyen kısımlarında öğrenebiliyorsunuz. Goofy ve Donald Duck'ın hep yanınızda bulunduğunu söylemiştim. Bu karakterleri kullanma seçeneklerimiz de size bırakılmış. Onları ister büyücü, ister savaşçı, isterseniz de sizi iyileştirmeye yönelik kullanabiliyorsunuz. Savaş stratejinize göre belirleyeceğimiz bu durum, yanlış seçeneklerle desteklenirse sevimli arkadaşlarımızın ölümüyle sonuçlanabiliyor (gerçi sonradan onları diriltirebiliyorsunuz, ama öneminizi önceden almakta fayda var).

Savaş aracı olarak kullandığınız Keyblade'in dışında (şimdi hatırladım da, FF VIII'de Squall'ın kullandığı silahın adı Gunblade'di. Square'ın bu konuda bir saplantısı ol-

Yerdeki önemli değil de, uçan büyücülere dikkat.







Wait, what do we have to do to grow small?

Alice'in kapıdan geçmek için küçülme hikayesi vardı ya, bu da onun resmi.

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

Savaşlarda Keyblade'iniz ile saldırırsanız, hiçbir şey kaybetmiyorsunuz. Bunun yanında, büyü yaparsanız MP, yeteneklerinizi kullanırsanız AP kullanmış oluyorsunuz. Seviyenize göre yükselen bu iki dereceyi yükseltmek için yapmanız gereken çok basit bir şey var. Her öldürdüğünüz düşmandan ödülen renkli topları toplamak. Yeşil olanlar enerjinizi düzeltirken, renksiz olanlar büyü gücünüzü tazeliyecek. Altın rengi olanlara "munny". Yani money. Para dersek Türkçe olur mesela. Topladığınız paraları çeşitli eşyalar alabiliyorsunuz. Bunların içinde silahlar ve genelde ihtiyaç duyacağınız iksirler bulunuyor.

### Uzaylılar var mı?

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

### Hangi Summon, nereden bulunur?

**Simba:** Earthshine mücevherini, Traverse şehrindeki gizli çitile, Leon'dan alın. Daha sonra onu Fairy Godmother'a verin.

**Genie:** Aladdin sayesinde, Agrabah'taki anahtar deliğini kapattığınızda size katılıyor.

**Bambi:** Pooh'un 100 dönüm ormanındaki bal ağacı sayfasını tamamlayın. Naturespark mücevherini alacaksınız. Onu da Fairy Godmother'a götürüverin.

**Dumbo:** Monstro'nun ağzındaki sandıktan Watergleam mücevherini alın ve Fairy Godmother'a verin.

**Tinker Bell:** Peter Pan'la tanıştıktan sonra, Never-land'deki anahtar deliğini kapayın ve Tinker Bell'e kavuşun.

**Mushu:** Hollow Bastion'daki Dragon Maleficent'i yenin ve aldığınız Fireglow mücevherini Fairy Godmother'a ulaştırın.



okay? Now, don't blow it. Just take him out.

Cloud'un şeytani tarafa geçeceğini bilemezsiniz.

anahtarlıkla gezen bir çocuğun onu yenmesine dayanamadım ve art arda yenildim. Oyunu da orada bıraktım (raporlu saplantılıym evet). Biraz önce sizi yanıltmış olabilirim. Sora tek bir silah kullanmıyor. Yani Keyblade tek silahınız değil. Araştırmalarınız ve başarılarınız doğrultusunda daha güçlü silahlar elde ediyorsunuz. FF'deki meşhur Limita Weapon'a bile ulaşabiliyorsunuz. Donald kendine daha güçlü büyücü asaları alabiliyor; Goofy de güçlü kalkınları koruma amacıyla kullanabiliyor. Gördüğünüz gibi, kimin ne rolde kullanılacağı aslında biraz da belli edilmiş. Bu da şunu gösteriyor ki, asla FF'deki özgür karakter gelişimi söz konusu değil. Zaten oyunun fiyat ettiği kitle de biraz daha küçük bir yaş grubundan oluşuyor. Ben yine de usanmadan, sıkılmadan oynadım. Yani siz de aynısını yapabilirsiniz.

### Görsel yaklaşım

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



Excuse me. But we know who the real culprit is!

"Gerçek suçluyu biliyoruz efendim. Moça üçlüsü!"



You've gotten mighty good at bouncing, Sora!

"Çok güzel hopluyorsun Sora. Hoplasana Sora." Tübbe.



LEVEL CLASSIC

**Bilgi için:** [www.squaresoft.com/playonline/kingdomhearts/index1.html](http://www.squaresoft.com/playonline/kingdomhearts/index1.html)  
**Yapım:** Square  
**Dağıtım:** Square Electronic Arts

**Tür:** RPG  
**Desteklenen:** Titreşim: 1 Oyuncu

**Artılar:** Mükemmel efektler, zevkli oynanış ve birbirine Disney karakterleri tek bir oyunda.

**Eksiler:** Profesyonel RPG'çileri saracak kadar geniş bir oyun değil.

**Alternatif:** Final Fantasy X  
Jade Cocoon 2  
Wild Arms 3

LEVEL NOTU: 93



# GTA 3: VICE CITY

Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

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



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

**B**ir şehir düşünün ki içi araçlarla dolu olsun, insanları sıcak kanlı olmasın, hiçbiri suratınıza bakmasın. Yolları asfalt, mafyası ateşli, polisi hırçın, havası nemli olsun. Bu şehirde araba çalmak suç olsun, ama yakalanmadığınızda sorun olmasın. Helikopterlerle şehrin üstünde süzülün, elektrikli testereyle insanlara saldırın, para kazanın, dövüşün, motosiklete binin, oteller alın, dükkanları soyun, çıldırın, delirin, her şeyi yapın; ama, sakın suya düşmeyin. Kabiliyetleri sayfaya sığmayan siz, yüzmeyi bilmiyorsunuz maalesef.

## Ahlaksız şehir

Hemen konuya girelim. Vice City, Grand Theft Auto 3'te ki her şeyi fazlasıyla sunuyor. Ek paket gibi gözükten oyun, aslında yepyeni bir GTA. Bazı firmaların birkaç yıl sonra "bakın yeni devam oyunu yaptık, alın oynayın" diye ödülmüze aynı oyunu sunduklarını düşünürsek, Vice City bu bağlamda atılmış güzel bir adım (bağlam uymadı sanki oraya).

Tommy Vercetti é uno uomo... Hayır! İtalyan ismi görünce İtalyanca konuşulmamalı. Efendim Vercetti sizsiniz. Vice City'ye yeni adım atmış bir İtalyan. Vice şehrine geliş sebebinize, hapisten yeni çıkmış biri olarak yeni bir işe başlamaya çalışmanız. Ken Rosenberg'le (bir narkotik avukatı) kantağa geçip uyuşturucu işine atılmamızla birlikte, ele verilmemiz de gecikmiyor. Sonny Forelli (mafya patronu) ile başını belaya sokan Vercetti, onu kimin ele verdiğini, bu pis tuzağa kimin çektiğini öğrenmek zorunda kalıyor ve ilk görevinizi alarak oyuna başlıyorsunuz.

GTA görevlerden oluşuyor, ama görevleri bir kenara itip şehirde başıboş dolaşıp, arabalar çalıp, eğlenmeden eğlenceye de koşabilirsiniz. Sırf bu amaçla şehrin birçok bölümüne gizli eşyalar, gizli atlama rampaları, para kazanma mekanları, tartaklanacak insanlar, çalışacak hızlı arabalar ve burada sayamayacağım binbir çeşit sinsiilik eklenmiş.

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

## Tekerlekli veya tekerleksiz

Yeni oyunda artık arabalarla kısıtlı değilsiniz. Tam dört çeşit motosikletli, üstündekileri yere itekleyip motosikletlerini aittarından almak vesilesiyle kontrolünüze geçirebiliyorsunuz. Motosikletler arasında inanılmaz süratli giden hız motorları da, yavaş ama kontrollü ilerleyen Harley tipi modeller de var. Hatta sırf motorlarla artistik hareketler yapabilmemiz için ayarlanmış rampalar da oyuna serpiştirilmiş.

Tekerlekli araçlar bu kadar. Bir de kontrol edebileceğiniz tekerleksiz olanlar var. Nasıl bulacağınızı söylemem, ama helikoptere binip şehrin üstünde dolanıp, istediğiniz bir yere inmenin zevkini tatmanız lazım. Aynı şekilde şehrin üstüne kurulduğu adalar arasında kısa yoldan bir gezinti hayal ediyorsanız, çeşitli yerlere demir atmış yatlarla gözünüzü dikebilirsiniz. Tekne kullanmanın zevki bambaşka (özellikle polisler sizi karada beklerken).

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



Eee... Ehem... Yorumuz.

olarak da devam edebiliyorsunuz maceranızı. Yaya konumundayken yürüyebiliyor veya koşabiliyorsunuz. Çok koşarsanız yoruluyor ve koğamaz hale geliyorsunuz. Ortalıkta amaçsızca dolaşan insanları itekleme, dürtükleme fırsatınız da oluyor yayayken. Her şey şiddet içermemeli sayın okurlar. Özüden insanlarla uğraşacağınıza, binaların içine girmeyi deneyin ki, yeni eklenmiş bu özelliği göz ardı etmemiş olun. Vercetti artık birçok kapıyı açıp içeri girebiliyor (Shenmue oynayan varsa hemen hatırlasın). Beş on saniyelik bir yüklenme zamanından sonra, kendinizi herhangi bir kafenin, dükkanın vb. bir yerin içinde bulabiliyorsunuz. Birçok görev böyle yerlere girmenizi gerektirecek ve bu mekanlarda çeşitli aksiyon sahneleriyle karşılaşacaksınız.

## Yenilikler asla bitmez

Araç çalışıyor, insanlara satıyoruz, çeşitli görevleri tamamlıyoruz, ama hepsi ne için? Para. "Peki bu kadar parayı mezara mı götüreceğim ben" demeyin; çünkü Vice City paranızı harcayacak olanaklar da sunuyor. Eskiden paranızla en fazla silah alabiliyorken, artık binalara isminizi kazıyabileceksiniz. Yanlış duymadınız. Oyunda önemli birkaç görevden sonra sistemli şekilde kazanacağınız paralarla, öncelikle bir ev almak üzere çeşitli mülklere yatırım yapabiliyorsunuz. Önce bir ev, sonra bir dondurmacı, daha sonra bir otel, holding derken iş çığırından çıkabi-

Klasik amerikan alle arabası.







Hız tutkunları için birebir. Bulması zor biraz.

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

Bir büyük yenilik de silahlarda yaşanıyor. Yayıların taşıdığı silahların çeşidi kat kat artmış. Bezbol sopaları rafa kaldırılırken, çekiçler, katana'lar, kelebekler, satır-



lar yeni modanın incileri. Silah dükkanının kattığı yenilikler arasında... Gerçekten çok fazla silah var hangi birini yazsam bilemedim. Her tip silah, örneğin pompalı tüfek bile birkaç alt kategoriye ayrılmış. Satın alabileceğiniz makineli, pompalı, otomatik silah sayısı 15'in üzerinde. Ateşli silahları kullanım şeklinizde de bir takım değişiklikler var. Araba camını aralayıp ateş edebildiğiniziz hatırlarsınız. Vice City'de motosiklet üstüdeyken, sağa, sola ve ileri ateş edebiliyoruz. Bunun sonucunda yayaları sakatlamak, sürücülerini şoka uğratmak, araba tekerleklerini patlatıp sürücülerini yoldan çıkarmak sizin elinizde.

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

Scooter'ları boşverin. Çok yavaşlar.



Uzunca bir Vice City seansından sonra gerçek hayata dönüldüğünde, beyninizin yaratacağı ahiaksız düşünceler:

- 1- İlk gördüğünüz arabanın kapısını zorlamak.
- 2- Trafikteki arabalardan, en hızlısını gözünüze kestirip, yolunu nerede kesebileceğinizi düşünmek.
- 3- Zorlanarak açılmayan araba kapısını silah zarfıyla açmaya çalışmak.
- 4- Motosikletli insanların dengesinin aslında nasıl kolayca kaybolabileceğini pratikte denemek.
- 5- Begendiginiz bir dükkana girip, o dükkana satın almaya yetenmek.
- 6- Kafanız bir şeye bozulduğunda, durumu düzeltmek için silah dükkanı aramaya başlamak.
- 7- İsminiz sorulduğunda, Ray Liotta aksarıyla "Vercetti, Tommy Vercetti" demek.
- 8- Büyük bir trafik kazasından sonra olaya duygusuzca bakıp "sağ taraftan çarpsaydı daha çok hasar verirdi" diye düşünmek.
- 9- Savunmasız yayaları gözünüze kestirip, üstlerinden ne kadar para çıkaracağını düşünmek; akabinde nasıl kaçacağınızın matematikini yapmak (gerçi bu hergün görülen bir manzara).
- 10- Araba kullanırken "unique jump" yapmak için uygun platform aramak (aman derim).

### Kaza mahali

Vice City şehri tüm günahların merkezi imajı gizlediğinden, şehrin genel dokusundaki çeşitli hareketlenmeler de bu doğrultuda ilerliyor. Masum bir yaya, uzaktan masum gibi gözükken bir aracın altında kalabiliyor. Ülkemizde pek meşhur olan kapkaç hadisesi özellikle geceleri ara sokaklarda gözlemlenebiliyor ve bir suçlu olmanıza rağmen, isterseniz suçluların cezasını verebiliyorsunuz (hatırlatayım, bu özgür bir oyun).

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



Tek yapmanız gereken arabadan çıkıp "Damn Niggers" diye bağırarak. Sonra da kaçmak!

dellemelerin de şahane olduğunu asla söyleyemeyiz. Yani gidip de Hot Pursuit 2 araba modellerini aramaya kalkmayalım. Birkaç aksaklığın yanında, oyunun sunduğu geniş grafik örgüsüne saygıyla eğilmek fazım aslında. Sonuçta kaç oyun bu kadar geniş bir alanı oyunlarına dökabiliyor?

Sesler ve müzikler GTA 3 adetini sürdürüyor. Yeni arabalara yeni müzikler eklenmiş. Ayrıca Vercetti'nin sesini Goodfellas filminden tanıdığımız Ray Liotta seslendirmiş. Yalnız bir tek o seslendirilmiş, geri kalan karakterlere de sokaktan zorla çevirilen birileri ses vermiş sanki. Biraz sıkıcı, biraz boğuk konuşuyorlar. Yerim bitti, ben de bittim, siz de barı üşenmeyin şu oyunu alın. ●



Bilgi için: [www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com)  
Yapım: Rockstar North  
Dağıtım: Rockstar Games

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: 1 oyuncu, titreşim

Artılar: Yepyeni silahlar, yepyeni araçlar, kocaman bir şehir ve yanılabilircek sayısız aktivite.

Eksiler: Grafiklerde hala ufak eksiklikler var.

Alternatif: State of Emergency GTA 3.

LEVEL NOTU: 96





İnceleyen: Firat Akyıldız  
firat@level.com.tr

# STUNTMAN



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

**son söz!**

**"İlginç, heyecanlı, devamlı panik yapmanıza sebep olan, kaliteli, Japon Balığı gibi bir oyun. Bu tarz oyunları sevenlerin mutlak suretle alması gerekli."**



Oyunun bir bölümünde de jip kullanıyorsunuz.



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

**H**ıç, bir filmde kedi veya varil olarak rol almayı hayal ettiniz mi? (başka bir rol de olabilir) Eğer etmediyseniz çok normal olmalısınız. Eğer hayal ettiyseniz... Stuntman olmalısınız (ne, ne Stuntman'i ya). Bakınız...



## Işık...

Driver'ın yapımcısı Reflections, yine Driver benzeri bir oyuna yeniden karşımıza çıktı. Stuntman'de, filmlerde rol alan bir akrobasi ustasını kontrol ediyorsunuz. Tabii ki bu işi çekim sırasında size verilen arabalarla yapıyorsunuz. Unutmamamız gereken şeyse bu (işaret sıfatı): Siz bir oyuncusunuz. Yani sadece sizden istenenleri yapmanız gerekiyor. Dolayısıyla oyun boyunca yapmanız gerekeni tek şey, her şeyi belli olan bir senaryoyu oynamak. Rol aldığınız filmler ise heyecanlı kovalamacaların yaşandığı veya ara sokaklardan bir anda tırların çıktığı klasik Amerikan-aksiyonları.

Gelelim oyunun nasıl oynandığına... Çekimlerin başında size ufak bir briefing veriliyor ve hemen arkasından çekim başlıyor. Kalkışı yaptıktan sonra oklarla belirtilen işleri yapmanız gerekiyor. Mesela, birinci bölümde, ilk olarak okla belirtilen yerden el freniyle spin atmalı ve daha sonra da yine belirtilen yerlerden geçerek hırs çizgisine ulaşmalısınız, ama bu yolda devirmeniz gereken birçok obje var. Bir filmde rol aldığınız unutmayın. Bunların yanında her iş için belirli bir zamana sahipsiniz. Yani bir varili devirdikten sonra yeni iş için biraz daha zaman kazanıyorsunuz. Eğer belirlenen zamanda o işi başaramazsanız, bölümü en baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz. Sonuçta, oyunda başarılı olmak için iki şey yapmalısınız: Bir, hızlı olmak. İki, verilen işleri başarıyla tamamlamak. Değerlendirmedeki bir diğer kriter ise, arabanızın hasar durumu. Ne kadar az hasar alırsanız o kadar çok zaman kazanırsınız. Ne de olsa bu bir iş arabası. Ona iyi bakın, yoksa işten atılırsınız.

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

devirme işlerinden sonra, sizlere yaklaştığımız zaman, ara sokaktan aniden çıkan bir tırdan son anda sıyrılıp rampadan uçuyorsunuz. Sonra da havada uçarak ve takılar atarak bölümü tamamlamış oluyorsunuz. Oyunu oynarken hissettiğiniz heyecan ve yaşadığınız panik inanılmaz (panik sıfatı).

## Kamera...

Oyunda iki ayrı mod bulunuyor. Bunlar Stuntman Career ve Stunt Constructor. Stuntman Career'de filmlerde rol alarak kendinize bir kariyer yapmaya çalışıyorsunuz. Bu, aynı zamanda oyunun en eğlenceli ve en ilginç mod'u. Stunt Constructor'da ise, Stunt Career'da kazandığınız materyalleri kullanarak yollar tasarlıyorsunuz ve bu kendi yaptığımız bu yollarda yarışabiliyorsunuz. Stunt Career'da kazandığınız objeler ise; rampa, varil (kıralacak veya devrilecek materyaller) ve yeni arabalardan oluşuyor. Bu arada, Driving Games'de de test sürüşü yapabiliyorsunuz.

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

## Motor...

Stuntman'ın son zamanlardaki en ilginç ve en heyecanlı aksiyon oyunlarından biri olduğu bir gerçek. Birkaç ufak tefek eksiğine rağmen, Stuntman kesinlikle oynamayı hak ediyor. ■



**LEVEL HIT**



Bilgi için: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)  
Yapım: Reflections  
Dağıtım: Infogrames

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: 2 oyuncu.

Artılar: Orijinal fikir, sağlam grafikler, eğlenceli oynama  
Eksiler: Birkaç ufak fizik modellemesi hatası

Alternatif: GTA3  
Driver

**LEVEL NOTU: 8,3**





# RATCHET AND CLANK

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

**K**esinlikle uzun bir giriş yapmayacağım. Ne kendinden, ne de herhangi eski bir platform oyununun Ratchet & Clank'le benzerliğinden bahsetmeyeceğim. Herien oyunu anlatacağım, çünkü anlatacak çok şey ve geriye kalan sadece 3800 karakter kadar yerim var.

## Yeni bir Gizmo

Ratchet ve Clank, seilmeyen, tüm evrende nefret edilen, indikleri gezegenleri mahvetmeye yönelmiş uzaylıları durdurmaya yönelik bir tavır içersindedirler. Blarg ırkı, Ratchet'ı tavır uyumsuzluğu yönünden rahatsız ederken, Clank'ı daha direkt olarak ilgilendirmektedir. Bunun nedeni de, bu kötü niyetli ırkın Clank'ın gezegenini işgal etmesi ve robot olan Clank'ı bir yedek parça olarak kullanmaya çalışmasıdır.

Ratchet, sinirli, hırslı, maceracı ve hiperaktiftir. Clank ise robot olmasından dolayı olaylara objektif bakmakta ve sadece gezegeni mahfededildiği için intikam almaya çalışmaktadır. İki karakter arasında bir tutum farklılığı olduğu apaçık ortadadır; tartışmak gereksizdir. Bu farklılık, oyunun ara sahnelerinde de görülebiliyor zaten (tartışıp duruyorlar).

Jak and Dexter'in aksine, R&C'de (nasıl kısalttım ismi helal bana), hem Ratchet'ı hem de Clank'ı kontrol edebiliyorsunuz. Ratchet, daha organik bir yaratık olduğundan hareketleri de o yönde daha esnek. Ratchet zıplıyor, koşuyor, sağa sola kaçabiliyor, çeşit çeşit silah kullanıyor, yüzüyor, tutunuyor, yapıyor da yapıyor. Clank, Ratchet'in aksine daha hantal, ama oyunun ilerleyen zamanlarında büyük ölçüde geliştirilebiliyor, kullanılır hale getirilebiliyor.

## Silah mı Dediniz?

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

Toplamda 35'e yakın silah elde edebiliyorsunuz. Bunların seldiz tanesini kısayol menüsüne ekleyerek, bir tuş başıyla kontrolünüze geçirebiliyorsunuz. Silahlar basit lazerler, bombalar ve tüfeklerden oluşuyor. Ratchet elinin altında hazır bulunan "Wrench" isimli silahını hem bir bumerang olarak kullanabiliyor, hem de yakın dövüşte savurabiliyor. Bunun yanında, ortalıkta bulabileceğiniz veya satın alabileceğiniz silahlar arasında enteresan olanlardan birkaç örnek vermek istiyorum. Glove of Doom, düş-



Swinger'la oradan oraya süzülebilirsiniz.

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

## Geri-zeka

Her şey toz pembe, mükemmel gözükebilir, ama maalesef düşmanlarınız programlanmış zavallı robotlardan daha ileri bir zeka sergileyemiyorlar. Boss'lar dahil, her düşmanınız belirli bir saldırı deseni çiziyor. Çevrenizdeki basit robotlar, algılama alanlarına girdiğinizde ataklarını sergiliyor; Boss'larsa belirli bir kalıptaki savaş stratejilerini uyguluyorlar. Sizi sarsacak tek etken bu düşmanları göremeyip, körlemesine üstlerine gitmenizden kaynaklanabilir. Tüm dikkatinizi oyuna yöneltilip, her hareketinizi ölçüp tartarak ilerlerseniz hiç zarar almama olasılığınız var anlayacağınız.

Diğer platformlardaki gibi çevrenizdeki her düşmandan binbir çeşit güçlendirici obje çıkmıyor. Çoğunlukla yedek parçalar topluyorsunuz. Ne kadar çok parça, o kadar iyi silahlara doğru bir adım demek. Bitirdiğiniz bir dünyayı tekrar dönüp oynayabilmeniz, daha çok parça kazanmanız yönünde ayarlanmış zaten.

## Tasarım Harikası

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



İnceleyen: Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

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



Pyrociator (kesin yanlış yazdım) oldukça iyi bir silah.



LEVEL CLASSIC

**Bilgi için:** [www.insomniacgames.com](http://www.insomniacgames.com)  
**Yapım:** Insomniac Games  
**Dağıtım:** Sony Computer Entertainment

**Tür:** Aksiyon-Platform  
**Desteklenen:** Titreşim, 1 oyuncu

**Artılar:** Çok ama çok kaliteli bir platform. Grafiklerinden oynanışına kadar her şey çok iyi de, pek orijinal bir şey yok aslına bakarsanız.

**Eksiler:** Jak and Dexter, The Precursor Legacy  
**Alternatif:** Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex  
Klonpa 2: Lumatec's Veil

**LEVEL NOTU:** 90





# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tony Hawk efsanesi asla bitmez. Bitmemeli de!

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



Oradaki yuvarlak alan, rahatça puan kazanabileceğiniz bir hazine.



Kombo hareketler her zaman daha çok puan demek.



Grind için çok uygun bir merdiven.

**K**aykay kaymayı hiç bilmem. Üstünde birkaç kez durmayı deneyip, her seferinde başarısız olmuşumdur. Sonra vazgeçip InLine Skate furçasına kapıldım. Onda daha başarılıyım kesinlikle.

Bir de Tony Hawk var. İşte ben nasıl konsol sistemleri konusunda başarılıysam, o da kaykay konusunda aynı derecede uzman (çok alçakgönüllüyüm, öyle böyle değil). Bu kadar yetenekli bir insanın video oyunlarına konu olması da zaten an meselesiydi ve Tony Hawk dördüncü oyunuyla karşımızda.

## Tekerlekler Üstünde

Şunu açıkça itiraf etmeliyim ki, THPS 2'den önce, ne kaykay oyunlarından anlardım, ne de herhangi bir ilgim vardı bu konuya. O sıralar birisi gelip de "THPS diye bir oyun var süper" dese, beni ilgilendirmez diyip çekilirdim kenara. Sağa Dreamcast sistemine sahip olduktan sonra ele geçirdiğim THPS 2, bu tür oyunlara olan bakış açimi tamamiyle değiştirdi. Şimdi bunu niye anlattım? Eğer siz de benim gibi düşünüyor idiyse, hemen bu düşünceleri bir kenara bırakın. THPS 4 herkese hitap eden bir oyun.

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

Kariyer modu tamamiyle yenilik kazanmış. Eski oyunlarda, bir parkurda sadece iki veya üç dakika dolaşma ve görevleri tamamlama şansınız vardı. THPS 4'te ise parkuru zaman sınırı olmadan gezabiliyorsunuz. Bir görev almak istediğiniz zaman, ortalıkta şaşkın şaşkın bakınan karakterlere teslimiyor ve onların vereceği görevleri, verilen zamanda yapmaya çalışıyorsunuz. Gayet basit bir konsept.

Aldığınız görevlerse asla basit değiller. Hatta üçüncü, ikinci veya birinci oyunu (önceki üç oyunu desem olmaz) birkaç gün içerisinde bitiren kişiler yeni oyundaki zorluk seviyesini ve görev çeşitliliğini görünce bir an şaşırıp kalacaklar. Eskiden "şu var illi devir, üç tane uyuyan adamı bul, üstünden atla, 'e' itli bayrakları topla geri dön" şeklinde ilerleyen görev yapısı, zamana karşı bir yarışa dönüşmüş. Görevi aldığınız bir karakter, sizi başka bir karaktere postallıyor. Verilen zaman diliminde o karakteri bulup, görevin devamını öğreniyorsunuz. Kısıtlı zamanın devamında gerçek görevi yapmaya çalışırken eliniz ayağınıza doluyor ve genelde bu görevi bir seferde başaramıyorsunuz. Zaman geçtikten çok değerli.

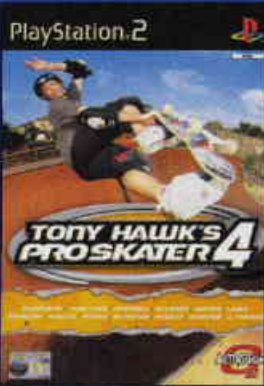
## Çizgisel Yaklaşım

THPS'nin asıl mantığı, çeşit çeşit objelerle süslenmiş olan parkurlarda, kesintisiz hareketler yapmaktır. Mesela nasıl? Bir rampa'dan zıplayarak herhangi bir "lip" hareketi yaptıktan sonra üst kısımdaki duvardan bir "grind" hareketiyle ilerleyip, duvar bitiminde önünüze çıkan elektrik tellerinde grind'i devam ettirerek hareketi özel bir "air trick" ile bitirmek. Oyunu hiç bilmeyenler mors alfabesine bile daha sıcak bakabilir şu an, ama oyuna biraz isindikten sonra yaptığımız bu tip hareketlerin isimlerini tek tek aklınızda tutacaksınız. Burada kısaca anlatmaya çalıştığım (felaket uzun oldu aslında, çıkartmayın), tek tek hareketlerin çok prim yapmayacağı, kombo hareketlerin devasa puanları cebinize indireceğidir.

## Bitiyo

Uzun bir THPS seansından sonra tutumunuz, yolda yürürken gördüğünüz herhangi çizgisel bir objenin üstünde nasıl "grind" yaparım; o objeden sonra nereye atlarım, ne kadar puan kazanırım yolunda olacaktır. Etkisi uzun süren bir oyundan bahsediyoruz burada. Lütfen küçümsemeyelim ve değerini bilelim. Haydi en yakın PS2 bayisine, THPS 4 almaya (var mı öyle bir yer?).

LEVEL CLASSIC



Bilgi için: [www.activision.com](http://www.activision.com)  
Yapım: Neversoft Entertainment  
Dağıtım: Activision

Tür: Spor  
Desteklenen: Titresim, Online oyun

Artılar: Her şeyiyle mükemmel yeni bir THPS. Başlı başına bir arti.  
Eksiler: Kesinlikle yok. Var diyenle de tartışırım.  
Alternatif: THPS 3, Aggressive InLine Mat Hoffman's Pro BMX 2

LEVEL NOTU: 92



Basketbol sahalarını basabildiğinizden bahsetmeliydiniz.



Kenarlarda uzun süre durmak çok puan kazandırabilir, fakat dengeli de sağlamalısınız.



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



# RED FACTION II



Daha önce isyan etmediyseniz, bu fırsat kaçmaz!

**S**eneiler önce PS2 fırtınası tüm dünyada eserken ve Türkiye'de sadece meflem etkisi yaratırken, Red Faction sistemi için ilk FPS olarak tanıtılmıştı. Gerçekten de, konsol sistemleri için pek alışılmadık bir tür olan FPS, başarılı bir oyunla piyasadaydı. Çoğu insan (ben dahil) mouse desteği olmadan bu tür bir oyunu oynamanın işkence olacağını düşündü ve oyunun tam tadına varamadı. Geriye kalan kitleyse oyunu sonuna kadar oynadı ve çok beğendi, devamının gelmesini bekledi. Şimdi buradan tüm Red Faction hayranlarına sesleniyorum: beklediğiniz an geldi!

## Aslına bakarsanız...

Red Faction'ın belirleyici niteliklerinden en önemlisi Geo-Mod teknolojisiydi. Bu teknolojiyle çevrenizdeki birçok objeyi yok edebilir, kapıları patlatılabilir, duvarlarda kendinize yollar açabilmekteydiniz. Yalnız ilk oyunun ilerleyen safhalarında Geo-Mod'un G'si bile görülemiyordu. Sadece kağıt üstüne bir teknoloji havası esiyordu. İşte ikinci oyunun düzeltmeye çalıştığı konunun başvurduğu nokta da burası. Her ne kadar bu sefer Geo-Mod'u daha etkili ve başarıyla kullanmaya çalıştırsanız da, Red Faction II'deki kullanım bile pek yeterli değil.

Geo-Mod'un yanında, önmüzdde yepyeni bir hikaye var. Mars'ta bir Ulton bilim adamı tarafından geliştirilen Nano-teknoloji çalınarak Dünya'ya getirilmiştir. Burada da birkaç kez çalışıldıktan sonra, en sonunda Commonwealth Cumhuriyeti başkanı Sopot'un eline geçer. Sopot bu teknolojiyi süper askerler yaratma yolunda kullanır ve kısa zamanda bu hayalini gerçekleştirebilir. Zamanla, yarattığı bu askerlerden korkar hale gelen Sopot, bir emir çıkartarak onların yok edilmesini buyurur. Nano-teknolojiyi kullanır hale getiren Sopot'un yardımcısı Alias, Sopot'un bu tavrından rahatsız olarak Red Faction'la birleşir ve Sopot'a karşı savaş açar. Tabii aynı zamanda süper askerlere de. Muhteşem bir hikaye, anlatırken bile o heyecanı yeniden yaşadım.

## Oyun...

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

RF1'deki silahlardan bazıları aynen oyuna aktarılmış, bazıları da yepyeni görüntüleriye göz kamaştırıyorlar. Artık uyduruk kalkanlarınız ve çok batonlarınız yok. Aynı ayrı tutabileceğiniz tabancalarınız var mesela. Üstelik iki tabancanızı aynı anda kullanmayabilirsiniz de. Aynı şekilde çift uzi de taşıyabiliyorsunuz. SMG alabiliyor, Assault Rifle'la düşmanlarınızı kurşun yağmuruna tutabiliyorsunuz. Grenade Launcher bulup bombaları uzağa fırlatıyor, Precision ve Sniper Rifle'la dürbün eşliğinde, atışlara imza atabiliyorsunuz.

Merdiven aralığında sinsi sinsi saldırabilirsiniz.



Karanlık mekamlarda dolaştığınız oyunda, bir de ateş etmek zorundasınız, ama neyle?

nuz. Eski oyunda kuskusuz kullanması en zevkli olan Rail Gun, duvarların arkasını görme ve duvar arkasına ateş edebilme özelliğiyle geri dönmüş. İşin içinde Nano-teknoloji olduğundan, çeşitli silahların "nano" versiyonlarını da oyunun ilerleyen bölümlerinde görmek mümkün.

İlk oyunun silahlarının ve Geo-Mod teknolojisinin yanında bir de araç kullanımı dillerde destandı. Yürüyerek bitirebileceğiniz bir bölümü, bir kapının ardındaki, uçabilen bir araçla (bir demek istemiyorum, lütfen) bir (!) çırpıda bitirebiliyorsunuz. Neden olduğu bilinmez, yeni oyunda sadece Battle Suit ve Mini-Sub tam anlamıyla kullanılabiliyor. Tank ve Gunship'in de içine girebiliyorsunuz, ama sadece silahlarını kontrol edebilirsiniz -ki bence hiç de zevkli değil sadece silah kontrol etmek.

## Hala aynı

Birçok görev bir noktaya kadar heyecanlı ilerlerken, aniden kesintilerle karşılaşabiliyorsunuz. Nereye gideceğinizi bilemeden aynı yerlerde dolaşacağınızın haberini burada veriyim ki, oyunda beklenmedik sürprizlerle karşılaşmayın. Yine de çok can sıkıcı bir durum sayılmaz.

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

Elinizdeki silahlara karşı hiç şans yok. Harcayın!



İnceleyen: Tuna Sentuna  
tuna@level.com.tr

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



LEVEL HIT

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

Tür: FPS  
Desteklenen: 4 oyuncu, Titrezim  
Artılar: Geo-Mod teknoloji geliştirilmiş, grafikler düzeltilmiş, dünya daha güzel bir yer haline gelmiş  
Eksiler: Maalesef analog düğmelerle oynamak zorundasınız bu FPS'yi.  
Alternatif: Tomi Clancy's Ghost Recon  
Dino Stalker  
Red Faction

LEVEL NOTU: 8.4



# POLICE 24/7

Bir shooter oyunu...

**son söz!**

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

Birinci soru: PS2'deki bu fevri kontrol sistemiyle daha ne kadar shooter oynayacağız? Yedinci soru: İki nokta. Oynanılacak olan bu shooter oyunları her zaman patates gibi mi olacak? Bakalım...

Police 24/7, Time Crisis benzeri bir shooter oyunu. Yani hedefi hareket ettirerek karşınıza çıkanları vurmaya çalışıyorsunuz. Diğer benzerlerinde olduğu gibi, Police 24/7'de de her şey neredeyse kendi kendine oluyor. Yapmanız gereken tek şey nişan alıp ateş etmek. Buna rağmen Police 24/7'yi diğerlerinden ayıran bir şey var: Kontrol sistemi. Oyundaki kontrol sistemi diğer shooter oyunlarından oldukça farklı. Sol D-pad'le adamınızın konumunu ayarlıyor ve sağ D-pad'le de nişan alıyorsunuz. Tabii ki adamınızı tam anlamıyla kontrol edemiyorsunuz, sadece D-pad'i yukarıya, aşağıya, sağa ve sola çekerek saklanmasını sağlıyorsunuz. Ateş kesildiği anda da kafanızı çıkartıp ateş ederek yeniden sak-

lanıyorsunuz. Bu da oyunun heyecanını artırıyor, ancak kontrol sistemine alışmak gerçekten çok zor. PS2'nin gamepad'i de iska geçmeniz için dizinden veya elinden geleni



Bilgi için: [www.konami.co.uk](http://www.konami.co.uk)  
Yapım: Konami  
Dağıtım: Konami

Tür: Shooter

Desteklenen: USB Web kamera

Artılar: Kontrol sistemi zor, ama farklı kamera desteği

Eksiler: Grafikler zor kontroller

LEVEL NOTU: 60

yapıyor (veya gamepad'ı vey). İki D-pad'i aynı anda kontrol etmek zorunda olmanız ve PS2'nin shooter oyunlarındaki klasik kontrol zorluklarını atlatabilirdeniz, bu oyunu alın (yani almayın).

NOT: Oyun aynı zamanda USB Web kamerasını da destekliyor. Vücut hareketlerinizi oyun içine aktarıyor, böylece D-Pad kullanmanıza gerek kalmıyor. Ama kimde, niçin PS2 USB Web kamerası vardır bilemiyorum.

**son söz!**

**"Eğlenceli ve renkli bir platform oyunu, ama bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor."**

# DISNEY'S TREASURE PLANET

Hem Disney hem de platform!

PS2'de çok fazla platform oyunu yapıldığının farkında olmalısınız (hem de tosun gibi olmalısınız). Disney's Treasure Planet de bu oyunlardan biri. Treasure Planet, Robert Louis Stevenson'ın bir hikâyesinden uyarlanmış. Oyunda Jim Hawkins adında bir genci kontrol ederek Kaptan John Silver'i (korsanlarla savaşıyorsunuz) alt etmeye çalışıyorsunuz.

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

gerekliyor. Bu da biraz araştırma gerektiriyor.

Oyunda karşınıza çıkan yaratıkları ve robotları tekme veya yumruk atma yoluyla etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Dolayısıyla oyundaki asil silahınız tekmeniz ve yumruğunuz. Bunun dışında oyun ilerledikçe farklı silahlar kullanabiliyorsunuz.

Treasure Planet aslında ilginç ve eğlenceli bir platform oyunu, ancak oyunun teknik açıdan yetersiz kaldığı da bir gerçek. Grafikler ve ses efektleri için ortalamamızın altında diyebilirim. Eğer grafik ve ses aramıyorsanız, platform oyunlarını seviyorsanız, anayasanın 186. fıkrasının 556. maddesi gereğince bu oyunu almanızda herhangi bir sakınca yok.



Bilgi için: [www.disney.go.com](http://www.disney.go.com)  
Yapım: Magenta Software  
Dağıtım: JSCA

Tür: Platform

Desteklenen: 2 oyuncu

Artılar: Eğlenceli ve hareketli bir oyun

Eksiler: Kontrol sistemi zor, kamera yine sorumlu

LEVEL NOTU: 70



# TEST DRIVE OVERDRIVE

Test Drive da neymiş (!)

Commodore'deki ve Amiga'daki en iyi yarış simülasyonu olan Test Drive, PS2'de Overdrive ile devam ediyor. Peki, Overdrive ne kadar iyi? PC'dekiler de dahil son yıllarda çıkan Test Drive oyunlarının tamamı çok kalitesizdi. Bu da Test Drive'dan uzaklaşmamıza ve Need for Speed'i yememize sebep oldu. Overdrive'da ise bu defa farklı bir şeyler denemiş.

Test Drive Overdrive'da; San Francisco, London, Monte-Carlo ve Tokyo'da yarışıyoruz. Yolların tamamı gerçekleriyle aynı tasarlanmış. Buna karşın grafikler beklendeni veremiyor. Arabaların kaplamaları detaylı değil. Yansımalar da aynı şekilde gerçekçi değil. Tabii ki oyunun asıl sorunu grafikler değil. Sorun, oyunun depresyonda olması. Yani ne eğlenceli, ne de gerçekçi... Eğlenceli



değil, çünkü rampaların ve çarpabileceğiniz varillerin dışında sizi eğlendirecek bir şey yok. Gerçekçi değil, çünkü arabalar hiç gerçekçi hareket etmiyor ve fizik modellemesi çok saçma. Bu durumda oyundan beklemediğiniz mahsullerden hiçbirini alamıyorsunuz.

Overdrive'in diğer Test Drive oyunlarından farklı olan yanı daha fazla arcade havasında olması. Yeni eklenen Cop Chase (polis olmak vs) ve Underground (hikâye) mod'ları da ilginç sayılabilir, ama bunlar oyunun sıkıcı ve saçma olmasını engelleyemiyor. Sonuçta, Commodore'deki Test Drive'ımı istiyorum! (kusma okurcunun kafasına kusma) ❌

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

**Bilgi için:** www.pitbull.co.uk  
**Yapım:** Pitbull Syndicate  
**Dağıtım:** Infogrames

**Tür:** Yarış  
**Desteklenen:** 2 oyuncu, Dual Shock  
**Artılar:** Loading ekranında Pomf oynayabilmemiz  
**Eksiler:** Saçma fizik modellemesi, Kalitesiz grafikler, Sıkıcı oynanış

**LEVEL NOTU:** 55

# DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626

Daha fazla Disney, daha fazla platform...

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

Stitch, dik yerlere tırmanabilişinin yanı sıra, aynı zamanda silah da kullanabiliyor. Oyuna ilk olarak ufak yeşil bir silahla başlıyorsunuz ve bulduğumuz power-up'larla silahınızı geliştirip bir vuruşta daha fazla zarar verebiliyorsunuz (yanımızda bir Burak olmadan zarar vermeyin). Oyunda bulacağımız power-up'lar bunlarla sınırlı değil. Aynı zamanda jetpack gibi power-up'larla da havada uçabiliyorsunuz.

Stitch'te zamanımızın birçoğunu orman ve laboratuvar gibi ilginç yerlerde geçiriyorsunuz.

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



şeyin baştan savma yapıldığı çok açık. İkinci olarak, oyun gerçekten de çok sıkıcı. Oyun boyunca yaptığınız tek şey sağdan sola zıplamak ve çevredekileri sarmalları toplamak. Tabii arada sırada da karşınıza çıkan yaratıkları silahınızla vuruyorsunuz. Bunların dışında da oyunu farklı yapan veya monotonluktan kurtaran herhangi bir şey yok. Sonuç olarak, Stitch için çok başarısız bir platform oyunu diyebiliriz. ❌

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

**Bilgi için:** www.disney.go.com  
**Yapım:** High Voltage  
**Dağıtım:** SCEA

**Tür:** Platform  
**Desteklenen:** Dual Shock  
**Artılar:** Karakterler şirin  
**Eksiler:** Grafikler ve sesler rezalet. Oyun çok monoton ve sıkıcı. Kontroller de oldukça zor.

**LEVEL NOTU:** 49



# strateji ustası

Esra Güven | eser@level.com.tr

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

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

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

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

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

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

# Post Mortem

Dedektiflik oyunlarıyla ilk tanışmam 1986 yılında, C64'teki Detective Game ile olmuştur. Ondan sonra severek oynadım diyebileceğim bir tek Amiga'daki Cruise for a Corpse vardı. Şimdi bu seriyi üçüncü halkayı da ekledim: Post Mortem. Doğaüstü olay-

üst kata çıkalım. Odamızı incelediğimizde, White'ların öldürüldüğü 507 numaralı odanın karşısındaki odada ise psişik bayan Louisau ile tanışıyoruz. Hikayeyi daha iyi anlamamız için vakit buldukça onunla konuşmamızı öneririm. Oteldeki ön incelememizin ardından polis merkezine gidelim.



larla dedektifliğin bence mükemmel birleşimi olan bu oyunun tam çözümüne geçmeden önce bir açıklama yapmam lazım. Oyun sizi belli bir yol izlemeniz için zorlamıyor. Okuyacaklarınızın çoğunu istediğiniz zaman yapabilir (veya yapmayabilir) veya farklı yöntemler kullanabilirsiniz. O yüzden oyunda belli bir yerde ciddi biçimde takılmadığınız sürece çözümü okumamanızı öneririm. Bulmacaların çözümlerini ise mümkün olduğunca yarıdan ayrı vermeye çalışacağım.

## Tam Çözüm

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

tarı kağıda düşürüp çek). Ama bu kapıyı açabilmek için henüz çok erken. 507 no.lu odanın karşısındaki odada ise psişik bayan Louisau ile tanışıyoruz. Hikayeyi daha iyi anlamamız için vakit buldukça onunla konuşmamızı öneririm. Oteldeki ön incelememizin ardından polis merkezine gidelim.

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

Barmenden Malet'i Alambic Bistro isimli kafede bulabileceğimizi öğrenmiştik. Oraya gidince Malet ve Hullo't'un kağıt oynadığını göreceksiniz. Malet ile konuşurken ona şüphelinin resmini gösterdiğinizde kaçacak ve o sırada şüpheli içeri girecek. Hellouin'in sizden kaçmasıyla gün bitiyor.

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



kez kullanma şansınız var, o yüzden size burada kullanmanızı öneririm. Ama bunları otele kullanmayı seçtiyseniz, otele asansörün yakınında bu kapıyı açmak için kullanabileceğiniz bir çekiç bulacaksınız.

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

Zaten şimdiye kadar duyduklarınızdan, Helloüin'in neler yapacağını biliyorsunuzdur. Eaton'ları takip etmeniz gerektiğinden onların evine gidin. Girişi temizleyen temizlikçiden biraz bilgi alacaksınız ama içeri girmenize izin vermeyecek (isterseniz arka bahçedeki topla camı kırıp, temizliğinin dikkatini dağıtabilirsiniz. Hikayenin ilerlemesi için Eaton'ların evini gezmeniz şart değil).

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

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

Şöminenin içindeki yüzüğü, yerdeki cam



**ŞÜPHELİNİN RESMİNİN ÇİZİLMESİ:** *Rapordan öğrendiğimiz bilgilerden sonra memura daha ayrıntılı sorular sorabiliyor ve cinayet gecesi görülen şüphelinin yüzü hakkında biraz da bilgi öğreniyoruz. Bu arada haritada Kaufner'in ofisi de çıktığından oraya gidip biraz bilgi toplasanız iyi olur. Otele dönüp bir kez daha barmenle konuştuktan sonra resim çizmeye hazırız. Elinizdeki eskiz defterine tıkladığınızda karşınıza portre çizmek için gerekli bileşenler çıkacak. "Bulmaca 1" resminde gördüğünüz suratı oluşturduktan sonra defterden çıkabilirsiniz. İsterseniz yaptığınız resmi barmene göstererek onay alın.*

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



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



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

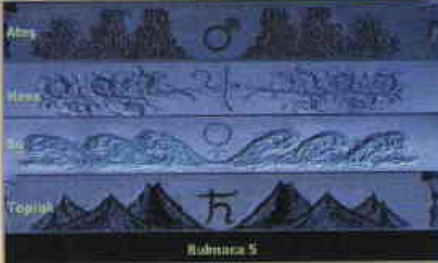
içinden çıkan pasaportu ve dokümanları alın.

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

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

Üst katta üç tane mozaik resim ve altlarında tarihler göreceksiniz. Bunlara da birazdan ihtiyaç duyacağız. De Allepin'in odasına girerek masanın üzerinden mali bilgiler kağıdını ve kibriti alın. Kağıdı okuduğunuzda el yazısının farklı olduğunu göreceksiniz. Buradan çıkıp Brotherhood merkezine gidin. Kapıcı sizi içeri sokmayacak, içeri girmek için yazılı izniniz olması gerek çünkü. Alambic'e gidin ve Bebe'den elinizdeki dokümanı kullanarak (çünkü dokümandaki el yazısı gerçek) bir tavsiye mektubu yazmasını isteyin. Her ne kadar





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

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

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

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

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

tiyacınız olabilir.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Eser Güven | eser@level.com.tr



**TABLONUN ESARİ:** Eğer Bebe'den gerekli bilgileri aldıysanız elinizdeki mum yanacak ve tabloyu iyice aydınlatacak. Burada yapacağınız şey mumu yavaşça resmin üzerinde dolaştırıp gizli sembollerin ortaya çıkmasını sağlamak. Bulduğunuz her sembolü otomatik olarak eskiz defterine çizeceksiniz. Tüm semboller ortaya çıkardığınızda eskiz defterine bakın ve sembollerini birleştirerek gitmeniz gereken yerin adını gösteren tabelayı ortaya çıkarın. Tablanın son halini "Bulmaca 7" resminde görebilirsiniz.



# Morrowind - Tribunal

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

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

tiyorsanız, yoksa hiçbir şey için zorunlu değilsiniz).

## Başlangıç

1. Tribunal görevlerini başlatmak için bir süre dinlenmeniz gerekiyor. Uykunuz bir suikastçi tarafından bölünecek. Onu öldürünce Tribunal başlamış oluyor.

2. Bir nöbetçiye durumu söylediğinizde sizi Ebonheart'a Apelles Matius'u bulmanız için yollayacak.

3. Matius ile Dark Brotherhood hakkında konuşun. Yine Ebonheart'taki Grand Council Chamber'da bulunan Ascience Rane ile görüşmenizi söyleyecek.

4. Rane'ye "Transport to Mournhold" konusunu sorduğunuzda hazırsanız Mournhold'daki Royal Palace'a ışınlanacaksınız. İsteddiğiniz zaman oradaki Effe-Tei ile konuşarak Vvardenfell'e ışınlanabilirsiniz.

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

## Karanlık Kardeşlik

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

1. Etrafta dolaşan herhangi bir nöbetçiye Dark Brotherhood hakkında soru sorunca, size doğudaki Great Bazaar kanalizasyonlarına girmenizi söyleyecek.

2. Great Bazaar haritasına geçince etrafı biraz araştırıp kanalizasyon kapağını bulun ve aşağı inin.

3. Aşağıda öncelikle karşınıza çıkabilecek Goblin'lere dikkat etmelisiniz. Bunlar 25. level karakterleri bile zorlayabilen yaratıklar.

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

4. North Building ismiyle gösterilen yere girdiğinizde liderleri Dandras Vules'i bulacaksınız. Oldukça zor bir kapışmadan sonra onu öldürüp cesedinden kontratı alın (kontratı okuyunca suikast girişimlerinin ardında H. isimli birinin olduğunu öğreniyoruz). Dışarı çıkıp yine herhangi bir nöbetçiyle konuşun.

5. Temple Courtyard haritasına geçin. Reception bölgesinde bulacağınız Fedris Hler size DB hakkında bilgi vermek yerine, tanrı Almalexia için yapmanız gereken yeni bir görevden bahsedecek.

## Goblin Ordusu

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

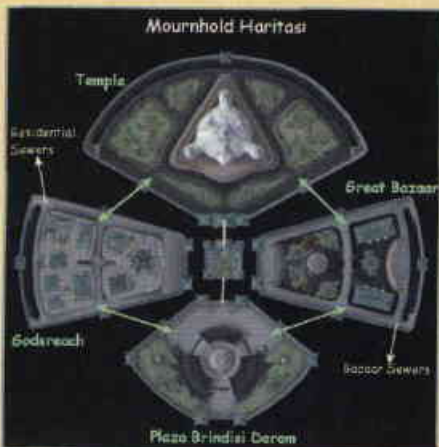
1. Göreviniz iki Goblin Warchief'i ve opsiyonel olarak da iki Altmer eğitmenini öldürmek. Yeni Morrowind kralı Lord Helseth'in kurduğu Goblin ordusuna bir şekilde zarar vermemiz gerekiyor. Henüz bundan emin olmasak da kontrattaki "H." ismi Helseth olabilir.

2. Karşılaştığınız herkese Goblin'leri sorun. Eninde sonunda Godsreach kanalizasyonlarında görülen yaratıklar hakkında duyum alacaksınız. Godsreach'ten Old Mournhold: Residential Sewers haritasına geçin.

3. Aşağıda karşılaşılabileceğiniz Goblin'lerin zorluk dereceleri şöyle: Goblin, Footsoldier, Handler, Bruiser, Officer ve Warchief. Officer'lar size ateş büyülerıyla, Warchief'ler ise zehir büyülerıyla saldırıyor. Bu büyüler sağlığınıza hızla azalttığından çok dikkatli olmalısınız.

4. Kanalizasyonlar çeşitli kapı ve girişlerle birbirlerine bağlanmış çok büyük bir kompleks. Warchief Durgoc ve Warchief Kurog, Tears of Amun-Shae bölgesinde bulunuyorlar.

5. Opsiyonel olan Altmer eğitmenlerini bulmak için ise Residential Ruins bölgesindeki Teran Hall'a gitmelisiniz. İksiri birlikte olduğunda öldürmeniz çok zor olacağından, yal-







nızca tek bir tanesini üzerinize çekmeye çalışın.

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

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

### Ölümler Türbesi

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

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

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

2. Urvel de Gavas'la aynı odada bulunuyor. Ama onu yanınıza hemen şimdi alırsanız aşağıda biraz daha zorlanabilirsiniz. İsterseniz öncelikle aşağıya inip etrafı bir temizleyin ve gideceğiniz yolları gözden geçirin.

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

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

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

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

### Barilzar'ın Yüzüğü

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

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

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

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

### Plaza Brindisi Dorom Saldırısı

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

2. Plaza Brindisi Dorom'a girdiğinizde etrafta garip yaratıklar göreceksiniz. Tüm yaratıklar öldüğünde bir nöbetçiye rapor vermeniz gerekiyor. Ama burada hangi tür nöbetçiyle konuştuğunuz az da olsa önem taşıyor.

3. Eğer bir Royal Guard ile konuşursanız size hemen Palace Throne Room'da bulunan Tienius Delitian ile konuşmanızı söyleyecek (yazının başında belirttiğim opsiyonel görevleri de size Tienius veriyordu, ama bundan



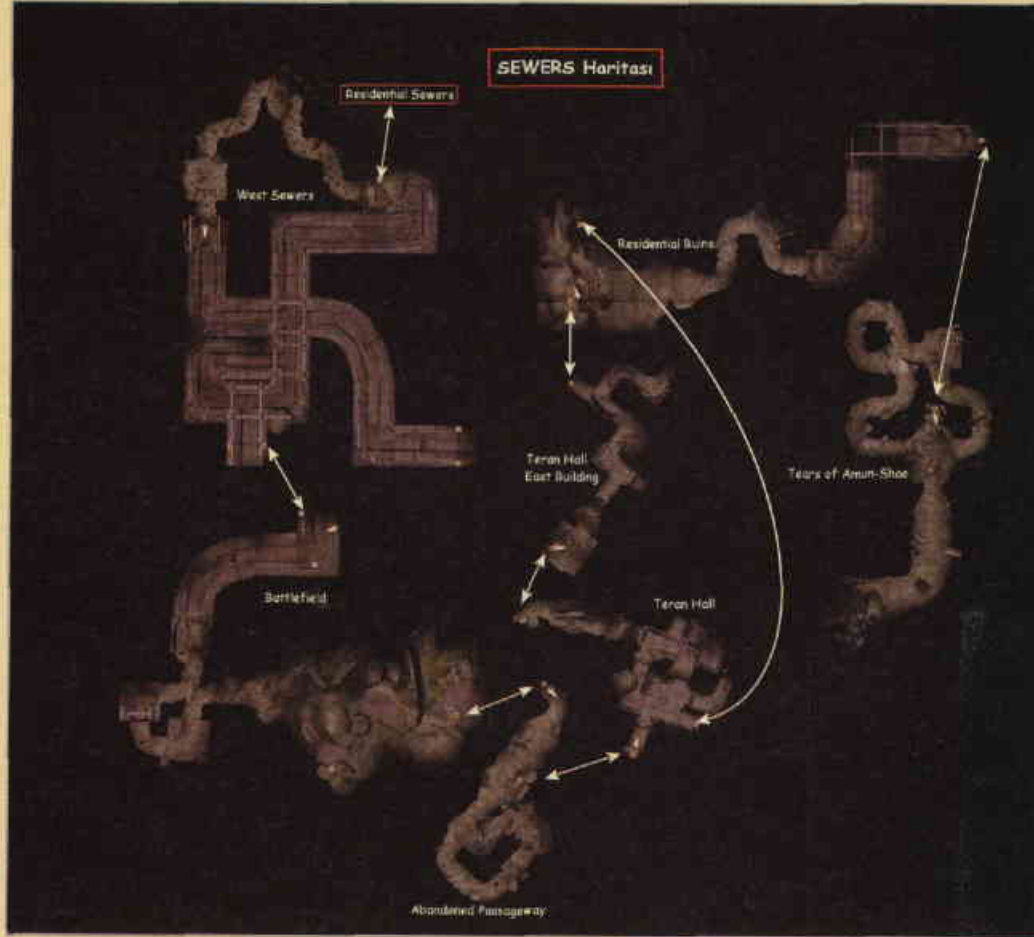
sonraki göreve başladığınızda o görevlere geri dönme imkanınız olmayacak). Eğer bir High Ordinator ile konuşursanız size derhal Fedris Hler'i görmeniz gerektiğini söyleyecek. Bence önceki opsiyonel görevleri yapmadıysanız Fedris ile devam edin. Nasılsa ikisi de size bundan sonra aynı görevleri verecekler.

### Bamz-Amschend Araştırması

1. İster Tienius, ister Fedris ile konuşun; ikisi de sizi Bamz-Amschend harabelerini incelemeniz için yollayacaklar.
2. Plaza Brindisi Dorom'daki fiskiyenin yukarısına çıkarsanız aşağıya inen bir merdiven göreceksiniz. Aşağı indiğinizde geçen görevde Plaza'ya saldıran mekanize yaratıkların burada da Dwemer yaratıklarıyla savaştığını göreceksiniz. Araştırmanız için bu kadarı yeterli, ama kendinize çok güveniyorsanız aşağıya da inebilirsiniz.
3. Fedris'e rapor verirsiniz Almalexia'yla, Tienius'a rapor verirsiniz Kral Helseth'le konuşmanızı söyleyecek. İkisi de size ayrı görevler vereceğinden isterseniz ile olarak Helseth'in görevini yapalım, sonra sırası gelince Almalexia'nın görevini de alırız.

### Helseth'e Suikast Girişimi

1. Kral sizden Godsreach'teki Winged Guar Tavern'de bulunan bir muhbir ile konuşmanızı isteyecek. Aradığınız Orc'u alt katta bulacaksınız, ona Uncle Farm hakkında soru sorunca size bildiklerini anlatacak. Böylece suikast girişiminin Helseth'i değil de annesi kraliçe Barenziah'ı hedef aldığını öğreniyorsunuz.
  2. Kral size yeni görevinizi verince sonraki akşam Barenziah'ın odasına gidin (Palace Throne Room'un arkasından gideceksiniz). İçeri girdiğinizde öncelikle tüm kapıları kapatın. Yatak odasının duvarıyla perde arasına saklanın ve saat 8-9 olana kadar bekleyin. Doğru zaman geldiğinde günlüğünüze yeni bir kayıt eklenecektir.
  3. Yaklaşık 10-15 saniye içinde kapı açılacak ve ışıklar sönecek. Suikastçiler (üç kişiler) sizi fark edince onları öldürün ve Helseth'e dönerek rapor verin. Onunla tekrar konuştuğunuzda size yeni bir görev verecek.
- Not:** Eğer kraldan görevi günün erken saatle-



rinde alırsanız, Barenziah'ın odasına aynı gece gidebilirsiniz. Eğer görevi öğleden sonra alırsanız, bir sonraki geceyi beklemeniz gerekebilir.

### Karrod ile Düello

1. Bu kendimizi Helseth'e kanıtlamamız için verilen bir görev. Düelloda şampiyon Karrod ile dövüşeceğiz. Yalnız bunun için de bir gün geçmesi gerekiyor (bu sırada hazırlanmamız isteniyor).
2. Diğer gün Helseth ile konuştuğunuzda dövüş başlayacak. Yanınızda bolca iyileştirici ikisir bulundurmaz ve koruma büyüleri yapmazsanız şansınız pek yüksek değil. Onu yeterince yafaladığınızda pes edecek.
3. Helseth'le tekrar konuştuğunuzda size Dagger of Symmachus verecek. Bundan sonra Helseth'in sizden Almalexia hakkında daha ayrıntılı bilgi isteme ihtimali var. Eğer şimdi sormazsa, daha sonra gelip onunla konuşabi-

lirsiniz. Artık sırada Almalexia'nın görevleri var.

**İpucu:** Helseth'ten görevi aldıktan sonra Winged Guar Tavern'e gidin. Oradaki barmanla konuştuğunuzda size kızlarından birini kullanarak Karrod'u yormayı önerecek. Bunu kabul ederseniz Karrod diğer gün daha zayıf olarak karşınıza çıkacaktır.

**Not:** Helseth'in verdiği Dagger of Symmachus, Museum of Artifacts tarafından aranan antikalarından biri. Ancak daha sonra ana görev için iki tane antikaya ihtiyacınız olacağından, bu bıçağı satmanızı kesinlikle önermiyorum.

### Güç Gösterisi

**Not:** Bu göreve başlarken yanınıza 100. seviye kilitleri açabilen bir şeyler getirin.

1. Almalexia sizden End of Times tarikatını incelemenizi isteyecek ve liderleri Eno Romari'den uzak durmanızı öğütleyecek.



2. Great Bazaar'daki Meralyn Othan ile kardeşi, tarikat ve Eno Romari hakkında konuşun. Şimdi Winged Guar Tavern'e giderseniz dışarıda dolaşan beyaz cüppeli birini göreceksiniz. Bu kişi tarikatın lideri olan Eno Romari. Onunla konuşarak mümkün olduğunda çok bilgi alın.

3. Almalexia'ya rapor verdikten tarikata gücünü göstermesi için kül fırtınası çağırmanızı isteyecek. Bunun için Bamz-Amschend'e gitmeliyiz.

4. Bamz-Amschend'de Advanced Steam Centurion ve Centurion Archers isimli müthiş yaratıklarla savaşıacaksınız. Özellikle Archers sizi bir iki dart atışıyla öldürebilecek kadar güçlü.

5. Hearthfire Hall'den Passage of Whispers'a, oradan da Radac's Forge'a geçin. Burada 100. seviye kilitli bir kapı bulacaksınız. Onu açip içerideki sandıktan iki tane 'Dwarven Satchel' alın.

6. Aynı koridordan ilerleyince önünüzü kapatan kayalar göreceksiniz. Satchel'leri kayalar üzerinde kullandığınızda geri çekilmek için beş saniyeniz olacak. Patlamanın ardından Passage of Walker'a geçebilirsiniz.

7. Buradan King's Walk'a, son olarak da Skybreak Gallery'e ulaşacaksınız. İçerideki yaratıkları öldürdükten

sonra ortadaki ana tekerleğin arkasında bulacağınız Junction Box'a Almalexia'nın verdiği Dwemer Coherer'i koyunca makine çalışmaya başlayacak.

8. Kutunun arka tarafında üç tane kol göreceksiniz. Önce ortadakine, sonra sağdakine, son olarak da tekrar ortadakine dokunun. Böylece duvardaki resim bir yanardağı gösterecek ve günlüğünüz güncellenecek. Artık Almalexia'ya dönüp yeni görevinizi alabilirsiniz.

### Kayıp El

1. Almalexia ile tekrar konuştuğunuzda size High Ordinator'lardan biri olan Salas Vador'un delirdiğini söyleyecek. Onunla başa çı-

kabilecek tek kişi de biziz.

2. Bu dövüş büyük bir ihtimalle en çok zorlanacağınız dövüş olacak. Dövüşe gitmeden önce mümkün olduğunda hazırlık yapmanızı öneririm. Godsreach'e gidince üzerinde parlayan bir cüppe olan High Ordinator'ı göreceksiniz. Onunla konuştuğunuz anda size saldırıyor.

3. Dövüş bittikten sonra üzerindeki müthiş giysileri alın. Ancak aynı Morrowind'de olduğu gibi bu giysilerden birini giyip de herhangi bir High Ordinator ile konuşursanız, sizi gördükleri yerde saldırmaya başlayacaklardır. En kötü ihtimalle bunları satıp çok iyi para kazanabilirsiniz.

4. Almalexia sizi bu görevin karşılığında kut-

parça olduğunu öğrendiğinizde Karrod ile konuşmanız yeterli oluyor. Eğer Karrod sizinle bu konuda konuşmazsa öncelikle Helseth ile konuşarak onun opsiyonel görevini tamamlamalı (Almalexia hakkında bilgi toplamak) ve sonra tekrar Karrod ile konuşmalısınız.

3. Museum of Artifacts'e gidin ve Torasa Aram ile konuşun. Onun elindeki parçayı alabilmek için müzeye iki tane antika bağışlamanız gerekiyor. Zaten bunlardan biri olan Dagger of Symmachus'u bulmuştunuz. Eğer elinizde başka bir antika da varsa, konuşma seçeneklerinde onu da bağışlamanız için gereken cümle çıkacaktır. Eğer elinizde başka antika yoksa, müzenin arka tarafında bulunan kitaptan aradıkları antikaların listesini öğrenebilirsiniz.

4. Gereklî antikayı bulduğunuzda Torasa size Dwemer Battle Shield verecek. Ona Craftsman konusunda soru sorunca sizi Craftsmen's Hall'e yönlendirecek.

5. Yagak gro-Gluk ile konuşun ve ona kalkanı verin. Kalkanı iki parçaya bölecek; bunlardan biri aradığınız kılıç parçası, diğeri ise normal bir Dwemer kalkanı. Ondan kılıcı birleştirmesini isteyip üç parçayı da verin.

6. Bir veya iki gün bekledikten sonra tekrar Yagak ile konuşun ve Trueflame'i alın. Garipliği siz de fark etmişsinizdir herhalde, kılıcımızda alev falan yok. Bu konuyu Yagak'a sorunca bize Bamz-Amschend'e gidip

Radac Stungnthumz'un yazılarını bulmamızı ve ona getirmemizi söyleyecek.

7. Bamz-Amschend'deki Radac's Forge bölgesinde onun hayaletini bulacaksınız. O da sizden Pyroil Tar isteyecek. Gördüğünüz gibi bu görev için bir sürü getir götür işi yapmak zorunda kalıyoruz.

8. Passage of the Walker bölgesine gidin ve orada havaya uçurmadığınız diğer kaya yığınının Satchel yerleştirip patlatın. İçeride ilk olarak The Teeth That Gnash bölgesine, oradan da Citadel of Myn Dhrur bölgesine geçin. Burada bulacağınız yüksek levelli bir Dremora olan Khash-Ti Dhrur'u öldürdüğünüzde cesedini inceleyin ve bulacağınız Pyroil Tar'ı alın.



sayacak ama kutsama cinsini siz seçeceksiniz. Bunlardan biri Unarmored, Light Armor, Medium Armor ve Heavy Armor özelliklerini 5 artırıyor; biri paralyze durumuna karşı 20 puanlık koruma sağlıyor, diğeri ise 10 puanlık sağlık kazandırıyor. Seçimimizden sonra diğer görevi alacaksınız.

### Nerevar'ın Kılıcı

1. Almalexia size geçmiş hayatınızla ilgili çok önemli şeyler söyleyecek ve eskiden sahip olduğunuz kılıç Trueflame'in bir parçasını verecek. Diğer iki parçayı da siz bulacak ve birleştireceksiniz.

2. Barenziah'a gidin ve ona kılıç hakkında soru sorun. Helseth'in şampiyonu Karrod'da bir



9. Pyroil Tar'ı Radac'a geri götürdüğünüz anda kılıcınızı alevlendirecek. İtiraf etmeliyim ki bu oyunda gördüğüm en müthiş silah ve alev efektleri de gerçekten müthiş. Artık etrafta dolaşırken iyice karizmatik olduğunuzu fark edeceksiniz ;) Bu görevi de bitirdiğinize göre Almalexia'ya dönüp rapor verebilirsiniz.

### Çılgın Tanrı Sotha Sil

**Not:** Bu göreve başlamadan önce mutlaka yanınızda bulundurmanız gereken birkaç şey var. Bunlardan biri en az 40 puanlık Jump büyü yapmanızı sağlayan bir büyü veya eşya. Bunu bulamazsanız Speed özelliğinizi 150'nin üzerine çıkarmaya yetecek kadar Fortify Speed iksiri. Eğer Strength özelliğinizi 100'ün altındaysa, 100'e çıkarmaya yetecek kadar Fortify Strength iksiri. Eğer Strength'iniz 100'ün altında olursa karşılaştığınız bir vanayı açmanız mümkün olmayacak. Bunların yanı sıra en iyi zırhlarınızı giyip, en iyi silahınızı kuşanmanız da gerekli. Yanınızda bol miktarda iyileştirici iksir ve eşyalarınızı tamir etmek için çekiç de getirmeyi unutmayın.

1. Almalexia size son olarak Sotha Sil'i durdurma görevini verecek. Sotha Sil oyunda henüz karşılaşmadığınız tanrı (diğerleri Almalexia ve

Vivec). O da aynı Salas Valor gibi çıldırmış durumda ve yapmanız gereken onu bulup anlaşmaya çalışmak. Tabii büyük ihtimalle zor kullanmak zorunda kalacağınızı hissediyorsunuz. Sotha Sil, Clockwork City isimli yerde yaşıyor ve burası bence oyunun en güzel zindanlarından birisi. İçeride yaratıkların ve tuzakların yanı sıra bazı bulmacalarla da karşılaşacaksınız.

2. Dome of Kasia odasında amacınız karşı kapıya ulaşmak. Ama ortada dönüp duran devasa bıçaklar var ve sizin koşma hızınızdan daha hızlı biçimde döndüklerinden, koşarak karşıya ulaşmanız mümkün değil. Burada yapabileceğiniz iki şey var. Bunlardan ilki yeterince Fortify Speed iksiri içmek. Her bir iksir

yaklaşık 5 lbs. ağırlığında olduğundan buraya yeterince iksir getirmek için birkaç kez git-gel yapmanız gerekebilir. İksirleri merdivenlerin yukarısına bırakabilirsiniz, sonra da zamanı geldiğinde hepsini birden içersiniz. Bıçaklı kol sizi geçtiği anda da deli gibi karşı kapıya doğru koşabilirsiniz. Diğer yol ise odanın ortasında durup Jump büyüünü kullanmak. Böylece üst taraftaki balkona ulaşabilir ve kapıya gidebilirsiniz. Burada da zamanlamayı doğru yapmanız çok önemli, o yüzden üçüncü şahıs moduna geçerseniz daha rahat edebilirsiniz. Belki merak etmişsinizdir, bu odada Levitasyon kullanılmadığı için Jump kullanmak zorunda kaldık.

3. Dome of Serlyn odasında bir kubbe göre-



ceksiniz. Kubbenin sağ tarafında ise iki kol bulunuyor. Buradaki kollardan biri ön kapıyı, diğeri ise iç kapıyı kontrol ediyor. Burada kollara dokunmadan önce ses duymanız gerekiyor, sesi duyduğunuz anda sağ kola basın ve hemen kubbenin ön kapısına doğru koşun. İçeri girin ve ilerideki duvara yakın olan iş kazıya doğru gidin. Eğer yeterince hızlı olamaz ve iskalarsanız sesi tekrar beklemeli ve kapıları yeniden açmalısınız. Zamanlamanızın kötü olmasının en berbat yanı da her seferinde içerideki yaratıkla kapışmak zorunda kalmanız.

4. Sonraki odada sağ tarafta bir kol göreceksiniz. Strength özelliğinizin 100 olduğundan emin olun ve kolu çekin. Odanın ortasında oluşacak platforma binin ve karşıya geçin.

5. Dome of Imperfect odasında sizi Imperfect isminde bir buharlı mekanik yaratık bekliyor. Bu zorlu dövüştten sonra iyice dinlenin ve kılıcınızın şarj olmasını bekleyin.

6. Bir sonraki oda buradaki son oda: Dome of Sotha Sil. Adından da anlaşılacağı gibi bu genişleme paketinin son dövüşünü burada yapacaksınız. İçeri girin biraz ilerleyince çok büyük bir sürprizle karşılaşacaksınız. Oyununuzu mahvetmemek için bunu burada açıklamıyorum. Bir süre hareket edemeyip olanları izleyeceksiniz. Kontrol tekrar size geçtiği anda elinizde ne kadar geliştirici büyü, iksir vs. falan varsa kullanmanızı öneriyorum. Tamamen hazır olduğunuzda oyunu kaydedin ve son yaratıkla dövüşün (yine tadını kaçırmamak için burada da ayrıntı vermiyorum).

7. Dövüştten galip olarak ayrıldığınızda cesedin üzerinden yüzüğü alın. Günlüğü okuduktan sonra yüzüğü kullanın. Şimdi karşınıza çeşitli yolculuk seçenekleri çıkacak. Mournhold'a geri dönün. Eğer etraftaki insanlarla konuşursanız durup dururken deli damgası yiyebilirsiniz ;) Temple'a gidince Morrowind'in sonunda olduğu gibi yine Azura ile karşılaşacaksınız. Azura ile konuştuğunuzda yine yığınla experience kazanacaksınız ve Tribunal'ın ana görevlerini tamamlamış olacaksınız.

8. Oyun bitmesine rağmen biraz daha experience kazanmak için gidebileceğiniz yerler var. Mesela daha önce ölmediyse Helseth ile konuşabilir ve ona olanları anlatarak ödüllendirilebilirsiniz. Ayrıca Vvardenfell'e döndüğünüzde Lord Vivec'in huzuruna çıkıp onunla diğer tanrılar ve yaşadıklarınız hakkında konuşabilirsiniz.

Elder Scrolls efsanesinin bir ayağını daha bu şekilde bitirdik işte. Bu öylesine inanılmaz bir dünya ki, insan sürekliliği yeni genişleme paketleri çıkarsınlar istiyor. Oyun genişlemeye çok açık olduğundan umarım Bethesda bizi çok fazla bekletmeden yeni bir oyun daha çıkarır. O oyunun da sonunda yine aynı şeyleri yazacağımdan eminim :) .

Eser Güven | eser@level.com.tr



# Hitman 2

## 2.bölüm

Suikastçi arkadaşım Aziz'in müthiş yardımlarıyla Hitman 2 yazımın ikinci bölümünü de hazırlayabildik. Artık hiçbir bölümde, hiçbir fani düşman sizi durduramaz. Durdurmaya çalışırsanız vurursunuz alının ortasından.

### THE GRAVEYARD SHIFT

**Amaçlar:** Şifre kırma aygıtını yerleştirmek. Çıkışı bulmak

Bölüme asansörde başlıyorsunuz. Çıkin, sağa dönün ve asansörün güneyine doğru ilerleyin. Buradaki kapının önünde durun ve kapının güneyinden batıya doğru hareket eden korumanın gitmesini bekleyin. Siz onu beklerken batıda bulunan odadan diğer bir koruma çıkacak ve size doğru gelecektir. Güneydeki koruma buradaki kapıdan geçince hareket edin ve kapıyı kapatın. Güneydeki koruma kuzeye doğru hareket etmeye başlayınca güneydoğuda bulunan sistem kontrol odasına doğru gidin. Bu kapının kilidini açmanız gerekiyor. Havalandırma odasının anahtar kartını alın. Bu oda haritada kırmızı olarak görünüyor. Tekrar dışarı çıkın ve yine aynı korumanın güneye doğru gitmesini bekleyin. En güneyde duracak ve bir süre bekleyecektir. Tam bu sırada tekrar asansöre gidin ve haritanızı kontrol edin. Kuzeydeki koridorun güvenli olduğundan emin olun. Kuzeye doğru ilerleyerek kapıdan geçin ve devam edin. Sağda havalandırma odasını göreceksiniz.

Silahınızı çekip üzerinde "server cooler" yazan paneli vurmada önce koridordaki korumanın gitmesini bekleyin. Bu panel odanın kuzey duvarında bulunuyor. Birkaç saniye sonra ekranda ısının çok arttığını gösteren bir mesaj çıkacak ve sistem yöneticisi hızla servis odasına gelecektir. Eğer paneli vurmada önce korumanın gitmesini beklediyse, yöneticiyi öldürmek için çok zamanınız olacaktır. Onun işini bitirdikten sonra masada bulunan bilgisayara şifre kırma aygıtını yerleştirin. Şimdi ofisten çıkmanız gerekiyor. Güneybatıya doğru ilerleyerek dışarıdaki cam silme platformunun bulunduğu yere doğru gidin. Bunu yaparken korumalarla aranızda güvenli bir mesafe koymaya dikkat edin. Vardığınızda saklanın ve etrafı temiz olunca silahınızla cam pencereyi kırın. Çıkan ses korumalar tarafından duyulacak ve korumalar alarma geçeceklerdir. Platformun üzerine atlayın ve vantilatör konsolunun arka-



sına çömelerek gidin. Mavi ampullerin bulunduğu yerden geçin. Burada bulunan iki korumanın hareketlerine dikkat ederek ilerleyin. Mavi ışıkların altına gizlenmek ve çömelerek ilerlemek size yardımcı olacaktır. Ampullerin bulunduğu yeri geçince cam silme platformunun sağ tarafına doğru ilerleyin. Sonra sola dönün. Bunları yaparken çok hızlı olun çünkü her an bir koruma sizi görebilir.

### THE JACUZZI JOB

**Amaçlar:** Charlie Sidjan'ı öldürmek. Parayı çalmak. Heykeli çalmak

Parmaklıklardan yukarı tırmanın ve güneydoğuya doğru ilerleyin. Çömelin ve çıkıntıların üzerinden merkez balkonun altına doğru ilerleyin. Balkona tırmanmadan önce korumanın gitmesini bekleyin. Çıktıktan sonra korumanın oturma odasından gitmesini bekleyin ve sağdaki odaya girin. Buradan gece görüş dürbünlerini alın. Tekrar çıkıntıların olduğu yere gidin ve doğuya doğru yürümeye devam edin. En doğuda bulunan odaya yaklaştığınızda durun. Dürbünle içeri baktığınızda içerideki sekreterin bilgisayarla oynadığını göreceksiniz. Koridordaki korumanın etrafta olmadığı zaman sekreterin çıkmasını bekleyin. Ofise girin ve diğer kapıdan dışarı çıkın. Önünüzde bulunan odaya gidin. Burası sigorta odası. Sigortayı çıkartın ve gece görüşünüzü takın. Ofis boşken içeri girin. Tablonun arkasındaki kasayı açın ve içindeki

parayı alın. İşiniz bittikten sonra kasayı ve tabloyu kapatın. Doğudaki balkondan dışarı çıkın. Oturma odasına açılan kapıdan içeri girin. Etrafta korumaların olmadığından emin olun. Haritaya baktığınızda heykelin nerede olduğunu göreceksiniz. Heykeli aldıktan sonra balkondan tekrar geri dönün ve ofise gidin. Elektriklerin tekrar gelmesini ve ardından teknisyenlerin asansöre dönmesini bekleyin. Sonra tekrar sigorta odasına gidin ve bekleyin. Bu sırada koruma, sekreterle beraber bu bölgeye tekrar gelecektir. Korumanın gitmesini bekleyin ve koridor boşalınca dışarı çıkın. Batıdaki en son odaya (jakuzi odasına) gidin. Gizlilik moduna geçin ve perdenin arkasında bekleyin. 3 tane güzel bayan jakuzi odasının karşısında bulunan odaya gidip makyaj yapacaklar. Dışarı çıkın ve istediğiniz yöntemle Charlie Sidjan'ı öldürün. İşiniz bittikten sonra çok hızlı hareket ederek asansöre gidin.

### MURDER AT THE BAZAAR

**Amaçlar:** Teğmen Ahmed Zahir'i öldürmek. Haritaların yerini öğrenmek. Albay Mohammad Amin'i öldürmek. Albaydan anahtarı almak

Bu bölüme başlamadan önce susturuculu bir silah ve bıçak alın. İlk olarak teğmen karargahına gitmeniz gerekiyor. Yeterince hızlı hareket ederseniz, iki tane devriye orada olmayacaktır. Arka kapının kilidini açın ve içeri girin.



Gizlilik moduna geçin ve sağa dönün. Biraz önce girdiğiniz kapının solundaki merdivenleri arkanıza alana kadar devam edin. Yavaşça geri gelin, bu sırada gözünüz merdivenlerin en sonunda, sol tarafta olsun. Merdivenleri birbirine bağlayan direğe kadar yavaş yavaş ilerleyin. Eğer bunu doğru biçimde yaparsanız 2. katta bulunan teğmeni az da olsa görmüş ve fark edilmemiş olursunuz. Susturuculu silahlarınızdan birini alın ve teğmeni vurun. Hemen 2. katta kadar ilerleyin. Aman koşmayın, yoksa fark edilirsiniz. Aşağı katta bir koruma var. Ön kapıdaki iki koruma ise hala orada. Gizlilik moduna geçin ve üzerinde bira şişeleri bulunan küçük masaya doğru gidin. Pencerenin kenarına doğru yürüyün. Sonra tekrar merdivenlere yönelin. Şimdi arka kapıdaki 2. koruma içeri girecek ve diğer elemanla konuşmaya başlayacak. Aşağı inin, kapıdan geçin ve yürüyün. Unutmayın! Bunlar akıllı korumalar. Sizi takip etseler bile tehlike göstergesi kırmızı olmayacaktır. Şimdi pazara gitmemiz gerekiyor. Doğudan girin ve solunuzda bulunan standdaki kasaların arkasına saklanın. Gizlilik modunda ve elinizde bıçakla albayı bekleyin. Onu öldürüp kasaların arkasına sürükleyin.

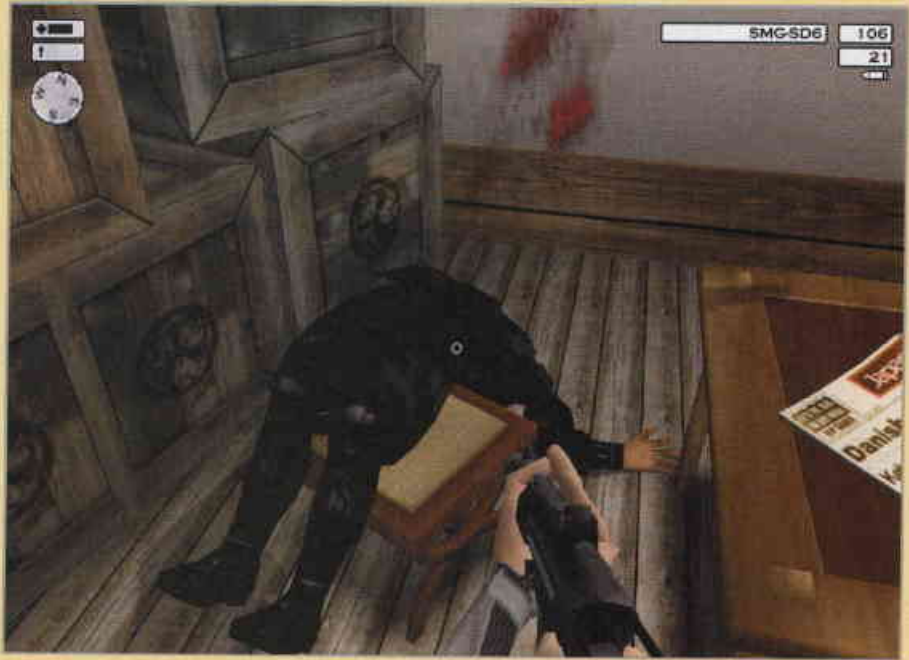
### THE MOTORCADE INTERCEPTION

**Amaçlar:** Bağlantı kurulacak ajanı bulmak. Silahları almak. Han'ı öldürmek. BM askerlerinin canını bağışlamak.

Bu bölümde köylü kıyafeti içinde olursanız etrafta istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. Haritaya bakın ve kuzeydoğuya doğru koşun. Köşede dönüp duran korumayı bekleyin ve doğru zamanda onu indirin. Haritaya baktığınızda camiyeye doğru giden iki koruma göreceksiniz. Korumaların elbisesini almanın yollarından biri, elinizdeki silahı yere bırakarak korumaların fark etmesini sağlamaktır. Böylece onu haklar ve kıyafetini alabilirsiniz. Ama unutmayın, cesedi kimsenin göremeyeceği bir yere götürmeniz gerekiyor. Cesedi kuzeydoğuda bulunan binanın arkasına saklayın. Çünkü buraya kimse gelmiyor. Ajanın yanına gidin ve silahlarınızı alın. Burada sonraki hedefin şehrin merkezinde olduğunu öğreniyorsunuz. Oraya giderken elinizde MI195 olmamasına dikkat edin. Çünkü köylüler sizi gammazlayabilirler. Köylülerden ve korumalardan saklanarak ana yolun yanındaki merkez binaya gidin. Toprak yolun tam

karşısında "U" şeklinde bir duvar göreceksiniz. Bu duvar bir yığın sandığın bulunduğu kuzeydoğu yönüne bakıyor. Gidin ve arkasına saklanın. Konvoyun geçide ulaştığına dair mesajı aldıktan sonra duvarın karşısına gelene kadar geri gidin. Sandıkların soluna doğru gidince soldaki duvar ile sandıklar arasında ufak bir boşluk göreceksiniz. Burası sizin ateş alanınız. Karşınızdaki binanın duvarına doğru zoom yapın ve oradaki delikten nişan alın. Duvarın alt kısmı ile üst kısmının birleştiği yere hedef alın. İlk BM konvoyu geçtikten hemen sonra tetiğe basın. Hedefi hallettikten sonra güneydeki saklanma

koruma sizi görür. Bu yüzden merdivenlerin kenarında uygun zaman için bekleyin. Haritaya bakın. Şu anda en güneydeki merdivenlerdesiniz. Diğer odada batıya bakan bir istasyon koruması ve bu odanın içinde gezinen diğer bir koruma göreceksiniz. Ayrıca güneydeki kordorda bir koruma daha var. Bu korumanın doğruya doğru gitmesini ve odadaki korumanın da kuzeye doğru gitmesini bekleyin. Odaya girin ve sandıkların arkasına saklanın. Kanalizasyon borusunun içine düşün. Burada yapmanız gereken duvardan uzak durmak. İki seçeneğiniz var. Saat yönünde veya tersi yönde hareket



yerinize gidin. Camiden geçin ve doğuda bulunan çıkış noktanıza (duvardaki deliğe) gidin.

### TUNNEL RAT

**Amaçlar:** Merkeze ulaşmak. Yussef Hussein'i öldürmek. Kargoyu yüzeye taşımak.

Bu bölüm kolay görünüyor ama çok vakit alıyor. Batıya doğru gidin. Kumlu bölgeye vardığınızda güneye gidin. Buradaki duvarın köşesine geldiğinizde haritanızı kontrol edin. Oradan geçen iki nöbetçi göreceksiniz. Biri batıya diğeri kuzeye doğru hareket ediyor. Amacınız güneyde bulunan ve yeraltına inen kayalık yere gitmek. Biraz gürültü çıkararak girişteki korumanın dikkatini çekin. Yuvarlak kayanın etrafından dolaşın ve metal kapının kilidini açın. Merdivenlerden aşağı inin. Eğer hızla içeri dalarsanız buradaki

etmek. Boğulmamaya ve görünmemeye dikkat edin. Jeneratörün bulunduğu yerin kuzeyinde ufak bir merdivene ulaşacaksınız. Burada dikkatli olun. Çünkü kuzeybatıda üç jeneratörün yanında da bir koruma var.

Merdivenden çıktıktan sonra gizlilik moduna geçin ve sandıkların arkasına saklanın. Jeneratöre doğru ilerleyin. Buradaki korumayı unutmayın. Sağına baktığınızda jeneratör kontrolüne hızla gidin. Sağdaki duvarın hemen yanından geçin. Jeneratöre ulaştıktan sonra yapmanız gereken onu kapatmak. Sonra doğuya doğru gidin. Karanlıkta etraftaki ışıkların parlamalarından yararlanabilirsiniz. Dolambaçlı tüneli geçin ve korumaların odasına girin. Sağa dönün ve "kıyafetleri değiştir" mesajı çıkana kadar yürüyün. Elbiseleri giyinin. Birkaç adım son-



ra silahlar karşınıza çıkacak. Bunları da alın. Bu sırada ışıklar gelecek ama siz artık korumasınız! Dolambaçlı tünelin tam karşısındaki girişe gidin ve bekleyin. Haritaya baktığınızda kuzeydoğu bölümünde bir korumanın bir köylüye işkence yaptığını göreceksiniz. Zaman zaman diğer bir koruma olaya katılıyor ve bir diğeri de koridorda turluyor. İki korumanın da dairesel odaya açılan kapıdan uzaklaştığını görünce odaya dalın. Karşı odadaki koruma sizi duymaz. Kapiyu kapatmayı unutmayın. Gizlilik modunda dairesel odanın güneyindeki kapiya yönelin. Eğer ses duymazsanız hedefiniz size arkasını dönmüş demektir. Yaklaşın ve işini bitirin. Odadan dışarı çıkın ve masanın üstündeki

inin ve kargonun arkasına gidip çömelin. Korumalar asansörün kendi kendine gittiğini zannedecekler. Asansörden çıkın. Bölümü geçmek için dışarıdaki iki korumayı da öldürmeniz gerekiyor.

#### TEMPLE CITY AMBUSH

**Amaçlar:** Ajanla bağlantıya geçmek (1. bağlantıdan sonra) Agent Smith'le buluşmak. Ajanın canlı kalmasını sağlamak (2. bağlantıdan sonra) İki suikastçıyı öldürmek ve cesetlerinin fotoğrafını çekmek. Fotoğrafları Ajana geri götürmek

Ajanla buluşacağınız noktaya gidin. Size ajan Smith'i nerede bulacağınızı söyleyecektir. Yeni

rün. Hemen fotoğrafı çekin ve ajan Smith'le buluşacağınız noktaya gidin. Mor türbanlı elemana dikkat edin. Sizi izlerse ona aldırmayın ama elinizde silah olmasın. Fotoğrafları Smith'e verince gizli tünelin anahtarını alacaksınız. Çıkışa gidin ve bölümü bitirin.

#### THE DEATH OF HANNELORE

**Amaçlar:** Gizli yere açılan kapının anahtarını almak. Dr. Von Kamprad'ı öldürmek. Dr. Von Kamprad'ın cesedini saklamak. Hiçbir sivilin ölmemesi

Size doğru gelen korumanın sola dönmelerini bekleyin. Sahilin diğer tarafında bulunan helikopter pistine doğru koşun. Burada denize bakan bir kanalizasyon girişi göreceksiniz. Buradan girerek haritada görünen merdivene gidin. Odaya girdiğinizde ana boruya bağlanan dört boru ve sağdaki köşede gizli bir giriş göreceksiniz. Merdivenin sonuna kadar ilerleyin. Haritadan çıkacağınız yerde kimsenin olmadığını kontrol edin. Diğer amacınız ise kuzeydoğudaki hasta elbiselerinin bulunduğu yere gitmek. Doğudaki bütün odaları kontrol edin. Dışarı çıkın ve odalardan birinin içinden doğuya doğru gidin. Şimdi kimse sizi görmeden kapılardan geçerek kuzeye ilerleyin. Buradaki elbiseleri alın ve odadan çıkın. Güneydoğuya gidin ve buradaki odaya girip bekleyin. Burada bir devriye var. Uzaklaştığı zaman ajanların odasına girin. Kapiyu kapatın ve sol tarafınızda duvarda bulunan anahtarı alın. Kuzeydoğuda duvarında bulunan kutulardan zehiri alın. Çıkarken nöbetçiye dikkat edin. Merdivenlerden 2. kata çıkın. Dr. Von Kamprad'ın ofisine girmeden önce haritanızı kontrol edin. Bir hasta sürekli odasından çıkıp doktorun yanına geliyor. Bu hasta gittikten sonra doktorla konuşmaya başlayın. Masadan uzaklaşınca içkisine zehir koyun ve bekleyin. Cesedi güneydeki kapıdan dışarı çıkarın. Dairesel salona vardığınızda batıya, saklanma yerine doğru gidin. Cesedi sakladıktan sonra gizli tünele tekrar dönün. Çıkışa gitmeden önce nöbetçilere dikkat edin. Sürat teknesine giderek bölümü bitirin.

#### TERMINAL HOSPITALITY

**Amaçlar:** Kabile liderini öldürmek. Adadan kaçmak.

Önünüzdeki kayaların arkasına saklanın. Yattaki nöbetçinin size bakmadığından emin olun.



iğneyi alın. Gizlilik modunda çıkış kapısına gidin fakat açmayın. İki korumanın da uzaklaştığını gördüğünüzde dışarı çıkın ve kapiyu kapatın. Kuzeydoğu girişindeki koruma odasına gidin. Etraf temiz olunca kanalizasyon borusunu kullanarak işkence edilen köylünün yanından geçerek kuzeye doğru ilerleyin veya sadece korumalardan uzak durun. Eğer korumalara çok yakın olduğunuzu düşünüyorsanız kanalizasyon borusuna girin ve biraz uzaklaşın. Üç tane koruma olan kuzeybatı bölümüne doğru gidin. Sandıkların çevresinden ilerleyin. Kuzeybatıdaki odaya girin. Asansöre binerek zemin kata

buluşma noktasına gidin. Elinizi kolunuzu sallayarak hareket edebilirsiniz. Bu noktaya vardığınızda ajan size mevcut durumu anlatacaktır. Haritadan suikastçıların yerini bulun. Biri sürekli hareket ediyor diğeri ise bir keskin nişancı. İlk önce keskin nişancıyı halletmeniz gerekiyor. Onun bulunduğu binaya gidin ve 2. kata çıkın.

Gizlilik modunda arkasından yaklaşarak öldürün. Bunu yaparken kimsenin görmemesine dikkat edin. Alt kata inin ve diğer suikastçıdan uzak, güvenli bir yerde bekleyin. Mavi türbanlı korumaya dikkat edin. Etraf güvenli olduğunda susturuculu silahınızı çıkarın ve onu da öldür-





Ayrıca sandıkların üzerindeki nöbetçiye de dikkat etmeniz gerekiyor. Arkasını döndüğünde sandıklara doğru yürüyün ve saklanın. Sandıkların önündeki nöbetçi doğruya yürümeye başlayınca batıdaki yokuşa doğru gidin. Merdivenlerin başındaki nöbetçinin sizi görmediğinden emin olun. En batıdaki tapınağa doğru ilerleyin. Burada iki nöbetçi var ama sadece biri devriye geziyor. Tapınağın arkasına gitmesini bekleyin. Elbiseleri değiştirin. Hastanenin kuzeybatı köşesine gidin. Bir kapı göreceksiniz. Dönen merdivenlerden 2. kata çıkın. Ajanların odasına gidin ve dışarda, güneybatı köşesinde bekleyin. İçerde bir hemşire var. Dışarı çıkınca kapının kilidini açın. İçeri girip gece görüş dürbünlerini ve anahtarı alın. Sonra diğer odaya girin. Kapıdan geçip sağa dönün ve merdivenlere doğru ilerleyin. Sonra tekrar kuzeybatı köşesine gidin. Dönen merdivenlerden 1. veta 2. kata inin. Zemin katta bulunan asansör yeni hedefimiz. Zemine inince sola dönün güneydoğudaki odaya gidin. Kapının kilidini açın ve içerdeki neşteri alın. Dışarı çıkın ve en güneydeki odaya gidin. Jeneratörü kapatıp gece görüşlerinizi takın. Şimdi ameliyat masasında yatan kel adamı bulmalısınız. Bulduğunuz yerde biraz bekleyin, iki nöbetçi dışarı çıkacaktır. Oda temizlenince içeri girin ve işini bitirin. Odadan çıkın ve batıdaki merdivenlere gidin. Dipteki odadan dışarı çıkın.

### ST. PETERSBURG REVISİTED

Amaçlar: Sergei Zavorotko'yu öldürmek. Metro'ya kaçmak

137 no.lu dolapta işinize yarar bir şey yok, bakmasanız da olur. Caddeye çıkın ve Puşkin binasına doğru ilerleyin. Bu binanın 2. katında bulunmanız gereken iki tane pencere var. Biri nehre, biri de güneydoğuya bakıyor. Saklanacak bir yer bulup dürbünle pencerelerin nerede oldu-

ğunu bulun. Bir tur atıp tekrar binaya gidin. Ana kapıdan girip yukarı çıkın. Eğer keskin nişancı güneydeki odadaysa gizlilik modunda arkasından yaklaşın. Öldürmek için teli kullanın. Elbiseleri ve silahları alın. Tekrar caddeye çıkın ve en yakın kanalizasyon deliğine girin. Metroya a.ılan kapıya ulaşmak için doğruya gidin. İçeri girmeden haritayı kontrol edin. İki nöbetçi ve iki sivil göreceksiniz. Nöbetçiler batıya giderken siz de kapıdan girip merdivenlerden çıkacaksınız. Sağa dönüp merdivenlerden aşağı inecek ve bölümü bitireceksiniz.

### THE GONTRANNO SANTUARY - REDEMPTION AT GONTRANNO

Amaçlar: Sergei Zavorotko'nun bütün korumalarını öldürmek. Vittorio'yu korumak

Güneydoğudaki sütunun arkasına saklanın. Yavaş hareket eden korumanın arkasından gizlice takip edin. Doğudaki kapılara ulaşın ve kapının diğer tarafındaki koruma gidince içeri girin. Aynı hızla kapıyı kapatın. Sağa dönün ve koşun. Şimdi bahçedesiniz. Merdivenlerin altında bir koruma var. Size doğru gelecek ve geri dönecektir. Gizlilik modunda arkasından takip edin. İşini bitirdikten sonra cesedi saklayın ve elbiseleri giyin. Hangarın kapısını açın ve merdivenlerde durun. Kuzeydoğudaki yıkıntılara nişan alın. Ağaçların arkasında bir keskin nişancı var. Tatar yayı ile işini bitirin. Büyük bahçeye açılan kapıda bekleyen nöbetçinin arkasını dönmesini bekleyin. Oradaki yığınin arkasına saklanın. Kapıdaki adamı öldürün. Haritaya bakın ve susturuculu silahınızla dışarıda dolaşan korumayı öldürün. Sütunun arkasına saklanın. Diğer koruma cesedi görüp yanına gelecektir. Onun da işini bitirin. Bahçeye tekrar gidin. Yıkıntı ile kulübenin arasında bulunan kapıya doğru gidin. Burada sorun çıkartmayan bir koruma var. Onu halledin ve kuzeydoğudaki odadan kilisenin anahtarını alın. Tekrar bahçeye çıkın ve sağa dönün. Kulübenin kuzeyinde gizli bir kapı var. İçeri girin ve yürümeye devam edin. Gizlilik modunda merdivenlerden çıkın. Sağdaki kapıya gidin. Sol tarafına gidip kapıyı açın. Bir koruma göreceksiniz. Yavaşça yaklaşın ve kafasından vurun. Sola dönün ve dışarıdaki korumalara dikkat ederek kapıyı açın. İkisinin de işini halledin. Aşağı inin. Bitişik iki kapı göreceksiniz. Soldakinden gidin ve buradaki korumanın da işini bitirin. Susturuculu silahınızı

alın ve güneydeki korumayı öldürün. Batıdaki kapıya doğru gidin. Açar açmaz korumayı öldürün. Merdivenlerden yukarı çıkın ve soldaki kapıyı açın. Arkası dönük korumayı kafasından vurun ve uzun menzilli silahı alın. Buradaki küçük merdivenlere bir adım atın. Karşıdaki keskin nişancının kafasını nişan alın. İşini bitirin ve çıkın. Diğer kapıya yavaşça gidin. Kuzeydoğudaki sütunun arkasında bir keskin nişancı var. Sadece kafasını görmeniz yeterli. Onun da işini bitirdikten sonra dışarı çıkın ve merdivenlerin solundaki kapıdan tekrar girin. Şimdi kilisede öldürmeniz gereken sadece 6 koruma var.



Dört tane doğuda, bir tanede güneyde size bakan koruma var. Hepsini öldükten sonra kuzeydeki dairesel yoldan çıkışı doğru ilerleyin. Kilisenin batısındaki sütunun arkasında bir koruma var. Bu oyunda öldüreceğiniz son adam. Sonra Vittorio ile konuşmaya başlayacaksınız. Konuşma bittikten sonra aşağı inin ve günah çıkarma bölmesine girin. Güneybatıya baktığınızda renkli camdan yapılmış bir kalp göreceksiniz. Cam panele ateş edin ve oyunu bitirin. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



# hilekâr

“ Şu anda elinde tutmuş olduğunuz Level Hilekâr sayfası şarbon kâğıdına basılmıştır. Şarbon şeyi, solunum enfeksiyonlarına yol açmakla kalmayıp, bir de boyun kırmaktadır.”

*Prf. Mrf. Doç. Dr. Sağlık Araba*

“ Öhhö, öhhöhöhö! Evladım, hile yapmayın. Hile yapmazsanız beş vakte kadar kafanıza Sayısal Loto düşecek. Öhhöhöğğ!”

*Ak Sakallı Dede*

## RollerCoaster Tycoon 2

Ziyaretçilerin ismi yerine aşağıdaki isimlerden herhangi birini girin.

İsim	Sonuç
Chris Sawyer	Roller Coaster'a binenlerin fotoğrafını çeker.
John Mace	Çifte fiyat.
Damon Hill	Go-Kart sürücülerini diğerlerine oranla iki kat daha hızlı gider.
Mr. Bean	Go-Kart sürücülerini diğerlerine oranla iki kat daha yavaş gider.
Katie Brayshaw	Dalgalar.
Melanie Warn	Ziyaretçiler mutlu olur ve parkta kalır.
Simon Foster	-
John Wardley	-



## Battery Check

Oyun sırasında aşağıdaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
Hhklm	Uçma mod'u.
Hhzonderanden	Düşman yok.
Hhzonderhanden	Tüm makineleri aktif hale getirir.
Hhstroom	Tam enerji.
Hhsupbat	Tüm süper piller.
Hhvolgende	Diğer bölüme geçersiniz.
Hhpluseen	Ekstradan bir hak verir.
Hhsterf	Kendinizi öldürürsünüz.

(Durun yapmayın! Siz kendinizsiniz!)

## Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

Oyunu +set cheats 1 +set ui\_console 1 +set thereisnomonkey 1 parametrelerini kullanarak açın (kısayol icon'una sağ tıklayarak, aşağıdaki parametreleri belirtilen yolun sonuna yazın. Mesela; C:\mohgame\moh\_spearhead.exe +set cheats 1 +set ui\_console 1 +set thereisnomonkey 1). Daha sonra oyun içerisinde 'é' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
dog	God mod.
fullheal	Tam sağlık.
wuss	Tüm silahlar ve cephaneleri.
noclip	Sevimsiz Hayalet Casper mod'u (duvarlardan geçebilirsiniz).
Notarget	Görünmezlik
tele x y z	x, y ve z yerine yazdığınız koordinatlara ışınlanırsınız.
coord	O anki konumunuzu gösterir.
listinventory	Edavat-alet listesi.
kill	İntihar.
gameversion	Oyunun versiyonunu gösterir.
toggle cg_3rd_person	Üçüncü kişi görüşüne geçiş yapar. Lara Croft olursunuz (?).
maplist	Haritaları listeler.
map [harita ismi]	İstedığınız haritaya gidersiniz (harita isimleri aşağıdaki listede).
giveweapon weapons/ "weapon_name".tik	İstedığınız silahı alırsınız (aşağıdaki listede...)

### Silah listesi:

colt45	silencedpistol
webley_revolver	nagant_revolver
sten	springfield
thompsonmsg	ppsh_smg
bar	enfield
g43	mp44
kar98	kar98sniper
mosin_nagant_rifle	svt_rifle
p38	m2frag_grenade
steelhandgranate	nebelhandgranate
mills_grenade	russian_j1_grenade
rdg-1_smoke_grenade	m18_smoke_grenade
bazooka	panzerschreck
shotgun	mg42carryable

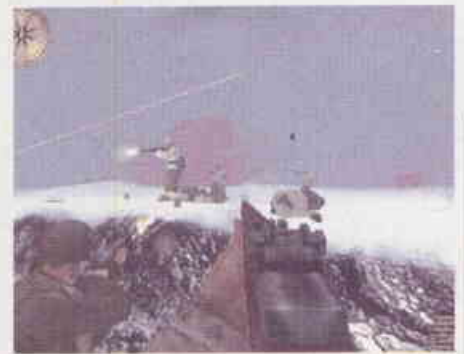
### Harita isimleri:

t111, t112, t113 / t211, t212, t213, t214 / t311, t212, m111, m112a, m112b, m113a, m113b, m113c / m211, m212a, m212b, m212c, m213 / m311a, m311b, m312, m313 / m410, m411, m412, m413 / m511a, m511b, m512a, m512b, m513 / m611a, m611b, m611c, m612a, m612b, m613a, m613b, m613c, m613d, m613e

## Age of Mythology

Oyun sırasında Enter'a basarak aşağıdaki kodları girin ve sonuçlarına katlanın (hımm).

Kod	Sonuç
GOATUNHEIM	Güç.
WUV WOO	Uçan pembe su aygırları.
I WANT THE MONKEYS!!!!	Maymunlar cehennemi.
CONSIDER THE INTERNET	Yavaş birimler.
ISIS HEAR MY PLEA	Ufak bir ordu.
O CANADA	Lazer ayısı.
SET ASCENDANT	Tüm hayvanlar tersine döner.
WRATH OF THE GODS	Yeni Tanrı güçleri verir.
PANDORAS BOX	Yeni Tanrı güçleri...
THRILL OF VICTORY	Senaryoyu kazanırsınız.
IN DARKEST NIGHT	Gece.
UNCERTAINTY AND DOUBT	Gizli harita.
LAY OF THE LAND	Ters harita.
ATM OF EREBUS	+1000 altın.
TROJAN HORSE FOR SALE	+1000 odun.
JUNK FOOD NIGHT	+1000 yiyecek.
L33T SUPA H4X0R	Hızlı inşaat.
RED TIDE	Su kırmızı olur.
BAWK BAWK BOOM	Tavuk-Meteor gücü verir.
CHANNEL SURFING	Diğer senaryoya geçmenizi sağlar.
FEAR THE FORAGE	-
DIVINE INTERVENTION	-
MOUNT OLYMPUS	-





**O.R.B.**

Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Daha sonra yeniden Enter'a basarak kod'u aktif hale getirin.

Kod	Sonuç
\$GOD ON	God mod.
\$GOD OFF	God mod'u kapatır.
\$GET TECH	Tüm teknoloji kaynakları.
\$WIN	Görevi kazanırsınız.
\$WEAKEN ENEMY	Gemi kalkar.
\$SU # #	Yerine yazdığınız sayı kadar birim desteği verir.

**Iron Storm**

Oyun esnasında ESC'ye basarak menü'ye geliri. Daha sonra aşağıdaki kod'ları yazın, ama Didem bazen bazı kod'ları bu yazının sağ tarafına koyuyor. "Aha, aşağıda" diyorum, sağda solda çıkıyor. Okuyucuya karşı mahcup oluyorum. Fırkkk...

Kod	Sonuç
latounga	Tam sağlık.
Blindax	Cephaneyi doldurur.

**Ghost Recon: Island Thunder**

Enter'a basarak aşağıdaki kod'ları girin. Konsoldan çıkmak içinse ESC'ye basın.

Kod	Sonuç
refill	Cephaneyi yeniler.
autowin	Görevi kazanırsınız.
ammo	Sınırsız cephane.
teamshadow	Takımınız için görünmezlik.
loc	O anki yolu gösterir.
toggleai	

**James Bond 007: NightFire****1. Normal versiyon...**

Hile mod'unu aktif hale getirmek için `...\Nightfire\Bond` dizininde `autoexec.cfg` adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit'leme programıyla açın ve en alta;

**sv\_cheats 1  
console 1**

... Satırlarını ekleyin. Daha sonra oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan istediğinizi birini girin. Bu kod'lar oyunun bazı versiyonlarında sorun çıkartabilir. Eğer sorun çıkarsa oyunu yeniden başlatın.

Kod	Sonuç
god	God mod.
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçma mod'u.
map X	X yerine yazdığınız bölüme gidersiniz.

**2. Demo versiyonu...**

Hile mod'unu aktif hale getirmek için `...\Nightfire Demo\Bond` dizininde `autoexec.cfg` adında bir dosya oluşturun. Daha sonra bu dosyayı notepad veya benzeri bir text edit'leme programıyla açın ve tam versiyon hilesinde olduğu gibi en alta;

**sv\_cheats 1  
console 1**

... Satırlarını ekleyin. Bu işlemden sonra `é` tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
god	God mod.
noclip	Duvarlardan geçersiniz.
notarget	Görünmezlik.
fly	Uçma mod'u.
map	Bölüm seçme.

Harita isimleri (yalnızca demo versiyonu için):

map m3\_japan01  
map m3\_japan02  
map m3\_japan03  
map m3\_japan04

**Hearts of Iron**

Oyun sırasında F12'ye basarak konsolu açın ve kod'ları girin.

Kod	Sonuç
coal	Kömür.
steel	Çelik.
rubber	Lastik.
oil	Yağ.
manpower	Adam.

**ODT Escape: Or Die Trying**

Aşağıdaki kod'ları doğru girdiğiniz zaman bir ses duyacaksınız.

Bu kod'ları ana menü'de girin...

Kod	Sonuç
LACRIMOSA	Yeni bir oyun başlattıktan ve oynamak için bir karakter seçtikten sonra, istediğiniz bölüme gitmenizi sağlayan bir menü açılır. Seçilebilir karakterlere Sophia'yı ekler.
SOPHIA	Seçilebilir karakterlere Sophia'yı ekler.
KARMA	Seçilebilir karakterlere Karma'yı ekler.

Bu kod'ları ise oyun `Pause` durumundayken ESC'ye basarak girin...

Kod	Sonuç
XUL	Tam enerji (kırmızı bar).
BOZ	Tam mana (pembe bar).
JBB	Tüm silahlara tam kapasite verir.
MATH	Silahların gücünü artırır.
GRABO	Zırh, silah ve ruhu geliştirir.
MUMU	Yetenek maksimuma çıkar.
RIK	Tüm büyüleri alırsınız.
VINCE	Her büyüye bir yıldız ekler.
CACHOU	Enerji, mana, yetenek, silahlar ve diğer her şey tamamlanır.





**Dark Forces**

1. Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin. Eğer oyun sırasında değilseniz bu kod'lar geçersiz sayılacaktır (yok be). Ayrıca bu hile her versiyonda çalışmayabilir. **PC versiyonu...**

Kod	Sonuç
LACDS	Süper harita mod'u.
LADATA	Bulduğunuz yerin koordinatlarını gösterir.
LAIMLAME	Dayanıklılık.
LANTFH	Işınlanma.
LAPOGO	Süper zıplama.
LAPOSTAL	Tüm silahlar, sağlık, kalkan ve cephane.
LARANDY	Silahınızı şarj eder.
LAREDITE	Tüm düşmanları dondurur.
LASKIP	Diğer bölüme geçer.
LAUNLOCK	Tüm item'ları açar.
LABUG	-

**2. Macintosh versiyonu...**

Kod	Sonuç
LAOZ	Dorothy mod'u.
LATERMINATE	Dayanıklılık, sınırsız cephane ve sınırsız silah şarjı.
LBRADY	Tam cephane.

**FIFA 2003**

Notepad veya benzeri bir text edit programıyla "soccer.ini" dosyasını açın ve belirtilen hileler için aşağıdaki kod'ları girin. Daha sonra dosyayı kaydederek oyunu normal bir şekilde çalıştırın.

**Otomatik marke:** AUTO\_TACKLING=1

**Birebir oyun mod'u:** ONE\_ON\_ONE=1

**Oyunu bir pencerede çalıştırır:** WINDOWED=1

**Kaleciler çok daha iyi olur:** ABSOLUTELY\_PERFECT\_GOALIES=1

**Denk takım istatistikleri:** CHEAT\_EQUAL\_TEAM\_STATS=1

**Agresif markajı aktif hale getirir:**

AGGRESSIVE\_TACKLE\_CHEAT=1

**Pratik mod'unu açar:** PRACTICE\_MODE=1

**Zanzarah (İtem hilesi)**

1. Oyunun kısayol'una -console parametresi ekleyin ve oyunu çalıştırın ("C:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console" gibi...). Daha sonra oyun sırasında F11'e basın ve "İtem x" yazın. Burada x bilinmez yerine 0'dan 73'e kadar bir bilinen girin (İtem crystal gibi). Peki bu item'lar neler? İşte bunlar...

- 0 - Small Health
- 1 - Med Health
- 2 - Large Health
- 3 - Healing Leaf
- 4 - 1 Fairy Coin
- 5 - Test Amulet
- 6 - Crystal
- 7 - Medicine
- 8 - Fairy Horn
- 9 - Amulet of Experience
- 10 - Cover Leaf
- 11 - Test Amulet
- 12 - Reserved Magic Card
- 13 - Golden Carrot
- 14 - Reserved Magic Card
- 15 - Acean Conch
- 16 - Pixie Bag
- 17 - Silver Sphere
- 18 - Golden Sphere
- 19 - Crystal Sphere
- 20 - Garlic Atomizer
- 21 - Catacomb Key
- 22 - Heavy Iron Key
- 23 - Key of the guardian of Pixies
- 24 - Rufus House Key
- 25 - Key to Dwarf Factory
- 26 - Quilin's Staff Of Rule
- 27 - Key to the Town Hall
- 28 - Rune of return
- 29 - Rune of the Fairy Garden
- 30 - Rune of Tiralin
- 31 - Run of Dunmore
- 32 - Rune of Dwarf Tower
- 33 - Rune of the Cave World
- 34 - Rune of the Ice World
- 35 - Rune of the Realm of Clouds
- 36 - Rune of the Shadow Realm
- 37 - Rune of the Cottage Rune
- 38 - Forest Rune II



- 39 - Swamp Rune II
  - 40 - Mountain Rune II
  - 41 - Cave Rune II
  - 42 - Sky Rune II
  - 43 - Dark Rune II
  - 44 - Fairy Corel of Air
  - 45 - Fairy Corel of Earth
  - 46 - Fairy Corel of Fire
  - 47 - Fairy Corel of Nature
  - 48 - Fairy Corel of PSI Magic
  - 49 - Reserved Magic Card
  - 50 - Reserved Magic Card
  - 51 - Evolutionary Magic of Air
  - 52 - Evolutionary Magic of Fire
  - 53 - Evolutionary Magic of Nature
  - 54 - Elemental Key of Fire
  - 55 - Elemental Key of Air
  - 56 - Elemental Key of Nature
  - 57 - Elemental Key of Earth
  - 58 - Book of Fairies
  - 59 - Fairy Bag
  - 60 - Mana Potion
  - 61 - Moulding Magic
  - 62 - Map of the Fairy Garden
  - 63 - Map of the Enchanted Forest
  - 64 - Map of the Mountain World
  - 65 - Map of the Dark Swamp
  - 66 - Map of the Shadow Realm
  - 67 - Map of the Realm Of Clouds
  - 68 - Reserved Magic Card
  - 69 - Reserved Magic Card
  - 70 - Tools of the Dwarfs
  - 71 - Red Bone Key
  - 72 - Green Bone Key
  - 73 - Blue Bone Key
2. Kısayol'a "-duelstart" parametresini eklerseniz, oyunu Duel mod'da oynayabilirsiniz.

**Muscle Car 2: American Spirit**

Oyun esnasında Tab tuşuna basın ve aşağıdaki kod'lardan birini yazın. Daha sonra yeniden Tab'a basarak hileyi uygulayın.

Kod	Sonuç
UNOCOP	Polis arabası.
UNOCASH	10.000 Dolar kazanırsınız.
UNOSPEED	Hızlanırsınız.





# CheatStation

İşte size en yeni oyunların en lezzetli hileleri. Soğumadan tüketiniz ki vitaminleri kaçımasın.

Not: bu ay GTA: Vice City' nin bütün kodlarını vermek istediğimizden dolayı diğer oyunlar birazcık az oldu. Bu durum önümüzdeki ay şekil yapılarak telafi edilecektir.

## Stuntman (PS2)

Tüm oyunlar, arabalar ve oyuncaklar: "New Game" menüsünde "BindI" yazın. Son krakter büyük harf "I" olacak. PAL versiyon için de "BiNdErS" yazabilirsiniz.

Tüm oyuncaklar: "MeFI", PAL için "Turnips"  
Filmografi bölümü: "feIA" (üç ve dördüncü karakterler küçük harf "L". PAL için "BonNeTT"  
Tüm arabalar: "spiDER", PAL için "Sez4Jnr"



## Kingdom Hearts (PS2)

Değişik oyun sonu: oyunu tüm anahtar delikleri, 99 dalmacıyalı ve Hades Cup ile tamamlayın.



## Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

Silah 1: oyun esnasında **R1,R2,L1,R2**, ←, ↓, ↑, ↵, ↶, ↷ ve ↸ yapın.

Kodu doğru girerseniz bir onay tonu duyacaksınız.

Silah 2: oyun esnasında **R1,R2,L1,R2**, ←, ↓, ↑, ↵ ve ↷ (2) yapın.

Silah 3: **R1,R2,L1,R2**, ←, ↓, ↑, ↵ ve ↷ (3)

Sağlık: **R1,R2,L1**, ←, ↓, ↑, ↵, ↶, ↷, ↸

Koruma: **R1,R2,L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Aranma seviyesini yükseltme: **R1(2)**, **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Aranma seviyesini düşürme: **R1(2)**, **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Bloodring Banger 1: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Bloodring Banger 2: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Caddy: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Hotring Racer 1: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Hotring Racer 2: **R2,L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Love Fist Limousine: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Rhino tank: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Romero's Hearse: aşağı, **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Sabre Turbo: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Trashmaster: **R1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Agresif trafik: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Pembe trafik: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸ veya ↵

Siyah trafik: **L2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Aracınızın son hızını artırma: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Dodo araba (uçma): ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸. Hızlanıp anaioğ kolu geri çekerek uçabilirsiniz. Bu kod açıkken helikopteri düzgün uçuramazsınız.

Uçan botlar: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Suda yüzen arabalar: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Tekerlek boyutunu değiştirme: **R1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Bu kod açıkken Caddy, Baggage Carrier, Rancher, SUV ve Bobcat gibi araçlar hızlanacaktır. Kodun etkisinden kurtulmak için makineyi kapalıp açmalısınız.

Arabaları yok etme: **R2,L2,R1,L1,L2,R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Daha iyi sürüş: **R1(2)**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸. Sürerken zıplamak için **L2** veya **R3** e basın.

Yayaların isyanı: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Yayalar size saldırır: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Yayalar silahlı: **R2,R1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Thriller' daki yayalar: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸. Birçok yaya Michael Jackson' a benzeyecek, diğerleri ise zombilere. Böylece Thriller klibindeki manzaralar ortaya çıkacak. Jacko Rocks!

Polis ölümünden dönme: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Kostüm: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Candy Suxxx kostümü: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Bu kostümlle ölürseniz oyun donabilir.

Hilary King kostümü: **R1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Ken Rosenberg kostümü: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Lance Vance kostümü: **L2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Love Fist müzisyen a kostümü: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Love Fist müzisyen b kostümü: **R1,L2,R2,L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Mercedes kostümü: **R2,L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Phil Cassidy kostümü: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Ricardo Diaz kostümü: **L1,L2,R1,R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Sonny Forelli kostümü: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

İntihar: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Yavaş oynanış: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Hızlı oynanış: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Hızlı oyun saati: **L1**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Normal hava: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Güneşli hava: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Yağmurlu hava: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Sisli hava: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Kapalı hava: **R2**, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Bikini kadınlar silahlı: ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

Tommy: yuvarlak, ↵, ↶, ↷, ↸, ↵, ↶, ↷, ↸

UYARI: bu kodları kullandığınız zaman suçlu seviyeniz düşecektir.

## SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

## Red Faction II (PS2)

(M) Açık olmalı:

0E3C7DF21853E59E

EE82B45ABCC5E5EA

Tüm hileler açık:

D130EDD2BDA9C84

D130EDDEBDA9C84

D130EDDABDA9C84

Galeri 1 açık:

D130EC9EBAE9D85

D130EC9ABAE9D85

D130ECA6BAE9D85

D130ECA2BAE9D85

D130ECAEBAE9D85

D130ECAABAE9D85

D130ECB6BAE9D85

D130ECB2BAE9D85

D130ECBEBAE9D85

D130ECB8BAE9D85

D130EC46BAE9D85

D130EC42BAE9D85

Galeri 2 açık:

D130EC4EBAE9D85

D130EC4ABAE9D85

D130EC56BAE9D85

D130EC52BAE9D85

D130EC5EBAE9D85

D130EC5ABAE9D85

D130EC66BAE9D85

D130EC62BAE9D85

D130EC6EBAE9D85

D130EC6ABAE9D85

D130EC76BAE9D85

D130EC72BAE9D85

D130EC7EBAE9D85

D130EC7ABAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC0ABAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC06BAE9D85

D130EC02BAE9D85

D130EC0EBAE9D85

D130EC06BAE9D85

Max HP:

FEBFDA14BCA99B82

Sınırsız MP:

FEBFDA17BCA99B82

Max MP:

FEBFDA16BCA99B82

Max AP:

FEBFDA11BCA99B82

Max STR:

FEBFDA10BCA99B82

Max DEF:

FEBFDA13BCA99B82

Yukarıer Fast level

suikari:

CEBFDA9EBCA99A82

Max EXP:

DEBFDA9EBCA413102

Max aksesuar slotu:

FEBFDA22BCA99B82



# donanma



## haberler

**Nostormo n30**

**Belkin Starter Network Kit**

**Abit BG7E**

**Microsoft Wireless Optical Desktop**

**Abit KD7 Raid**

**Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card**

**Zalman Cooling Fan**

**donanım pazarı**

**teknik servis**

**sf 98**

**sf 100**

**sf 101**

**sf 101**

**sf 102**

**sf 102**

**sf 103**

**sf 103**

**sf 105**

**sf 106**

Bir sene daha biter arkadaşlar. Artık 2003, bir yıl daha geçer... Yaşlanırsınız bir yıl daha, kimimiz olgunlaşır, kimimizin omuzları biraz daha çöker. Ama hepsinden en acısı artık bir yıl daha yakınızdır bilgisayarımızın upgrade zamanına. Her yıl başı akşamında bir hüzün kaplar içimi. İç çeker ve derimki "Bu sene 1Ghz işlemcilerde ölecek. Yine para bayılacak işlemciye. Lanet olsun"





# Download DirectX Now!

## DirectX 9.0 Çıktı

### 3D Grafiklerin Yeni Çağı Başlıyor

Microsoft nihayet uzun zamandır beklediğimiz DirectX 9.0'u bitirdi. Sonu gelmez betaların ardından DirectX 9.0'ın çıkışı pek bir sessiz oldu. Microsoft sitesinin download kısmına eklemesine karşın DirectX'in kendi sayfasında duyuru yapmadı. Ben bu yazıyı yazarken çıkmış olan DirectX 9.0 kurulumu sadece net üzerinden yapılabiliyordu. Bunun için 300K'lık bir program çekiyorsunuz, bu program gerekli dosyaları kendisi indirip yükler. DirectX 9.0'ın tam bir kurulumunun çıkıp çıkmayacağı konusunda henüz bir bilgi yok. Belki şu an çıkmıştır bile.

DirectX 9.0 Hardware Displacement Map gibi yeni 3D teknolojilerin hayata geçmesinin yanı sıra Pixel ve Vertex Shader standartlarını da yükseltiyor. Bu sene içinde yeni DirectX 9.0 destekli ekran kartı ve oyunların piyasaya çıkmasıyla 3D grafiklerde ciddi bir gelişme yaşayacağız. Şu an piyasadaki Radeon 9500 ve 9700'ün yanı sıra Şubat ayında çıkması planlanan GeForce FX'de DirectX 9.0 desteğine sahip olacak.

DirectX 9.0'ı yaklaşık bir haftadır kullanıyorum ve henüz bir problemle karşılaşmadım. Ancak bazı eski sistem ve ekran kartlarında sorunlar çıktığını duydum. Zaten Windows 95 desteklenmediği için hiç çalışmıyor. Kurduktan sonra bir problemle karşılaşır ve DirectX 8.1'e dönmek isterseniz öncelikle DirectX 9.0'ı kaldırmanız gerekiyor. Ancak DirectX 9.0'ın kendisinde böyle bir opsiyon yok. Uninstall için Internet'ten küçük bir program çekmeniz gerekiyor. Henüz böyle bir program sadece bir Alman sitesinde yayınlandı. Almanca olduğu için bunu denemedim ve maalesef önermiyorum.

Bu arada ATI, DirectX 9.0 uyumlu Radeon 9500 ve 9700 için yeni Catalyst 3.0 sürücülerini çıkardı. Bu sürücüler aynı zamanda ATI ekran kartları için genel bir sürücü güncellemesi. ATI'ya göre performans gelişimi ve yeni özellikler sunuyor. Ancak yeni sürücülerin kimi OpenGL oyunlarında sorun çıkardığı söyleniyor.

## GeForce4 Ti4800 aka Makyajlı GeForce4 Ti 4600

Size daha önce NVIDIA'nın mevcut GeForce4 Ti4400 ve Ti4600'lerin AGP 8X destekli versiyonlarını çıkaracağını söylemişim. Ayrıca bu yeni kartlara GeForce4 Ti4800 adını vermek gibi hain bir plan içinde olduklarını da söylemişim. Bilin bakalım ne oldu? NVIDIA bildiğini yaptı ve Ti4800 adıyla AGP 8X destekli Ti 4600'leri piyasaya sunuldu. Ti4400'ün yerine de Ti4800SE geldi.

AGP 8X desteği dışında en ufak bir değişikliğe sahip olmayan GeForce4 Ti4800, bir gram olsun performans artışı da sunmuyor. Üstelik fiyatı da bir parça yükseliyor. Belki Ti4800 gelecekte çıkacak ve AGP 8X'in daha geniş ve verimliden faydalanacak oyunları daha hızlı çalıştıracak. Ama derdimiz gelecekte çıkacak oyunlara DirectX 9.0 uyumlu bir Radeon'u tercih ederiz. Buraya da yazıyorum. NVIDIA hiç de doğru bir yolda yürümüyor. Hızda olmasa bile piyasa payında hala piyasa'nın kralı olan bir firmaya böyle küçük ayak oyunları yakışmıyor.



## RAM Dünyasında Yenilikler

### DDR-II, PC 3700, 2GB DDR ve Kral kim?

Bu ay RAM dünyasında önemli gelişmeler var. Bunlardan en önemlisi DDR-RAM'lerde standartları belirleyen JEDEC'in nihayet DDR400 olarak da bilinen PC 3200'ü onaylamasıydı. Böylece DDR 400 bir standart haline geldi. Bu kullanımının kolaylaşması ve yaygınlaşması anlamına geliyor. KT400'ün ardından Intel'in yeni çip-

piyasaya sürer. Ama PC 3700'ün atlanarak direkt 512MHz hızındaki PC 4100'e geçilmesi de bir ihtimal.

Bu arada Samsung ve Infineon'da 2GB'lık DDR-RAM modülü üretti. Çok az anakart tarafından desteklense ve 2500\$ gibi korkunç bir fiyatı olsa da RAM piyasası için bir bariyer daha kırılmış oldu. 2GB'lık RAM 333MHz hızındaki PC 2100 standardında.

DDR-II ile ilgili yeni bilgiler de kulağımıza gelmeye devam ediyor. Yeni RAM standartımızın 2003 sonlarında piyasaya çıkacağı hemen hemen kesin. Çalışma hızının 400MHz



setleri Centerwood ve Springdale de DDR 400'ü destekleyecek.

JEDEC, PC 3200'ü onaylarken özellikle Overclock meraklılarının tanıdığı O.C.Z Technology 466MHz hızında çalışan PC 3700'ü duyurdu. Henüz hiç bir çipset tarafından desteklenmediği için ancak overclock ile kullanılabilen PC 3700'de kısa sürede JEDEC onayını alır umarız. Muhtemelen VIA'da kısa sürede bu hızı destekleyen KT466 çipseti

ile başlayıp kısa sürede 667Mhz'e gelmesi bekleniyor. Fiyatının DDR ile eş değer olması bekleniyor.

Son haberimiz bir piyasa araştırması. Gartner Dataquest firması 2002 yılında DRAM piyasasında kimin ne kadar sattığını şimdiden açıkladı. Buna göre DRAM dünyasının kralı halen Samsung ve pastanın %30.8'ini tek başına yapıyor. Micron %17.2, Hynix %13, Infineon %12 ile takip eden firmalar.

## Jetonlu Bilgisayar

Digital Vox isimli bir Japon firması jetonla çalışan bir bilgisayar üretmiş. Havalanlarında, otellerde kullanılması düşünülmüş ama Jetonlu PC oyun salonları açılrsa, bir parça nostalji olsa. Counter'ın ortasında koşa koşa jeton almaya gitsek :)

## Barracuda V

### Seagate ilk Serial ATA'ları Piyasaya Sürdü

Son yılların en çok merak uyandıran teknolojilerinden Serial ATA nihayet piyasada. 120GB ve 80GB kapasiteli iki ayrı Serial ATA diske sahip olan yeni Barracuda V ailesi 40GB - 120GB Paralele ATA disklerle de sahip. İşin en güzel yanı yeni model 136\$. Ülkemize ne zaman gelir bir bilgimiz yok ama yeni bir PC topluyorsanız Serial ATA destekli olmaması için hiç bir sebep ki fiyatlara göre 80GB'lık yok.





## Radeon 10000 vs GeForce FX

**Büyük Savaş 2003 Nisan'da**

Geçen ay NVIDIA'nın büyük bir GeForce FX tanıtımı yapmasının ardından bu ay beklenildiği üzere bir sonraki Radeon'le ilgili bilgiler sızmaya başladı. Yeni Radeon'a güç verecek çip, kod adıyla R350'nin tasarımı tamamlandı bile. ATI'nın şimdilik Radeon 10000 olarak anılan yeni kartlarını Nisan ayı içinde piyasaya sürebileceği söyleniyor. Ancak haberlere göre ATI kartı piyasaya sürmek konusunda çok istekli değilmiş. Öncelikle GeForce FX'in Radeon 9700 karşısındaki performansını görüp buna göre hareket etmeyi düşünüyormuş. Yani GeForce FX, Radeon 9700'ü tepeleyemezse yeni kart çıkartma masrafına girmeyip kara geçecekler. Bu grafik şirketlerinin hepsi mi paragöz bana mı öyle geliyor?

8 pipeline'a sahip olacak olan R350, her pipeline'da 2 doku işleyecek. GeForce FX'de 8 pipeline'a sahip olmasına karşın bunlar tek doku işleyebilecek. Ayrıca GeForce FX gibi DDR-II RAM'e sahip olacak. Bu kadar detayla hangi kartın daha hızlı olacağını tahmin etmek mümkün değil elbette. ATI performans olarak GeForce FX'i geçeceklerini düşünüyormuş. Ancak 0.15 mikron teknolojsi ile bunu başarıp başaramayacakları belirsiz.

ATI'nın yazın çıkacağı tahmin edilen asıl önemli ürünü ise RV350. GeForce FX gibi 0.13 mikron teknolojisine sahip olacak. Temelde R350 ile aynı yapı ve performansta olması beklenen kart fiyat olarak çok daha cazip olacak. Ayrıca ATI'nın bu sene içinde DDR-III kullanmak ve OpenGL 2.0'ı desteklemek niyetinde olduğu söyleniyor. Belki bu iki önemli gelişme RV350'ye eklenebilir.

Bu arada GeForce FX'le ilgili yeni bazı bilgiler var. NVIDIA'nın açıkladığı 500MHz çekirdek ve 1Ghz RAM hızında çalışacak olan GeForce FX Ultra'yla birlikte piyasaya çıkacak ilk kartın 400MHz çekirdek ve 900MHz

RAM hızında olan GeForce FX (yani düz model) olacağı söyleniyor. Fiyatlarının ise 370\$ ve 470\$ olması bekleniyor. NV31 çekirdeğine sahip daha ucuz kartların ise yaz başından önce piyasaya çıkması beklenmiyor. Şu an ki GeForce4 Ti4200'ün yerini alacak DirectX 9.0 uyumlu bir kart piyasaya süremeyeceği için NVIDIA'nın orta seviye marketi Radeon 9500'e kaptırması kaçınılmaz. Bu yüzden Ti4600'lerde çok ciddi bir fiyat düşüşü bekleyebiliriz.



## Matrox Parhelia 256MB

Matrox büyük umutlar bağladığı ama ciddi bir başarı yakalayamayan Parhelia'ların 256MB'lık versiyonlarını piyasaya sürdü. Desteklediği teknolojiler çok başarılı olsa bile Parhelia'nın 3D performansı beklenenin çok altında çıktı. Üstelik 256MB'lık versiyonda hem çekirdek hem de RAM hızları düşürülmüş. Fazladan bir 128MB RAM'in bu kaybı kapatabileceğini hiç ama hiç sanmıyorum. Ama Parhelia'nın fiyatını 570\$'a çıkarttığı kesin.



## Avuç içi kadar büyük oyunlar

**AoE ve Everquest Pocket PC'de**

Avuç içi bilgisayarlarla ilgili dosyamızı hatırlıyor musunuz? Bu küçük bilgisayarların oyunlar konusunda hiç de geri kalmadıklarını anlatmıştık. O dosyada bahsettiğim Palm OS ve Pocket PC arasında süren çekişme halen devam ediyor. Ancak avuç içi oyunları konusundaki yarışta Pocket PC kazanmış gibi. Oyunlar konusunda arkasına daha fazla destek alan Pocket PC için bu ay

Age of Empires ve Everquest gibi iki PC klasiği de eklendi. Everquest online olmadığı için orijinal oyundan biraz uzakta kalıyor. Ama Age of Empires kırılmış bir kaç özellik hariç PC versiyonu ile hemen hemen aynı. Çok rahat söyleyebilirim ki Pocket PC oyunları şu an Game Boy Advance'in çok ötesine geçmiş durumda. 4-5 sene sonra avuç içinden Doom III oynarsak hiç şaşmayız.



## VIA Hyperion 4-in-1

Karizmatik isimli sürücüler kervanına VIA'da katıldı. 4-in-1 sürücülerine Hyperion adını veren VIA sürücünün 4.45 versiyonunu sitesinden yayınladı. Özellikle KT400 çipseti kullananların bu sürücüyü yüklemesi öneriliyor.

## Kasalara Mod!

Bizde hala ürettiği Nexus Multi-Function panel. Bu şık cihaz hem tüm sistem ısılarını görmeyi sağlıyor, hem fan hızını ayarlamayı sağlıyor, hem de ön panelden USB ve IEEE1394 bağlantısı sunuyor. Bu çığırda bir parça göz atmak için www.pcmuds.com adresine uğrayabilirsiniz.

## CD'den büyük Disket!

**Zip 750MB Piyasada**

CD yazıcıların ucuzlaması ve yaygınlaşması ile popülerliği kaybolan Zip Drive'lar yeni modellerinde CD kapasitesini geçti. Yeni Zip Drive'ların USB 2.0 ve Firewire veriyolunu kullanan iki ayrı modeli var. Her iki sürücünün de okuma ve yazma hızı 7.5MB/sn. Yani 50X CD yazmaya denk bir hızı var. 209\$ sürücü fiyatı ve 13\$'luk medya fiyatı oldukça yüksek. Ama çok daha hızlı, daha yüksek kapasiteli ve istediğiniz kadar yeniden yazabileceğiniz bir çözüm olduğu için CD yazıcılardan çok daha üstün.





# Nostromo n30

Değişik bir tasarım ve force feedback. gerçek bir oyun mouse'unun formülü bu mu?

Bitip tükenecem gibi gözükmeyen Belkin serimizin bu ayki ilk bölümü tamamen oyuncular için hazırlanmış bir Mouse. İlginç tasarımı ve oldukça farklı artı ve eksileriyle bugüne dek benzeri ile karşılaşmadığım bir mouse Nostromo N30. Zaten Belkin, Nostromo serisinde en iyi oyun kontrol cihazlarından çok, eşi benzeri olmayan oyun kontrol cihazlarını hedefliyor gibi.

Sırf oyuncular için geliştirilmiş bir Mouse elbette biraz iddialı kalıyor. Sonuçta grafikerler bile oyuncular kadar hassas değil Mouse konusunda. Oyuncuları mutlu edebilmek için Beklin, Nostromo N30'a üç özellik eklemiş: Force-Feedback, kaliteli bir toplu algılama sistemi ve çok farklı bir ergonomi.

## Touch Sense

Nostromo N30'da kullanılan Force-Feedback sistemi, daha önce Logitech, iFeel'de gördüğümüz Immersion firmasının Touch Sense teknolojisi. Oldukça uzun süredir piyasada bulunmasına rağmen Touch Sense'in bir mouse'da kullanıldığını ancak ikinci kez görüyorum. Halbuki Touch Sense'in Force-Feedback desteği bence joystick ve direksiyonlarda karşılaşılanlardan çok daha başarılı. Bunu sürücülerle birlikte gelen küçük test programında en iyi şekilde görüyorsunuz. Mesela Mouse imlecini, tırtıklı veya lastik gibi bir Force-Feedback efekti verilmiş yüzeyde hareket ettirirken mouse'u benzer bir yüzeye sürtüymüş gibi hissediyorsunuz. Bu test

bugüne kadar gördüğüm en çarpıcı Force-Feedback uygulaması. Ancak çok karşılaşılan, motor çalıştırma efektini veren testte Touch Sense, direksiyonlardaki kadar başarılı olamıyor. Bence bu bize mouse'daki Force-Feedback'in büyük ve sert efektlerde değil, daha küçük detaylı ve kompleks efektlerde başarılı olduğunu gösterir.

Ne yazık ki başta söylediğim gibi Touch Sense teknolojisi çok az mouse'da kullanılıyor. Bu yüzden oyun tasarımcıları bu teknolojiyi desteklemeye hevesli değiller. Touch Sense'in tam olarak çalışması, yani gerçekten doğru hissi verebilmesi için oyunun destekliyor olması şart. Bugüne kadar çıkan bir avuç Touch Sense destekli oyun içinde kayda değer olanlar sadece Black & White ve Unreal Tournament 2003 idi. Özellikle oyunun konseptine de çok uyduğu için Black & White'da Touch Sense kullanmak harika bir duyguydu. Bir noktadaki odunları avucunuzun içine toplayıp, başka bir yere geri bırakırken gerçekten o küçük odun parçalarını avucunuzda hissediyordunuz. Touch Sense'in aranan bir özellik olması için mutlaka benzer oyunların çoğalması lazım. Ne yazık ki oyun tasarımcıları da Touch Sense'i desteklemek için yaygınlaşmasını beklemek istiyorlar.

iFeel'in tersine Nostromo N30'da Touch Sense'in kullanımı mouse'un olması gerekenden daha yüksek olmasına yol açmış. Ayrıca efektlerin gücü Nostromo N30'da biraz daha zayıf. Ama bu hiç dert değil, çünkü iFeel'de efektler aşırı güçlü olduğundan ben kendim kısıyordum zaten. Nostromo N30'da aldığınız efektler muhtemelen size yetecektir.

## Farklı Yapı

N30'un biraz yüksek olduğunu söylemiştim. Aslına bakarsanız bu ilginç ergonomik tasarımda, piyasada izlenen genel yaklaşımın tersine, Belkin çok küçük taban alanlı olan ama oldukça yüksek bir Mouse yaratmış. Mouse'un eni ile boyu arasın-

da da çok fazla fark olmadığından ilk elinize aldığınızda yadırgıyor, hiç rahat etmeyecekmiş gibi düşünüyorsunuz. Ama kısa süre kullandıktan sonra eliniz bu duruma alışıyor. Mouse'un genel geometrisi ile bir derdiniz kalmıyor. Yadırgadığınızı ikinci şey N30'un sol ve arka tarafındaki iki ek parça. Sol tarafta bulunan kanatçık, tam olarak dikine mouse'a bitişik olarak yükseliyor. Başta bu farklı parçadan ekstra bir özellik umuyorsunuz. Ama bu parça sadece mouse'u daha iyi kavramanız için ve bu işi görüyor. Ayrıca bu parçanın üst kısmı "Mouse 3" düğmesi. Alt kısmında ise baş parmağınızı yerleştirebileceğiniz şekilde bir oyuk var. Kesinlikle N30'un tasarımının en güçlü yanı bu. Baş parmağımın daha önce bir mouse'da bu kadar rahat ettiğini hatırlamıyorum.

Alt arka taraftaki parçanın ne amaca hizmet ettiğini anlayamadım. Ne rahatsız ediyor, nede konforunuza bir zararı var. Ancak bu parçanın kenarlarının baş parmağın ve serçe parmağa denk gelmesi çok hoş. İki parmağı o çıkıntılara geçirince, özellikle mouse'u geri çekerken kontrolünüz artıyor.

N30'un diğer bir ilginç yanı çok büyük olan Scroll Wheel'i. Mouse 3 solda olduğu için düğme fonksiyonu yok ve oldukça sağlam, kontrolü bir wheel. Bu noktada da hiç bir rahatsızlığım olmadı. Tasarım olarak tek rahatsız olduğum nokta sağ ve sol tuşun aşırı büyük ve yüksek olmasıydı. Mouse'un kenarlarından dışarı taşan tuşlar, çok sert basmazsanız veya tam ucundan basarsanız bunu algılayamayabiliyor. Ben daha seri ve küçük tuşlara alıştığım için başta biraz sorun yaşadım. Ama çok ciddi bir sorun değil zamanla buna da alışılıyor.

N30 genel modanın aksine optik değil. Hala pek çok oyuncu optik mouse'ların toplulu kadar hassas olmadığı düşüncesinde. Ama Logitech MX ve MS Intelli Explorer 3.0 gibi yeni modellerin bu kanıyı süratle değiştirdiğini gözlemleyebilirsiniz. N30'un hassasiyet olarak toplu mouselar içindeki yeri ortalamanın üzerinde de olsa çok büyük bir özelliği yok. İyi bir A4Tech gibi demek bence yanlış olmaz.

**İthalat:** Dijital Center

**Telefon:** (212) 217 40 20

**Web:** www.dijitalcenter.com

**Fiyatı:** 46\$ + KDV





# Belkin

## STARTER NETWORK KIT

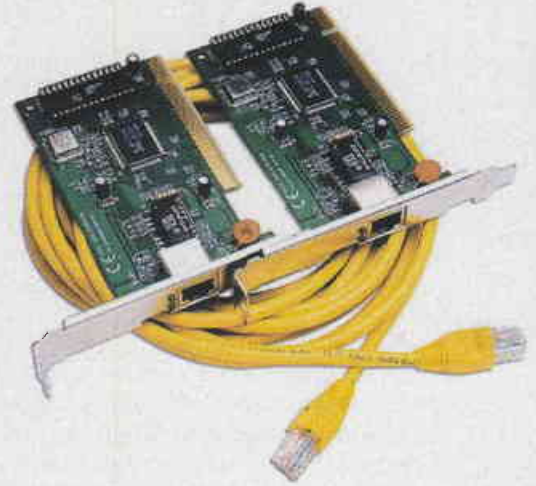
Geçen ay size Belkin USB Direct Connect'i tanıtmıştım. İki PC'yi birbirine bağlamanın mevcut en kolay yöntemi halen. Ancak Belkin'in 2 PC'lik network çözümleri bununla sınırlı değilmiş. Hatta bu çözüm daha pratik olmasa da daha da iyi.

Starter Network Kit iki network kartı ve bir Cross CAT-5 kablodan oluşan bir kit. Çalışma mantığı size yıllardır anlata durduğum "iki network kartını takın, araya Cross kabloyu geçin, network ayarlarını yapın"dan farklı değil. Ancak Belkin bu işi olabilecek en kolay hale getirmiş. Starter Kit'in avantajlarına sıradan bir bakalım.

Öncelikle tek bir kutu ile gereken her şeyi sahip olduğunuzdan emin oluyorsunuz. Kutudan çıkan kitapçıkta yapmanız gereken her şey bütün detaylarıyla anlatıldığından yarı yolda "Ne yapıcım şimdi?" sorusuyla takılma şansınız yok. Tabii kitapçık İngilizce olduğundan Almanca'cılarının kurulum sırasında bir sözlük veya İngilizce bilen arkadaş bulundurmasında

fayda var. Ayrıca ürünle birlikte gelen Net Setup yazılımı sayesinde Network ayarları ile boğuşmanıza gerek kalmıyor. Network kartları aynı olduğu için gayet uyumlu çalışıyorlar. Bence en önemli avantaj kit dahilinde gelen 25m uzunluğundaki Cross kablo. Hemen her evi kolayca baştan sona geçebilecek uzunlukta olması bir yana bu uzunlukta Cross kabloyu başka bir yerden bulabileceğinizi sanmıyorum. Ancak sipariş ile yaptırabilirsiniz ama bilgisayarların hazırlayıp verdiği bu kablolar asla bu kalitede olmaz ve ömrü daha kısadır.

Şimdi geldik işin en güzel yanına. Starter Network Kit aldığınızda yanında hediye olarak orjinal Quake 3 Arena geliyor. Yani network'ü kurduktan sonra ilk deneme için oyun da hazır. Elbette bu parçaları tek tek alarak da aynı sistemi toplama şansınız var. Ama kartlar ve kablo en az 40\$ tutar. Tüm parçaların kaliteli ve tek elden olması, üstüne orjinal Quake 3... bize sadece fazladan 10\$'a patlıyor. Bence gayet iyi. Sonuçta Quake 3 tek başına 20\$'a satılıyor.



**İthalat:** Dijital Center  
**Telefon:** (212) 217 40 20  
**Web:** www.dijitalcenter.com  
**Fiyatı:** 50\$ +KDV

# Abit BG7E

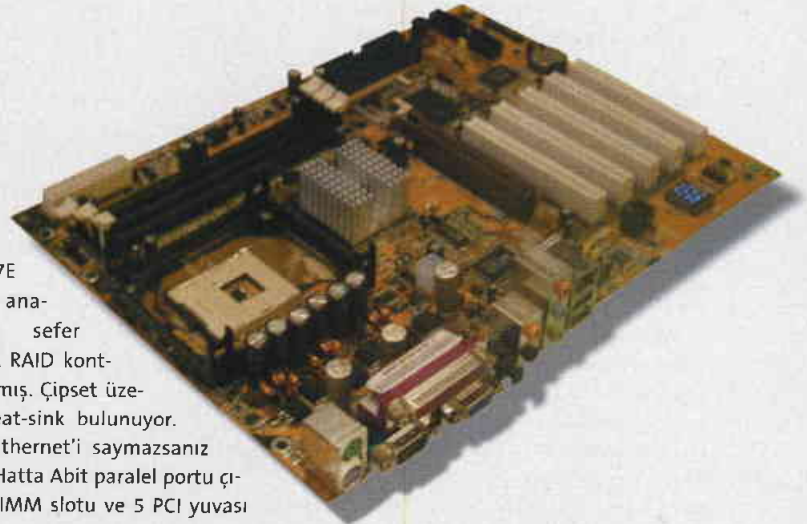
Intel'in Hyper-Threading destekli yeni işlemcileri için yeni çipsetleri de piyasada. i845-PE ve i845GE özellikle Hyper-Threading desteği için tasarlandı. Abit'in yeni anakartı BG7E bu çiplerden i845GE'ye sahip. i845GE'nin i845-PE'den farkı on-board grafik işlemciye sahip olması. Elbette bu grafik işlemci günümüz oyunlarını oynatabilecek kalitede değil. Üstelik sistem hafızası ile grafik hafızasını ortak kullanıyor. Neyse ki kartın üzerinde AGP slotu hala mevcut. Yani on-board grafik işlemcisi hiç yokmuş gibi AGP ekran kartınızı takarak çalışabilirsiniz. Bu durumda on-board ekran kartı ancak yedek bir ekran kartı vazifesi görebilir. Yani ekran kartınıza bir şey olursa sorun giderilene kadar açıkta kalmamış olursunuz.

Abit BG7E 533MHz FSB ve Hyper-Threading destekleri sayesinde piyasadaki tüm Pentium 4 işlemciler için tam destek sunuyor. BG7E ayrıca DDR 200/266/333 hafızaları destekliyor. Anakartın üzerinde optik S/PDIF çıkışlı 6.1 on-board ses kartı ve 10/100 Ethernet mevcut Ayrıca anakart üzerinde iki ek bracket olarak üzerinde 2 olmak üzere toplam 4 USB 2.0 portuna sahip.

Abit'in yeni anakartlarının çoğunun tersine BG7E oldukça sade bir anakart. Abit bu sefer 133MHz'lik ek ATA RAID kontrolörünü kullanmamış. Çipset üzerinde fan değil heat-sink bulunuyor. On-board ses ve Ethernet'i saymazsanız çok klasik bir kart. Hatta Abit paralel portu çıkarmamış bile. 3 DIMM slotu ve 5 PCI yuvası yeterli ama Abit'in sınırları zorlamasına alışmıştık.

Üzerine ek bir şeyler eklemeyince anakartın yerleşimi oldukça rahatlamış. Güç girişi sağ en üstte her şeyden uzak ve rahat, IDE'ler ise kartın oldukça aşağı kısmında, AGP slotu DIMM slotlarının kilitlerine takılmıyor. Yerleşimde beni tek rahatsız eden iki PCI yuvasının arasına sıkışan on-board ses kartının CD-ROM bağlantı yuvası oldu.

BG7E, Abit'in artık klasikleşen Soft Menu III BIOS'unu kullanıyor. Soft Menu III halen piyasadaki en gelişmiş ve kullanımı kolay BIOS.



Özellikle overclock için büyük kolaylık sağlıyor.

Ama BG7E gibi bir kartı overclock için kullanmak anlamsız olacaktır.

BG7E, Abit'in alışılmışı spesifikasyon zengini canavarlarından değil. Standart, sade ama kaliteli iyi tasarlanmış bir anakart. Ama yine de tercih etmek için mutlaka on-board grafik'in sizin için bir kullanım alanı olmalı.

**Bilgi için:** www.abit.com.tw



# Microsoft

## WIRELESS OPTICAL DESKTOP

Geçtiğimiz ay Microsoft'un yeni klavye ve mouse'unu görmüştük. Şimdi sıra tümü kablolu olan ikili sette. Wireless Optical Desktop şu an Microsoft'un en üst modeli. Gümüş ve siyah renkleriyle çok şık gözükten bir set. Klavye ve mouse'un aynı paketten gelmesi hem uyumlu görünmelerini sağlıyor hem de tek bir alıcı verici ile iki kablolu cihazı kullanmanıza olanak veriyor.

Wireless Optical Desktop'ın klavyesi kablolu olması haricinde geçen ay incelediğim Multimedya Keyboard ile aynı. Standart klavye yapısından farklı olarak Insert-PageDown arasındaki tuşlar uzunlamasına yerleştirilmiş ve yön tuşları CTRL'e biraz yaklaşmış. Bu değişiklik hiç rahatsız etmiyor, aksine yön tuşlarıyla oynayanlar Shift ve CTRL'ü kullanırken daha rahat edecek.

Klavyenin üst kısmında 17 ek fonksiyon ve multimedya tuşu var. Bu tuşlar My Documents ve Outlook Express'e kısa yol sağlamanın yanı sıra Medya Player'ın ana komutlarını klavyeden yapabilmeyi sağlıyor. Ayrıca bu tuşların sağ üstte yer alanları hesap makinesine kısayol, log-off ve sleep fonksiyonlarına sahip.

Klavyenin asıl farklı yanı F tuşlarına ek fonksiyonlar atanmış olması. F Lock isimli tuşu kul-



lanarak standart F tuşlarının yeni fonksiyonlarını kullanabiliyorsunuz. Bu fonksiyonların genelinde Undo, Redo, Print, Spell, Save Reply gibi ofis uygulamalarına yönelik komutlar.

Wireless Optical Desktop'ın Mouse'u ise yine geçen ay incelediğim Wireless Optical Mouse Blue. Özellikle ağır olması ve sapma yapması sebebiyle mouse'u pek beğenmemiştim.

Wireless Optical Desktop'ü değerlendirirken ciddi bir ikilem içinde kaldım. Mükemmel bir klavye ile onun kadar başarılı olmayan bir Mouse var elimizde. Ama bana sorarsanız setin

genel şıklığı fazlasıyla cezbedici. Ayrıca ürünün fiyatı çok uygun. Benzer bir Logitech klavyeyi tek başına bu fiyata ancak alabiliyorsunuz. Bu durumda Wireless Optical Desktop konusunda tereddüt etmenin gereği pek yok. Bence piyasadaki en cazip ürünlerden biri.

**İthalat:** Microsoft

**Telefon:** (212) 326 50 50

**Web:** www.microsoft.com

**Fiyatı:** 53\$ +KDV

# Abit KD7-RAID

Abit'in AT7-MAX2'den sonra KT400 çipsetli diğer modeli KD7-RAID modeli de piyasada. AT7-MAX2'nin ek özelliklerle dolu yapısının tersine KD7-RAID saf performans için tasarlanmış bir model. KD7-RAID'in en önemli özelliği KT400 çipseti sayesinde sahip olduğu AGP 8X ve DDR400 desteği. Anakartın üzerinde optik S/PDIF çıkışlı 6.1 ses kartı ve 10/100Mb Ethernet kartı var. Ayrıca ATA 133 destekli ATA RAID işlemcisi ve buna ait iki ek IDE yuvası var. Zaten bu üç özellik Abit'in standart ek özellikleri haline geldi. Ancak KD7-RAID bu standart eklerle yetinip ilerisine geçmiyor.

KD7-RAID'de Abit yine ek 4-pinlik güç yuvası girişini kullanmış. Pentium 4 destekli güç kaynakları artık standart olduğu için yeni PC'lerde bu 4-pinlik ek güç kaynağı bağlantısı bulunuyor. Boşta kalacağına bunu kullanmak mantıklı. Ama anakartınızı upgrade ediyorsa-

nız güç kaynağınızda bu çıkışın olduğundan emin olun.

KD7-RAID'in yerleşimi malesef beni pek mutlu etmedi. Bileşenleri yerleri iyi aslında. Ama AGP slottaki ekran kartı ile DDR-RAM'lerin kilit kulakçıkları arasındaki ilişki çok yakın. 4 DIMM slotundan ikisi ekran kartına takılıyor. Ama en azından rahatça kullanabileceğiniz iki boş slot kalıyor.

Yerleşimde beni asıl rahatsız eden iri kondansatörlerin olur olmaz yerlere sepiştirilmiş olması. Elin zor girdiği hemen her bağlantının yakınında bir kondansatör var. Özellikle güç kaynağı girişlerinin çevresindekiler çok rahatsız edici. Aynı BG7E'de olduğu gibi on-board ses kartının CD-ROM girişleri iki PCI slotunun arasında kalıyor. Ancak KD7-RAID'in 4 DIMM ve 6 PCI slotuna ve ATA 133 RAID kontrolörü gi-



bi maksimum değerlerde yuvaya sahip olduğu düşünülürse bu durum daha anlaşılabilir.

KD7-RAID, Athlon XP'ler için olabilecek en iyi VIA çipsetli çözümlerden biri. Ayrıca kartın KD7-G isminde Gigabit LAN ve Serial ATA destekli daha üst bir modeli de çok yakında piyasada olacak.

**Bilgi için:** www.abit.com.tw



# Belkin Hi-Speed USB 2.0 AND FIREWIRE PCI CARD

Böylesine ürün isimlerinden hoşlaşmasam da bu tip ürünleri gerçekten seviyorum. Bir ürünü tasarlarken ekstra değerler katmaya çalışmak gerçekten apayrı bir takdir gerektiriyor.

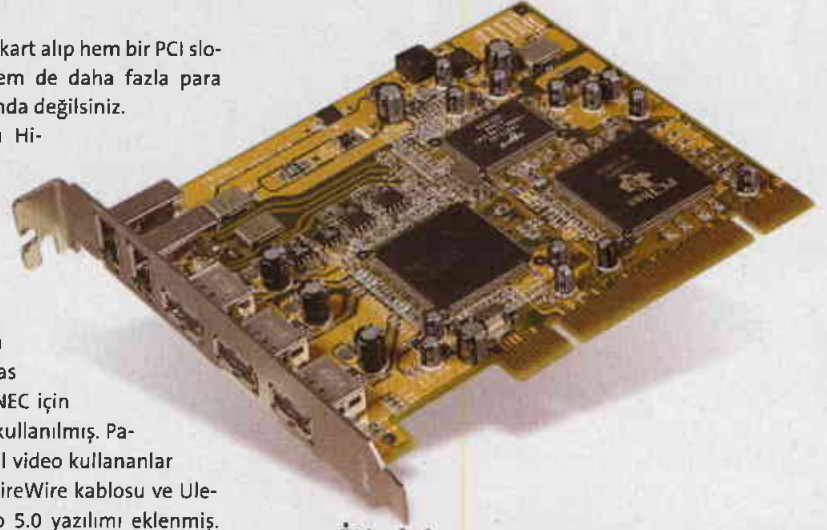
FireWire ve USB 2.0 bu sene içinde iyice standartlaştı. Özellikle USB 2.0 artık hemen hemen her anakartta var. Pek çok anakart da FireWire desteğine sahip. Ama Bu sene başlarında ve öncesinde satılan bilgisayarların hemen hiç birinde bu yeni bağlantı standartları desteklenmiyordu. Artık bilgisayara kart takmanın demode olduğu bugünlerde yeni trend her şeyi dışardan bağlamak. Eğer bilgisayarınız çok yeni değilse ve trende ayak uydurmak istiyorsanız üzerinde bu portlardan olan ek bir PCI kart takmak durumundasınız. İşte bunun için bugüne kadar gördüğüm en iyi çözüm.

Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card'ın özelliği tek bir kartta hem USB 2.0 hem de FireWire sunması. Böylece iki

farklı port için iki kart alıp hem bir PCI slotu kaybetmek hem de daha fazla para ödemek durumunda değilsiniz.

Üstelik Belkin Hi-Speed USB 2.0 and FireWire PCI Card çok kaliteli ve ihtiyacınız olabilecek bazı eklerle birlikte geliyor. Kartın üzerinde Texas Enstruments ve NEC için iki kontrolör çipi kullanılmış. Paket dahiline dijital video kullananlar düşünülerek bir FireWire kablosu ve Ulead'ın VideoStudio 5.0 yazılımı eklenmiş. Ayrıca iki resim editleme programı var. Kurulumu çok kolay ve ürün oldukça detaylı bir kullanma klavuzuna sahip.

Eski bilgisayarını yeni teknolojiye açmak ve bir taşla iki kuş vurmak isteyenler için ideal.



**İthalat:** Dijital Center  
**Telefon:** (212) 217 40 20  
**Web:** www.dijitalcenter.com  
**Fiyatı:** 130\$ +KDV

# Zalman COOLING FAN

Bugüne dek bir fan incelemesi yapmak kısmet olmamıştı. Çünkü bu ülke sınırlarından özelliği olan, düzgün fanlar nadiren girer. Kullanıcılar ismi bile olmayan Tayvan malı fanlar ile ortalama CoolerMaster arasında seçim yapmak zorundadır hep. Ondan sonra neden işlemciler çok ısınır, neden makine arada durur durur ilerler. "Ah Athlon'u overclock mu ettiniz o fanla. Neyse ki sadece anakart ve işlemci yandı."

Bu konuda bir parça dolu olduğumu hissettirebilmişimdir umarım. Her neyse... Bu ay nihayet hiç beklemediğim kadar özel ve kaliteli bir fan geçti elime. Daha önce adını duymadığım Zalman firmasının bu fanı aslında tamamen ayrı iki komponent şeklinde tasarlanmış. Asıl soğutucu kısım yani Heat-Sink oldukça yeni olan yelpaze formunda. Bu soğutucular çok ince metal plakaların bir uçları bitişecek şekilde preslenmesiyle üretiliyor. Soğutucunun hava ile temas eden alanı çok geniş. Soğutmada asıl faktör bu olduğu için bu

tip soğutucular da maksimum seviyede soğutma sağlıyor.

Bu soğutucuların sorunu şekilleri itibariyle üzerlerine fan takılmaması. Bu yüzden genelde fansız olarak kullanılıyorlar. Zaten çok iyi soğuttukları için düşük ve orta hızlardaki işlemcileri fansız olarak soğutabiliyorlar. Ancak Zalman buna çok pratik ve güzel bir çözüm getirerek fanlı bir yelpaze soğutucu üretmeyi başarmış. Zalman'ın izlediği yöntem kasa üzerindeki ilk üç PCI yuvasının deliklerine vidalanacak şekilde bir metal kol üretmek ve fanı bu kolu kullanarak tam işlemcinin üzerinde havada asılı tutmak. Hem bu sayede fan kasaya çok küçük bir noktadan temas ettiği için çok daha az gürültü çıkarıyor. Ayrıca fanın boyutunu kısıtlayacak hiç bir şey olmadığı için 12cm'lik oldukça sağlam bir fan kullanılmış.

Gerçekten sağlam bir soğutucuya ihtiyacınız varsa aklınızda bulunsun. Bu soğutucu bugüne kadar ülke sınırları içinde gördüklerimin en iyisi.



**İthalat:** Evren  
**Telefon:** (212) 546 46 94  
**Fiyatı:** 40\$ +KDV



# Donanım Pazarı

Her sene yılbaşına doğru fiyatların düşmesi ne hoş bir şeydir. Bu sene de her kalem malımızda 3-5 düşüşler oldu. Ayrıca bu ay da Radeon konusundaki ısrarımızı sürdürüyoruz. Ama gelin görün ki kaliteli Radeon bulmak, gerçek fiyatına bulmak Horadric Staff'ı bulmak kadar zor. Ama durun o questi hepimiz bitirmemiş miydik?

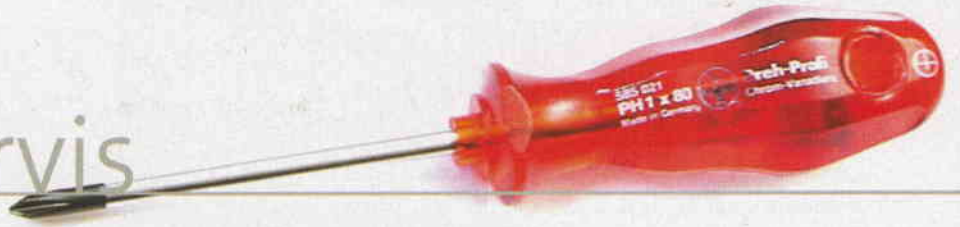
Boğaziçi (212) 217 29 29  
 Çizgi (212) 356 70 70  
 Datagate (212) 288 53 11  
 Ebis (216) 342 10 10  
 Dijital Center www.dijitalcenter.com  
 İhlas Acer (216) 317 97 50

Kont (212) 499 62 99  
 Koyuncu (216) 5229900  
 Microsoft (212) 258 59 98  
 Multimedya (212) 479 46 46  
 Sky (212) 225 68 08  
 Ufotek (212) 274 56 60

	<b>Ekonomik</b>	<b>İdeal</b>	<b>Süper</b>
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+	AMD Athlonxp 2100+	Pentium 4 3.06 GHz
	Boğaziçi/Ebis: 75\$	Boğaziçi/Ebis: 99\$	Datagate: 715\$
<b>Anakart</b>	MSI 6373	MSI KT 4 Ultra	MS-6545 v 2.0
	Datagate/Multimedya: 119\$	Datagate/Multimedya: 173\$	Datagate/Multimedya: 175\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-RAM	256MB DDR-RAM Kingston	512MB RD-RAM
	Fiyatı:62\$	Fiyatı: 76\$	Fiyatı: 129\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda IV 40GB	Seagate Baracuda IV 60GB	Seagate Baracuda IV 80GB
	Datagate: 52\$	Datagate: 97\$	Datagate: 112\$
<b>Ekran Kartı</b>	Winfast Ge Force 4 MX440	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700
	Çizgi: 77\$	Fiyatı: 235\$	Fiyatı: 340\$
<b>Monitör</b>	Samsung 753 Flat	Sony G220 17"	Sony G520 21"
	Kont/Koyuncu: 163\$	Fiyatı: 325\$	Fiyatı: 835\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In
	Multimedya/SKY: 47\$	Multimedya/SKY: 60\$	Multimedya/SKY: 60\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	Sound Blaster Audigy DE	Sound Blaster Audigy Platinum
	Kont/ Multimedya: 36\$	Kont/Multimedya: 79\$	Kont/ Multimedya: 185\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	APACHE 56k V90 USB	APACHE 56k V90 USB
	Multimedya: 33\$	Multimedya: 33\$	Multimedya: 33\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus	Elan Vital T-10	Titanium
	Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Boğaziçi/Çizgi: 79\$	Dijital Center: 293\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	Wireless Optical Desktop	Wr. Opt. Desktop +Int. Exp. 3.0
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam</b>	<b>741\$</b>	<b>1319\$</b>	<b>2985\$</b>
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS INSPIRE 4400	Creative INSPIRE 5300	Creative INSPIRE 5700
	Kont/Multimedya: 59\$	Kont/ Multimedya: 109\$	Kont/ Multimedya: 329\$
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW FF2
	Microsoft: 18\$	Microsoft: 40\$	Microsoft: 85\$
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2	Microsoft SW Presicion 2	Logitech Wingman FF GP
	Microsoft: 58\$	Microsoft: 58\$	Ufotek: 99\$
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 40/12/40	Plextor 40/12/40	Pioneer DVR-A30
	SKY: 125\$	SKY: 125\$	SKY: 735\$
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus	Intel Create & Share	Intel Pocket PC Camera
	Kont/Empa/Multimedya: 38\$	Empa: 60\$	Empa: 116\$



# Teknik Servis



“64 MB ekran kartlarının performansı 128 MB kartlara göre daha iyiymiş 256 MB RAM’ i tek başına takınca 128 MB görüyor”

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

**Bu ay size kasa modu manyaklarından küçük bir seçme sunuyoruz. [www.pcmmods.com](http://www.pcmmods.com) adresinden fazlasına göz atabilirsiniz.**



**Askeri oyun hastası birinin hazırladığı kasa. Gerçek bir cephane sandığının içine yerleştirilmiş. Oldukça sağlam olsa gerek.**

Bir yılı daha bırakırken arkamızda yenisine de giriyoruz aynı sorularla aynı sorunlarla. Bir sürü mail geliyor durmadan o neden bu neden diye. Bu yılda cevapladık gelecek yılda cevaplayacağız hatta ondan sonrakinde de. Ama muhterem okuyucular dönün bakın geçtiğimiz sayılara. Sormayın cevaplanmış sorulara bana. Ne yazacağımı şaşıyorum sonra buraya.

## Performansım Düşük

Merhaba Tuğbek, ben Alper! Ve bilgisayarım yavaşladığından şikayetçiyim. Özellikleri; Celeron 1100, Geforce2 MX 400, 256 MB RAM, Asus i815 Anakart, Windows XP Pro. Bilgisayarım özellikle 3D oyunlarda çok yavaş (Unreal 2003, NFS: Hot Pursuit 2, Neverwinter Nights vs..). Neverwinter Nights oyununda tüm özellikler açık ya da kapalı fark etmiyor. Çünkü her iki halde de çok yavaş. Bu yüzden suçu ekran kartıma değil RAM’e attım. Şu anda RAM’im 256 MB. Fakat herhangi bir performans artışı göremedim. Ekran kartımı değiştirmeliyim diye düşündüm ama Geforce4 MX440 ile ATI Radeon 9000 Pro arasında takılıp kaldım. Aralarında 40 \$ gibi bir fark var. Bilgisayarımın şu

anki özellikleri Neverwinter Nights’a çok hafif gelen özellikler değil (değil mi?). Bu yavaşlık neden kaynaklanıyor olabilir? Şimdiden çok teşekkür ediyorum, başarılar diliyorum.)

Merhaba Alpeeeeer, Tuğbek taze bitti. Yetişmiyor artık buralarda. Kuruttunuz bitiriniz kaçtı gitti. Sevgili ve pek bir şey Alper, sana bu satırları yazarken Windows’un updatelerini yapmış, donanımın için en güncel sürücülerini kurmuş, yazdığım üç oyunun minimum konfigürasyonlarında senin kullandığın ekran kartının adını geçtiğini, Tuğbek ve benim iki farklı insan olduğumuzu, ne fiziken nede manen benzeşmediğimizi idrak etmiş olduğumu kabul ediyorum (Allah benzetmesin -TÖ). Ekran kartını değiştirmen mevcut sistemini oldukça rahatlatıcaktır. Bunun yanında RAM artışıda yararlı olur. Söylediğim iki ekran kartından hangisi dersene cevabım hiçbirisi. ATI alıcaksan en az 9500 Pro tercih et, yok Nvidia olsun diyorsan da Geforce 4 4200 Ti al bence. Yok bunları alamam diyorsan ufak tefek ayarlarla oynayarak az da olsa performans artışı sağlayabilirsin. Öncelikle masaüstü ekran çözünürlüğünü 16 bit’e düşür. Bilgisayarına sağ tıklayıp özellikleri aç. Advanced (gelişmiş) bölümünde Performance’a tıkla. Burada yapacağın şey Windows XP’nin grafik arabiriminde ne kadar gereksiz şey varsa kaldırmak. Bunu yapmak içinde üstten üçüncü kutucuğu işaretleyip uygula deyiver. Oldukça rahatlayacaktır sistemin. Bunun dışında oyunları çalıştırırken geri planda çalışan tüm programları kapat. Sanırım upgrade yoluna gitmeden sen, benim söyleyebileceğim bu kadar. Bende sana başarılar diliyorum, Allah kolaylık versin...

## RAM Sorunsalı

Selam Jesuskane, iki yıldır Level alıyorum ve çok başarılı olduğunuzu söylemek istiyorum. Yağlamayı geçtikten sonra :) sorunuma getelim. Benim sistem PIII 600, Abit BE6-II Anakart, Geforce2 64 MB Ekran kartı, SB Live ses kartı. Geçenlerde benim makineyi geliştireyim dedim ve 2 x 64 MB 100 MHz RAM’ in yanına 256 MB 133 MHz ram aldım. 256 MB RAM’ i tek başına takınca 128 MB görüyor. 64 ier ile beraber takınca bazen 192 bazen 256 MB görüyor. Anakartım güya 3 x 256 MB RAM’ i destekliyor. Sorun Anakartta mı? Değilse bunu düzeltmenin bir yolu yok mu? Bu arada eski ekran kartım Voodoo 3000 idi. Sence seçtiğim kart mı yoksa Geforce4 MX440 mı tercih etseydim? (iş isten geçti ama;) Cevap yazarsan çok sevinirim. Kalay gelsin ve başarılar...

Mahmut Aktaşoğlu

Selam Mahmut Kardeş, yağlamayı geçtikten sonra vıcık vıcık cevap veriyorum sana,

Başına gelen olay görülmemiş duyulmamış değil. Hatta bu aralar yeni gelen RAM ler ve eski anakartlar da sıkça yaşanan bir sorun. Öncelikle Abit’ in sitesinden gidip anakart’ ın için en güncel bios’ u çek. Bios update yaptıktan sonra RAM’ ini 256 MB olarak görücektir. Bios update nasıl yapılır bilmiyorsan [www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw) den yardım alabilirsin yine. Birçok üreticinin aksine Abit’ in Türkçe sayfaları da var. Diğer RAM lere gelince, 133 MHz olan RAM’ inde 100 MHz de çalışacaktır. Unutmaki sistem her zaman en yavaş parçasının hızında çalışır. Buna rağmen 64 MB’ lık RAM lerini kullanacaksan ilk slot’ a 256 diğerlerine 64 MB RAM lerini tak. Ekran kartı sorularına sanırım hiçbirisi diye cevap vermeye devam edeceğim, Alper’ e verdiğim cevabı okursan bu konudaki tercihim belirttim orada. Cevap yazdım umarım sevinmişsindir, sevindiysen haber ver mutlaka, sende kal sağlıklıla.

## LAK Diye Kilitleniyor

Selam, mail’ imi dergide yayınlamanı için atıyorum. Sadece yardım. P4 2.4 işlemci, Geforce4 ekran kartı, Acer Modem ve ana kartım Gigabyte 533 (533 yanlış olabilir ama Gigabyte). Bilgisayarımı açtıktan ortalama 1 – 2 saat sonra lak diye



**Kasanın güzel görünmesi ile güçlü görünmesi farklı bir şey olsa gerek. İnsan şu resme baktıktan sonra içinde nasıl bir sistem olduğunu merak ediyor ister istemez.**



*kilitleniyor ama hep. Birde PCI Communication device üzerinde ünlem işareti var yoksa buradan mı? Lütfen bana yardım edin. PLEASE HELP MEEEEEEEEEE*

Ahmet Eroglu

Selam, mail'ini dergide yayınlanması için cevaplamıyorum ama cevaplıyorum, e cevaplayınca da yayınlanmış oluyor dergide. Birde dergide yayınlanmadan cevapladığım mailler var bir dünya ama onları karıştırmıyorum. Gerçi bir de cevaplamadığım mailler var ki onlarda selam Tuğbek le başlayıp jesuskane@level.com.tr ye atılanlar. Ne mi oluyor onlara, sonsuzlukta yitip gidiyorlar. Fazlaca uzattım sanırım hemen yardımcı olmalıyım sana. Bilgisayarının kilitlenmesini anlayabiliyorum. Anlayamadığım LAK diye kilitlenmesi. Kilitlenirken böyle bir sesi nasıl çıkartabiliyor bilgisayar. Bu bir ses efekti değilse ne peli bir hissiyat mıdır? Söylediklerin akla sadece iki ihtimal getiriyor. Birincisi PCI Communi-

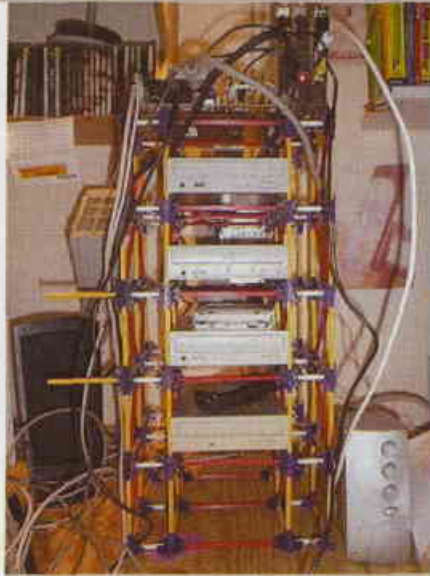


**Startrek hayranları kasalarını da Startrek evrenine uygun istiyor olmalı. Çünkü en çok kullanılan tema Startrek.**

cation device olayı. O soru işaretli device senin modemin. Sen modeminin sürücülerini kaldırıp tekrar kur. İkincisi bir ısınma probleminin dolayı sistemin bir süre sonra LAK yapıyor olabilir. İşlemcinin ve ekran kartının fanlarını bir kontrol et sağlıklı çalışıyorlar mı. Umarım yardımcı olabilmişimdir Ahmet. Son olarak bağırmana gerek yok mail'lerin sonunda..

#### Yeni Bilgisayar

*Merhaba Sevgili Level Halkı, ben 13 yaşında bir okurumuzum. 2-3 ay önce bilgisayar aldım. Özellikleri: AMD Athlon XP 2000+, Asus A7V8X, 512 DDR-RAM 333MHz, Western Digital 40GB HDD, ATI Radeon 9000 Pro 64MB, Pioneer 16X DVD-ROM, SB Live! Value, Philips 48X CD-RW, Apache*



**Legolardan bilgisayar kasası yapmaya ne dersiniz? Enteresan gözüktüğü kesin ama ne kadar sağlam olduğu muallak.**

*56K V90 Internal Modem, Avermedia BT878 TV Kartı.*

*Bazı sorularım var:*

- 1 - Aldığım bilgisayar dedi ki 64MB ekran kartlarının performansı 128 MB kartlara göre daha iyiymiş. 128MB'lar bilgisayarı zorluyormuş, bilgisayarda daha çabuk ısınıyormuş. Böylece bilgisayarı yavaşlatıyormuş. İnternet'te okumuş, doğru mu?*
- 2 - ATI Radeon 9000Pro 64MB mı iyi, yoksa normal ATI Radeon 9000 128MB mı iyi?*
- 3 - AMD için bulabileceğim belki en iyi anakartmış bu ASUS A7V8X. Gerçekten çok mu iyi?*
- 4 - Bende Windows XP var. Sizce benim bilgisayarım için en iyi işletim sistemi hangisi?*
- 5 - Şimdi benim bilgisayarımı beni ne kadar idare eder diyeceğim. Fakat bana kızacaksınız. Ama ben yine soruyorum? Kendinize iyi bakın!!! :)*

Emre Buğrahan

Merhaba Emre, gayet güzel bir sistem almışsın. Hemen sorduğun sırayla cevaplayayım sorularını (sırayı değiştirip cevapladım da sanki bugüne kadar)

1- Bilgisayarla birlikte bilgisayarçı da almış olman hoş tabi. Biz genelde kendimiz kullanıyoruz bilgisayarlarımızı. Bir ekran kartının 64 MB versiyonu ile 128 MB versiyonu arasında ki tek fark RAM miktarı. Düşük RAM'li versiyonun performansının daha iyi olması gibi bir durum söz konusu değil. Aslına bakarsan veri transferinde yaşanan dar boğazdan dolayı 128 MB RAM'in çok verimli kullanılamaması söz konusu idi.

Ama bunlar yeni çıkan anakartlar ve gelişen RAM teknolojisi ile tarihin tozlu sayfalarında kalalı yıl oldu. Yok öyle yavaşlama filan, çok eskiden okumuş onu bilgisayarçı amcan (Bir parantez açacak olursak ki zaten açtık, Kimi ekran kartlarında 128MB'lık RAM'lerin saat frekansı 64MB'lardan düşük. Ama dikkat bazılarında. Ama bu yine de 64MB daha hızlı demek değil. Sadece eski oyunlarda 64MB daha hızlı ama eski oyunlar zaten yeterince hızlı. O zaman ne dert ne tasa -TÖ)

2- Kurşunsuzu daha iyi. www.ati.com' u bir ziyaret edersen nasıl bir yanılığ içerisnde olduğunu görebilirsin.

3- ASUS A7V8X gayet iyi bir anakart. ASUS stabilite konusunda oldukça başarılı anakartlar üretiyor. Ancak AMD için en iyi anakart hangisi sorusu bu kadar kolay değil. Gelecek ay bu konuda bir testimiz olacak cevabını oradan alabilirsin.

4- Bilgisayarın için en uygun işletim sistemini kullanıcı olarak sen bilebilirsin yada aldığın bilgisayarçıya bir danış. Ama daha çok oyun oynamak için kullanıyorum diyorsan XP gayet uygun. Sistem kaynaklarını oldukça verimli kullanabiliyor ve doğru ayarlarla performans artışı kolaylıkla sağlanabiliyor.

5- Senin neye ne kadar katlanabileceğine bağlı bu ama ben bu soruya katlanıyorum bunu da bil.

Senden kendine ve bilgisayarına iyi bak Emre.

*E hadi gidin şimdi, yılbaşı gecesinden artan çerezleri yerken bilgisayarınızı kurcalamaya başlayın, kimbilir nasıl gubidik sorunlar bulup çıkarcaksınız. size güveniyorum...*



**Yanları camdan ahşap bir piramit. Kasayı yapanın geniş bir haya gücü olduğu kesin.**



# neizliyoruz nediniyoruz



lı maceralara atılmaları filmi biraz fazlaca bölmüş veya bölümler arasındaki geçişler yeterince sürükleyici olamamış gibi. Oysa Star Wars Episode 2'de Anakin, Obi Wan ve hatta Yoda farklı görevlerle meşgul olsa bile en sonunda hepsi ve görevleri bir araya gelebiliyordu; tabii bu noktada yine belirtmek gerek, Peter Jackson bir başyapıtı çekmek gibi bir sorumluluk taşıyırken, George Lucas sadece kendi yazdığı hikayeyi çekmekle yükümlü (ki bu da ona kurguyu değiştirme özgürlüğü tanıyor).

Sonra gelelim Gimli'ye, kitapta bu karakterle ne kadar ve ne şekilde dalga geçildiğini bilmiyorum ama filmde bu kadar maymun yapılmasına gerek var mıydı diye sormak istiyorum. Özellikle kan gövdeyi götüren Miğfer Dibi savaşında gayet dramatik bir tablo çizilirken, "bu savaştan kimse sağ çıkamayacak ama yine de adımızı tarihe yazdıracak şekilde savaşalım"



## ► yüzüğün peşindekiler

Artık zamanı gelmişti ve herkes gibi ben de son yoklamamı yaptırıp yüzüğün peşindekiler kervanıyla düştüm yollara. Yol arkadaşlarımla Fitas Mağarasının girişine geldiğimizde geceyarısı olmak üzereydi. Aslında Emeg Vadisine gitmek üzere yola çıkmıştık ama Tursel adında bir haberci vadinin geceyarısı geçişe kapalı olduğu mesajını getirince, biz de kendimizi Fitas'ın gişe gardiyanı önünde bulduk. Dışarıda hava çok soğuk olduğundan bir an önce içeri girmemiz gerekiyordu; ama önce mağaraya girişin bedelini ödemeliydik. Tüm altın liralılarımızı harcamamak için aklıma "Öğrenciyiz!" büyüsünü yapmak geldi, yaptım da. Ama gişe gardiyanının başışıklığı olsa gerek ki hemen "Kimliğini göster!" büyüyle karşılık verdi. Hemen Paso artifactimi gösterdim. Pasoya şöyle bir baktı ve gülümseyerek "bu nuh nebiden kalma" dedi. O zaman anladım ki dişi gardiyan cazibe özelliğimin etkisi altında. Durum böyle olunca ben de gülümseyerek, gözlerinin içine baktım ve sonra mağaranın kapıları ardına kadar açılıverdi. İçeride binlerce insan yüzüğe sahip olmak adına toplanmıştı. Beklenen an geldi ve iki Kule bütün ihtişamıyla perdeyi kapladı...

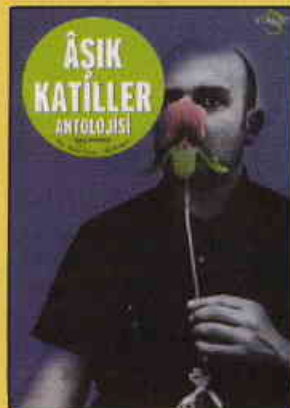
Muhtemelen dergi çıktığında Yüzüklerin Efendisi : İki Kule vizyondaki ikinci haftasını ta-

mamlamış olacak ve siz de filmi görenler arasında çoktan yerinizi almış olacaksınız. Bu yüzden en iyisi filmi tanıtmak yerine, doğrudan eleştirmeye geçmek. Öncelikle şunu itiraf etmeliyim ki ben Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okumayanlardanım ve Orta Dünya yerine Star Wars evrenini tercih edenlerdenim (tabii bunun en büyük nedeni Star Wars'un ilk üçlemesiyle büyüyen bir kuşaktan olmamdır). Ama şunu da itiraf etmeliyim ki Yüzüklerin Efendisi 1: Yüzük Kardeşliği'ni izlediğim zaman gerçekten etkilendim. Görsel efektler veya makyaj değildi de hikayenin büyüklüğü ve ihtişamıydı beni esas etkileyen (hatta bir ara kitabını okumayı bile düşünmüştüm). Aradan bir yıl geçti ve İki Kule artık vizyonda. Açıkça söylemek gerekirse, İki Kule'yi Yüzük Kardeşliği kadar sevemedim. Tabii filmi geceyarısı, değişik bir kafayla, beşinci sıradan izlememin negatif etkisini de pas geçemem. Film sanki kitaba fazla bağlı kalmış gibi geldi bana. Yani bazen sadece kitaptan pasajlar okunduğu izlenimine kapıldım. Ama yönetmen Peter Jackson'ı çok iyi anlıyorum. Filme uyarlanan kaynak Yüzüklerin Efendisi gibi bir başyapıtı olunca, hayranları tatmin etme kaygısı, hikayeyi sinematik bir kurguya oturtmanın önüne geçebiliyor. Örneğin, ilk filmde bir grup olarak ilerlerken, bu sefer gruplar halinde fark-

## haberiniz var mı? haberiniz

### ► Adanı katil yapar bunlar

Bu ay bahsetmek istediğim kitap 'Aşık Katiller' adında bir antoloji. Belli bir tema etrafında toplanan hikayeler topluluğuna deniyor antoloji. Aşık Katiller'in etrafında toplandığı temaysa, adından da anlaşılacağı gibi aşk için öldürmek. Kitapta Charles Baudelaire, William Faulkner, Jorge Luis Borges, Charles Bukowski gibi sıra dışı yazarların sıra dışı hikayelerine yer verilmiş. Ayrıca antolojide Murathan Mungan, Ahmet Ümit, Reşat Nuri Güntekin gibi yerli yazarlarımız da kalemini



konuşturmakta. Hepsi beraber toplamda 20 aşık katil ediyor.

Hikayeler gerek anlatım tarzı, gerekse de temayı ele alış biçimi bakımından birbirinden oldukça farklı. Ama hikayelerin hiçbirisi kitabın kapığında resmedildiği kadar psikopat değil. Genellikle her yazar insanın aşkını neden öldürdüğünden çok öldürmesine varan süreçten bahsetmiş. Kapakta 'Aşık Katiller' ismini görünce, insanın aklına ilk anda kriminal aşk geliyor ama aslında hikayeler aşkın öldürme eyleminden bağımsız olamayacağını ve

bu birbirine giren iki kavramın sadece insana özgü çok doğal bir davranış biçimi olduğunu vurgulamakla uğraşılıyor. "Aşık olmak kolay, katil olmak da öyle..." diyen kitap, aşık katil olmanın ayrıcalıklarını ele alıyor; kesinlikle aşk cinayetlerini yargılamıyor. Günümüzde insanların aşklarını öldürmekle kalmayıp yediğini düşünürsek, 'Aşık Katiller'in aşklarını ve cinayetlerini romantik öyküler olarak tanımlayabiliriz aslında. Uzun lafın kısası romantikler bu kitaba kaçırmamalı.



# ne okuyoruz ne yapıyoruz

nutukları atılırken, Gimli neden Legolas ile kaç tane orc öldürdükleri üzerine bir sidik yarışına giriyor ki? Eğer yaşanan trajediyi yumuşatmak adına böyle bir yol seçilmişse, bence biraz fazla yumuşatmış. Başka bir sorun da filmin sadece Miğfer Dibi savaşına odaklanmış bir havada olması; savaşa giden süreçteki ara hikayeler yerlerine işlenememiş ve savaş öncesi tempo filmin akışı bakımından biraz ağır kalmış gibi. Ayrıca film boyunca Miğfer Dibi savaşına tırmandırılan tempo neden devamlı durağan Ent sahneleriyle bölünmüş anlamış değilim. Tam kendinizi savaşın içinde hissederken birden ağır hareket eden, ağır konuşan ve ağır karar veren (!) Entlerin toplantısına bağlanıyoruz, hem de birçok defa.

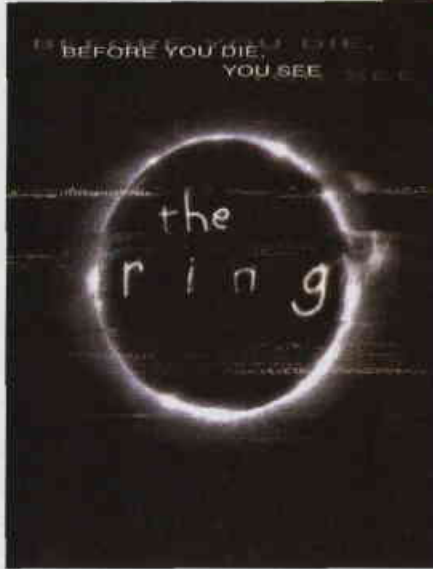
Tabii kafamdaki bu soru işaretleri filmi beğenmediğim anlamına gelmiyor. Her şeyden önce İki Kule inanılmaz büyük bir film, özellikle sonundaki Miğfer Dibi savaşını insanı adeta yutuyor. Saruman'ın devasa ordusu gerçekten dehşet saçıyor. Tüm karakterler kahramanca konuşuyor ve savaşıyor. Aragorn daha karizmatik, Gandalf daha beyaz, Legolas daha hızlı ve Gimli maalesef daha komik. Frodo'nun yüzükle verdiği mücadele ve Gollum'un çift kişiliği, iktidar hırsının dönüştürücü ve yok edici gücünü çok iyi vurguluyor. Entlerin Saruman'ın kulesini tarhumar etmesi, doğanın bir gün endüstriden intikamını alacağına işaret eden adeta. Görsel efektler, makyaj ve ses konusunda bir şey söylemek için önce açık kalan ağzınızı kapatmanız gerekiyor. Devasa ordular, dijital karakterler, orijinal mekanlar derken algılanız gerçekten sapıtabiliyor (efektler hakkında ayrıntılı bilgi için [www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)). Gözüm takılan ilginç bir detay da aynı Yoda'nın "kazanılan bir zafer yok, klon savaşı yeni başlıyor..." diyerek Episode 2'yi bitirmesi gibi, Gandalf'ın da "Orta Dünya savaşı yeni başlamakta..." diyerek İki Kule'yi bitirmesi. Son sözüm iyiyle kötünün bu muazzam karşılaşması kaçırılmamalı.

## ► yüzükten devam

Madem Yüzüklerin Efendisi ile başladık yine yüzük olayıyla haşır neşir olan başka bir filmle devam edelim. The Ring, 1998 yılının hit Japon filmi Ringu'nun Hollywood versiyonu. Ringu, bir milyon dolara kotarılmış esaslı bir gerilim filmi. Gösterildiği dönem seyirciyi bir hayli etkilemiş. Maalesef orijinal versiyonundan önce yeniden çevrimini izlemek durumundayız. Ama galiba endişelenmeye gerek yok. Eleştirilenler yeniden çevriminin orijinali kadar başarılı, hatta daha bile iyi olduğunu söylüyor. Tabii bu başarıda yönetmen Gore Verbinski (The Mexican) ve görüntü efekti uzmanı Charles Gibson'ın (Mouse Hunt) payı büyük olsa gerek. Ayrıca başrolde Naomi Watts'ın oynadığını öğrenince filme güvenim bir kat daha arttı (hatırlarsanız kendisi Mulholland Drive'daki inanılmaz bir oyunculuk sergilemişti, Ring'e de yeterince gerilim

yükleyeceğinden şüphem yok).

Hikayeye gelince, garip bir video kaset ortada dolaşmaya başlar. İçinde belirsiz ve rahatsız edici görüntüler olan bu kasedi izleyen herkese bir telefon gelmekte ve 7 gün sonra ölecekleri söylenmektedir. Gerçekten de tam 7 gün sonra kasedi izleyen herkes hayatını kaybetmektedir. Rachel (Naomi Watts) adlı bir gazeteci olayı araştırmaya başlar fakat tek bir ipucu bile bulamaz. Tek çaresi kasedi izlemek ve kendini yem



yapmaktır. Kasedi izler ve herkese olduğu gibi kendisine de telefon gelir. Artık 7 gün içinde olayın sırrını çözmek zorundadır. Ne var ki beklenmeyen bir şey olur ve kendisinden habersiz küçük oğlu da kasedi izler...

The Ring izlemesi hem zevk verecek, hem de gelecek bir filme benziyor. Filmde çok ilginç görsel efektler kullanılmış, özellikle söz konusu lanetli video kasedin içindeki görüntüler üzerinde bir hayli uğraşmış; yönetmen Verbinski bu görüntülerin rahatsız edici ve bilinçaltına hitap eden cinsten karelerden oluşmasını istemiş. Gerilim sevenler Ring'i kaçırmamasın derim.

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

## var mı? haberiniz var mı?

### ► Ne yapsa olay olan kadın

Kimden mi bahsediyorum? Tabii ki Madonna'dan. Bu dişi insan orta yaş devirmiş ve iki çocuk doğurmuş olmasına rağmen hala gündemde, hala kulaklarda ve hala gözlerde. Bildiğiniz gibi Madonna ünlü İngiliz yönetmen Guy Ritchie ile evli ama onunla evlenene kadar her haltı yediğini de bilmeyen yoktur herhalde. Çalkantılı yaşantısı La Isla Bonita'dan Music'e kadar uzanmakta. Yaptığı her yeni albümle pop müziği yeniden keşfetti ve yarattığı trendlerle kitleleri adeta peşinden sürükledi. Uzun aralarla albüm çıkarsa da her zaman en iyisi olmayı başardı. Örneğin en son çıkardığı albüm Music, listeleri alt üst etti; disko imajını yeniden canlandırdı.

En son numarası ise James Bond serisinin son filmi Die Another Day için yaptığı soundtrack parçası. Filmle aynı adı taşıyan şarkı bu aralar sık sık müzik kanallarında gösterilmekte; radyo frekanslarını meşgul etmekte. Şarkı gerçekten süper, video klip ise daha da süper. Bond müzesinde eskrim yapan iki Madonna düşünün, biri siyah, biri beyaz derileri çekmiş. Birbirlerini kan revan içinde bırakana kadar dövüşüyorlar ve en sonunda Madonna'lardan biri göğüs kafesine giren bir crossbow okuyla nalları dikiyor. Ayrıca düellonun arka planında dönen hikaye de klibe cuk oturmuş. Dövüş Kulübü tadında bir ortamda Madonna işkence görüyor ama en sonunda hasımlarına bir Bond numarası çekerek kirişi kırıyor (filmde de James Bond aylarca işkence



gördükten sonra tam herkesin ondan ümidi kestiği bir anda paçayı kurtarıyor). Madonna'nın arkasında gerçekten süper bir ekip olmalı çünkü bir şarkı ancak bu kadar iyi görselleştirebilir. Klipte oynamasının yanı sıra Madonna'nın filmde de küçük bir rolü var, hayranlarına duyurulur...



# İşgal

gorcan abi  
gorcanabi@sektor8.com

Çok sıkıldım bu ay. Şiğarayı bırakamadım yine, resim çizemedim, kitap okuyamadım, döndüm evimde, bol bol Jeff Buckley, Anafema, My Dying Bride dinledim... Yine Fırat'ı deli ettim. Gittim masasını dağıttım. Sinan'a "abi en son ne zaman veriyoz yazıyı?" dedim... Ama sonra süper birşey oldu ve dünyanın en tatlı kızıyla tanıştım :) Belki de dünyanın en tatlı 'gülen' kızı...

Eheh peki peki. Geçiyorum albümleri tanıtmaya. Yine bu ay bomba albümler var. Yav zaten bomba olmayan albümü ne dinleyecem kardeşim. Antin kuntin, dangir dungür... Bu arada bu aydan itibaren bir de playlist oluşturayım dedim. Burada tanıttığım albümlerden farklı olarak dinlediklerimi paylaşayım...

Haydi hop!

## System Of A Down Steal This Album!

Son yılların tartışılmaz en pariak grubu. Politik olmalarıyla ilgi çektiler. Ermeni kökenli grup Türk düşmanlığıyla suçlanıyor. Bilmiyorum, görmedim ben henüz belli birşey. Konserlerde "Türkler ve domuzlar" giremez gibilerinden bir pankart duyormuş diye ortamda geyik dönüyor ama bana pek de inandırıcı gelmiyor. Bilmiyorum, pek de düşünmek istemiyorum açıkcası bu durumu... Müzikleri inanılmaz güzel. Her duyguyu mevcut parçalarda! Görduğüm en üretken grup sanırım System Of A Down. Bu son albümlerinde de tam 16 parça bulunuyor. Kısa kısa parçaların hepsi ama kesinlikle amacına ulaşıyor.

SYSTEM OF A DOWN

STEAL THIS ALBUM!

İlk albümlerindeki amatörlüğü Toxicity'de atan grup aynı Toxicity gibi sağlam bir albümla çıkıyorlar karşımıza. Zaten inanılmaz vokaliye Serj Tankian ve basit ama son derece ilginç gitar riff'leriyle Daron Malakian ve tabii ki bas ve davulları da cık diye oturmuşlar. Mükemmel bir prodüksiyon diyebilirim. Nerden başlasam nasıl anlatsam bilemiyorum. Albümdeki track'ler birbirinden güzel. Çok akıcı ve son derece yitici!

Haydi başlayalım albümü dinlemeye... Öküz gi-

bi sert giriyor albüm. Chic'n Stu ile sert vokallerden sonra Innervision'da süper yumuşak vokaller yer alıyor. Oldukça da groove bir şarkı. Albümün genelini anlamanız için dinlemeniz gereken ilk şarkı belki de bu. Ama ben şahsen Highway Song'a taptım. Adamlar bildikleri herşeyi bu şarkıda toplamışlar neredeyse :) İnanmıyorum ben bu kadar güzel parçaları tek başlarına yaptıklarına. Bence bir prodüksiyon gücü vardır arkalarında. Haa bir de yaşlarının onlar basamağı iki olanlar bilir eskiden Kara Şimşek vardıya. İşte I-E-A-I-A-I-O parçasının ortasında direkt giriyor jenerik müziği Kara Şimşek'in! Çok komik olmuş, süper de çalışmış :) Şarkı da süper zaten "aaylieeeeyaa-eeeyaaayoooo" diye söylüyor eleman :)

Sonuç olarak SOAD sevenler alsin demiyorum. Zaten almışlardır. Almadıysalar da Allah taş eder! "SOAD dinlemedim nedir, ne değildir?" diyenlerde edinsinler albümü. Şahsen benim kalbimi çaldılar dinler dinlemez :)

## Paradise Lost Symbol of Life

Bu ayın bir bombası da Paradise Lost! Şimdi albümden mi konuşacağız yoksa "Paradise Lost değişti, sattı bizi" muhabbeti mi yapacağız? Dur ben bi patlayayım şu eski kafa metalcilere de boşalayım!

Paradise Lost değişti de ne kadar değişti? Yani adamlar her albümden sonra geliştiriyorlar kendilerini. Yani şimdi bir Lost Paradise dinlemek ister miydiniz bu gruptan? Gothic, Shados of Gods, Icon derken oturtular kendilerini elemanlar iyice. Ee zaten sonra Draconian Times ve One Second'la zirveye oturdular. Arkasından Host geldi. Herkesin gruba arkasını döndüğü bu albümdeki tek fark biraz elektronik öğelere yer verilmesiydi. Ama müzik yine Paradise Lost değil miydi? Dinlediğinizde ben bu vokali biliyorum, gitarda Macintosh var işte demez miydiniz? Zaten grup da geçen seneki albümleri Believe in Nothing'de yine bir geri dönüş yaşadılar. Bu son albüm de tam anlamıyla oturmuş ve ne yapmak istediğini bilen bir Paradi-

se Lost var!

Albümün ilk single'ı olan Erased'i radyolardan da duymuşsunuzdur. Hatun vokallı tek şarkı albümdeki ve kendini oldukça belli ediyor. Ama benim en sevdiğim parça albümün ilk track'li olan Isolate. Süper bir giriş parçası bence. Aslında parçaların hepsi bir hit. İkinci şarkılık albüm değil kesinlikle. Perfect Mask, Two Worlds, Pray Nightfall süper parçalar.

Şunu da söylemeliyim ki çok elektronik öğeler yok albümden. Ama yine de inanamam, güvenmem diyorsanız No Celebration'ı bir dinleyin. Ondan sonra Paradise Lost değişmiş mi değişmemiş mi karar verin! Bence bu albüm Host'tan da güzel diğerlerinden de... Kesinlikle dinlemelisiniz.

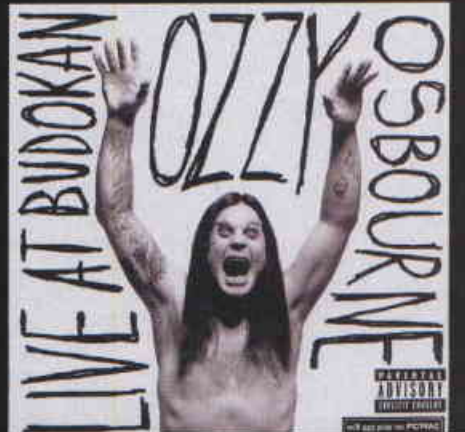
## Ozzy Osbourne Live at Budokan

Eğer rock camiasında hızlı yaşıyorsan yani sex, drugs & rock'n roll diyorsan ve 27 yaşına kadar ölmemişsen sıçın! Bakın Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison ve Kurt Cobain'e... 27 yaşında ölüp kurtuldular. Daha sonra 70 yaşında televizyonda aileleriyle tüm dünyanın önünde yaptıkları saçmalıkları paylaşacaklardı. Ozzy Osbourne bu kadar sigara, alkol ve uyuşturucudan sonra sadece konuşurken "fuck" ve "anyway" diyebiliyor ama ilginçtir hala mükemmel şarkı söylüyor :)

Bu konserde de performans süper. Zaten Zack Wilde yerinde rahat durmuyor. İki riff arasına solo sokuyor, vık vık öttürüyor gitarı!

Blizzard of Ozz'dan I Don't Know ile açılan konserde 14 parça bulunuyor. Bu albümden Crazy Train ve Mr. Crowley (olmazsa olmaz) de konserde çalınmış. Fakat Ozzy'nin tüm albümlerine göre bir dağılım bulunmuyor. Yine No More Tears'dan 4 parça bulunurken No Rest for the Wicked, The Ultimate Sin, Diary of a Madman ve Ozmosis albümlerinden hiç parça bulunmuyor. Diğer şarkılar da ağırlıklı olarak son albümden ve bir olmazsa olmaz parça da Black Sabbath zamanından Paranoid...

paradiselost  
symbol of life





Ozzy Osbourne sevenler zaten alır albümü. Yukarıdaki dört albümdeki parçaları dinlemek isterseniz hezeyana uğrayacaksınız ama diğerlerine de ilgi, sevgi göstermek lazım. Ama "MTV'de gördüm süper komik eleman" veya "aa biliyorum ben bu adamı Kelly Osbourne varya hani Madonna'nın şarkısını söylüyor ehe ehe işte onun babası" diyorsanız dinlemeyin!

## Kovenant

### In Times Before the Light

Kovenant'ın ilk albümünü hiç dinlemedim. Yani Covenant zamanını. Sonra Kovenant olarak değiştirilen isimle çıkan ilk albümleri Animatronic'i dinledim. İlginç bir albümdü. Oldukça elektronik ve uçuk. İlk başta uzak gelse de sonraları çok hoşuma gitti. Bu yeni albümü de onun sıcaklığıyla dinlemeye başladım. Bir önceki kadar hareketli olmasa da daha sağlam bir albüme benziyor. Yani fazla efekt yok ve bol klavyeli, sert bir albüm. Doğrusunu söylemek gerekirse daha da yumuşayıp genişleceklerini beklerken albümün sertliği beni şaşırttı :) Sanırım Nagash'ın Dimmu Borgiri'yi bırakıp buraya geçmesi ve artık Kovenant'ın bir yan proje değil de birincil çalışma olması faydalı olmuş. Albümde Lex Icon (Nagash)'in vokali oldukça karanlık ve yırtıcı ama çok efekt var. Yani biraz fazla dijital ve geri planda kalıyor ama güzel. Parçalara gelince: Melo-



dik, sert ve karanlık derim.

Albümde The Dark Conquest, Monarchs Of The Mighty Darkness ve Monarchs of the Mighty Darkness gibi oturaklı, yavaş parçalar var ama genelde albüm hızlı. Tavsiye isterseniz The Chasm ve Dragonstrom albümdeki en parlak parçalar bence. Bu tür Extreme Metal'le aranış iyiyse seversiniz albümü. Yok deneyeceğim kem küm dersiniz başka albümler de var piyasada...

## Pearl Jam

### Riot Act

Çok da olmazsa olmaz dediğim gruplardan biri değil Pearl Jam ama yine de dinlemeyi severim. Siz de mi aynı şeyi mi düşünüyorsunuz bilemiyorum ama ben hala Ten ve VS albümlerine takılı kalmış bir Pearl Jam dinleyicisiyim. Ondan sonraki albümlerini hiç dinlemedim. Zaten Dave Abbruzzese (oeh isme gel Aburisittin) gittikten sonra bir soğuma gelmişti bana. Acayip severdim o elemanı. Süper basit ama o kadar da eğlenceliydi davulları. Hala Daughter, Black, Alive ve Jeremy modundayım ben ama sanırım yeni Pearl Jam'e de bir yerden başla-



mak gerekiyor.

Riot Act benim için bir geri dönüş olabilir. Çünkü eski Pearl Jam'e pek benzemese de yavaş ve çok duygulu parçalar. Yavaş dediğim Radiohead gibi değil tabii ki ama aynı etkiyi yapıyor :) Çok da abartmayayım canım. Save You, Ghost, Get Right ve Greendisease gibi hızlı ve dinamik parçalar var fakat albümün gerisi yavaş ve durağan parçalardan oluşuyor. Love Boat Captain, You Are ve açılış parçası Can't Keep süper duygusal parçalar.

15 parçalık albümde hemen hemen hiç hit parça olmasa da genel bir güzellik söz konusu. 10 üzerinden 10 değil ama alınası bir albüm.

## Lake of Tears

### The Neonai

Elemanlar bir dağıldı bir birleşti, hop oturduk hop kalktık ama yine güzel bir albümle karşımıza çıktılar. Aslında şarkılar güzel olmasına güzel de eskilerinden pek bir farkı yok. Albüm biraz daha goovy ama yine de eski parçalarına benzetebileceğiniz şarkılar var. Intro'dan sonra giren Return of Ra-



vens albümün en çarpıcı parçası. Dinledikçe diğerlerinden ayırt edebileceğiniz parçalar da yok değil. The Shadowshires, Can Die No More ve hatun vokalli Sorcerers süper parçalar. Yani her ortamda dinlenebilir bir albüm. Zaten Lake of Tears seven kesinlikle sever. Yine de benim aklım hala Forever Autumn'da...

Yani şöyle bir durum da yaşandı:

-Aa bu çalan Lake of Tears mı?

-Evet son albümü, yeni çıktı.

-Forever Autumn'u taksana dinleyelim.

-Okı süper :)

Daha önceden hiç Lake of Tears dinlemediyseniz bence ilk önce Forever Autumn'u dinleyin. Elbet bu albümü de alırsınız bir gün... ☺

## n e r e l o l o y o r

► **Faith No More** eski, **Fantomas/Tomahawk** yeni vokalisti **Mike Patton**, **Dilinger Escape Plan** ile canlı performans sergilemiş. **Alaka kura madim ben pek**. Deli müziği gibi birşey **Dilinger...**

► **Audioslave** diye MP3 download programı çıkmış. Süper her bşeyi buluyormuş. p Saka bir yana bakalım diğer ay şu albümün tadına...

► **Paradise Lost**'un resmi web sitesinde yapılan açıklamaya göre; Türkiye'ye 2003'de konsere gelebiletileri varmış.

► **Twisted Sister** frontman'i **Dee Snider**'in yıllar önce karısı için yaptığı **Christmas** şarkısı **Celine Dion**'un **Christmas** albümünde yer alıyormuş. Ve işin ilginç **Dee Snider** bu olayın nasıl olduğunu bilmiyormuş.

► 18 Ocak'ta **Istanbul Bostancı Gösteri Merkezi**'nde **Pentagram** konseri varmış. Coşalım!

► **Rage Against the Machine** eski frontman'i **Zack De La Rocha** **DJ Shadow** ile solo hardcore albüm çıkarıyormuş.

► **Iced Earth**'den **Jon Schaffer** **Glorious Burden** adındaki yeni albümleri için 18 parçalık track list hazırlamış. Bu arada **Iced Earth** gitaristi **de Blind Guardian**'dan **Hansi** ile proje grupları **Demons & Wizards** için parça hazırlıyorlarmış.

► **Marty Friedman**, eskiden **Cacaphony**'de beraber çaldıkları **Jason Becker** (tedavisi olmayan ve merkezi sinir sistemini çökerten bir hastalığına yakalanmış) için iki canlı performans sergileyecekmiş.

► **Amorphis** Helsinki **Finnvox** stüdyolarında 15 parçalık enstrüman kayıtlarını tamamlamış.

► **Voivod**'a geçen **Metallica** eski başçısı **Jason Newsted**, şimdiye kadar çaldığı en iyi albüm olarak **Voivod**'un son albümünü gösteriyormuş. (Yav aklına mı girdiler, büyü mü yaptılar bu herifin?)

► **Blind Guardian** **Barcelona**'daki şovlarından oluşan bir live albüm hazırlığı içindeymiş.

► **Should I stay or Should I go** ile **Punk Rock**'i herkese sevdi **Clash**'ten **Joe Strummer** İngiltere'de ölmüş.

► Yakın zamanda **To/Die/For**, **Skyclad**, **Darkthrone**, **HIM**, **Entombed**, **Death Angel**, yeni vokalistleriyle **Skid Row** ve **Emperor 2** CD'lik anthology çıkarıyormuş.

## Playlist:

1. Vega - Bıhaber
2. Mazy Star - Hair & Skin
3. My Dying Bride - Base Level Erotica
4. Jeff Buckley - Nightmares By the Sea
5. Jeff Buckley - New Year's Prayer
6. Pink Floyd - The Great Gig In The Sky
7. Rush - Animate
8. Blues Brothers - Sweet Home Chicago
9. Anathema - Inner Silence
10. Opeth - A Fair Judgement



# BLAY ALBET

"fithos lüsec wecos vīnosec"

Ali Aksöz  
aliaksoz@level.com.tr

*Merhaba,  
Bitişler, sonlar nasıl hüzünlüye;  
başlangıçlar ve girişler öyle  
heyecan vericidir. Ancak devam  
eden hayatta gerçek sonlar ancak  
ölümler, gerçek başlangıçlar da  
doğumlar olabilir. Diğerleri, uzun  
ama çabuk sonlanan bir  
yolculukta yaptığımız salınımlar  
ve dinlendiğimiz duraklardır. Her  
yolculuk gibi çevremiz değişir, biz  
değişiriz... İnsanlar değişirken  
onların yaratımlarının aynı  
kalmaması beklenebilir mi ya?  
Elbette hayır. Her yeni gelenin o  
sonsuzluğun ortasındaki durakta  
yapacağı ufak bir değişiklik,  
yerine konan bir tuğla, baharın  
gelişimiyle çekilen bir kat boya  
değiştirir mekanı.  
Sonunda biz, dinlencemizin  
sonuna gelip duyduğumuzda  
serin havada bıçak gibi kesen  
duduk sesini, ve pılımızı pırtımızı  
toparlayıp yolumuza tekrar  
düşüğümüzde biliriz ki, biz  
terkettek de bizden bir parça  
orada kalacaktır ebediyen, ve  
başkaları o parçaya  
ekleyeceklerdir kendilerinden  
birşeyler.*

Gölgeler...Hayaletler...

Türkiye'de fotokopi el kitabı dönemini yaşamış, o zamanların çoğu birbirini tanıyan ve epi topu bir avuç kişi olan DM ve oyuncularından biriyim. Dosyalanmış, siyah beyaz Player's Handbook'um hala tozlu raflardan birinde duruyor. Ama onun yanında artık Türkçe bir kitap da var. Türkçe bir PHB bu. Oyuncunun Elkitabı.

Bu ülkedeki toplam FRP oyuncusu sayısı belki binlerle ifade edilebilir. Her şehirden, her yaşta insanlar bunlar. İlk defa oynayan da, o eski çağları(!) tanıyan da var bunların içinde. Kitapçılara gittiğinde, yurtdışında çıkan birçok fantazy eserini Türkçe okuyabilecek insanlar...

## **Bu insanlar ki, Türkçe Frp ile birlikte Türk fantazyasının doğumuna da şahit...**

Birbirinden tarz olarak, konu olarak, yaratım olarak çok farklı eserin, ciddi ve büyük yayınevlerinden çıkarak piyasaya vurduğunu görüyorlar. Dünya tarihindeki belki de en yaratıcı edebi alanın, bu ülkede büyümesini izliyorlar. Elbette ki, Türk çöktürmelerinin arasında tutacağına inanılıp, yayınlanma şansı verilen bu romanların devam edip emeyeceği de satış rakamlarına bağlı bir hadise. "Frp'ciyim" diyen, "başka dünyalara gitmek için gözlerimi kapatmama bile gerek yok" diyen herkesin beğendiği kitapları gidip satın alması gerekiyor. Bu türü yaşatabilmek hepimizin elinde.

Gökhan ve Batu'nun bugüne kadar yaptıkları güzel işler biliyorum ki çoğunuza zevk verdi, çoğunuzun işine yaradı. Zamansızlık ciddi bir illet, hayatlarıyla ilgilenmek için bu köşeye ara vermeleri gerektiğinde hepimiz üzüldük. Ama bayrağı birisinin devralması ve insanlara bu sayfalarından ulaşmayı sürdürmesi gerekiyordu. Ben de bu köşede, yerimizin yettiği kadar ve prensiplerimiz dahilinde ülkemizde kozasından çıkmaya çalışan bu kültürü kurcalayacağım. Bu 2 sayfada (Sayfa sayısının artması, gelen mektuplar ve isteklerle alakalıdır. Ne kadar ilgi, o kadar gösteri :) ülkede ve dünyada dönen dolaplardan, olan şeylerden kısa kısa bahsedeceğiz. Posta kutuma gelen duyuruları derleyip yapabildiğim kadarına yer vereceğim. Bu konularda geridönütler gelirse şayet, bu yorumların ilginç olanlarını da bir sonraki ay, birer cümle ile bu kısma koyacağım. Yazının asıl gövdesi sizden gelen mektupların, soruların ve cevaplarının yayınlanması olacak. Bunun dışında kitap tanıtımlarımız ve ufak bir yarışmamız da var. Banâ yaklaşık 2000 vuruşluk bir karakter arkaplanı yazıp yollayanlar arasından en orijinal karakteri yaratmış kişiye kitap hediye edeceğiz. Bu karakteri, yerim izin verdiği ölçüde ifşa edeceğim. Bu aydan itibaren yarışmaya başlayabiliriz, karakterlerinizi bekliyorum.



Çoğunuz, yeni bir başlangıçtan evvel hissedilen o kekremsi tadı duyumsuyordur eminim. Bu köşede nelerin yapılabileceğini, benim sizin hislerinize ne derece tercümanlık edebileceğimi, sorunlarınıza çözümler getirip getiremeyeceğimi düşünüyorsunuzdur. Bazı konularda okuyucularımı aydınlatmak için uygun zaman...

## **Köşede yeni başlayanlar için bir kısım yok.**

Mektup yazıp soru sormadıkları sürece yeni başlayanlar için bir yer ayırmayı da düşünmüyorum. Bunun sebebi artık Türk role player'ının (seviyorum bu lafı :) bilgilenmiş olmasıdır, bilgiye ulaşma yollarının bolluğudur. Nasıl mı öğrenebilirsiniz? OYNARSINIZ. Koşarak gider, Zindanlar ve Ejderhalar satın alırsınız, iki - üç tane (aslında tek başınıza da olur ama kafa bulandırmaya gerek yok henüz) sizin kadar zeki, sizin kadar yaratıcı arkadaş bulur, öğrenirsiniz. Bunun BAŞKA YOLU YOK. Merak ettiğiniz nüansları, yeni bilgileri, incelemeleri de Lost Library'den ya da





netteki diğer mekanlardan bakar ve kaparsınız, araştırırsınız ya da bozar, kendiniz yaparsınız. Unutmayın elinizdeki materyal değişmeyecek diye bir kural yok, ama yine de takılmaktaysanız bana yazarsınız olur biter. Türkiye'nin alanında en sevilen ve en iyi dergisinde sıfırdan FRP anlatmak, kolaylaştırmaktır. Bu sayfalarda yerli fantazyaya ve fantazyaya gönül vermiş arkadaşlara daha etkili, daha geniş bir paket sunmak amacım.

### Bir de prensiplerden bahsedeyim sizlere.

LL'de bu yüzden birkaç kişiyle papaz olduk. Bunun sebebi bizim kurallarımızı anlamamakta ısrar etmeleriydi. Bu olabilir, ama ben yapı olarak emir kipi-pinden hazzetmeyen biriyim, neyse ki bugüne kadar birlikte çalışma şansına eriştiğim insanlar da (Lost Library ve Level taifesi de buna dahildir) benim gibi düşünmekteydiler. Bu işler karşılıklı hoşgörülle yürür arkadaşlar. Her iyi roleplayer (Bak yine :) bunu bilir. Duyurulmasını istediğiniz birşey mi var? Con mu düzenlediniz? Kitap mı yazdınız? Kitap mı basıyorsunuz? Güzel. Bunları yapabilecek kafaya sahipseniz bir dergiyle nasıl muhattap olmanız gerektiğini de bilirsiniz. Yapın bunu.

Bu sayfalarda ben ve belki ileride başkaları da, gördüğümüz güzellikleri överiz. Bundan emin olun. Güzel şeyler o kadar az ki, övgüden bihaber ülkemizde birkaç güzel söze gerçekten ihtiyaç var. Bu sayfalarda, gördüğümüz güzellikleri överiz, AMA gördüğümüz çirkinlikleri de yereriz, hataları eleştiririz. Bundan da kimsenin şüphesi olmasın. Zaten Level'in ve LL'nin tarzını bilenler başka bir yaklaşımda beklemeyeceklerdir bizlerden.

Böyle kısa bir girişle yetinelim. Biraz haber verelim sonra da bu ay için, celebrity'lerimizin okuyuculara örnek teşkil etmesi için yolladığı mektuplara geçelim. Görelim bakalım ülkemizde gereksiz yere küçümsenen, gereksiz yere aşağılanan, gereksiz yere korkulan zavallı frp'ci gençlik'imiz neleri merak ediyor?...

### Rivayetler:

**(Bana bir yerlerden tanıdık geldi sanki?)**

- 2003 yılı ortalarına doğru Conan the Barbarian çizgi romanı Dark Horse Comics'den piyasada olacak...

- 10 Kasım 2002 günü saat 12:00 ile 18:00 arasında gerçekleşen 2.Lotr Kart Oyunu Turnuvası'nı, yine bir önceki turnuvanın şampiyonu Halil Alaeddinoğlu kazandı. Kendisini ve bu güzel organizasyonu düzenleyenleri kutluyoruz.

- Pek heyecanla beklediğimiz Arnie'li, Milius'lu King Conan: Crown of Iron projesi iptal edildi. Filmin daha küçük bir bütçeyle, tanınmamış oyuncular ile çekilmesi kararlaştırıldı.

### Gönül Postası

#### Ankara'dan Kızgın Cüce:

1- Günümüzde geçen ve fantastik öğelerin en aza indirildiği "campaign setting"ler hangileridir. Varsa böyle bir mahlukat, bize satın alsana. Hatta tüm servetini harcıyayıp bizi bu dünyalara ışınlasana.

Böyle bir setting evet var. Hatta zaten binlerce yıldır bu settingde geçen bir Live Action Role Play'i oynuyoruz. Fantastik öğelerin hakkından itinayla gelinmiş bir setting. Net'te daha fazla bilgi için aranabilecek başlıklar: borsa, siyaset, botox, peroksit, valium ve viagra (evet bildiniz)

#### 2- Neden Lost Library'i hala şirketleştirmedin la-vuk herif?!

Şirketleştirdim. Hatta Bağdat Caddesi'nde kocaman, siyah granitten kule inşaatı bile başladı. Ancak cüce çalıştırmak hususunda bazı hukuki engeller varmış. Bu yüzden sana haber vermedim. Üzgünüm.

#### İstanbul'dan Muhammed "Nierdre" Dabiri:

1- Kösenizin sıkı takipçisiyim. Bize böyle bir köşe kazandırdığınız için ellerinizden öperim. Benim sormak istediğim şey, Khelben "Karaasa" Arunsun'a ne olduğu. En son FR'da Harper serisinde görülmüştü?

Merhabalar Muhammed, güzel sözlerin için teşekkürler. Khelben, karısı Laeral Gümüşel'le birlikte Zhentarim ile kurduğu bir ilişkinin ortaya çıkmasıyla, Arpçılar'dan (Harpers) ayrıldı. Bundan sonra, Tel'Veuikiira adını verdiği gizli bir organizasyon kurdu. Şu anda ölüm döşeginde yatmakta. Kendisi, Everaska'ya saldıran Phaerimm'lerle giriştiği savaşta (Archwizards Trilogy - The Summoning &

The Siege) ağır bir yara aldı. Akıbetini serinin üçüncü kitabında öğreneceğiz gibi bir his var içimde, bunun için The Sorcerer'ın çıkmasını beklememiz gerekiyor.

#### 2- Bu Ravenloft nasıl bir dünyadır? Diğer setting'lerden farklı bir yere benziyor. Bir de Strahd'ı konu almayan bir Ravenloft romanı var mıdır?

Ravenloft gerçekten de alıştığımız diğer fantazyaya alemlerinden daha farklı. Sislerle çevrili ve esrarengiz varlıklar tarafından gözetilen, çıkmanın imkansız olduğunun rivayet edildiği bu diyarda klasik kılıç ve büyüden daha fazlası mevcut. Ravenloft'un asıl rengi, gotik korku ile fantazyayı birleştirmiş olması. Yani vampirler, kurtadamlar, hayaletler, gotik şatolar, bu sessiz ve karanlık şatoların yankılı koridorlarında isimsiz dehşetlerden kaçan hanımlar ilgini çekiyorsa Ravenloft sevmen büyük olasılık.

Strahd, her setting'de bulunan imza karakterlerden bir tanesi. (misal, FR'da Elminster, Planescape'de faction liderleri ya da Lady of Pain, Dragonlance'de ... Tanıs Yarı-Elf (Raistlin diyeceğimi sandınız ama değil, bunu başka zaman tartışırız ;)) Ayrıca Ravenloft'a adını veren de onun şatosu. Yine de Ravenloft için yazılmış bir dolu roman mevcut. Bunlarda da Meave, Aurek Nuiken, Azalin ve Lord Donskoy gibi diğer karakterleri tanımak mümkün.

Gördüğünüz gibi, sağlam bir mektup akışıyla herşey gayet dolu olacak. Mail'lerinizi atlaak-soz@level.com.tr adresine, mektuplarınızı da dergiye bekliyoruz. Bu aylık yerimiz doldu, gelecek aydan itibaren şovumuz tam manasıyla başlamış olacak. Bu esnada, sayfada İris İlgüner'in çizimlerini beğenip, "Ben de çiziyorum ne var" diyorsanız yu-karıda yazdığım adresime yollayın, onlara da yer vereyim. Noel ya da Yeni Yıl, hangisine inanıyorsanız o kutlu olsun.

İndirirken perdeleri bir aylığına, bir sonraki yazıyı beklerken zaman nasıl geçecek diye soranlara birkaç öneri...

**Wu Tang Clan** Ya'll be Warned

**Craig David** What's Your Flava

**Eminem** Lose Yourself

**MOP** Ante Up

**Made Men** Blowin' Circles in the Wind dinler;

**Lord of the Rings: The Two Towers**, 9 ve Irreversible izler,

İstanbul'daysanız, dört bir yanda yeni açılan Starbucks'larda kahve yudumlar, **Roger Zelazny Amber Chronicles (Amber Yıllıkları İthaki)**, **Bir Gün Tek Başına Vedat Türkali**, **Dark Elf Trilogy (Kara Elf Üçlemesi Arkabahçe)** ve **Tim Burton Melancholy Death of Oyster Boy (İstiridye Çocuğun Hüzünlü Ölümü Om)** okurunuz.

Yeterince şanslıysanız, içinde yaşadığımız şu garip setting'de, bir sonraki ay yazımı okumak için hayatta kalmışsınızdır. Gelip dergiden XP'lerinizi talep edebilirsiniz. ☺



# TRAILER PROJECT

## Olmayan bir filme fragman çeken kırk 'delinin' öyküsü..

2002 Mayıs ayında onlar henüz hazırlık aşamasındayken bir röportaj yayınlamıştık. Aradan geçen zamanda projeleri tamamlandı, ortaya yeni projeler çıktı ve "Trailer Project" kendi tanımlarıyla "gerçekleştirmek istedikleri film projelerini mümkün kılmak için çalışan, dışarıdan katılımlara ve yardımlara açık bir film ekibi oldu".."Biz de fragmanların yönetmenliğini üstlenen Alican'ı ve Lady Alhana rolündeki Rengin'i yakalayıp Trailer Project'in detaylı öyküsü ve yeni projeler hakkında bilgi alalım dedik. (Aslında bu ayki CD'de fragman da yer alacaktı ama ne yazık ki teknik bir nedenden ötürü gelecek aya kaldı. Söz, gelecek aya hem teaser, hem de trailer CD'de olacak !)

**Batu-** İnternet sitenizden takip ettiğim kadarıyla aradan geçen zamanda da boş durmamışsınız ama önce "Ejderha Mızrağı" trailer'ıyla başlamak istiyorum. Bu proje ilk olarak nasıl ortaya çıktı ?

**Alican-** Fikrin ilk oluştuğu tarih, 2000'in Aralık ayıydı. Bir arkadaşımın en büyük hayaller hakkında konuşuyorduk. Benim en büyük hayalim ejderha mızrağının filmi çekmekti, ya da en azından bir şekilde görselliğe taşımaktı. Bunun da filmi çekemeyeceğimiz için aklımızda olan bazı sahneleri ekrana dökümlerimiz, film yerine fragmanını yapabiliriz diye düşündük.

**Rengin-** Zaten Alican'ın önceden de amatör olarak ilgisi vardı, dağcılık kulübüne belgeseller çekiyordu, dedik ki yapabilir miyiz böyle bir şey, arkadaşlar da gazladılar sağolsunlar!



**A-** En azından karakterleri düşündüğümüz gibi yansıtmaya çalışırız, sahneleri düşündüğümüz gibi yansıtmaya çalışırız, bir fragman yapmış oluruz dedik, o şekilde çıktık yola, sonra büyüdü zaten.

**R-** Alican kafasında birkaç şey oluşturmuştu zaten. Örneğin bazı rolleri canlandıracak insanları belirlemişti, ondan sonrası da kendiliğinden geldi.

**B-** Dışardan bazı insanlara "Sen şuna benziyorsun oynatalım!" dendi mi, yoksa ekip içindeki insanlardan mı seçim yaptınız?

**R-** Aslında bir kısmı tesadüfi oldu.

**A-** Mesela ekibe birisi katılıyor, ben şu işi yapayım diye, ben de o sırada bir karakter için oyuncu

arıyorum, bakıyorum olur mu diye.. Bu karakter buna yakışır mı diye sürekli düşünüyoruz. Mesela Sturm'u oynayan Onur, projeye "Ben Raistlin oynamak istiyordum!" diye girmişti. Raistlin olan Ziya da Sturm olacaktı. Ziya gelince baktık, bundan Raistlin olur dedik. Onur'un da saçları kısaydı o zamanlar, sen Sturm olacaksın, saçlarını uzatırsan tam Sturm olursun dedik, Sturm oldu.

**B-** Pekli başlangıcından bitişine ne kadar zaman geçti? Dekorlar, kostümler derken toplam harcadığınız süre ne kadar?

**A-** On yedi ay. Ama projeye ilk başladığımızda aralık ayıydı, nisan'da çekimlere başlayıp bitirmeyi düşünüyorduk (Gülüşüyorlar). Göya yaza hazır olacaktı ama nisan geldiğinde baktık ki daha kostümler hazır değil. Ertesi sene eylülde ancak çekebildik.

**B-** Hazırlık ve çekimler aynı anda mı sürdürüldü yoksa önce tüm hazırlıkları tamamlayıp sonra mı çekimlere geçtiniz?

**A-** Önce hazırlıkları tamamladık, sonra çekimler yapıldı. Yaz sonunda biz hala hazırlanıyorduk ama projeyi duyurmuş olduğumuz için insanlar sabırsızlanıyorlardı. Biz de bir şeyler yapalım deyip aslında projede olmayan teaser'ı çektik.

**B-** Sponsor bulabilmiş miydiniz ?

**A-** Miltur sponsor oldu. 1,5 milyar verdiler, yani o zamana göre 1000 \$ gibi bir para ediyordu. Zaten Miltur da bir tanıdık aracılığı ile sponsor oldu. Onun dışında diğer tüm giderler projeye bağış yapanlardan ve kendi cebimizden harcadıklarımızla karşılandı.

### "Proje sayesinde zırh yapmayı öğrendik"

**B-** Chain mail'leri tek tek, halka halka örmeniz meşhur olmuştu..

**A-** Aslında öne en çok chain mail'ler çıktı ama herşeyi kendimiz yaptık.

**R-** Breast plate vardı örneğin.

**A-** Aslında biz onu 5 defa denedik. O bakımdan da çok yararlı bir proje oldu. Zırh yapmayı filan öğrendik. Örneğin deri zırh nasıl yaparız dedik, gidip deri aldık. Zaten Eminönü bizim için inanılmaz bir kaynak oldu, orada her şeyi bulabiliyorsun. Deriyi bir manken kalıbının üzerine kapladık, şekill verdik ama boyamadan sonra istediğimiz gibi olmadı. Biz de deriyi kapladığımız manken gövdesinin kendisini kullanalım dedik ve Laurana'nın zırhı ortaya çıktı..

**B-** Bir de ilginç kontakt lens hikayesi var..

**A-** Evet, kontakt lensleri internette özel yapım olarak ismarladık. Şansımıza ismarladığımız sitenin daha önceden Raistlin'in lenslerini yapmış olduğu ortaya çıktı. Ben adamlara mail atıp "Biz kum saati şeklinde, böyle böyle bir lens istiyoruz, altın renginde." dedim, çözdüm, gönderdim. Adamlardan "Siz galiba Raistlin'in gözlerinden istiyorsunuz, daha önce de sipariş edilmişti." diye yanıt geldi!

**R-** Ziya denemek için lensleri taktı, ben de Jens

Batu Hergünel  
batuher@level.com.tr



kullandığım için tak-çıkart konularında ona yardımcı oluyordum. Çekim günü bitti, eve dönüyoruz. Beşiktaş'taydık, Ziya da karşıya evine gidecekti. Gel çıkartalım lensleri, kutuya koyalım, dedim. Hayır ben böyle gideceğim, akşama evde çıkarırım, dedi. Ta Bostancı'ya kadar o halde gitmiş. Tabii vapurdaki herkes ona bakıyormuş! Sonra gece on birde be-



ni aradı, ben bunları çıkartamıyorum, n'apacağım diye!

**B-** Projenin gösteriminden sonra beğenenler oldu, beğenmeyenler oldu ama ekibin yorumunu da merak ediyoruz. Yapılan işe tekrar bakıp da "ya şunu keşke şöyle yapsaydık" dediğiniz sahneler var mı?

**A-** Var tabii. Ben kendi adıma konuşayım, çekilen sahnelerin çoğunda beğenmediğim yerler bulunuyor.







R- Flint'in sakalı çok eleştirildi mesela.

A- Evet, ama bunu daha iyi yapardık anlamında söylemiyorum, elimizdeki imkanlarla yapılabilecek olanın en iyisi oydu diye düşünüyorum. Eğer ben projede olmasam, dışardan bakan biri olsam ve hangi şartlar altında uğraştığımızı bilmesem yapılan işi beğenmeyebilirdim belki. Sonuçta içeriden biri olarak, o imkanları göz önüne alarak değerlendirince yaptığımız işi beğeniyorum ama "Keşke daha fazla olanağımız olsaydı da daha iyisini yapabiliseydik." de diyorum. Şunu şöyle yapsaydık, bunu böyle yapsaydık dediğim çok yer var ama "cast" hepimizin içine sindi. Örneğin Kitiara'yı oynayan Seda'ya daha proje ortada yokken, o Ejderha Mizrağı romanlarını okumamışken Kadıköy'de "Kit" falan diye seslenenler oluyormuş. O nedenle içimizin en rahat olduğu, en uygun seçimleri yaptık dediğimiz konu da cast seçimi oldu.

### "Yüzüklerin Efendisi" ve "Gözler"

B- Sizin çekimler devam ederken Yüzüklerin Efendisi'nin vizyona gireceği tarih de belli olmuştu. Bu nasıl bir etki yarattı? İnsanlar Yüzüklerin Efendisi'ni gördüler, şimdi bizim yapımımızı beğenmeyecekler gibi bir kaygı oldu mu? Tabii ekiple, yapımları kıyaslamak mümkün değil...

A- Ama kıyaslanacağız diye düşünüyorduk, o nedenle film gösterime girmeden önce çekimleri bitirelim istiyorduk. Zorladık ama olmadı.

R- Bu arada Yüzüklerin Efendisi geldi, gitti, biz hala çekimlere devam ediyoruz...(Yine gülüşmeler)

A- Ama korktuğumuzun tam tersi oldu ve Yüzüklerin Efendisi bizim işimize daha çok yaradı. Çünkü elf, cüce gibi kavramların hiçbirinden haberdar olmayan insanlar, film sayesinde bu ortamı tanımış oldular. Üstelik bir kıyaslama yapan da olmadı.

B- Siteden takip ettiğimiz kadarıyla Ejderha Mizrağı trailer'ından sonra başka etkinliklere girip, bir de ödül almışsınız. Onun hikayesi nedir?

A- Boğaziçi sinema kulübünün hazırladığı doğaçlama bir yarışmaydı..

R- Mekan önceden belirtilmiyor, ama senaryo tamamen mekana bağlı olmak zorunda ve sınırlı bir süre içinde bunu yapmak zorundasın.

A- Önemli olan mekanı ne kadar kullanabildiğin. Tabii mekanı tanımadığın için senaryo da düşün-



miyorsun, ancak yanında aksesuar götürme şansın var. Yirmi altı ekip başvurmuş, onlar arasından en tecrübeli olduklarına inanılan altı tanesi seçilmiş. Bize mekan olarak Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampüsü verildi. Orada yedi saat içinde "gözler"i çektik ve bize birincilik ödülü getirdi.

### 42. Ekip

B- Şimdi bir de yeni projeye başlamışsınız ?

R- Birincilik aldığımız için bize bir de yeni film çekme şartı koştular. Artık ödül mü oldu ceza mı bilemiyoruz (Gülüyor). Ödülden gelen 500 milyonu da bu projeye aktardık.

A- Yeni proje "42. Ekip" önceden de vardı aslında ama bütçemiz yoktu, şimdi oradan gelecek parayla yeni projeyi çekme şansı bulduk. Açıkçası geçen sefer projeyi çok fazla duyurmuş olduğumuz için pişmanız, şimdi bu projenin o kadar tanıtımını yapmayalım diyoruz. Çünkü sonradan tepkiler geliyor, bizi bunun için mi beklettiniz diye. Sonuçta bizim de önceki projeyi duyurma nedenimiz insanlardan destek almak içindi. İnsanlar katılsın, yardımcı olabilecek olan gelsin diye, ama gördük ki kimileri yanlış anlayabiliyor.

B- Pekî, sitede 42. Ekip'e ait hiç bir duyuru yok, biraz ipucu verecek misiniz?

A- Bir vampir filmi olacak, hatta senaryo Blade II gösterime girmeden önce yazılmıştı ama Blade II vizyona girince bir baktık, filmde ortak olan pek çok tema var. Biz de bunun üzerine senaryoyu biraz değiştirdik mecburen. Vampir avcısı bir ekibin bir gecelik operasyon hikayesi olacak.

B- Projeden sonra kafasında amatör film çekme projesi olan gruplar da sizle bağlantıya geçmişler. Örneğin star wars fanlarından bana gelen bir e-mail vardı, sizinle de konuşmuşlar.

A- Ben zaten her yerde "Biz hayal ettik yaptık, inşallah başkaları da yapar, örnek olur." diyordum. Başkaları da bundan etkilenip hayallerini gerçekleştirmeye kalkıyorlarsa bu çok güzel bir şey. Zaten projenin bir amacı da buydu.

B- Şimdi en bir klişe soru geliyor: Sizin gibi amatör film projeleri olan gruplara öneriniz var mı, karşılaşılabilecek başlıca güçlükler ne olacak ?

R- Başta para bulmaları gerekli tabii,

B- Pekî "para, para, para" mı yalnızca?

A- Para tabii çok sorun oluyor ama biz "alamıyorsak yaparız" mantığıyla hareket ettik. Örneğin çekimlerde kullanılan Jimmy jib'i bile bir atölyede demir kaynaklarla yaptık.

R- Soru gibi yanıt da klişe olacak belki, ama "yürek koymak" derler ya, işte o da çok önemli.. Çekimler çok şamatalı geçiyordu bu nedenle ilk başta biraz ciddiye aldılar ama "motor" dedikten sonra... (düşünüyor) kabul, bazen motor dendiikten sonra da şamata devam ediyordu ama herkes yaptığı işten çok zevk aldı ve çok özendi.

A- Bir şansımız da projenin "Ejderha Mizrağı" olmasıydı. İnsanlar esere duydukları saygıdan ötürü de işlerini ciddiye aldılar. Kimse desteği kesmedi, belki kendi senaryomuz olsa aynı motivasyonu sağlayamayacaktık.

B- 42. ekipten sonra ne yapacağınız belli mi?

A- Aslında 42. Ekip'ten sonra bir sonraki filmi ben yönetelim istemiyorum, çünkü ekipte başka konseptlerle başka filmler çekmek isteyen insanlar da var.

B- Pekî kafalarında yine Ejderha Mizrağı gibi hazır konular mı var, yoksa kendi özgün projeleri üzerinde mi çalışıyorlar ?

A- Bir arkadaşın deneysel bir çalışması olacak, ama şimdilik proje, geliştirme aşamasında olduğu için yorum yok! Onun dışında hazır projeler de var ama onlar zaten şu anki imkanlarla çekebileceklerimizin üzerindeler, ilerisi için belki..



1984

# HANCI ROM GETİR

**Rafta 99 şişe rom vardı! Birini içtim, 98 kaldı!**

Gözlerimi bile kırpmadan dikkatle izliyorum, saatlerce farklı bir hareket yapmıyorlar. Hep aynı şey. İşte yine kafasını kaşıyor. Ardından durup öyle boş boş bakıyor. Silahını birazcık daha kurcalıyor. Sonra durup boş boş bakıyor. Üzerine Power Armor da giydirsem, eski püskü siyah bir deri ceket de giydirsem hep aynı şeyi yapıyor. Bir insan Power Armor'ın metal başlığı üzerinden nasıl kafasını kaşiyabilir ki? Ama kaşıyor işte!

**Rafta 98 şişe rom vardı! Birini içtim, 97 kaldı!**

Neden programcılar olur olmaz Lens Flare efekti kullanır, sonra da marifetmiş gibi bununla övünürler? Hani şu iç içe geçen ışık halkaları efekti var ya yahu! Hah, işte ondan bahsediyorum! Gerçekte hanginiz güneşe ya da bir ışık kaynağına bakarken bu efektle karşılaştı? Karşılaşmazsınız da zaten! Çünkü bu efekt sadece televizyon kameralarında meydana çıkar. Işık objektifteki bir sürü merceğin arasından geçerken her katmanın yüzeyinde parlama yapar. Dijital kameralarda olmuyor bu. Oluyor mu? Olmuyor.

**Rafta 97 şişe rom vardı! Birini içtim, 96 kaldı!**

Hâlâ orada, bıraktığım yerde duruyorlar! İki saat önce onlara tam orada durmalarını söyledim, onlar da duruyorlar! Bıkmadan, sıkılmadan, şikayet etmeden duruyorlar! Oysa askerliğini yapmış olan herkes iki saatlik bir nöbetin öyle geçmediğini bilir. Oysa bilgisayar açık bırakıp gitsem bu hıyarlar ben gelene dek yerlerinden bile kimildamayacaklar! Neden bir yerlerde birilerinin savaş robotları ya da genetik mühendislik ürünü klon askerler üretmeye çalıştığını şimdi daha iyi anlıyorum. Herhalde onlar da aynen böyle direk gibi dikilip bekleyecekler.

**Rafta 96 şişe rom vardı! Birini içtim, 95 kaldı!**

Bugüne dek binbir türlü silahla milyonlarca el ateş ettim. Nükleer füzelerden basit altıpatlar tabancalara dek neler kullandım ki! Ama hiçbirini bir defa olsun tutukluk yapmadı! Ne mükemmel değil mi? Peki kaç kişiyi öldürdüm? Bir milyon? Bir milyar? Bir trilyon? Bunla-

ra envai çeşit yaratık dahil mi? Herhalde Sectoid amcalar bana bu yüzden görünmüyorlar? Gerçek hayatta tavuk kesmişliği olmayan bir adamın otobüste heyecanlı heyecanlı nasıl arkadaşını tam alından tek kurşunla vurarak öldürdüğünü anlattığını duyarsan ne düşünmen, ne yapman gerektiğini biliyorsun, değil mi? Düşmeye basıp in. Durağa geldin sersem sepeti!

**Rafta 95 şişe rom vardı! Birini içtim, 94 kaldı!**

İnsan bazı hareketleri günlük yaşamında fazla tekrar ederse, sonuçlarına da katlanmak zorunda kalıyor. Siz hiç asansör düğmesine çift tıkladınız mı? Ben yaptım. Eski tip analog bir kontrol paneli vardı. Bu yüzden asansör tüm ışıklarını söndürdü, bir müddet beni,

ken postallarına dolan tuzlu suya küfretmedim. Paraşütle atlamadım, Formula 1 arabalarıyla yarışmadım, Power Armor giyip elimde bir Gatling Laser ile bir grup mutantın arasına dalmadım. Yani sana bir şeylerin ne kadar gerçekçi olduğu konusunda yorumda bulunurken ya başka kaynaklardan aldığım bilgilere göre konuşuyordum, ya da düpedüz yalan söylüyordum. Bugüne dek bunun farkına varamadysan gidip bir yerlere başvurmanı öneririm. Şu beton duvara mesela.

**Rafta 93 şişe rom vardı! Birini içtim, 92 kaldı!**

Bazen birileri beni geçmişte yaşamakla itham eder. Ne komik, keşke bu gerçek olsaydı! Eski bir yelkenliyi ve tepemde dalgalanan korsan bayrağını şu an kar-



kendini, evrendeki yerimizi sorguladı. Neden zemin katın düğmesine çift tıklamış olabildim ki? Acaba ona bir mesaj vermeye mi çalışıyordum? Bu müddet zarfınca ben hiç sesimi çıkarmadım, asansörün düşüncelerini bölmedim. Sonunda mesajımı aldı, beni zemin kata indirdi. Dostça ayrıldık.

**Rafta 94 şişe rom vardı! Birini içtim, 93 kaldı!**

Sana bir sır vereyim dostum. Gerçekte ben hiç F-16 kullanmadım! MIG-29 da kullanmadım! Abrams tankının taretinden düşmanı gözlemedim, kapak atan Higgins çıkartma botundan sahile iner-

şimde duran bütün ihtimallere tercih ederdim. Benim sorunum geçmişte yaşamak değil, sadece hafızamın çok tuhaf bir biçimde çalışması. Olup biten her şeyi unutmayı, hiç olmamış gibi yapmayı reddediyor nankör beynim. İşte tüm sorun bu. Ah, tabii bir de inanılmaz kindar bir herif olmam var. Neyse ki intikam peşinde koşamayacak kadar boş vermiş, tembel bir herifim de aynı zamanda. Ama belki de bir gün tüm hesaplarımı toptan görmeyi planlıyorumdur, olamaz mı yani?

Rafta 92 şişe rom vardı! Birini içtim, 91 kaldı! Sonra da sızışım zaten. ☺



M. Benker Çalgör

**Undead eşek  
Warg'dan korkmaz!  
Mordar Atasözü**

*Neden bir yerlerde birilerinin savaş robotları ya da genetik mühendislik ürünü klon askerler üretmeye çalıştığını şimdi daha iyi anlıyorum.*



# EJDERHANIN İNİ

## P100

**Yoktur sizden bir farkımız**

Biraz evvel Aralık 2002 senesinin dergisini okudum (evet yani geçen ayın dergisi). Ondan öncede PC Gamer'in 1997 senesindeki özel sayısını okumuştum. Birden aklımda şimşekler çaktı. Bilirsiniz bir an olur ve aklınızdan güzel fikirler akmaya başlar. Bu zamanlar genelde ya banyoda ya da tuvalette olduğunuzda (ehh Türküz ne de olsa) bir yere yazamazsınız ve onlar aklınızdan gelip geçerken bir kaçının ucundan yakalayıp aklınızın bir köşesine not etmeye çalışırsınız ama nafile. Yakaladıklarımız ise bir araya geldiğinde o güzel bütünlüğü yakalayamaz ve "ellerim bomboş, yüreğimde bir sızı" kös kös yeniden "gelmelerini" beklersiniz. Banada şimdi geldiler işte. Zaten siz bundan önce yazdığım köşe yazısının başlığı da "hepimiz biraz manyak değiliz" idi. Sanırım bu yazı daha uygun olacak. 1997 Amerikan PCGamer'inin (artık derginin adını yazabilirim nasılsa artık çıkmıyor) en arkasındaki editör yazısı da kafamda bir şeylerin çakmasına neden olmuştu. (Bu arada Serdar Turgut Akşam gazetesine geçmiş. Ne işi var orada onun?) Birincisi derginin tamamına baktığınızda tabiki zamanının oyunları ile ilgili haberler ve incelemeler vardı ki gavurlar daha o zamandan dergilerine Age of Mythology'nin ekran görüntülerini de basmışlardı. Fakat zamanın oyunları bu görüntülere nazaran bir tarafınızla gülecek derecede komik kalıyordu. Ayrıca dergi ön kapak içinde Dungeon Siege reklamıyla başlıyordu ve içinde bir sürü oyun yapımcısının sayfa sayfa ve çok hoş tasarımlarla hazırlanmış oyun reklamları vardı. Zaten bu tip reklamlar derginin genel tasarımıyla uyduğundan dergiye bambaşka bir hava veriyordu. Dünyanın en çok satan oyun dergilerin-

den birinin avantajlarından birisiydi bu tabiki. Çok ve kaliteli reklam. Sonra bizim derginin içine baktım. Keşke bizdede bir oyun yapımcısının bir sanat ürünü denebilecek kadar hoş reklamları olsaydı diye düşündüm. Derginin mektuplar bölümünü okudum. Bir çok okuyucu ya yeni oyunları soruyor, ya makinesini upgrade etmekten bahsediyor ya da ailesinin veya arkadaşlarının oyun oynadığı için onu ciddiye almadığından bahsediyorlardı. Peki arkadaşlar birde beni dinleyin şimdi.

### Bir editörün konfigürasyonu

Bu yazıyı bir P100 de yazıyorum, 16 MB RAM ve 4 MB ekran kartı var. Ah birde 850 MB HD tabi :) Çünkü evdeki makinem bu. 4 seneden biraz daha fazla zamandır oyun dergilerinde yazı yazıyorum. İşim bu benim. Bu Şubatta işletme masterımı bitireceğim ve ailemle senelerdir "gerçek bir iş" yapmadığım için tartışıyorum. Tabiki medeni sınırlar içerisinde kalan bu tartışmalar hemen hemen haftada 4-5 defa olmakta. Çünkü iyi yetişmiş, bir kaç yabancı dil bilen, eli yüzü düzgün bir adam olarak benim kravat takacağım ve daha fazla para kazanacağım bir iş yapmamı, hatta bir geleceği olmayan bu ülkeden gitmemi istiyorlar, ki bazı konularda onlara hak vermiyor değilim. Ayrıca onların istediği işlerde yapabilecek tecrübeye, eğitime ve zekaya sahibim. Ama ben mutluluğa paradan daha çok önem veriyorum. Böyle mutluyum ve bu da bana yetiyor. Bir çoğunuz fiyattan şikayet ediyor. Haklısınız bir çoğunuz ailesinden aldığı para ile geçiniyor ve cebinden çıkan her kuruşun hesabını yapıyor. İnanın bende yapıyorum. Ama derginin nasıl döndüğünü sizlere defalarca anlattık. Artık hesabını sizde yapabilirsiniz. Çaremiz kalmayınca böyle yapıyoruz arkadaşlar. Yoksa bizde "kazığı sokup uturalım aman ne güzel hayat" diye düşünmüyoruz. Çünkü biz keyif aldığımız, mutlu olduğumuz işi yapıyoruz. Bunun karşılığında tek istediğimiz sizinde mutlu olmanız. Bunun için önerilerinizi de göz önüne alıyoruz. Ayrıca oyun oynarken mutlu oluyorsanız size söylenenleri ciddiye almayın. Hiç kimsenin, mutlu olduğunuz ve bunu herhangi birisine ya da kendinize zarar vermeyecek bir şekilde yaptığınız halde, size söylenmeye hakkı yoktur. Adım gibi eminimki bu yazıyı okuduktan bir süre sonra unutup gene aynı şeylerden yakınacak insanlar çıkacaktır. Tıpkı defalarca neden öyle olması gerektiğini anlatmamıza karşın orijinal oyun konusunda hala bir sürü "eksik bilgili" forum başlıkları açılması gibi. İşte sevgili arkadaşlar durum budur. Kısacası bizimde sizlerden pek bir farkımız yoktur. Şimdi ben huzurlarımızdan çekiliyorum. Sağlıcakla kalın. ☺



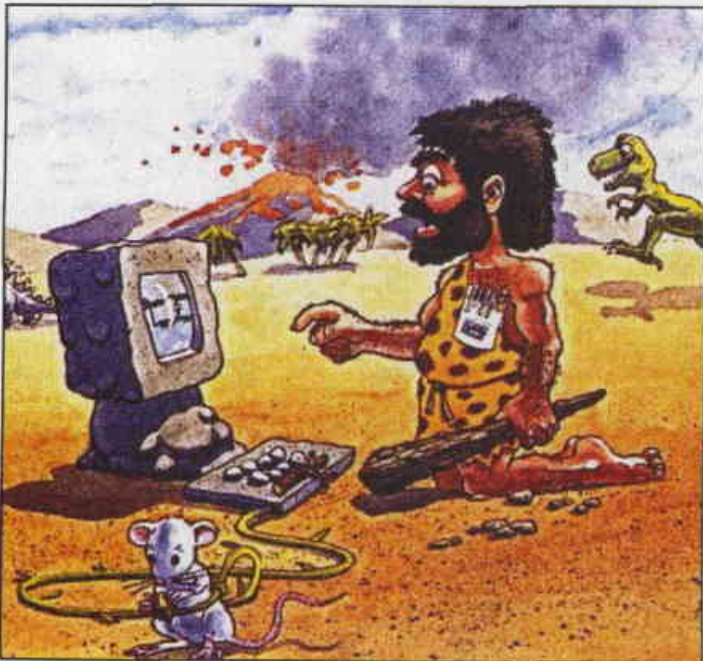
Burak Akmenek | buraki@level.com.tr

### Yeni yıldan ne diliyorsunuz?

Savaş olmasın, kimse aç kalmasın. Çok klasik ama böyle işte.

### 2003'te ne oynayacaksınız?

Unreal ve Counter Strike  
Bu soru ne olsun? Benden uzak olsun.



Benim makinam alçak sürünüp DOS oyunları çalıştırabiliyor. Ya sizinki?



# CESUR YENİ DÜNYA

## ÖKÜZ MÜYÜZ ACABA???

**Türkiye’de oyuncular at gözlüklü biraz sanki. Yoksa sadece bana mı öyle geliyor?**

Türkiye’de oyuncular kimlerdir dersiniz... Ucundan köşesinden oyunlara değmiş, öyle ya da böyle bir şeyler oynamış ve oynayan herkes oyuncudur bence. Ama bir de has oyuncular var tabii. Oyuncular cemiyetinin üyelerini kastediyorum. Forumlar, serverlar, kafeler... kısacası iki oyuncunun karşılaşabileceği her alanda bulabilirsiniz cemiyet üyelerini. Muhtemelen pek çoğunuz da bir parçasısınız bu cemiyetin bir şekilde, benim gibi.

Heç ne kadar Türkiye’deki cemiyetten hoşnut olsam da damarım basan, çileden çıkaran bir huyu da var. Nedense bizim oyunculara bir şey kabul ettirmek ve kabul ettirdikten sonra da vazgeçirmek pek mümkün değil. Hani, tuturdu mu tuturan derler ya...

Halbuki bilgisayar ve oyun dünyası korkunç bir hızla geliyor. Her ay daha iyi oyunlar ve daha üstün teknolojiler çıkıp duruyor karşımıza. Zaten böyle olmasa her ay şu 132 sayfa nasıl dolar? Ama eminim ki bu dergide bütün sene boyunca sadece Starcraft ve Counter-Strike’den bahsedecek olsak hiç ses çıkarmayanlar olacaktır. Özellikle Starcraft fanlarının fanatıklığı anlaşılabilir gibi değil. Bu sene World Cyber Games’de Starcraft yoktu diye ne küfürler yedik bir bilerseniz. Bende isterdim Starcraft olsun ama daha ilk senedir imkanlar kısıtlı falan... anlatamadık. Üstelik genelde yola çıkış noktası "Age of Empires gibi gereksiz bir oyunu yaparken nasıl olurda Starcraft yapmazsınız? Bu oyunu Kore’de hala milyonlarca insan oynuyor". Affedersiniz ama Koreli misiniz? Ayrıca AoE’de güzel bir oyun, onun da seveni var.

### Tek Geçerim Bu Oyunu

Bir de şu sadece Counter-Strike oynayanlar var. Geçenlerde her gün Counter-Strike oynayan bir arkadaşa Raven Shield’in demosunu gösterdim. "Bu ne biçim oyun be!" diyip gitti. Ya nasıl vurmam kafamı duvarlara. Bir de Diablo fanatikleri var tabii.. ha Heroes’u da unutmayalım. Aman bu oyunlar hakkında kötü bir şey demeyin başınızın etini yerler. Takım tutuyorlar sanki. Bir oyunu çok sevmenin yanlış tarafı yok ama insan nasıl kendini bir oyuna kapatır, yeni gelen her şeye burun kıvrır. Homeworld, Black & White, Giants, C&C: Renegade ve daha nice yenilikçi harika oyun... Nedense bizde hiç birinin değeri bilinemedi.

Bir de donanım konusunda dik kafalılık edenler var tabii. Zamanın 3Dfx vs nVidia kavgasını hatırlayan var mı? Bir sıkı 3Dfx fanları vardı ki sormayın. Dilimizde tüy bitti bu TNT’ler daha hesaplı daha güçlü diye. "Yok 3dfx’ten şaşmam ben" ne demek. Ya sonuçta para verip karşılığında performans beklediğin bir vihez bu hangisi uygunsa odur. Ekran kartına, firmasına sevdanı mı olur. Aynı şey şimdi ATI ile NVIDIA arasında gidiyor. Radeon 9700 ve 9500 çok iyi, çok gelişmiş kartlar boşuna GeForce4’e para vermeyin demekten halim kalmadı. Ama ben Radeon diyince sanki devletin bölünmez bütünlüğüne laf etmişim gibi tepki alıyorum. Düşünün bir insanda para var ve ekran kartı çok kötü, hiç bir şey oynayamıyor ekran kartı değiştirmesi lazım. "Ben GeForce FX’i bekleyeceğim" diyor. Yapma kardeşim o kartın çıkmasına daha 6 ay var. Git

al bi Radeon 9700 oyunları oyna. 6 ay beklenir mi bir donanım yaaa!! Var mı içinizde ben işlemcimi değişmem 4Ghz Pentium 4’ü bekliyorum diyen?

### Benim Dergim Senin Dergini...

Aynı şey dergiler konusunda da var. Bir ara SNN forumlarında dönen Level, Gameshow kavgası Fenerbahçe – Beşiktaş kavgalarını geçmişti. Ne alakası var, iki güzel dergi işte kavga edeceğinize destekleyin! Yok olmaz benim dergim seninkini döver. Sonra Playstation vs PC kavgaları var daha bunun PS2 vs Xbox’ı yolda.

Ben anlamıyorum nedendir? İnsanın Ananesi, Dedesi falan yapınca yaşlıdır doğal diyip geçiyor. Ama bu kadar genç insanlar nasıl saplanıp kalır bir yerde. Nasıl olur da bir şeyi tuturdu mu yıllarca bırakmaz, başka şey görmez. Tamam "öküz" aşırı kaba bir tabir. Ama gelin elinizi vicdanınıza koyun bu "eşeklik" değildir de nedir? Atın bütün eskileri çöpe, unuttun. Her gün yeni ve güzel bir şeyler çıkarken karşımıza neden aynı yerde duralım. Özellikle yeni nesile bizim ihtiyar kuşağın oyunlarını oynamak yakışmıyor. Yeni bir şeyler deneyin. Mesela Impossible Creatures... Ha çıktı ha çıkacak. Atlamayın, yeni zevklerin tadına varın. ☺



Tugbet Ölek tugbek@level.com.tr

**Yeni yılda mutlaka ne olsun?**

*Şu ekonomi düzelsin artık.*

**Yeni yılda aman ne olmasın?**

*Amerika Irak’a saldırmasın.*

**Yeni yılda Level için ne istersin?**

*Kardeş... Yalnızlıktan çok bunaldı. Rafıarda tek başına öyle...*

**Ben anlamıyorum nedendir?  
İnsanın Ananesi, Dedesi  
falan yapınca yaşlıdır doğal  
diyip geçiyor.**



# OYUNGEZER

## İKİ-ÇİFTSIFIR-ÜÇ

Yeni yıl vesilesiyle zamanın “iki an arasındaki düz çizgi” tanımına yakından bakıyoruz

Öğleden sonra... Sehpada duran kahveden tek bir yudum almak yetiyor zamanın geçip gittiğini anlamak için. Buz gibi olmuş. Soğuyup katılaştıran zaman değil de kahve olması ne kötü... En azından bugün. Zamana ihtiyaç varken. Kahve fincanı şimdi içinde terk edilmiş birkaç yudum kahveyle birlikte, kapkara, kirgin duruyor sehpanın üzerinde. Geçen zamanın bedelini ödüyor. Gerekirse de ödüyor.

Sabaha karşı... 37 şarkılıık playlist'in üçüncü defadır başa dönmesinden anlaşılıyor bu. Şarkılar hala aynı ritimle, aynı heyecanla, neşeli neşeli kendilerini bağırılmaya çalışıyorlar ama artık yorgun, çatalı onların da sesi. Birazdan onlar da onları dinleyenler gibi sessizleşecek. Ne söyleyecek ne söylenecek halleri kalmamış. Kısa zamanın tükettiklerinden onlar da. Zamanın kendisinin tükenişinin kurbanları, bedel ödeyenleri.

Gün sonu... Doğru düzgün kullanılmamış, faaliyet raporu hiç de iç açıcı olmayan, olası tüm aktivitelerin plansızlık yüzünden güme gittiği, huzursuz bir gün sonu. Huzursuzluktan, sokaktaki eli ekmek-yoğurt-çerez torbalı insanların sayısının bolluğundan anlaşılın bir gün sonu. Artık evden başka bir yere koşacak hali kalmamış ayakların telaşından, apartman kapılarındaki trafiğin sıkışmasından anlaşılın.. Sokaktaki insanların yerini açık pencerelerden yayılan televizyon seslerinin almasıyla tamamına eren bir gün. Bitmekten başka yapacak hiçbir şeyi kalmamış bir gün daha. Sabah okumaya fırsat bulamadan masanın üzerinde bırakılan gazetenin son kullanma tarihinin geldiği an.. Yarın için çok erken, bugün için çok geç. Her şeyin sorumlusu olan bir günün sonu.

Pencereden giren ışığın tazeliğine bakılırsa, kuşluk vakti gibi bir şey... Sabah. Yağmurun kesilmesinden, geveze kuşların susmasından anlaşılın, kepek seslerinden, çay kokusundan, “-günaydın”, “-günaydın” repliklerinden doğan, her zamanki sabahlardan. Vaatkâr olmak dışında hiçbir vadedi olmayan.. Uykunun tatlı, sıcak kucağını terk etmeye zorladığı için lanetlenmeye bile müsait. Sabahın sevecenliğine inananlar için uykuyu ya da uykunun dibindeki rüyayı ya da rüyadaki tüneli, sonundaki ışığı göremeden sabahın ışığıyla kararın tüneli lanetlemek de mümkün tabii. Zamanın bir başka kurbanı olmaktan başka yapacak şeyi olmayan uzun, serin, uğultulu rüya tüneli... Sonuna varmadan içinden çıkılabilen bir tünel basiretsiz değildir de nedir zaten! Zamanın devingen, hırslı gücüne karşı eşyanın aciz kalan tabiatını lanetlemek adettendir. Yazıklar olsun tünel sana... Fincanın dibindeki o üç yudum kahve, söylenmekten tükenen şarkılar, okunmaya fırsat bulamadan çöpe giden gazete... Size de yazık(lar olsun).

Kış mevsimi... Parkta yaşayan ağaçların ve parkta yaşa-



yan insanların üzerlerindeki örtünün iyice incelmelerinden anlaşılıyor bu. Buz gibi, ürpererek anlıyoruz; kış mevsimi. Sahi, kış sertleştiğinde Gezi Parkı'nın sakinleri neden daha bir çıplak kalıyor? Ağaçları değil, diğerlerini, Gezi'nin insanlarını soruyorum.. Belki de giderek ağaca dönüşen insanlarını.. Baharda çiçek açtıklarına rastlamadım ama her sonbaharda solan, rüzgar estikçe devrilecek gibi duran, kış yaklaştıkça da giderek incelen ve aciz kalan örtüleriyle yapraklarını döker gibi görünen, üşüyen ama üşüdüğünü göstermeyen park insanları bunlar. Parkın bütün melankolisini sırtlayan solmuş yaprakların ne kadarının ağaçlardan ne kadarının insanlardan döküldüğü hesabına

girmeden çıkmak istiyorum bu parktan da. Artık solmuş yapraklardan fıskıran melankoliyi çitir çitir ezerken içimin de ezileceğini biliyorum ama işte çıkmak lazım.. parktan da.

Gece vakti... Ama biraz da değil gibi, öyle ışıklı öyle gürültülü, öyle neşeli ki herkes, her şey. Bütün bu gürültüden, bütün bu olmayan bir zaman parçası yaratma eğiliminden ve o olmayan zaman için düzenlenen tapınma ritüelinden anlaşılıyor, olsa olsa yılbaşı gecesi bu. Basit haliyle 31 Aralık ama ışıklarını, şarkılarını, kalabalığını ve renkli tören giysisini üzerine geçirmişken yeni yılın ilk gecesi. Başlayan bir şeylerin bitenleri eze eze yendiğine, sahnedeki silip süpürdüğüne tanık olabileceğiniz nadir zamanlardan. Hangi an'ı yaşamakta olduğunu, bundan bir an önce yaşadıklarından artanlar üzerinden saptayan bir zihin için son derece yabancı bir gece. Belki de hani bu gecenin hatırı için o soğumuş kahveyi lavaboya dökmek, hiç dinlenmemiş şarkılardan yeni bir playlist hazırlamak, günün bitmesini beklemeden masanın üzerindeki gazeteden kurtulmak, rüya bitmeden uykudan uyanmamak, insanların dökülen yapraklarını ezmeden bir banka oturup parkın ışıklarına bakmak gerekiyor. Sağma bile gelse, insanın kendine iyi bir yıl dilemesi belki de bu yılbaşı gecesini atlatmanın en pratik ve huzurlu yolu. İyi bir yıl diliyorum...

Not: Geçen ayın sorularına gönderdiğiniz cevaplardan seçmeler yok bu ay. Çünkü bu kez yazdıklarınız birkaç satırla geçiştirilecek türden değildi. Benim içime sinmedi en azından. Daha analitik bir şey yapıp bu derginin, daha kesin haliyle bu sayfanın okuyucularına onlar hakkındaki izlenimlerimi anlatan bir yazı yazmak istedim. Sanırım gelecek ay o yazıda bulacaksınız bıraktığınız izleri. Kızmayın, küsmeyiniz, yazmaya devam ediniz... ☺



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Yeni sorular aşağıda. İstedığınız sorudan başlayabilir, ikinci kağıda geçebilir, boşlukları doldurmak yerine yeni boşluklar yaratabilirsiniz. Sadece okunaklı yazmanızı (Türkçe karakter meselesi) rica ediyorum.

1. Kendinizi en yakın hissettiğiniz kurgu karakterini (oyun, kitap, film farketmez) merak ediyoruz. Nedenini de merak ediyoruz.
2. Hayalinizdeki oyun senaryosu nasıl bir şey? İdeal koşulların sağlandığını yani teknoloji ve kaynak sıkıntısının olmadığını varsayıyoruz. E hayal bu zaten.

insanların dökülen yapraklarını ezmeden bir banka oturup parkın ışıklarına bakmak gerekiyor.



# inbox&outbox



Merhaba, lafı fazla uzatmayıp mektuplarınıza geçiyorum. Aha geçtim!

## ► DINOZOR 1

Selamlar,

Dinozor konusunda anonim bir arkadaşın yazdıklarını okuduktan sonra bende o eski güzel günleri hatırladım :)

İlk bilgisayarım C64 tü benim ozamanlar Pitfall dan aldığım zevk ve o gerilim bir başkaydı şu an için tüm o güzel grafikler tüm o sesler gforce lar radeonlar o zevki ve atmosferi yaşatamaz bana, bir başka güzeldi Castle of terror da oyunun sonunda nehri geçebilmek için 250 defa help! help! yazmak :,) C64 ün mütevazı Dataset inde (Teyp ve bildiğimiz kaset) saatlerce kafa ayarı yaparıktan bir oyunu yükleyebil-

## “ Bir dakika arkadaşlar! Resmen satışta var. ”

mek, ilk 5 1/4 lik diskler, 64K ya sığan kocaman ve büyüü bir dünya , şimdilerde insanlar terabyte lik disklere sığmıyorlar, ozamanlar bizim çok küçüktük , hayal dünyamız mı çok büyüktü bilemiyorum, belki herikiside:). 64ler ve Commodore dergilerimi hala evimin bir köşesinde olduğu gibi muhafaza ediyorum bana nereden nereye geldiğimi eski bir fotoğraf albümüne bakarmışçasına hissetirebiliyor. Bir gün amiga ile tanıştım inanılmaz bir şeydi :) sesler görüntüler resmen dumur olmuştu , arkadaşlar evde toplanır Kick-off turnuvaları düzenlerdik , Fifa2500 de çıksa o zevki veremeyecek (en azından bana), O yıllarda küçük şeyler bile bizi mutlu etmeye yetebiliyorken bugünlerde gelişen ve değişen herşeyin beraberinde getirdiği o tatminsizlik bazen bir sızı gibi sarıyor ruhumuzu, hep daha fazla olmak zorunda çünkü ve maleşef bunun sonunda yok, elimizdekilerin tadını çıkarmanın yollarını aramak yerine sahip olmadıklarımızın derdindeyiz çünkü, bence eskiye göre en büyük fark da bu.

Bugüne gelirse Online olarak ilk oynadığım oyun olan Team Fortress Classic hala oynadığım tek online oyun. Starcraft da unutulmazlar arasında kalacak:), Bizler gibi 30 yaş ve üstü olupda oyun oynayan çok fazla insan var ve ben 50 yaşında da olsam bu oyunlardan vazgeçebileceğimi sanmıyorum :) , yaşım ne olursa olsun bir oyun satınalırken oğluma torunuma alıyorum diyebileceğimi de sanmıyorum, gerek de yok zaten :).

Kalın sağlıcakla :)

FIRAT DERVİŞ / XANU=TRK=

Merhaba Firat,

Bana "kafa ayarı" demeyin arkadaşım! C-64'ün kafa ayarı olayını çok iyi hatırlıyorum, cebimizde mini tornavida ile dolaşırdık onun yüzünden. Ama daha da beteri vardı, Atari 800 XL teybinin kafa ayarı! Bu meret şey kaseti okur-

ken odanın içinde oksürseniz rahatsız olur, okumayı bırakırdı! İnsana kafayı yedirirdi yani! Ama bıkmadan, usanmadan uğraştık, uğraşmadık mı? Neden? Çünkü yeni bir dünyayı keşfediyorduk! Ne heyecandı o! Neyse...

## ► DINOZOR 2

Merhaba Berker

Öncelikle mailime verdiğin cevap için teşekkür ederim, bizden bir dinozor olarak aklımızdan geçenleri sormuştun geçen sayıda, demek ki bize de söz düştü dedim kendi kendime. 28 yaşındayım, ortopedi üzerine ihtisas eğitimine başlamak üzere olan bir doktorum. Daha genç, üniversite ya da başka sınavlara hazırlanan genç arkadaşların yazdıklarını okuyorum dergide ve bazıları beni kaygılandırıyor aslında. Yak-

laşık 20 yıl olmuştur ilk oyunumu oynayı, bu süreye bazen dönüp bakıyorum ve oyunlara bu derece tutkun olmamın bana bazı zararlar verdiğini görüyorum. İlk sene üniversite sınavına hazırlanmak yerine gece gündüz C64 başında olmam bana 1 yıla mal olmuştu. Zamanla teknoloji geliştikçe, oyunlar güzelleştikçe saplantı da büyüdü tabi. Tip 3. sınıfta sene sonu finali-ne, bir arkadaşımın evinde tam 18 saat aralıksız RED ALERT oynayıp uykusuz bir şekilde girebilecek

derecede bir saplantıydı bu. Hoş o zaman paçayı yirtmişim gerçi :)

Ve... Fark ettim ki, ben oyun oynamayı hayatın hoşuma gitmeyen, yüzleşmek istemediğim yönlerinden kaçmak amacıyla kullanmaya başlamıştım. Dersler mi ağır geldi, canın mı sıkılıyor, koş o zaman başka bir dünyaya, git mesela adam döv orada, ateş et sağa sola, deli gibi uçak sür!...

Evet işe yarıyordu ama maliyeti de çok fazla oldu bana... O anda kaçtığım, ertelediğim ne varsa, daha da çetrefilleşmiş olarak bir bir karşıma dikilmekte gecikmediler. Zannımca, şu anda üniversite sınavlarına ya da başka sınavlara hazırlanan birçok arkadaş da bu durumda. Ama ailesinden ama derslerden ama başka şeylerden uzak kalmak istiyorlar. Başka bir dünyada -sonunda mutlaka kazanacaklarını bildikleri bir dünyada- olabildiğince kalmak istiyorlar. Bu taraftaki hayatın belirsizliği, diğer tarafta hiç değişmeyecek olan kazanma fikrine -yüzlerce kez tekrarlınsa bile- mağlup oluyor. Bu döngüyü uzun bir süre yaşamış ve zararlarını görmüş birisi olarak bu arkadaşlara bazı şeyler söylemek istiyorum, biliyorum bunları ailelerinden her gün duyuyorlar, belki sıkılacaklar dinlemekten ama, dikkate almaları gerekir diye düşünüyorum. Evet, oyun dünyası çok renkli, çok güzel, çok eğlenceli, ama varolmak zorunda olduğunuz, kendinize iyi bir yer edinmeniz

gereken bir dünya da var, "gerçek oyununun" sürdüğü dünya... Belki gerçek dünyanın sorunları, belirsizliği, ülkemizde geleceğe dair beklentilerin, umutların krizlerle, bozuk bir düzenle törpülenmiş olması sizleri yıldııyor, ama dedim ya

varolmak zorundasınız. Ve bulundu\_nuz yaş, önünüzdeki nefret ettiğiniz sınavlar, sizin gerçekteki yerinizi

belirlemekte -tamamen olmasa da- büyük bir rol oynayacak.

Yıllarını oyunların içinde geçirmiş ve artık 28 yaşa gelmiş birisi olarak, genç arkadaşlara önceliği "gerçeğin oyununa" tanımalarını tavsiye etme sorumluluğunu hissediyorum üzerimde. Sürç-i lisan ettikse affola.. Ve Sevgili Berker, umarım seni ve diğer arkadaşları uzunca bir süre daha -mesela 50'li yaşlarımda bile- okuma şansımız olur.

Teşekkür ediyor ve başarılar diliyorum.

DR.ZAFER SOYDAN

Merhaba Doktor,

Doğrusu ellisinden sonra halen oyun incelemesi yazıyor olacağımı sanmıyorum. Belki başka şeyler de yazarım, kimbilir? Hatta belki yazdıklarını okuyacak birilerini de bulabilirim, belli mi olur? Neyse, dediklerine katılıyorum. Eskiler de herşeyin "ölçüsünce" yapılması gerektiğine inanır, bunu hep tembih ederlerdi zaten. "Kaçış" bile sonsuza tadında bırakılmalı. Ama sorun biraz da burada, şimdiki gençlere akıl verecek, örnek olacak, onlara yol göstereceklerin sayısı giderek azalıyor. Dünya kendi çocuklarını yiyor doktor. İnsan hayatı asla pek değerli olmadı bu gezegende, ama ya şimdi? Çocukları istediğimiz kalıba sokmak için ne çok uğraşıyoruz, farkındasın değil mi? Ama bunun onları "eğitmekle" alakası yok. Bizim tek derdimiz yeni çağın reaktörleri için yakıt üretmek korkarım. Bilmiyorum, belki ben çok karamsarım. Ama bir söz vardı bir duvarda okuduğum. Diyordu ki, "Karamsarlar hayat tecrübesi edinmiş eski iyimserlerdir." Anlatabiliyor muyum?

## ► DINOZOR 3

Bir dakika arkadaşlar! Resmen satışta var. İVİO arkadaşımız 28 yaşında bilgisayar oynadığı için kendini dinozor sayarken sevgili Editör de bu mertebeye 30 yaş civarını yakıştırmış. Güzел de o zaman 40 yaşını geçmiş olan bizler neyiz??? Dinozordan geriye gidersek Tek Hücreli Amip mi??? :) Böyle düşünüyorsanız keşke geçen gece 02:30 da Sanane serverinde UT2003 de 52 yaşındaki abimiz "LeTo" nun beni ("aBu") nasıl headshot'ladığını göseydiniz...

Bu olayı yaş kavramı ile bağdaştırmaktan vaz geçmeliyiz arkadaşlar. Bilgisayar günlük hayatta asla gerçekleştiremeyeceğimiz maceraları bize yaşatırken yaşamın streslerine dayanma gücü veriyor, hayal gücümüzü canlı tu-



tuyor, içimizdeki çocuğu yaşıyor, ve bizi hayata bağlıyor.

Budur...

Hepinize bol oyunlu ve sağlıklı günler dilerim.

Selamlar.

NIHATTO

Merhaba Nihat Baba,

Tabii ki sataşma var, ne sandın ki? Başka türlü elinizi klavyeye koyup şuraya iki satır mektup yazmıyor, sesinizi duyurmuyorsunuz. Eh, ben de mecburen sataştım, nihah. Fakat şu yaş olayı cidden önemli. Neden dersin, bu kapitalist çağda herşey parayla ölçülüyor. Para kimde olur? Kim kalkıp bilgisayar gibi pahalı bir nesneyi oyun oynamak için alır, kim oyun satın alır, kim internet hizmetlerini kullanarak online oyunlara girer? Tabii ki iş gücü sahibi, yaşını başını almış dinolar! Bu dünyanın her yerinde böyledir! Çocuklara sadece babalarından, abilerinden zaman ve para kaldıkça oynamak düşer. Eh, haliyle "babalar" seslerini çıkaracak ki oyun piyasası oluşsun, oyun serverları, donanımları, vs alabileceğimiz fiyatlarla elimizin altına gelsin. O yüzden dinolara geceyarısından sonra kelle almaktan biraz daha fazla iş düşünüyor. Sesinizi çıkarın ki oyunlarımız da sahihsiz kalıp dinozorların akibetine uğramasın, biz ve bizden sonra gelenlere arada bir kaçabilecek sanal dünyalar kalsın. Maksadım budur yani.

## ► ORCBANE

Oncelikle tüm Level okuyucularına ve editörlerine "merhaba" demek istiyorum. Çünkü bayağı uzun olacağını tahmin ettiğim bir yazı olacak ve keşke hiç merhaba dememiş olmamı tercih edeceksiniz. Aslına bakarsanız ben ilk bu dergide ilk önce inbox&outbox köşesine bakıyorum. Çünkü orda kendimden birşeyler buluyorum. Ders ve ebeveyn kaygısı olan oyuncular yada yazdığı şeylerden sorunları olduğu anlaşılan kişiler. Böyle hissediyorum çünkü benim de benimde her oyun oynayan öğrenci gibi not ve ebeveyn kaygıları var. Ama nedense giderek bu konuda duyarsızlaşmaya başlıyorum. Doğru yapmıyorum aslında biliyorum ama hergün babamın başıma dikilip "Hadi ama biraz da ders çalış," demesinden ve hocaların "Bu sene sizin için çok önemli. Biliyorsunuz ÖSS bu seneden başlıyor..." diye sayıklamasından bıktım. Ben bunların farkındayım. Ders çalışmam ve hazırlanmam gerektiğinin farkındayım. Ama galiba onlar benim bunun farkında olduğumun farkında değil. 2 sene önce 8. sınıftayken onlar yine bana bu şekilde "tavsiye"de buluyorlardı. Ama ben bilgisayar oynamayı bırakmamıştım. Çünkü orda beni çeken şeyler vardı. Bu dünyanın ve hayatın monotonluğundan, Sims'deki tipler gibi sürekli ye , iç .....dan farklı olan şeyler. South Park ya da Simpsons

kadar komik olması veya Siyaset Meydanı gibi öğretici olması önemli değil benim için. Orda bu "güzel" dünyada yapamadığım şeyler vardı. Orc kesmek (frp fazla oynamam ama çok kullanılan bi deyim), şehrimi kurmak , 200km. hızla araba sürmek. Bunlar beni bu hayatın monotonluğundan alıp götürüyordu. Ben oyun oynadıkça "gerçek" dünyayı da özlüyordum. Orda neler yaptığım aklıma geliyordu. Yemek , ders , uyumak. Ve bu şekilde bi ondan bi öbüründen monotonluğu biraz da olsa yenmiştim ben kendi çapımda. Aslında monotonluğu yenmek bilgisayar başında saatlerce deli gibi oyun oynamak değildir sadece. Ama benim ne Uludağ'a gidecek param, ne bir kızla çıkacak kadar karizmam ne de yan komşunun evine balkondan girebilecek kadar cesaretim vardı. Benim sadece bir kasam, monitörüm, klavyem ve mo-

bahis tuttuğuları bir at yarışına dönüşüyor. O arada çocuklar da kafayı sıyırıp ya embesil, ya da arıza oluyorlar. Offfff, OF!

## ► WORMHOLE

Selam Berker abi ve diğer tüm level çalışanları. Keyfiniz umarım iyidir. Yeni yeriniz de hayırlı olsun. Ben Kıbrıs'ta bilgisayar mühendisliği 3. sınıf öğrencisiyim. Yıllardır hep hayalim oyun programcısı olmaktı. Diğer bir çok arkadaş gibi bu iş te bana çok iyi para kazandırıcı ve eğlenceli gelmişti. Tıpkı sizin dergi çıkarmaktan iyi para kazandığınızı düşünen arkadaşlar gibi. Ama bu düşünce meğersem çok çocuksu ve ayakları yere basmayan bir fikirmiş. Zaten aşırı büyük beklentilerimiz hep tecrübesizliklerimizden oluşuyor. Halen bir başka arkadaşım-la küçük çaplı projeler yapıyoruz. Sizin nasıl

**"Ama siz sadece onlara kılıç sallamayı öğretin. Bırakın da orc'ları kesip kesmeyeceklerine kendileri karar versinler."**

usum vardı. Ve böylece hazırladım liselere giriş sınavına. Başarılı da oldum. Bursa'nın en iyi Anadolu lisesi olan Bursa Anadolu lisesine girdim. Binlerce soru çözmeye şansım varken ben bana yetecek kadarını çözdüm. Ve artık kariyerim için değil de biraz kendim için yaşamaya karar verdim. Yine ödevlerimi yapacağım. Yine derslerime çalışacağım. Ama kendimi de düşüneneceğim. Oyun oynayacağım, müzikdinleyeceğim vs. Ve böylece hem gerçek, hem de sanal dünyanın zevkini tadacağım. Bu yazıyı okuyacak olsalar da onlara sesleniyorum. Anneler ve babalar. Bırakın çocuğunuz kendi otokontrol mekanizmasını geliştirisin. Kendi kendine yetmeyi öğrensin. Ve en önemlisi kendisi için önemli olan kararları kendileri versin. Sizler tabii ki onlara yol gösterici olacaksınız. Ama siz sadece onlara kılıç sallamayı öğretin. Bırakın da orc'ları kesip kesmeyeceklerine kendileri karar versinler.

ÖZGÜR KOÇ

Merhaba Özgür,

Her zaman söylemişimdir, çocukların ihtiyacı olan şey "yontulmak" değil, biraz sevgi, biraz da bilgidir. Gerisini çocuk halletmelidir, kimi zaman ıskalayarak, kimi zaman ilk atışta hedefi bularak kendi yolunu çizmelidir. Ama işte burada esas sorunun çocuklarda değil, sapla samanı ısrarla birbirine karıştıran yetişkinlerde olduğu ortaya çıkıyor. Tüm o hengamede "çocuğun eğitimi" onu hayata hazırlayacak bir araç olmaktan çıkıp, başlı başına bir amaca dönüşüyor. Falancanın çocuğu bilmem nereye kazanmış, filancanın çocuğu günde 22 saat test çözüyormüş, vs. Sonuçta tüm iş daha kendi olgunlaşmamış "yetişkinlerin" kendi aralarında

oyun yapılır adlı yazı dizinizde bahsettiğiniz amatör seviyededir. Pascal ve C ile bir şeyler yaptık. Şu an ben C++ kasiyorem daha doğrusu o beni kasiyor. Aslında belki de çok şanlıyım ki bu mesleği yanlış seçmedim. Okulda son sınıfta olup bir satır program yazamayacak insanlar var. Benim için programcılık tam ruhuma uygun diyebilirim. Şunu söylemek isterim ki Cem Yılmazın komedi işi için, bu deli işi dediği gibi, bu işte para için yapılacak bir iş değildir. Biraz deli işidir. Tabii burada en büyük deliler John Carmack, Peter Molyneux, Sid Meier vb. Ayrıca şunu da belirteyim ki en iyi oyun programcıları en iyi oyunculardan çıkıyor (bu konuya geçen ay değinmiştiniz). Eğer canım memleketimdeki gibi kopya oyunlarla beslenip tam anlamıyla hiç bir oyunu oynamayan, online oyunları insanlara hakaret etme yeri gibi gören zavallılar ise oyun şirketlerinde çaycı bile olamıyor. Maalesef ben bunu biraz geç anladım. Ama artık bu işi para kazanma düşüncesiyle değil bir zevk olarak yapıyorum ve ortaya daha iyi projeler çıkıyor. Zaten daha çirak bile değilim bence ustalık için önümüzde ortalama 15 - 20 yıl var. Bu iş dışardan görüldüğü kadar kolay değil. Lay lay lom oyun yapılmıyor veya daha başka sıradan bir program bile yapılmıyor. Bu işe tüm benliğinizi verseniz ancak programcılığın çok az bir kısmını kapıyorsunuz. Ama her şeye değer. Ayrıca geçen ay Tuğbek abinin yazısı da muhteşemdi. Yıllardır aklımda olan ama bir türlü kelimelere dökemediğim şeylerdi. Gerçekten oyunlarda kendini oradaki dünyaya adapte edemeyenler ve o kişilerin perspektifinden o dünyaya bakamayanlar gerçekte de bencil oluyorlar. Hala bir çok kişi beni neden oyun oynuyorsun ve hatta program yazacaksın oyun de-



# inbox&outbox



ğil de daha düzgün bir şeyler yaz bu memleket-te oyun mu yazılmış diye eleştiriyor. Bende bu dünyanın şu anki acı halinin ve bu savaşların sorumluları ne frp ne rpg ne fps ne de başka bir oyun türü oynayanlardır, asıl sorumlular hiç oyun oynamamış ve karşısındakinin penceresinden dünyaya bakamayan egoist zavallılardır diyorum ve direk ortamı terk ediyorum, iyi mi ediyorum? Belki. Ne önemi var ki.

(ALTIN HIZAR DEVREDE...)

Son olarak ta iki sorum olacak (bak şuna bak utanmadan bi de soru soruyor) :

1- Bir çok bilim kurgu eserinde solucan deliğinden bahsediliyor. Bu solucan deliği denen şey gerçek mi yoksa fantastik bir kurgudan mı ibaret?

2- Dergide inbox&outbox bölümünde mektubun pulu akrep simgesi nedenine?

Biliyorum biraz uzun oldu ama kusura bak-

## "Fallout 3'ü bekliyorum. Duyduğuma göre oyun kesin yapılacaktır ama şu anda öyle bir proje yokmuş"

mayın. Vakit ayırıp okuduğunuz için sağ olun. Umarım bunu okurken yüzüklerin efendisini kaçırmazsınız. Böyle bir şeye sebep olmak istemem :). Kalın sağlıklıyla. Gülnün ve güldürün(bye&?(burasını sen yazarmısın MADDOG abi ben ingilizcasını bulamadım da)).

İyi çalışmalar...

MUHAMMED TEKİN

Merhaba Muhammed,

Mektubunu ucundan accuk kırtım, farketmişsinizdir. Ama esas fikirlerini budamadım, sadece yanlardan aldım. Eheh. Ne diyeyim ki sana? Bir laf vardır, "Biberi yemeyen acısını bilemez!" derler. Eh, sen biberi tattığına göre, nasıl bir halt olduğunu biliyorsun, bana fazla laf düşmüyor. Dur sorularına da cevap vereyim, tam olsun!

1- Solucan delikleri (Worm Hole) kuramsal fiziğin ürünü olan unsurlardır, tıpkı karadelikler gibi. Karadelikler de bundan belki yarım asır kadar önce bir teori olarak ortaya çıkmış, ancak henüz doğrudan gözlemlenmeleri mümkün olmamıştır, çünkü ışık dahil her haltı yutarlar. Ancak son yıllarda toplanan dolaylı kanıtlar karadeliklerin varlığını büyük ölçüde ispatlar niteliktedir. Aynı durum solucan delikleri için de geçerlidir. Bugün itibariyle bunlar sadece "kuramsal", yani kağıt üzerinde kalan unsurlardır, çünkü eğer oradaysalar bile onları gözlemleyecek bir teknolojimiz yok. Matematiksel olarak var olmaları çok mümkün görünüyor, ama bırak bunları uzayda ulaşım için kullanmayı, varlıklarını ya da yokluklarını ispatlamaktan bile çok uzaktayız. Tabii gelecek ne getirir orası bilinmez.

2- Tamamen rastlantısal bir şey, Sinan bir mektup zarfı resmi ararken onu bulmuş, hepsi bu. Yani benim bildiğim kadarıyla özel bir seçil-

me nedeni yok. Ama tabii eğer böyle şeylerle ilgileniyorsan benim burcumun akrep olması ve o simge arasında paranormal bir bağlantı kurmaya çalışabilirsin. Fakat bence boşuna kasma. Heh.

### ► MOTORİZE

Merhaba Berker Abi,

Ben İzmit'ten Volkan. Derginizi 2 seneden beri aralıksız takip ediyorum ama bu aralar biraz zorlanıyorum. Fiyat birden çok arttı yaw :). Bende senin gibi bir motor manyağıyım ve 3 seneden beri beklediğim motorum elime geçen ay geçti. Duyduğuma göre 3 tane Kawasaki eskitmişsin. Herhalde Kawasakilerden anlarsın. Benim motorum 93 model bir EL250. Motora hasta oldum ama çok sorun çıkarıyor yaw. Aralıksız en fazla 2 hafta binebildim. Şimdi motor çalışmıyor, marş motoru, karb, debriyaj

hepsi birden kaçırmaya başladı. Tamirciye götürücem ama çalışmıyor:) Sen anlarsın diye soruyorum bu motorum çıkma parçalarını nerde bulurum. Bir de motorun hemen arkasında selenin altında bi depo var, ne işe yaradığını anlamadım. Kime sorsam anlamam diyo, sen anlarsın. İnşallah sen de hayalindeki motora kavuşursun. Belki ilginç çeker, bende içi motor videolarıyla dolu bi cd var (çoğu bikemovies.com'dan), istersen sana bir kopya gönderirim (tabii kargo masrafını karşılırsan:). Bu arada herkesin beklediği gibi ben de Fallout 3'ü bekliyorum. Duyduğuma göre oyun kesin yapılacaktır ama şu anda öyle bir proje yokmuş, yapılsa bile Neverwinter Nights motorunu kullanacaktır. Neyse şu kış bitse de biz de motora binsek. Hadi iyi çalışmalar.

VOLKAN

Merhaba Volkan,

Bir oyun dergisi editörüne motor sorusu sorarak tarihe geçtiğinin farkında mısın acaba? Ama kendim kaşındım tabii, senin bir kabahatin yok. Neyse, elimden 3 değil 2 Kawasaki geçti, bunlardan biri de 94 model EL 250 idi. Çok güzel, alımlı, seri bir makinedir. Kolay kolay da gebermez. Yani kusura bakma ama elindeki EL 250 dediğin kadar haşat durumdaysa resmen seni klemişler. Parçasını nereden bulursun bilemem, en iyi bir motor dergisi filan alıp oradan ustaların telefonlarını bul. Selenin arkasındaki depoya gelince, bilmem farkettiler mi ama EL 250'nin motor bloğunun önünde eşşek kadar bir radyatör var. Yani motor su soğutmalı. Hah işte o gördüğün depo da soğutma suyu deposu. Eğer depoda bir gram bile su yoksa motoru yakmış olma ihtimalin var demektir. Demek ki neymiş, insan altına bir araç alınca derhal kendini yola vurup "Kaç basıyo?" diye

denemek yerine, önce oturup onun hakkında biraz bilgi edinmeliymiş. Neyse, içimden bir ses o motorun onarımı sana hayli pahalıya patlayacak diyor. İnşallah yanılıyordumdur.

### ► HAYROLA?

Zamanında babam kırk kanâat biriktirdiği para ile motor almaya gitmiş ve satıcıya motorun fiyatından fazlasını ödemiş. Gelip dedeme bunu anlatınca dedem şöyle söylemiş:

"Senin neslin tükendi oğlum".

LEVEL DİNAZORLAR ÖZEL eski oyuncular için sanırım ancak ben eski değilim. O yüzden bunu yazayım dedim. Ayrıca daha önce takma adımlı kullanarak çelişki dolu ve iğneleyici sözler barındıran bir posta atmıştım sizlere. Bunun için ne kadar özür dileysem azdır. Bu utançtan kurtulmak istiyorum ve de fuar'daki davranışlarımdan dolayı da utanç duyuyorum. Ancak bunun için yapabileceğim tek şeyin özür dilemekten geçtiğini üzülerek beyan ediyorum. Umarım telafi için yapmam gereken herşeyi özür dileyerek yapmaya çalıştığımı anlarsınız.

Teşekkürler, En iyi dileklerle

PHOENIX THE FLAMEBIRD

Merhaba Phoenix,

Hayır benim merak ettiğim ne yazdığın ya da ne yaptığın değil, orasını geçtim. Benim merak ettiğim, neden birden bire böylesine neda-met getirme ihtiyacı hissettiğin. Ne dedim de böyle oldu? Çıkamadım işin içinden.

### ► UCUZ ETİN YAHNİSİ

Merhaba pek sevgili Berker abi;

Bu sana ilk mailim baştan söylüyüm bu maili yayınlayıp yayınlamaman önemli değil yayınlama hatta.

Ben yeni bi bilgisayar aldım bu sistem P4 1.7Ghz 256MB SD ram GF 2 MX 400 64mb 40 GB hdd. Ben bu bilgisayarı yeni aldım ama 97'den bu yana bilgisayar sahibiydim.Yani az da olsa anlarım. Ama benim anlamadığım şeyler var.

1-Copy GTA 3 aldım (lütfen kopya diye cevap vermemezlik etme) oyun çalıştı ama load etmiyo bi ses geliyo ve makine kitleniyo. Patch yüklemeye çalıştım versiyon uymuyo.Aldığım adam bilgisayardandır dedi, Windowstan'dır dedi (Win 98 Sec.Ed.) Ben naapım? (Orjinal al deme ben bu bilgisayarı 7 tane orjinal oyun parasına aldım\*)

2-NFS Hot Pursuit 2 oynarken ara sıra ufak takılmalar oluyo arkadaşlar monitörden dedi biraz eski de (98 model hyundai digital) olur mu öyle şey?

3-Ben SIMS L. Large aldım ama pek bişe eklenmedi 2-3 eşya dışında. Aldığım yer belli bi yerden sonra aktif oluyo dedi doğru mu.

4-Bi de eğer 2. sorudaki monitör uyumsuzlu-ğu doğru mu?

ÇAĞRI Y.



Merhaba Çağrı,

Sen yayınlama dedin ama ben yayınladım. Ne ters, ne beter adamımız di mi Çağrı? Bak şimdi toplum içinde sorularına cevap ta vereyim, iyice rezil ol sen.

1- Windows 98 ile alakası yok, aldığın korsan oyun bozuk. Kusura bakma ama benim yapabileceğim birşey yok, onu kıran kimbilir nasıl kopyaladı.

2- Olabilir, monitör ekran kartından gelen sinyallere yetişecek kadar hızlı yenilenmiyorsa bu senin gözün tarafın atlama, takılma gibi algılanabilir. Nispeten eski monitörlerde rastlanan bir problem.

3- Sims ile hiç işim olmaz be hacı, oyun anlayışına komple ters hani.

4- Çağrı, yavrum, evladım. Kendinde misin? Ne bu şimdi? Fesuphanallah!

## SESSİZ VE DERİNDEN

Selamlar derginizi zevkle alıp okuyorum, Bu ayki incelemenizde Enigma:Rising Tide oyunundan bahsetmişsiniz. Bu oyuna alterna-

## "Hergün silahlarla çatışmaya girmekten, Lamborghini'mle 300 yapmaktan sıkıldım. Bana şöyle gerçek bir hayatı konu alan güzel bir oyun önerir misin?"

tif olarak da Silent Hunter 2 oyununu önermişsiniz. Bu oyunu (Silent Hunter2) ithal eden bir şirket var mı? Nasıl bulabilirim? Ankara'da oturuyorum. Yardımcı olabilirsiniz sevinirim.

İyi günler dilerim.

BURAK BAHAR

Merhaba Burak,

Bildiğim kadariyla Silent Hunter 2 ülkemize resmen ithal edilmedi. Korsanların da aynı oyundan devamlı getirmek gibi bir huyu yoktur. Yani ancak İnternet üzerinden sipariş edebilirsin. Ancak Silent Hunter 2'yi eski sayılardan birinde incelemiştim, çok başarılı bir oyun da değildi. İlle de denizaltı sim olsun diyorsan Sub Command daha modern ve nispeten daha gerçekçi bir simdir. Üstelik o oyun Electronic Arts tarafından dağıtıldığından ülkemizde resmen piyasaya sürülmüştü.

## ► SIKINTILI GÜNLER

Merhaba Berker Abi,

Ben 14 yaşında bir Level okuyunuzum. Anaokul hayatımdan beri bilgisayarla daha doğru su oyunlarla iç içeyim. Bugüne kadar oynadığım oyunların sayısı bine yaklaşmıştır herhalde. Ama şu DIABLO adlı oyundan bir türlü zevk alamadım. Bir sürü arkadaşım sırf herkes oynuyor diye oynuyor. İyi de hocam adı üstünde OYUN bu. Zevk almıyorsan niye oynuyorsun ki. Hayır yani oynayınca insanlar sana daha farklı bir gözle mi bakıyorlar. Karizma mı yapıyorsun. Hadi siz bir yere kadar zorunlu şekilde oynuyorsunuz. Birakın oynamayı derginin ve yazıların

kaliteli olabilmesi için oyunda bir ilerleme kaydetmek zorundasınız. İyi de size ne oluyor brot-her. Nedir bu özentili lavukluğu? Bir de abi sana bir şey danışmak istiyorum. Hergün silahlarla çatışmaya girmekten, Lamborghini'mle 300 yapmaktan sıkıldım. Bana şöyle gerçek bir hayatı konu alan güzel bir oyun önerir misin? Mesela adamımız sabah işe gitsin, haftasonu yürüyüşe çıksın falan o tip yani. Sakin SIMS deme dergiyi bombalarım. Neyse sana ve tüm Level çalışanlarına uykulu geceler ve sabırlar diliyorum.

CHATOS

Merhaba Chatos,

İnsanlar arasında taklitçilik, kopyacılık yaygındır, bir noktaya kadar da doğal bir davranış biçimidir. Takma kafana o kadar. Gelelim diğer isteğine. Madem hep aynı oyunları oynamak sıkı, o zaman oyun türünü değiştir. Ama aslına bakarsan senin derdin başka. Senin artık iki taş üst üste koyma, "Benim eserim!" diyebileceğin birşeyler yapma, emek verme, ter dökme

Bence her dükkandan CD alacağına, güvendiğin bir dükkandan alışveriş yapmayı tercih et. Bu arada, her ben Level'da çalışıyorum diyene de güvenme. "Adamın biri" diyorsun hem bak, biz adam mıyız ki? Ehe :)

1- Şu an için uzak bir ihtimal gibi görünüyor Desperados 2'nin çıkması. Neden diyecek olursan, Robin Hood: Legend of Sherwood'dan sonra yeni oyun projesine başladı bile Spellbound. 1930 Chicago'sunda geçecek olan mafya konseptli olan oyunun oynanışı Desperados gibi olacak.

2- Vermiyor muyuz? Hilekar adı altında veriyormuşuz gibi geliyor bana?

3- Artık bilgisayar teknolojileri konusunda "birkaç ay beklemek" mefhumu yalan oldu. Sürekli olarak yeni bir şeyler çıktığı için, bu bekleyişin de sonu yok. Bence tezelden değiştirmeye bak, hele ki oynadığın oyunlarda zorlanmaya başladıysa.

4- Hayır, ama X ibaresi bende başka bir sektörde çalışıyor olabileceği izlenimini uyandırdı o arkadaşın.

5- Olmaaz. Herşey dadında güzel.

## Merhabalar.

LEVEL'i yaklaşık 3 seneden fazladır\* takip ediyorum ve virgülüne\*\* kadar okuyorum. Fakat şu anda benim ve emin olun diğer LEVEL okurlarının canının sıkıldığı bir noktaya değinmek istiyorum. Geçen ay yanlış hatırlamıyorsa inbox&outbox bölümünde bu konuya değinmişlerdi fakat pek dikkate almadınız herhalde. Neyse,

Değirmek istediğim konu LEVEL'in her ay neden ayın 8-9'u gibi geç tarihlerde çıktığı. Hemde be\* Ankara'nın Cebeci semtinde bu sorunu yaşıyoruz. Kimbilir doğu tarafına yada bırakın doğu tarafını Ankara'nın komşusu olan Çankırı vb... illere ne zaman ulaşıyordun. Emin olun bu sorun sizin açınızdan ufak bir konu gibi görünebilir fakat birde okurların açısından baktığınız zaman çok büyük sorun olduğu gözüküyor. Gerçi sizlerin bu noktaya gelmesinde yani tartışılmaz bir numaralı oyun dergisi olmanızın arkasında, sizlerin en büyük özelliği olan okuyucuya değer vermek ve okuyucunun görüş açısından bakma özelliği bulunuyor. Yani okuyucu ne istiyorsa onu sizde görebiliyorsunuz. Eminim ki sizlerde bunun farkındasınız ve en kısa zamanda düzelecektir.

\* = 3 sene 1 ay

\*\* = Lafın Gelişi

MUHAMMET BOSTANCI

Eveeeeeet, geldik mi sana Inbox'un sonuna! Yazın diyorum, daha ne diyim? Adresi bilirsiniz.

inbox@level.com.tr

SELAMLAR ORHAN

## AHOY CAPTAIN!

Pek bir dalgalı olan oyun denizinin içinde bata çıka giden Level gemisinin saygın taifası, ben bir oun delisi olarak gördüğüm her dükkandan bir CD alıyorum ve ayda bir CD rafı alıyorum. Ben bir keresinde bir CD'ciye gittiğimde adamın biri "ben Level'de çalışıyorum dedi ve benim adım orda MahmutX diye geçer" dedi. Ben biraz kuşkulandım ama size soriyim dedim. Hemen sorulara geçiyim:

- 1- Desperados 2'nin çıkma olasılığı nedir?
- 2- Siz böyle birkaç sayfalık bir bölüm de oyunların hintlerini vermeyi düşünüyor musunuz.
- 3- Ekran Kartım=Rage Fury Xpert 128 yeni kart alim mi yoksa birkaç ay daha beklim mi?
- 4- MahmutX diye birisi orda çalışıyor mu?
- 5- Ofiste bu ay kısmının sayfa sayısını artırmanız olmaz mı?

Teşekkürler..Orhan Korkut



# Half Life: Natural Selection

Level CD'mizde neler varmış bakalım diyoruz. CD'yi CD-ROM'a yerleştirip hemen karıştırmaya başlıyoruz. Onun bunun şunun yanında Natural Selection'ı bulup tıklayıveriyoruz. Natural Selection'ı kurabilmeniz ve oynayabilmeniz için bilgisayarınızda Half-Life ve 1.110 Patch'inin kurulu olması gerekiyor. Level CD'si arabirimini kullanmak istemeyenler, **Mods/Natural Selection/Natural Selectionv1.exe** yolunu izleyerek dosyaya ulaşabilirler.

## Kurulumdan sonra

Mod'u Half-Life klasörü altına kurduktan sonra masaüstünüzde çıkan NS ikonuna tıklayarak oyuna girebilirsiniz. Mod hakkında bilgisi olmayanlar Online sayfalarındaki NS yazısından ön bilgi edinebilirler. Mod'u kurduğunuzda başlat menüsüne eklenen NS klasörü altında



bulunan "Natural Selection Manual" ve "Slideshow Tutorial" oldukça geniş bilgi almanızı sağlayacaktır. Ayrıca burada bulunan "Tune Monitor for Optimal Gamma" seçeneği ile monitörünüzün ışık ayarını yapmanızı tavsiye ederim. Zira karanlık köşeler diğer oyunlardakinden birazcık daha ölümcül burada. Online yazısını okuyup ta kurulumu tamamladıktan sonra oyuna

girelim.

Önce Controls'tan tuşlarımızı ayarlayalım. Standart tuş takımı yanında oyundaki en hayati fonksiyon "Pop-up Menu" ve Mouse'un sağ tuşuna ayarlanmış. Benim tavsiyem değiştirmeyin bunu. Kontroleri ayarladıktan sonra NS sunucularına bağlanıp oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.

Sunucuya ilk bağlandığınızda **Ready Room** adı verilen odada başlıyorsunuz. Burada iken girmek istediğiniz takımın isminin yazılı olduğu kapıdan geçmeniz lazım. **Join Marines**, **Join Aliens** ile oyuna katılabilir yada **Observer** olup maçı seyredebilirsiniz. Ancak **Observer** olursanız oynanan round sona ermeden herhangi bir takıma giremezsiniz. Veya **Marine** olarak başlarsanız **Ready Room'a** dönüp buradan takım değiştirmeye kalktığınızda, rakip takımı daha önce gördüğünüzü ve bir daha ki round'a kadar **Alien'lara** katılamayacağınızı söyleyen bir mesajla karşılaşırsınız.



## Nerede Oynayalım

Şu an Sanane sunucuları 14'er kişilik 2 sunucu bulunuyor. Eğer sunucular dolu ise yada biraz öğrenene kadar kendi başıma oynarım dersemiz **Level CD'sinden Natural Selection** botlarını kurabilirsiniz. Botlara ulaşmak için **Mods/NS Mod/rcbotns.exe** yolunu izleyin. NS klasörünüze botları kurmadan önce yine NS klasörü altında bulunan **liblist.gam** dosyasını yedeklemenizi öneririm. Oyunu çalıştıracak dll dosyasını belirleyen satırlar değiştiği için botlarla yada oyunda

bir sorun yaşarsanız orijinal "**liblist.gam**" dosyasını geri kopyalamamız bütün sorunları çözecektir.

Botlar gerçek insanlara karşı oynamak kadar eğlenceli olmasa da en azından öğrenme sürecinde oldukça yararlı olacaktır. Botlar her ne kadar çok becerikli olmasa da kendi başlarına yapılar inşa edebilirler ve en azından başlangıçta oyununuzu geliştirmekte oldukça yardımcı olurlar.

Yeni botların güncellemeleri ve waypointleri için <http://homepage.ntlworld.com/pat.murphy/rcbot/> adresini ziyaret edebilirsiniz.

## Oyun Açmak

Botların kurulumunu da tamamladıktan sonra **Play On Lan'dan Create Server'i** seçerek bir sunucu açmalısınız. Sunucu açıldıktan ve siz oyuna girdikten sonra "**console**" açarak **addbot** komutuyla oyuna dilediğiniz sayıda (server kaç kişilikse) bot ekleyebilirsiniz. Benim size tavsiyem botlarla oynamadan direkt serverlara dalmamanız. İki ırkın da özelliklerini iyice öğrenmeye çalışın. Çünkü takım oyunu olmasızın oyunda bir yerlere varmak imkansız denebilir. Botlarla oynarken kullanmanızı tavsiye edeceğim bir başka komut "**strip\_weapons <bot adı>**". Bu komutu kullanarak seçilen botun silahlarını bırakmasını sağlarsınız. Alien ırkıyla oynarken **Marines' i** silahsız bırakıp her şeyi rahat rahat incelemek için şans yaratmış olursunuz. Botlarla ilgili diğer komutlara oyun içinde "**botmenu**" kullanarak ulaşabilirsiniz. Bot eklemek, botları oyundan atmak, oyuna ekleyeceğiniz botların özelliklerini seçmek gibi özellikleri barındıran menü botları kurduğunuzda "**-**" tuşuna ayarlanmış oluyor. Eğer menü çalışmıyorsa konsola botmenu yazarak menüyü açabilirsiniz. Yada **bot.cfg** dosyasını bulup buradan bu tuşu değiştirebilirsiniz.

Counter Strike'tan bakanlar yada Half-Life sevip de kendine göre bir mod bulamayanlar için birebir. Sakin'es geçmeyin derim...İyi eğlenceler...



# ayın demoları

## Demon Star Secret Missions

**Mountain Kings**

Shoot'em Up tarzı oyunların PC'deki en iyi örneklerinden biri olan Demon Star'ın genişletilmiş versiyonu.



## Dirty Track Racing 2

**Ratbag|Infogrames**

Gerçekçi sürüş modeli ile göze çarpan bir yarış oyunu. Demoyu İnternet üzerinden de oynayabiliyorsunuz.



## Harry Potter & The Chamber of Secrets

**EA Games**

Haşarı büyücü Harry Potter'ın Hogwarts'daki ikinci yılını konu alan filmin oyunu.



## Lanetin Hikayesi

**Diñç Interaktif|İdris Çelik**

İdris Çelik'in üç yıldır üzerinde çalışmakta olduğu Survival Horror oyunu. Eğer kurulumda veya oyun sırasında bir hata mesajı ile karşılaşırsanız, C:\LEVEL\Lanetin Hikayesi\Rutiner\Kur.exe dosyasını çalıştırın.

## Impossible Creatures

**Microsoft Game Studios|Relic Entertainment**

**AYIN DEMOSU.** 50'den fazla hayvanın DNA'larını karıştırarak ürettiğiniz milyonlarca değişik yaratığı yönettiğiniz, uzunca bir süredir beklenen çok iyi bir strateji oyunu.



## Rollercoaster Tycoon 2

**Infogrames|Chris Sawyer**

Kendi "Theme Park"ınızı yaptığınız, hatta kendi raylı eğlence sistemlerinizi tasarladığınız başarılı bir strateji.



## Zoo Tycoon: Marine Mania

**Microsoft Game Studios|Blue Fang Games**

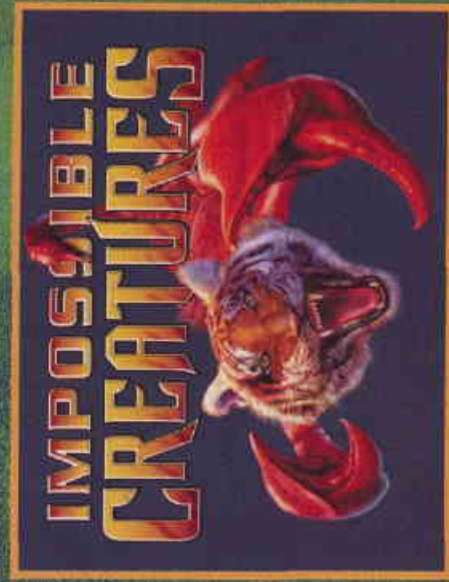
Zoo Tycoon'un yeni ek görev paketi Marine Mania ile birlikte Dinosaur Digs ek görev paketini de içinde barındıran bir demo.

## MODİFİKASYONLAR

**Half Life: Natural Selection, Team NS**

Half Life için şimdiye kadar yapılmış, Counter Strike'dan sonraki en iyi modifikasyon. CS ve benzeri oyunlarla alakası olmayan Natural Selection, gerçekten de mükemmel. NOT: Natural Selection'ı oynayabilmek için bilgisayarınızda Half Life'in kurulu olması gerekmektedir.

**LEVEL**  
OCAK 2003



Impossible Creatures

VOGEL BURDA  
COMMUNICATIONS

**LEVEL**

Impossible Creatures

OCAK 2003

Platoon



Demos\Platoon\Platoon\_demo.exe

Rollercoaster Tycoon 2



Demos\Rollercoaster Tycoon 2\Setup.exe

Harry Potter And the Chamber of Secrets



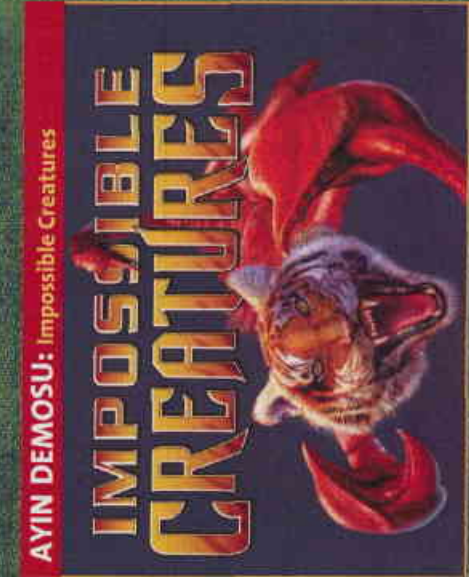
Demos\Harry Potter\hpccsa\_demo1.exe

**LEVEL**  
01/2003

En Son Demolar: Impossible Creatures,  
Platoon, Roller Coaster Tycoon 2, Harry Potter  
And The Chamber of Secrets

OCAK 2003

AYIN DEMOSU: Impossible Creatures



Impossible Creatures

Demos\Impossible Creatures\demo.exe

**LEVEL**

Bu CD Kapakı sırtını işaretli yerlerden kesip, kattadıktan sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



## +oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun. Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

## +videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.  
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı [www.apple.com](http://www.apple.com) adresinden indirebilirsiniz.  
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilerek Media Player'a entegre edilecektir.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

## Sürücüler

DirectX 8.1b

DivX 3.11

DivX 5.02

\*\*\*\*\*

## YAMA DOSYALARI

Age of Mythology v1.01

Arx Fatalis 1.15

NHL 2003 Ekim Roster

<b>Demolar / Demos:</b>	
Demon Star	\\Demon Star\\demonstar1.svr.exe
Dirt Track Racing 2	\\Dirt Track Racing 2\\dirt2_demo.exe
Harry Potter	\\Harry Potter\\hpbox_demo1.exe
Impossible Creatures	\\Impossible Creatures\\icdemo.exe
Lanetin Hikayesi	\\Lanetin Hikayesi\\lanet.exe
Platoon	\\Platoon\\pl_demo.exe
Rollercoaster Tycoon 2	\\Rollercoaster Tycoon 2\\strapp.exe
<b>Videolar / Trailers:</b>	
Mace Griffin Bounty Hunter	\\mace.wmv
Tom Clancy's Splinter Cell	\\SplinterCell\\scsotr.avi
Tron 2.0	\\tron2\\wmv
<b>Extra/Extra/Adem:</b>	
Combat Flight Simulator 3 Skimleri	\\CFS 3 skins\\
Tomca GTA 3 Yamasl	\\GTA3 TRGTA3TR.exe
Sonic The Hedgehog	\\Sonic The Hedgehog\\Sonic.exe
<b>Yama Dosyaları/Updates:</b>	
Age of Mythology	\\Age of Mythology\\Am10n101.exe
Arx Fatalis	\\Arx Fatalis\\Arx fatalis_EN_Patch_v1_15.exe
NHL2003 OctoberRoster	\\NHL2003 OctoberRoster\\NHL2003OctoberRoster.exe
<b>Modeller/Modals:</b>	
Natural Selection	\\Natural Selection\\Natural Selection v1.exe
NS Botları	\\NS Modrcntrn.exe
Warcraft 3 Sınırlı	\\Warcraft 3\\Warcraft 3.exe

## OYUN DEMOLARI

Demonstar: Secret Missions 1

Dirt Track Racing 2

Harry Potter And The Chamber of Secrets

Impossible Creatures

Lanetin Hikayesi

Platoon

Rollercoaster Tycoon 2

## Programlar

FFDSHOW v2002.06.17

GSPOT v2.0a

HyperSnapDX v5.01.01

ICQ 2003A v3777

ICQ Lite v1068

PowerStrip v3.29

SpamNet v1.0 beta 7c

True Launch Bar v2.0

Windows Blinds v3.5

## Videolar

Mace Griffin Bounty Hunter

Tom Clancy's Splinter Cell

Tron 2.0

Modifikasyonlar  
Half Life: Natural Selection

**Not:** LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



# müebbet muhabbet

## BİLGİSAYAR VE OYUN ÜNİVERSİTESİ (2)

### ÇEPTOŞ

- Cenk Bey?
- Evet benim buyrun?
- Siz misiniz?
- Biziz.
- Ağzınız açık kalmış tanıyamadım birden.
- Öyle mi? Pardon Erdem Bey! Şimdi kapalı mı?
- Açılıp açılıp kapanıyor Cenk Bey. Sanırım biriyle konuşuyorsunuz.



Beachlife oyunundan bir köpekbalığı ve hatun ikilemi portresi

- Hmm tuhaf!
- Neyse canım bakın size ne getirdim!
- Aaa en sevdiğim şey.
- Hı hı ben de onu bildiğim için getirdim.
- Nedir bu Erdem Bey! Yoksa!...
- Evet Cenk Bey. Yanılmadınız.
- Ciddi olamazsınız. Bu o olamaz.
- Ama o Cenk Bey. Şaşırdınız değil mi?
- Şaşırmamak elde mi Erdem Bey?
- Şaşıracığımı biliyordum. Ancak bu kadarını tahmin etmemiştim.
- Peki üzerine saplanmış bu kırmızı kurşun kalemi nereden buldunuz?
- Sizin için özel olarak aldım Cenk Bey.
- Peki bizzat siz mi sapladınız?
- Ayıpınız.
- Hayatımda ilk defa böyle bir şey görüyorum Erdem Bey. Hep bu günün hayaliyken yaşamışım da farkında değilmişim meğersem.
- Neyse artık hayalleriniz gerçekleşti. Artık üzerine kalem saplanmış bir şeftalinin hayalini kurmanıza gerek kalmadı. Eh bana da bir kıyak yapmanızın zamanı geldi ve çarptı.
- Ne isterseniz Erdem Bey.

- Bu ayki yazımızı siz yazarsınız artık.
- Ama yazar sızınız Erdem Bey.
- Öyle mi?
- Tabi.
- Peki!

### HUNHAR OYUN TARİFLERİSİ

- Aaaaaaaaaaaaaaaaaa oyun!
- Saolun Cenk Bey!
- Sanırım yeni bir oyun almışsınız da ediyorsunuz ezber!
- Bittabi bilakis. Adı da Beach Life olan bir oyun bu.
- Bu ne Erdem Bey?
- Bardak.
- Peki bu?
- Otomatik çamaşır makinaları için kireç dekoderi.
- Pekiiiiii ya bu?
- Cep telefonu araç şarjı.
- Bu da bir origami kitabı öyle değil mi?
- Değil. Cenk Bey susun da adam gibi oynayalım şu iğrenç oyunu.
- Pardon Erdem Bey. Çevremizde bilmediğimiz o kadar çok şey var ki elimde olmadan soru yağmuruna tuttum sizi.
- O bilmediğiniz şeyler sadece sizin çevrenizde Cenk Bey; beni bu işe karıştırmıyın.
- Kırıldım.
- Sanmam.
- Nedir olayımız Erdem Bey bu oyunda?
- İrzsız adaları ırzlı hale getiriyoruz Cenk Bey.
- Namus meselesi mi yani?
- İzzet-i nefis diyelim isterseniz.
- Aaaa bir sürü bikinili hatun kayniyi Erdem Bey bu oyun.
- Heralde! Erkek adamız biz.
- Kim bunlar Erdem Bey?
- Adaya tatile geldiğini zanneden şezlong bağımlıları.
- Oyunun bir amacı var değil mi?
- Oyunun amacı sanırım otel felan işletip inanılmaz zengin olmak ama ben oyunun çok daha ilgi çekici bir yönünü araştırıyorum Cenk Bey.
- Vahşisiniz Erdem Bey.
- Bakıyorum hemen kavradınız.
- Bu köpek balığının ağzındaki, az evvel dünyanın parasını harcayarak

- yaptığınız fast foodcudan aldığı sosisliyi beğenmeyen değil mi?
- Siz söyleyin hak etmemiş miydi?
- Fazlasıyla hak etmişti Erdem Bey.
- Fakat dikkat ettiyseniz önce sosisini bitirmesini bekledim. Zira köpek balıkları böyle daha çok hoşlanıyorlar.
- Önce besliyorsunuz ha? Hin sizi.
- Ehihihihihihi ehihihi!
- Yani kısaca turiz kadınları, önce yaptığımız kafe, restaurant ve fast food stall'lerde besliyor ve daha sonra köpek balıklarına sunuyoruz öyle mi?
- En azından artık öyle Cenk Bey.
- Peki elimize ne geçiyor?
- Bir sezonda beslediğiniz köpek balığı sayısına göre puan alıyor ve boşça vakit geçiriyorsunuz, daha ne olsun.
- Bir sezonda yem olan turiz kadın sayısının bir etkisi var mı?
- Dünyamızın refahı ve nüfusu açısından mutlaka vardır Cenk Bey.
- Ruh hastasıınız Erdem Bey.
- Kıskaçsınız Cenk Bey.

### OKUR MEKTUPLARI KENARI

- Çuvalımız da geldi!!!!!!!
- Ne çuvalı bu Erdem bey?
- Mektup çuvalı.
- Okurlarımız da yani ne zahmet etmişler böyle çuval dolusu mektuplar felan.
- Eeeee okur onlar Cenk Bey. Onların işi de bütün gün oturup dergilere mektup yazmak.
- Hangi birini okuyacağınız bunların peki?
- Ayağınızı önce şu tutkal kavanozuna, hemen ardından da çovala daldırın Cenk Bey. Hangi mektubu çekerseniz onu okuruz olur biter.
- Ne kadar da basitmiş.... Hııı! İşte olduuuu!
- Bakalım, aaaaa Fırat diye biri yazmış Cenk Bey.
- Fırat köprüsü mü Erdem Bey?
- Bilmiyorum. Zarfın üzerinde sadece Fırat yazıyor. Sanırım asıl mektubu zarfın içine koymuş Cenk Bey.
- Çok banal.
- Hey Selam Ha?
- Cenk Bey bu mektubu yazan bizim okurumuz olamaz.



İrdeleyenler: Cenk & Erdem  
cenknenerdem@level.com.tr

- Aaaaaahhh!!
- Aman Cenk bey ne oldu.
- Bir şey yok Erdem bey bir acı nidası olan "ah"ı en etkili nasıldır yazabilirim diye çalışıyorum.



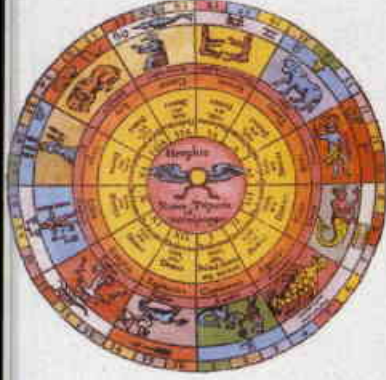
Metanet Gazi işte bu tesislerde gönül gözüyle şakraların açılması suretiyle hazırlanıyor.

- Haklısınız Erdem Bey. Böyle bir girişle mektuba başlayan kişi olsa olsa bizim hip hop'çumuz olabilir. Neyse kesin önyargıyı da devam edin baalim.

### Ben Fırat!

- Kimmiş Erdem Bey?
- Fırat diyor. Ama zati biliyoruz onu. Saf biraz Cenk Bey
- Eğer şu an bu mektubu okuyorsanız lütfen beni arayın.
- Kendisini aramamız için bize mektup yazmış Cenk Bey.
- Deli herhalde.
- Arasak mı ne dersiniz?
- Numarasını vermiş mi?
- İşte numaram:
- Sanırım vermiş Cenk Bey.
- Kaçmış?
- Bence okumayalım bu mektubu daha fazla Cenk Bey.
- Nedenmiş o?
- Baksanıza böyle bize emreder gibi bir takım afra ve tafralar filan.
- Haklısınız Erdem Bey. Sanırım bizim kim olduğumuzu öğrenememiş henüz. Boş verin atın gitsin o mektubu.
- En güzeli!
- Durun!
- Erdem Bey okumayın demedim mi?
- Dediniz ama Cenk Bey.....
- Cenk Bey!
- Cenk Bey mektup size diyo.
- Ne var?
- Ben sizin bir hayranınızım.
- Haaaa! Öyle söylesene be gülüm.
- Ama söyletmediniz ki be abim!
- Cenk Bey bence mektubu okumamız için böyle şeyler yazmış. Okuma-





Burca göre mi oyun yoksa oyuna göre mi burç.

yın onu.

- Siz karışmayın Erdem Bey!  
Level'deki yazılarınızı sürekli takip ediyorum.

- Okusan yeterdi aslında ehi ehe öhö öhö...

Saolun. Neyse ben gidiyorum zira yazmam gereken 46 sayfa yazı var.

- Yoksa sen de mi Level'de çalışıyorsun?

Hı hı! Hemi de editör felanım aynı zamanda

- Allah Allah hiç duymadım adını. Neyse başarılar dilerim, inşaallah sana da mektup yazanlar falan olur bir gün.

- Cenk Bey yeter artık bitirin şu mektubu.

- Erdem teyzen kızızı Fırat'cığım hadi artık ben yırtıyorum seni.

Peki oldu saolun. Siz harika bir insansınız.

Salyalarımınla Fırat!

- Aaaaaaarrrrrrggggghhhffffssss!!!!  
- Gidici mi?  
- Sanmam 3g 2h eksik.  
- "F" ler de büyük olmalıydı.



### SIKÇA SORULAN SORULAR (F.A.Q)

- ▶ Bitiren çıkabilir mi?
- ▶ Kim?
- ▶ Bitiren mi?
- ▶ Yani çıkabilir mi?
- ▶ Demek bitiren öyle mi?
- ▶ İstedığımız sorudan başlayabilir miyiz?
- ▶ Başlayamaz mıyız?
- ▶ Niye?
- ▶ Başlasak noolur ki?
- ▶ Ölür müsün?
- ▶ Ne var ki bunda?
- ▶ Hayret bişiy?

### HABİRE SORULAN SORULAR (A.A.Q)

- ▶ Fatih Terim mi?
- ▶ Fatih Terim mi?
- ▶ Fatih Terim mi?
- ▶ Fatih Terim mi?
- ▶ Fatih Terim mi?



Bakın çocuklar imtihanında bu soruyu çok sık sorarım. Hastasuyum bu sorunun.

### TİNSEL DÜNYADAN EDİNSEL DÜNYAYA GEÇİŞ

- Aaaaaaahhh!!
- Aman Cenk bey ne oldu.
- Bir şey yok Erdem bey bir acı nidası olan "ah"ı en etkili nasıl yazabiliyim diye çalışıyorum.
- Bence 3 a 7 h ve 4 ünlemle yazarsanız dadından yinmez Cenk bey.
- Aaahhhhhhh!!!!
- Ay pardon.
- Belki de en doğrusu r ve g eklemek.
- Nasıl yani?
- Aaaaaaarrrrggggghhh!!!!
- Hay Allah çok özür dilerim Cenk bey ben mi yaptım nasıl oldu bilemiyorum elim kaydı ya da dilim sürçtü herhal.
- Erdem bey her okuduğunuza

inanmayın. Derim ki biraz da büyük harf kattık mıydı bu iş olur.

- Şöyle en büyük puntosundan biraz F'ye e dersiniz?

- Hmm acıya tükürük ve salya efekti katma açısından yararlı olabilir.

- En sona konacak birkaç S ile son nefes soundu da yaratılabilir Cenk bey.

- AaaaaaarrrrrrggggghhhhhFF FFfssss!!!!

- Eşhedü Enla... Cenk bey kendinize gelin.

- Tamam formül budur Erdem bey. 7a 7r 6g 5h 5F 4s 6 ünlem. Kapiş?

- AaaaaaarrrrrrggggghhhhhFFFF Fsss!!!!

- Hakkınızdı.

### BURÇLARA GÖRE OYUN REHBERİ

- Ne burçlar vardı Erdem bey?  
- Kova vardı hala var mı bilmiyorum ama...

- Kova: Hep yenilirler. Başka?

- Ne bileyim balık vardı sanki.

- Balık: Bunlar safoz tiplerdir

- Çok astrologsunuz Cenk bey.

- Sağolun Erdem bey siz de deneyin çok eğlenceli.

- İllı; Akrep: Bütün beyinsizler bu burçtan çıkar.

- Eğlenceli değil mi?

- Yıllar var bu kadar eğlenmedim Cenk bey.

- Başak: Ebelliğin kitabını yazabilecek birini tanırsanız bilin ki o başaktır.

- Yengeç: Herkesi yen geç şeklineki esprilere bile gülebilirler. Algılamaları zayıftır..

- Koç: İki kelimeyi bir araya getirmekte zorlanırlar. 2003'te onları güzel bir sopa bekliyor.

- Enk bey pardon Cenk bey sizin burç neydi?

- Kekik

- Kekik: Çok müteakmil ve tıynet dolu insanlardır. Böyle nasıl desek yani üff.

- Aa sağolun Erdem bey. Sizin burç neydi pardon me?

- Turp Cenk bey.

- Turp: İyiniyet ve dürüstlük timsali bu insanlar yanlarında bolca metanetle gezerler.

- Metanet gazı mı?

- Değil Erdem bey.

- Olsun yine de sağolun.

LnEeVxETL