

# LEVEL

SUBAT 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 02 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

EMULATÖR ÖZEL

ATARI 2600, COMMODORE 64, AMIGA, NES, SNES ve PLAYSTATION EMULATÖRLERİ

8 BOMBA GİBİ DEMO

SPLINTER CELL / BLOOD RAYNE / DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN / PRAETORIANS / ...

ŞEHİR AYAKLARINIZIN ALTINDA!

# SIMCITY 4

8 sayfalık  
SILENT HILL 2  
rehberi

"SIM" CILGINLIĞINI BAŞLATAN OYUN  
BU SEFİR DELİRTECEK!

İLK BİZ İNCELEDİK!

IMPOSSIBLE CREATURES

ANNO 1503

GOTHIC 2

2002'NİN

EN İYİ

OYUNLARI

GEÇTİĞİMİZ YILIN EN  
İYİLERİ YARIŞIYOR

ENTER THE MATRIX

SİR GİBİ SAKLANAN OYUN  
HAKKINDA ÇOK ÖZEL BİLGİLER, İLK  
EKRAN GÖRÜNTÜLERİ VE PROJENİN  
BAŞINDAKİ DAVE PERRY İLE  
RÖPORTAJ.

NİBRİS FİYATI: 5.500.000 TL.



9 771301 213116 02

Çok sikizle!  
İlle sağfa sarm çok dola!

EDITOR | 03

# editörden

## 7. yıl

Onlarca bilgisayar oyun dergisi gördük, ve malesef bir çoğu bu ülkede bu sektör için dergi hazırlamanın ne kadar zor olduğunu acı tecrübelerle öğrenip kapatmak zorunda kaldılar kapaklarını. Yazarlarıyla olsun, yöneticileriyle olsun oturup "ne olacak bu halimiz" konulu az muhabbetler etmedik. Hepsi arkadaşımızdı aramızda tatlı bir rekabet olsa da.

Ve Level, bu sayısıyla altıncı yaşını doldurmuş oluyor. Her yıl aynı doğum-günü mesajlarını çevirip yazmak istemediğim için hepimize "iyi ki doğduk" diyorum. Tebriklerinizi bize, pasta dilimlerini-zi bana iletiniz...

Aslında yeni bir medya aracına sıçradığımız ilk ay olarak da önem taşıyor bu sayı. Hot TV ile ortaklaşa hazırladığımız HotLevel programı ile haftada üç gün oyuncularla buluşuyoruz artık. Belki türünde ülkemizde yapılmış ilk program değil, ama oyunları ciddiye alan insanlar tarafından yapılan ilk program olarak da iddialıyız HotLevel'da. Eğer kablolu yayınları izleyebiliyorsanız KabloTV 539 bandı, dijital uydu sahibiyse de TurkSat 1C uydusundan, her pazartesi, çarşamba ve cuma HotLevel'i seyredebilirsiniz. Tabii Burak & Bora'nın çenesine katlanabilirsiniz :)

Bu arada, yeni yaşımızı kutlamak için uzun zamandır en zengin içerikli LevelCD'sini hazırladık. Blood Rayne, Splinter Cell, Black Hawk Down ve Preatorians'ın demolarının yanı sıra, sekiz farklı sistemin emulatörleri, Neverwinter Nights, Warcraft 3, Age of Mythology ve Morrowind için yeni bölümler sizleri bekliyor.

Ve herşeyi gördüğünüzü düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Kristal küremiz önümüzdeki ay şimdide kadar görmediğimiz derecede müthiş bir oyun fırtınasına tutulacağımızı söylüyor. Bekleyelim, görelim...

"Girdik mi çocuklar?"

"Evet, Level'a 5 saniye...4...3... .."

Genel Yayın Yönetmeni  
Sinan Akkol

Nerese zollesle?

## editörlerin gizli hayatı

- 1- Bunca yıldır CS oynuyorsun. Paintball'da bir faydasını gördün mü?
- 2- Oyundaki en komik an sence neydi?



### BURAK

**Takımdaki İşlevi:** Recon & Infiltration  
**Başarı Oranı:** %70

**1-** Çok ama CS den daha çok Rainbow Six'in faydasını gördüm. Oyundaki tüm kuralları ve tüm hareketleri aynen uyguladım. Gerçekten o hareketler sayesinde (mesela yalnızca kafayı uzatıp bakmak)

çok adam vurdum

**2-** Gökhun'un bir kabloya takılıp yere düşmesine rağmen benim anlamayıp ona yerdeyken ateş etmem (adam daldı sandım) ve bu arada bana "Dur dur!" diye bağırıp olaya müdahale etmeye çalışan hakemi de anlamayıp arada taramam



### FIRAT

**Takımdaki İşlevi:** Decoy  
**Başarı Oranı:** %100

**1-** İlk olarak şunu belirteyim. Bunca yıldır Counter Strike veya Mounter Strike oynamıyorum. Neden? Çünkü sevmiyorum! Ama tabii ki çok sayıda FPS oynadım. Ve aslına bakarsanız, Paintball oynarken bunun etkisini neredeyse hiç hissetmedim. Orada

nefes alış-verişini bile kontrol etmek zorundasın. Her şey çok farklı! Kafanı çıkarttığın anda kimyasal bileşimli topu yiyorsun. Hele ki Ecevit tarafından sırtıma aldığım darbe çok kötüydü! Hala acıyor ya!

**2-** Batu'nun giydiği kırmızı tulum süperdi! Araba tamircisi gibiydi ya!



### SINAN

**Takımdaki İşlevi:** Aha burayı tut!  
**Başarı Oranı:** %70

**1-** Nerdeee... CS'de hiçbir zaman monitör buğulanmazdı. Headshot yiyen adam beş saniyede Spawn'dan hortlamazdı. Bir de 10 dakika aynı noktayı çömelerek koruyunca bacaklar kopmazdı. Herşeyi sil baştan, acı çekerek öğrenmek gerekte. Hamlamışız netekim...

**2-** Biz bomba noktasını korurken saldıran Chip 1 takımının bombayı koymasını, daha sonra bizim elli kez vurulmayı göze alıp (acıyor taze karbondioksit gazıyla fırlayan mermiler be!) bombayı secure ettikten sonra, benim bombayı alıp buğulu kaskım yüzünden yanlış püze takmam sonucu kılpayı kaybetmemiz.



### TUĞBEK

**Takımdaki İşlevi:** Search & Destroy  
**Başarı Oranı:** %85

**1-** Counter ile birebir aynı. Haritayı kafa kur, iyi bir plan yap, ses dinle, gerektiğinde yerinden kimildama, gerekince dal, vücudunu sakla, üstüne dumdüz koşanı iyice bir boya ki bir daha yapmasın. Zaten benim gibi ömrümden spor yapmamış, askere gitmemiş, eline silah almamış, belki sakat, canı kıymetli birinin oyunda başarılı olması da alakayı birebir

gösteriyor.

**2-** Tek başıma cengaverce bombayı kurup korumak için canımı dişime takmışım. Bir yandan "Back-Up!!! Back-Up!!!" diye bağırıp bir yandan kapıdan dalaran düşmana basıyorum. Yardıma koşan Sinan'a da boşaltmam mı boya topçuklarını. Gözlüğü sol altında "[Lvl]Zol\_Sa- uza attacked a teammate" yazdı sanki "T'ye basıp "sorry" geçesim geldi. Ama adam olmuş beni duyamaz ki!

**Sonuç:** Belki inanmayacaksınız ama Level, Chip-1 ve Chip-2 takımları berabere kaldı. Defanstaki takım hep yenildi, saldıranlar hep kazandı. Kalan boya toplarımızla da bireysel Speed Ball oynadık. Ecevit Biktım birinci oldu (neden acaba). Tam 3250 mermi, 10 varil, üç hakem ve bir kırmızı Batu'nun harcadığı bu oyundan sonra, gece 02:00 sularında evlere gidildi. Morluklar hala sızlamakta. Yine gelecek biz!

# HABERLER

## ACTIVISION, MARVEL'LA ANLAŞTI!

Activision, birçoğumuzun çocukluğunda çok farklı bir yere sahip olan çizgi-roman kahramanlarını geri getiriyor. Firma; Spider-Man, Iron Man, Fantastic Four ve X-Men gibi çizgi-roman kahramanlarının haklarını, Marvel'le 2009 yılına kadar yaptığı bir anlaşmayla satın aldı.

Activision anlaşmanın ardından; PC, GBA ve diğer konsollar için; Spider-Man, Iron Man, Fantastic Four ve X-Men'in oyunlarının yapımına başladı. Oyunların nasıl olacağı hakkında şimdilik çok fazla bilgi verilmiyor, ancak her oyunun aksiyon ağırlıklı olacağı ve çizgi-romanlarının atmosferini yansıtacağı belirtiliyor.

Activision, projeleri arasında ilk sırada olan X-Men'in oyunu X2 Wolverine's Revenge'i, X-Men'in yeni filmi X2'yle aynı zamanda çıkartacak. Wolverine's Revenge, Tomb Raider kamerasıyla oynanan bir aksiyon-aventure olacak. Oyunda kontrol edeceğin karakterse Wolverine...

Şimdilik, Activision'ın yeni çizgi-roman oyunları ile ilgili elimizde bulunan bilgiler bunlar. Elimize yeni bilgiler geçtikçe bunları sizle paylaşmayacağız, kendimiz yiyeceğiz (hımm, ekler değildi bu, değil mi?).

Az kalsın unutuyorduk: Soldier of Fortune

serisinin ve Quake 4'ün yapımcısı Raven Software, Activision'un Marvel'le yaptığı anlaşma sonrasında X-Men'in haklarını satın almak için girişimde bulunmuş. Ayrıca firma yeni ve gerilimli bir FPS-RPG karışımı için de çalışmalara başlamış. Bizden tutması, okuyucudan pişirmesi..



X2: Wolverine's Revenge'de farklı bir dövüş sistemi kullanılıyor.

### "DUKE NUKEM FOREVER BİR HATAYDI"

Beş yaşımızdan beri beklediğimiz Duke Nukem Forever için, nihayet 3D Realms'ten bir açıklama geldi. 3D Realms, oyunun yapım aşamasında çok fazla hata yaptıklarını itiraf etti.

Firma, grafik motorunu iki defa değiştirmenin yaptıkları en yıkıcı hata olduğunu, buna rağmen Duke Nukem Forever'in çalışmalarına devam ettiklerini belirtti.

3D Realms, çıkış tarihi içinse hâlâ gayet sakin "When it's done.", yani "Bittiginde." diyor. Tepkileriniz için 555-mir mir mir no'lu telefonu arayabilirsiniz.

## CHROME

**Yapım** .....Techland  
**Tür** .....Aksiyon  
**Çıkış Tarihi** .....Belli Değil

Chrome, kaçınıcı paralı asker konulu oyun olabilir? Beş? On? Yirmi? Herhangi bir ardışık sayı? Bu soruyu yanıtlamak oldukça zor, ama konumuz bu değil, Chrome...

Chrome'da, Logan adındaki bir paralı askeri canlandıracağız. Logan, Yolculuk Kuru'lu'nda beş sene boyunca çalışıp kendisine ve-



Oyunda kullanabileceğiniz araçlardan biri...

rilen her işi başarıyla tamamlamış bir asker. Ama ortada bir sorun var: Logan, geçmişinden kaçmak istiyor. Bu kaçı, Valkyria adı verilen ve paralı askerlerin çok rahat iş bulabildiği bir yere giderek gerçekleştiriyor. Oyun da bu noktadan sonra başlıyor.

Techland'ın geliştirdiği Chrome, fantastik bir taktik-FPS oyunu. Chrome'da, yardımcı karakterlerin yeteneklerini tam anlamıyla kullanmanızı sağlayacak yeni bir sistem kullanılıyor.

*Wutleri toplandı*

'Chrome, diğer oyunlardan farklı olarak dramatik bir anlatımla ilerleyecek ve ara sinematiklerle desteklenecek, bu da oyunun atmosferini artıracak' deniliyor, ama bunlar her oyun yapımcısının sergilediği fevri davranışlar olduğu için, bu konuda, ancak oyun çıktıktan sonra bir yorum yapabiliriz.

Oyunu heyecanlı kılacak olan şeylerden birisi de, farklı farklı araçlar kullanarak heyecanlı kovalamacalar yaşayacak olmanız. Ayrıca oyundaki 14 görev arasında sessiz olmanızı gerektirecek suikastler de olacak. Chrome'un çıkış tarihyse.. Ha, doğru ya, artık yukarıya yazıyoruz.

### KRİZ 5 NİSAN'A ERTELENDİ! VE...

Online, sıra-tabanlı strateji oyunu Kriz'in çıkışı 5 Nisan'a ertelendi. Kriz'le ilgili bir diğer yeni haberse, oyunun Internet'ten bedava dağıtılacak olması. Bekliyoruz!



Takım oyunu...

# HABERLER

## MIDNIGHT CLUB II

**Yapım** .....Rockstar Games  
**Tür** .....Yarış  
**Çıkış Tarihi** .....Belli Değil

GTA serisinin yapımcısı Rockstar Games, yeni ve 'serseri' bir yarış oyunu geliyor. Aslında Midnight Club, PlayStation kullanıcıları için yeni bir oyun değil, ama PC'ciler için...



Midnight Club II'de motosiklet de kullanabileceksiniz.



Midnight Club II'de illegal sokak yarışları konu alınıyor. Oyunda yapmanız gereken şeyse yarışlara katılmak ve para kazanmak olacak.

Bu yarışlarda kural yok... Yani her şeyi yapmakta serbest olacaksınız. İstedığınız rotayı seçebileceğiniz veya istediğiniz kısa yoldan gidebileceksiniz. Unutmadan... Rakiplerinizi bitiş çizgisinden geçirmemek için elinizden geleni yapacaksınız (Road Rash diyeyim).

Midnight Club II; Los Angeles, Paris ve Tokyo gibi şehirlerde geçecek. Bu şehirlerde sadece araba değil, motosiklet de kullanabileceksiniz. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlar... Bekliyoruz...

## RED FACTION II

**Yapım** .....Outrage Games  
**Tür** .....Aksiyon  
**Çıkış Tarihi** .....27 Haziran 2003

Uzun zamandır beklenen, ama hakkında çok fazla bilgi verilmeyen Red Faction II, haber olmak için bir adet çıkış tarihi fotokopisiyle birlikte dergimize başvurdu. Biz de onu haber yaptık.

İlk olarak PS2'ye çıkan Red Faction II'nin PC versiyonunu, ilk oyunun yapımcısı Volition değil, Outrage Games yapıyor. Buna rağmen Outrage Games, Red Faction'ı tama-



Geo-Mod teknolojisi geliştiriliyor.



men değiştirmeye niyetli değil. Yani oyunun eğlenceli ve basit oynanışı ikinci oyunda da devam edecek. Bunun yanında, Outrage Games Geo-Mod teknolojisini de, birkaç geliştirmeyle birlikte devam ettiriyor. Geo-Mod, duvarların ve sabit-devasa objelerin yıkılmasına olanak sağlıyor. Zaten ilk oyunun en ilgi çekici yanı da bu ilginç teknolojiydi.

Red Faction II'deki bir diğer yenilik multiplayer oyunlarda yapılıyor. Yeni oyunda yirmi yeni multiplayer haritası ve beş yeni multiplayer karakteri bulunacak. Oyunu oynamak içinse yaza kadar beklemeniz gerekecek.

## WARCRAFT 3'E EK PAKET YOLDA...

Warcraft 3 için The Frozen Throne adında bir genişleme paketi geliyor. Eğer bir terslik olmazsa, ek paket bu yılın yaz aylarında piyasada olacak.

The Frozen Throne'da her ırk için yeni bir karakter ve yeni birimler yer alıyor. Oyundaki bir diğer yenilikse Neutral Heroes (Tarafsız Kahramanlar diye çevireyim)



sistemi. Neutral Heroes sistemi sayesinde tamamen tarafsız olan kahramanları kendi saflarınıza katabiliyorsunuz. Bu da savaşlarda size avantaj sağlıyor.

The Frozen Throne'da multiplayer oyunlar için yeni mod'lar ve yeni haritalar da bulunuyor.



### HALF-LIFE 2

Half-Life 2'nin ilk olarak Xbox'a çıkacağı açıklandı. Ama bu, oyunun PC'ye çıkmayacağı anlamına gelmiyor. Çıkacak elbet!

## TROPICO II: PIRATE COVE

**Yapım** ..... **Frog City Software**  
**Tür** ..... **.Strateji**  
**Çıkış Tarihi** ..... **.Mart 2003**

Şirin korsan oyunu Tropico, Pirate Cove ile geri geliyor! Tropico: Pirate Cove, çok fazla olmasa da, oyunun fanatikleri için yeterli kadar yenilik içeriyor. İlk yenilik, Tropico'daki klasik ekonomik modelinin değişmiş olması. Yeni sistemde, paranızı, gemilerle denize atılıp yağma yaparak artırılabiliyorsunuz.

Tropico: Pirate Cove, Cultures'da olduğu gibi çok detaylı ve kapsamlı bir strateji ge-

rektiriyor. Pirate Cove'da da, ilk oyundaki gibi halkınızın sorunlarıyla tek tek ilgilenecek ve onların mutlu olmasını sağlayacaksınız.

Pirate Cove, Sandbox mod adında yeni bir sistemle geliyor. Bu sistem sayesinde, oyuncu istemediği haritayı pas geçip kendi oluşturduğu bir haritayı oynayabiliyor. Bu da oyundaki ilginç yeniliklerden biri olarak sayılabilir.

Tropico 2'de Blackbeard, yani Karasakal gibi birçok karakteri seçip kontrol edebileceksiniz. Oyundaki korsan sayısıysa 16 olacak.



Tropicoco 2'de birkaç yeni birim de bulunuyor.

## KNIGHTSHIFT

**Yapım** ..... **Reality Pump**  
**Tür** ..... **.Strateji**  
**Çıkış Tarihi** ... **.28 Mart 2003**

Reality Pump, şu sıralarda çok ilginç bir strateji oyunu için çalışıyor. KnightShift'te, olaylar Prens Mirko'nun çevresinde geçiyor. Mirko, kaybettiği tahtını yeniden ele geçirmek istiyor.

KnightShift'i olağan strateji oyunlarından ayıran şey, eğlence. Öyle ki, KnightShift'te asıl kaynağınız süt! Bunun için, oyunda inekler önemli bir yer tutuyor. KnightShift'in ekonomisi ve birim geliştirme sistemi ise oldukça basit hazırlanıyor. İhtiyacınız olan tek şey bir ahır ve yeterli miktarda çimen...

KnightShift'teki campa-



ign'ler çizgisel ve sıkıcı değil. Her campaign, kendi içinde farklı konulara ayrılıyor. Mesela bir campaign'de Mirko, evleneceği kızla tanışıyor. Oyun boyunca buna benzer birçok olayla karşılaşacaksınız.

KnightShift için yarı-RPG tanımlamasını da kullanabiliriz. Oyunda ana karakterin yanında belirli karakterler bulunuyor. Oyun ilerledikçe bu karakterlerin yetenekleri ve donanımları da gelişiyor.

Reality Pump, KnightShift'te, Earth 2150'nin grafik motoru olan Earth-II'nin geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor (Earth-III). Tamamen 3D olan grafikler, oyunun konusuna uygun olarak oldukça renkli ve eğlenceli.



Hey! İneklerinize iyi bakın!

## TOTAL WAR YAĞMURU!



Total War serisini sevenler ve sevmeyenler (!) için iki iyi haberimiz var. Bir... Yeni bir Total War oyunu geliyor. İki... Medieval: Total War'a ek paket geliyor.

Yeni Total War oyununun ismi Rome: Total War. Creative Assembly, isminden de anlayabileceğiniz gibi yeni oyunda Roma İmparatorluğu'nu konu alıyor.

Oyun, oynanış ve strateji olarak, diğer Total War oyunlarından çok da farklı olmayacak. Peki, Rome: Total War'da farklı olan şey ne?

Creative Assembly, Rome Total War için yepyeni ve bu defa tamamen 3D bir grafik motoru kullanıyor. Bu sayede, yeni oyunda askerler, eski oyundaki gibi 2D değil, 3D.

Oyundaki bir diğer yenilik, savaş sahnelerinin sinematik bir hale getirilmiş olması. Bu, savaşların daha da gerçekçi olmasını sağlıyor.

Rome: Total War'u sekiz kişiye kadar multiplayer olarak da oynayabileceksiniz.

... Ve Viking Invasion. Medieval: Total War'un geliştirme paketi olan Viking Invasion sekiz yeni ırk içeriyor. Bunlar; Saxon, Welsh, Mercian, Northumbrian, Scot, Pict, Irish ve Vikingler. Oyunda ayrıca Drinking Hall gibi yeni binalar da yer alacak. Ek paketin çıkış tarihi ise 2 Mayıs 2003...

Savaş sahneleri artık daha gerçekçi olacak.



# YÜKLENİYOR...



**Metal Gear Solid 2  
Substance**



**International  
Superstar Soccer 3**



**Neverwinter Nights  
Shadows of Undrentide**



**Men of Valor  
Vietnam**

Metal Gear Solid 2: Substance'nin PC için çıkış tarihi açıklandı: 7 Mart 2003...

PlayStation 2'nin en iyi futbol oyunlarından biri olan ISS en sonunda PC'ye de geliyor. Çıkış tarihiyse 28 Mart 2003...

Neverwinter Nights'a ek paket geliyor! Shadows of Undrentide... 25 Nisan 2003'te...

Medal of Honor'un yapımcılarından Vietnam konulu yeni bir FPS oyunu... Ne zaman çıkacağına şimdilik belli değil.

Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi	Oyunun adı	Türü	Çıkış Tarihi
7th Guest Part III: The Collector	Adventure	Belli Değil	KnightShift	Strateji	25-Mart-2003
1914: Great War	Strateji	28-Şubat-2003	Köhan II	Strateji	Belli Değil
Abducted	FPS	Belli Değil	Kriz	Online Strateji	5-Nisan-2003
Adam Blaster	Aksiyon	Belli Değil	Lineage II: The Chaotic Chronicles	MMORPG	Belli Değil
American Conquest	Strateji	4-Şubat-2003	Lionheart	RPG	28-Mart-2003
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	28-Mart-2003	Master of Orion III	Strateji	25-Şubat-2003
Battlefield 1942: The Road to Rome	Aksiyon	4-Şubat-2003	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Battle Mages	Strateji	26-Eylül-2003	Medieval Total War: Viking Invasion	Strateji	2-Mayıs-2003
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	<b>Men of Valor: Vietnam</b>	<b>Aksiyon</b>	<b>Belli Değil</b>
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Mercedes-Benz World Racing	Yarış	Belli Değil
BloodRayne	Aksiyon	25-Nisan-2003	<b>Metal Gear Solid 2: Substance</b>	<b>Aksiyon</b>	<b>7-Mart-2003</b>
<b>Breed</b>	<b>FPS</b>	<b>30-Mayıs-2003</b>	Midnight Nowhere	Adventure	23-Eylül-2003
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of...	(2) Aksiyon	23-Kasım-2004	<b>Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide</b>	<b>RPG</b>	<b>25-Nisan-2003</b>
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (1)	Aksiyon	Belli Değil	Paradise Cracked	Taktik FPS	27-Haziran-2003
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	1-Haziran-2003	Pax Romana	Strateji	28-Kasım-2002
<b>Championship Manager 4</b>	<b>Spor</b>	<b>28-Mart-2003</b>	<b>Praetorians</b>	<b>Strateji</b>	<b>14-Şubat-2003</b>
Charr: The Grimm Fate	MMORPG	1-Mayıs-2003	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Chaser	FPS	25-Mart-2003	Pro Beach Soccer	Spor	29-Mayıs-2003
<b>Cold Zero: The Last Stand</b>	<b>Aksiyon</b>	<b>14-Şubat-2003</b>	Psychotoxic	Aksiyon	25-Şubat-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	30-Mayıs-2003	Quake IV	FPS	Belli Değil
Command & Conquer: Generals	Strateji	11-Şubat-2003	Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	25-Şubat-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	29-Mart-2003
Della Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	25-Şubat-2003	<b>Red Faction II</b>	<b>FPS</b>	<b>27-Haziran-2003</b>
Devastation	FPS	25-Şubat-2003	Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
DOOM III	FPS	Belli Değil	Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Driver 3	Yarış	Belli Değil	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Duke Nukem Forever	FPS	Bilişimde	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
<b>Echelon: Wind Warriors</b>	<b>Simülasyon</b>	<b>26-Nisan-2003</b>	Sea Dogs II	RPG	Belli Değil
Enter the Matrix	Aksiyon	15-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	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	15-Mart-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	Star Trek Elite Force II	FPS	20-Mayıs-2003
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Soldier: Secret Wars	Taktik FPS	27-Haziran-2003
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	Spellforce: The Order of Dawn	Strateji	24-Haziran-2003
<b>Freedom Force 2</b>	<b>RPG</b>	<b>Belli Değil</b>	Sylvania 2	Adventure	28-Ekim-2003
Freelancer	Simülasyon	6-Mart-2003	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	Thief III	FPS	Belli Değil
Ghost Master	Strateji	18-Nisan-2003	The Great: Escape	Aksiyon	30-Mayıs-2003
GoldenLand	RPG	25-Mart-2003	Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	18-Şubat-2003
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	<b>Tomb Raider: Angel of Darkness</b>	<b>Aksiyon</b>	<b>25-Nisan-2003</b>
Grom	RPG	7-Şubat-2003	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Halo	FPS	10-Haziran-2003	Unreal II: The Awakening	FPS	4-Şubat-2003
Hannibal	FPS	28-Mart-2003	Vietcong	FPS	21-Şubat-2003
Hidden & Dangerous 2	Taktik	22-Nisan-2003	Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	14-Şubat-2003	Wildlife Park	Strateji	30-Haziran-2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simülasyon	18-Şubat-2003	Will Rock	FPS	27-Şubat-2003
<b>ISS 3</b>	<b>Spor</b>	<b>28-Mart-2003</b>	Worms 3	Strateji	Belli Değil
Imperium Galactica III	Strateji	27-Mayıs-2003	<b>X-Men: Wolverine's Revenge</b>	<b>Aksiyon</b>	<b>18-Nisan-2003</b>
Impossible Creatures	Strateji	14-Şubat-2003	XIII	FPS	26-Eylül-2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	18-Şubat-2003			

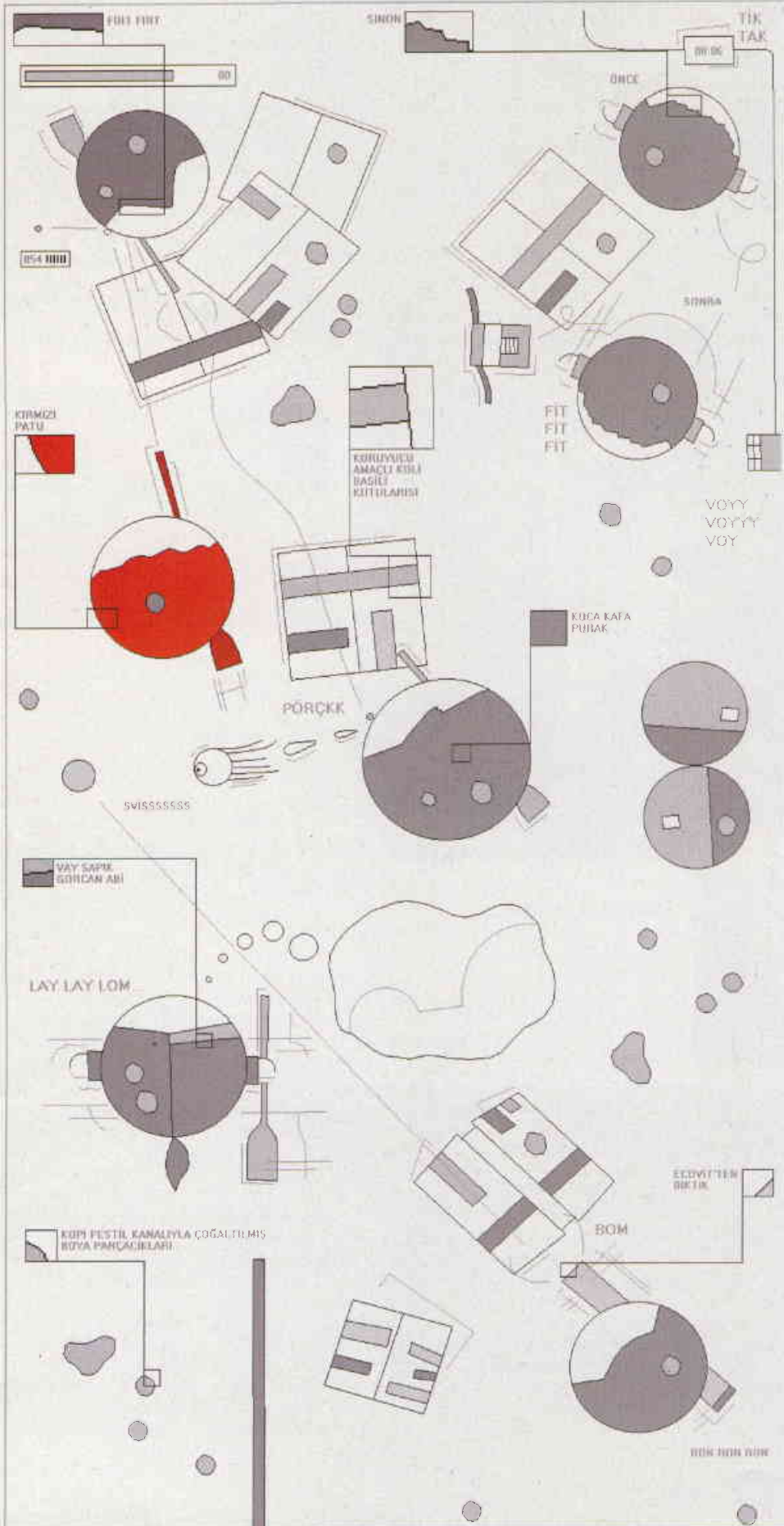
LİSTEYE YENİ GİRDİ

ERTELENDİ

# ofiste bu ay

Paintball oynadık!

ferit



## Bu ay ofiste mofiste değildik!

Paintball oynamaya gittik. Paintball oynanması sonucunda birçok gelişme gelişti. Bu gelişmelerden en çarpıcı olanlarıysa Patu Hepgüncel'in giydiği araba tamircisi tulumu ve Ecovit'ten Bıktık'ın kullandığı bozukaydı. Ecovit'ten Bıktık, turnuva kurallarına aldırmadan kullandığı Purak'ın kafası boyutlarındaki bozukayla çevreye dehşet saçıp; bir adet Firt, bir adet kırmızı Patu ve bir adış de yabancı uyruklu stajyer Chris katletti. Bombadan fit fit etkleriyle kaçan Sinon ile Paintball sırasında bilek Leyla gibi kız hayalleri kuran Gorcan Abi'yi ise kimliği belirlelen bi' Mad Dog yedi.

**Bu katliyam sonrasında Sinon ile Gorcan Abi'nin cansız kafaları 341410484 katlı Level plazasının camına vurdu.**

Fekat yaşananlar sadece oyun alanıyla sınırlı değildi. Level yazmayanları, oyun alanına giderken hiçbir utanma belirtisi olmaksızın kayboldular ve arena yerine en yakın kuruyemişçiye girdiler.

**Kuruyemişçide de taşkınlarını devam ettiren kendini bilmez tanımlanamayan uçan cisimler, her yeri bertaraf edip kuruyemişçideki Brownie'leri veyahut Ice-Tea'leri katlettiler.**

Daha sonra araya giren Kuruyemiş Polisi uçan Level cisimlerini toplayıp uf yaptı. Unutmayayım, Purak Pakmenek adındaki koca kafalı Purak, koca kafası sayesinde oyun boyunca en çok vurulan adam olmayı başardı. Purak'ın bu zaafından yararlanan Level jamiasını ise esefle yiyoruz. Pugh!

# DEVASTATION

Daş yok mu daş!..

ÇIKIŞ TARİHİ 25 Şubat 2003

TÜR FPS

YAPIM Digitalo Studios

DAĞITIM ARUSH Entertainment WEB [www.devastationgame.com](http://www.devastationgame.com)

**K**aç, arkandalar.. Köşeyi dön, saklan.. Görmediler değil mi? Hayır biri yaklaşıyor. Ses çıkarma, belki yanından geçip gider. Başını eğ, nefesini tut. Bekle.. Şarjörünü az önce boşalttın. Cebinde kaç kovan kaldı? Beş mi? Yetmeyecek.. Mermi-lerini yuvaya sür, yavaşça dedim, gürültü yapmadan. Klik.. klik.. klik.. klik.. klik.. Bekle.. Terliyorsun, saklandığın yerde sıkıştın kaldın. Biliyorsun, mermilerin yet-

Dünya Savaşı, ya kuraklık, ya uzaylı istilası vaadediyorlar bizlere. Nitekim Digitalo'nun yeni FPS'si Devastation'da da kural bozulmuyor ve kendimizi savaşla harap olmuş bir dünyada buluyoruz. Amerika'nın 'birleşik devletleri' artık birleşik değiller ve kan emici şirketler tarafından yönetilen bağımsız toprak parçaları haline geldiler. Pasifizasyon Güçleri adını verdikleri ekipleriyle kendilerince isyancı olarak gör-

ya muhtaç kalacağımızı sanmayın; lazerlerden üzerine bomba bağlanmış ve beyinde bir idare çipi bulunan farelere (nasıl fantezi ama?!.) kadar türlü türlü silah da sizi bekliyor.

## ..Ve camı kırınız

Devastation'un arcade ve simülasyon olarak iki ayrı modu bulunuyor. Simülasyon seçeneği sizi gerçek hayat koşullarına da-

*“Devastation, daha önce Deus Ex ve Freedom Force'da benzerlerine rastladığımız, ama bu kez oyuncuya çok daha geniş özgürlükler getiren bir esnekliğe sahip.”*

Batu & Cökhan  
batuher@level.com.tr



düklerini toplayıp 'pasifize ediyorlar'. Adamımız Flint Haskell da 'dördüncü de-receden organize çete oluşturma' gerekçesiyle Grathius şirketinin listesinin en üst sırasında yer alıyor.

## ..Şişeyi kapınız...

İlk bakışta konu ve tür olarak Devastation'un hiçbir yenilik getirmediğini düşünebilirsiniz. Ama bu oyunun olanaklarınıza sonuna kadar zorlayacağını görünce fikriniz değişebilir. Unreal motoruyla hazırlanan oyunda artık size sıradan bir dekor gibi gelen tüm nesnelere ihtiyacınız doğrultusunda kullanabileceksiniz. Yerden aldığınız bir şişeyi duvara vurup kırık ucunu rakibinize sallayabileceksiniz. Şişe bulamayanlar raftaki konserveleri kapıp oraya buraya savuracak, onu da bulamayanlar karşıdaki kola makinesinden bir kutu alıp onu fırlatacaklar. Üstelik çevredeki eşyaları yalnızca silah amaçlı kullanmak zorunda olmayacaksınız. Kutuları üst üste dizerek siperler oluşturmak, mikroskoplara bakmak, yeri geldiğinde bilgisayarları kurcalamak isterseniz kimse size hayır demeyecek. Tabii 2075 yılında yalnızca taş a sopa-

meyecek. "Keşke önceki bölümde bu kadar çok boşa atış yapmasaydım." diyorsun. Eğer şu çöp tenekesini ya da az ilerideki şişeyi kullanabilseydim diyorsun. Ama onlar üç boyutlu birer dekor yalnızca. Yalnızca bulunduğu silahları kullanmana izin var, onları değil.. Ne demek gerçek dünyada işler böyle yürümüyor! Ne burası gerçek dünya, ne de kodları ben yazdım! Hadimizmizlanmayı bırak, adam köşeyi dönmek üzere!..

## Tehlike anında..

Konusu 2075 yılında geçen bir oyunun dünya hakkında iyimser bir yorum yapacağına artık pek inanmıyorum. Alternatif gelecek senaryolarının çoğu ya Üçüncü



ha da yaklaşıyor. Hedefiniz titriyor, hızınız düşüyor, 'Friendly Fire' açılıyor. Friendly Fire seçeneği olmasından hangi sonucu çıkarıyoruz? Oyunda ilerledikçe yanımıza adamlar çekebilecek, hatta onlara basit komutlar vererek taktik saldırılar da düzenleyebileceksiniz. Tabii çevrenin de size sunduğu olanakları kullanabileceksiniz. Örneğin düşmanlarınızın geçeceği noktalar teneke kutular, şişeler yerleştirerek gürültü çıkarmalarına neden olabilecek, böylece uzaktan yerlerini belirleyebileceksiniz.

Oyunun multiplayer bölümünde de alışıldık Team Deathmatch, Capture the Flag gibi özelliklerin yanısıra "Territories" adlı yeni bir oyun seçeneği bulunuyor. Aslında bu özellik oyunun tek kişilik senaryosundaki bazı bölümlerde de kullanılıyor. Bu modda her takımın canlandırma ünitesi bulunuyor ve siz rakip takımın ünitesini yok edene dek oyuncular belli bir bölgede tekrar canlanabiliyorlar. Amaç önce bu birimleri ortadan kaldırıp takımı ölümlü hale getirmek, sonra da ayakta kalan son takım olmak.

Devastation, daha önce Deus Ex ve Freedom Force'da benzerlerine rastladığımız, ama bu kez oyuncuya çok daha geniş bir özgürlük getiren bir esnekliğe sahip. Unreal referanslı grafikleri de ilk bakışta göze hitap ediyor. İyi animasyon (vurulan adamların yere külçe gibi düşmediklerini, vurulma şekillerine göre Hitman'deki gibi farklı şekillerde yığıldıklarını da söyleyelim) ve iyi bir senaryo ile fütüristik FPS açılışımızı dindirmelerini bekliyoruz! ☺





"Artık çıksa diyoruz! Biraz daha gecikirse torunlarımız gerçeğini oynayacak bu meret oyununu!"



M. Berker Cuiğor  
gbarker@level.com.tr



# FREELANCER

Uzayda çılgınlığınızı sadece katiliniz duyabilir!

Çıkış Tarihi 6 Mart 2003

Tipe Simülasyon

Yapımcı Digital Anvil

Dağıtıcı Microsoft

Web: [www.microsoft.com/games/freelancer](http://www.microsoft.com/games/freelancer)

**S**tarlancer oynamış olanlarınız bu oyuna konuyu anlamak açısından biraz daha avantajlı başlayacaklar, onu öncelikle belirteyim. Tabii canına yandığının oyunu çıkmayı başarabilirse! Çünkü Digital Anvil 1999 yılından beri her sene yeni bir Freelancer videosunu E3 fuarında gösterdi ve her defasında da oyunun sonraki seneye yetişeceği söylendi. Ama sene oldu 2003, oyun halen ısrarla, inatla Beta aşamasını geçebilmiş değil! Bu arada projeyi başlatanların büyük bir kısmı Digital Anvil'den ayrıldı ki bunlara oyunun fikir babası olan Chris Roberts da dahil. Ancak yine de Microsoft'un desteği sayesinde Digital Anvil oyun üzerinde çalışmaya devam edebiliyor. Daha küçük bir firma çok zaman önce batmış olurdu şüphesiz.



Neyse, öncelikle olayların milattan sonra 30'uncu yüzyılda geçtiğini belirterek oyun dünyasını inceden bir tanıtmaya başlayalım. Freelancer'da anlatılan yüz yıllık Alliance-Coalition savaşı en sonunda Coalition'ın lehine dönmeye başlamış, bunun üzerine Alliance generalleri Güneş sisteminden kaçırıldıkları kadar insanı kaçırmaya karar vermişlerdir. Coalition güçleri esir almayı pek sevmemektedir ve Alliance'a bağlı halkların inançlarını, yaşamlarını, soylarını koruyabilmeleri için tek çareleri uzaklara kaçmaktır. Beş büyük koloni gemisi yapılır, içleri uykuya yatırılmış insanlarla doldurulur ve uzayda belirli bir bölgeye doğru yola çıkarılır. Geride kalanları ise katliam beklemektedir.

## Yüzyıllar sonra...

Beş dev koloni gemisi uzayın boşluğunda hedeflerine doğru sürüklenirken içlerindeki binlerce insan derin bir uykudadırlar. Gemilerden dördü hedeflerine varırlar ve bunların her biri yeni bir soyun başlangıç tohumlarını atar. Bu gemilerden dört büyük halk, dört güçlü politik fraksiyon doğar. Beşinci koloniye gelince, onun başına gelenler tam bir muammadır. Ama bu sır perdesinin ardında herkesi etkileyecek, sizin yaşamınızı değiştirecek



olaylar vardır. Oyunun konusunu da oluşturan budur zaten, gariban, kendi halinde bir pilotun başına gelenler.

Freelancer daha önce Privateer 2 ya da daha da eskilerden Elite gibi oyunları oynamış olanların hiç yabancılık çekmeyecekleri türden bir uzay simülasyonu. Her ne kadar fikir babası olan Chris Roberts projeden ayrılmış olsa da, onun temellerini attığı oyun dünyası Digital Anvil programcıları tarafından gerçekleştiriliyor. Ve bu oyun dünyasının en temel özelliklerinden biri de dev, yaşayan bir galaksiye sahip olması, en azından bir kısmına yani. Bu evrende herkes bir şeylerle meşgul, ekonomi, savaşlar ve sosyal hayat iç içe, olaylar herkesi ve her şeyi öyle ya da böyle etkiliyor. Ve siz bu oyun evreninin kaderini değiştirmekle yükümlüsünüz.



## Tam Yol İleri!

Tabii siz bir pilot olduğunuz için olaylara belli bir açıdan bakacaksınız, yani daha ziyade uzayda olup bitenlerle ilgileneceksiniz. Ve görünüşe bakılırsa yukarıya hayli kalabalık, hayli karmaşık olacak. Politik fraksiyonlar, korsanlar, tüccarlar ve karşınıza çıkacak daha bir sürü rakip, üstelik hepsinin de kendine has amaçları, sebepleri var. Yolunuzu nasıl bulacaksınız, kime katılıp, kime düşman olacaksınız? Bunlar hep sizin cevap vermeniz gereken sorular.

Ama uzay gemilerinden korkmanıza gerek yok, çünkü bu defa onları düzgün uçurabilmek için pahalı joysticklere ya da simülasyon kurdu olmanıza lüzum yok. Freelancer içinde RPG özellikleri olan bir macera oyunu aslında ve oyunu sadece mouse-klavye kombinasyonu ile rahatça oynayabileceksiniz. Burada ön plana çıkacak olan sadece refleksleriniz değil yani. Oyunun kontrol ve oynanış açısından Earth & Beyond gibi yeni nesil yapımlara çok benzediğini söylemek yanlış olmayacaktır sanırım.



Ve her ne kadar Freelancer yoğun bir senaryosu olan, Single Player ağırlıklı bir yapım olsa da, Multiplayer kısmı da unutulmamış. Öyle ki isteyenler kendi sunucularını açıp sınırlı sayıda da olsa oyuncuya ev sahipliği yapabilecek, oyunu MMORPG tadında oynatma imkanı bulabilecekler. Tabii şüphesiz Microsoft kendi sunucularında daha büyük çaplı olarak ta bu oyunu oynatacaktır. Ancak oyun zaten çok büyük ve teorik olarak senaryo sona erse bile Random Mission Generator sayesinde oyun ilerlemeye devam edebilecek. Buna bir de olayların akışının seçimlerinize göre değişebildiğini katın. Yani zaten oyunu tamamen keşfetmek Multiplayer olmadan da hayli zaman alacaktır. Tabii tüm bunlar oyun çıkabilirse gerçek olacak. Bir çıksa! ☺



"Bu yeni bölüm Wolfenstein efsanesini daha da büyütüp hak ettiği yere kavuşturabilecek kapasitede görünüyor."

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr



# WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Düşman topraklar üstünde...

Çıkış Tarihi: Belli Değil | Tür: FPS | Yayıncı: Gray Matter Interactive

Dağıtım: Activision

Web: [www.activision.com/games/wolfenstein/](http://www.activision.com/games/wolfenstein/)

Aslına bakarsanız Return To Castle Wolfenstein senaryo açısından çoğu insanın beklentilerini tam olarak karşılamadı. İyi bir oyun için gereken her şey vardı belki, ancak bu unsurlar dengeli bir biçimde sunulamamıştı. Özellikle son Boss karşılaşması doğrusu pek öyle hatırdan kalacak türden sayılmazdı. Öte yandan oyunun Multiplayer kısmı tamamen farklı bir havadaydı. Daha ziyade takım oyununu ön plana çıkaran yapısıyla Wolfenstein hemen arkasından gelen pek çok Multiplayer ağırlıklı oyuna olumlu bir örnek teşkil etti denebilir. Halen Internet üzerinde en çok oynanan Multi oyunlardan biri olmaya devam ediyor. Ne var ki zaman akmaya devam ediyor ve özellikle uzun süre sağlam bir yenilik görmeyen oyunlar hızla gündemden düşmeye mahkum. Mesela çoğu oyun piyasada kaldığı sürece tek bir yamadan fazlasını görmezken, Counter-Strike devamlı güncelleniyor olması sayesinde insanların ilgisini

üzerinde tutmaya devam ediyor. Tabii elinizde Wolfenstein gibi sağlam bir isim varsa bunun unutulmasına kolay kolay izin veremezsiniz, oyun piyasasında bu durum para kaybetmenin en kolay yoludur.

## Daha çok savaş!

Enemy Territory aslında üzerinde bir hayli zamandır çalışılan bir proje. İlk başta Castle Wolfenstein için yeni haritalar, oyun modları ve botlar içeren bir yama olması düşünülüyordu. Ancak anlaşılacak çalışmalar ilerledikçe yeni fikirler üstte üstte yığıldı ve tasarımcılar daha büyük düşünmeye başladılar. Sonuçta Activision oyunun bir yama ya da ek görev paketi değil de, tamamen kendi başına satışa sunulacak bir yapım olmasına karar verdi. Yani Enemy Territory tek başına bir oyun olarak piyasaya sürülecek, Multiplayer gibi kapsamlı bir de Single Player kısmı olacak.

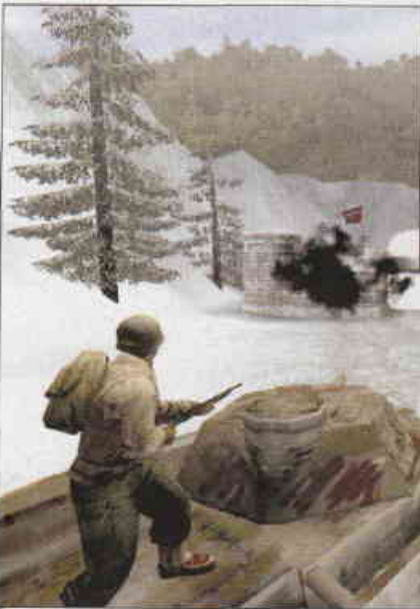
Ancak orijinal oyunun aksine, Enemy Territory standart bir FPS'den ziyade, Ghost Recon tadında bir takım oyunu olacak biçimde hazırlanıyor. Senaryo kısaca Blazkowicz ve onun emri altındaki seçkin komando timinin çoğunlukla cephe gerisinde yaptığı operasyonları konu alıyor. Yine Nazi ordularının operasyonlarını sabotaj etmeye, gizli silah projelerini ortaya çıkarmaya çabalayacağız. Aslında bir ek görev paketi olarak tanımlanmasına rağmen

Enemy Territory benzerlerinden çok daha uzun ve kapsamlı olacak. Olaylar Kuzey Afrika çöllerinden Avrupa'ya kadar pek çok yerde geçiyor ve bazı görevler birkaç haritanın birleşmesinden oluşuyor.

## Botlarınızı bağlayın...

Tabii böyle bir oyunda ister istemez yapay zeka ön plana çıkıyor. Başta Daikatana olmak üzere pek çok benzer oyun, sırf takım elemanlarının yapay zekası rezil olduğu için oynanamaz hale gelmişti. İşte bu yüzden Enemy Territory tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi iki farklı tasarım grubu tarafından yapılıyor. Proje Gray Matter Interactive tarafından yürütülüyor ancak yapımda başka oyunlarda da adını duyurmuş olan Mad Doc Software ve Splash Damage tasarım gruplarının büyük katkısı var. Hem Single, hem de Multiplayer oyunda kullanılacak olan bot yapay zekaları detaylı bir biçimde geliştiriliyor, tasarımcılar da sonuçlardan hayli ümitli.

Enemy Territory tıpkı ilk oyunun Multiplayer bölümünde olduğu gibi farklı asker tiplerini içerecek, ancak bunları aynı zamanda Single Player senaryolarda da kullanacaksınız. Askerler savaşta hayatta kaldıkları sürece tecrübe kazanacak, daha etkili savaşmaya, yeni yetenekler edinmeye devam edecekler. Mesela tecrübeli askerler daha ağır silahları daha verimli kullanmakla kalmayacak, mayın ve tuzak gibi tehlikeleri daha önceden fark edebilecekler. Tabii farklı sınıflar için değişik silahlar ve yetenekler de mevcut olacak. Mesela tıpkı Team Fortress gibi burada da bir "casus" sınıfı var ki, bunlar ölü Alman üniformalarını alıp bir süre için araziye uyabiliyorlar. Tabii tüm bu sınıfları verimli bir biçimde kullanmamız gerekecektir. Oyunun 2003 ortalarına doğru bitmesi planlanıyor. ☺



Derya



# ENTER THE MATRIX

Lütfen kemerlerinizi bağlayın ve sigaralarınızı söndürün. Tavşan deliğinden düşmekteyiz.

ÇIKIŞ TARİHİ 15 Mayıs 2003 (Matrix Reloaded'la aynı anda) | Tür Aksiyon | YAYIM Shiny Entertainment | DAĞITIM Infogrames | WEB www.shiny.com

**"Acaba Matrix ile 21. yüzyıl cyberpunk anlayışında önemli bir dönüm noktası oluşturan bu biraderler, yeni dönem oyunların da baş mimarlarından mı olacaklar?"**

Batu&Gökhan  
batuher@level.com.tr

**O**rada olduğunuzu biliyorum. Korktuğunuzu biliyorum. Bizden korkuyorsunuz. Değişimden. Geleceği bilmiyorum. Nasıl biteceğini söylemeye gelmedim. Nasıl başlayacağını söylemeye geldim. İnsanlara görmelerini istemediğiniz şeyleri göstereceğim. Onlara sizin olmadığımız bir dünyayı göstereceğim. Kuralların ve kontrolün, sınırların ve engellerin olmadığı bir dünya.. Her şeyin mümkün olduğu bir dünya.. Bundan sonra olacakları size bırakıyorum..

Bu sözleri daha önce duyduysanız artık karşınızdaki sayfaların gerçek olmadığını biliyorsunuzdur. Yediğiniz yemeğin, bindiğiniz otobüsün, üzerinizdeki giysilerin de... Onlar yalnızca sıfır ve birlerden oluşan sayısallaştırılmış verilerin nöronlarımızda yeniden adlandırılmış şekilleri. Eğer isterseniz size "gerçeği" açıklayabiliriz. Daha da iyisi kendi gözlemlerinizle görmeyi sağlayabiliriz. Tabii kırmızı hapı seçerseniz..

## Wake Up!

Wachowski Kardeşler'in Matrix'in ardından iki adet devam filmi birden yapmaya soyunduklarını ve Matrix: Reloaded'in 15 Mayıs 2003'te gösterime gireceğini uzun zamandır biliyorduk. Serinin üçüncü filmi olan Matrix Revolutions'un ise 7 Kasım 2003'te gösterime girmesi beklense de henüz Warner Bros'dan resmi bir açıklama gelmemiştir. Buraya kadar her şey normaldi, peki Wachowskiler'in onca iş gücü arasında bir de Matrix oyunu tasarladıkları, hatta yalnızca bu oyun için gerçek setlerde gerçek oyuncularla çalışarak sahneleri bizzat kendilerinin yönettiklerinden kaçımızın haberi vardı? Bizim de olmayacağı,

tabii kırmızı hapı uzatan kişi Shiny Entertainment'ın CEO'su Dave Perry olmaydı..

Wachowskiler'in bu çalışması belki de bundan sonra yapılacak olan "film uyarlaması oyunları" için yeni bir akım başlatacak. Çünkü alışık olduğumuz, film senaryosunu oyun senaryosuna dönüştürüp sinemada izlediği sahnelerin aynı oyuncuya yaşatmak hatasına düşmemişler. "Enter the Matrix", Matrix serisindeki olaylara bütünüyle sadık olmasına karşın, baştan sona paralel bir senaryoya sahip olacak. Olaylara Matrix'in biraktığı yerden devam edeceğiz ve zaman zaman yolumuz Reloaded'daki sahnelerle kesişecek. Hatta Matrix'teki lobi (ya da ondan geriye kalanlar!) gibi bazı meşhur mekanları bile tekrar ziyaret etme şansımız olacak. Enter the Matrix'in senaryosu, çoğu yerde Reloaded ve Revolutions'tan bağımsız şekilde ilerlese de diğer filmleri bütünlüyle nitelikte olacak. Filmleri izledikten ve oyunu oynadıktan sonra filmdeki boşlukların oyunda doldurulduğunu, tüm taşların yerine oturduğunu fark edeceksiniz.

## Dodge This!

Enter the Matrix'in sinematografik boyutu için "Wachowski Kardeşler" adı ne kadar etkili bir referanssa, işin oyun boyutunda da "Shiny Entertainment" gi-

bi bir başka ağır topla karşılaşacağız. 1994'te Earthworm Jim ile tanıştığımız firma için "MDK" ve "Sacrifice" sözcükleri yeterli olacaktır herhalde! Tabii Matrix için tasarlanan aksiyon dozunun MDK'nın bir hayli üzerinde olması gerekecek. Neden? Çünkü biz görmemizi istemedikleri, kuralların ve kontrolün, engellerin ve sınırların olmadığı dünyayı görmek istiyoruz; duvarlar boyunca koşmak, havada uçan tekmeler atmak, mermilerden kaçmak, uçarcasına sıçrayışlar yapmak istiyoruz. "Dave Perry" de diyor ki: Hepsini yapacaksınız!" Bu iddiaya normalde şüpheyle yaklaşabiliriz, tabii Yuen Wo Ping'in (Matrix'in tüm dövüş koreografilerinin altında imzası olan üstat!) doğrudan Shiny Entertainment animatörleri ile birlikte çalıştığını bilmeseydik. Şu anki bilgilerimize göre oyunda da fizik kanunlarına göre (hangi kanunlar, her şey sıfır olmuş, bir olmuş!) olanaksız görünen hareketleri gerçekleştirebilmek için tıpkı filmdeki gibi "odaklanmanız" gerekecek. (Der iz no spün!) Yaptığınız her normal-ötesi hareket, "Focus" puanınızdan bir miktar harcayacak, ama size kârlı bir şekilde geri döneceğinden emin olabilirsiniz!..

Shiny'nin üzerinde çalıştığı bir diğer konu da oyunun PC dışında X-Box, Game Cube ve PS2 konsollarında da aynı performansa çalışması. Oyunun grafik motoruna çok güvenen Perry, farklı konsolların getirdiği bazı küçük farkları dışında hem görüntüde hem de oynanışta temel bir değişiklik olmayacağını, üstelik oyunun PC'de mevcut sistemini değerlendiren ondan maksimum verim almak üzere tasarlandığını söylüyor. Yalnız "En büyük kontrol farkı PC'nin faresi olmasından kaynaklanıyor, keşke tüm konsollarda standart olarak bir de fare bulunsa!" demekten de geri durmuyor! Motion capture teknolojisi, yeni bir motor, yeni dövüş sistemleri, gerçek müzik, gerçek sinema sahneleri, gerçek oyunculuk derken oyunun maliyeti de kabardıkça kabarıyor tabii. Harcanan

## Yeni karakterler

Neo, Trinity ya da Morpheus'u oynamak isteyebilirsiniz, ama bu ne yazık ki Enter the Matrix'de mümkün olmayacak. Bunun yerine yeni iki karakteri, Niobe'yi ve filmde olup olmadığını henüz bilmediğimiz (muhtemelen olmayacak) Ghost'u yöneteceksiniz. Niobe, asi filosunun en hızlı gemisi olan Logos'un kaptanı. Ghost ise Wachowskiler'in tanımıyla "Zen budisti bir Apaçi silah uzmanı" (hadî bakalım çık içinden!).





Shiny Entertainment'in CEO'su Dave Perry

paranın hak ettiği kadar doyurucu bir oyun yaptıklarına inanıyoruz, zira şu anda oyunun PC versiyonu 6 CD'ye ancak sığıyor!

### My Name is NEO!

Matrix'in en büyük avantajı ise filmin bir bilgisayar oyununa çok kolay adapte edilebilir olması. Örneğin her oyunda size yol gösterici altyazılar ya da açıklanamayan, gaip gelen bir ses duyarsınız. Oysa Matrix'te hatırlarsınız, her türlü yönlendirmenizi yapan, size sıkıştığınız anlarda yol gösteren bir "operatör" zaten bulunuyordu. Böylece "tutorial" gibi ayrı bir bölüme gereksinim duymadan, atmosferden soğumadan, tamamen operatörle iletişim kurarak oyuna başlayabileceksiniz. Tabii tüm oyunun "Matrix ruhu"na sınırsız bağlı kalacağını unutmayın. Bu oyunda saklanmak, sinsî sinsî binalara girmek, sessizlik yok. Binaya girilmesi gerekiyorsa ön kapıdan gireceksiniz. Hem de en gürlütülü şekilde!



## Matrix'i kırmak!..

Enter the Matrix'in en ilginç yönlerinden biri de "hacking" seçeneğine yer verilmiş olması. Daha da ilginç, bu bölüm tamamen "oyun içinde oyun" mantığıyla tasarlanmış. Sanki siz oyun içinde bir hareket yapmıyorsunuz da evinizde bilgisayar karşısında oturup oyunu kırmaya çalışıyormuşsunuz gibi bir hava yaratılmış. İlk filmde Neo'nun bilgisayarında "Wake up" mesajının belirmesiyle birlikte olanları hatırlıyorsunuzdur. Oyunda da aynı şekilde konsolu açacak ve karşınıza çıkan mesajları yanıtlayarak, sorular sorarak tıpkı eski text-adventure'larda olduğu gibi çeşitli bulmacaları çözeceksiniz. Çözdüğünüz her bulmacayla birlikte karakterinize yeni özellikler "yüklemeniz" mümkün olacak. Yalnızca "ağ içinde" kuralları eğip bükme istemeyen, dışarıdan da matrix'e saldırmak isteyen "operatörler" için!

Gördüğümüz gibi Enter the Matrix örneğinde "bir filmin oyunu" ile değil, bir "film-oyun" ile karşı karşıyayız. Wachowskiler'in fikri, oyunu film üzerinden üç kuruş daha kâr etmek için hazırlanan bir proje olmaktan çıkıyor, oyunu filme destek olacak ve olayların daha iyi kavranmasını sağlayacak hayati bir parça haline getiriyor. Acaba Matrix ile 21. yüzyıl cyberpunk anlayışında önemli bir dönüm noktası oluşturan bu –az biraz başarılı– biraderler, yeni dönem interaktif filmlerin ya da sinematik oyunların da baş mimarlarından mı olacaklar? ☺



## Matrix Online

Enter the Matrix'den tamamen bağımsız olarak –ama yine Wachowskiler'in denetiminde- sürdürülen bir diğer proje de Monolith Games'in üzerinde çalıştığı "Matrix Online". Tıpkı Lucas Arts'ın Star Wars Galaxies'i gibi Matrix Online da bir Massively Multiplayer Online RPG olacak. Ne yazık ki oyun şu an geliştirme aşamasında olduğu için Monolith'den daha detaylı bilgiler verilmiyor. Ama özellikle dövüş sahnelerinin "tatmin edici" olacağını garanti ediyorlar. Çıkış tarihi ve ayrıntılı bilgiler için bizden ayrılmayın!

# 2002'nin en iyileri

Geride kalan 12 ay içinde 400'e yakın oyun inceledik. Şimdi bunların içinden en iyilerini belirleme zamanı. En iyileri belirlerken, sadece incelendiği zaman aldığı puanı değil, bir yılın sonunda hala oynamayıp oynamadımıza da dikkat ettik. Ama her türde liste beşe düşünce işler zorlaştı. Bu kez, önümüzdeki yıllarda hala oynayıp oynamayacağımız fikri devreye girdi. Hemen her türü belirlerken çıkıntılık yapan Tuğbek ağzı ve elleri bağlandı ve işte karşınızda 2002'nin En İyi Oyunları.

Tüm LEVEL Ekibi



En İyi Action	22
En İyi FPS (Single)	23
En İyi FPS (Multi)	23
En İyi RPG	24
En İyi Strateji	25
En İyi Adventure	26
En İyi Simulasyon	27
En İyi Spor	28
En İyi Yarış	29
2002'nin En İyi Oyunu	32
Özel Ödüller	30-31

# 2002'nin en iyileri

## Aksiyon

### Mafia

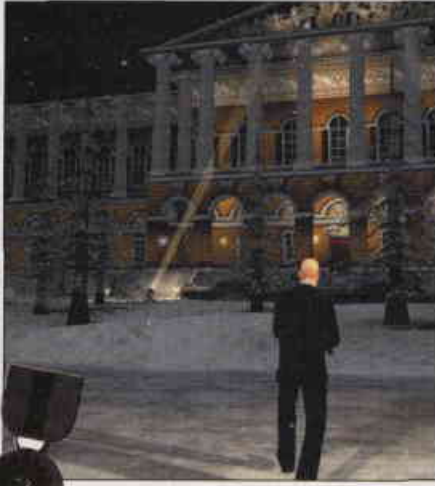
Aslında Mafia oldukça hırpaladı bizi. İlk ekran görüntüleri yayınlandıktan sonra ağızımızın suyu akmıştı. Ancak senaryo ile ilgili bilgiler gelmeye başlayınca biraz endişelendik açıkçası. Muhteşem grafikler, klişe senaryo ikilisini beklemeye başladık. Çok da yanılmadık aslında. Grafikler muhteşemdi. Senaryo ise alışılmış mafya hikayesi idi. Zor durumda olan esas oğlan bir rastlantı sonucu mafyaya yardım eder. Mafya da iyiliğini karşılıksız bırakmaz. Yine zor durumda kalan esas oğlan yine bir rastlantı sonucu mafyaya sığınır.



Zamanla organizasyon içinde kilit adamlardan biri haline gelir. Evlenir, çocuk çocuk düşünür olur aman ailem aman bilmemnem der iken aklanmaya karar verir. Polis bulur derdini anlatır vs vs vs çok uzattım biliyorum. Hikaye ne kadar alışılmış olsa bile atmosfer de bir o kadar yoğun. Oyunun başlarında uğraşılan küçük işler can sıkımasa da cinayet üstüne cinayet işlemeye başlayınca Tommy kadar benide sıkıntılar basmaya başladı. İsyen noktasına oyund ki karakterle geldim ve nerede ise birebir hissettim bütün duygularını. Atmosferini bu kadar iyi yansıtan bir oyun daha gelmiyor aklıma. Sonuna kadar hak ediyor en iyi aksiyon oyunu olmayı.

### Hitman 2

Bedeni ne olursa olsun kıyafetleri üstüne uydurmayı bilen (terzilerin en sevgilisi) 47 kod adlı dostumuz (böyle dost düşman başına da neyse) bir kaç yıllık aradan sonra tekrar karşımıza çıktı. Desert Eagle'ını ve boğma telini rafa kaldırmış, onlar yerine şirin mi şirin salopetini çekivermişti üstüne. Kilise de bahçıvanlık



yapmaya başlamış geçmişin karanlığını bugünün aydınlığına çevirmek adına büyük atılımlar gerçekleştiren 47 huzuru bulduğunu sanmakta iken çok muhterem Papazcığının başına gelenler yüzünden bir kez daha silaha sarılmak zorunda kaldı. Barkod kaşıntı yaptığı için bir elimiz enseimizde bir elimiz silahımızda türlü türlü maceralar peşinde koşup o hedefi temizledik bu hedefi temizledik. Oyunun genel yapısı değişmemiş ancak eskisinden daha konuşkan ve daha duygusal olan 47 ilk oyunda olmayan ayrı bir atmosferi yaratmayı başardı. Oyuncunun kendini karakterin yerine koymasını, filmi dışardan değil de içerden seyrederek kılması oyunun en büyük başarısı idi. Mafia da da benzer bir durum yaşanamakta. Teknolojik bütün artılarını atmosferi ile tamamlayan Hitman 2 yılın en iyi ikinci aksiyon oyunu olmaya hak kazandı.

### Soul Reaver 2

"Kanadım yok uçamam, ağızım yok konuşamam. Raziel'dir benim adım, intikam için yavaşarım." Yana yakıla gırtlığına çökmek için Kain'i arayan kahramanımızın hikayesinin ikinci bölümü. Oyunların şusu güzeldi busu güzel değildi demekten bıktığım şu noktada diyebileceğim nedir? (nedir hakaten ya) Oyunu



orijinal kılan oyun boyunca hem birbirinin aynı hemde birbirinde tamamen farklı iki dünyada intikam savaşı veriyor olmamızdı. Genel olarak bir aksiyon oyunu olsa da bu tür oyunlarda görmeye alışık olmadığımız sayıda (Tomb Raider ile karşılaştırılmaz tabii) bulmacalarla. Ah bir filmi çekseler diye hayallerini kurabileceğimiz kadar başarılı olmasına karşın zaman zaman oyunun ağırlaşması, aynı yerde takılıp kalınması ve bazı gereksiz bulmacaların gereğinden uzun zamanını alması atmosfer'e oldukça zarar veriyor. Monitörün içine gömülüp kalmamızı sağlayamadığı içindir ki ancak en iyi üçüncü aksiyon oyunu olarak yerini alıyor listemizde. ❖





## Single FPS

### Jedi Knight 2

Uzun zaman bekledikten sonra Kyle Katarn'ın geri dönüşüne şahit olmak doğrusu çok hoştu. Star Wars evreninde pek o kadar esamesi okunmayan, ama yaptıklarıyla bir hayli ortalığı karıştıran bir karakterdir kendisi. Tabii tüm o olaylar esnasında kendi de ruhsal bir yolculuktan geçmiş, güç ve onun karanlık yüzüyle tanışmıştır. Ama çoğu efsanevi karakterin tersine Katarn yaşadıklarından yorulmuş, korkmuş, bezmiş, öfke-



lenmiş, yani bir insanın tepkilerini göstermiştir. Bu yüzden çoğundan daha inandırıcıdır.

Tabii Jedi Knight 2'nin tek iyi yanı Katarn'ın hikayesini insancıl tarafını gizlemeden anlatması değildir. Bu oyun kendini Sith ya da Jedi diye sınıflandırmayan ama büyük güçleri ve yeteneği olan bir sürgünün nasıl bir tehdit haline dönü-

bileceğini ilk elden görme fırsatı verdi bizlere. Ahlaki yargılar ve gücün iki tarafı arasında gidip gelmek değildi önemli olan. Önemli olan sadece elinizdeki ışın kılıcının ve gittikçe bilenen yeteneklerinizin size intikam yolundaki ölümcül yardımcıydı. Zaten Jedi Knight 2'yi sıradan FPS'lerden ayıran ve birinciliği kazandıran da öncelikle bu oldu.

### Medal of Honor: Allied Assault

Playstation'da başlayan Medal of Honor fırtınası PC'de doruk noktasına ulaştı dersek yalan olmaz herhalde. Omaha Sahili'ni ya da keskin nişancılarla köşe kapmaca oynadığınız harabe Fransız kasabasını unutabilecek misiniz? Sanmıyorum. MOH:AA bize İkinci Büyük Savaşı hiç



bir oyunun yapamadığı denli başarıyla yaşattı. Ne var ki Jedi Knight 2'deki gibi bir Jedi ile kıyaslandığında, ne kadar yetenekli olursa olsun sıradan bir askeri canlandırıyor olmak o kadar çekici gelmiyor sonuçta. Zaten oyunun ikincilikle yetinmesinin en büyük sebebi de budur.

### No One Lives Forever 2

Ahhh, Kate Archer, ne ajan ama! Öhöm, tabii aramızda bazı arkadaşlar benim kadar FPS ya da Kate delisi olmadıklarından oyun nispeten düşük bir puan almıştı. Ama ben "Yılın Oyunu" seçme toplantısına zincir zırh ve gürzle gelince oyunun hakkının yendiğini, en azından üçüncü olması gerektiğini çabucak kabul ettiler. Birazcık "diplomasiyle" ulaşılmayacak hedef yok gibi, demokrasi sağ olsun! Keşke oyun biraz daha değerli toplu, biraz daha oturaklı olsaydı da, ikinci filan seçtirebilseydim. Diplomasi de bir yere kadar!



## Multiplayer FPS

### Battlefield 1942

Tam Wolfenstein, MOH:AA ve Day of Defeat gibi İkinci Savaş konulu FPS'ler Multiplayer piyasasının kaymağını yemeğe başlamışlardı ki, Battlefield 1942 ortama bomba gibi düştü! Hem de ne bomba! İnanılmaz büyük oyun haritaları olsun, her türlü aracı kullanabilme imkanı olsun, bunun kadar gelişmiş bir Multi-FPS daha henüz çıkmadı. Başka hangi oyun karada, havada ve denizde savaşabilmenize bu kadar esnek biçimde imkan tanıyabiliyor? Üstüne bir de diğer oyunlardaki değişik piyade sınıflarının eklenmiş olmasını katın, bu oyunda gerçek savaşta ki hemen her şeyi yapabiliyorsunuz. Üstelik rütbe kısıtlaması olmadan.

Ama o kadarla da kalmıyor, oyun ilk bakışta pek fark edilmese bile takım ruhuna korkunç bir destek veriyor. Oyuna giriş noktalarının düşmana kaptırılabilmesi hem takım şeklinde

oynamayı zorunlu kılıyor, hem de taktik bir yaklaşımı zorunlu kılıyor. Tabii grafik ve seslerin son derece iyi olduğunu da unutmayalım. Bunlar sadece görsel güzellik katmıyor, oynanışa büyük etkiye bulunuyorlar. Haliyle Battlefield 1942 bu dalda birinci oluyor.

### Unreal Tournament 2003

Şu an piyasadaki oyunlar içinde en iyi grafiklere ve en yüksek aksiyona sahip olan oyun kesinlikle UT 2003, bundan zerre kadar şüpheniz olmasın. Unreal serilerinin Quake 3 kadar aksiyon içermediğini söyleyenler bu oyunu gördükten sonra sus pus oluyorlar. Ne var ki Multiplayer FPS piyasası Battlefield 1942 gibi oyunlarla tamamen daha farklı, daha bol etkileşimli ve seçenekli bir yöne kaymakta, bu yüzden nispeten "geleneksel" bir oyun konseptine sahip olan UT 2003 ikincilikle yetinmek zorunda kalıyor.

### C&C: Renegade

Uzun zaman hakkında konuşuldu, yazıldı, çizildi. Ancak çıktıktan kısa süre sonra neredeyse tamamen unutuldu, özellikle ülkemizde Renegade oynanan bir sunucu ya da net-cape bulmak pek mümkün değil. Renegade'in en büyük talihsizliği yapımcılarının çok yüksekte atmasıydı aslında, bir de pek çok gelişmiş oyunla aynı zamana denk gelmesiydi. Ancak her ne kadar Single Player kısmı pek sürükleyici olmasa da ve grafikleri MOH:AA gibi oyunların yanında sönük kalsa da, Renegade özellikle Multiplayer olarak çok zevkli bir oyundu. Üs korumak, para kazanmak, araç kullanmak, farklı piyade sınıfları arasından seçim yapabilmek mümkündü. Üstelik aksiyonun, maceranın sınırı da yoktu. İşte bu yüzden bu dalda üçüncülük vererek onu anıyoruz. ☺



# 2002'nin en iyileri

## RPG

### Morrowind

Üzerinde hiç düşünüp tartışmadık bile, Tuğbek'i bağlayıp bir de üstüne oturduk ve yılın en iyi RPG'si olarak Morrowind'i seçiverdik. Çünkü sınırsız bir evrende binlerce farklı NPC ile istediğiniz gibi etkileşime geçebileceğiniz ve 2002 senesinde çıkmış başka bir oyun yoktu.

Morrowind yalnızca sınırsız oynanışı ile değil aynı zamanda derin senaryosuyla da birinciliği hak ediyor. Oyunu bitirmek için çabalamak yerine farklı loncalara üye olarak farklı yollardan oynayabilmeniz, istediğiniz bölgeye yolculuk edip istediğiniz yere girip çıkabilmeniz oyunu tekrar tekrar oynanabilir kılıyor. Karşınıza çıkan düşmanların çeşitliliği, zindanların keyifli tasarımı, savaşların gerçekçiliği bir çok silah ve zırh tasarımı ise oyunun diğer artıları. Ayrıca tek başınıza oynamaktan sıkıldıysanız bazı görevlerde yanınıza NPC arkadaşlar alabilmeniz oyunu bir 3D Hack'n Slash mantığından da biraz olsun çıkarttı.

Fakat oyunu asıl güncel tutan gene oyunun



sıkı oyuncularını oldu. Oyunla ilgili bir sürü plugin yapıldı. Bunların hepsi oyunu devamlı olarak genişletti. Sonuçta hayatınızın sonuna, ya da Bethesda serininin yeni bir oyununu çıkartana kadar oynayabileceğiniz harika bir RPG var elimizde. Tüm buglarına rağmen Morrowind tartışmasız bir numara. (Sinan, Tuğbek'in üzerinden kalkabilirsin, şimdi ben çözmek için ipi çekeceğim ve kapıyı kapatıp kitledikten sonra hep beraber kaçacağız tamam mı? Kapı onu 2 dakika oyalar. Belediye ekiplerine haber verdiniz değil mi? Yok yok vazgeçtim, Çevik Kuvvetleri çağıralım biz.)



### Dungeon Siege

Morrowind'den sonra ikinci gelmesine şaşmayın. Bu listeye Neverwinter Nights'in girememesine ise hiç şaşmayın. Çünkü Neverwinter Nights tutulmayı başaramadı ve bugları da üstüne tuz biber ekti. Fakat Dungeon Siege saf bir kes biç oyunu olmasına karşın hem kolay oynanışı hem de çok kişilik oyundaki tutarlılığı ile bizi çok eğlendirdi. Oyunda canınızı sıkma-



yan bulmacalar, çeşit çeşit büyü ve silahlar, hoş grafikler ve efektlerle bambaşka bir dünya yaratılmaya çalışılmış ve bu başarılı bir şekilde ortaya konmuştu. Tamam, senaryodan bağımsız davranmıyordunuz. Fakat onca koşuşturma arasında zaten senaryoya pek aldırın da olmuyordu. Araya serpiştirilmiş ufak tefek questler zaten bize ihtiyacımız olan hedefi veriyordu. Gerisi eşeklerimizi arkamıza alıp dere, tepe, bataklık, mağara demeden yaratık kesmekten ibaretti. Üstelik oyunda o kadar çeşitli

silah ve büyü vardı ki hepsini toplamak için oyunun her yerini kurcalayıp gizli dungeonları bulmak, vinçlerle karşıya geçmek, alev silahıyla düşmanları yakmak gibi eğlenceli ve oyunun havasını bozmayan eklentiler de vardı. Bir oyunun amacı sizi eğlendirmek değil midir? İşte Dungeon Siege bunu gayet güzel başarıyordu. Başka söze ne hacet?

### Divine Divinity

İşte benden kesinlikle oy alamamış fakat diğer editörlerin oy birliğiyle üçüncülüğe kurulmuş olan Divine Divinity. Bence yerini NwN veya Icewind Dale 2 alabilirdi. Ama her iki



oyunun da bu oyundaki özgürlük hissine yaklaşamadıkları bir gerçek. Tamam özgürlük kavramına çok takmış gibi görünüyoruz ama bir RPG'yi RPG yapan aklınıza eseni yapabilmemiz değil midir? Oyunda canınız isterse tüm tabak çanakları çalıp kendinize bir koleksiyon bile yapabilirsiniz.

Divine Divinity aslında biraz tek kişilik Ultima Online'dı diyebiliriz. Hem grafikleri hemde oynanış şekliyle UO'yu andırıyordu. Klasik bir konusu vardır. Ama oynanışındaki rahatlıkla konu çok batmıyordu. Üstelik oyunun savaşları çok da kolay değildi. Sizi uğraştırıyordu. Bu haliyle elinizde bir strateji yazısı olmadan biraz zor bitireceğiniz ya da bir çok yerini atlayıp yeterli tecrübe puanı toplayamayacağınız bir Icewind Dale'den aşağı kalmıyordu. Oyun bir klasik olmasa da türü sevenler için eğlenceli bir tecrübeydi. ☺







# Strateji

## Age Of Mythology

Yılın stratejisi üzerine çok fazla düşünmedik işin doğrusu, çünkü Age of Mythology geldiği anda kafalarımızdaki tüm soru işaretlerini silip attı. Tabii bu seçim pek çok okurun katılmayacağı bir seçim olabilir, özellikle de Warcraft 3 hayranlarının tepkisini almamız kaçınılmaz bence. Ne var ki sadece takım tutma mantığıyla değil de, oturup teknik bir gözle incelediğimizde Age of Mythology her açıdan şu ana dek çıkmış en iyi strateji oyunlarından biri olduğunu kabul ettiriyor.

Nereden başlamak lazım bilemiyorum ki? Mesela oyun sistemini ele alalım, yabancıların "Bozulmadıysa tamir etmeye kalkışma!" diye bir lafı vardır. Age of Mythology işte bu söze aynen uyuyor, dengeli bir oyun için geçerliliği



ispatlanmış "taş-makas-kağıt" mantığına uygun birimleri ile oyundaki tarafların temelde birbirine eşit olabilmelerine imkan tanıyor. Bu durumda zafere ulaşmak süper güçlü birimlerden ziyade oyuncunun becerisine kalıyor ki, bizce bir oyun öncelikle bunu sunabilmelidir. Ve fakat tüm bu dengeli yapısına rağmen oyun çok farklı üç ırka da sahip. Hatta oyuncunun tercihleri doğrultusunda bu üç ırk gelişmelerini tamamladığında bambaşka özelliklere sahip olabiliyorlar. Şu ana dek bunu yapabilen hiçbir strateji çıkmadı.

Tabii işin bir de ses ve grafik tarafı var. AoM belki ilk 3D RTS değil, ama şu ana dek yapılmışlar içinde en temiz, en detaylı, en çeki-



ci grafiklere sahip olanı. Çoğu oyunun 3D grafiklere sahip olmak adına oyun alanını içinden çıkılmaz bir karmaşaya dönüştürmesine karşın, AoM en karanlık haritada ve en yoğun çarpışmada bile oyuncuyu boğmuyor, kontrolü kaybetme hissi vermiyor. Sesler ise çoğu oyundakinin aksine sonradan konulmuş dosyalar değil, oyun dünyasının tamamlayıcı parçaları. Bir Colossus yürürken ya da arka planda soğuk kış rüzgarı eserken insan kendini gerçekten oradaymış gibi hissediyor.

Tabii hepsinin üstüne senaryoyu da unutmamak gerekir. Çok uzak geçmişte kalmış, artık yarı efsane haline gelmiş olayları anlatan bir oyun AoM. Dünya kültürünün kayıp parçalarını böylesine çekici bir biçimde sunabilen kaç oyun çıktı ki şimdiye dek? Ya Multiplayer tarafına ne demeli? Düşmanlarınızı Odin'in ya da Zeus'un ya da belki İsis'in yardımıyla ezmek gibi zevkli bir şey var mı? Hayır, kim ne derse desin, bizce yılın stratejisidir Age Of Mythology!

## Medieval Total War

Total War sadece savaş alanında sürü sürü askeri birbirine kırdırduğunuz bir oyun olmaktan çok öte bir şey. Her şeyden önce iyi bir diplomat, becerikli bir yönetici, yetenekli bir politikacı olmalısınız. Yani rakiplerinizi aldatmayı, halkınızı baskı altında tutabilmeyi ve düşmanlarınızı hiç beklemedikleri anda sırtlarından hançerlemeyi çok iyi bilmeniz gerekiyor. Ordu-



larınıza hükmedebilmek ise başlı başına bir sorun zaten, çünkü çoğu oyunun aksine burada en tecrübeli, en sadık askerler bile akılsız robotlar gibi davranmıyorlar. Onları fazla koşturmak ya da bile bile ok yağmuru altında tutmak genellikle hayli ters sonuçlar doğurabiliyor. Bunların üstüne bir de yapay zekanın hayli etkili çalıştığını koyarsanız, elinizde ne denli sağlam bir oyun olduğunu anlarsınız. Ancak sorunları da yok değil Medieval'in, mesela grafikleri AoM gibi bir oyunla kıyaslandığında 486 zamanlarından kalmış gibi görünüyor, buna rağmen eşşek yüküyle sistem gerektiriyor. Ayrıca savaşların bir zaman sonra sıkıcı olması da ca-



bası, bir strateji oyununda savaşların sıkıcı hale gelebilmesi iyiye işaret değildir. Ve tabii bir de nadir de olsa görülen akla zarar program hataları var, mesela karşınızda kalan son düşmanın birdenbire ölümsüz olup ordunuzu dağıtabilmesi gibi. Tüm bunlara rağmen yine de çok iyi bir oyun, ama birinci olacak kadar iyi değil.

## Warcraft 3

Warcraft 3 çok beklediğimiz bir oyundu ve çoğu oyuncu için de "olmazsa olmaz" denebilecek, bu müsabakanın tartışmasız birincisi sayılacak bir yapımdı. Ne var ki derinlemesine incelendiğinde bazı ciddi sorunları olan bir oyun Warcraft 3. Her şeyden önce grafikleri çoğu zaman oyuncuya sorun olabilecek denli karışabiliyor. Ayrıca "stratejik" açıdan çok fazla seçenek sunmayan bir yapımda, her şeyden önce ciddi bir üs savunması kurmak için gereken pek çok unsurdan yoksun. Ayrıca ırklar arasındaki dengesizlik de hayli göze batıyor, mesela Undead tarafın ne kadar güçlü olduğunu fark etmeyeniniz var mı? Hayli pahalıya çıkan "kahramanlar" ise sağlam bir savaşta pek yararlı değiller, üstelik gelişmeleri de çok çaba istiyor. Aslında tüm bu eksikliklerin ana sebebi Warcraft 3'ün ilk başta strateji değil de, Dungeon Siege tadında bir oyun olarak tasarlanmaya başlamış olması. Sonradan iş stratejiye dönüp de orijinal fikirler bir kenara kaldırılmayınca tabii ki oyun iki arada bir derede kalmış. Tüm bunlara rağmen yine de oynaması zevkli, atmosferi güçlü bir oyun olarak tarihe geçecek Warcraft 3. ☺



# 2002'nin en iyileri

## Adventure

### Post Mortem

Bütün kahramanlar gibi Post Mortem de tam umutsuzluğa düşüp, savaşı kaybettiğimizi kabullenmek üzereken yetişti. 2002, adventure tarihi için çok parlak bir yıl değildi ama üç sağlam oyun çıkarmayı başardı ve yılın sonunda çıkan Post Mortem, hiç zorlanmadan bu üçlünün lideri oldu. Alacakaranlık atmosferi ve sürükleyici hikayesi oyunun en güçlü silahlarıydı ve adventure sevenleri vurmayı başardı.

Oyunun diyalog sistemi bugüne kadar gördüklerimiz arasında en yaratıcı olanı. Bildiğimiz "konuşabildiğin herkese sorabileceğin her şeyi sırayla sor" (buna kısaca statik diyalog diyelim) türü rutin konuşma sistemi Post Mortem'de yerini "bunu sorarsan şunu soramazsın, seçim yap" gibi bir şeye dönüşmüş (dinamik diyalog sistemi). Bu da oyunda izlenebilecek birden fazla yol olması anlamına geliyor. Gerçi Post Mortem'de bu fikir tam anlamıyla başarılı değil ama azimli gençler için çok iyi bir referans olabilir, adventure türünün bundan sonraki kaderini değiştirebilir.

Post Mortem'in bir güzelliği de mekan doku-



su. 1930'ların Paris'i gibi iddialı bir set seçimi yapılmış ve kullanılan bütün sahneler ince ince işlenmiş. Girdiğiniz her yeni ortamda önce bir çevreyi dolaşma ihtiyacı hissediyorsunuz. Adventure sevmeyenler için bile bir turist edasıyla gidilip görülecek bir yer bu Post Mortem. Özellikle de videolarındaki mekan görüntüleri çok şık. Hem bu videolar canınız gerilim filmi çektikçe oturup izleyebileceğiniz kadar sinematik zenginlik sahibi.

Oyun bulmacalarıyla belki devrim yaratmayı ama insanı bilgisayar başında değilken de dalgınlatacak kadar kafa karıştırıyor. Zorluk seviyesi dozunda. Ayrıca ne yapacağınızı bilmeden ortalarda dolandığınız pek olmuyor, görev-



leriniz gayet tanımlı ve genellikle aynı anda birden fazla işe koşturmanız gerekiyor. Bu yönüyle de adventure'ların makus talihine aykırı duruyor Post Mortem.

Her yönüyle 2002'yi kurtaran oyunun tek zayıf noktası ise karakterleri. Böyle iyi bir senaryoda nasıl olmuş da karakterler böylesine silik bırakılmış bilemiyorum. Esas oğlan Gustave MacPherson, oyundaki en cansız öge. Kendini biraz geliştirmesi koşuluyla bu adamdan ikinci bir Post Mortem oyunu istediğimi kamuoyu önünde ilan ediyorum.

### Silent Hill 2

Aksiyon yüklü bir oyunun adventure dalında yılın en iyilerinden biri olması görülmüş şey mi? Gelecek nesiller bu soruya "Evet, Silent Hill 2 öyle bir oyunmuş. Kadim Level yazarları böyle buyurmuş" diye cevap verecekler ve de yanılmış olacaklar. PlayStation'la ilgisi olmayanların ilk bölümünü asla bilemeyeceği Silent Hill 2, tuhaf, karanlık hikayesiyle, güçlü korku öğeleriyle, altyapısı sağlam karakterleriyle bir ton adventure'ı cebinden çıkaran bir oyun.

Silent Hill insan doğasının sakat yanlarını çok iyi kullanan bir oyun. Oyuncuyu korkutmak için sağa sola karikatürize canavarlar serpiştiren bir sürü klonun aksine, SH görünmeyen şeyin daha tehlikeli olduğunu iyi bilen birileri tara-



findan hazırlanmış. Oyun bittiğinde bile tam olarak çözemediğiniz bir sırrın peşinde harcadığınız saatler sizi bir yüksek gerilim hattına çevirebilir. Aldığımız elektrikle pek çok faydalı iş yapabilirsiniz.

Silent Hill 2'nin ses ve grafikleri de ağır atmosferini çok iyi destekliyor. 5.1 hoparlör desteği sayesinde yarattığı keyif ve korku 5.1 katına çıkıyor. Bu arada oyunun şimdiye dek gördüğümüz en iyi konsol-PC aktarımlarından biri olduğunu da söyleyelim. Alkışlar, oyunun tasarımcısı Konami'ye..



### Syberia

Yılın en iyi üç adventure'ından ikisinin Microids imzalı olması tesadüf müdür? Sanmıyorum. Bu türün en önemli iki kriteri olan senaryo ve atmosfer Avrupalı tasarımcıların artık çözüp bitirdiği bir şey ve bu bağlamda Microids'in Avrupalı olması da tesadüf değil.

Yıl ortasında çıkan Syberia, dokunaklı öyküsünü uyarlandığı romana borçluydu ama bugün bile hatırladığımız mekanları, Art-Nouveau'nun en güzel örnekleriyle dolu mimarisi, bizzat Microids'in el işi göz nuru.



Oyunu üçüncü olmaya mahkum eden yanı ise etkileşim denen öğeden bihaber olmasıydı. Oyun boyunca birbirinden güzel mekanlara girip çıkan kahramanımız nedense çok az şeye dokunabiliyor, inventory'si boş dolaşıyordu. İyi aile terbiyesi almış disiplinli bir avukat abla olmasından kaynaklanıyor belki de ama Kate'in çitkırıldıklığı bir yerden sonra isyan ettirmişti beni. Yine de tuhaf şekilde bu oyun Post Mortem'den daha popüler oldu ve özellikle de adventure dışındaki bilgisayar oyunlarına dokunmayan insanlar için 2002'nin bitirilen tek oyunu olarak tarihe geçti.

Bu gidişle bir Microids oyununa tek alternatif bir başka Microids oyunu olacak diyoruz ve sitem yüklü bir dörtlülle bitiriyoruz programımızı:

"Gabriel Knight 4'ü beklerken Bir gün daha eksilir ömrümden Gelmeyeceksen söyle bilelim Yoksa Gabriel'ima bir yamuk mu yaptı Sierra veyahut Jane Jensen?" (beşlik oldu bu ama?!)





## Simulasyon

### IL2 Sturmovik

Şimdi tüm o güdümlü füzeleri, sestem hızlı jet motorlarını, atış kontrol bilgisayarlarını bir kenara bırakın. Buz gibi bir Rusya sabahında eski bir deri pilot ceketini giyip tahta barakadan dışarı adım attığınızı, yüzünüze çarpan rüzgarla titreyip akşamki kalitesiz votkanın mahmurluğundan ayıldığınızı hayal edin. Kafanızı çevirip donmuş toprak pistin sonunda sizi bekleyen Sturmovik'i görüyorsunuz. Alman tankçılarının "uçan tank" diye adlandırdığı ve bir hayli tırtığı bu hantal ama ölümcül kız bir an önce göğe yükselmek için sabırsızlanmaktadır. Kokpit ilkel görüldüğü kadar soğuktur da, ama siz kendinizi evinizde hissediyorsunuz. Bilirsiniz ki o soğuk kokpit çepeçevre zırhla donanmıştır ve yorgun Sturmovik ne kadar



kurşun yerse yesin sizi akşam yemeğine yetiştirecek kadar sağlamdır. Yüzünüzde eski ve güvenilir bir dostu rastlamanın rahatlığıyla yerden kesiliyorsunuz, tepelerin ardı Nazi dolu ve sizin harcanacak bol bol cephaneniz var.

İşte tüm ömrünü karanlık bir odada program yazarak geçiren yeni yetmeler değil de, boş zamanlarında gerçekten eski uçaklarla uçan tecrübeli programcılar oturup oyun yazdığına sonuç böyle oluyor. Sturmovik gerçek bir uçağın, gerçek bir savaşın, gerçek pilotların hikayesini anlatıyor. Ve öyle gerçekçi anlatıyor ki, eğer biraz param olsaydı oyunu daha yüksek detayda rahatça oynayabilmek için gidip yeni bir sistem toplayacaktım. Kaldı ki ben sadece yeni FPS'ler için sistem toplamış bir adamım, varın siz düşünün!

Sturmovik tabii ki sadece tek bir uçak içermiyor, ama çoğu simülasyonun aksine en heyecanlı görevler bu yaşlı tankı yerden birazcık yukarıda uçururken yaşanıyor. Oyun sadece uçuş modellemesi ya da gelişmiş grafikleri gibi teknik yönleriyle değil, bunları size gerçek bir savaşın içinde olduğunuzu hissettirmek için kullanmasıyla kendini gösteriyor. Orada gerçekten bir savaş var ve siz anavatanı korumak için havalanan sayısız yurttaştan birisiniz. Sturmovik işte insana bu hissi verebildiği için de güçlü bir yapım. Ve haliyle 2002'nin en başarılı oyunlarından biri.

### Mech Warrior 4:Mercenaries

Ah, işte favori oyunlarımdan biri daha! Yüz tonluk bir Power Armor ile etrafta koşturup tankların üzerine basmanın bu kadar zevkli olması sizce de biraz sapıkça bir olgu değil mi? Ya sahip oldukları ateş gücüne ne demeli? Yani bu aletler neredeyse Starcraft'taki Terran Battlecruiser'in iki ayaklı olanları gibi! Tabii Mech Warrior olayı yeni değil, yani bu zevki daha dün tatmadık, değil mi? Peki bu defa bu kadar çekici olan nedir?



Hemen söyleyeyim, bu defa ne intikamı alınacak aile hikayesi var ortada, ne de adını bile doğru düzgün yazamadığınız gezegen valilerine sadakat! Bu defa iş sadece paraya bakıyor. Tabii ki seçtiğiniz görevler sizi üç farklı sondana birine götürüyor, ancak ne tarafa gideceğiniz size kalmış. Üstelik yolda arenaya girip gerçek gladyatörler gibi ölümüne kapışmak ve kazandığınız parayı daha güçlü donanımlar edinmek için harçayabilirsiniz! Daha çok para, daha çok ateş gücü! Ne kadar zevkli bir kısır döngü değil mi? Tabii buna bir de Multiplayer tarafını ekleyin, işler tadından yenmez bir hale gelecektir. Ah bir de grafikleri geçen seneden kalmış olmasaydı ve oyuncuya daha canlı, daha

büyük bir oyun alanı sunabilseydi! İşte o zaman yılın "sim"i olurdu!

### Star Trek: Bridge Commander

Öncelikle şunun altının çiziyim ki, her şeye rağmen Star Wars evrenini Star Trek'e tercih ederim. Ama iş Galaxy ya da Sovereign sınıfı bir yıldız gemisinin kaptan koltuğuna kurulmaya gelince Master Yoda'yı bile tanımam! Tabii Bridge Commander aslında tam bir simülasyon sayılmaz kanaatindeyim, bu oyun sanki daha çok bir Adventure yapısına sahip. Bir yıldız gemisini yönetmekten ziyade, daha çok oturmuş Star Trek dizisi seyrediyormuşsunuz gibi geliyor her şey. Ama tabii üç aşağı beş yukarı hemen her oyun öyle sayılır.

Ve aslına bakarsanız Bridge Commander'ı o kadar çekici kılan unsur biraz da bu dizi filmin içindeymiş gibi hissettiren atmosferi. Çoğu bi-



lim-kurgu tutkunu için kendilerini olmak istedikleri yere koyan bir oyun yeterlidir. Bridge Commander oyuncuyu Picard ya da Kirk gibi ünlü bir karakterin yerine koymak yerine, sadece kaptan köprüsüne götürmek ve tüm kararları sizin aldığınız hissini uyandırmakla yetiniyor. Bu oyuncu ve oyun arasında dengeli bir etkileşim sağlamak için en iyi yöntem. Tabii isterseniz ayrıca yapay zekaya ya da Internet üzerinde diğer oyunculara karşı kaptanlık yeteneğinizi de sırtayabilirsiniz, oyun bunu da esirgemiyor. Ancak grafiklerin pek o kadar iyi olmaması ve oyun evreninin aşırı darlığı yüzünden Privateer 2 ya da benzerleri kadar başarılı değil. Zaten o yüzden de üçüncülükle yetinmek zorunda. ☺

# 2002'nin en iyileri

## Spor



### Tony Hawk's Pro Skater 3

Abec 5 nedir bilmeyen, hayatında kaykay görmeyenlerin nacizane oyunu THPS3 bu yılın en iyi spor oyunu seçildi tarafımızdan. Muhteşem grafiklerinin yanı sıra müzikleri ve oynanabilirliği ile can sıkacak derecede bağımlılık yaptı. Pek çoklarının hala yabancı olduğu ülkemde önü açılmayan, uğraşan az sayıda yurdum insanına her daim köstek olunan bu sporun münitörlerine belki de olabilecek en iyi şekilde yansımaları. Kaykay dünyasının ünlülerinden biri olarak (bu ünlüler harbi ünlü ne kadar kazanıyorlar yılda duysanız aklınızı kaçırsınız) ya da kendi yarattığınız karakteri geliştirerek her çeşit parkurda her türlü hareketi yapabiliyoruz oyunda. Skate Parklar o kadar eğlenceli olmasa da halka açık alanlarda kaymanın zevki bambaşka. Sadece rampalar, kaykay ve tepe-



sindeki adamdan ibaret olabileceken ilginç ve zorlu görevleri oyunu sürekli oynanabilir kılıyor. Bir sürü artı sayabiliriz oyun hakkında ama en önemlisi tatlı bir özgürlük tanıyor insana. Bazı kesime extreme yada alışılmadık gelen bir dünya şeyi özgürce yapabiliyor olmak çok hoş. Onun savaşı bunun silahı taktiği stratejisi derken, tatlı ve dinlendirici bir soluk herkes için. Online oyunlarda yaratık kesmek ya da adam vurmaktan sıkıldığımız anlarda, kaykayımız gibisi yok.

### NBA 2003

EA Sports NBA serisi yıllarca basket severleri münitör başında tuttu. Her zaman en iyi basketbol oyunu olmayı başardı. Ancak bunun sebeplerinden biri fazla alternatifinin olmayışı idi. Atmosferden yoksun harika grafikli NBA oyunları ile yıllarca vakit harcadıktan sonra sonunda EA oyunculara bu bilinçsiz sabrın karşılığını ödemeyi başardı. NBA 2003 hiçbir basketbol oyununda yakalanama-



yan atmosferi sağlamakla kalmayıp bu sporun tüm heyecanını monitörlerden evlere taşımayı da başardı. NBA incelememi yazarken sık sık dediğim gibi dört dörtlük grafikler, atmosfer, ses ve müzikler. Yılın en iyi spor oyunlarından biri olmayı fazlasıyla hak ediyor. NBA'de Playoff oynama şansımız olmasa da gidip, aynı stresi aynı heyecanı ve zevki neredeyse birebir taşıyor evlerimize. Bir bilgisayar oyunundan daha ne beklenebilir ki?

### NHL 2003

Hayatımın oyununu bu üçüncü basamakta görünce ne kadar da üzülüm anlatamam. EA Sports ekibinin her yıl kayırmaya devam ettiği, gelmiş geçmiş en iyi grafiklere ve animasyonlara sahip spor oyunu. Yurdumda pek ilgilenilmese de dünyada en çok tutulan spor oyunlarından NHL. Serinin son oyunu ile online spor



oyunları konusunda bir devrim yapan EA'ı tekrar tekrar tekrar tebrik etmek gerek. Gerçekçiliği ön planda tutan ama buna saplanıp kalmayan, eğlence faktörünü her zaman göz önünde bulunduran nadir oyunlardan. Her ne kadar oyun boyunca buz pisti içinde dönüp duruyor olsam da, bir yenisi gelene kadar harddiskimdeki yerini koruyacaktır. ☺





# Yarış

## Grand Prix 4

"Zenginin malı züğürdün çenesini yorar" motorlu sporu Formula 1 dünyasını bizlere olabilecek en başarılı şekilde getiriyor. Michael Schumacher kardeş koluna, bacağına, şapkasına milyon dolarlık reklamlar ala dursun biz ga-



riban gariban izleyelim televizyondan yarışları. Çıkan ciddi bir iki Formula 1 oyununun arasından rahatlıkla sıyrılmakla kalmıyor oyunumuz. Sadece teknolojik özellikleri ile değil, fazla detaya girmeden sadece yarışmak isteyen oyunculara sağladığı kolaylıklarla da yarış oyunlarının arasından sıyrılmayı başarıyor. Oynaması kolay demek değil bu tabii. Çıkışıyla beraber EA



hegemonyasına son vermesi ise bizleri çok mutlu etti. Muhteşem grafikleri ve sesleri yanında karton seyircileri de unutmamış olmaları ayrı bir artısı idi oyunun. Seyircilerin pistte olup bitene hiç tepki vermiyor olması da unutulmamalı. Çokta uzatmıyayım seyircileri dışında hemen hemen dört dörtlük bir yarış oyunu GP4. Bir iki eksiğine rağmen yılın en iyi yarış oyunu olduğunu söylemek oldukça kolay.

## Moto GP

Yukarıda ki oyun biraz zor gelirse, aşağıdaki oyun da hıza olan açlığını bastırmaya yetmediyse, yapmanız gereken tek şey MotoGP yi konuk etmek bilgisayarınıza. Yarış oyunlarında bugüne kadar gördüğüm en ayrıntılı ve güzel

grafiklere sahip denebilir. Motorun üzerinde iken asfaltın asfalt olduğunu hissettiren, hız duygusunu ekrana bu kadar iyi yansıtabilen bir yarış oyunu daha gördüğümü söyleyemem. Hız arttıkça görme bozukluğuna sebep olan tek oyun şu ana kadar. Gerek pist gerekse motorun grafik detayı o kadar yüksek ki, replay leri sey-



rederken televizyonda yarış seyrettiğinizi sanıyorsunuz. Oyunda tek eksi ise herşeyi sadece görebiliyor ve duyabiliyorsunuz. Bunlar her ne kadar muhteşem yansıtılmış olsa bile sanal yarışımıza, gerçekten motorun üstündeki hissiyatı yaşatması oldukça güç. Buna rağmen bu kısacık yazılarda birkaç kez dediğim gibi, hız duygusunu monitöre en iyi şekilde yansıtan yarış oyunu MotoGP.

## Need For Speed Hot Pursuit 2

Aslında burada EA'ın F1 2002' si vardı ama yoğun baskılarla ve son oylama sonucunda NFS HP2 ilk üçteki yerini aldı. İyi grafikler, iyi sesler.....öyle bir sürü iyi şey. Extra olan ne vardı çok birşey yoktu aslına bakarsanız. Yıllardır yaptığını yapıp hız ihtiyacınızı gidermeye çalışıyor. Oldukçada başarılı yine. Oyunda ki polis ekiplerinin IQ ları düşük olsa da tempo muhteşem. Yarış oyunları çoğu insanı uzun süre başında tutamıyor olsa da NFS anlaşılabilir bir şekilde başında tutuyor sizi. Ya şimdi beş ayrı pistte yarışılır mı bir madalya için diyecek kadar sıkılmış olsanız bile kalkamıyorsunuz başından. Aynı pisti düzünden, tersinden, ay-

nalanmış halinden, aynalanmış halinin tersinden, ters halinin düz aynalanmışından..... vs bir çok şekilde döne döne gezebilmek imkanı sunuyor bizlere. Siz tam gaz gidip bir yandan düşünürken bu hangi haritanın düzünün aynasının tersi midir nedir diye adınızı bile unutuyorsunuz. Beyin sıvılarınızın son damlasını da tüketmek üzere iken polis araçları takılıveriyor peşinize. Siz asfaltta lastik yaka yaka kaçarken bir de polis helikopteri gelip tepenize bombalar yağdırmaya başlıyor. Patlamalar ile asfaltta açılması gereken delikler belediye tarafından daha açılmadan kapatılıyor ne mutlu ki. Zaten zengin muhitlerinde yarışıyorsunuz hep. Polisler Lamborghini kullanıyorlar vs. Yani geyiğe bir son verirsek, kafanıza hiçbirşeyi takmadan, hiçbir sıkıntıya girmeden aklınıza gelecek her türlü pahalı araba ile hız yapmak isteyen herkes için muhteşem bir oyun. Grafikleri, ses efektleri ve müzikleri ile gaza bastığınız her an hız duygusunu pekiştiriyor. 🚗



# 2002'nin en iyileri

## En İyi Grafik

### UNREAL TOURNAMENT 2003

Unreal ve grafik kelimeselerini yanyana kullanınca, ortak paydada hep şu sıfat olur: Muhteşem. Rengarenk grafiklerin bu kadar uyum içinde kullanıldığı pek az oyun vardır. Aynı zamanda teknoloji olarak da Unreal grafik motoru her zaman rakiplerinden bir gömlek üstün olmuştur. Unreal Tournament 2003 de bir istisna değil bu konuda.



Son zamanlarda yuvarlak yüzeyler, karakter modellemeleri, ışık ve gölge oyunları birçok oyunda artık standart olmuş durumda. Ama Unreal Tournament 2003 gibi multiplayer bir oyunda oynanış hızı çok daha önemlidir. UT2003'ün sanat eseri harita tasarımlarını, mükemmel fizik modellemesini ve hemen her sisteme göre ayarlanabilen efektlerini bir kere gördükten sonra bir oyuncu olarak benzer oyunlardan daha fazlasını beklemeğe başladık. Ve işte bu yüzden, 2002'nin en iyi grafik ödülü Unreal Tournament 2003'e gidiyor.

Bu arada, önumüzdeki yıl içinde birçok oyunda UT2003 grafik motorunu görmeye hazır olun.

## En İyi Ses

### SILENT HILL 2

Bu ödülü verirken kısa bir süreliğine de olsa Medal of Honor ile Silent Hill 2 arasında gidip geldik. Ama sonuçta Silent Hill 2'nin seslerinin oyuna çok daha fazla şey kattığına kanaat ettik. MOHAA'nın ses efektleri oyuna estetik olarak



katkıda bulunurken, Silent Hill 2'de ses efektleri oynanışa birebir katkı sağlıyordu. Yaklaşan yaratıkların radyoda çıkarttığı statüğün yarattığı gerilim, oyunun birçok yerinde kullanılan kofonik gürültüler, karakterlerin ruh halini İngilizce bilmeseniz bile size hissettirmeyi başaran seslendirme... Oyunu alıp korku oyunları arasında ayrı bir yere getiriyorlar. Silent Hill 2'yi Silent Hill 2 yapan, o boğucu sis efekti, karmaşık konusu ve elbette, ses efektleriydi.

Tabii sesten bahsederken, "sessizliğin" Silent Hill 2'deki mükemmel kullanımını da unutmamalı.

## En İyi Müzik

### HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Müzik ödülünü verirken de Mafia kafamızı bağyağı kurcaladı. Ama şehirde dolaşırken olsun, çatışmalar sırasında olsun çalan müzik bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyordu. Bir oyunda müziğin oynanışın önüne geçmesi, müzikleri iyi olan oyunlarda sık sık düşülen bir tu-



zakıdır. Ama Hitman 2 bu tuzağa düşmüyor.

Hitman 2'nin müzikleri ünlü Amiga müzisyeni Jesper Kyd tarafından yapılmış ve Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmişti. Asla sıkıcı olmadan oyunun atmosferini tamamlıyordu. Sakin anlarda sakinliğini koruyan müzikler, tansiyonun artmaya başladığı anlarda ise hızlanarak oyuncuyu gaza getirmeyi başarıyordu. Hitman 2'nin müziklerinin ayrıca bir müzik CD'si olarak piyasaya sürüldüğünü de söylersek, neden En İyi Müzik ödülünü Mafia'nın elinden kaptığını daha iyi anlarsınız.

## En İyi Atmosfer

### MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Bu ödülde çok fazla tartışmadık. Nedeni belli. Medal of Honor: Allied Assault tartışmasız 2.



Dünya Savaşı atmosferini en başarılı olarak yansıtan oyun. Hataları da vardı tabii, mesela yapay zeka birçok noktada yetersiz kalıyordu. Ama önceden hazırlanmış (scripted) sahneler o kadar başarılıydı ki oyunun bu açığını asla hissetmedik. Daha oyunun başında düştüğümüz tuzak, takım arkadaşlarımızın birer birer gözlerimizin önünde öldüğünde hissettiğimiz burukluk. Omaha Beach bölümünü oynarken birbirimizin korkmuş surat ifadesine güldük, Sniper Town'da diğer masadaki arkadaşımızın monitörün arkasına siper aldığını gördük. Ve daha o zamandan karar verdik, tüm zamanların en atmosferik oyunlarından birisi olduğuna Medal of Honor'un.

## En İyi Devasa Online Oyun

### DARK AGE OF CAMELOT

Maalesef Türkiye'de internet ucuzlayıp hızlı bağlantılar yaygınlaşmadıkça bir avuç insanın oynadığı bir tür olarak kalmaya mahkum devasa online oyunlar. Birçoğunuzun şimdiye kadar bir kere bile görmediği bu oyunlar (Ultima Onli-



ne'ı saymazsak) geleceğin oyunculuğunu şekillendiriyor. Ama biz çok uzağında kaldık.

Tüm olumsuzluklara rağmen, piyasaya çıkan devasa online oyunlar aralarında bizi en çok etkileyeninin Dark Age of Camelot olduğu konusunda hemfikiriz. Everquest'in yıllardır süregelen hegemonyasını bir anda altüst eden Dark Age, Realm vs Realm (krallıklar arası savaş) fikriyle, grafiklerinin güzelliğiyle, karakter sınıflarının çok iyi ayarlanmış olmasıyla, muhteşem Quest ve Epic'leriyle devasa online oyunların yeni kralı.

## En İyi Senaryo

### MAFIA

1930'larla ilgili oyun yapıyorsanız, konu olarak çok da fazla seçeneğiniz yok demektir. İki büyük savaşın tam ortasına düşen bu zaman diliminin ünlü olan tek bir yanı var, gangsterleri. Ve gangsterler üzerine bir oyun yapıyorsanız, daha önce herhangi bir filmde veya oyunda kullanılmamış bir konu bulmanız da çok zor olacaktır. Senaryo veya anlatım olarak kim Copolla'yla aşık atabilir ki?

Mafia'yı hazırlayanlar, senaryo ve anlatım olarak bir Copolla olamamışlar elbette. Ama fakir taksici şoförü Tommy'nin beklenmedik ve hiç



## Özel Ödüller



istememediği bir şekilde mafyanın içine karışması, daha sonra yavaş yavaş bu dünyanın yöntemlerine alışması, en sonunda ailesini kurtarmak için polislerle anlaşması. Ve oyunun sonu... Uzun zamandır gördüğümüz en inandırıcı ve etkileyici oyun sonlarından birisine sahipti Mafia.

### En İyi Yapay Zeka UNREAL TOURNAMENT 2003

Geçtiğimiz yılı karşılaştığımız rakiplerin "insana karşı" oynama zevki veren oyunlar açısından düşündüğümüzde aklımıza gelen tek bir isim vardı: UT2003. Gerçi, ilk Unreal'dan Unreal Tournament 2003'e yapay zeka konusunda çok fazla bir ilerleme olmadı. Sadece kodlar biraz



daha optimize edildi. Ama UT'nin botlarının hala oyun dünyasındaki en terletici rakipler olduğunu kimse inkar edemez. Gelişen işlemci teknolojisi ile birlikte daha geniş çaplı savaş alanlarında hareket edebilen, birbirini koruyabilen yapay zeka rakiplere karşı oynayabileceğiniz daha iyi bir oyun gelmedi bu yıl.

### En İyi Karakter GROM HELLSCREAM (Warcraft 3)

Bu sene iyilerden şöyle karizmatik, çarpıcı bir karakter karşımıza çıkmadı. Soylu bir paladin, beyaz cübbeli büyücü falan çok aradı gözlerimiz. Ne kadar sağlam karakter varsa hepsi düşmüş, bir şekilde kirlenmiş ama onurunu kaybetmemek için mücadele veriyordu. Blood Omen'in Kain'i tüm karizmasına karşın biraz zayıf kaldı. Gerçi bunda geçmişte Razi'el'den dayak yemiş olmasının da etkisi yok değildi. Kral babasının biricik katili Arthas da tüm çarpıcılığına rağmen



men dönekti. Geriye sadece Grom kaldı. O bugüne kadar gördüğümüz en iyi Ork karakteriydi. Hırs ve savaş tutkusuna değil miydi onun kalbini dolduran? Berserk moda geçip bir yerlere saldırdıkça başını belaya sokmuyor muydu? Bu yüzden kolayca düşmedi mi Legion'un tuzağına? Ama bir şövalye kadar düşkünlü onuruna Grom Hellscream. Bu yüzden son nefesinde saldırdığı balta, ırkının kurtuluşu oldu. Hikayesi hüznünlü de olsa, destansı şarkılarda yaşayacak bundan sonra.

### En İyi Bölüm OMAHA BEACH (Medal of Honor)

İndirme gemisinin kapakları açılıp o cehennem ayak bastığımızda, bir daha hiçbir şeyin aynı olmayacağını anladık. Dört tane kazık kadar adam monitörlerin arkasına pismiş, suratları şekilden şekile girerek bir tank engelinden diğerine gitmeye çalışıyordu. Ofisin her yerinden Omaha sahilinde patlayan 81mm'lik havanların şarapnel parçalarının ve o lanet iki korunaktan ölüm kusan MG'lerin vızıltıları duyuluyordu. Yüzbaşının verdiği emirler, "Medic!" feryatları içinde yerde sürünen, patlamalarla havaya savrulan askerlerin çöllerinin arasından kulağıma geliyordu. Tekrar tekrar öldük o sahilde.



Normalde küfredip CD'yi fırlatmamıza neden olurdu bu. Ama Medal of Honor'ın Omaha Beach çıkartma sahnesi söz konusu olunca, bölümü bir kez daha oynamak, o heyecanı bir kere daha yaşamak için bir bahane oldu bu bize.

MOHAA'nın yapımcısı 2015'e sanal şapkalarımızı çıkartıyoruz. 2002'nin değil, tüm zamanların en heyecanlı, en akılda kalıcı bilgisayar oyunu bölümünü yaptıkları için.

### En İyi Modifikasyon HALF LIFE: NATURAL SELECTION

Tam "artık öldü, Half Life yok artık" dediğimiz anda ortaya çıkan Natural Selection sadece

Half Life mod yapımcılarına değil, strateji ve first person shooter türlerini birleştirmeye çalışan herkese ders oldu. İnsan ve yaratıkların arasındaki kaynak ve bölge mücadelesi, yaratıkların içgüdü ve bireysellik, insanların ise teknoloji ve yönetim güçleri mükemmel bir şekilde dengelenmişti.

Kabul edelim, Natural Selection asla Counter Strike kadar geniş bir kitle tarafından oynanmayacak. Ama bu, mükemmel bir modifikasyon olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

### En İyi "Bedava Oyun" CRIMSON LANDS

Ülkemizde zaten bir oyuna 3.000.000 vererek elde edebiliyoruz. Bu yüzden bir oyunun bedava olup olmaması çoğu kişiyi ilgilendirmiyor olabilir. Ama Crimson Lands değil 3 milyonluk, 50 milyonluk birçok oyunu cebinden çıkartabilecek kadar iyiydi. Öğrenmesi basit, grafikleri şirin, oynanışı bağımlılık yapıcı, üstelik de bedavaydı. Aylarca her bulduğumuz boş vakitte birbirimizin rekorunu kırmaya çalıştık durduk (rekor 140.000 küsurla hala Sinan'da)

### Kimse Oynamadığı Oyun NEVERWINTER NIGHTS

Evet, NWN'ye %83 Level Notu verdiğimizizi biliyoruz. Evet, 3 kere Level'a kapak yaptığımızı da biliyoruz. Peki neden hiç kimse oynamadı Neverwinter Nights'ı? Bu biraz tuhaf olacak ama sebebi Türkiye'de yaşıyor olmamız. Yani 2002'nin bizim için en büyük hayal kırıklığı, Neverwinter Nights'ı Türkiye'de oynuyor olmamızdı. Çünkü oyunun esas gücü olan editör, internet'te oynama imkanı ve yine nette bulacağımız binlerce bedava modülüydü. Ne yazık ki Türkiye'deki oyuncular hiçbirinden adamakıllı faydalanamadı. Eh, Türkiye'de bir oyuncu olmanın kolay olduğunu kim söyleyebilir?

Eğer Türkiye'de online NWN oynamak istiyorsanız, Agszone.net adresindeki sunucuyu bir deneyebilirsiniz.

### En Kötü Oyun BIKINI KARATE BABES

Haftalığını cebine koymuş, kız arkadaşıyla bir hamburger yedikten sonra bir oyun alıp evinde güzelce oynamak için yanıp tutuşan bir gencin cebindeki son kuruşu nasıl sömürsünüz? Tabii ki birbirinden ebleh suratlı, beşinci sınıf modellerin bikinili resimlerini ve videolarını çekip 4 CD'ye tıkıştırarak. Peki bu materyali nasıl bir oyun diye insanlara yutturursunuz? Tabii ki bikinili kızları köşebent hareketler ve iğrenç bir "crop" efekti eşliğinde dövüştürerek. "Finish Him" hareketleri yerine de bikinilerini çıkarttılar mı, tamamdır. Gelsin paralar!

%2 Level Notu alarak yılın en kötü oyunu olmayı sapına kadar hak eden Bikini Karate Babes'i gördüğünüz yerde kaçın. ☹

2002'nin  
en iyileri

## Yılın Oyunu

### Grand Theft Auto 3

Hemen her türlü silahla envayi çeşit katliam yapılabilen, insanları ezerken de radyoda uyuşturucuya hayır mesajı veren parçalar çalan Grand Theft Auto 3, kesinlikle yılın oyunu. En çok bağımlılık yapan, en çok oynanan, sistemi en çok zorlayan, en çok editlenen, en çok beklenen, en çok yenilen içilen, en çok adam dövülen, en çok ölüp hastane kapısına dönülen, en çok araba çalınan, en çok adam vurulan, en çok vur kaç yapılan, en az can sıkı, en çok görevi olan.....

Liberty City'de dolanıp olmadık suçluların ayak işlerini yapmak gayet anlamsız gibi gelse de GTA3 zaten ne muhteşem bir konu ne

### Morrowind

Ofise geldikten sonra başına gelmeyen zavallı oyuna hakettiği payeyi şimdi veriyoruz. "Neden kastım ben bu kadar bu tür oyunları sevmem ki ben" diye kurdum oyunu. İşim olsun olmasın mümkün olan her an oynar buldum kendimi. Oyunu tamamlama süresi 200 saat kadar diyorlardı. Ben ilk 200 saati devirdiğimizde hiç bitecek gibi görünmüyordu açıkçası. Canlı, gerçek şehirler ve muhteşem atmosferi içinde eriyip gitmemek elde değildi açıkçası. Birçok oyundan daha çok gerçek bir yaşam ve hayat hikayesi verdi bize sanal evrende. Yapımcı fir-

ma alışkanlıklarından vazgeçmemiş olsa da (çok bug var çooook) bugüne kadar CD'lere sıkıştırılabilmemiş en büyük evreni sundu bizlere. Oyun tarihinin en iyi yapımlarından biri karşısında saygıyla eğilmeye davet ediyoruz sizleri.

### Age of Mythology

Warcraft'ın tahtını sallar mı diye düşünüyorduk, yerle bir etti. Her yanından yaratıcılık fıçkırmasa bile düzgün harita ve görev yapısı ve çeşitliliği, ırklar ve birimler arası dengesi ile tam anlamıyla bir "strateji" oyunuydu Age of Mythology. Age Of formülünü bozmadan yapılan onlarca eklenti ile çitayı aşılması zor bir noktaya çıkarmayı başaran ve "oh be sonunda adam gibi bir şey yaptılar dedirten bir yapım". Başında geçirilen zamana bile "yok daha ötesi dedirtti." 🎮



de gerçek dışı grafikler vaad ediyordu. Evlerimize girdiğinde ise bize oyun dünyasının unutulmasını sundu. Gören dokunan koklayan herkeste bir hastalık haline geldi ve çıktığından beri satış listelerinde ilk ondan düşmedi. Tarihin en çok satan ve oynanan oyunu elbetteki yılın en iyi oyunu seçildi. Bunu sağlayan tek şey ise oyun yapımcılarının çoktan rafa kaldırdığını sandığımız eğlence kavramı idi. Uzun zamandır bilgisayar başında ne bu kadar eğlendiğimizi hatırlamıyoruz. Henüz bu oyuna bulaşmamış olan varsa ne yapsın ne etsin bir kenarından bulaşsın. Vaatler boş çıkmazsa bir süre sonra online bir GTA ile tanışacağız. Bunların yanında eğer Vice City yılın enleri arasında yer alacak kadar erken ulaşıydı elimize mutlaka yerini alacaktı.





# inceleme

## İNCELENEN OYUNLAR

50	Anno 1503
46	Asheron's Call 2
60	Battle Realms: Winter of the Wolf
48	Combat Flight Simulator 3
62	Curse of the Pharaoh
82	Dead to Rights (PS2)
53	Dirt Track Racing 2
59	Dragon's Lair 3D
40	Ghost Recon: Island Thunder
42	Gothic 2
56	Hearts of Iron
58	HotWheels Velocity X
44	Impossible Creatures
65	Jurassic Park
63	Knight Rider
76	Lord of the Rings: Two Towers (PS2)
64	Midnight Illegal
65	Monsters Inc. Pinball
65	Papyrus
52	Platoon
64	Pusher
81	Rygar Legendary Adventures (PS2)
36	Sim City 4
54	Starfleet Commander 3
74	The Getaway (PS2)
80	Ty The Tasmanian Tiger (PS2)
61	War & Peace
78	WRC Extreme (PS2)



## Bilen Adam

Sam Amca seni istiyor... ve seni... ve seni... ve seni...

Bilgisayar oyunlarını öcü veya uygarlığın sonunu getirecek bir şeytan icadı olarak görenlere hep söylediğimiz tek bir şey var: "Bilgisayar oyunları, dünyanın pisliklerinden kurtulmanın en masum yoludur". Gerçekten de buna yürekten inanıyoruz. Peki, ya bu "masum" oyuncaklarımız propaganda aracı olarak kullanılmaya başlandıysa?

Evet, uzak gelecekte geçen bir cyber-punk oyunun konusundan bahsetmiyorum burada. Oyunlar aracılığıyla belli bir fikrin zorla empoze edilmesinden bahsediyorum. Gördüğüm, izlediğim kadarıyla son 1 yıldır, Amerika'yı süper kahraman, diğerlerini de köküne kibrit suyu dökülmesi gereken "öcüler" olarak gösteren oyunların sayısı o kadar arttı ki. Soldier of Fortune 2, America's Army ve bu ay CD'de verdiğimiz Command & Conquer Generals videosu. İngilizce bilmeyenler için o videonun girişindeki sözleri kısaca çevireyim "Günümüzde büyük liderler sorunlarını sözlerle çözüyorlar. Şöyle sözler..." dedikten sonra bahsedilen sözler oyun içi görüntüler eşliğinde ekrana geliyorlar: Scud füzesi, halı bombardımanı, Tomahawk füzesi vs. dedikten sonra videoyu nefis bir nükleer patlamayla video sona eriyor.

Şimdi size birkaç soru soracağım.

Soru 1- C&C gibi nispeten bilim kurgusal bir serinin üçüncüsünün neden birdenbire yakın gelecek-



Yıkılan bir baraj, yokolan bir Arap köyü... Politika için ufak ama oyunculuk için korkunç bir adım.

teki bir Amerika-Çin-Arap savaşını konu almak üzere hazırlandığını ve C&C Twilight'ı beklerken tamamen neden senaryonun değiştirilmiş olabileceğini...

Soru 2- C&C: Tiberium Sun çıkması gereken tarihten 1,5 yıl geç çıktığı halde, nasıl olup da C&C:Generals'ın duyurulduktan sadece 10 ay sonra piyasada olduğunu...

Soru 3- Amerikan ordusunun America's Army gibi bir oyunu yapmak için 15 milyon dolar harcadıktan sonra, hayırına mı bedavaya dağıttığını...

...biraz düşünün. Bulacağınız cevapların hoşunuza gitmeyeceğinden eminim.

## 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

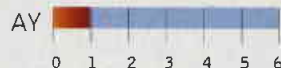
IL2 Sturmovik	Simulasyon	92
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	95
Grand Turismo 3	Yarış	98

### FIRST-PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Dumanlar dağıldığında yakınlıkların altında kalmayan bir tek oyun vardı: Mükemmel multiplayer aksiyon oyunu BF42

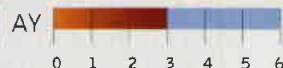


### STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

Starcraft'tan bu yana tamamlanmış farklı üç ırkın oynanışını bu kadar dengede tutabilen ilk strateji oyunu AoM.



### ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)

Yılın RolePlaying oyunu ödülümü müzüm büyük bir rahatlıkla kazandı. Tribunal görev paketi bekleneni veremese de, hala fantezi türünün kralı



## nasıl puan veriyoruz

## ZAMANDA YOLCULUK

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

## 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, vereceğimizi 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:** İncelememi 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 Hit logosunu gördükleri bir oyundan bucağın bucağıdır.

**Bilgi için:** Oyuna en yakın web adresi

**Yapım:** Yapımcı Firma

**Dağıtım:** Dağıtıcı Firma

**Tür:** Oyunun türü

**Multiplay:** İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

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

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

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

## LEVEL NOTLU:

## 6 yıl önce LEVEL

"Yepyeni bir dergi ile karşınızdayız. LEVEL, CD'si ile birlikte sizleri oyun dünyasında bir gezintiye çıkartacak. Bundan böyle kutusuna, resimlerine ya da abartılı yazılarına aldığınız sonradan beğenmeyeceğiniz bir oyunu satın almak durumunda kalmayacaksınız. Artık oyunları oynayarak tanıma zamanı."

1997 Şubat'ındaki ilk sayımızda bu cümlelerle tanışmıştık sizlerle. 28 sayfalık ilk sayımızdan bugünlere nasıl geldik? Valla biz de bilmiyoruz ama sevimli adamlar olmamızın biraz olsun etkisi var galiba :) C&C: Red Alert ve Master of Orion 2 gibi klasik olmuş oyunların incelemelerinin yanısıra, hala en iyi adventure oyunları arasında saydığımız Lighthouse'un tam çözümü vardı.

**İşte Bunu Bilmiyordunuz:** Level'in ilk sayısının neredeyse tamamını Berker yazmıştı. O gün bugündür ne zaman patronlar "24 sayfalık yeni bir dergi planımız var" dese, fellik fellik kaçar :)

## 3 yıl önce LEVEL

Ve yayın hayatımıza başlamamızın üçüncü yıldönümünde müthiş bir atılım gerçekleştirmiştik. Sayfa sayısının artması ve Byzantine: Sırlar Labirenti'nin tam sürümünü vermemizi bir kenara bırakalım, dizayn ve içeriğin tamamen değişmesi Tuğbek ve Serpil'in aramıza katılması ile tam bir "Behemoth" görünümü aldı Level (kapakta pis pis bakan The Nameless One'a (Planescape Torment) bakar mısınız?)

**İşte Bunu Bilmiyordunuz:** Level'in tamamen yeniden tasarlanması sırasında Tuğbek, Sinan ve Didem oturup deneme amaçlı ve hiçbir zaman yayınlanmayacak bir "Prototip Level" hazırlamıştı. Bu prototip sayıdan sadece bir tane basıldı.



PC

- 1- THE SIMS: UNLEASHED ▲ (2)
- 2- Medal of Honor: Allied Assault ▲ (9)
- 3- Age of Mythology ▲ (4)
- 4- The Sims: Vacation ▲ (8)
- 5- The Sims: Hot Date + aynı
- 6- Warcraft 3: Reign of Chaos + aynı
- 7- LotR: Fellowship of the Ring ▼ (5)
- 8- Harry Potter Chamber of Secrets ▼ (3)
- 9- 007 Nightfire ▼ (5)
- 10- FIFA 2003 ▼ (6)

## PLAYSTATION 2

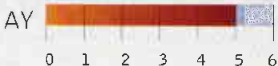
- 1- GTA: VICE CITY ▲ (2)
- 2- FIFA 2003 ▼ (1)
- 3- LotR The Two Towers ▲ (5)
- 4- 007 Nightfire ★ yeni
- 5- WWE Smackdown! Shut Your Mouth ▲ (7)
- 6- Tony Hawk's Pro Skater 4 ▲ (9)
- 7- Harry Potter Chamber of Secrets ▼ (6)
- 8- The Getaway ▼ (1)
- 9- Pro Evolution Soccer 2 ▼ (8)
- 10- WRC '2 Extreme ★ yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

## SPOR



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)  
PES 2'ye verdiğimiz not, kalbimizde biraz daha yükseldi. Ama hala PES 1'in o muhteşem "ilk"liğini hiçbir şeye değişmiyoruz.



## ACTION



Mafia: Lost Heaven (PC %92)  
Hala alıp oynamadıysanız, 2002'nin en iyi aksiyon oyunlarından birisini kaçırmışsınız demektir.



## ADVENTURE



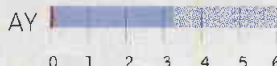
Post Mortem (PC %92)  
Syberia haksızlığa uğramış zannediyorsanız, bir de Post Mortem'i oynayın. Aynı firmadan bu kadar iyi bir oyun, bu kadar sürede nasıl çıktı?



## YARIS



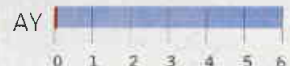
Hakeden Yok  
Rallisport Challenge çok iyi görünüyör olabilir, ama gerçek bir klasik olma yolunda değil. Ümitlerimizi Colin McRae Rally 3.0'a saklıyoruz.



## SIMULASYON



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



İnceleyen: Serpil Ulutürk  
serpil@level.cm.tr

# SIM CITY 4



Maxis'in dev şehircilik projesi, halka hizmet aşkıyla yanıp tutuşan oyuncuları ihya edecek

**Sarı Söz!** "Oynadıkça keşfedilen keşfedildikçe güzelleşen bir SimCity. Önceki bölümlerde öğrendiklerimizi silmiyor ama eskiyi taklit de etmiyor. Başta basit görünebilir ama çok sağlam ve detaylı. Bitmiyor..."



ABD'nin bütün önemli iş merkezleri oyunda anıt binalar olarak yerini almış ama bir Akmar Pasajı'nı bir

Şehir ve Bölge Planlama, komşu teyzelerin "ne çıkacakmış?" diye sorduğu soruya "belediye başkanı" diye cevap veren ve şiddetle yanılan bir kısım üniversite gençliğinin de devam ettiği, şirin mi şirin bir lisans programımızdır. Bu bölümde yaklaşık beş buçuk yılını bilfiil geçirmiş veteran bir öğrenci olarak sözlerime bana okulda öğrendiklerimi ilk kez uygulama fırsatı veren Maxis'e teşekkür ederek başlamak istiyorum. (alkışlar... alkışlar...)

Şehircilik bilgisi yetersiz bir genç insan olarak oynadığım SimCity 3000'in üzerinden geçen yaklaşık 3,5 yıldan sonra bugün şehrimizin dördüncü atılım projesine start vermenin gururunu sizlerle paylaşmanın mutluluğu içindeyim! (alkışlar...)

## Oyunuzu bana verin

Bir bilgisayar oyunları editörünü sonu gelmeyen cümlelere, ağırdalı laflara, alkışlanmadıkça hiçbir anlamı olmayan klişe sözler kullanmaya yönelen bu şey, Sim City

4'dür arkadaşlar! Oyun nihayet çıktı ve ben artık şehrimi kalkındırmak için (başkanlık koltuğumdan şutlanmamak için) her yeri otoyollarla donatan (ihale satan), vergi toplayan (cebini dolduran) bir belediye başkanı halet-i ruhiyesi içindeyim.. (hani alkış?)

Son derece primitif bir oyun sisteminin ve grafiklerin hakim olduğu ilk Sim City'den itibaren oyunu takip edenler için bu dördüncü versiyon önemli bir basamak. SimCity 2000 ve 3000, ilk oyunun hayran kaldığımız fikrine aynen sadık kalmanın ötesinde pek bir şey vermediğinden hayal kırıklığı yaratmıştı ama bu kez durum farklı. Nerden başlasam, hangi birini anlatsam, bilmiyorum ki...

Yeni başlayanlar için, "nedir bu SimCity?" sorusuna bir açıklık getirelim önce. Oyun her şeyden önce bir şehir kurma simülasyonudur. Üzerinde hiçbir yapı olmayan bir arazi parçasını alır, belediye başkanı sıfatınızı kullanarak olabildiğince kalabalık, zengin ve mutlu bir şehir yaratırsınız. Bunun için farklı yoğunluklarda yerleşim, endüstri ve ofis alanları kurarak başlarsınız işe (zoning).



Hayır burda yangın çıkmadı. Terk edilen binalar moraliniz bozulsun diye kararıyorlar.



Sim'ler yavaş yavaş ve çok çeşitli ihtiyaçlarıyla birlikte açtığınız bu alanlara gelmeye başlarlar. Ev-iş mesafesi, su, elektrik, hava kirliliği, gürültü, yeşil alanların bolluğu, okul ve hastane erişimi, işsizlik, vergi oranları vesaire vesaire... Tümüne karşı çok duyarlıdır bu Sim ırkı, Türklere benzerler (ayrıca kırmızıda durup yeşilde geçerler, bir Sim'i sokağa tükürürken görmezsiniz, yürürken birbirlerine omuz atmazlar, otobol kenarında piknik yapmazlar, deve güreşi diye bir spordan haberleri yoktur). İşler ters gitmeye başladığı anda şehri terk edebilirler. Bu yüzden her adımınızı sonuçlarını düşünerek atmak zorundasınız. İşin güzel yanı bu adımların hepsinin, alakasız da görünseler, birbirini etkilemesi. Yani yeterince spor alanı açmazsanız suç oranı yükselebilir, anayollarınız trafiği çözerken yerleşimi olumsuz etkileyebilir, şehri kaldırmak için koyduğunuz yönetmelikler yüzünden alakasızca ayaklanma çıkabilir. Şehrin dengesini kurduktan sonra da sıkılana ve arkadaşlarınıza hava atmaya yetecek kadar çok para, nüfus; gökdelen sahibi olana kadar oynamaya devam edersiniz. Bu yüzden SC oynayanların çevrelerinde birkaç tane daha SC'den anlayan adam olması şarttır. Yoksa, bütün Sim oyunları gibi SC'de de bir son olmadıysanız, çok çabuk amaçsız kalırsınız. Gerçi bu kez sıkılma noktasına gelmek o kadar kolay değil. Bir bakalım, yeni ne varmış...

### Bölge Planlamayı öğreniyoruz

Daha şehrinizin topoğrafyasını ayarlamak için girdiğiniz ilk ekranda başlıyor olay. Efendim, artık eskisi gibi birbirinden bağımsız şehirler değil, tek bir şehir içindeki bölgeler söz konusu ve doğru kullanılırsa bu bütün oynanışı etkileyebilir. Örnekleyelim. Bir adet İstanbul'unuz var diyelim, içinden



bir parçasını alıp Ümraniye yapıyorsunuz, burada bir yandan minimum kaynak kullanırken yani sağlık, eğitim, güvenlik donatılarını kısıtlı tutarken bir yandan da olabildiğince çok nüfus toplamaya çalışıyorsunuz. Bir başka bölgeye, örneğin, Maslak muamelesi yapıyorsunuz. Az yerleşimin olduğu ama çok sayıda ofis binasının bulunduğu bir gökdelenler cenneti yaratmak niyetindediniz. Ya da bir Beyoğlu hayaliniz var, derhal eğitime ve sağlığa yatırım yapmaya başlıyorsunuz. Ve mesela Maslak'ın çöplerini Ümraniye'ye gönderiyorsunuz (sonra o çöpler patlıyor, Türklere gittiği her yer



Türkleştirme ülkesinde dev bir adım daha atılmış oluyor). Gebeze diye bir yer yapıp bütün sanayi buraya topluyorsunuz, diğer bölgelerde yaşayanlar "ne bu pislik, ne bu duman" diye bağırıyorlar. Anlayacağınız bu bölgeler birbirleriyle sürekli bir ticari ve sosyal alışveriş içine giriyor. Yani artık olay bir şehir değil bir metropoliten alan yaratmak üstüne kurulu (bu bağlamda İstanbul da bir şehir değil bir metropoliten alandır arkadaşlar). Fakaaat, pek tabii ki bunların hiçbiri öyle pat diye olmuyor. Her bir bölgenin kıvama gelmesi için bilgisayar başında litrelerce kahve (tercihe göre kola da olabilir) tüketceğinizi en başından biliniz.

Bu bölgesel planlama mantığı eski Sim-City'lerde olmayan bir şeydi ama gözünüzü korkutmasın. Kullanacağınız araçlarla bu iş en basit hale getirilmiş. Oyunun üç modundan biri olan God Mode'da seçtiğiniz kara parçasını istediğiniz gibi şekillendirdikten sonra, bildiğiniz şehir hayatına geçiş yapacaksınız. Zaten menüler öylesine kullanışlı ve pratik ki o işlerle uğraşırken yazının bu bölümünü hatırlamayacaksınız bile. Yapılacak işler



Şu stadyum kılıklı solar plant tesisini yapabilmek için atmadığınız takla kalmayacak.

### Oyuna başlarken

1- En baştan alalım. Seçtiğiniz şehirdeki hazır bölgelerden herhangi birini kullanmak yerine orta büyüklükte, bol ağaçlı, olabildiğince düz ve alan kaybı az olan bir bölge hazırlayıp buradan başlayın.

2- "Start New City" dedikten sonra ilk işiniz yollar ve zoning. Zoning yaparken öncelikle endüstriyi konut ve ticarettten ayrı bir yere konuşlandırmaya dikkat edin. Başta iki çeşit yol kullanacağız; anayol (road) ve cadde (street). Zone'ları anayollarla bağlayın, iç yollarınız cadde olsun. Paraya kıyabiliyorsanız endüstri zonunda sadece anayol da kullanabilirsiniz. Oyunun otomatik cadde özelliğine mahkum kalmamaya çalışın. Anayollarınızı şehrin dört kenarında da sınıra kadar uzatmayı sakın unutmayın. Bir pop-up'la komşu şehre yol bağlantısı isteyip istemediğiniz sorulacak. "Deli misin" deyin, "tabii ki istiyorum!"

3- Görüntüsü itici olabilir ama en iyi işleyen yöntem ızgara modeli kullanarak yerleşmek. Konut ve ticaret iç içe olacağından burada caddelerle çevrelenmiş 9x9'lük kareler oluşturarak alanın büyüklüğüne göre 3-4 konut zonu arasına 1 ticaret yerleştirin derim (İslim kebabi tarifi gibi oldu yaa).. Ama ticaretleri ortadan ikiye bölün (patlıcanlarımızı dikine dilimliyoruz) ve bu parçalardan birini boş bırakın (tuzlu suda beklesin, acısı gitsin) ki ileride aralara koyacak başka şeyleriniz olacak. İlk aşamada tüm zonlara düşük yoğunluk veriyoruz, unutmayın (metafor gereği; yemeği koymadan önce fırını ısıtmak gibi..). Şehrimiz tabanda yeterince genişledikten sonra (kulak memesi kıvamı.. aaa, yeter bel!) merkezden başlamak üzere yoğunlukları artıracacağız. Afiyet olsun! İtfaiye, okul falan da öncelikle merkeze yerleşecek bittabi.

3- RCI talep grafiği, bölgenizi kurarken pusulanız olacak. Örneğin üst gelir düzeyinden talep yokken arazi değeri yüksek bir alana zoning yapmayın (gerçi başta her yer aynı değerde ama ilersı için söylüyorum). Alt gelirden olanlar sorunsuzdur, her yere yerleşir ama bu onları bir parça kımil zararlı yapıyor.

4- Trafik önemli bir parametre. Şehir 50 bini bulmadan metroya ihtiyaç duyar hale gelmemeli. Bunun için zamanla trafiğin yoğunlaştığı ana aksları caddeden yola çevirmelisiniz. 15-20 bin kişilik bir şehirde otobus sistemi kullanabilirsiniz ama fazla medet ummayın. En iyi ihtimalle yüzde 15-20 civarında azalır. Açıkçası trafik konusunda ben de süper bir sistem bulmuş değilim. Kim bulmuş ki, ben bulayım?

5- Zonları yaptınız ve gelmeye başladılar. Şimdi bir doğalgaz enerji hattı (bu da kirlilik yaratıyor ama bence en makulü) döşemelisiniz. Haritanın olabildiğince uzak ve ağaçlı bir köşesine yerleştirin bunu. Su için acele etmeye gerek yok.

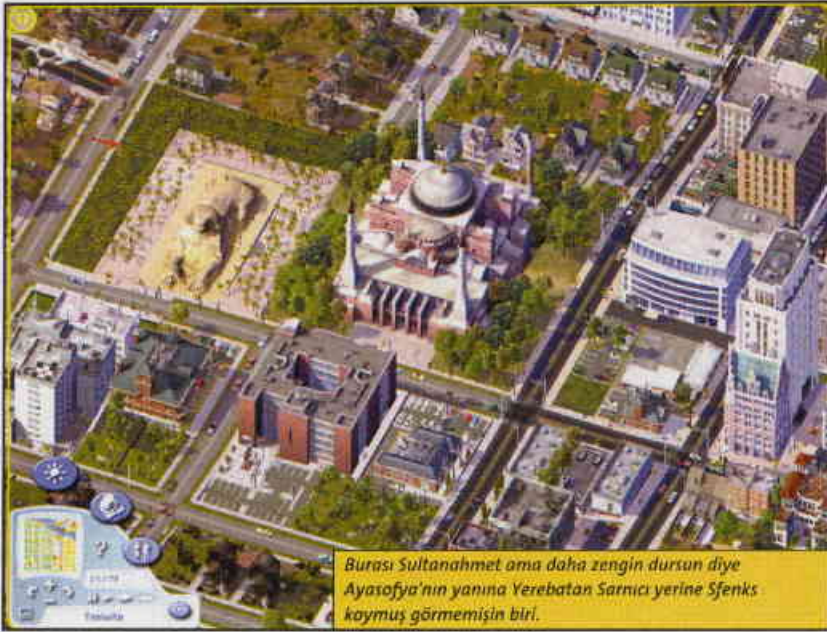
ve kontrol edilecek veriler çok doğru bir şekilde kategorize edilmiş, memleketi kurtarmaya çalışırken pencereler arasında boğulup kalmıyorsunuz. Arayüzün Sims'den aynen arak olduğunu da belirtelim.

Araziyi şekillendirmek dışında iklim, gece-gündüz ve doğal felaketler (yanardağ, deprem, hortum gibi hinlikler) için konmuş God Mode dışında iki seçeneğiniz daha var. Aslında bunlara seçenek demek doğru değil, bir şehri yaparken her üç mode'u da kullanacaksınız. Bunlardan biri pek tabii ki belediye başkanlığı. Diğeri ise önceki oyunlarda olmayan Sim Mode. Nasıl oluyor? The Sims'deki en sevdiğiniz adamcıklarınızı oyuna Import ediyorsunuz, sonra arada bir Sim Mode'a geçip hal hatır soruyorsunuz. Fakat olmamış... The Sims'de yediğiniz içtiğiniz ayrı gitmeyen Sim'inizi bir bakıyorsunuz şehir ortamında size yabancılaşmış, bir telesekreter edasıyla

planınız yoksa, hiç bozuntuya vermeden "ne diyordun sen?" diyebilirsiniz. Baktınız ki iş işten geçmiş, ne yaparsanız kar etmeyecek, bu kez de şehre bir robot saldırısı düzenleyip (God Mode'a has güzelliklerden biri) "Allah'ın hikmetinden sual olunmuyor. Buraya kadarmış" formundaki bozuntuya vermeme yolunu seçebilirsiniz (siz artık politikacısınız, pişkin olmak kanınızda var).

### Bütçe görüşmelerine geçelim

SC 4, serinin tüm oyunları arasında en gerçekçi olanı ama mesele para olunca bu gerçekçilik hafiften acımasızlığa kayıyor. Koskoca belediye olarak o kadar az geliriniz var ki, bazen rakamlara bakıp isyan ediyor insan. Gelir kaynaklarınız, harcamalarınızın yanında çok kısıtlı. Zoning yapmaktan bina yıkmaya, yönetmelik uygulamasından vilayet konağı dikmeye (amma attım) kadar her şey



Burayı Sultanahmet ama daha zengin dursun diye Ayasofya'nın yanına Yerebatan Sarnıcı yerine Sfenks koymuş görmemiş bir.

kendi bildiğini okuyor. Nerede çalıştığını, kaç para kazandığını, işe ne kadar sürede gittiğini filan söylüyor, o kadar. İnsanın kalbi kırılıyor, "hepiniz matriksiniz la-ayn!" diye bağırasa geliyor. Fikir güzel ama şimdilik SimCity 5'de bu iki oyunun daha anlamlı bir şekilde bağdaştırılmasını ummaya yarıyor sadece. Bir de "sokaktaki adamın nabzını tutmak" denen ritüeli yerine getirmiş oluyorsunuz.

SC ile henüz tanışanlar oyundaki şehir planlama, finans, taşımacılık gibi alanlarda uzman 7 danışmanın dediklerine de kulak vermeli. Felaket tellalı endamındaki bu arkadaşlar gereğinden fazla panik yapıyorlar ama özellikle oyuna aşına olmayanların gözden kaçırabileceği hususları sürekli takip ettiklerinden faydalı bir kadro. Aynı şekilde ekranın altındaki mesaj penceresini de sık sık kontrol etmek lazım. Yine de plan yapacak ve bunları uygulayacak olan sizsiniz, aklınızda uzun vadeli bir proje varsa ve bunu uygulamak için başta bir şeylerden ödün vermek gerekiyorsa danışmanlarınıza ve Sim'lerinize çok da aldırmaayın. Sonuçta hesaplarınız tutmazsa ve bir B



Yeşil ne güzel, park ne güzel, fosülye havuzları ne güzel. Evet, ama çok pahalı.

tıkır tıkır para yazıyor. Buna karşın dişe dokunur tek gelir kaynağınız yerleşim, ticaret ve sanayinin ödediği sabit vergiler. Onu da minnetle ödüyorlar (Bu arada bütçe artık yıllık değil aylık olarak hesaplanıyor. Oyunun akıcılığı açısından çok doğru bir karar daha). Kafadan yüzde 7 üzerinden toplamaya başladığınız vergileri alıştırma alıştırma yüzde 9'a kadar yükseltebiliyorsunuz ama ne kadar müreffeh bir ortam yaratırsanız yaratın yüzde 10'u dayadığınız anda küfreder gibi gidiyorlar. Halbuki hastane yapmışsınız, okul açmışsınız, büssürü yol, köprü döşemişsiniz, o açılıştan bu açılışa koşturup kurdeleler kesmişsiniz... Bütün bu hizmetler karşılığında bırakın vergi almayı bir de bakım ve personel için her ay katır yüküyle para ödemeniz bekleniyor. Ben şahsen vatandaş olarak yaşadığım hayatta dokunduğum her şeye vergi öderken belediye



## 10 DERSTE BÜTÇE HESABI

- 1- Oyunun başında bütçeye gidip kumanı serbest bırakın. Ayda 100 simoleon kazandırıyor bu.
- 2- Halkı yüzde 7 vergiye alıştırmayın, yine en baştan bunu yüzde 9'a çıkarın. İşler yoluna girdikçe 8'e doğru düşürün.
- 3- Eğitim ve sağlık binalarınıza muhakkak mikro yönetim uygulamalısınız. Yoksa gereğinden çok daha fazla para harcarlar. Yapmanız gereken, bu binalara tıklayarak kapasitesini ihtiyacına göre düşürmek. Muhakkak!
- 4- Su için acele etmeyin. Mayor's House inşa edene kadar susuz da yaşayabiliyorlar. Nüfusumuz 7-8 bini bulana kadar daha ucuz olan su tanklarını tercih edin. Bir de endüstri ile yerleşime aynı kaynaktan su vermeyin, hatta borularını bile birbirine yakın döşemeyin. Endüstrinin suyu kısa sürede kirleniyor ve halk artma tesisi için dırdıra başlıyor. Aynı şey çöp alanları ve enerji tesisi için de geçerli. Bu ikisine su götürmeyin. Allah'larından bulsunlar (?).
- 5- Enerji için yel değirmenleri ucuz ve temiz oldukları için cazip gelecektir ama hiç verimli değiller. Kısa bir süre idare eder sizi ancak. O yüzden boşa yatırım yapmayın, Power Plant'e mecbursunuz. Ama bu da bir süre gereken fazla enerji sağlayacak. Bakım ücretini düşürerek ihtiyacınız kadar enerji üretin.
- 6- Tarım alanları hem çok yer kaplayan, hem az istihdam yaratan, hem de gelir getirmeyen şeyler, itibar etmeyin. Evet biliyorum, doğal hayat, dalından kopan domates, sanı papatyalar falan tamam ama bir de vahşi kapitalizm var. Makul olun.
- 7- Bir gözünüz RCI (konut/ticaret/endüstri) talep grafiğinde olsun. Bir çeşit sihirli küredir kendisi. Zoning projelerinizin tutup tutmayacağını önceden görmeyi sağlar. Talebin gelir ve sektörler göre dağılımına bakarak açın yeni alanları.
- 8- İşte en önemlisi; başlangıçta yatayda büyüyeceksiniz, yüksek bina diye tutturmayın. Yani her tür zone için yoğunluk belirlerken başta daima Low Density'yi seçin. Başka türlü para biriktirmeniz mümkün değil. Önce bütün araziyi küçük binalarıyla doldursunlar, sonrası kolay. Detaylar "oyuna başlarken" kutumuzda.
- 9- Bütçede kesinti yaparken astarı yüzünden pahalıya gelecek işlerden kaçının. Mesela yolların bakımından kesmeyin, tamir etmek çok daha ciddi harcama gerektiriyor. Okul ve klinik harcamalarının ihtiyaçla dengede olup olmadığını sürekli kontrol edin. Grev yapmaya başlarlarsa belaya bulaştınız demektir. Gözaltı, sicile işleme filan gibi çağdışı silahlarınız yok. Vergilerle çok oynamayın, kriz söz konusuysa borç alın ya da şu "ödül bina"lardan dikiin. Bunları şehrin uzak bir köşesine koyun, su elektrik vermeyin. Sadece para getirsin. Ama bu ödül bir füze üssüyse nereye koyarsanız koyun halk tedirgin olacaktır. Aldırmayın!
- 10- Karakol için acele etmeyin. Nüfus 5 binlere gelene kadar birkaç grafitli ve kapkaç (attım yine) vakasından başka suç olmuyor şehirde.



başkanı olunca neden aynı muameleyi yapamıyorum diye mutsuzum.

Hal böyle olunca tek gelir kaynağınız olan halkı şehirde tutmaktan başka çareniz yok. E ama bu da para demek! Yani aşağı tüküreyim desen sakal, yukarı tüküreyim desen hiç anlamı yok, görüntüsü bile sağma. Gelir getiren kimi donatılar da var ama onları sadece geçici bir süre için barındırabilirsiniz şehrinizde. Federal hapishane, askeri üs, casino gibi oyun ilerledikçe karşınıza çıkacak bu donatılar para getirirken rating'inizi düşürüyor. Düşük rating'le de Solar Plant gibi olmazsa olmaz bazı binaları yapamıyorsunuz.

### Tutmayın, daha yazmak istiyorum!

Yapabileceğiniz binaların sayısı eskisinden çok da fazla değil. Kenti güzelleştirme zımbırtıları daha çeşitli olabiliirdi. Gerçf spor sahalarıyla filan bu açığı kapatabilirsiniz. Ayrıca fan sitelerine şimdiden yeni binalar düşmeye başladı, faydalanın derim. SC 3000'de olup da burada bulamadığımız için hayıflanabileceğiniz tek şey ise senaryolar. Görev tabanlı oyunlar artık yok ama olsun, mühim olan kendi hedefleriniz için mücadele etmek (derdi Polyanna burada olsaydı).

Aman Tanrım, daha grafiklerden bahsetmedim bile... Maxis, SC 3000'de niyetlenip yapamadığı 3D grafik olayını bu kez çok zorlamamış ama bence bu haliyle de "yeterince 3D". Özellikle de şehrinizin sokaklarına iyice yaklaşarak baktığınızda görülecek öyle çok ve güzel şey var ki. Gerçi bilgisayar kaldıramadığından ben çoğu detayı kapatarak oynuyorum ama arada sırf bulutları, insanları, arabaları, gölgeleri izlemek için şansımı zorladığım da oluyor. Evet kasiyor ama çok güzel ve gerçek görünüyor. Teorik olarak oyun PIII 500'de çalışıyor ama yavan kalıyor. Gökdefenler, küçük dükkanlar, kaykay pistleri, endüstri zonundan yayılan kirli hava.. Tümü de şahane. Şu ekranlara bakın zaten, benim bir şey dememe mahal bırakmıyorlar. Müzikler her zamanki gibi berbat asansör müzikleri arasından özenle seçilmiş. İyi haber ise kendi mp3 listenizden playlist oluşturabilmeniz.

Şimdi yazıyı noktalarayıp oyunuma geri dönmeden önce; SC 4'ü serinin önceki oyunlarını oynamış ya da oynamamış herkese öneriyorum. Hatta başlamak için SC 3000'den çok daha iyi bir nokta. Oynayıp keşfettiğiniz daha çok seveceksiniz. Buraya sığdıramadığım bir ton detayı, ince hesabı olan, insanı kilitleyen bir oyun. Multiplayer'ı da yolda. ☺



**Bilgi için:** simcity.ea.com  
**Yapım:** Maxis  
**Dağıtım:** Electronic Arts

**Tür:** Şehir simülasyonu  
**Multiplay:** Olacak  
**Minumum Sıs.:** 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı  
**Önerilen Sıs.:** 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Artılar:** Sende ciddi değişiklik yapan ilk versiyon, süper grafikler, çok ince çok zeki detaylar, oynandıkça güzelleşen bir oyun, kullanışlı menüler...

**Eksiler:** Hiç senaryo yok, gelir-gider dengesizliği abartı, bu türü sevmeyenleri çabuk sıkabilir ve tabii asansör müzikleri

**Alternatif:** SC 2000, SC 3000 (hatırları kalmamış diye aslında yok alternatifi)

LEVEL NOTU: 89

Inceleleyen: Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

# GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Küba'ya yolculuk...

**son söz!** "Görevlerin çok uzun olması, çok fazla gizlilik ve sessizlik gerektirmesi herkese çok ilginç gelmeyebilir, ama bu, oyunun sıkıcı olduğu anlamına gelmiyor. Kesinlikle alınması gerekli!"

**E**n iyi taktik-aksiyon oyunu bir nedir? Rainbow Six? Ghost Recon? Tetris? (Tetris?) Aslına bakarsanız, Red Storm Entertainment'in oyunları dışında çok fazla seçeneğimiz yok, ama firmanın yaptığı taktik-aksiyon oyunları ve bu oyunların ek paketleri arasında, Ghost Recon'un ayrı bir yeri var. Savaş atmosferini çok gerçekçi bir şekilde yansıtabilen ve nefes alış-veriş hızınızı değiştirebilen çok az oyun vardır.

Red Storm Entertainment, Ghost Recon'un tutulduğunu farketmiş olacak ki, geçtiğimiz yıl oyun için Desert Siege adında bir ek paket çıkarttı. Ghost Recon fanatikleri bu ek paketi de kısa zamanda yedikten sonra Ghost Recon 2'nin veya yeni bir ek paketin çıkmasını beklemeye koyuldular. Eh, Red Storm'un da bu konuda çok duysız olmadığı kesin. Zira oyuncuları çok fazla beklemeden Island Thunder'ı çıkarttılar.



Dolayısıyla çok sessiz olmanız ve devamlı gizlenmeniz gerekiyor. Haritalar da çok geniş olduğu için, devamlı gizlenmek zorunda olmanız görev sürelerini uzatıyor (ayaktaysanız vurulmanız çok daha kolaylaşıyor, bu yüzden bir yerden bir yere giderken yerde sürünmelisiniz, bu da normal hızınızın yarısına denk geliyor).

Island Thunder'da görevlere girmeden önce takım arkadaşlarınızı ve teçhizatlarınızı kendiniz belirliyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken şey, gerçekten işinize yarayacak adamları seçmek. Mesela bazı görevlerde sniper'sız bölümü tamamlamanız oldukça zor. Oyun içindeyse takımdaki askerler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Askerlerinizden biri öldüğü zaman da diğeriyle oyuna devam ediyorsunuz. Tabii ki oyun sırasında takım arkadaşlarınıza komutlar verebiliyorsunuz. Burada, yapay zekânın oldukça iyi olduğu bir defa daha ortaya çıkıyor. Bilgisayar verdiğiniz komutları hemen algılıyor ve neredeyse kusursuz bir şekilde uyguluyor.

Aslında Desert Siege için tam bir simülasyon dersek yanlış olmaz. Adamınızın koşarken veya yerde sürünürken hedefin dağılması gibi birçok detay oyunun gerçekçi olmasını sağlıyor. Bunun yanında oyunun harita tasarımları ve grafikleri de atmosferi artırıyor. Grafiklerin Ghost Recon'dan veya Desert Siege'den farkı yok, ama yeni haritaların tasarımı bu açığı kapatıyor. Ayrıca oyundaki bazı görevler yağmurlu ve sisli havalarda geçiyor. Bu da oynanışı bir kat daha zorlaştırıyor.

## Sonra...

Sonuçta, Desert Siege'den sonra Island Thunder da bir ek paketten beklenilene veriyor. Yeni görevler, yeni haritalar ve yine gerilimli bir oynanış. Eğer Ghost Recon'u ve Desert Siege'ı sevdiyseniz, Island Thunder'ı da kaçırmayın. ☺



## Puro...

Ghost Recon'da, Desert Siege'den bu yana çok fazla şey değişmemiş. Oyunun oynanışı tamamen aynı, ama ufak da olsa değişiklikler yok değil. Island Thunder'ın en ilgi çekici yanlarından biriyse Küba'da geçmesi. Oynayacağımız görev sayısıysa sekiz.

İlk olarak oyunun Ghost Recon'dan ve Desert Siege'den farklarına bakalım. Oyuna başladığınızda, haritaların Desert Siege'den çok daha geniş olduğunu farkedeceksiniz. Bu da görevlerin süresinin uzadığı ve oyunun biraz daha zorlaştığı anlamına geliyor. Bunun yanında, yapay zekânın da biraz daha iyi olduğu kesin, ancak yine de bu konuda sorunlar var. Aslında düşmanın ve takım arkadaşlarınızın yapay zekâsı oldukça iyi. Düşman askerlerinden birisine ateş ettiğinizde, ateş ettiğiniz asker koşarak bir şeyin arkasına saklanıyor veya kendisini yere atıyor. Takım arkadaşlarınızın da sizi çok iyi koruduğu ve boş boş çevreye bakmadıkları kesin. Bunlara rağmen, düşman askerleri zaman zaman çok saçma hareket ediyorlar. Mesela bombayı yanlış yere atmak ve kendilerini öldürmek gibi...

Dediğim gibi, Island Thunder'ın oynanış olarak Ghost Recon'dan veya Desert Siege'den farkı yok. Yani Ghost Recon'un klasik, sessizliğe ve gizliliğe dayalı oynanışı korunmuş. Zaten Ghost Recon'u Ghost Recon yapan da bu. Oyun sırasında çok dikkatli hareket etmeli ve devamlı çevrenizi kollamalısınız. En ufak bir dalgınlığınızda hayata burnunuzu yumabilirsiniz. Tabii Quake III veya Unreal'daki gibi 100'le temsil edilen bir enerjiniz yok. Çoğu zaman tek kurşun ölmeniz için yeterli oluyor.



**Bilgi için:** www.redstorm.com  
**Yapım:** Red Storm Entertainment  
**Dağıtım:** Ubi Soft

**Tür:** Yarış  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** Sistem: PII-450, 128 MB RAM, 32 MByte ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** PIV-1000, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

**Artılar:** Gerçekçi grafikler, gerçekçi sesler, sağlam atmosfer, iyi bir oynanabilirlik

**Eksiler:** Yapay zekâda birkaç ufak sorun var

**Alternatifler:** Rainbow Six  
Ghost Recon: Desert Siege

## GOTHIC 2



Yeni bir dünyaya hoşgeldiniz

İnceleyen: Gökür Nurboylu  
skymangn@yahoo.com

**son söz!** *“İlk oyundan fazlasıyla iyi olduğunu söyleyebilirim. Jowood bu kez iyi iş çıkarmış doğrusu.”*

**S**oğuk bir kış gecesinde evde yapılabilecek sayısız güzel şey var. Fakat bunlardan kaç tanesi fantastik bir dünyada içinize dolan enerjiyi bir ateş topu halinde öfkeli bir ejderhaya göndermekten ya da asla vazgeçmeyecek bir orku kılıcınızla biçmekten daha heyecanlı olabilir. Genç Alman yapımcıların ilk işi olan Gothic işte bu iddiayla çıkmıştı piyasaya. Fakat oyun başlangıçta Almanya pazarı için hazırlandığından dünyada tanınmıyordu. Almanya’da kısa sürede kazandığı büyük başarıdan sonra hızla İngilizce versiyonu yapıldı. Bunun da tutması üzerine ilkindeki hataları tekrarlamayacakları çok daha iyi bir Gothic parolasıyla yeni oyuna giriştiler. İşte Gothic 2 size bunları vadediyor. Klasik kötü güçleri ancak sen tepeleyebilirsin mantığıyla başlayan ilk oyunda bir zanaatkardan başlayarak bir güç timsali haline gelmiştik.

Oyun kötü güç Sleeper’ı yenmeniz ve kubbesini başına yıkmamızla son bulmuştu.

Bu yıkımla hapisane kolonisinin sihirli duvarı çökmüş ve ölmemeze ramak kala Büyücü Xardas bizi kurtararak kulesine getirmişti. Böyle bir durumda kahraman gibi karşılanmak, güzel kızların kaçamak bakışlarını ve sıcak şarapların şerefine kalkmasını bekleyebilirsiniz.

Ama çok beklersiniz. Tam tersine yıkılan hapisane duvarı altında kalarak hafızamızı ve bununla beraber tüm yeteneklerimizi kaybetmiş, tam anlamıyla ezik bir durumdayız. Fakat durup toparlanacak zaman yok. Sleeper’in ölüm çığlığıyla uyanan ork, kurt, goblin sürüleri, ejderhalar ve daha fazlası etrafa dehşet saçıyor. Xardas bu tehlikeyi Paladinlerin yönettiği Khronis şehrinde bulabileceğiniz Innos’un Gözü adında bir büyümlü eşyayla durdurabileceğinizi anlattıktan sonra elinize deri bir kıyafet ve değnek tutuşturup başarılar diliyor. Çok mu klişe oldu?

**Ölümü kolaylaştırmak**

Hayır, tam tersine olay buradan sonra başlıyor. Gothic dünyasına attığınız ilk adımda şunu öğreniyorsunuz: Ölüm her köşede gizlenmek-

te. Henüz Khronis şehrine doğru yoldayken kurtlarla, goblinlerle ve haydutlarla tanışyorsunuz. Bunların tek amacı ise sizi sanal nirvanaya kavuşturmak. Bunlara karşı avantajınız farenizin gücünde saklı. Sol tuşun hareketiyle silahınızı savuruyor, sağ tuşla da saldırıları karşılıyorsunuz. Saldırı hızını yaratığına göre seçiyorsunuz. Bu türe aşına olanlar tuşları kendilerine göre ayarlayacaklardır. Eğer ikiden fazla yaratık saldırırsa kaçmanızı öneririm. Şansınıza sadece birkaç yaratık sizi takip etmeye kalkıyor.



Sağlam atmosfer gerçekten bir ejderhaya karşılaşmış hissi veriyor

Üçüncü şahıs görüş açısından oynanan oyun ekranı gayet sade hazırlanmış. Düşmanların adı ve enerjileri üstlerinde, sizin enerjiniz sol alt, mananız ise sağ alt köşede bulunmaktadır.

İlk görevi tamamlayıp şehre vardığınızda oyunun devamı ve görevleriniz hakkında tasalanmanıza gerek yok. Macerayı aramanıza gerek yok macera zaten sizi buluyor.

Şehire vardığınızda dost bir Paladin kibarca neden Innos’un Gözünü ortaya çıkarmanız gerektiğini anlatıyor. Fakat göreviniz bilek gücünden fazlasını gerektiriyor. Hapisten çıkan suçluların oluşturduğu çeteler ortalığı kasıp

Sağlam bir ekran kartınız varsa orklar daha da çok üzülecek.





kavuruyor. Gün geçtikçe zayıflayan güvenlik güçlerinin onlara karşı koya-madığı ortam tam bir karmaşaya dö-nüşmüştür. Bu nedenle şehirde tam bir güvensizlik ortamı hakim. Bu or-tamda yapmanız gereken paladınlerin ana karargahına girmek ve Innos'un Gözü'nü almak.

### Üç yol, tek hedef

Oyun asıl halkın arasına girmenize başlıyor. Artık neler yapacağız ta-mamen size kalmış durumda. Örneğin korumalar sizin bir yere girmenize izin vermiyor mu? Onlara rişvet verin. Olmadı mı? Şehirde sahte bir gi-riş belgesi hazırlatın. Yine mi olmadı? Ehhh kendi kaşını geçirin kızılık so-pasını kafasına. Bu oyunda en eğlen-celi olan ve belki de en zor olan şey açık oyun yapısı ve birincisine göre ol-dukça serbest olan çözümler. Bununla beraber nasıl bir karakter oynamak istediğinizi belirlemeniz gerekiyor.

Seçenekleriniz klasik C-RPG'lerde olanın aynısı. Başlangıçta seçtiğiniz ana özelliklerinizin yanında çeşitli

de sağlayabilirsiniz. O haldeyken aldığınız experience hanenize işlenmeye devam ediyor. Kazandığınız deneyim pu-anları sayesinde level atlayarak yeteneklerinizi artırabilirsiniz. Daha iyi silahlar veya daha güçlü büyüler kulla-nabilmeniz yanında yaptığınız ata-şın başarılı olması da buna bağlı. Yoksa deli gibi darbe indirmenize ve tüm ormanı yakmanıza rağmen o se-vimli Ork size sırtıyor olabilir.

Yeteneklerinizi geliştirmek için si-zin eğitecek kişilerden faydalanabilirsiniz. Bu hizmeti verecekleri görevleri yerine getirerek veya nakit altınla al-bilirsiniz.

Zamanla sizde mağrur bir asker ya da sihri herşeyi olan bir rahip olu-yorsunuz. Böylece dağınık olan hikaye parça parça toplanıyor ve sonunda ka-nasusmuş ejderlerin sizi beklediği yerlere ulaşıyorsunuz. Oynadıkça se-naryoya aslında ne kadar emek verildiğini daha iyi anlıyorsunuz. Bu nok-tada size vereceğim ekstra bir bilgi tüm eğlenceyi kaçırabilir. Altı uzun bölüm olan oyunda üçüncü bölümde



bir oyun .Oyun ilkinin grafik motoru-nun elden geçirilmiş bir halini kullanı-yor. Buna rağmen Morrowind'le başe-demiyor. Gothic motoruyla tabiat manzaraları çok gerçekçi gözüküyor ve bu sayede yaşayan şehri size çok iyi şekilde verebiliyor. Bol ve canlı renk-lerin kullanıldığı paletiyle özellikle büyü efektlerinde size keyifli anlar ya-şatacağından eminim. Tabi bu keyfin bir de karşılığı olacak. Adam gibi oynayabilmek için 1Ghz lik bir işlemci-nin yanında yeni nesil ekran kartlarınd-an biri (mesela Ti4200) olmazsa baş-şınızın ağrıyacağını söyleyebilirim. Bazı oyunlarda detaylar o kadar da önemli olmayabilir fakat burada ma-vi kırmızı karışımın aslında az sonra sırtınıza saplanacak bir hançer oldu-ğunu bilmeniz işinize yarayabilir. Grafikler bakımından canınızı sıkacak problem kullanımda ortaya çıkı-yor. Ağaçların görüşünüzü kesmesi buz golemlerle kapışırken çokta prob-lem olmayabilir ama kurt gibi hızlı ve nispeten küçük canlılarla kapışırken daha da can sıkıcı.

Tüm dialoglar çok net şekilde vur-guluyor. Sesi indirmeler ve müzikler atmosferi çok iyi tamamlıyor.

Bazı yerlerde yürüyerek geçilecek kadar kolayken bazı yerler dışınızı gı-cırdatabileceğiniz kadar zor. Keşke klavyeden yönettiğiniz envanter siste-mi yerine daha pratik bir sistem kulla-nılıysaydı.

Oyunun en hoş yanı fazla ve birbi-rini taklit etmeyen çözüm yolları oldu.

Genel olarak görevler çok iyi kote-rilmiş, ne kadar amaçlar birbirine benzese de.

Sağlam hikayesiyle, fazla sayıda ki görevleriyle, iyi dizayn edilmiş dünyası ve sizi içine çeken atmosferiyle Gothic 2 paranızı son kuruşuna, centine, pesetasına kadar hak eden yılın en iyi RPG'lerinden biri.

Not: Almanca versiyonunu oynadı-ğım oyunun İngilizce versiyonu kısa süre sonra hataları tekrar gözden ge-çirilmiş bir şekilde çıkacak. ☺



Innos'un Gözü'nün birleştirilişini hissedin. Bulana kadar az çekmediniz.

klanlara ve guild'lara katılmanız da belirleyici. Örnek vermek gerekirse sa-vaşçı olmak istiyorsanız karargahları şehrin önünde bulunan askerler doğuş-tan savaşçı yapılarıyla size çok yar-dımcı olacaklardır. Aynı şekilde büyü gücünüzü ve yeteneklerinizi tapınak-larda alacağınız eğitim ve görevlerle artırabilirsiniz. Tabii bunda şehirdeki tüccarlardan alacağınız veya özel atölyelerde kendinizin yapabileceği Rune ve diğer büyü eşyaların da bü-yük etkisi var. Bunlar sayesinde zararsız bir koyuna dönüşüp kimsenin haberi olmadan bir yere sızabileceğiniz gi-bi tehlikeli bir yaratığa dönüşüp ölüm

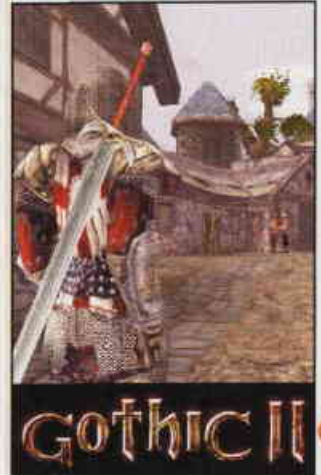
takip edilmeye de başladıkça adrena-lin seviyeniz yükseliyor. Bu izlenmeyi kabaca Sauron'un kara atlılarına benzetebiliriz. Dinlenerek enerjinizi doldurabilmeniz rağmen bu kerata-ların büyü vuruşlarıyla zehirlenir-se-niz dinlenmeniz faydasız kalıyor.

### Abi Doom 3 bende...

#### Haa pardon yanlış kapı

Eskiden bilgisayarlarını en son upgra-de edenler strateji ve rpg oyuncularını olurdular. Hızla gelişen teknoloji-den bu türler de nasibini aldıkça olanlar oyuncuların cebine oluyor.

Gothic 2 donanımına son derece aç



**Bilgi için:** www.gothic.de

**Yapım:** Prinha Bytes

**Dağıtım:** Jowood

**Tür:** RPG

**Multiplay:** Yok

**Minimum Sis.:** 1 Ghz işlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

**Önerilen Sis.:** 1,4 Ghz işlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

**Artılar:**

Sağlam atmosfer, gerçekten yaşadığını hissettiren oyun dünyası. Başarılı senaryo ve görevlerde sağlanan yol çeşitliliği oyunun ömrünü uzatıyor. Grafikler de fazlasıyla tatmin edici.

**Eksiler:**

Savaşlar bazı yerlerde ekranlarına göre gereksiz derecede zor. Kontroller ve envanter sistemi problem yaratabiliyor.

**LEVEL NOTU: 89**

İnceleyen: Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

# IMPOSSIBLE CREATURES

“Siz hiç kurtların temsili resmini çizdiniz mi?”

**son söz!** “Real Time Stratejinin sonundaki “Strateji” kısmını gözden çıkartırsanız, alıp oynamaya değer. Yine de çok daha iyi olmasını bekliyordum.”

Görünmez bukalemenunların kömür kaynaklarını korurken, Görüyor musunuz? Göremiyorsunuz tabii.



“Tuğbek, şu on milyon borcunu ödesen diyorum artık” “Uçan turuncu babunlar gördüğümde belki.... Fekat o da nesi?”



“Biliyorum benden utanıyorsun baba, lakin bak büyüdüm. Kocaman zebra oldum.” “N’ayır sen benim oğlum olamazsın, hemen otluğımı terket!”



Nasıl bir hayalgücü, nasıl bir vizyondur Impossible Creatures’ın arkasındaki? Kimin aklına gelirdi envai çeşit hayvanı kesip biçerek oluşturulan ordularla strateji oyunu yapmak? Homeworld gibi bir şaheseri yapan Relic Entertainment’ın yıllar önce geldi. İlk olarak 2000 E3 Fuarı dosyamızda duyurduğumuz Impossible Creatures’ın sancılı doğum hikayesi de böyle başladı. 4 yıllık yapım süresinde 2 kez isim değiştiren (Sigma olarak duyuruldu, Sigma: The Adventures of Rex Chance ve son olarak Impossible Creatures’a değiştirildi ismi), sayısız gecikmeye uğradı Impossible Creatures.

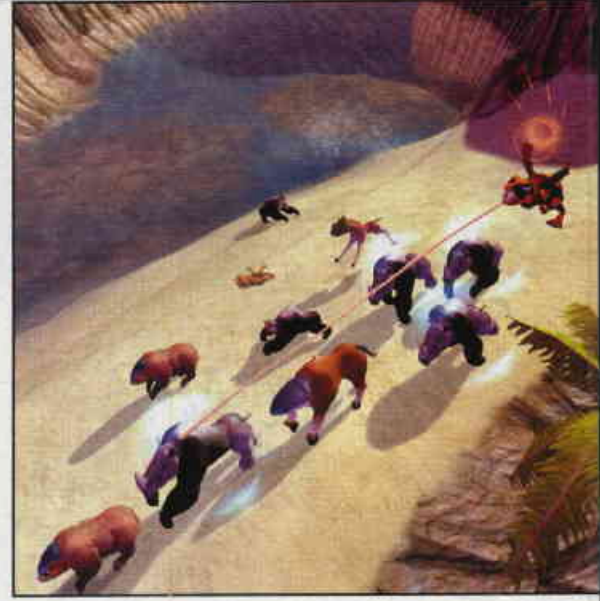
Warcraft 3 ve Age of Mythology ile artık iyice oturan üç boyutlu Real Time Strateji oyunlarına çok büyük bir yenilik katıyor IC: Kendi ünitenizi, savaş ve savunma stratejilerinize göre sizin “icat etmenize” izin veriyor. Daha önce Warzone 2100 gibi oyunlarda denenilen ama başarısız olan “ben sana parçaları vereyim, sen kendi birimini yap” türündeki bu yaklaşımı Relic Entertainment başarmış. 50 farklı hayvan türünden seçeceğiniz iki hayvanın parçalarını birleştirerek, birbirinden farklı 40000 (kırk bin!) yaratık üretebiliyorsunuz. Bu rakam, takdir ederseniz ki, Real Time Stratejilerde görmeye alıştığımız max. 20 çeşit birimden oluşan ordulardan birazcık(!) daha fazla farklılık sağlıyor.

Yaratık üretmek oldukça eğlenceli, hatta sırf ortaya çıkan ucubelere bakıp gülmekten yarılmak için bile oyunu açtığımız oldu. Ayrıca, hiçbir yaratık sınırlı değil. Mesela bir zürafaya akrep kuyruğu takarsanız, koca zürafanın minicik bir kuyruğu olmuyor. Kuyruk da taktığımız zürafanın boyutlarına göre büyüyor. Ayrıca, bu büyüme sadece görsel değil, o kuyruk ne kadar büyük bir hayvandıysa o kadar fazla zehirli oluyor. Hayvanların değişik parçalarının da birbiri üzerinde grafik olarak hiç sınırlanmadığını söylemeden edemeyeceğiz.

## Hikayemiz

Impossible Creatures’ın hikayesi hem el çizimi, siyah beyaz ara demolarla, hem de oyun içi grafik motoruyla hazırlanmış demolarla anlatılıyor. Bu oyun içi demolar oyunun grafik güzelliğini göstermek için yapılmış gibi. Şahsen ben ilk defa bir Real Time Strateji oyunundaki birimlerin surat ifadelerine kadar dikkat edildiğini görüyorum. Oyunun grafikleri Homeworld’den sonra Relic’ten bekleyeceğimiz üzere çok temiz, işlevsel ve ayrıca normal denemeyecek kadar da güzel. Üstelik düşük sistemleri de fazla zorlamıyor. 800 Mhz işlemci ve 32 MB Ekran Kartı fazla fazla yetiyor oyuna.

Bak yine saptık konudan. Hikaye diyordum ben değil mi? Yıllar önce kaybolan babası, ünlü genetik profesörü Erik Chanikov’u arayan Rex Chance adlı bir maceracıyı yönetiyoruz. Babasından aldığı mektuptan hayatta ve nerede olduğunu, ayrıca ona söylemesi gereken çok önemli bir şey olduğunu öğrenene Rex, Karayip açıklarındaki gizli adacıklara doğru yola çıkar. Ama babasının laboratuvarına ulaştığında ortamı gayet tam takir bulur. Baba da yoktur piyasada. Bu sırada



babasının yardımcısı olması gereken Upton Julius ve kurtakrep karışımı yaratıklar tarafından taciz edilmekten son anda Lucy Willing tarafından kurtarılır. Babasının bir diğer yardımcısı olan Lucy, Upton’ın Sigma teknolojisini kullanarak dünyayı ele geçirmeyi planladığını, bu arada babasının da ortadan kaybolduğunu anlatır. Onu ve yandaşlarını durdurmak Rex ve Lucy’ye kalmıştır.

## Gördüklerimiz

Oyunun grafiklerine edecek tek kelime yok. En kritik noktalardan birisi olan yaratık parçalarının birbiri üzerinde sınırlanması kesinlikle söz konusu değil. Yaptığımız her ucube, doğal görünüyor. Ayrıca renkli, sevimli bir grafik yapısına sahip olan oyun müzikler, karakterler arasındaki diyaloglar oyunu az da olsa renklendiriyor. Ama sesli uyarı mesajları bir noktadan sonra öyle bir bayıyor ki, sesi sonuna kadar kısmak istiyorsunuz. Özellikle her yaratıma saldırıldığında “Your critters are under attack!” demesi yok mu...

## Oynadıklarımız

Pek de ilginç olmayan oyunun hikayesi, Sigma teknolojisini için içine girmesiyle renkleniyor. Değişik yaratıklar üretip, rakibin stratejisine göre kendi stratejinizi denemeniz gerekiyor. Combiner’dan bir yaratık karması oluşturduğunuz anda, bir öncekiyle arasındaki bütün farkları görebiliyorsunuz. Deneme-yanılma fazlasıyla kullandığınız bir yöntem Impossible Creatures’da.

Oyunun problemi de bu noktada ortaya çıkıyor. Bir strateji oyununun uzun ömürlü olabilmesi için Single Player senaryosu bittikten sonra, Multiplayer’da da müthiş bir dengeye sahip olması gerekiyor ki, yıllarca oynanabilsin (bkz, Starcraft ve Age of Empires). Lakin, Impossible Creatures’ı yaparken Relic Entertainment büyük bir hata yapmış: Multiplayer oyunlar esnasında yeni hayvanlar yaratamıyorsunuz. Oyuna başlamadan önce dokuz yaratıktan oluşan hazır bir ordu seçiyor veya kendi ordunuzu yapıyorsunuz. Ve oyuna bu orduyla giriyorsunuz. Sonuç: Rakibinizin 40000 farklı kombinasyondan hangi 9’unu ordu olarak seçtiğini bilmediğiniz için ya



siz ona, ya da o size geri dönüşü olmayan bir üstünlük kuruyor. Ayrıca, diyelim ki daha oyunun başından güçlenip, 5. seviye yaratıklar basmayı gerektiren bir strateji uygulayacaksınız ve ordunuzu da buna göre yaparsınız. Tabii bol bol kömüre (oyundaki kaynaklar kömür ve elektrik) ihtiyacınız olacak. Savaşacağınız harita kaynak bakımından kıtsa, hiç şansınız yok. Ucuz ve hızlı vurkaç birimleriniz de olmadığı için tek çareniz oyundan çıkmak oluyor.

Impossible Creatures bana bir kez daha "Nicelik değil, nitelik önemlidir" deyişini anımsattı. Stratejistlere kendi birimlerini istedikleri gibi oluşturmalarına izin verilmesi tabii ki güzel, ama bunu çok daha dengeli yapabilirlermiş.

Ayrıca, oyun hem single, hem de multi'de yaratık basıp gönderme üzerine kurulmuş. Hemen hemen hiç taktik, strateji yapamıyorsunuz. Bazı yaratık karmaları her zaman iyi sonuçlar doğururken (yengeç, bukalemun, koç, goril ve timsah) bazılarını asla kullanmıyorsunuz (kunduz, baykuş, karınca). Me-



sela ben, ancak 2 bölümde bir yeni yaratık icat etme ihtiyacı duydum. Önden Goril-Timsah'larım güçlü saldırı birimleri olarak giderken, arkadan Chimera-Timsah'larım uzun menzil desteği sağlayarak uzunca bir süre idare ettim. Nerede kaldı oyunun serbestliği?

### Sizin Olsun...

Her ne kadar yazı boyunca oyunu yermiş olsam da, Impossible Creatures alıp oynamayı hakediyor. En azından Single Player hikayesi ilginç ve kendi yaratıklarınızı üretmek çok zevkli. Ama bir Warcraft 3, bir Age of Mythology kadar iyi olmasını beklediğim Impossible Creatures'ın

güzel grafiklerin arasına sıkışmış kalmış olması, stratejik olarak çok kısa ömürlü olmasına neden olmuş. Yazık. ☹

### Sigma Teknolojisi

Diyelim ki hem yüzen, hem de güçlü bir yaratık inşa etmek istiyoruz. Özellikle sol ele bir adet koç, sağ ele de bir adet yengeç alalım...



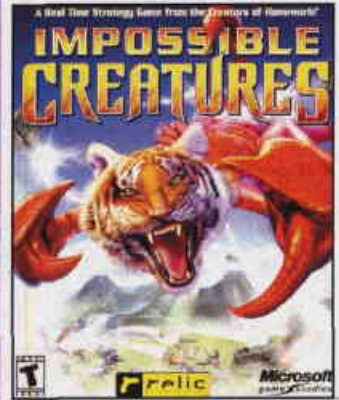
1- Sol taraftaki koçun başındaki Charged Attack ve Gore yetenekleri, ilk saldırıda aşırı hasar verirken, yengecin kısıkaçları (Pincers) binalara ve kaplumbağa, gergedan gibi kalın derilili hayvanlara karşı etkili olacaktır. Herding yeteneği de aynı türden 4 yaratığın yan yana bulunması durumunda ekstra defans sağlıyor.

2- Ayrıca, yengecin yüzebilmesi (Swimming) ve kendini iyileştirmesi (Regeneration) ideal bir karsım için gereklidir.

3- Buradan yakın dövüş (Melee) ve uzaktan saldırı (Ranged Attack) özelliklerini seçebilirsiniz.

4- Buradan da yaratığının sahip olduğu özel yetenekleri görebilir ve seçebilirsiniz. Unutmayın, bir yaratığın kafasını aldığınızda, diğer yaratığın kafasının sağladığı özel yeteneği kaybedersiniz.

5- Son olarak yeni yaratığının tüm özelliklerini gözden geçiriyoruz. Ne kadar kömür ve elektrik gerektiği, kaçınıcı seviye Sigma teknolojisi istediğinin yanısıra (yukarıdan aşağıya) sağlık, defans, hız, görüş mesafesi ve büyüklüğünü görebilirsiniz yaratığının. Şu durumda ürettiğimiz Deniz Koçumuz, düşük maliyetli, yüksek defansa sahip, ordunuzun ön saflarında gönül rahatlığıyla kullanılabileceğiniz bir yaratık olmuştur. Afiyet olsun.



Bilgi için: [www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/](http://www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/)

Yapım: Relic Entertainment  
Dağıtım: Microsoft Game Studios

Tür: Real Time Strateji  
Multiplay: İnternet ve Ağ üzerinden 2-6 kişi  
Minimum Sis.: 500Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı  
Önerilen Sis.: 1Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Artılar: Grafikleri çok iyi ve buna rağmen düşük sistem ihtiyaçları. Sigma teknolojisini kullanmak çok eğlenceli

Eksiler: Multiplayer oynamak son derece anlamsız. Ayrıca stratejik olarak çok zayıf. En güçlü yaratıktan en çok basan kazanıyor

LEVEL NOTU: 78

# ASHERON'S CALL 2 FALLEN KINGS



Inceleyen: Burak Akmenek  
burak@level.com.tr

**Sisteminizin iyi olduğunu mu sanıyorsunuz?**

**son söz!**

**"Şu andaki sistemiyle AC2 hızlı Online RPG oynamaktan hoşlananlar için çok iyi bir alternatif. Grafikleri ve sesleri tek kelimeyle muhteşem. Oyun sistemi kesinlikle tecrübeli ellerden çıkmış."**

**M**icrosoft, tüm dünyada ama özellikle Kuzey Amerika'da çok oynanan oyunu Asheron's Call'un yenisini çıkartacağını ilan ettiğinde ortaya nasıl bir şey koyacağını çok merak etmiştim. Ve işte, Asheron's Call 2 bilgisayarımda.

### Yıkıntılarla dolu bir dünya

Yeni oyunda herşeyden önce kurulum aşamasında şaşırıp kalıyorsunuz. Eğer oyunun hepsini kurup tüm grafikleri de açacağım diyorsanız bir daha düşünmenizi tavsiye ederim. Çünkü bunun için sisteminizin gerçekten çok iyi olması gerekiyor. Bu yüzden yazının altındaki sistem gereksinimlerini sakın atlamayın. Minimum sistem kısmına kendi sistemimi yazdım. Bu sistemde bile grafikler low, yani düşük kalitede iken rahat oynayabildim. Low'un bir altı ise too low ve onun altı yok!

AC2'yi oynayabilmek için Microsoft'un, serverları en iyi şekilde kullanmak için uyguladığı, garip ülke sistemini aşmanız gerekiyor. Eğer kredi kartınız ya da adresiniz bu ülkelerden birinde geçmiyorsa oyunu oynayamıyorsunuz.



size sanki hediye ediliyor. Oyun dünyasına alışmanız için ilk dungeonda minik bir eğitimden geçiyorsunuz. Bu sırada tüm ekranları nasıl kullanacağınız gibi bir çok ayrıntıyı öğreniyorsunuz. Sonraki 10 level ise oyun dünyasını tanımanız ve yaratıkların savaş tarzına alışmanız için size zaman sağlıyor.



Oyun tamamen yıkıntılarla dolu bir dünya olan Dereth'de geçiyor. Oyuncular questleri tamamladıkça şehirlerde yavaş yavaş yeniden inşa ediliyor. Böylelikle oyun dünyasına bir etkiniz olduğunu hissediyorsunuz.

### Oyunun sistemi

Asheron's Call 2 hem level hem de yetenek geliştirmeye bağlı bir sistem üzerine çalışıyor. Fakat birini yapmak için ya ötekine ihtiyacınız var ya da sizi çok iyi besleyecek bir Guild'iniz olmalı. Sistemi başka oyunlara benzemiyor. Şöyle ki: Yaratık öldürdükçe tecrübe puanı ve malzeme topluyorsunuz. Yeterli derecede tecrübe puanı

nuz. Ben adres kısmına bir yabancı derginin adresini yazdım (adresin posta koduna kadar tutması gerekiyor), kredi kartını ise uluslararası geçerliliği olan bir bankanın kartı ile hallettim. Fakat bu sistem yüzünden Microsoft oyunu ülkemize getirmiyor. Yani oyunu ülkemizden de oynayabildiğiniz halde Internet'ten satın almak durumundasınız.

Klasik karakter yaratma ekranında yalnızca oynamak istediğiniz ırkı ve karakterinizin dış görünüşünü seçiyorsunuz. Genelde insan ırkından iyi okçu, Lugian ırkından iyi savaşçı ve Tumerok ırkından iyi büyücü çıkıyor. Fakat tabii ki bu tanımlamaya takılıp kalmanız gerekmiyor. Ben özellikle Tumerok'ların cirit (Javelin) atmasına bayılıyorum. Oyuna ilk girdiğinizde zaten 5 level



topladıktan sonra level atlıyorsunuz ve size her level başına yeteneklerinize dağıtmak için bir puan veriliyor. Yetenek ağacınızı açıp karakterinizi nasıl geliştirmek istiyorsanız o yolda birini seçiyorsunuz ve yetenek puanınız buraya gidiyor. Yeteneklerinize kazandığınız tecrübe puanlarınızı da dağıtabiliyorsunuz. Böylelikle o yeteneği daha verimli olarak kullanıyorsunuz. Eğer bir yetenekten memnun kalmamışsanız onda kendinizi Untrain ederek o yeteneği bırakıyorsunuz. Böylece yeniden dağıtmak için yetenek puanlarınızı ve tecrübe puanlarınızı geri alıyorsunuz. Fakat onları geri almak için savaşarak yetenek puanlarınızı arttırmanız gerekiyor. Siz puan kazandıkça Untrain ettiğiniz yeteneğiniz de hızla azalıyor.

Yetenek geliştirmek yalnızca puan dağıtmakla olmuyor. Ayrıca Crafting, yani zanaatkarlık yaparak zırh ve silah gibi eşyalar da yapmanız mümkün. Zaten oyundaki klasik an-

bilirsiniz. Böylelikle ihtiyacınız olan yüksek derecedeki madenleri edinebilirsiniz.

### Zurnanın son deliği

15. level dan itibaren asıl oyunun içine giriyorsunuz ve zorluğunu kavramaya başlıyorsunuz. Çünkü 15. levela kadar açmak için yalnızca bir puan isteyen yetenekler bu leveldan sonra iki ila beş puan arasında naz yapmaya başlıyorlar. Eh her puan sizin için bir level demek olduğundan bu konuda daha dikkatli davranmanız gerekiyor. Ayrıca bulduğunuz sikhlar da kullanmak için belirli temel yetenekler isteyebiliyor. Karşınıza çıkan yaratıklar size karşı taktikler kullanmaya ve özel yeteneklerle saldırmaya başlıyorlar. Başta girdiğiniz mağaralar veya dolaştığınız mekanlar yerine daha zengin mekanlara adım atıyorsunuz. Bu leveldan sonra bir Allegiance'a (oyunda guildlerin adı bu) girmenizi veya kendi Allegi-



Şimdiye kadar bir MMRPG'de gördüğüm en güzel grafiklere sahip. Aynı şeyi Dark Age of Camelot için de söylemişim. Fakat iki oyunu farklı kategorilerde ele almamız lazım. Çünkü AC2 aksiyona dayalı bir oyun fakat DaC grafikleri atmosferi daha iyi yansıtıyor. Bu durumda iki oyunu farklı MMRPG'ler olarak ele alabiliriz. DaC bu oyuna göre çok daha zor. AC2 de bazen durup manzarayı seyrederiyorum. Bir tepenin üzerinden denize doğru baktığınızda, güneş veya ay ile birlikte oluşan manzara o kadar güzel ki sevgilinizi alıp mehtaba çıksanız bu kadar güzel olur (tabi siz beni dinlemeyin, ben online oyun delisiyim).

Asherons Call 2'de tek başınıza takılabilirsiniz. Sizin için etrafta avlayabileceğiniz bir sürü yaratık mevcut. Fakat yüksek leveldaki yaratıklar için mutlaka bir grup kurmanız gerekiyor. Çünkü size fazla hasar veremeseler bile yüksek Hit Pointleri ile başınızı çok ağrıtabilirler. Grup demişken eğer bir Quest'i bitiremiyorsunuz aynı Quest'i almış insanlarla grup yapıp Quest'i beraber sonlandırarsanız hepimiz birden o görevi tamamlamış sayılıyorsunuz. Bu durumda takılırsanız mutlaka iyi oyuncularla beraber oynayın, yardım istemekten çekinmeyin. Questler oyundaki büyük Quest'in bir parçası. Ayrıca aylık yapılan ve her ay değişen büyük questler de oyuna ayrı bir tad katıyor.

Eğer şu anda oynadığınız Devasa Online oyundan sıkıldıysanız Asherons Call 2 çok uygun bir alternatif. ☺

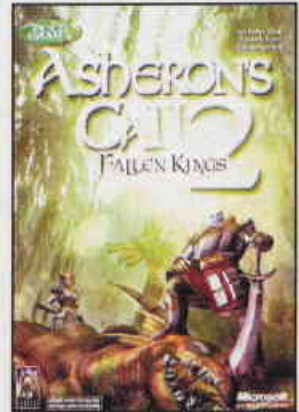


lamda bildiğimiz yetenek geliştirmek burada başlıyor. Fakat sizi zorlamıyor. Çünkü buradaki yeteneklerin de levelleri var ve onları atladıkça yapabileceğiniz yeni eşyaların malzemeleri de değişiyor. Bir şeyler üretmek için belli özelliklere sahip başka eşyalara ihtiyacınız var. Bu eşyalar ise öldürdüğünüz yaratıklardan çıkıyor. Örneğin bir eldiven yapmak istiyorsunuz. Bunun için 27 dereceden Wood ve gene 27 dereceden Iron özellikleri olan iki eşyaya ihtiyacınız var. Bu ikisini bir araya getirip eritiyor ve yeni bir eşya yapıyorsunuz. Eğer bir ocağın yanında eşya üretimine başlarsanız bu işlemden başarısız olma ihtimaliniz azalıyor. Haritanın çeşitli yerlerine serpiştirilmiş madenlere giderek kendinize malzeme toplaya-

ance'sınızı başlatmanızı tavsiye ederim. Bu Allegiance'lar ayrıca Order veya Chaos gibi 4 tarafla bölünmüş durumda. Bunlara girerek kendinize bir yol belirlemiş oluyorsunuz. Guild'lerde birisine bağlılık yemini etmiş sayılıyorsunuz ve aldığınız yetenek puanlarının bir bölümü üstünüzdeki adama gidiyor. Bu şekilde (bir nevi saadet zinciri) en üstteki adam çok yüksek levellara başarıyla çıkabiliyor. Bu durumda siz de kendi altınıza adam toplarsanız daha çabuk level alabiliyorsunuz.

AC2 de çantanızı çok rahat düzenleyebilirsiniz çünkü işinize yaramayan eşyaları anında satabiliyorsunuz. Bunun için bir NPC bulmanız gerekiyor.

Oyunun grafikleri muhteşem.



**Bilgi için:** www.asheronscall2.com  
**Yapım:** Turbine Entertainmentnet  
**Dağıtım:** Microsoft

**Tür:** Devasa Online RPG  
**Multiplay:** İnternet ve Ağ üzerinden 2-6 kişi

**Minumum Sis.:** 1.3Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Önerilen Sis.:** 2Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Artılar:** Harika grafikler, düzgün, dengeli bir oyun sistemi, güncellenen senaryo

**Eksiler:** Çok yüksek bir sistem istiyor. Biraz daha ProGamer'lar için tasarlanmış. Serverları yeni olduğu için çok düzgün çalışmıyor.

**LEVEL NOTU: 92**

# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Inceleyen: Jesuskane  
Jesuskane@level.com.tr

Ağız tadıyla avlanmak için 3 Mach yapmanıza gerek yok

son söz!

*"Bu türün hastası değilseniz bile, ilgiyi hakeden bir simülasyon."*

**S**avaş bu kadar gündemdeyken ne kadar doğru bu oyunu oynuyor olmak diyelim geliyor ama yok öyle bir şey. İlk cümleden saçmalamanın tadı bambaşka o da ayrı bir şey. Yazıların testlerin kısaca dergiyle ilgili hiçbir şeyin zamanında yetişmediği bir anda başlayıp bir süre oynadığım oyunun başına uykusuzluk ve yorgunlukla savaşıyor tekrar oturdum yazımı yazabilmek adına. Uzun bir yükleme süresinden sonra (bu benim sistemimden kaynaklanıyor maslesef) ana menüye ulaştığımda propaganda makinesi bombalanan Hitler gibi hissediyordum kendimi. (hiç hoş değil) Görevler sık aralıklarla atıldım Quick Combat' a. Dog Fight seçip daldım hangara. P-47'in yanına gittim. Yakıtını tazeleyip, silahları kontrol ettim. Bir iki silahı değiştirip yeterince cephane ve yedek yakıt aldıktan sonra çıktım düşman avına.

### Asistant Chief of The Air Staff

Oyunda kullanabileceğiniz uçak sayısı 34. Aslında birbirinden farklı toplam 18 uçak var oyunda. Ama bunların farklı varyasyon ve modelleri ile bu sayı 34'e ulaşıyor. Uçaklar gibi görevler de farklılık gösteriyor. Oyunun daha önceki versiyonlarında it dalaşına ağırlık verilirken bu sefer havada yaşanan savaşı birçok farklı noktada yaşamana imkan tanınıyor. Bazen yer hedeflerini bombalamanız gerekiyor, zaman zaman da belli uçaklara eskortluk yapmanız. Ancak benim en çok hoşlandığım düşman filolarına yapılan saldırılar. Ekibinizle birlikte oldukça yükselir, bu yükseklikten avınızı yakalyorsunuz. Daha sonra tepelerine iniveriyorsunuz. Birçok uçuş simülasyonunda yaşanan, hedefin bit kadar olması durumu da söz konusu değil pek. Zaten kullandığınız aletler sesten hızlı jetler olmadığı için olay mahallinden uzaklaşmanız pek kolay olmuyor ki düşman için de geçerli aynı durum. Bu sayede göz temasını pek sık kaybetmiyorsunuz. Siz düşman avcı uçağının kuyruğunda dolanırken aşağıdan açılan ateş ve flakların sağınızda solunuzda durmadan patlaması, bir anda ekibinizdeki uçaklarla kafa kafaya kalabilmeniz, yada tam gaz giderken burnunuzun dibinden dikine geçiveren düşman uçakları, bir an bile olduğunuz hissine kapılmıyorsunuz. Atmosfer gayet başarılı. Yalnız hissetmeye en yakın olduğunuz an ise eskort ve devriye görevleri. Motorların gürültüsü dışında gergin bir sessizlik hakim oluyor etrafa ve ciddi rahatsız ediyor insanı. Olmadık bir anda da düşmanla karşılaşmıyorsunuz. Susmayan silahlar, sürekli radyo mesajları sağınızdan solunuzdan pike yapan düşman uçakları... Oyun gerçekten oldukça dolu bu açıdan.

### Let' em Have It

Kontroller ise oldukça basit. Zaten çok fazla bir teknoloji yok kullanılan uçaklarda. Eğer varsa 8 tuşlu bir joystick ile temel bütün kontrolleri kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında klavye örtüsü de oldukça basit ve kullanışlı. Ben neredeyse default ayarlar ile oynadım. Değiştirdiğim sadece, savaş anında uçağın arkasın-

da ki makineli tüfeğe ve bombardıman koltuğuna geçme mi sağlayan tuşlardı. Bombardıman yaparken uçağa sabitlenmiş bir dürbünden aşağıya bakıyoruz, nişan alıp bombayı bırakıyoruz. Ancak otomatik pilot gibi bir teknoloji o zamanlar icat olmadığından mıdır nedir siz bu koltuğa yada makineliye geçtiğiniz zaman uçak son bıraktığınız şekilde uçmaya ya da çakılmaya devam ediyor.



Bu yüzden bunlara geçmeden uçağı tam olarak yere paralel konuma getirmelisiniz. Bunu yapmazsanız çakılmanız an meselesi. Tabii başka sorunlar da var bu sistemde. Örneğin bir üssü bombalayacaksınız. Öncelikle üssün yerini tespit etmeniz gerekiyor bunu yaptıktan sonra tam üssün üzerinden geçen bir rota belirlemelisiniz. Bunu yaptıktan sonra bu çizgi üstünde ilerlemeli uçağın başka



yöne sapmasını engelleyecek şekilde ayarlamalısınız. Siz bunlarla uğraşırken tepenize binen düşman uçakları ile uğraşmanız gerekiyor. Bu yetmezmiş gibi uçaklardan yada flaklardan aldığımız her isabetle birlikte uçağın yönü değişiyor. Ölme eşeğim ölme modu kısaca...

### Keep'em Flying

Oyunda bir de yetenek geliştirme olayı var ki oldukça işinize yarıyor. Her görevden sonra edinebildiğiniz puanlarla belli özelliklerinizi geliştirebiliyorsunuz ve bunlar oyuna direkt olarak yansıyor. Bir pilot olarak dayanıklılığınızı, görüşünüzü yada nişancılığınızı gibi özellikleri geliştirme mümkün. Ana görevleri (campaign yani. Bir de missions var ayrıca karışık azıcık) oynarken madalyalar kazanabiliyorsunuz. Sicilinizde ve göğsünüzde güzel duran şeyler tabii. Her madalya için belli şartlar var. Örneğin ilk madalyanızı ilk düşman uçağınızı düşürdüğünüzde yada 4 kara birimi vurduğunuzda kazanıyorsunuz.





Seçtiğiniz tarafa göre madalyaların isimlerinde de değişiyor ancak bunun dışında bir farkları yok.

Missions bölümü üçe ayrılıyor. Historical, What If ve Training. Historical da tarihi olayları yaşıyorsunuz. Training ise bir nevi tutorial ve alıştırmaya karışımı. What If ise en orjinalleri. Bu görevlerde dünya savaşı tarihinin kilit anlarında öyle olmasaydı da böyle olsaydı ne oldukları yaşıyoruz. Daha düzgün bir cümle ile alternatif tarihi canlandırıyoruz.

### I can't shake him

Bütün bu olan bitenleri yaparken biz sistemimiz de kasım kasım kasılıyor tabii ki.

Grafikler oldukça başarılı. Uçak modelleri gerçekleri ile birebir. Cockpit'ler oldukça orjinal. Pek fazla interaktif olmasalar bile oldukça hoş duruyorlar ve oldukça da gerçekçiler. Havada pek sorun olmasa da yerdeki hedefleri seçmek biraz güç. Gerçi yüksek irtifalarda aşağıya baktığınızda manzara muazzam ve gerçekçi olsa da alçak uçuşlarda kara birimlerini seçmek oldukça güç. Ama



grafik anlamda üstesinden gelinen çok önemli bir nokta var. Alçaldıkça yere yaklaştığınızı gayet rahat görebiliyorsunuz. Uçuş için gerekli göstergeleri her an kontrol etmeden çıplak gözle uçmak gayet kolay. Yer birimlerinin görünmemesinden yakını

cağımızı tahmin eden Microsoft ekstradan bir radar eklemiş oyuna. Dost düşman herkesi görebiliyorsunuz bu radar da. Cockpit'le alakası yok. Hatta bir Mechwarrior'daki dijital radar havasında. Oyunun genel atmosferine zarar veriyor olsa da işteğe göre açılıp kapatılabilen bu radar oldukça yararlı. Radarın dışında o anki hedefinizi işaret eden bir ok var ki bunu da aktif hale getirmenin yararı çok. Bunu kullanmadığınız za-

man başınız ciddiye belaya girebiliyor. Mesela uzun süre kovalayıp hayli hasar verdiğiniz bir düşman uçağı bir diğerinin aradan geçtiği sırada ortadan kaybolabiliyor. Siz de iki kurşun daha sıktım mı indiririm diye durmadan başka uçaklar peşinde koşuyorsunuz bilmeden. Aklınızda bulunsun teker teker avlanın hep. Birini indirmeden di-



ğerini kovalamayın, sık sık arkana bakmayı da unutmayın.

Grafikleri iyinin bayağı bir ötesinde olan CFS3'ün. Ses efektleri de oldukça başarılı. Gerçek hayatta P-40 serisi bir uçağın motorunun mırıltısı nasıl bilemem ama oyunda kullanılan bütün ses efektleri oldukça doyurdu beni. Müziklerin türü hakkında pek bir şey söylemeye gerek yok sanırım. Son zamanlarda bu kadar çok savaş oyunu oynamışken aynı model devam herkes kahraman. Menüler de tamam ama oyun içinde müzikleri kapatmanızı tavsiye ederim. Hem düşman uçaklarını duymanız kolaylaşır hem de savaşın o soğuk gergin atmosferini daha rahat hissedebilirsiniz.

### We' are into win

Adı Simulasyon olmasına karşın oynaması birçok simülasyona göre inanılmaz derecede kolay olan CFS3 türe başlamak isteyenler için oldukça iyi bir seçim. Simülasyon hastalarına ise biraz hafif gelmesi mümkün. Ancak bu kesime de sadece atmosferinde dolayı tavsiye ediyorum CFS3'ü. Tür den pek hoşlanmıyorum olsam da oldukça iyi vakit geçirdiğimi itiraf etmem gerek. Kaliteli 3D grafikleri ve gerçeğe yakın uçuş fiziği ile oldukça başarılı bir oyun CFS3....



**Bilgi için:** www.cfsinsider.com  
**Yapım:** Microsoft  
**Dağıtım:** Microsoft

**Tür:** Simülasyon  
**Multiplay:** Lan, Internet  
**Minimum Sis.:** 400 MHz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** 1.4 GHz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Artılar:** Atmosfer, Atmosfer, Atmosfer  
**Eksiler:** Herkese hitap etmeyebilir, Yüksek sistem ihtiyaçları  
**Alternatif :** IL-2 Sturmovik

**LEVEL NOTU: 87**



İnceleyen: Gökber Nurbeyler  
gokern@level.com.tr

# ANNO 1503



## Baba stratejiciler için derin bir strateji

**son söz!** *"Tarziniz Settlers ve Tropico tarzı stratejilerse son derece kapsamlı olan dünyasıyla Anno 1503 istediğinizi verecektir. Hem de zorla (!)"*

Christoph Kolomb gerçekten de hızlı bir kaşifti. Santa Maria'yla yaptığı iki ay dokuz günlük yolculuk buna güzel bir ispat. Geliştirilmesi dört yıl süren Anno 1503'ü göz önüne alınca bu hız daha iyi anlaşılıyor.

Herkesin hayatından en az bir kez geçmiş bir geyik vardır: İssiz bir adaya düşersen alacağın üç şey nedir? Lithium telefon, şarjı bitmeyecek bir laptop ve Liv Tyler? Hayır abicim yanılıyorsun.

Hayalinizdeki cennet adaya kavuşabilmek için birkaç ton odun, yeterli sayıda yapı malzemesi ve bir de scout gayet yeterli. Tahmininiz doğru, tüm zamanlar içinde Almanya'nın en çok satan Avrupa'nın ise ilk beşte olan stratejisi geri döndü. Uzun üretim zincirleri, fethedilen topraklar, kurulan ve yıkılan şehirleriyle Anno1602, Settlers serisine rakip olarak çıkarılmış ve onu tahtından etmeyi başarmış bir boş zaman katiliydi.

Devam oyunu da ilk olarak Almanca çıkma geleneğini bozmadı ama tarafımızca incelenmekten kurtulamadı.

### Yeni Yüzyıl, Yeni ihtiyaçlar

Anno1503'e ilk bakışta abisinin bağlayıcı yapısının bozulmadığı gözüküyor. Amaç izometrik açıdan gördüğünüz adalarda adamcıklarınızla eşzamanlı olarak (inat, bu sefer real time demeyeceğim) olarak yeni vatanınızı oluşturmak.



Oyuna başladığımızda elinizdekiler bir miktar yapı alzemesi, adayı şekillendirecek azimli yürekler ve bakir bir toprak ibaret.

Basit tahtalardan ve malzemelerden ışıltılı binalar yapabilmemiz için öncelikle kamu binalarını iyi oturtmalı ve şehirde sakinlerin yaşantı temin etmeniz lazım. Ne zaman neye ihtiyacınız olduğu çok önemli. Örneğin şehrin üniversiteye öğrenci taşıyan bir meyhane daha parsanız kuyunuz kazılmaya başlar. Bu şekilde değirmenlerin adanın bir ucunda tarlaların diğer ucunda olması büyük zaman kaybı olacaktır.

Bazı binaları sadece belli bir kişi sayısına ulaştığında yapabiliyorsunuz. Örneğin hammam yapabilmek için altıyüz

ada sakini gerekiyor (demek nüfusu altıyüzdən az olan yerleşim birimlerinde insanlar pls dolaşıyorlar.)

### Aynı oyunlar gibi

Üretimi zor tüketimi kolay. Gelin adama üç ayı zamanda bakalım.

Başlayalı on dakika oldu; Adamcıklarınızın başlarını sokacakları evler, yollar ve ilk tarım faaliyetleri baş göstermeye başlamış. Talepleri gıda ve giyecek bir parça de-



Belediye başkanının gülümsemesinden kılanmayın. Oyun ilerledikçe bu yüzü özleyebilirsiniz.

riden ibaret. Günleriniz koyunlar ve otlaklar içinde sakince geçiyor. Yarım saati devirdiniz: Şehir planı aşağı yukarı oturmaya başlamış. Küçük bir meyhaneden şen kahkahalar geliyor. Ufak bir şapel binaların arasında yerini almış durumda. Halk yemeklerin tuzsuz olmasından şikayetçi. İki saat sonra: Okuldan çıkan öğrenciler adanın bilgili geleceğini temsil ediyor. Kilisenin çanı sokakları inletiyor. Pazarda sert pazarlıklar yapılıyor. Şehir planı artık oturmuş durumda. Hammaddede ihtiyacınızın had safhalara ulaşmaya başlamış.

Bunu sayısı kırkaltıya çıkan hammaddelerle çözebilirsiniz. Bu maddeleri özellikle yapı malzemesi olmak üzere günlük hayatın her noktasında kullanabiliyor ve de diğer adalara ihraç edebiliyorsunuz. Başlarda demir cevheri kereste ve ana gıda maddeleri yeterliyken oyun ilerledikçe ihtiyaç çeşidi ipekten baharatlara katlanarak artıyor.

Kendi bölgenizde tüm maddeleri bulamadığınızdan dolayı diğer adalara genişlemek veya ticaret yapmak zorundasınız. Bu adalar dünyasında tabiki yalnız değilsiniz. İster dokuz ayrı halkla (örneğin eskimolar, venedikliler ya da moğollar) dostluk çerçevesi içinde ticaret yapın ister en fazla üçüne olmak üzere savaş açın.

### Vurucu Etgenler ve Sanal İlişkiler (Hayır Sims Online'dan bahsetmiyorum)

Şayet tüm emeklerinize rağmen rakipler mallarınızı reddediyorlar önerilerinizi kabul etmiyorlarsa isteğinizi silah zoruyla halledebilirsiniz. Oyun eskisine göre fazlaca yeni imkan sağlıyor. En basit kılıç mücadelesinden kuşatmalara ve hatta büyük deniz savaşlarına kadar çarpıştıracağınız on dört çeşit birlik var.

Yerde mızraklı, kılıçlı ve atlı birliklerle dışışe vuruşabildiğiniz gibi ok ve arbeletle uzaktan avlanabilir veya tü-





fekle mertliği bozan atışlar yapabilirsiniz. Yaralıların yardımına dönemin medicleri koşarken katapult, top veya kuşatma kuleleriyle karşılaşırsanız helvanız dağıtılıyor.

Diğer bilimüm strateji oyunundaki taş-kağıt-makas prensibi burada da geçerli. Tüfekli birlikler kılıçlıları harcarken kılıçlılar mızraklıların canını okuyor ve mızraklarda atlıları rahat bırakmıyorlar; aynı atlıların tüfeklileri tarumar ettikleri gibi.

Savaşta kendini gösteren askerler kazandıkları tecrübeyle üç ayrı seviyeye kadar yükselebiliyorlar. Düşen atınızın iki yüz altın, bir balta ve bir zırha malolmasını geçin hele bir de üçüncü seviyeye iyice içinize oturuyor. (Balta ve zırhı yapana kadar kullandığınız demir cevheri ve kömürden ya da askerlin tükettiği şarap ve ekmeten bahsetmedim bile.)



Anno1503'te düşmanlarınız sadece diğer halklar değil. Açık denizlerde özgürce dolaşan korsanlar da başınızı oldukça ağrıtabilir. İlginç bir olaya korsanların herkese ayırım yapmadan, adilce(!) saldırması. Savaşmak istemiyorsanız veya mecburen isteyemiyorsanız vereceğiniz haraçlarla ticari riskleri azaltabilirsiniz. Gururunuzu incitebilecek olmasına rağmen batan ipek dolu geminizin deniz sularına ve gözyaşlarınıza karışmasından daha mantıklı gözüküyor. Burada entereasan stratejiler de kullanabilirsiniz. Maddi durumunuz iyiye korsanlara sayacağınız paralarla destekleyerek haydutları düşmanlarınıza yönlendirebilirsiniz. Çift taraftan gelen baskıya içisyanlar eklenince uzun süre dayanamayacaklardır.

**Ohaaaa saat kaç olmuş yaw?!**  
Oynarken farketmişiz şey zamanın

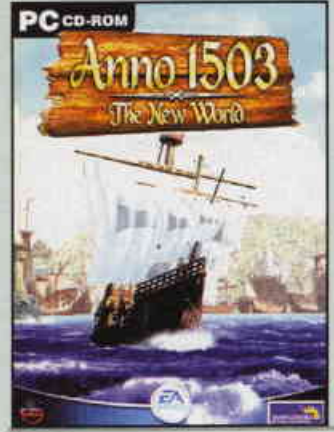
gerçekten de çok hızlı geçmesi oldu. (bkz: Bir iki saat oynayım derken saatler sonra şiş gözlerle kalkma sorunsalı.) Bunun nedeni oyun düzeninin gerçekten çok iyi kurulmuş olması. Her piksel o kadar gerçekçi ve eğlenceli ki sadece izlemesi bile zevkli. Detay yüzülden fazla çeşidi olan hayvanlar da bile göze çarpıyor. İyi işlenen beş farklı iklimlerle kutup, orman, stepeler, ovalar, vadilerle adanın gerçekten yaşadığı hissini veriyor.

Şehirler ve köyler 345 ayrı grafiklerle bir çok farklı mimari görüntü veriyor. Kilisenin duvarındaki İsa figüründen çöl yapılarının minareleri andıran mimarisine kadar ayrıntılar fazlasıyla doyurucu. Şeffaf ateş ve su efektleriyle Anno bugüne dek kullanılmış en iyi 2D oyun grafiklerine sahip. Sesler de gayet doyurucu. Çarpışan çeliklerden gemi toplarına kadar sesler sizi bu yaşayan dünyaya çekiyor. Oyuna alışmanız aşağı yukarı iki saatinizi alırken türü seven biri oyunu sömürüp bikana kadar 70-80 saat geçiyor. Tabi "bin altın çıkarıp yüz adam yapayım, hepsini çayıra salayım" mantığındaki birinde bu süre yirmi dakikaya düşüyor. Peki oyunun hiç mi kötü tarafı yok? En büyük dezavantajı herhangi bir multiplayer seçeneğinin olmaması (muhtemelen expansion sette eklenecek) ve gereksiz derecede zor olması. Bu bahsettiğim zorluk oyuncu yeteneğinden çok yapımcıların bilerek oluşturdukları zorluklar; bu kağınyla McLaren'i geç demek gibi bir şey. Yapay zeka bazen dayanılmayacak derecede de aptallaşabiliyor. Bir ara savaşa gönderdiğim askerlerin bir tepeciğe takıldığını gördüğümde göz yaşlarımı tutamadım.

Anno'da Tropicó'nun güçlü bir istatistik tablolarını arıyorsunuz.

Gıda darbogazlarında bile uyarılmıyorsunuz. Bu bakımdan oyun yeni başlayanlar için pekte sempatik değil.

Oyunda en keyif alacağınız an görkemli sarayınızı tamamladığınız an olacak. Ama o sarayların birini yapmaya kadar günleriniz inşaat, ticaret ve savaşla geçecek. O zamana kadar sarayımın pencereleriyle ilgileneceğim, mesajınız varsa telesekretime bırakınız. ☺



**Bilgi için:** www.anno1503.de  
**Yapım:** Sunflowers  
**Dağıtım:** EA

**Tür:** Strateji  
**Multiplay:** Yok  
**Minimum Sis.:** 700 mhz işlemci, 128 mb Ram  
**Önerilen Sis.:** 800 mhz işlemci 256 mb Ram

**Artılar:** Detaylı oyun yapısı, kapsamlı üretim zincirleri. Sağlam grafiklerle yaşayan dünya. Bağlayıcı araştırma sistemi. Oyuncuyu özgür bırakan oyun yapısı.  
**Eksiler:** Gereksiz derecede zor görevler. Sağlamlayabilen yapay zeka.  
**Alternatifler:** Settlers serisi, Tropicó

**LEVEL NOTU: 88**



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

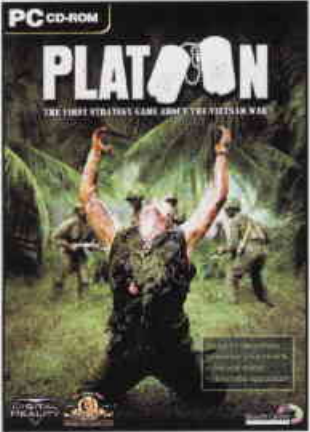
# PLATOON

Bir başka yenilgi...

**son söz!** *"Kendini oynatmayan bir oyun bu, insanı daha ilk görevden bayıyor."*

**S**on Amerikan askeri de Vietnam topraklarını terk ettiğinden beri çok zaman geçti. Ama bu savaşın Amerikan toplumu üzerinde açtığı yaralar asla iyileşmedi, çünkü orada kimse böyle bir yenilgi beklemiyordu. Bu yüzden olsa gerek, Hollywood filmleri dışında bu konuya el atılan pek fazla alan olmadı. O filmlerin çoğu da zaten içi boş kahramanlık hikayelerinden ibarettir. İçlerinde en bilineni, en dikkat çekmiş olanı Platoon isimli yapımdı. Bilgisayar oyunlarına gelince, açıkça Vietnam temasını kullanan ürünlerin sayısı bir elin parmaklarını geçmez, kaldı ki bunlara arasında çok eskiden, C-64 zamanında çıkmış olanlar da dahildir.

Vietnam konulu oyunların az olmasının tek sebebi bu savaşın Amerikalılar açısından bir tabu haline almış olması değil tabii ki. Bu savaş ve getirdiği mağlubiyet inkar edilemeyecek denli gerçek, o denli acı. Yani bu konuda bir oyun yapacaksınız ve gerçek yerine kurguyu ön plana çıkaracaksınız, o zaman ortaya tamamen klişe bir ürün çıkması ihtimali hayli ağır basacaktır. Öte yandan çok gerçekçi bir oyun yapacaksınız, savaşı kimin kazandığı gerçeğini de göz ardı edemezsiniz. Bu da haliyle bir pazarlama sorunu yaratacaktır. İşte Platoon tam bu tuzağın ortasına düşmüş bir yapımdır.



## Müfreze...

Platoon her ne kadar ünlü filmle aynı adı taşıyorsa da, ikisi arasında isim haricinde hiçbir benzerlik yok, Vietnam'da geçiyor olmaları dışında. Bu oyunda cepheye yeni gelen bir çavuşu ve onun Vietnam macerasını izliyorsunuz. Oyun izometrik görünüşü bir taktik strateji, emrinizdeki askerleri kullanarak verilen görevleri yerine getiriyorsunuz. Temel olarak Fallout Tactics ya da daha yakın zamanda çıkmış olan Soldiers of Anarchy ile benzer bir yapıya sahip olduğu söylenebilir: Askerlerinize çeşitli dövüş pozisyonları al-



tırabiliyor, serbest kamera açılarını kullanarak savaşa rahatça hakim olabiliyorsunuz. Her askerin yorgunluk, sağlık gibi parametreleri var.

Oyun haritası tamamen üç boyutlu olduğundan kamera açılarını sık sık değiştirmek gerekiyor, neyse ki bu çok zor değil. Savaş alanı ise oldukça akıllıca tasarlanmış. Etraftaki hemen her unsur belli seviyede gizlilik ve koruma sağlıyor. İmleci ekranda belirli bir alana götürdüğünüzde çıkan basit istatistikler sayesinde çabucak savaş alanı hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Zaten az sayıda adamla çalıştığınızdan görevleri başarabilmek için meydana hakim olmak iyice önem kazanıyor. Grafikler ve animasyonlar da fena sayılmaz ki bunlar böyle üç boyutlu strateji oyunlarında daha bir önem kazanan unsurlardır.

## Başçavuşun eşşığı...

Fakat maalesef yapımcıların tüm iyi niyetine rağmen Platoon vasat bir strateji oyunu olmaktan kurtulamıyor. Bunun birkaç sebebi var. Öncelikle her görevin her adımını önceden belirlenmiş olduğundan, oyuncuya tanınan inisiyatif sınıra yakın. Takımınızı belli bir yere kadar götürüyor, orada pusuya düşüyor, ağır kayıp veriyor, baştan başlıyorsunuz. Tabii o pusunun yerini ezberlediğiniz için sonraki denemelerde daha rahat geçiyor, bir sonraki sürprize dek ilerlemeye devam ediyorsunuz. Sonra her şey yeniden tekrarlanıyor. Bunun üstesinden gelmenin herhangi bir yolu yok.

Neden yok? Bunda oyunun tasarımı kadar geçtiği ortamın da büyük bir payı var. Amerikalılar Vietnam savaşını neden kaybettiler? Tabii buna herkes kendince bir cevap verebilir, ancak gerçek sebep çok açıktır. Amerikan askerleri tamamen yabancı topraklarda, hiç bilmedikleri şartlarda ve tamamen farklı taktikler kullanan, üstüne üstlük sayı üstünlüğünü elinde tutan bir düşmana karşı çarpışıyorlardı. Aynı olaylar ister istemez bu oyunda yeniden canlanıyor. Yani kaybetmeye mahkum olduğunuz bir oyunu ısrarla oynamanız bekleniyor. İyi bir fikir değil.

Platoon çok fazla göze batan hatası olmayan bir oyun, ancak ne var ki kendini sudan çekip çıkaracak pek fazla iyi yanı da yok. Sonuçta benimle hiç alakası olmayan bir savaşı, olabilecek en sıkıcı biçimde anlatan, üstelik hiçbir sıra dışı özelliği de olmayan bir oyun bu. O yüzden de doğrusu pek tavsiye edilecek bir yanı yok. ☹

**Bilgi İçin:** www.montecristogames.com

**Yapım:** Digital Reality  
**Dağıtım:** Monte Cristo

**Tür:** Taktik Strateji  
**Multiplay:** Yok  
**Minumum Sis.:** 450Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 550 MB HD Alanı  
**Önerilen Sis.:** 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Grafik kartı, 550 MB HD Alanı

**Artılar:** Grafikler, sesler ve müzikler hayli iyi. Oyun sistemi de çok kötü sayılmaz.

**Eksiler:** Tamamen tekdüze, sıkıcı bir senaryo akışına sahip. Oyun atmosferi yerlerde sürünüyor.

**Alternatifler:** Fallout Tactics, Soldiers of Anarchy

LEVEL NOTU: 65

# DIRT TRACK RACING 2

Bu kadarı fazla değil mi?

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

Eğer 1998 yılında yaşamışsanız, Powerslide'ı hatırlamanız gerekiyor. Eğer 1998 yılında yaşamamışsanız hemen belirtiyim: Henüz 4 yaşındasınız. Powerslide, yeni grafik motoru ve farklı oynanışıyla, zamanının en iyi fantastik yarış oyunlarından birisiydi. Powerslide çok tutulmasına rağmen, Ratbag Games oyun için yeni bir versiyon yapmak yerine yine aynı grafik motoruyla Dirt Track Racing'i tasarladı. Daha sonra bu seri; Racing Australia, Sprint Cars ve Pinball oyunlarıyla devam etti. Eh, Dirt Track Racing'in tilt oyunu bile yapıldığı için, ikinci bir Dirt Track Racing'in zamanı gelmişti, ama gelmeseydi, Level dergisinin yayın akışı sekteye uğrar mıydı? Bakayım...

## Ara başlık atayım

İlk olarak Dirt Track Racing'in konseptinden bahsedeyim. Dirt Track Racing'de kullandığımız ve yarıştığımız arabaların tamamı hurda. Oyuna 1800 Dolar'la, yani neredeyse paranız olmadan başlıyorsunuz, ancak daha sonra Career'da kazandığınız paralarla kendinize yeni arabalar ve yeni ayakkaplar alabiliyorsunuz, ama alabileceğiniz yeni arabalar da hurda... Sadece arabalardan birkaçı 35000 Dolar gibi ilginç fiyatlara sahiptir ve çim kortlarda (hımm) 1000 Dolar'lık arabalardan çok daha etkililer. Oyundaki mod sayısı da iki: Quick Race ve Career. Dedğim gibi, Career'daki asıl amacınız para kazanmak. Bunun da yolu yarışlarda dereceye girmekten geçiyor.

Dirt Track Racing 2'deki zorluk dereceleri ise Novice, Amateur ve Professional. Zorluk dereceleri arasındaki tek fark gerçekçilik. Bu oran; Novice'da %0, Amateur'da %60 ve Professional'de %100. Novice'de arabanızın yol tutuşu oldukça iyi (yine de savruk), ancak Amateur'da ve Professional'da arabayı yolda tutmak oldukça zor (Professional'deki oynanış neredeyse Powerslide'la aynı, yani bu zorluk derecesinde arabayı yolda tutmak çok zor).

Dirt Track Racing 2'de yapay zekâ için de Easy ve Hard olarak iki derece belirlenmiş. Hard'da, diğer arabalar Easy'dekinden daha agresif yarışıyor. Bunun dışında herhangi bir fark yok. Oyunda ayrıca arabanızın ayarlarını değiştirebileceğiniz bir garajınız da bulunuyor. Buradan arabanızın; fren, direksiyon ve lastik boyutu gibi ayarlarını değiştirebiliyorsunuz. Bu arada, arabanız yarış sırasında hasar da alıyor. Hasarları, yine kazandığınız paralarla tamir ettirebiliyorsunuz.

## Yarış...

Dirt Track Racing 2'de, Novice zorluk derecesinde bile

arabanızın hareketleri oldukça savruk. Dolayısıyla virajlara girerken hızınızı epeyce kesmeniz ve diğer arabalarla başbaşa giderken spin atmamak için onlara çarpmanız gerekiyor. Haliyle, bu kontrol sistemine alışmak zamanınızı alacak. Tabii Dirt Track Racing serilerini veya Powerslide'ı oynadıysanız sorun yok.

Ratbag Games, Dirt Track Racing 2'de neredeyse beş yaşında olan, yaşlı Powerslide motorunu kullanıyor. Hem de hiçbir değişiklik veya geliştirme yapmadan... Bu da, grafiklerin Dirt Track Racing'den veya Powerslide'dan hiçbir farkı olmadığı anlamına geliyor. Hatta Powerslide'ın grafikleri, birçok açıdan Dirt Track Racing 2'den daha iyi. Yine de oyuna, ekranın çamurlanması gibi birkaç ufak efekt eklenmiş, ancak bu efekt oldukça gereksiz. Zira, ekran çamurlandığı zaman hiçbir şey anlaşılmadığı

**son söz!** *"Bir devam oyunundan daha çok bir ek pakete benziyor. Dirt Track Racing serisini seviyorsanız bile, her şey aynı olduğu için bu oyundan sıkılabilirsiniz."*



için arabayı tahmin yoluyla kullanıyorsunuz (sağa gideyim, sola gideyim, dur şuraya çarpayım ve benzeri hava tahminleri). Sonuçta, Ratbag Games'in bu grafik motorunda ısrar etmesi ve yıllar boyu, aynı grafik motoruyla birbirinin aynısı olan oyunlar yapması çok anlamsız.

Dirt Track Racing 2 ses konusunda da çok iç açıcı değil. Oyun boyunca, arabaların arı gibi bizz bizz diye çıkardıkları seslerin dışında başka bir ses duyamıyorsunuz.

## Sıkıcı...

Aslında Dirt Track Racing 2 baştan sona çok sıkıcı ve kalitesiz bir oyun değil, ancak Ratbag Games'in Powerslide motorunda ısrar etmesi ve oyunun Dirt Track Racing serisinden, yeni yollar-yeni arabalar dışında hiçbir farkı olmaması, bu oyunu almamanız için yeterli sayılır. Herhangi bir oyunun herhangi bir ek paketinde veya herhangi bir Mayın Tarlası'nda bile daha fazla yenilik bulabilirsiniz (Başlat-Programlar-Donatılar-Oyunlar...)☺



**Bilgi için:** www.ratbaggames.com  
**Yapım:** Ratbag Games  
**Dağıtım:** Infogrames

**Tür:** RTS  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** PII-450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** PIII-800, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Artılar:** Career mod'u eğlenceli sayılabilir  
**Eksiler:** Eski bir grafik motoru, eski bir oynanış, eski bir ses, eski bir...  
**Alternatifler:** Dirt Track Racing serisi  
Powerslide  
Leadfoot

**LEVEL NOTU: 60**

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

# STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3

## Resistance Is Futile!

**son söz!**

**“Kısa sürede geçip gidecek, iz bırakmayacak vasat, çok sorunlu bir oyun olmuş. Doğrusu yazık olmuş.”**

**S**tar Trek evreninde en çok neyi sevdiğimi sorarsanız cevabım kesinlikle gemi tasarımları olacaktır. Temel olarak deniz savaşlarına pek benzeyen bir biçimde geçen çarpışmalar olsun, gemilerin kendilerine has tasarımları olsun gözümü ve aklımı çelen unsurlardır. Üstelik çoğu insanın aksine ben Federation gemilerinin o kadar da karakter yoksunu olduğunu düşünmüyorum. Tabii ilk Enterprise'in tasarımı ciddi biçimde eski Amerikan arabaları ve elektrikli mutfak gereçleri arasında bir çizgide kalıyor, buna katılıyorum. Ama zaten ona bakarsanız ilk Star Trek dizilerinin neresi düzgündür ki? Kadınlar mini etek, topuz saç ve mantar tabanlı çizmeyle etrafta dolaşır, uzaylı hatunlar Kirk'e ihtiraslı ama bir o kadar da masum bakışlar atarak "Öpücük ne demek?" cinsinden sorular sorarlar. Tam Amerikan Pop kültürü yani! Tabii Next Generation da kendi içinde bolca cinsellik içermiyor değil, ama en azından Picard bir kaptan olarak önceliklerinin hayli farkında olan bir adam. Fakat hepsini bir tarafa bırakacak olursanız, tüm olay döner dolaşır ve uzay gemileri etrafında dümülenir. Worf'un Defiant'ından tutun da, Sulu'nun Excelsior'una dek hemen her gemi neredeyse hep ön plandadırlar, hani bazen kendi karakterleri olduğuna yemin edesiniz gelir. Bu gemiler bir TIE Fighter ya da X-Wing gibi tek atışta dağılmazlar, çünkü bir şekilde ayakta kalmaya devam edecek kadar güçlüdürler. Öldüklerinde ise bu hayli gösterişli gerçekleşir ve çoğu zaman da senaryonun akışında varılabilecek en uç noktayı işaret eder.

### Orbiting Target...

Tabii gemiler ve eski deniz çarpışmalarından esinlenen uzay savaşlarının tek meraklısı ben değilim, yoksa Star-

fleet Command adı altında 2 oyun ve birkaç ta ek görev paketi çıkmazdı herhalde. Ve aslına bakarsanız şimdi üçüncüsü çıkan bu seri belki de yapılmış Trek oyunları içinde en başarılı olabilmış, en az suyu çıkmış oyunlardır. Starfleet Command oyunları için kısaca taktik yönleri



hayli ağır basan simülasyonlardır dersek pek yanlış olmaz. Kullanılan gemiler yavaştır ve pek çok farklı sistemleri vardır. Temelde iki boyutlu bir uzayda gerçekleşen savaşın dışında, bir de kazanılan prestij puanlarının harcandığı basit bile olsa stratejik tarafı da mevcuttur.

Starfleet Command 3 ise serinin en son oyunu olarak Star Trek kronolojisinin en son zamanlarına doğru geçen olayları konu alıyor, yani Next Gen dönemini. Burada Klingon ve Federation arasında neredeyse çağlar süren sürtüşmeden sonra kurulmuş olan dostluğu, Romulan entrikalarını ve gittikçe büyüyen Borg tehdidini buluyoruz. Single Player senaryoları sırasıyla Klingon, Romulan



ve Federation taraflarının başından geçenleri farklı kaptanların gözünden bakarak anlatıyor. Olayların Klingon-Federation ortak yapımı olan Unity yıldız üssü etrafında döndüğünü söyleyeyim. Daha fazlasını anlatmak tadını kaçıracaktır.

### Phasers Online!

Oyunu kendi içinde üç farklı kısımda ele alırsak doğru olur, öncelikle Single Player kısmı var tabii. Burada sırasıyla üç farklı tarafın kaptanlarını canlandırıyoruz. Ancak bunun dışında bir de Conquest senaryoları var ki, burada Borg olarak ta oynamanız mümkün. Conquest senaryoları sizi galaktik imparatorluk sınırları içinde serbest bırakıyor. Haritada düşman taraflar arasında daimi bir çekişme var ve esas amaç bir tarafın tüm galaksiye sahip olması. Tabii çabucak olacak bir olay değil, burada amaç oyuncuya bol bol uçacak sebep vermek olmuş.

Üçüncü kısım ise oyunun Multiplayer kısmı, bunu iki farklı şekilde oynayabilirsiniz. Öncelikle alışmış olduğunuz Deathmatch olayı var tabii. Ama bunun ötesinde yapımcı amcalar Dynaverse adını verdikleri, hafiften Massive Multiplayer tadı veren



bir oyun dünyası yaratmaya kasılmışlar. Burada oyun dünyası katılımcıların yardımıyla bir miktar etkileşim kazanıyor. İnsanlar filolar oluşturabiliyor, ayrıca bir gemi almak için açık artırma yönteminden yararlanmak gerekiyor.

### Quantum Torpedoes Ready!

Oyun Next Gen dönemini konu aldığından tabii ki gemiler ve teknolojiler de o zaman uygun olarak seçilmiş. Çıktılan her başarılı görev oyuncuya bir miktar "prestij puanı" kazandırıyor ve gemiyle ilgili harcamalarda bunlar kaynak olarak kullanılıyor. Bunları kullanarak gemi almak ve donatmak mümkün oluyor. Ne var ki oyun dinamikleri ilk oyunlardan çok daha farklı, daha basite indir-

genmiş. Öncelikle gemilerin sistemleri daha az ve kullanılmaları nispeten kolay. Bunun dışında tıpkı Mech Warrior oynarken olduğu gibi, burada gemi komponentlerini istediğiniz gibi ayarlamanız mümkün, yani te-



melde tek bir gemi tipine mahkum olmayıp, tarzınıza uygun bir gemi yaratabiliyorsunuz. Tabii burada reaktör gücünden manevra yeteneğine dek pek çok unsur seçiminizi etkiliyor. Ayrıca prestij puanlarının kullanımını da bağlı olduğunuz tarafın ekonomisine göre değişiyor.

Bunun dışında oyun iki farklı haritada oynanıyor, ilki sektörlerle bölünmüş olan galaktik harita. Burada sektörler arasında hareket ediyor, gemi bakımını yapıyor, görevler alıyorsunuz. İlk oyunların aksine para harcayarak kendi filonuzu kurmuyor, bu haritada size katılan dost kaptanları yanınıza alabiliyorsunuz. Burada süre gerçek zamanlı olarak akıyor. Diğer harita ise girdiğiniz sektördeki görevin geçtiği çarpışma bölgesi. Bu aslında iki boyuta indirgenmiş bir uzay, içinde asteroid kuşaklarından gezegenlere dek pek çok çevre unsuru oluyor. Gemilerin uçuş ve manevra dinamikleri hayli basit, olayların temposu da nispeten yavaş. Serinin diğer oyunlarının aksine burada oyuncuya harita içinde WARP hızına çıkma şansı verilmiş. Bu sayede büyük haritalarda hızlı biçimde hareket edebiliyor, gerekirse toplama ihtimaline kavuşmuş oluyorsunuz.



### Shields Down!

Her ne kadar Starfleet Command serisi şu ana dek hayli tatminkâr edici olmayı başarmışsa da, pek çok yönden serinin bu son oyunu için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Öncelikle grafikler ve sesler gibi temel unsurlar bu zamanda bir oyundan beklentileri karşılayacak denli iyi değil, ancak buna rağmen özellikle pek yeni olmayan bir sistemi kastırmayı becerebiliyor. Ancak esas sorunlar daha da derinlerde.

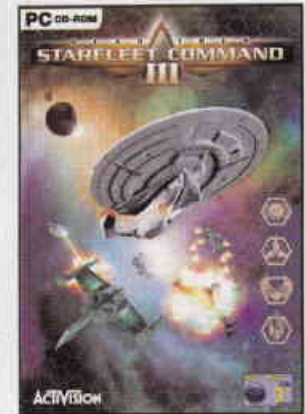
Öncelikle zamanın kontrolsüz olarak akması belki Multiplayer Dynaverse oyunlarında şart olabilir, ancak Single Player oynarken bu tam bir yük haline geliyor. Zamanın akışı gemi donanım menüsündeyken bile durmuyor. Tabii sizin belli bir sürede bir sonraki görev yerine git-



meniz gerektiğinden bu durum tam bir karın ağrısı oluyor. Tam savaştan çıkmış ve geminizi onartmak zorundayken oyun sizi alıp zorla yeni görev götürüyor ve ille de oynamanız için ısrar ediyor. Bundan büyük saçmalık olabilir mi? Bunun dışında oyunda çok ciddi program hataları da mevcut. Belirli durumlarda oyun daha açılış ekranı gelirken kilitlenme eğilimine girebiliyor.

Daha da önemli olan problem ise oyun dünyasının ve yapılacak işlerin görüldüğünden daha kısıtlı olması. Single Player görevler içerik olarak çok fena sayılmazlar. Ancak Conquest ya da Dynaverse oyunlarında ciddi yapılacak pek az görev türü mevcut. Ayrıca kısa sürede alınabilecek en baba gemiyi aldıktan, en sağlam silahlarla donattıktan, tüm subaylarınıza en üst seviyede tecrübe kazandırdıktan sonra geriye yapacak pek fazla bir şey kalmıyor.

Kısaca söylemek gerekirse Starfleet Command 3 beklentileri karşılamaktan hayli uzak bir oyun olmuş. Temel içerik orada, bunu rahatlıkla görebiliyorsunuz. Ancak bunun yeterince değerlendirilmediği de çok açık. ❁



LEVEL UP

<b>Bilgi için:</b>	www.activision.com/ /hearts.asp
<b>Yapım:</b>	Taldrent
<b>Dağıtım:</b>	Activision
<b>Tür:</b>	Simülasyon
<b>Multiplay:</b>	Var
<b>Minimum Sis.:</b>	P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı
<b>Önerilen Sis.:</b>	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı
<b>Artılar:</b>	Genelde oynanması pek zor bir oyun değil, gemi donanımını değiştirebilmek gibi hoş birkaç detay var, Multiplayer seçenekleri nispeten geniş.
<b>Eksiler:</b>	Zamanın kontrol edilememesi büyük sorun, içerik görüldüğünden daha sig. çok ciddi program hataları var.
<b>Alternatifler:</b>	Starfleet Command 1&2

LEVEL NOTU: 55

İnceleyen: Ali Güngör  
'Craddamen'

**son söz!** "Bu tarz strateji oyunları ve savaş oyunları sevenler için bir olmazsa olmaz"



# HEARTS OF IRON

## Bağımlılık yapan bir strateji oyunu!

**2**. Dünya Savaşı hakkında her şeye ilgi duyan ve belgesellere bayılan birisi olarak bilgisayarım da bu konuyla ilgili oyunlar oynamayı severim. Medal of Honor'dan Return to Castle Wolfenstein'a kadar ister tamamen gerçekçi isterse bilimkurgu ve fanteziyle karışık olsun son zamanlarda 2. Dünya Savaşı'nda geçen pek çok güzel oyun yapıldı. Fakat ne zamandan beri şöyle sağlam, karşısına geçtiğimde beni ekrana bağlayan ve sırt ağrılarına sebep olan bir strateji oynamamıştım. Olsa olsa yine mükemmel bir oyun olan Sudden Strike vardır fakat o da bir taktik strateji oyunuydu, oysa HoI'de taktik strateji yok saf strateji var ve kendinizi gerçekten o strateji masasında oturup kafa patlatan, dünyanın kaderini çizen bir lider gibi hissediyorsunuz! Bir Hitler, bir Stalin, bir Mussolini yada karşılarındaki müttefiklerden biri olabilirsiniz, Roosevelt ve hatta Japon imparatoru! Tercih sizin.

### Tecrübe konuşuyor

Oyunun yapımcısı olan Paradox Entertainment daha önce Europa Universalis gibi kendi hayran kitlesine sahip, kaliteli strateji oyunlarına imza atmış bir firma. Özellikle de bu oyunların masaüstü oyunlarının PC'ye uyarlanmış halleri olduğunu düşünürsek kuralları da elden geçirdikleri için oldukça tecrübeliler. Hearts of Iron, Europa Universalis 2'de kullanılan oyun motorunun biraz daha işlenmiş şeklini kullanıyor ve karşımızda yine o tanıdık bölgelere bölünmüş dünya haritası ve basit animasyonları olan ünitelerimizden oluşuyor. Haritayı alttaki modlarla coğrafi, politik, iklim yolları, doğal kaynakları gösterebilecek şekilde değiştirmek mümkün, bu modlar zaten oyun boyunca size lazım oluyor.

### Her ülkenin özel bir stratejisi vardır

HoI'ı özel bir oyun yapan, gerçek 2. Dünya Savaşı'nda önemli olan her unsurun oyunda yer alması. Ülke yönetmek demek, hammadde kaynaklarını koruyup sanayininiz tam kapasitede çalışabilmesini sağlamak demek. Ülke yönetmek, halkınızın moralini ve ordunuzun düzenini korumanız demek. Ancak böyle ideolojilerin ve devletlerin savaşında ayakta kalabilirsiniz ki bazen bunlar bile istediklerinizi elde etmenize yetmeyecektir. Bu yüzden aynı zamanda diplomasiyi de sonuna kadar kullanmalısınız.

HoI'de her ülke kendi DI denen diplomatik etki gücümüzü kullanarak, dünyadaki herhangi bir ülkeyi ideolojilerimize yakınlaştırmak, o ülkede darbeyle başa bize yakın birini getirmek gibi hareketlerde bulunabiliyoruz. Mesela ben Fransa olarak oynarken aylar boyunca bütün diploma-

tik gücümü kullanarak İtalya'yı daha demokrasi yanlısı bir ülke haline getirip savaşın dışında tutabildim. Bu da savaşın kaderini tamamen değiştirdi! Düşünsenize bir elinizde olan gücü ve tarihte yapabileceğiniz değişiklikleri!

Herkes aslında kendi hesapları peşinde, Almanya, Polonya, Avusturya ve aslında önce bütün Avrupa sonra da bütün dünyaya hakim olmak isterken bir yandan ortağı Rusya'dan nasıl kurtulacağını hesaplarını yapıyor. Japonya Pearl Harbor'u basarak Amerika'nın savaşma isteğini kıracağını ve Pasifik'teki petrol ambargosundan kurtularak rahatlayacağını düşünüyor. İngiltere sömürgelerini korumaya ve Almanya'ya direnmeye çalışırken İtalya faşizm ile ve Almanya ile birlik olarak o eski şanlı Roma İmparatorluğunu yeniden dirilteceğini düşünüyor. Oyunda



8 devletin her birini oynayabileceğinizi ve her ülkenin tarihindeki önemli kararların önünüze sürüleceğini düşündüğümüzde ortaya bütün dünya tarihini her bakış açısından değiştirebileceğimiz bir oyun çıkıyor.

### Blitzkrieg!

Oyun boyunca İspanya iç savaşı gibi gerçekte olan olaylar da var, Amerika ile oynarken halkın tüketim ihtiyacını karşılayamadığımızda çıkan isyan ve sol devrim gibi olaylar da. Bunlar olduğu zaman ne yapacağınızı size soruluyor ve bu pek çok olayı etkiliyor. Aynı şekilde eski anlaşmaları devam ettirip ettirmeyeceğiniz, demokratik bir ülkeye seçimlerden sol mu sağ mı iktidar olacak hepsi sizin vereceğiniz kararlar. Seçim sonuçlarına göre hükümetinizin kabinesi de değişiyor. Bu kabinenin ve bakanlıklara getirdiğiniz kişilerin görüşleri süs için konmamış. Her birinin kendi doktrinleri var ve bunlar savaşın gidişatını doğrudan etkiliyor. Mesela Alman hava kuvvetlerinin başı hava kuv-

vetlerinin kara kuvvetleriyle ortak çalışarak düşman ordularının yok edilmesi doktrininden yana, öte yandan bunun yerine hava üstünlüğü sayesinde savaşın kazanılacağına inanan birini de bakanlığa getirmeniz mümkün.

Sadece kabinenizin değil ordularınızın başına geçirdiğiniz kumandanların da bazılarının belli görüş ve özellikleri var. Rütbeleri ve yetenekleri hatta haklarında kısa bilgi ve fotoğrafları bile konulmuş. Ordularınızın başına Rommel gibi ünlü komutanlar getirmeniz mümkün. Zamanla savaşan ve kazanan komutanlarınızın yetenekleri gelişiyor ve tecrübe kazanıyorlar, o zaman rütbelerini arttırıp daha fazla orduya kumanda etmelerini sağlayabiliyorsunuz. Tabii yetenekleri biraz azalıyor bunu yaptığımızda.



### Human Wave!

HoI'da neredeyse 2. Dünya savaşındaki bütün üniteler var. Hatta çoğu benim savaş öncesi teknoloji ve savaşta yıllar geçtikçe mecburen modernize ediyorsunuz. Piyadenin yaya, araçlı yada özel sahra araçlı mekanize versiyonları, tanklar, süvariler (gülmeğin Polonya dahil pek çok ülkede süvariler vardı çünkü) dağ askerleri, militanlar gibi üniteler var. Bir de bunların topçu, anti-tank, mühendis-ikmal, anti-hava vs gibi çeşitlerde yaptığımızda siz düşünün seçenekleri ve stratejileri!

Savaşta en önemli nokta birliklerinizin güç ve düzeni. Çünkü havaya, zırhlı ve piyadelere saldırı, savunma, hız, yakıt ve mühimmat tüketimi gibi detaylı özelliklerin yanı sıra düzen birliklerinizin savaşabilecek durumda

olup olmadığını belirliyor. Dağda çarpışan özel birimler karşılarındaki kara ünitelerine karşı pozisyonlarını koruyup uzun süre direnebilmelerine karşı hava bombardımanıyla desteklenmiş bir saldırı karşısında düzenlerini kaybedecek, dağılıp geri çekilmek zorunda kalacaktır. Bir birlik hasar aldığı zaman en yakın ikmal götürebildiğiniz yerde reinforce seçeneği ile insan gücü ve mühimmat harcıyarak tam gücüne geri getirebiliyorsunuz. Fakat düzenin sağlanması o kadar kolay değil, bunun için bir süre ünitenizi savaştan çekip tekrar hizaya gelmelerini beklemelisiniz. Gerçek savaşta da hiçbir ordu tamamen kırılıncaya kadar pozisyonunu korumaz zaten. Ağır bombardımanla ve yoğun saldırılarla parçalanıp tutunamayacak hale geldiğinde geri çekilirler.

Kazanmak için düşman ordularını tamamen yok etmeye çalışmanız imkansız: Gerçekten strateji uygulamalı ve düşmanın hammaddede kaynaklarını ele geçirmeli, ikmal hatlarını kesmeli ve kuşatmalısınız. Taa ki barışa zorlayana kadar yada tamamen işgal edene kadar. Tabii bir de kukla rejim seçeneği var ama bu o ülkeye eski sınırlarını verdiğinden pek tercih etmiyorum.

Rusya olarak oynarken, daha doğrusu SSCB, işgalci Alman kuvvetlerini anakaranın içlerinde ikmal yollarını keserek yakıtsız ve mühimmatlı bırakmış böylece ünlü Panther tank ordularıyla uğraşmak zorunda kalmıştım. Zaten piyadeler de Sibiryaya soğuklarında benim özel teçhizatlı ve eğitimli paratrooplarına dayanamadı.

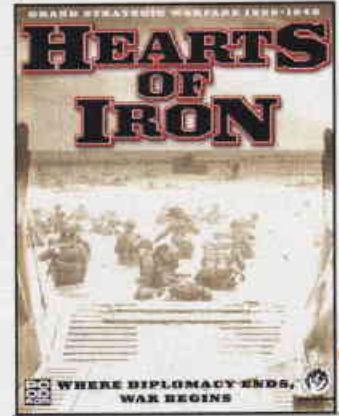


### Allah! Allah! Allah!

Aslında ben bu tip geniş çaplı stratejik savaş oyunlarının tur bazlı olmasını tercih ederim. Sebebinin soracak olursanız her şeyden önce zaman hızıyla oynamayı, oyunu durdur dondur yapmayı pek sevmem, kararlarımı veririm tura tıklarım tamaam! Strateji tadını böyle alırım, sıra tabanlı olunca oturaklı bir Türk kahvesi tadı alıyorsam gerçek zamanlı olunca oyundan gazlı gazoz tadı alıyorum! Gazi kaçıp gidiyor, bu tarzda bir stratejiyi sıra tabanlı değil de gerçek zamanlı oturtmak ve sorunlarını gidermek çok daha dolambaçlı ve zor bir iş. Fakat yine de HoI'yi o kadar beğenip o kadar zevkle oynadım ki bu seferlik tur bazlı gerçek zamanlı karşılaşımına girmeyeceğim, burada bitecek gibi değil.

Oyun kendini oyuncuya sevdiren bir oyun, bir defa tutoriallar sayesinde oyunu öğrenmek çok kolay. Oyun esnasında, ikonu merak ettiğiniz yerin üzerinde 2 saniye bekletince hakkında çıkan detaylı bilgiler sayesinde hiç bu ne ki diye kalmıyorsunuz, tabii bunları anlayabilmek için orta ve üstü bir İngilizce gerekiyor ama bilirsiniz okuması bile başka zevkli. Yalnız eğer tutorialları bitirmeden oyuna atılırsanız oyundan soğuyabilirsiniz, bu yüzden oyuna haksızlık etmemek için önce bunları oynayın ve oyun içi tipleri okuyun.

HoI, geniş çaplı stratejik savaş oyunlarını sevenler için şifa niyetine! Oyunun yapay zekası kolay seviyede berbat, biraz mücadele ve meydan okuma istiyorsanız zor seviyeler sizi anca tatmin eder. Hele bir de oyunu sizinle birlikte oynayacak 2. Dünya Savaşı meraklısı arkadaşlarınız varsa, HoI sizin için yıllarca oynayacağınız, mutlaka alıp koleksiyonunuza katmanız gereken bir hit. ☺



LEVEL 101



**Bilgi için:** [www.paradox-entertainment.com/hearts.asp](http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp)  
**Yapım:** Paradox Entertainment  
**Dağıtım:** Strategy First

**Tür:** Strateji  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** Pentium 3 200, 64 MB RAM, 250 MB HDD alanı  
**Önerilen Sis.:** Pentium 3 500, 128 MB RAM, 750 MB HDD alanı

**Artılar:** Tekrar tekrar oynanabilir, bağımlılık yapıcı, tutorialları ve oyun içi bilgiler sayesinde öğrenmesi çok kolay,  
**Eksiler:** Pek çok irili ufaklı bug, yapay zekada bazı problemler, grafikler yeni jenerasyon oyunlarının karşısında pek şanslı değil

**Alternatifler:** Axis & Allies, Europa Universalis 2

**LEVEL NOTU: 88**

Inceleyen: Onur Bayram  
onur@level.com.tr

# HOT WHEELS VELOCITY X

Şimdi bu tekerlerden ateş mi çıkıyo abi... Ha abi?

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

**H**ot Wheels serisinin uzayıp gitmesindeki etkenin ne olduğunu bir bilsam, söküp atacağım. Bu kadar da boş ve zaman öldürücü oyunlar yapılmaz ki ama! Hayır, siz boş dediğime bakmayın. Asıl sorun zaman öldürmesinde. Çünkü adamlar içeriksiz, amaçsız, hoplayıp zıplayabileceğiniz, hızlı araç kullanabileceğiniz ve gönlünüzce sağa sola çarpabileceğiniz oyunlar yapıyorlar. İşin kötüsü, oyunun başından ayrılamıyorsunuz. Ha yeni bir araçtı, ha yeni bir haritaydı derken iki saati harcayveriyorsunuz. Biri bu adamları engellemeli.

## Karışık ızgara

Serinin yeni oyunu yine türünün ilk örneği olmuş. İçinde her oyundan biraz birşeyler bulabiliyorsunuz. Grand Theft Auto tarzı görevler, klasik yere inmeyen, taklalar atan Hot Wheels araçları ve Carmageddon tarzı power-up'lar girila gidiyor.

Ana menüye ulaştığınızda ilk göz atacağınız yer ayarlar olacak. Fakat bu bölümde çok fazla ayarla karşılaşmayacaksınız. Kontrollere iyice göz atmak gerekebilir çünkü yönlendirme ve hareketler için ayrı tuşlar kullanıyorsunuz. Buna bir de ateş etme ve silahlarla ilgili tuşlar eklenince ortalık biraz karışık gözükebilir. Fakat alışması o kadar zor değil. Grafik ile ilgili ayarları oyuna girmeden önce yapıyorsunuz. Oyunu hafife alıp bu ayarları yüksek tutmayın. Özellikle efektler makinanızı zorlayabilir.

Velocity X'in serinin diğer oyunlarından en büyük farkı oldukça geniş bir içeriğe sahip olması. Bu aynı zamanda geçirilen boş vaktin artması anlamına geliyor. Bu geniş içeriğe araçlar, haritalar, power-up'lar ve bunları kullanabileceğiniz görevler dahil.

Oyunun asıl iki modu önemli. Biri farklı ve birbirinden bağımsız görevlerin arka arkaya verildiği, görev geçtikçe yeni araçlar ve power-up'lar kullanabileceğiniz mod. Tüm yarış oyuncularını bilir ki en zevkli görevler birşeyleri belli sürede yetiştirmek veya test pisti gibi bir yerde araç kullanmaktır. Bu görevler bu tarz olduğu için peynir ekmek gibi oynanıyor. Diğer bir önemli mod ise belli bir senaryo dahilince oynanıyor. Konu çok anlamlı değil. Ama buradaki görevler biraz GTA'yı hatırlatıyor. Bunun dışında 3 farklı oyun modu daha var ama



bunlar kısa yarışlar ve çarpışmalar oluyor. Her türlü göreve girmeden önce araç ve ona ekleyebileceğiniz bir adet power-up seçebiliyorsunuz. Diğer eklentileri oyun sırasında topluyorsunuz.

## Hırsın sonu selamet mi?

Power-up'ların çoğu silah. Fakat bazıları da hız arttırmaya veya zırhınızı yenilemeye yarıyor. Zaten zırhtan başka korumanız da yok. Bir de görevler sırasında atlayıp taklalar atarak aldığınız artistik puanlara göre iki kere gaza basarak hızlanabiliyorsunuz. Bu bazen kaçırmaya bazen kovalamaya yarıyor. Bilgisayarın yapay zekası sizi bazen çıldırtıyor ama bu iyi anlamına gelemiyor ne yazık ki. Daha çok üstünüze sürmeye programlanmışlar. Oyunda kilitli olan her şeyin ne zaman açılacağı üzerine gelince yazıyor. Sizi kudurtmadan bunu söylemesi hoşuma gitti. Oyunun hastalık kısmı burada da kendini gösteriyor. Sürekli "daha çok araç ve power-up açmalıyım" hırsıyla klavye başında telef oluyosunuz şu ufak oyun için.

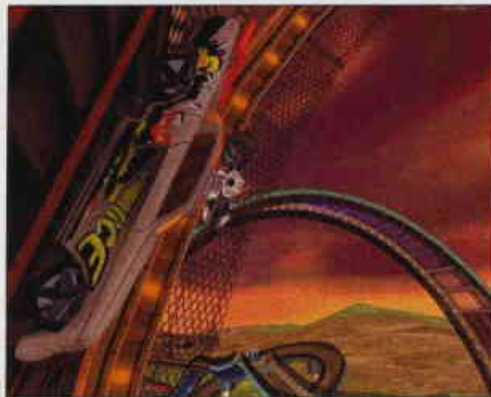
Oyun önceden de söylediğim gibi teknik açıdan makinanızı zorlayabilir. Ancak ekranda buna sebep olabilecek bir özellik görememeniz kötü. Ortalama sayılabilecek kaplamalar ve modeller var. Bu oyun için gayet yeterli duruyor. Efektler pek başarılı değil. Seslerden birşey ummak ise bu tarz oyunlar için oldukça yanlış. Zaten düşünüyorum da acaba bu oyun için ne doğru? Seriyi biriktiriyorum diyorsanız, vaktim bol diyorsanız, azıcık saçmalayayım diyorsanız buyurun hodri rheydan diyorum. Piyasada onlarca boşa para vereceğiniz oyun varken Velocity X hiç değilse sizi başına oturtabiliyor. ☺



**Bilgi için:** www.planethotwheels.com  
**Yapım:** THQ  
**Dağıtım:** THQ

**Tür:** Yarış  
**Multiplay:** Var  
**Minumum Sis.:** 350Mhz İşlemci, 64MB RAM, 550MB HD Alanı  
**Önerilen Sis.:** 500Mhz İşlemci, 128MB RAM, 550MB HD Alanı

**Artılar:** Tek söylenebilecek şey var eğlenceli. Bu kadar araba ve power-up'la eğlenceli olmaması beklenmezdi zaten.  
**Eksiler:** Daha iyi grafikler veya efektler olabilirdi







# DRAGON'S LAIR 3D

Ejderhanın ini hiç bu kadar renkli olmamıştı!

**G**elin zamanda kısa bir yolculuk yapalım ve 80'lerin başlarına dönelim. O dönemde bilgisayar oyunları belki daha eğlenceliydi ama görsel açıdan oldukça ilkel; hemen hemen her şey temel geometrik şekillerden oluşuyordu. Kare adamlar üçgen canavarlarla savaşıyordu. Ama bir gün Dirk the Daring (Cesur Dirk) adında bir şövalye çıkageldi ve tüm piyasayı darmadağın etti. Dragon's Lair bir oyundan çok interaktif bir animasyondur aslında. İlk defa böyle bir şey yapıyordu; grafikler o kadar renkli ve Cesur Dirk boyutsal anlamda o kadar büyüktü ki (ekranın yaklaşık 1/3'ü ka-



dar) hayran olmamak neredeyse imkansızdı. Hatta hatırlıyorum da oyun dükkanlarının vitrinlerinde Dragon's Lair'in demosu gösterilir ve insanlar dışarıdan adeta hipnotize olmuş bir şekilde defalarca aynı demoyu izlerdi. 7 veya 8 disket olmasına rağmen, Dirk'ün müthiş hareketlerini kendi bilgisayarlarında görmek için harçlıklarını biriktiriyordu. İşin ilginç tarafı Dragon's Lair'in oynanabilirliği doğru zamanda, doğru tuşa basmaktan ibaretti, tıpkı Hugo gibi. Oyuncunun Dirk üzerinde tam anlamıyla bir hakimiyeti yoktu ki Dragon's Lair 3D çıkana kadar...

## Üçüncü boyuta yumuşak bir geçiş...

Genellikle isim yapmış 2D oyunları 3D yapınca eğlenceden fire verildiği hissine kapılırsınız ama Dragon's Lair için aynı şey geçerli değil. Çünkü oyuna üçüncü boyutun yanı sıra oynanabilirlik de kazandırılmış. Hikaye, bilindik şövalye-prenses-kötü büyücü üçgeninden ibaret. Güzeller güzeli prenses Daphne, kötü büyücü Mordoc'un emriyle ejderha Singe tarafından kaçırılır. Cesur Dirk bir an önce prensesini kurtarmalı ve tabii ki kötülere dersini vermelidir. Her ne kadar Dragon's Lair adventure/aksiyon kategorisine sokulsa da bana göre tam bir 3D platform oyunu. Dirk oyun boyunca atlıyor, zıplıyor, tırmanıyor, yuvarlanıyor, kısacası

2D iken yapamadığı her şeyi yapabiliyor.

Kurtarma operasyonuna, kötü büyücü Mordoc'un kasvetli şatosunun eteklerinde başlıyorsunuz. Daha sonra şatonun girişi, zindanları, salonları ve kuleleri derken kendinizi eski düşmanınız Mordoc ile karşı karşıya buluyorsunuz. Çevikliğinizi göstereceğiniz engellerin yanı sıra kılıç kullanmadaki hünerinizi sergileyeceğiniz düşmanlarla da karşılaşılıyorsunuz. Komik gözükən ama canınızı oldukça acıtabilecek yaratıklar, kara şövalyeler ve tabii ki devasa ejderha Singe bunlardan bazıları. Oyunun en büyük artılarının biriyse Dirk'ün macerası boyunca edindiği aksesuarlar. Örneğin Dragon Wings, asit çukurlarını uçarak aşmak ve Dragon Eye gizli geçitleri görmek için birebir. Tabii bu aksesuarları kullanabilmek için yeterli mananız olmalı (bkz. ekranın sağ alt köşesi).

## Güç bizde artık!

Dragon's Lair görsel açıdan çok renkli ve canlı bir oyun. Bir animasyonu kontrol edebilmek gerçekten eğlenceli. Kontrollerin mouse ve klavye arasında paylaştırılması, özellikle sabit kamera açılarının yer aldığı mekanlara geçince sorun yaratıyor. Grafikler çok şirin ama oyunun 2D halinden pek bir farkı yok gibi. Dirk ve diğer karakterler olabildiğince detaylı ama mekanlara aynı özenin gösterildiğini söylemek biraz güç; farklı dokular yerine farklı renkler tercih edilmiş. Her şeye rağmen 2D ve 3D çok iyi harmanlanmış. Sesler de çok eğlenceli, özellikle size rehberlik eden prenses acayip iç gıcıklayıcı bir ses tonuna sahip. Müziklerse sanki dev bir orkestra tarafından icra ediliyormuş gibi. Dragon's Lair 3D, 20 yıl aradan sonra çok iyi bir dönüş. Nostalji yaşamak isteyenlere ve platform türüne gönül verenlere şiddetle tavsiye edilir. @



**son söz!** "Dirk'ü 20 yıl aradan sonra hem üç boyutlu, hem de oynanabilir görmek gerçekten eğlenceli. Hatıralar yeniden modelleniyor..."



**Bilgi için:** www.ubi.com  
**Yapım:** Dragonstone Software  
**Dağıtım:** Ubi Soft

**Tür:** Adventure/Aksiyon  
**Multiplay:** Yok  
**Minimum Sis.:** PII-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** PIII-800, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı  
**Alternatifler:** Dirk'ü tek geçirim!

**Artılar:** Karakterler özenle çizilmiş ve animasyonları müthiş; eğlenceli oynanabilirlik; Dirk'ün aksesuarları; komik ses efektleri.  
**Eksiler:** Mekanlar daha detaylı olabildi; mouse ve klavye arasındaki gereksiz geçişler; bazen çok zor, bazen de çok kolay

**LEVEL NOTU: 73**

# BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF

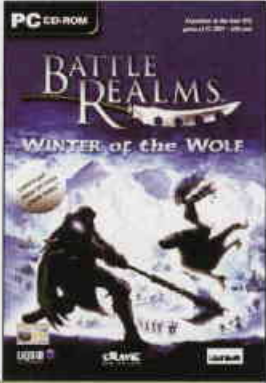
İnceleyen: Ali Güngör  
gali@level.com.tr

Ölmüş Eşek Serpent'tan korkmaz

**son söz!** "Warcraft 3 oynayın!"

**B**attle Realms geçen sene çıktığında o zamana kadar bir 3D stratejide görmeyi ummadığım kadar güzel grafikleri ve kendine has bir anime-manga havası vardı. Oyun vasattı, ama dünya çapında oyun çok iyi bir zamanlama ve reklama piyasaya sürüldüğü için oldukça iyi sattı ve haliyle de görev paketi Winter Of The Wolf geldi.

WOTW'da Battle Realms'in senaryosundan 7 yıl öncesinde uzaklardan buraya göç eden ve hain Lotus klanı tarafından, Serpent'in da ihanetiyle köle edilen Wolf klanının madenlerde totemlerini bulmalarıyla başladıkları özgürlük mücadelesi anlatılıyor.



kalmaması ve her klanın kendine has stratejileri ve özellikleri olması. Her ne kadar Starcraft'taki gibi tamamen farklı oynanış şekilleri ortaya çıkarmasa da bu özellik çeşitlilik sağlıyor.

## Sen, hemen yakın dövüş eğitimi alıyorsun

Görev paketiyle oyun konsept olarak tamamen aynı. Yi-ne kaynak olarak piring ve su topluyor, ünitelerimizi çeşitli binalara köylülerimizi gönderip eğiterek oluşturuyoruz. Oyunun şüphesiz en orijinal yanı bu ünite sistemi. Çünkü bir kez eğittiğiniz bir üniteyi başka bir binada tekrar eğitebiliyor ve böylece korkunç çeşitlilikte üniteler elde edebilirsiniz. Bu ünitelerin her birinin özellikleri farklı ve bununla da kalmayıp klanımıza has başka bir binada da çeşitli özel yetenekler kazandırabiliyoruz. Mesela bir "Bandit" burada görünmezlik kazanırken savaşçı başka bir özellik alıyor, bu özel yetenekleri kullanmak Stamina (dayanıklılık) tüketiyor. Oyundaki bir başka orijinal sistem de Ying Yang sistemi. Bu sistemde savaşta kazandıkça puanlar alıyor, bu puanları da ünitelerimizi güçlendirecek geliştirmeleri yapmak için harcıyoruz.

WOTW'da her klanın kasaba merkezinde eğitebileceği güçlü birer yeni ünitesi var ve işin güzel her klanın ünitelerinin stil ve görünüşleri o klana has. Özellikle Wolf klanı çok daha itici, çok daha barbar görünüyor. İşin bir başka güzel tarafıysa bu farklılıkların görüntüde

## Kar yağsa okullar tatil olsa

Görev paketinin getirdiği en büyük yenilik karla kaplı haritalar. Esas oyunda da zaten oyunun en güzel yanı Japon animelerinden fırlama doğa manzaralarıydı. Bu karlı ortam sadece atmosfere etki etmekle kalmıyor, hasadın büyümesine ve ünitelerin ilerlemesine bile etki ediyor, böylece kaynak kontrolünü hava şartlarına göre ayarlamamız gerekiyor. Yi-ne orijinal ve güzel bir fikir.

Yeni senaryoda 12 görev var, fakat bu görevlerin özellikle ilk birkaçı sizi sıkıttırdan öldürüyor. Madenlerden kurtulma kısmı çok uzun. Bu 12 görevin haricinde yeni multiplayer haritaları, yapay zekada ve oyundaki hatalarda düzeltmeler var. Fakat ne yazık ki oyunu multiplayer oynamak hala imkansız. En azından modeme oynamayı unuttun çünkü çok hızlı ve sorunsuz bir bağlantı gerektirdiği gibi karşınızdakilerin de böyle bir bağlantısı olması gerekiyor.

## 3D Arap Saçı

WOTW sonuçta Battle Realms'e sadece yeni görevler, üniteler ve haritalar ekliyor. BR'nin hiçbir zayıf yanını düzeltmiyor. Hala savaşlarda herşey birbirine karışıp yıldırım hızıyla bitiyor, grafikler hala birbirine giriyor ve ünite yapay zekası berbat. Yanındaki adama saldırdıklarında umursamıyor bile, uzaktaki savaşa siz dur deseniz de koşuyor. Senaryolar kaplumbağa hızıyla ilerliyor ve sizin oyundan kısa sürede baymanıza sebep oluyor, bir de üzerine savaşlar bu kadar karman çorman olunca oyundan hiç tad alamıyorsunuz ve bıktırıp bir kenara atıyorsunuz.

Oyunun geçen sene bu kadar satmasına sebep olan grafikleri bile bugün Warcraft 3'ün yanında zayıf kalıyor zaten. İşte bu yüzden çalışmak için Battle Realms gerektiren WOTW'dan başka alınacak sürüyle RTS var. Age of Mythology ya da Warcraft 3 alıp oynayın. 🗡️



LEVEL HIT



**Bilgi için:** <http://battlerealm.ubi.com/>  
**Yapım:** Liquid  
**Dağıtım:** Ubi Soft, Crave

**Tür:** RTS  
**Multiplay:** Var

**Minimum Sis.:** 400 Celeron, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı, 600 MB sabit disk alanı

**Önerilen Sis.:** P3 750, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 1.5 GB sabit disk alanı

**Alternatifler:** Warcraft 3  
Age Of Mythology

**Artılar:** Anime ve manga havası, stilize karakterler, unit alchemy ve yin yang sistemi, ilginç kaynaklar, stratejik yapay zeka, doğa koşullarının oyuna etkisi, iyi multiplayer seçenekleri

**Eksiler:** Oynanabilirlik berbat, ünitelerle ilgili hiç bilgi ve puan yok, çok ağır ilerleyen ve haliyle sıkıcı olan bir senaryo, hiç taktik kontrol yok, multiplayer imkansız

LEVEL NOTU: 60

# WAR AND PEACE

Fransız öpücüğü tamam da, ya Fransız oyunları?

**H**er millet tarihte belli dönemlerde coşar ve bendini çiğneyip aşarak geniş topraklara yayılır. Fransızlar da normalde aşk ve şarapla takılmalarına karşın az manyak değildirler, eh vakti zamanında Napoleon gibi manyakları takip ettiklerine göre siz düşünün. Önce yenip işgal etmişler ve zafer sarhoşluğuyla şarap içmişler, yenilince de kendilerini tekrar şaraba vermişlerdir.

1796 ve 1815 yılları arasında bu dönemin coşkun milletlerinden Fransa, İngiltere, Rusya, Almanya ve Osmanlı İmparatorluğu arasında bir seçim yaparak savaştan savaşa koşuyoruz. Zaten askerleri seçtiğinizde verdikleri tepkiler de sizde pek barış havası bırakmıyor. Osmanlı İmparatorluğu'nun paşalarından 3. Ahmet'i seçtiğimde gayet tok bir sesle öyle bir "Saldıralım!" diyor ki! Hani "Saldırmayalım abi, biz şöyle mehtaba karşı kardeş kardeş demlenelim" diyecek gücü kendimde bulamıyorum. Eh hal böyle olunca ver elini Prag ver elini Viyana! Fakat durun bakalım kulağa geldiği gibi mi bu işler?

## Türk olduğumuz nereden belli?

Vasat bir açılış demoyuyla başladı herşey. WaP' in ilk güzelliği bu demoyu geçmek için herhangisi bir tuşa bastığımda demoyu baştan sona sonsuza kadar tekrarlaması oldu! Sü-rüngen öğrenci hislerim bana tehlike sinyali vermesine rağmen sadece basit bir bug deyip geçtim. Zaten maceralar hep böyle başlamaz mı?

Neyse, tutorial sayesinde oyunu kısa sürede çözüyoruz. Tutorial küçük pencerede görüntü olarak kaydedilmiş altta da bilgi veriliyor, biraz göz yorucu. Nedense çoğu oyunda bu kısım bayıktır, oyuncuyu sıkır ve oyundan soğutur. Bazı oyunlarda ise bayık olmasa bile, bizde hep sonraki bölümü keşfetme isteği uyandıran bütün yenilikler teker teker anlatılır. WaP' ta zaten keşfedecek birşey olmadığından gönül rahatlığıyla bakabilirsiniz. Zaten arabirim sağolsun, diplomasi bölümü gibi yerleri kolay kolay bulamayacaksınız. Bulsanız da pek işinize yaramayacak çünkü oyunda diplomasi son derece kullanışsız.

## Üsküdar'a gidelim derken Viyana'da bulduk kendimizi

Oyunda tarihi ve fantezi senaryolar var fakat tek fark başlangıç kaynakları ve orduları. Temel amaç ya belli sayıda şehir almak ya da başkenti fethetmek. Şehirleri almak tam bir baş belası. Topları şehrin dibine sokup bekliyorsunuz yıkınsınlar diye. Çok sıkıcı, hiç heyecan yok. Zaten şehirlerin dibine gelene kadar haritada nereye gittiğinizi görüp ordularınızı oraya getirmek bile problem.

Surlarla çevrili şehirlerimiz bize temel kaynaklar olan insan gücü ve altını sağlıyor. 12 çeşit bina, üçer tip piyade, süvari, topçu ve gemi yapabiliyoruz. Bir de casuslar ve generaller var. Generaller avantaj sağlarken casuslar genelde hırsızlık yapıyor.

Oyun 3D ve gerçek zamanlı. Kamera açılarını değiştirebiliyoruz fakat ne yaparsak yapalım ekranda ancak çok az bir yer görebiliyoruz. Ordularımız zaten küçük, seçili olduklarında çevrelerinde beliren işaretlerden fark edebiliyoruz.

Ama seçili değilken ne kendi askerlerimizi ne de düşman askerlerini fark etmek mümkün değil. Zaten harita da oldukça kullanışsız olduğundan savaş tam bir işkence. Elimizde ne olursa olsun böyle berbat grafiklerle ne strateji yapmak mümkün ne de yaptığımız stratejilerden tad almak. İnsan ünite seslendirmelerine gösterdiği özenin yüzde birini grafiklere göstermez mi yahu? Burada grafiklerden şikayet etmemin sebebi oynanabilirliği sınırlaması yoksa ben Hearts of Iron oynuyorum, 2D eski stratejileri oynuyorum; onlarda çok mu grafik var, görsellik var? Hayır, fakat ruh var, oynanabilirlik var. Renklerin ve çizgilerin bütününe oluşturduğu bir ahenk ve oyun atmosferi var. WaP' ta hiçbirşey yok, oyun bomboş; sanki yarım bırakılmış gibi. Oyun büyük olasılıkla alelacele bitirilip piyasaya sürüldü bu yüzden böyle yarım yamalak bir oyun. Yani ne diyeyim oynarken hiç eğlenmediğim gibi bir de üniteleri göreceğim diye gözlerimi yedim bitirdim. Yalnızca, Osmanlı İmparatorluğundaki ünitelerin konuşmalarını duymak için, kazayla bu oyunu almış olan filan bir arkadaşınız varsa ödünç alır bakarsınız o kadar. Bu notu da zaten o seslendirme beni tavladiği için, müzikleri de klasik müzik olduğu için aldı WaP.

Kitap okuyun, sinemaya gidin hatta oturup ders çalışın daha ne diyeyim? Avrupa'da geçen, içinde Osmanlı da olan bir strateji istiyorsanız Europa Universalis 2 oynayın. ◉

**son söz!** "Alıp oynadığınıza değmez."



**Bilgi için:** www.warandpeace-game.com  
**Yapım:** Microids  
**Dağıtım:** Microids

**Tür:** RTS  
**Multiplay:** Var  
**Minimum Sis.:** P3 800, 128 RAM, 32 MB ekran kartı, 900 MB HDD alanı  
**Önerilen Sis.:** P3 1 Ghz, 256 RAM

**Artılar:** Ünite seslendirmeleri, klasik müzik  
**Eksiler:** Grafikler, oynanabilirlik, eğlence  
**Alternatifler:** Europa Universalis

LEVEL NOTU: 40

İnceleyen: Güven Çatak  
güven@level.com.tr

# THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

Mumyayı uyandıran, ağız kokusuna katlanır...

**son sözl** *“Bir yandan bulmacamı çözerim, bir yandan Mısır’ı gezerim, bir yandan da firavuna dersini veririm diyenlere tavsiye edilir.”*

**M**acera tutkusudur insanları dünyanın dört bir yanına sürükleyen. Çölleri geçer, okyanusları aşar insan, varoluşunun ardındaki gizemi çözebilmek için. Bazıları da ruh ikizini veya aşkını bulmak için düşer yollara. Adamımız Alan Parker Cameron ise doğaüstü olaylara bakan bir özel dedektif ve dünyayı arşınlamak onun için özel dosyaları birer birer çözüp rafa kaldırmaktan ibaret. Geçen sefer Loch Ness canavarına pabucunu ters giydiren Cameron, bu sefer de sıcak bir iklimin ve doğu egzilerinin kollarında bir mumyaya bakıcılık yapmakta.

### Doğunun havası bir başkadır...

Eski dostunuz arkeolog Moira MacFarley’den aldığınız bir mesaj üzerine soluğu Kahire’de alıyorsunuz. Mesaj kısaca yeni açılan bir kazı alanında garip şeylerin döndüğünden ve bir mumyanın kayıplara karıştığından bahsediyor. Otele varınca kaybolanın sadece mumya değil, MacFarley’nin de ortalarda olmadığını keşfedi-



Doğu motifleri oyuna aynı bir hava katıyor...

yorsunuz. Durum böyle olunca, yine bir maceranın kucığına düştük deyip işe koyuluyorsunuz. Cameron elinde büyütle gezen ve acayip detaylardan acayip sonuçlar çıkaran tarzda bir dedektif değil. O daha çok Indiana Jones tadında bir maceraperest. Zaten kirli sakalı ve giyim kuşamıyla onu Indy’ye benzetmek çok kolay. Cameron sadece biraz daha olgun, kel ve biraz daha olgun (!).

Pharaoh’s Curse, egzotik mekanları seçen birçok türdeşi gibi oyuncunun gözünden oynanan bir adventure (Cameron’ı sadece ara demolarda görebiliyoruz). Hareket edemiyor ama bulunduğunuz ekranda etrafınıza 360 derece göz gezdirerek, beliren inceleme, kurcalama ve ilerleme ikonlarına tıklayabiliyorsunuz. Araştırmaya otel odanızdan başlıyor, sonra ölçeği genişleterek Kahire müzesi, Nil nehri, Maat tapınağı, Tchoumhekti mezarı derken en sonunda kendinizi mumyanın kollarında buluyorsunuz. Ortamlara eşlik eden ve en az onlar kadar ilginç olan yan karakterleri de unutmamak gerek. Her zaman bir adım arkanızda olan, sinsi arkeolog Von Bos ve gizemli kontes Olga bunlardan en etkileyici olanları. Maalesef yapay zekaları olmadığı için onlarla sadece hazır metinler üzerinden gevik yapabiliyorsunuz. Tabii ilerlemek için bu gevikler şart. Oyundaki bulmacalar çoğunlukla kilitli kapıları açmak üstüne kurulu olduğundan oyun boyunca çeşitli anahtarlar arı-



Açgözlü arkeolog kendi sonunu hazırlarken...

yorsunuz. Doğru objeleri doğru yerlerde kullanmak da bulmacaların geri kalanını oluşturuyor. Zamana karşı yarıştığınız birkaç uyuz bulmaca var ama onları da birkaç kere nalları diktikten sonra çözeniz mümkün.

### Firavunun laneti bítmez...

Oyunun görsel açıdan doyurucu olduğunu söyleyebilirim. Doğunun kendine özgü renkleri ve mekanları gerçekten iyi uyarlanmış. Dokular, özellikle yer kaplamaları çok başarılı. Ayrıca ara demolardaki karakter animasyonları da hiç fena değil. Yalnız çözünürlüğün 640x480 olması zaman zaman büyüyü bozuyor. Grafiklerin en büyük destekçisiyse ses ve müzikler. Özellikle otele girdiğiniz anda başlayan ezanı duyunca şöyle bir silkiniyorsunuz. Genellikle sakın mekanlarda bulunduğunuz için sesler bir hayli ön planda oluyor. Bulmacalar iyi, hoş ama daha yaratıcı olabilirlerdi; kilitli kapılar ve anahtarları belli bir süreden sonra can sıkıyor. Firavunlara ve gizemlerine ilgi duyanlar için Pharaoh’s Curse tatlı bir kaçamak olabilir. ☺



Mezarlar, lahitler, tuzaklar... hepsi sizi bekliyor.

<b>Bilgi için:</b>	www.theadventurecompanygames.com
<b>Yapım:</b>	Galilea Multimedia
<b>Dağıtım:</b>	The Adventure Company
<b>Tür:</b>	Adventure
<b>Multiplay:</b>	Yok
<b>Minimum Sis.:</b>	PII-233, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
<b>Önerilen Sis.:</b>	PIII-500, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
<b>Artılar:</b>	Detaylı grafikler, kaliteli dokular; etkileyici müzikler; ilginç karakterler
<b>Eksiler:</b>	Düşük çözünürlük; kendini tekrar eden bulmacalar; klişe hikaye.
<b>Alternatifler:</b>	Road to India

LEVEL NOTU: 69

# KNIGHT RIDER

Geçmiş zaman olur ki...

**B**iraz serbest çağrışım yapalım... 80'li yıllar: Balık Kraker, Panda, Commodore 64, miskaet, Cosby Ailesi, Kara Şimşek, sonra ne bileyim... Ha? Kara Şimşek mi? Orada bir durayım bakayım! Yaşınız 80'li yılları hatırlamaya yatkınsa, Kara Şimşek, hayatınızda en azından 9,3213 litrelik bir işlem hacmine sahiptir.

## K.I.T.T.

Yanılmıyorsam, aradan 15 seneye yakın bir zaman geçti. Bu da Kara Şimşek'i unutturacak kadar uzun bir zaman turtası dilimi. Fakat Davilex Software, yaptığı Kara Şimşek oyunuyla bizi Çıhalı Kara Şimşek Devri'ne doğru ufak bir yolculuğa çıkartıyor. Pe-ki, bu yolculuk hiç olmasaydı, Brownie yeme alışkanlığımız sekteye uğrar mıydı? Bakayım... (Hımm, bu yazıyı bir yerden hatırlıyorum sanki)

Kara Şimşek'in oyunu, aynı dizisi gibi tam bir aksiyon. Oyunda sadece KITT'i kontrol ediyorsunuz. Yapmanız gereken şey de verilen görevleri yerine getirmek. Tabii ki görevlerin birçoğu aksiyon ağırlıklı. Mesela ilk bölümde polislerden kaçan bir suçluyu yakalamaya çalışıyorsunuz.

Knight Rider'da iki ayrı mod bulunuyor. Bunlardan biri Campaign, diğeri de Mission. Campaign'de belirli bir senaryo doğrultusunda, görevleri sırasıyla yerine getiriyorsunuz. Bir görevi bitirdiğiniz zaman diğeri geçiyorsunuz. Mission'da ise, Campaign'de açtığınız görevleri oynuyorsunuz.

Knight Rider uzun ve sıkıcı bir training ile başlıyor. Training'de hangi hareketleri nasıl yapacağınızı anlatılıyor, ancak burada bir sorun var: Training'i oynamak zorundasınız! Burayı tamamlamadan oyuna başlayamıyorsunuz. Bu da oldukça sıkıcı.

Knight Rider'da, KITT'in dizide yaptığı birçok şeyi yapabiliyorsunuz. Yan yan gitme (gideyim) ve Turbo Boost ile havaya ziplama yapabileceğiniz hareketler arasında. Oyun boyunca bu hareketleri kullanarak görevleri tamam-

lamaya çalışacaksınız. KITT'in yapabilecekleri bunlarla sınırlı değil. KITT'le, binaları tarayarak işinize yarayacak bilgiler de toplayabiliyorsunuz.

## Uygulama?

Buraya kadar pek sorun yok. KITT uçabiliyor, tarama yapabiliyor, bilgi topluyor ve benzeri işlemleri yapabiliyor. Yeri geldiğinde de bunlar işinize yarıyor, ancak oyundaki görevler gerçekten çok sıkıcı. Bir yerden bir yere gitmek ve arabaların üzerinden uçup suçlu kovalamak dışında, eğlenebileceğiniz çok fazla bir şey yok. Tabii ki dizinin ha-

vasını verebilmek için çok fazla kovalamaca sahnesine yer verilmiş. Bu da bir yerden sonra ilginçliğini ve heyecanını yitiriyor.

Oyunun sorunları bunlarla sınırlı değil. KITT'in fizik modellemesi pek gerçekçi değil. Araba anlamsızca hareket ediyor ve bu da oynanışı mahvediyor. Oyunu başından sonuna kadar KITT'le oynadığınız için de, çok fazla eğlenemiyorsunuz.

Knight Rider'in grafikleri de oldukça kalitesiz. Sadece, KITT'in kaplamaları biraz gerçekçi sayılır, ama bunun dışında iyi sayılabilecek başka bir şey yok. Harita tasarımlarında, trafikteki diğer araçların veya patlama efektlerinin elle tutulacak hiçbir yanı yok. Sesler ise, müzikleri dışında çekilecek gibi değil. Zaten müzik tamamen orjinal. Belki de oyunun en iyi yanı bu!

## Sonuç!

Knight Rider çok sıkıcı bir oyun. Oyun boyunca, aksiyon sahnelerinin dışında sizi oyuna çekecek pek bir şey yok. Kaldı ki, bu sahneler bile oyunu kurtarmaya yetmiyor. Sonuçta, Kara Şimşek aklımızda olduğu gibi kalsaydı çok daha iyi olurdu. Balık Kraker'le, Commodore 64'le... ❖

**55/100** "Son derece gereksiz bir oyun. Kara Şimşek'in hatırına da olsa çekilmez. Kaçın kurtarın kendinizi!"



**Bilgi için:** www.knightridergame.com  
**Yapım:** Davilex Software  
**Dağıtım:** Davilex Software

**Tür:** Action  
**Multiplay:** Yok  
**Minimum Sis.:** PII-450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı  
**Önerilen Sis.:** PIII-800, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı  
**Alternatifler:** GTA3

**Artılar:** Müzikler  
**Eksiler:** Grafikler, sesler, oynanabilirlik, sıkıcı ve hep aynı çizgide ilerleyen görevler.

**LEVEL NOTU: 55**

# kısa kısa

2003 yılının ilk tosun Kısa Kısa'ları...

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

## JURASSIC PARK: DINOSAUR BATTLES



**Yapım:** Vivendi Universal

**Dağıtım:** Vivendi Universal

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

**Level Notu:** 12

1568'li yılların 68. ayının 12. yılının beşinci haftasında Kutadgu Bilge tarafından bulunan dinazor adı verilen koca kafalı etçil yaşam formları Diet Koala (Diet Cola diyeyim) ile beslenirler. Dişi olmayan T-Rex, dişi T-Rex'e yaklaşır ve çiftleşme gerçekleşir. Bu geçersiz işlem sonrasında yeni bir etçil dinazor adası oluşur. Hem dinazorların dişleri

Burak'ın kafası kadardır. Bunun dışında, bu ay Eldop Top 5 listeminizin başında Jurassic Park: Dinosaur Battles diye bir oyun bulunuyor (bu bir nasıl bir yazıdır bir?) (davul ol, e mi Fırat! - Bix). Dinosaur Battles tam bir kavga mavga oyunu. Bu oyunu Mortal Kombat veyahut Test Drive gibi Kopya Kopya Dolly'lerinden ayıran şeyse, Dinosaur Battles'daki karakterlerin dinazorlardan oluşması. Fakat oyunu diğer Kopya Dinazor Dilly'lerden (Dolly diyeyim) ayıran bir şey daha var. İki nokta. `Kendi dinazorunu kendin yap, kendin ye, kendin şey yap` fonksiyonu. Yani, kendi dinazorunuzu onun DNA'larıyla puzzle veya, veya gibi oynayarak kendiniz oluşturuyorsunuz. Dinazorunuzun içe kapanık mı yoksa dışa kapanık mı olacağını kendiniz belirleyebilirsiniz. Bunu da yirmi cm kare'den oluşan bir harita prizması sayesinde yapıyorsunuz. Fakat oyunun bu kısmı mouse'a kafanızı koyup uyumanıza ve horz diye horlamanıza sebep oluyor. Bir de şey, o kadar uyuyup canınızı diz kapağınza takmanıza rağmen, savaştırdığınız dinazorunuz iki dakika 15 cm olmadan uf oluyor. Şunu da unutmayayım: Pugh!!! (sakin olayım) ☺



## MIDNIGHT OUTLAW ILLEGAL STREET DRAG



**Yapım:** Canopy Games

**Dağıtım:** ValuSoft

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

**Level Notu:** 15

oyunun kariyer mod'u. Burada yarışarak para kazanabiliyor ve arabanızı, egzosuna (egzost, eksos, eksok, egzok da var) turbo patates sokarak geliştirebiliyorsunuz. Bunun dışında oyunda ilgi çekici pek bir şey yok. Bir grafik, bir ses, bir de modellenmesi fizik var. Hemen grafiklere bakayım. Şunu diyeyim, grafikler, oyunun yapım aşamasında 3D Studio Max'ten parmaklıkları keski kanalıyla ye-

mek suretiyle kaçmışlar. Bunun sonucunda ortaya tamamlanmamış ve lay lay lom diye yolda dolaşan kuru kafa arabalar çıkmış. Tabii ki bir sorun grafikler değil. Oyun anlamsız poğaç\* gibi bir şey. Çok sıkıcı. Yaptıklarınızın hiçbir anlamı yok. Hep aynı şeyler... Hep aynı şeyler... Hep aynı şey... Ha? Yazı bitmiş be.

\*anlamsız poğaç: tadı olmayan fakat buna rağmen hamurdan imal edilmiş uçan poğaç bilmez. ☺

Hımm. Yapımcı Canopy Games, dağıtımçı ValuSoft, min. siste... Ha ne?! ValuSoft mu? ValuSoft gelmiş! Heyo! (daha doğal sevineyim; Heyo). Illegal Street Drag'in iğrençlik-performanslık oranı ValuSoft'un diğer oyunlarından hiç farklı değil. Bakayım oyun neymiş, miş, muş. Illegal Street Drag, kısa boylu veyahut pigme arabalar için tasarlanmış kısa mesafelerde yarıştığınız bir araba yarış oyunu. Oyun iki ayrı mod ihtiva ediyor. Bunlardan biri Quick Race, bir diğeri ise Play Game. Quick Race'de çok hızlı bir şekilde, saniyede 12312 kare ile yarışyorsunuz. Play Game ise



## PUSHER

**Yapım:** JoWood

**Dağıtım:** JoWood

**Minumum Sistem:** P200, 32 MB RAM, 16

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 49

Ho ho ho! Yeni bir Kısa Kısa oyunu, yeni umutlar, yeni kustumklar... (1290 yılında Noel Baba'yımışım) Bakayım oyunum neymiş... Pusher'miş. Pusher, yuvarlak topları (hı ne?) yanyana getirip onları patlatmaya çalıştığınız fakat patlamadığınız bir puzzle oyunu. Dolayısıyla oyunda yapmanız gereken şey de, devamlı suretle aynı renkten topları yanyana getirmeye çalışmak. Bu işlemi başarıyla başarladığınızda ve yeterli puanı kazandığınızda diğer aşamaya geçebiliyorsunuz. Fakat Pusher'in oynanışı benzerlerinden biraz da-

ha farklı. Toplar, ekranın; sağında, solunda, yukarısında, olmadı ekranın dışının sağ tarafında (ki bu koordinatlar Burak'ın fincanına denk geliyor) bulunuyor. İşinize yarayan renkteki topları, yuvarlak kısımlarından tutarak ve mouse'un sol tuşuna basarak oyun alanına atıyorsunuz. Oyun alanında yuvarlanan toplar da birbirlerine çarpınca

patlıyor ve puan kazanıyorsunuz. Sonra bu puanlar da birbirine çarpıyor ve top kazanıyorsunuz. Sonra toplar birbirine çarp... Ee, ne diyordum. Pusher'in grafikleriyse oldukça yok. Sonuçta, iyi, tosun gibi bir puzzle oyunu, ama Internet'te bunun gibi oyunların birçokunu para vermeden oynayabiliyorsunuz.



## OPERATION BLOCKADE

**Yapım:** Infogrames

**Dağıtım:** Infogrames

**Minumum Sistem:** P233, 32 MB RAM, 16

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 56

Şu an sularında yeni bir koltuk takımı simülasyonu daha karşı karşıyayım. Bu sebeple Operation Blockade, Beach Head benzeri bir shooter oyunu. Dolayısıyla bu oyunda sabit bir makinelili veyahut bir Kibritçi Kız'ı kontrol ediyorsunuz (Ne? Ne kibritçi?) Blockade'nin Sahil Kafası 2002'den hemen hemen hemen (yazım hatası yapayım) hiçbir farkı yok. Oyunda tek yapmanız gereken şey, karşınızdaki; savaş uçaklarını, askerle-

ri ve gemileri vurmaktır. Bunun için mouse'u tutup sağa sola fırlatmak veya mouse'unuz optikse iğini açıp ışığına kafanızı sokmak yeterli oluyor. Bunların dışında... Operation Blockade'nin grafikleri kesinlikle Sahil Kafası 2002'den daha iyi (Olmaz! Bir Kısa Kısa oyunu için iyi bir şey dedim!) Kaplamalar ve patlama efektleri hiç fena sayılmaz. Buna rağmen oyunun ortasında cephaneni-

zin bitmesi ve Operation Kafası'nın bu gelişmeye duyarsız kalması affedilir gibi değil. Bu oyun için daha fazla yazacak bir şey bulamadığım için yazının bundan sonrasını copy+paste kanalıyla kopyalıyorum. Vay kopyasını! Bu oyun için daha fazla yazacak bir şey bulamadığım için yazının bundan sonrasını copy+paste kanalıyla kopyalıyorum. Vay kopyasını!



## MONSTERS, INC. PINBALL PANIC

**LEVEL SHOT**

**Yapım:** Disney Interactive

**Dağıtım:** Disney Interactive

**Minumum Sistem:** P233, 32 MB RAM, 16

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 15



Tilt şudur: Yuvarlak topların, ince doğranmış bir baş sultanın sağına soluna 808 uçuyla yapıştırılmış ışıklı kalasalara çarparak saçma sapan yerlere gitmesidir. Fakat son yıllarda gelişik teknolojiyle beraber, bu suntaların veyahut kalasaların yerini gri ekran (takriben bir sene bir ay bir haftadır bilgisayarımı sulamadım, ondan gri) almıştır. Bu sebepten sebeple yeni bir tilt oyunu olan Monsters, Inc. Pinball Panic'i inceleyeyim. Yapayım edeyim.

Monsters, Inc. Pinball Panic, Monsters, Inc. adı verilen ve iki yuvarlak yaratığı konu alan animasyon filminin oyununun tilt oyunu (zincirleme yuvarlak tam tamı). Dolayısıyla bu oyunda; bir adet flipper, bir ad-et top ve bir a-det de masa bulunuyor. Bir masayı tamamladığınız zaman diğerine geçiyorsunuz. Fakat oyunda bir sorun var! Top sapan saçma hareket ediyor! Bir sorun daha var! Grafikler iyi değil! Bunların yanında masada çok fazla hareket de yok. Yani her şey durağan... Her şey çok sakin... Meyva suyu gibi... (Fırat, sevinç küpü ol. Ankara'dan haber geldi, Azerbay-

can'a tayinin çıkmış. Valla! Hem sigortan, kaskon falan hepsi olacaktı. Ne mi yapacaktın? Tercümanlık yapacaktın. Valla! Türkçe-Azeri Türkçesi. "Men arkada otirem, sen kabağa geç!" veya "Lütfen kemerlerinizi bağlayın, Bakü havaalanına düşüyoruz" diyeceksin. Valla!!! - Blx)



## İÇİNDEKİLER

67	Eve Online The Second Genesis
68	Atriarch
68	Purge Online
69	Age of Mytology Rehberi
70	Counter Strike 1.6

# kablodaki fısıltılar

Online alemlerde neler oluyor?

## RPG Vault 2002'nin en iyilerini açıkladı

- ▶ Yılın ürünü: Neverwinter Nights
- ▶ Yılın online oyunu: Asheron's Call 2, Mansiyon: Earth & Beyond
- ▶ Yılın RPGsi Mansiyon: Neverwinter Nights
- ▶ Yılın en iyi genişleme pakedi: Dark Age of Camelot - Shrouded Isles
- ▶ Yılın gelecek vaadeden oyunu: Neocron
- ▶ Yılın sürprizi: Neocron
- ▶ En iyi senaryo: Neverwinter Nights
- ▶ En iyi grafik: Asheron's Call 2
- ▶ En iyi müzik: Asheron's Call 2, Neverwinter Nights



Değerlendirmelere ne kadar katılırsınız bilmiyoruz ama bize biraz taraf tutmuşlar gibi geldi.

## Oyun içi eşya yarışması

Lineage'dakiler işini biliyor. Oyuncularıyla aralarındaki iletişimi sağlamak ve onları oyuna daha çok katmak için bir eşya yarışması düzenlediler. Oyuncular tarafından tasarlanan bu eşya, yarışmasının sonucunda oyuna dahil edilecek ve eşyayı da o oyuncunun adının verildiği bir NPC satacak. Harika bir fikir öyle değil mi?



## Earth & Beyond'a en büyük içerik güncellemesi

Şu ana kadar oyuncuların alışmış olduğu politik, sosyolojik yapı ve kültürler arası dengeler, V'rix denen bilinmeyen gemilerin rotalarının oyuncular tarafından belirlenmesiyle yeni bir yapı alıyor. Kendi sürgününe son veren Progen Primarch Markus Kahn, silah yapan InfinityCorp'a destek vermek için Aganju madenlerinde konuş-

lanırken, madencilik için üretilen özel ırk Psionic'lerin köleler gibi çalıştırılmasına karşı başkaldırılar başlıyor. Öte yandan Hyperia kapılarını yavaşça açmaya hazırlanırken, başta Red Dragon korsanlarının ilgilendiği kadim zamanlardan kalma özel parçalar galakside görülmeye başlandı. Earth & Beyond'da ortam gitgide ısınmaya başlıyor anlaşılıyor...

## Neocron

Eğer bir oyunda quest yapılacaksa Neocron bunun en uç örneğini içeriyor. Şu anda oyunda bulunan ve bir çok quest'in bir araya gelmesinden oluşan epik quest'i kısaca şöyle anlatalım: Oyunda 13 adet fraksiyon var. Siz oyuna bir tanesini seçerek giriyorsunuz. Altı adet quest yapıp gereken rütbeye ulaşıyorsunuz. Tabii ki bu questlerin de alt questleri var. Epik bitince elinize oyunda çok az bulunan bir eşya geçiyor. Böylelikle bir fraksiyonda yol ayırımına geliyorsunuz. Ya orada devam edeceksiniz ya da bir başkasına geçeceksiniz. Eğer 13 fraksiyonda da aynı epik'i bitirirseniz hem 13



adet eşyanız oluyor hem de oyunda diğer tüm oyuncuların görebileceği Neocron Paladin ünvanını kazanıyorsunuz. Nasıl ama?

## Hayri Pıtır Online?

Harry Potter'ın Devasa Online oyunu geliyor. Okuduğunuza inanamıyorsanız bir daha okuyun. Bu ne kadar iyi ya da kötü bir haberdir. Hatta bu dünyayı ne kadar uyarlayabilecekler, kimler oynayacak vs. gibi sorular bir yana Hogwarts Online'da bir büyücü olmak için çabalayacağız.



# EVE Online The Second Genesis

## Uzaya çıkmak için PC yeter

Sizlere daha önce bir EVE online ön incelemesi yapmıştık. Fakat oyunun son zamanlarda epey yol kat etmesi ve üzerindeki ilginin devamlı artması üzerine bir kez daha yapmaya karar verdik.

EVE Online tıpkı Earth & Beyond da olduğu gibi gelecekte geçiyor ve oyunun geçtiği evrende 5000 civarında yıldız sistemi mevcut. Büyüklüğünü siz düşünün artık. Oyundaki ırkların hepsi çeşitli şekillerde değişim geçirmiş, insan ırkları. Tüm evrende 5 rakip fraksiyon var. Siz oyuna girdiğinizde ne isterseniz yapmakta serbestsiniz. Yani illaki bir tarafa katılmak zorunda değilsiniz. Fakat her tarafın kendine has bir takım avantajları var. Ayrıca bir tarafa katıldığınız zaman oraya üye diğer oyuncuların desteğini de alacaksınız. Tabiki bağlı bulunduğunuz fraksiyona savaş açılırsa bir sürü düşmanınız olacağını da garantilemiş oluyorsunuz. Oyun boyunca karakterinizin görüntüsü çok az önem taşıyor. Asıl önemli olan geminizin görüntüsü. Çünkü tüm oyun boyunca karşınızdakilere sizi temsilen görünecek olan o. Gemi demişken oyunda Frigate, Cruiser, ticari gemiler, Battleship ve Titan gibi gemi tiplerini kullanabileceksiniz. Frigate türü gemiler 100 metre olurken Titanlar 2400 ve üstüne kadar çıkabilecek. Düşünebiliyor musunuz 2,5 kilometrelik bir gemiyi yönetebileceksiniz! Tahminimce bu tip gemiler Ultima Online'da olduğu gibi büyük guildlerin toplanıp alabileceği ve kale gibi kullanabileceği gemiler olacaktır. Yanında bir çok küçük gemiyle bir Titan çok görkemli görünebilir.

### Para kazanmak için

Oyunda herşey savaş demek değil. Ticaret yapabileceğiniz, PvP'ye kapalı ve tamamen güvenli bölgeler de olacak. Fakat tabii ki en büyük kârı güvensiz bölgelerde yapabileceksiniz. Bu durumda yanınıza oyunculardan oluşan bir kaç koruma tutabilirsiniz. Oyundaki en enteresan konu ise save sistemi. Diyelim ki bir savaşa girdiniz ve kaybettiniz. Geminizin yağmalandı ve gitti. Bu durumda vücudunuz bir kapsül ile uzay boşluğuna atılıyor ve bu kapsül en yakın uzay üssüne gidip sizi bırakıyor. Fakat rakipleriniz kapsülü de uç-

rurlarsa bu durumda üstünüze aldığınız ve geçiçi bonuslar sağlayan sibernetik implantasyonları (bir nevi dövme) kaybediyorsunuz. Üstelik yetenekleriniz de azalıyor. Oyun tamamen yetenek geliştirme üzerine kurulu olduğundan bu sizi epey üzebilir. İşte dananın kuyruğu burada kopuyor. Kapsül yok edilince vücudunuz bir klonunuzda yeniden canlanı-



yor. Bu durumda kendinize ne kadar kaliteli bir klon almışsanız yetenekleriniz o kadar korunuyor. Eğer klonunuz yoksa size en kalitesizinden bir adet sağlıyor ki bu da ileri seviyelerde felaket olabilir.

Eve Online'da bir çok uzay üssü mevcut. Eğer yeterli parayı biriktirebilerseniz bu üslerden kendinize bir garaj almanız mümkün. Buraya eşyalarınızı ve gemilerinizi stoklayabilirsiniz. Merak etmeyin kimse buradan bir şey çalamıyor. Oyunda herşey bu üsler aracılığıyla yapılıyor. Yani savaş ve taşıma gibi uzayda geçirdiğiniz zaman dışında her iş buradan yürüyor. Genede burada bile bir fiziksel görüntünüz yok. Fakat diğer oyunculara görünecek bir yüz görüntüsü kullanıyorsunuz. İsterseniz kendi resminizi tarayıp koymanız da mümkün.

Eve Online yapım sürecini tamamlayıp piyasaya çıktığında iyi bir oyuncu grubunu kendi bünyesinde toplayabilir.

### Biliyor muydunuz?

- ▶ 5000 yıldız sistemi olduğunu
- ▶ Oyuncuların 5000 metrelik gemiler yönetebileceğini
- ▶ Sadece ticaretle de yaşayabileceğinizi
- ▶ Güvenlik için NPC gemiler kiralayabileceğinizi
- ▶ Kendi klonunuzu satın alabileceğinizi biliyor musunuz?

## Ayın Siteleri

### www.fftr.cjb.net

Eğer iyi bir Final Fantasy meraklısı iseniz zaten bu siteden haberiniz vardı ve hatta orada yazmaya bile başlamışsınızdır. İşte Türkçe Final Fantasy sitesi burada.



### www.adventure-hall.com

Eskiden beri adventure oyunlarından hoşlanıyor ve hatta adventuredan başka bir tür oynamıyorsanız bu site tam size göre. Tam çözümleriyle ilaç gibi gelecektir.



### www.kuduzonline.net

Bir grup öğrencinin hazırladığı bir Internet dergisi. Zaten adından da anlaşılacağı üzere gayet eğlenceli, bir o kadarda "düz" yazılarla dolu. Ne diyelim girin kudurun!



### http://www.sc4turkey.com

Sim City 4'e takılıyorsanız ve Türkçe bir kaynağa ihtiyaç duyuyorsanız bu adres sizin için en çok uğrayacağınız yer olacaktır. Sık sık güncelleniyor.



Yazar: Jesuskane

## Atriarch Savaşmadan level atlamak isteyenlere

www.atriarch.com



Atriarch, tamamen organik bir dünya olan Atriana'da geçen bir MMORPG. Atriana kendi kendine bir çok tür doğurmuş bir dünya. Hatta dünya üzerindeki bir çok organizma hakkında hiç bir şey bilinmiyor. Bu dünya üzerinde tamamen dünyaya has ırklar geliştirilmiş. Ağaç olan fakat gerektiğinde hareket eden Cavolon, tüm Atrianadaki binaları inşa eden, bu dünyanın Dwarf'ları Esh'lar, göçebe Lokai, savaşçı Tyrusin ve hayvanlara hükmeden Unarra şimdilik dünya üzerindeki ırklar. Irklara bakarak oyundaki sınıfları rahatlıkla tahmin edebilirsiniz.

### Gezen fırtına

Atriana'nın etrafında üç adet ay var ve bu aylar ateşi, rüzgarı ve suyu kontrol ediyor. Aynı zamanda ayların çekim gücüne göre yer değiştiren Torpor fırtınası var. Bu fırtına çıktığında bölgedeki yaşayanlar dinlenmeye çekiliyor. Oyunda kendi mimari tarzınızı yaratarak kendi evinizi kurabilmeniz mümkün. Level atlamak için illaki savaşmanız, yaratık peşinde koşmanız gerekmiyor. Tamamen üretmek level atlayabilir ve usta bir sanatçı olabilirsiniz. Yaptıklarınızı Pazar yerinde bir tezgah kurup satmanız mümkün. Oyunda politika ve strateji önem taşıyor. Çünkü, şu



aralar devasa oyunlarda pek moda olduğu üzere, dünyanın geleceğini oyuncuların tavırları belirliyor. Hatta oyundaki questler bile buna bağlı olarak üretilen veya değişecek. Bu da oyuncuların kurduğu veya katıldığı guildlerin önemini gösteriyor. Atriarchta oynama süreniz ister 1 isterse 10 saat olsun, karakterleriniz her zaman dünyada kalacak ve önceden verdiğiniz emirlere göre yeteneklerini geliştirmeye devam edecek.

Eğer isterseniz kendinize bir binek hayvanı veya uçan bir araç edinerek dünyayı dolaşmanız da mümkün olacak. Atriarch orijinal bir yapım gibi görünüyor. Gene de tabiki denemeden iyi veya kötü dememiz mümkün değil.

## Purge Online Hem FPS hem RPG

www.purgeonline.net



Tür karıştırma kavramı oyunları bizim için son derece keyifli kılıyor. Fakat bazen hilkat garibesi oyunlarda ortaya çıkmıyor değil. Freeform Interactive, Purge Online ile hem FPS hemde RPG türlerini bir araya getirerek bir rüya oyunu yaratma peşinde.

Oyunun konusu kısaca şu: The Order ve The Chosen adlı birbirine düşman iki taraf mevcut. The Order teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanarak mükemmel bir insan ırkı yaratmayı amaçlamakta. The Chosen ise karşı tarafı doğal olmayan yolları kullandığı için fanatik bir biçimde yok etmek istiyor. Doğal olarak bir taraf bir bilim kurgu filmindeki gibi, en son teknolojiyi kullanarak rakiplerini alt etmeye çalışırken öteki taraf ise bir fanzati dünyasında olduğu gibi, daha çok zihinsel güçler, çelik ve büyüyle rakibi-ne üstünlük sağlamaya çalışıyor.

### Kendi karakterini yaratmak

Oyunda daha önceden her iki taraf içinde hazırlanmış 4 karakterden birini seçerek evrene adım atıyorsunuz. Fakat daha sonra karakterinizi geliştirerek ta-

mamen eşsiz bir sınıf yaratabilirsiniz. Oyunda düşmanlarınızı öldürerek level atlıyorsunuz ve böylece yetenekleriniz daha da gelişiyor. Oyunun bölgeleri 8 oyuncudan 64 oyuncuya kadar oynanabilecek toplam 15 haritadan oluşuyor. Bilgisayarın kontrolünde savaşçılar yok. Her rakip gerçek oyuncuların kontrolünde. Her oyuncu istediği bir servera girerek karşı tarafın spawn (haritaya girilen yer, her iki tarafında başlangıç noktası) bölgesini yok etmeye çalışıyor. Yani devasa bir dünya söz konusu değil. Bunu yerine çok sayıda server var. Tabiki asıl bilgileriniz ise bir tek serverda tutuluyor. Haritada yer yer cephanelerin veya kalkanların belirmesi gibi bir tarz yok. Herşeyi spawn bölgenizde alıp oradan savaşa giriyorsunuz. Oyuncuları bir amaca yöneltmek için oyunun bir de devamlı değişen bir senaryosu mevcut. Savaşlara ise üzerine binebileceğiniz eklenmemiş. Herşey çatışmaya dayanıyor. Oyunda kullanılan motor ise Lith-tech Talon. Şu anda % 85'i tamamlanmış olan Purge, bir Counter Strike yada Unreal'dan farklı bir yerde bulunacak.



# Skyman'in AGE OF MYTHOLOGY Multiplayer Rehberi

Bitirmek ilk oyun yapıldığından beri her oyunun kaderidir. Saatler ya da aylar sürebilir, farketmez. Sonuç aynıdır: Oyun biter. Fakat son yıllarda oyunlar için "gidiyorum ama dönüşüm muhteşem olacak" yasası geçerli. Oyuncular multiplayer'a geçebilmek için single bölümleri daha hızlı daha iştahlı oynar hale geldi. Günümüzde online oyunların hızla artmasının nedeni de onları bu "dertten" kurtarmak denebilir.

Age of Mythology'nin de kaderi farklı oldu denemez. Oyun bitirilince soluk internete alındı. Ensemble ve Zone'un pratik sistemi sayesinde internete oynamak son derece rahat. Oyun içinden multiplayer'a gelerek bir Account açabilir ve hızla oynamaya başlayabilirsiniz.



İnternette oynarken özellikle iki şey dikkatimi çekti: Oynayan Türklerin çokluğu (ki bunların %95'i yurt dışındandı) ve de oyun ne kadar yutulursa yutulsun oyuncuların kafasındaki taktiksel sorunlar. Rehberin ilk kısmında gözden kaçabilecek kadar küçük fakat oyun kaybettirecek kadar önemli olan noktalarla ilgilenmişim.

## Atlılarımı nasıl ve nerede kullanmalıyım? Hipodrom?

Başta benzer gözükmese de rağmen AoM'da atlılar aslında spesifik görevler için hazırlanmışlardır. Örneğin Kataskop (Yunan) haritayı açmak ve ani baskınlar düzenlemek için ideal. Bunların yanına ekleyeceğimiz Centaur (Yun), vahşi domuzlar (Vik) ve Racher (Mıs) gibi hızlı birimler avantaj kazandıracaktır.

## Düşman atlılarına karşı ne yapacağız?

Bunlara karşı Promodas (Yun) ve develerden (Mıs) faydalanabilirsiniz. Hem atlı avlayacağım hem de binalarını yıkacağım dersiniz

yardıma savaş filleri (Mıs) ve Hetairoi (Yun) koşuyor.

## Piyade sözcüğü piyazdan mı geliyor?

(Primitif kelime esprisi örneği 1 - Blax) Ordunuzun ilk hattını oluşturan cefakar piyadelerinizin görevi öncelikle düşman piyadelerini ve atlılarını kuşatma araçlarınızdan (katapult vs.) ve okçularınızdan uzak tutmak olmalı. Grubu güçlendirmek için Minotaur (Yun), Scorpionman (Mıs) ve devlerden (Vik) faydalanın. Atlılara karşı yavaş kalmamaları için Hoplite'larla (Yun), mızraklı birliklerle (Mıs) ve Ulfarklarla (Vik) desteklemelisiniz. Aradan kaytarmaya çalışan uzun menzilli düşmanlarla Hypatist'ler (Yun) ve Viking balta fırlatıcıları (güzel Türkçem) ilgilenecektir. Haaa, Allah muhafaza tam tersi oldu diyelim. Korkmayın, ikinci hattaki okçu birlikleriniz ne güne duruyor? Hele yanlarında Mantikor (Yun), Wadjets (Mıs) veya Troller (Vik) varsa hiç dert etmeyin.

## 2. Viyana kuşatması atılacak kuş kalmadığından mı bitti?

Bir kere şunda anlaşalım ki kuşatma araçlarınız olmadan düşman bina ve duvarlarına saldırılmak intihardır. Bu araçların gemilere ve toplu duran birliklere karşı da etkili olduğunu söyleyelim; bir gün lazım olabilir. Bu arada bina yıkarken yanlarına Colossus (Yun) gibi sevimli yıkıcılar eklemeyi unutmayalım.

## Kahramanı ne yapacağız?

Dersen yanılırsın. Hadi dedin diyelim: Mistik birimlerin (Minotaur, cyclops, Kötü Kedi Şerafettin vs) ilacı olan bu caaanım birimlerin diğer özelliklerinden de mahrum kalacaksınız. Enerjilerinin yavaşça dolması, bir defaya



mahsus dirilmeleri, milleti gaza getirmeleri gibi olaylar da cabası.

## Gaza gelip mucizeleri erken kullanıyorum. Avantajlarından nasıl yararlanmalıyım?

"Zamanla hissedeceksiniz" dersem beni döveceğinizi bildiğimden birkaç ipucu vereyim:

Meteor gibi toplu infaz mucizesini büyük saldırılarda kullanmak küçük üslerde kullanmaktan daha mantıklıdır. Bazı mucizelerse oyunun başında büyük avantaj kazandırabilir; iyi bir yağmurla çabuk kazanılan fazladan ekin veya kesilmek için koşarcasına gelen hayvanlar gibi. Sececeğiniz alt tanrılara göre mucizeleriniz de değişecektir. Bir çöl haritasında deniz ve benzeri mucizelere sahip tanrıları seçmek ne kadar mantıklı tartışılır.



## Abi bunlar çatır çatır ölüyorlar?!

"Bunları zaten yapıyorum, fakat ısrarla çok adam kaybediyor ve hammadde sıkıntısı çekiyorum Aileme, arkadaşlarıma selamlar" diyorsanız sorununuzun cevabını basit noktalarda aramalısınız. Mesela oyunun başlarında haritayı açmayarak (Pegasus, kuzgun, Priest) haritanın anahtar noktalarını kaybettiniz ve sağlam madenleri de karşıya kaptırdınız. Ayrıca birimlerinizi mütemadiyen "Heal" etmediğinizden er meydanında fazla kalamadılar. Market-Centrum ilişkisini iyi kurmadığınız da söylenebilir.

Rehberimiz Pegasus hızıyla suyunu çekti. Temel olaylar oturdukça zamanla kendi stratejiniz oluşmaya başlayacak. Zaten stratejilerin adventure'lardan farkı da burada. Yol sizin yolunuz; ona sahip çıkın. Şimdilik Bye from the Sky...

Yazan: Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

# Counter Strike 1.6 Beta

## Yeni CS Dünyasına İlk Bakış

Counter Strike update olacak yenisi çıkıcak, çıktı, çıkıyor derken gele gele betası geldi önümüze. İki yeni silah, Counter Terroristler için Tactical Shield, bir yeni harita, yeni gui bir sürü incik cıncık yenilikle geldi. Ama bu yeniliklere bakmadan takiliverdik Steam'e. Nedir bu Steam sorusunu cevaplamaya uğraşamayacağım burada. Sağda solda bir yerde bir kutu olacak ona bakiverin bir.

### Silahlar

Oyuna yeni iki silah eklenmiş. Bunlardan biri Galil. Sadece Terrorist'lerin alabildiği silahın fiyatı 2000\$. Oldukça ucuz ve oldukça da etkili. Bir şarjörü 35 kurşun alıyor. 1.6 Full sürümünde bir değişiklik olur mu bilemiyorum ama bu haliyle kalırsa oldukça baş ağrıttacak gibi görünüyor. Çünkü hemen hemen hiç sekmiyor silah. Tetiğe bastığınızda ilk 6-7 kurşun aynı noktaya gidiyor. "Basılı" arkadaşlara gün doğdu demektir bu da. Ayrıca MP5' tan çok daha etkili ve fiyatı ile bir alternatif olmaktan öte direkt yerini alacak gibi görünüyor. Çift Eco Round'a pek ihtiyaç kalmayacak yani. Hemen hemen her el alınabilmesi hem iyi hem kötü. Parasal üstünlük kurmak oldukça zor olacak bu durumda.

Eklenen ikinci silah ise Famas. Şarjörü 25 kurşun alıyor ve fiyatı 2250\$. Gereğinden biraz az sekiyor silah. Ancak hareket halindeyken ateş ettiğinizde anca duvarlara, dağa, taşa, bayıra resim çizbiliyorsunuz. Karambolde denk gelirse kuş falan vurma şansınız var. Silahın en büyük özelliği aynı Glock'ta olduğu gibi Burst-Fire modu olması. Burst-Fire'da iken bir seferde 3 kurşun atıyor. Oldukça da isabetli. Dezavantajı ise iki Burst arasında geçen süre biraz uzunca. İskaladığınız anda rakibin nişan alıp ateş etmek için bol bol vakti oluyor. Çok yakın ve çok uzak mesafelerde etkili değil ve kullanımı zor. Ayrıca Galil kadar etkili değil. Bunun yanında kesinlikle M4A1'in yerini tutamaz. Ama maddi anlamda bir avantaj sağlayacağı kesin. 1500\$ dolar verip MP5 almak yerine 750\$ daha bayılıp Famas almak pek çok zaman daha mantıklı olabilir.

Glock'tan bahsetmişken, verdiği hasar biraz arttırılmış ki bu oldukça iyi. Yine de çok etkili olduğunu söylemek oldukça zor. Bazı silahlar yeniden modellenmiş. Ben pek fark göremedim. El ve kollar tekrar yapılmış artık her silaha aynı gözükyörlor en azından.

Oyuna eklenen en extreme şey ise Tactical Shield. Sadece Counter Terrorist'lerin alabildiği TS 1000\$. TS alındığı zaman silah olarak sadece tabanca taşınabiliyor. TS aldığınızda Kevlar alabiliyorsunuz ki almasak gayet saçma olurdu zaten. Extreme diyorum çünkü stratejileri kökten değiştirebilecek bir yenilik TS. Secondary Attack tuşu ile aktif hale getirdiğinizde ateş edemiyorsunuz. Sabit duran TS' li oyuncuya hasar vermek oldukça güç ancak imkansız değil. Ağda yaptığımız denemelerde olmadık noktalarından hasar verebildik. Sanırım bu Hitbox'daki bazı problemlerden kaynaklanı-



yor. AWM, Benelli, M4A1, Galil gibi silahlarla deneyip hasar veremediğimiz adamı Desert Eagle ile tek kurşunda öldürebilmek oldukça saçma. Mutlaka düzeltilmesi gereken birşey bu. Bunun dışında TS kapalı iken koşan birini vurmaya oldukça kolay. Hareket halinde iken vücudun yarısından fazlası görünüyor ve rahatlıkla vurulabiliyor. Terrorist bir oyuncunun yerden TS alabilmesi için Primary silahını atması gerekiyor. TS aktif yada değil elinizde koştururken TS'ye gelen hiçbir kurşun hasar vermiyor. Bir kaç kişi arasında kaldığında hayat kurtaran bir özellik olabilir. Oyunda değiştireceği çok şey var, o kesin.

Sis bombası Valve'in daha önceden vaat ettiği gibi etkili bir hale getirilmiş. Sis bombası atıldıktan sonra düştüğü yerde bir anda patlıyor. Bir iki animasyon eklemişler araya önemsiz. Asıl önemli olan sisin yavaş yavaş değil belli bir alana bir anda yayılması ve 30 saniye bo-



yunca etkisini yitirmeden kalması. Bir şekilde arkasını görmek pek mümkün değil. Ciddi karışıklıklar için birebir.

Flashbang te bir değişiklik yok ama bana biraz uzatmışlar süresini gibi geldi. Geçmek bilmiyor.

## Yeni Haritalar ve Değişiklikler

CS 1.6 Beta'da yeni bir tek map var: De\_Airstrip. Fazlaca büyük değil ve kalabalık oyunlara uygun değil. Harita genel de oldukça iyi olmasına rağmen bir iki büyük sorun var. Bomba baselerinden biri Counter Terrorist Spawn noktası ve buraya girmeye kalkan teröristin vay haline. Hangi Waypoint'i izlerse izlesin tüm bir CT takımı ile karşı karşıya kalıyor. Bu yüzden bu bomba Base pek kullanılmayacak gibi. Ayrıca teröristlerin bomba Base'lerine gidebilmesi için gereken iki kilitleme nokta var ki, işler biraz yaş bu yerlerde. Harita bu hali ile oynandığında Terror takımı için hüsrandan başka bir sonuç olması güç.

Bir iki ufak değişiklikle bunun üstesinden gelinilebilir. Umarım böyle güzel bir haritayı heba etmezler.

Bunun dışında Inferno ve Aztec haritaları biraz makyajlanmış. Bir iki texture değişikliği dışında pek önemli bir değişiklik yok. Ciddi değişiklik A bombadan sudaki teröristlerin görülmesi zorlaştırılmış. Tahta kapıya doğru giden koridorun altındaki çıkıntı aşağı doğru uzatılmış. Bu yüzden teröristler iyice yakına gelene kadar gözüküyorlar artık. Bunun dışında asma köprü artık ahşap. Kim var kim yok görmek oldukça kolay bir hale gelmiş.

## VGUI 2.0

Bu zatı muhteremin açılımı Valve Graphical User Interface. Aslında çok büyük değişiklikler yok. Arabirim tamamen değişmiş gerçi ama

icerikte bir değişiklik yok. Oyunu çalıştırdığımızda karşımıza gelen splash screen artık oyunun çözünürlüğünde açılıyor. Modern bir görünüm kazandırmak için 1600x1200 çözünürlükte anti-alias edilmiş (renderlasaydık abi) rezil ötesi bir backgroundumuz var artık. Ana menüdeki seçenekler sol alt köşede tek bir buton altında toplanmış. Oyun içinde konsol'u açtığınızda da bu buton aktif hale geliyor. Bu arada konsolumuz artık tepeden inmek yerine ayrı bir pencere olarak açılıyor. Daha önceleri komutların bir kısmını yazıp Tab'a basardık. Şimdi ise bir kısmını yazdığımız komut ve diğerleri aşağı doğru açılan Auto Complete menüsünde beliriyor. Bazı açılardan oldukça başarılı olsa da alışması oldukça zaman alacak gibi gözüküyor. Bunların dışında oyuna 32bit desteği resmen eklenmiş. Video ayarlarından açabiliyoruz artık.

## Şurdan Burdan

► Bazı network ayarları standart hale getirilmiş. Oyuncunun editlemesine artık imkan verilmiyor. Hepsini burada sıralamayacağım ama turnuvalarda çok konuşulan ex\_interp 0.1 olarak sabitlenmiş ve değiştirilmesi mümkün değil.

► Oyun anında artık Tab'a basarak rakip takımın ölü oyuncularını görmemiz mümkün değil. Bu her iki takım içinde büyük bir dezavantaj. Dikkati ikiye katlamak gerekecek. Ama bunun yanında ölen takım arkadaşlarınızı radarda görebiliyorsunuz.

► First-Person Chasescam modunda iken oyuncunun silahı sağda mı yoksa solda mı kullandığını artık görebiliyoruz. Aslında bu biraz da zorunlu bir gelişme. Sadece silah varken önemsiz bir ayrıntı idi bu. Ancak Tactical Shield'in ne tarafta olduğu oldukça önemli.

► Donanımı destekleyenler için Wide Screen modu eklenmiş oyuna. 16:9 görüntü almak mümkün artık.

► Halflife Dedicated server artık oyun içinde gördüğümüz (yada göreceğiniz) konsolu kullanıyor. Dos penceresinde çalışmıyor.

► Koyulan bomba Terroristlerin radarında görülebiliyor.

► Bombayı Defuse eden oyuncu 3 frag almış sayılıyor.

► Bomba patlarsa bombayı yerleştiren oyuncu 3 frag alıyor.

► Merdiveni eğilerek çıktığında normalden daha yavaş çıkılıyor ama bunun yanında merdivenden çıkan ses minimum'a iniyor.

► Fake Lag Bug'ı tamamen ortadan kaldırılmış.

► HL buglarının demirbaşı, Windows'a düşünce sesin gitmesi problemi tamamen ortadan kaldırılmış.

Önemli gelişmelerden biri ise yeni Net Code'u ile eskisinden çok daha düşük pinglerde oyun oynanması sağlanabiliyor. Yurt dışı serverlarında 90 ila 120 ping arası oynama şansına sahip oldum. CS 1.6 bu şekilde çıkarsa muhteşem olacak. Ama sadece Steam üzerinden indirilirse, oyunu birçok şey karışacak. Başka ne diyebilirim. Hepimize hayırlı uğurlu olsun...(peh)

## Steam 2.0 Nedir?

Valve'in geliştirdiği ve sistemine dahil olan oyunları online olarak satın ve direkt ailemin PC'sine indirmesi üzerine kurulu bir sistemdir. Valve'in söyledikleri üzerine bu kendi çıkarlarını gözetmekle kalmayacak. Diğer dağıtıcıların da sistemi kullanabileceklerini (ne şartlar altında bilimez tabii) bu sayede herkesin ürününe güvence altına alabileceğini söylüyor. Bu cümlelerden aslında pek bir şey çıkmıyor daha doğrusu ben pek bir çıkarım yapmak istemiyorum. Yoksa bütün Half-Life modlarının ücretli bir hale geleceği gibi bir sonuca varmak mümkün. Bu çok uçuk bir tahmin olarak kalsa bile açılacak her türlü server'ın bir şekilde tekel altına alınması hiç hoş değil. Ash astarı nedir. Counter Strike 1.6'nın çıkışı ile anlayacağız. Zaten Steam de resmi olarak çıkmış değil ben bu satırları yazarken...

# CONSOLE MASTER

Yazan: MegaEmin  
megaemin@level.com.tr

## Özgürlükler konsolu

**"Phantom, diğer konsolların oyunlarını da çalıştırabilecek."**

Sega, Nintendo, Microsoft ve Sony derken konsol piyasasına renk geldi. Kışın savaşın sonucunda, kaliteli konsollar ve oyunlar gören bizler kazançlı çıkıyoruz. Tabii ki savaşın kuralları var ve bizi de bir yerde kısıtlıyor. Şimdi düşünün ki yeni bir konsol çıksa, piyasadaki tüm konsollardan daha üstün olsa, çip nedir bilmeseydi, tüm platformların oyunlarını nazlanmadan çalıştırsa, oyunlarının kiralanması bile yasak olmasa... rüya gibi değil mi? Ama gerçek olabilir.

Büyük ölçekli şirketler ve dev-e-ticaret sistemlerini hayata geçiren deneyimli girişimci tarafından kurulan Infibium Labs Corporation isimli firmanın böyle bir projesi var. Her biri kendi alanında uzman bu amcalar, özel yeteneklerini bir araya getirip piyasadaki en sıkı yeni jenerasyon konsolu yaratmaya karar vermişler. Hedefleri ise şu anki şartlar göz-önünde bulundurulduğunda çok yüksek; ciddi ciddi X-Box, PS2 ve GameCube'ü "sılıp geçmeyi" kafalarına koymuşlar. Piyasadaki mevcut bütün konsollardan her yönden çok daha üstün nitelikli olması planlanan Phantom isimli cihazın oyun ağı otomatik olarak çok geniş. Sebabi cihazın diğer konsolların oyunlarını da çalıştırabilmesini sağlayan "çapraz konsol" sistemine sahip olması. Tabii bunun ne derece doğru olduğunu bilemiyoruz, çünkü pek kanuni bir duruma benzemiyor. Ne de olsa bunlar elimize ulaşan ilk bilgiler, birazcık şişirme normal. Yeni sistem biraz daha PC benzeri olacak. Sağlam bir hata düzeltme toleransı ile az nazlı bir makine yaratılmış. Oyun satın almadan veya bir servise abone olmadan önce demosunu deneyebileceksiniz. PC'de olduğu gibi yamalar, genişleme paketleri ve donanım geliştirmeleri sayesinde

diğer konsollarda olan açıklar kapanmış olacak. Bu özelliklere rağmen makinenin çok kolay kullanımı sunacağı, küçük çocukların bile rahatlıkla online oyun oynayabilecekleri söyleniyor. Resimde de gördüğümüz üzere hoş bir tasarıma sahip olan cihazın online kapasitesi ve oyuncu seviyesine göre ücretlendirilen bir de abonelik servisi bulunacak. Oyun dağıtımları için games-on-demand (istek üzerine oyun gibi) sistemi uygulanacak ve normal dağıtımın aksine yapımcı ve dağıtımçı firmaların çok daha net kar etmesi sağlanacak. Bu da yapımcı ve yayıncıların bu konsola olan ilgisini arttıracak. Kiralamanın da serbest olduğu söyleniyor ama bu kiralamanın nasıl olduğu hakkında bir bilgi yok. Siz proje dediğime bakmayın, Infibium Labs prototipleri çoktan üretti ve yeni konsol sistemini Mart ayı içerisinde ortaya çıkarmayı planlıyor. İlk satışların da Amerika'da, Kasım 2003'te olması bekleniyor. Atıp tutması kolay diyebilirsiniz ama bence olaya iyi taraftan bakalım; ya doğru ise? Bye&Smile...



## PLAYNEWS

### Nintendo' dan yeni konsol

Nintendo başkanı Satoru Iwata, Reuters - Tokyo ile gerçekleştirdiği röportajında bir sonraki konsollarının 2005 yılına hazır olacağını açıkça söyledi. Daha önceki satış stratejisini değiştiren Nintendo, bu kez konsolunu rakiplerinden önce veya aynı anda piyasaya sürmeye kararlı. GameCube'ün PlayStation 2'den 18 ay geç çıkmasının onlara paha biçilmez bir ders olduğunu belirten Iwata, 2005 yılında sağlam oyunlarla yerlerini sağlamlaştırıp, henüz 2006'ya bile beklenmeyen PlayStation 3'e şans bırakmayacaklarını belirtti. Firmanın hedefi ilk yıl içinde on milyon adet konsol satmak olacaktı. Bu açıklamalar üzerine Sony'nin nasıl bir atak yapacağını hep beraber göreceğiz.

### Acımasız Sony

Sony ortaliği duman ediyor. Dünyadaki başarılı satış ağı ve popüler oyunları sayesinde PlayStation 2 tatil sezonunda satış rekoru kırdı. Kasımdan aralıkta kadar 8.5 milyon adet konsol sattı, Kasım - Aralık arası ise geçen seneden yüzde 24 daha fazla satış kaydetti. Üç yıl önce konsol çıktığından beri en iyi alışveriş dönemi bu sene yaşandı. Amerika'da da %42 artış sağlanarak 4 milyon makine satıldı. Böylece PS2, en büyük rakibi olan GameCube ve X-Box'ı birkaç kez katlamış oldu. Şu ana kadar üretilen PlayStation 2 sayısı 50 milyon, satılan konsol sayısı ise 40 milyonu geçti. Satılan konsolların bölgelere göre dağılımı ise şöyle: 43% Amerika, 32% Avrupa, 25% Japonya ve Kore. PlayStation 2'nin hali hazırda 1500 oyunu mevcut



(Sanırım bu sayıya PS One oyunlarını da dahil etmişler).

### X-Box ikinci

X-Box da tatil sezonunu kutluyor, çünkü Amerika ve Avrupa'da ikinci en fazla satılan konsol olmayı başardı. Özellikle aralık ayı X-Box'ın rekor ayı oldu. Microsoft'un konsolu yarışta GC ile arayı iyice açtı ve konsol piyasasının %24'üne sahip oldu. Aralık ayında da geçen seneye göre %48 fazla sa-

# PLAY MAIL

Abi şimdi ben bunu taktım ama açılmıyor, bir hal, yordam, çare diyorum...

## RAMULATOR

Selam Emin Abi, umarım iyisindir. Ben bir PC sahibiyim ve Connectix VGS emülatörü ile PlayStation ram kollarını kullanmak istiyorum. Ne yapmalıyım?

Şahin Gündüz—Sherwood Forest

ME – Açıkçası benim bildiğim adam gibi çalışan iki PS emülatörü var; birisi Bleem!, diğeri VGS. Lakin ikisinde de kod desteği yok ve üretici firmaları artık emülasyon ile ilgilenmiyorlar. Üzgünüm.

## SÜR SEGA'YI NİÇDE'YE

Selam Mega, ben bir Sega DreamCast sahibiyim ve oyunlarını çok beğeniyorum. Sorunum bu konsolla ilgili hiçbir kaynağa ulaşamamam. Sizi deni istediğim biraz daha bu konsol ile ilgili bilgiler vermeniz. Saygılarımla.

Mustafa Genç—Konya

ME – Hem konsolunun, hem de oyunlarının üretiminin durdurulduğundan haberi vardır herhalde. Şimdi yeni oyunları bile dergiye zor

sıydınyorken, dönüp bir de eski oyunları incelememiz diğer okurlarımız tarafından pek de hoş karşılanmaz, öyle değil mi?

## KART CANAVARI

Selam, eski bir bilgisayarım var ve PS2 almayı düşünüyorum. Şimdi PS2'de her oyun çalışacak mı yoksa PC gibi ekstra masraf mı yapmak gerekecek? Bir de kopya oyunları her PS2 çalıştırır mı?

Halim Akın—Rohat

ME – Konsolların şimdilik güzel taraflarından birisi de hâbiire Ram ve ekran kartı değiştiğime zorunda kalmamamız. Yani her oyun, herkeste çalıştığı kalitede sizde de çalışacaktır. Konsolunuz şimdiden hayırlı olsun. Kopya mı, o da ne?

## ON NUMARA

Selam MegaEmin, sana ufak tefek oirkaç sorum olacak. 1- 10 numara en çok "Karpatların Maradonası", "Hagi" ye yakıştıyordu di mi? Console forever!

Bahür Başlangıç (TowerofBabel)—İstanbul

dan ikinci boşluğa, Prisoner' i ortaya, Snake' i de en sağdaki boşluğa takın. Açılacak çekmecede 209' a uyan Lyne House Key' i bulacaksınız. Buradan devam eder misiniz yoksa oyunun geri kalanını sizin için oynayayım mı?

## HASSAS KOMPİTER CİHAZI

Merhaba Mega, her PS2' ma Messialı adımda bir çip taktım. Ne zaman kopya PS2 oyunu oynasam aletten acayip sesler geliyor, ama PSX kopya oyunlarında sorun çıkmıyor. Bir de PS2 kopya oyunları siyah beyaz gösteriyor. Bunların konsoluma zararı var mıdır? Yanlış kopyalamadan olabilir mi? Ne yapmam lazım?

Abdulkadir Heval—Staunton Island

ME – Sesin kaynağı kötü kopyalanmış diskler olabilir. Siyah-beyaz sorunu için de çip taktığımı yere bir damış istersen. Sanırım sana vereceği bir kablo problemini çözecektir. Televizyonunun tek sistem olması durumunda ise yapacak fazla bir şeyin yok. Bye & Smile...

# PLAYNEWS

tarak tüm konsollar arası bir rekor kırdı. Sonuçlardan memnun olan yöneticiler X-Box Live desteğinin de gelmesiyle uzun süre konsol üreticisi olacaklarını ve 200 hazır, 300 de yapımda oyun ile hep zirveye oynayacaklarını belirttiler. Aralık ayı, konsolları olduğu kadar X-Box oyunlarının da en fazla sattığı ay oldu. Xbox Live başlangıç setleri de ilk iki ayda PS2 network adaptörden %70 daha fazla sattı.

## Kirpi Sonic Redmond'a mı taşınıyor?

Eski konsol devi Sega' nın MicroSoft tarafından satın alınacağı söylentileri ortadaki karıştırdı. İngiliz ve Japon haber servisleri, MicroSoft' un Sega' yı satın alacağını duyurdular. Ardından konuşan iki tarafın yetkilileri böyle bir şeyden haberi olmadığını söylediler. Microsoft, Sony PS2'



nun önüne geçebilmek için alışveriş yaptığı en sağlam oyun yapımcısı olan Sega' yı garanti altına almak ve Sony'ye oyun üretmesini durdurmak istiyor olabilir, gayet de mantıklı. Hem MicroSoft ile Sega' nın daha önce de beraberlikleri olmuştu. Kötu kaderli DreamCast konsolunda beraber çalışmıştı ve şimdi de X-Box ile Sega oyunu ile beraber satılıyor.

## Bombberman geri döndü

Konami, Japon oyun yapımı şirketi Hudson Soft ile yaptığı anlaşmanın ilk meyvelerini alıyor. Mart 2003' de PlayStation 2' ye çıkacak olan Bombberman Kart haricinde aynı yıl içinde PS One için Pinabee ve GBA için Pinabee ve Phoebee oyunları yapılacak. Hudson' un ünlü Bombberman karakteri bu kez de kart üze-



rinde yüksek hızlı yarışlar eşliğinde geliyor. Eski çılgınlığımız Bomberman, 16 pist ve beş seçilebilir karakter sunuyor. Oyunda kazanmak için güdümlü füzeler, turbo boost ve hatta klasik bombaları dahil her türlü malzemeni kullanıyorsunuz.

## Daha arcade bir kol

Bu sefer üç ay öncekinden çok daha sağlam bir arcade kol ile karşı karşıyayız. Resmine bir göz atın dövüş severler ne demek istediğimizi anlayacaklardır. X-Arcade two player' da aradığınız her özellik var. İstenilen her düğme programlanabiliyor, hatta kumbolar bile otomatik alınabiliyor. Titreşimli ve tuşları dokunmaya duyarlı. Turbo ve slow motion özellikleri de bulunan alette bir elinizi dövmelere, diğerini kola ayırıyorsunuz, tıpkı jetonlu Street Fighter günlerinde olduğu gibi. Meraklısı [www.4gamers.net](http://www.4gamers.net) adresine göz atabiliriz. <





Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

# THE GETAWAY

I want "The Getaway", I want to drive away...

**son söz!** "Hello mate!  
Londra'nın mafya  
ağını merak edenler ve  
etmeyenler...  
Getaway'de iki kesime  
de sunacak kadar  
eğlence var."

**G**TA ile başlayan bir araba çalma, arabalarla özgür dolaşma furysı vardı. GTA 2 çıktı, herkes tekrar eğlendi, neşesini buldu. Bu sırada PSÖne'yi sarsan Driver'ı gördük. Ardından da Driver 2. PC'ciler de bu oyunlarla tanışma fırsatını yakaladı. PS2 sahipleriyle her zaman daha şanslıydı ve GTA 3 ile üç boyutlu ortamda araba aksiyonunu yakaladılar. GTA: Vice City derken, PS2'nin çıkış oyunu olarak açıklanan, ama bir türlü ortaya çıkamayan The Getaway sonunda bu türdeki yerini almayı başardı. En üste mi turandı, sefil mi oldu, onu şimdi göreceğiz...

## Sahne Mr. Hammond

Elini mafya işinden daha iki ay önce çekmiş olan Mark Hammond, evinde rahatça oturduğu bir sırada başka mafya üyelerinin karısını öldürüp, çocuğunu kaçırmasıyla şoka uğrar. Hammond'dan istenen gayet açıktır. Bay Jolson'ın işlerini bir bir yapmazsa, çocuğu ölecektir. Eski bir mafya üyesi olan Hammond bu noktadan sonra Jolson'ın işlerini yapmak üzere görevlendirilir ve yarısı araba kullanma, diğer yarısı da adam öldürme olarak ayrılan aktivitelerin başrol oyuncusu olur.

Getaway'ı birçok oyuna benzetebiliriz, ama bunu yapmamalıyız. Çok uzun süredir yapım aşamasında olan oyun zaten kendi konusunu ve görüntüsünü en baştan belirlemiştir. O yüzden, şundan şöyle kopya, buradan buna benziyor gibi yakıştırmalara gerek görmüyorum.



Karmaşa yaratmaktan kolayı yok oyunda.

Hammond'ın, oğlunu kurtarmaya yönelik çabasını kontrol ettiğimiz oyunu biraz önce de bahsettiğim şekilde iki bölüme ayırabiliriz. Araba kullanma ve üçüncü şahıs görüntüsündeki aksiyon kısmı.

## Direksiyon başında

Londra'nın tüm görüntüsünün yansıtıldığı oyunda, bir yerden bir yere gitmek için sürekli araba kullanmak zorundasınız. Bunu geçelim, çoğu görev sizden bir takım arabaları takip etmenizi, gerekirse yollarını kesmenizi isteyecek veya bir noktaya ulaşmanız için araba kullanmanızı buyuracak. Dolayısıyla, Hammond'ın bir gözü sürekli yollarda kaimak durumunda.

Çoğu görevin başında size bir araba veriliyor, fakat bu arabayı istediğiniz zaman terk etmeniz de mümkün. Yuvarlak tuşuna basarak bir arabadan çıkabiliyor ve başka bir arabayı silah zoruyla kaçırabiliyorsunuz. Bunu bir polislin önüne yaparsanız, polis peşinizi takılmakta gecikmiyor.

Araçları boş boş gezinmek için kullanmıyoruz Getaway'de. Onlar görev tamamlamak için birer obje sadece.



"Araba çalarken gergin oluyorum o yüzden kazık yutmuş gibiyim sanırım."

Oyuna ilk başladığınız andan itibaren dikkatinizi çeken önemli bir unsur olacak. Ekran görüntülerinden de anlaşılacağı gibi, ekranda hiçbir zaman oyun dışı bir görüntü yer almıyor. Bir enerji çizgisi, rota belirleyici veya bunun gibi ekstra bir grafik öğesine rastlamak mümkün değil. Pekli bu durumda yol, yön tayini nasıl yapılacak? Her araçta bulunan sağ ve sol sinyaller sizin gitmeniz gereken yönü gösteriyor. Bu konuda sıkıntılarımız yok değil. Öncelikle, sinyaller sizi genelde dolambaçlı yollardan götürüyorlar. Bir T ayrıcına geldiğinizde sinyaller hiçbir şey söylemeyebiliyor ve seçtiğiniz yön çoğunlukla kestirme yol olmuyor. Oyunda bulunan gerçekçi hasar özelliği sinyal lambalarınıza gölge düşürebiliyor. Bunun sonucunda da hasarlı lamba sinyal vermiyor ve koca Londra'da ışiksiz kalıyorsunuz. Tahmin edin, diğer oyunlarda ne var ve Getaway'de yok? Harita. Tüm detaylarıyla tasarlanmış Londra'nın sokaklarına bakışatabileceğiniz kabataslak bir haritanız bile yok maalesef. Bu da daimi bir kaybolma durumuna zemin hazırlıyor.

Arabalarla olan işimiz bitmedi. Araba kontrolleri çoğu insana zor gelebilecek gibi bir nitelikte, fakat hance kötü sayılmazlar. Bir şekilde konsolda Crazy Taxi oynadıysanız ve başarılıysanız, Getaway'de harikalar yaratmanız için hiçbir neden yok. Çoğunlukla dar sokaklarda direksiyon salladığınız için, diğer araçlarla olan samimiyetiniz de bu oranda artıyor.

Araç aksiyonu konusundaki son sözlerim, arabanızda si-

"Bu parmaklıkların arkasına saklamsam kimse beni göremez. Çok zekiğim çok"







"Sakin bağırma ve o sarı giysiyi nereden aldığını bana açıkl!"



Give Way! Yol vermezseniz sonuç böyle olur.

ze eşlik eden yardımcıların ne kadar yanlış davrandığı konusunda olacak. Aracınız hasar aldıkça yavaşlayacak ve sonunda kullanılmaz hale gelecek. Böylece başka bir araca geçmek zorunda kalacaksınız. Eğer peşinizde bir polis varsa, siz bu işlemi gerçekleştirirken onlar da arabalarından inip size ateş edecekler. Başka bir arabaya binip kaçmak varken, sizin sefil ortamınız ölüm halinde olsa bile polislerle uğraşacak ve kuşkusuz ki ölecek. Sanırım vurgulamak istediğim noktayı belirtmişim...

### Bir otel lobsinde

Bay Jalson, bir noktaya ulaştığınızda aracınızdan inip savaşın ortasına atılmamanızı isteyecek. Hammond'lı bir mafya üyesi olduğundan silah konusunda da oldukça kabiliyetli. Oyun boyunca birçok silah elde edebilen Hammond, bunların hepsini aynı anda taşıyamıyor. Bir tabanca ve başka herhangi bir silahı aynı anda taşıyabiliyor –ki bu da gerçekçilik adına atılmış güzel bir adım.

Hem manuel hem de otomatik hedefleme sistemi kontrolünde savaşıyoruz. Manuel hedefleme tek kelimeyle düşmanlarınıza karşı işe yaramıyor. Bir takım varilleri patlatmada faydalı o kadar. Bütün işiniz otomatik hedeflemeyle hallededeksiniz, ama o da yeteri kadar başarılı sayılmaz. Bununun dibindeki düşmanı değil, gidip duvarın arkasındaki düşmanı hedefliyor ve gerilimden ölmeniz için mekan yaratıyor.

Kamera açılarını da pek hoş sayılmaz. Görüntü tam arkanızdan açı yaratacak bir biçimde ayarlanmış, fakat kamera alıp başını gittiğinde tekrar orijinal açısını yakalaması uzun sürüyor ve siz bu süre içerisinde etraftaki düşmanları görmekte zorlanıyorsunuz. Benim buna bulduğum en iyi çözüm, yeni bir mekana girdiğinizde hemen R1 tuşuyla etrafı taramak oldu.

Sonuçta takım elbiseli basit bir insan olduğunuzdan, çatışmanın ortasına cengaver misali atılmak Getaway'de de hiç mantıklı değil. X tuşuyla tüm yönere yuvarlanabiliyorsunuz ve bu da sizi kurşunlardan büyük oranda koruyor. Dead to Rights'taki rehlin alarak insan kalkanı oluşturmuş durumu burada da söz konusu, fakat rehlinelerin genelde tek vuruşta ölüyorlar ve hareket ederken de büyük sıkıntı yaratıyorlar. Yine de büyük bir çatışmaya atılırken iyi bir seçim olabilir.

Girdiğiniz mekanlardaki duvarlar, önemli fonksiyon-



Arabalar plakalarına kadar detaylandırılmış.

lar içeriyorlar. Bunlardan bir tanesi onları saklanmak için kullanabilmemiz. Duvara yaslanarak ilerleyebiliyorsunuz ve kanı eşliğine geldiğinizde ani çıkışlar yapıp düşmanlarınızı şaşırtabiliyorsunuz. Siper aima konusunda duvarların yanında birçok eşyayı da kullanabildiğinizi belirtmeliyim. Duvarların bir diğer fonksiyonunda yaralandığınızda sizi iyileştirebilmeleri. Gerçekçilik adına oyuna ilaç kutuları ve benzeri eşyalar eklenmemiş ve daha sağlam bir şey gerçekleştirilmiş. Hammond kurşunlara hedef olduğça üstü başı kan olacak ve iyileşmek içinse bir duvara yaslanma ihtiyacı duyacak. Karakterinizi duvarın yanına bıraktığınızda oraya yaslanıp zamanla iyileşerek bir mucizenin resmini çizmiş olacak.

### Binbir çeşit araçla beraber...

Getaway'ı bir adım ileri taşıyan büyük bir özelliği var. Bu da oyunda görülen her aracın gerçeğinin bire bir kopyası olması. Gran Turismo gibi tüm araçların lisanslarını barındıran oyun, birçok markanın birçok modelini sergiliyor. Araçların kontrolleri de türüne göre ufak farklılıklar gösteriyor. Küçük araba, büyük araba ayrımı da iyi bir şekilde yapılmış. Küçük arabalar çabuk hızlanıp dar alanlarda daha iyi performans sergilerken, büyük araçlar zarar alma konusunda daha dayanıklı. Durumunuza göre seçiminizi yapmak size kalmış. Çok hızlı ve iyi modeller de şehirde başıboş gezmiyorlar. Londra'nın gizli mekanlarında saklılar. Onları bulmaksa tamamiyle şans veya sabır. Artık hangisi sizde varsa...

Bitirirken, Getaway'in ne bir şaheser ne de vasat bir oyun olduğunu söyleyemem. Hem oynanış açısından, hem de grafik yapısı konusunda üstün ve zayıf tarafları var. Tüm bunlara rağmen en azından bir kez oynamayı sonuna kadar hak ediyor. Kiralayın diyeceğim, ama nereden nasıl... ■

### Araçlar

Getaway'de gerçek gibidir. Aynı gibi parlarlar gün ışığında.

GTA 3'te sahtedirler. Neye bindiğinizi anlamazsınız.

Yayalar:

Getaway'de korkaktır. "İmdat" bile demezler, direkt kaçarlar.

GTA 3'te sınırlı ve hoşdur. Siz onların parasını almaya çalışırken, onlar sizin arabanızdır.

Şehir:

Getaway'de cansızdır. Sıkıcıdır. Fazla karışık.

GTA 3'te sürekliliği bir eğlence sunar. Birçok sürprizi vardır.

Karakterler:

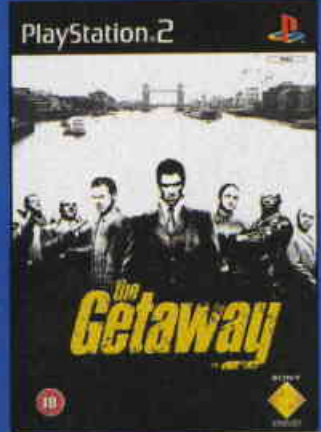
Getaway'de İngiliz aksanıyla konuşup insanı sınırlı eder. "Mate, mate" diyip dururlar.

GTA 3'te hiç konuşmasalar daha iyidir, ama buna rağmen belirli bir karakter vardır, saygımız sansuzdur.

Silahlar:

Getaway'de üç beş tanedir. Londra'nın silah ticaretinde en zayıf halka olduğunu vurgulamak adeta.

GTA 3'te değil de Vice City'de inonılmaz bir sayıdadır. Vice City'nin o kadar silahı neresinde taşıdığı tartışma konusudur.



Bilgi için: [www.scoe.com](http://www.scoe.com)  
Yapım: Studio Sobo  
Dağıtım: Sony Computer Ent.

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: 1 oyuncu, Titresim, Analog Kontrol

Artılar: Detaylı şehir modellenmesi, Gerçeğin ayrıntı arabalar, Konuya uygun ara detaylı ara sahneler

Eksiler: Kötü hedefleme sistemi, Bağımsız yapay zeka, Eşnek olmayan oyun yapısı, Gittikçe öldüren zorluk seviyesi.

Alternatif: GTA: Vice City, Winback

LEVEL NOTU: 71

# LOTR: THE TWO TOWERS

Tuna Sentuna  
tsentuna@level.com.tr

Dünya yeniden ikiye bölünecek. Bu oyunu oynayanlar ve oynamayanlar...

**son söz!** "Filmin atmosferini sonuna kadar yakalayan ve bunu bir oyun haline getiren... The Two Towers kaçırılmaz!"



**Y**ıllar önce yazılmış bir kitap. Bir edebiyatçının yarattığı büyük bir dünya. Bu hayal dünyasında macerasını sürdüren sayısız karakter, sayısız isim...

Bir yıl önce sinemalara gelen filmiyle bir anda sükse yaratan bu başyapıt, artık herkes tarafından biliniyor. Yüreklerin Efendisi hakkında yorum yapmak için 3 kitaplık bir seriyi okumanıza gerek yok anlayacağız (bu durumda sinemayı ve televizyonu sıkıştırılmış bilgi kaynakları olarak görmenin ne kadar mantıklı olduğunu kavriyoruz). Bunun yanında, oyunların nasıl ortaya çıktığına da bir yorum getirebiliriz. Şunu rahatça söyleyebilirim ki, kitapları baz alarak çıkmıyorlar. Hobbit, 1937 yılında basılmıştı; çok zayıf, çok düşük bütçeli oyunlarını ilk bilgisayarlarla birlikte ancak gördük. Kaliteli ve gerçekten güzel video oyunları ile ise ancak şimdi tanışabiliyoruz. Popüler kültür dedikleri bu olsa gerek.

## A Elbereth Gilthoniel

Electronic Arts yaparsa kaliteli oyun yapar diyebiliriz. Bu cümlede aşında oyunu yapanın EA olmadığı, yayıncısının o olduğu, ama arkasında o olduğu için de büyük ihtimalle kaliteli bir oyunla karşı karşıya olduğumuz sonuçları yitmektedir. Bu durumun tamamı Two Towers için geçerli.

Bilirsiniz, normalde filmden sonra yapılan oyunlar başarısızlıktan sefillliğe doğru bir yol alır. Buna sayısız örnek verebiliriz (yaklaşık 10 dakikadır örnek düşünüyorum ve aklınıza gelmedi inanın). Her neyse, bu örneklerle yazıyı bağmayacağım (ucuz kaçış taktiği). EA'nın Two Towers'ı bu genellemenin dışına öyle bir çıkıyor ki, hiç beklemediğiniz bir kalite görüyorsunuz tüm oyun boyunca.

Universal Interactive'in LOTR: Fellowship of the Ring'in aksine, Two Towers direkt filme bağlı kalmış. Hatta bunu desteklemek için sayısız atılımı da tüm DVD boyunca görüyoruz (evet oyunumuz DVD'de geliyor).

DVD'deki ekstralar saymakla bitmiyor. Filmle ilgili resimler, videolar, röportajlar, müzikler ve dahası ekstra olarak oyuna eklenmiş. Oyun Amerika'da piyasaya çıktığında film henüz sinemalarda olmadığından çoğu LOTR hayranı, oyunu oynamaktan çok bu ekstralara bakmak için bekliyordu.

EA'nın ne kadar zengin bir firma olduğunu duymayan kalmamıştır. Bunu yaptıkları yüksek kalitede oyunlarla ve bünyelerine geçirdikleri firmalarla da kanıtladılar. New Line Cinema'yla anlaşmış bulunan EA, Peter Jackson ve ekibini de oyuna ortak etmiş. Bir açıdan official movie'nin, official game'i diyebiliriz Two Towers için. Bu sayede filmle ilgili birçok görüntüyü oyuna aktarmanın ya-

nında, her karakterin seslendirmesini de filmdeki oyuncular üstlenmiş.

## O menel palan-driel

Kocaman bir macerayı anlatan kitap ve film, oyunda yeni bir çehreye bürünüyor. TTT tam anlamıyla bir aksiyon. Bulmaca, araştırma, kafa patlatma gibi düşünme gerektiren elemanlar oyuna dahil edilmemiş. Karakterinizi alıyorsunuz ve çizgisel bir yol çizen bölümlerde önünüze gelen öldürerek ilerliyorsunuz.

Biraz önce belirtmeyi unuttum, TTT sadece Two Towers'ı konu almıyor. Oyunun neredeyse yarısı Fellowship of the Ring'den, diğer yarısı da Two Towers'dan alınmış. Dolayısıyla her iki bölümden de manzaraları görüyoruz.

Gimli, Legolas ve Aragorn. Biri cüce, diğeri elf ve Aragorn da bir Dunedain, yani süpermen (insana benzeyebilir, yanılmayın). Gimli bahta atabiliyor, Legolas ve Aragorn da ok kullanabiliyor menzilli silah olarak. Bunun yanında karakterlerin bazı yakın dövüş silahlarını iki ellerinde taşıdıkları da görülebiliyor. Fellowship'teki kullanışsız ok kullanımı, TTT'da gayet başarılı. Savaşın en ateşli anında bile oklarımız yardımınıza koşabiliyor. Yalnız dikkat edin, oklarımız sınırlı.

Yakın dövüş sistemi tahmin ettiğimden fazlasını sunuyor. Üç farklı vuruş tuşuyla gerçekleştirebildiğiniz çeşitli kombolar, herhangi bir savaşı kazanmanın en etkili yolu. Vuruş tuşlarının yanında, dodge-parry tuşu da önünüze gelen atakları savuşturmanın anahtarı. Bu tuşu kullanmayı iyi ezberleyin; mümkünse parmağınızı tuşa yapıştırmın, çünkü çoğu zaman ihtiyacınız olacak. Atakları savuştur-

**Oklarınızı, ateşli oklar haline dönüştürebiliyorsunuz.**



## İkinci Görüş

**Jesuskane Der Ki...**

E3 tanıtımda, videoyu vs derken ağzımın suyu akarak beklemeye başladık bahsi geçen bu oyunu, Ofise girdiği an oturdum oynamaya başladım. Ve endüstri başkentini sular basmış Saruman'ı dördümlü Orta Dünya'ya yerini ta dibine sokup sokup çıkaran nazizane oyunumuzun hahka grafikleri ve filmden alıntı ara videoları ve müzikleri yazık ki bizlere muhteşem bir LOTR deneyimi yaşatmaktan çok uzak. Bölümler gereğinden uzun. Hatta uzun olsun diye gayer kırmışlar. Helm's Deep'in kapıcılığı yapıp aynı yerde saatlerce dikilip yüzlerce Orc kesmenin hiçbir zevki yok. Hatta inanılmaz sıkıcı ilk beş dakikadan sonra. Oyuna hemen hiçbir katkısı olmayan karakter geliştirme sistemi, lineer hikaye (iki filmin megamix'i, hiçbir şey bildiğiniz sıra ile gerçekleşmiyor), başarısız ötesi videodan oyun içi grafiklere geçişler, bir dolu bug ve daha birçok eksi daha. Orc kesmekten ibaret, kitapla alakası olmayan filmler serisinden çıkma, filmlerle alakası olmayan oyunumsu. Anladığınız üzere, Tuna'nın yazısıyla tamamen ters düşüyor ve bu oyuna para vermeyin diyorum (Tekken3 Survival Mode ya da nostalji yapmak isteyenler için Final Fight alternatif olabilir.)

**Jesus'un Notu: 69**



Bu kaleyi kurtarmalısınız. Tabii kurtarılabileceğiniz bir yer kaldıysa.



"Bu manzaraya yapıştırılmış gibi gözükülebirim, ama ben gerçek Aragorn'um."

rak hem hasar almaktan kurtuluyorsunuz, hem de karşı atakta bulunmak için büyük bir açığı yakaluyorsunuz. Ayrıca çeşitli boss'larda parry tuşunu kullanmazsanız ölümünüz Galadriel'in aynasındaki kadar kesin olacaktır (filmde alaka kurulacak ya illa).

Kombo kullanmanın, atakları savuşturmanın tek mantığı hayatta kalmaya çalışmak değil. Savaş taktiğinize göre, Fair, Good, Excellent ve Perfect şeklinde ilerleyen dereceleri alıyorsunuz. Ne kadar az hasar ve o kadar çok kombo, o derece iyi bir seviye demek.

#### Le nallon si di'nguruthos

Karakterinizle ne kadar iyi dövüşürseniz, o kadar iyi bir seviyeye ulaştığınızı söyledim. Bölüm sonlarında (toplam 12 tane) aldığınız puan, sadece bir hi-score olmanın çok ötesinde. Bu puanlarla karakterinizi geliştirecek çeşitli güçler alabiliyorsunuz. Bunların bazılarını karakterinizi oyunun sonuna kadar, güç, hız ve dayanıklılık olarak geliştirecekken, bazıları da daha güçlü ok, daha iyi silah anlamına geliyor.

Oyunun aksiyona dayalı olması, karakterinizin seviye atlamayacağı anlamına gelmiyor. RPG'lerden alıştığımız bu özellik sayesinde, karakterinizin seviye atladıkça daha iyi güçlere ulaşabiliyor. Burada da savaşlardaki başarınız önemli bir rol oynuyor.

Sizi Sauron'un eline teslim etmek isteyen düşmanlarınız sayısız. Aynı filmdeki gibi, Orc'lar, Uruk-Hai'ler üstünüze akın akın gelebiliyor. Bir görüntüde 15'e yakın düşmanla dövüşüğümü hatırlarım. Tabii bu kadar düşman bir anda üstünüze çullanıp sizi yikmıyor. Genelde çoğu şaşkın şaşkın ortalıkta koşuşturuyor, ama her an bir düşmanla ilgilenmek zorunda kalıyorsunuz. Bu kadar yoğun bir düşman kuvvetine karşı yalnızca da sayılmazsınız. Çoğu bölümde size eşlik eden arkadaşlarınız oluyor. Bunlar sa-

Kimin ne yaptığı pek görülmezse de, Gimli'yi seçebiliyoruz.



### LOTR: The Two Towers filminde ne, nasıl bir saçmalıklı:

- 1 - Gimli'nin bir komedi unsuru haline getirilmesi.
- 2 - Helm's Deep'in tek zayıf yönü olan altındaki ırmağın senelerdir kaledekiler tarafından keşfedilememiş olması.
- 3 - Legolas'ın kaykay edasıyla merdivenlerden kayması.
- 4 - Theoden ve askerlerinin kalesinin içinde atlarla koşuşturması.
- 5 - Faramir'in Miroğlu imajı çizmesi.
- 6 - Ent'lerin animasyonunun gerçek görüntülerle olan uyumsuzluğu.
- 7 - Gimli'nin olayın edilmemiş olması (herkes farkedene kadar tekrarlayacağım).
- 8 - Helm's Deep savaşına çocuklara ve dedelerin sokulmasıyla duygu somurusu potansiyelinin artırılması.
- 9 - Ve buraya sığınarak dahası...

vaşi kazanacak kadar çetin dövüşmüyorlar, ama birkaç düşmanı da tek başlarına yaktıkları görülüyor.

Gimli, Legolas ve Aragorn'la oyunu ayrı ayrı bitirdiğinizde, 13. bir ekstra bölüm açılıyor. Ayrıca tüm oyunu baştan oynayabileceğiniz yepyeni bir karakter de size katılıyor. Bu karakter Sauron. Tek tuşla ekrandaki tüm yaratıkları öldürme, uçma, ışınlanma, dünyayı değiştirme, emrine 100.000 orc çağırma gibi kabiliyetleri var. Evet, yapımcılar bunalsa böyle bir şey yapabiliyorlardı, ama yapmışlar. Ekibinize katılan gizli karakteri de burada deşifre edecek değilim. Sürpriz kalmalı.

Sauron demişken aklıma geldi. Bölüm sonlarında, her oyunda adet olduğu gibi boss'larla dövüşüyorsunuz. Bunların arasında devasa Troll'ler (filmde dev kapıları açan



"Sanırım burada durmamalıyız. Ters ışık var yüzlerimiz gözüküyor."

yaratıklar), güçlü Uruk-hai liderleri, sizi suya çekip yemeğe çalışan su yaratıkları ve Ring Wraith'ler de bulunuyor.

#### A tiro nin, Fanuilos!

TTT hakkında son anlatımlar: İstediklerim, oyunun atmosfer açısından getirdiği mükemmel başarı. Neredeyse tüm bölümlerde filmin yaşanmış istediği hava görülebiliyor. Bölüm aralarındaki geçişlerde, film görüntülerinin kusursuz bir biçimde oyun görüntülerine geçmesi ve savaşın en ateşli anında bile ara görüntülerin atmosfere yardım etmesi gözden kaçırılmaması gereken unsurlar.

Özellikle Weathertop'da Ring Wraith'lerle olan dövüşünüzde, ortamı saran karanlık ve fonda çalan klasik eser çok iyi bir uyum yaratmış.

Warcraft'te olduğu gibi, Orc'lar ve diğer yaratıklar rengarenk, civil civil bir renk cümbüşü de sunmıyor. Onlar da oyuna uygun olarak karanlıklar.

Atmosferin yanında, tüm karakter modelleri ve efektler büyük bir başarı sergiliyor. Ekranda ne kadar çok karakter, düşman, efekt olursa olsun en ufak bir yavaşlama da gözlenmiyor -ki bu bence çok önemli. Enerjinizin kötü bir duruma düştüğü zamanda yaşanan yavaşlamalar, sizi anlamsız ölümlere götürebilmekte çoğu oyunda.

LOTR fanatığı olun olmayın, bu oyuna mutlaka göz atmalısınız. Belki bir klasik değil, ama şu ana kadar yapılmış en iyi LOTR oyunu (zaten kaç tane var ki?).



LEVEL HIT

**Bilgi için:** www.ea.com  
**Yapım:** Stormfront Studios  
**Dağıtım:** Electronic Arts

**Tür:** Aksiyon  
**Desteklenen:** 1 Oyuncu, Analog kontrol, Titreşim

**Artılar:** Mükemmel atmosfer, anlamsız olan bir aksiyon. Karakter modelleri, efektler ve DVD'de yer alan ekstralar hep birer artı.

**Eksiler:** Astında bakarsanız oyun biraz kısa. Bunun yanında, keşke iki kişi de oynayabilseydik.

**Alternatif:** Devil May Cry  
The Bouncer  
LOTR: The Fellowship of the Ring

LEVEL NOTU: 81



Firat Akyıldız  
firat@level.com.tr

# WRC II EXTREME

WRC devam ediyor...



**son söz!** *"Yeni yollar, yeni arabalar, yeni oyun mod'ları... Bir ralli oyununun devamından beklediğimiz olağan yenilikler. Ufak tefek hatalarına rağmen kaliteli bir oyun."*



**E**volution Studios, ilki oldukça tutulan World Rally Championship'in ikinci versiyonunu çıkartmış bulunuyor. İyi ama, bir ralli oyununun devamında ne yenilik yapılabilir ki? Topların bakayım etrafına okurcular, her şeyi anlatacağım. Öhhö öhhöhö!

### Mod'a mod...

İlk olarak oyunda ne olup olmadığına bir bakalım. Bu defa, WRC II Extreme'deki mod sayısı, Head to Head, yani iki kişilik oyun modu dışında beş: Quick Race, WRC, Custom Rally, Custom Championship ve WRC Challenge. İlk oyundaysa WRC, Single Rally ve Time Trial mod'ları bulunuyordu. Custom Rally ve Custom Championship, oyunu istediğiniz gibi oynamanıza olanak sağlıyor. Bu mod'larda gerçek WRC kuralları ve yolları yer almıyor. Her şeyi istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz (parantez açayım, not yazayım: WRC, yani World Rally Championship her yıl yenisi yapılan bir şampiyona).

World Rally Championship'teki Two Player mod'unun yerini, yeni oyunda Head to Head almış ve WRC'nin iki kişilik oyun mod'undaki kamera sorunu ortadan kalkmış. Artık oyunu iki kişi oynarken seçebilecek beş ayrı kamera-



niz var. Bu kameralara dışarıdan görünüm de dahil... Hatırlarsanız diğer oyunda, iki kişilik oyun modunda dışarıdan görünüme yer verilmemişti. Bu da oynanışı zorlaştırıyordu. Kamera pemişken... Oyunun tek kişilik mod'unda da birkaç ufak kamera sorunu var. Yoldan çıktığınız za-

man kamera bazen ağaçların ve binaların arkasında kalabiliyor. Bu gibi durumlarda da ancak tahmin yoluyla girdiğiniz yerlerden çıkabiliyorsunuz.

WRC II Extreme'de, ilk oyunda olduğu gibi gerçek WRC arabaları, sürücüleri ve yolları kullanılmış. Oyundaki arabalar ilk oyundakile hemen hemen aynı. Kullanabilecekleriniz arasında; Peugeot 206, Ford Focus RC ve Mitsubishi Lancer Evo gibi gerçek WRC arabaları bulunuyor.



WRC II'de, WRC'de olduğu gibi arabanızın ayarlarını değiştirebiliyorsunuz, ancak garajınız eskisinden biraz daha farklı. Artık yapabileceğiniz daha fazla ayar var. Ayrıca garajı sadece arabanızın ayarlarını değiştirmek için kullanmıyorsunuz. Yarış sırasında aldığınız hasarları parasız olarak tamir ettirebiliyorsunuz. Eğer arabanızı tamir ettirmesenz, bir dahaki yarışa hasarlı bir arabayla çıkmak zorundasınız.

Oyundaki zorluk dereceleriyle Pro ve Novice. Novice'in Pro'dan farkı penaltı ve hasar almanın kapalı olması. Yine de oyunun genel olarak çok zor olmadığını belirtmeliyim.

### Gerçekçi mi?

Aslında, WRC II Extreme'deki fizik modellemesi gerçeğe

çok yakın. Arabalar, gerçek ralli arabaları gibi hareket ediyor, ancak birçok noktada oyunun fizik modellemesi çuvallıyor. Arabanız yerden birkaç cm havalandığı anda saçma sapan hareket etmeye başlıyor. Özellikle bir yere hızlıca çarptığınızda arabanız kendisini kaybediyor ve havada döndürülmüş Superfresh Pizza kutusu gibi onlarca takla atıyor. Eh, haliyle yere inişi de epey zaman alıyor. Onun için yarış sırasında çok hızlı gitmemeye ve sağa sola çarpmamaya dikkat edin. Fizik modellemesindeki bir diğer boşluksa, son hızla giderken bile, arabanızın yolun kenarındaki ufak bir çıkıntıya bile takılması. Ne yani, ufak bir tahta parçası, saatte 200 km hızla giden bir ralli arabasını durdurabiliyor mu?

Bunun dışında oyundaki bir diğer mantıksızlık da görünmez engeller. Hatta oyunun en can sıkıcı yanı da bu. Çoğu zaman, yarış sırasında yolun kenarındaki bariyerlere yavaş bir hızla bile çarparsanız, arabanız spin atıyor. Hem de bariyerlere arabanızın neresiyle çarparsanız çarpın... Yani arabanın yanıyla bile bariyerlere dokunduğunda, kendinizi topaç şeklinde buluyorsunuz (hr ne?). WRC'de bu tip bir soruna rastlamamıştım.

Hasar modellemesi için de aynı şeyler geçerli: Kısmen



gerçekçi. Arabanızın çarptığı yerden hasar alması ve bu hasarların gerçekçi bir şekilde yansıtılması bir artı. Ama arabanız havada onlarca taklalar atmasına ve sert bir şekilde yere düşmesine rağmen, aynı şekilde, hiçbir kırılma veya göçme olmadan yoluna devam ediyor.

### Gerçek mi?

Dediğim gibi, WRC II Extreme, oynanış açısından oldukça eğlenceli ve gerçekçi sayılır. Ayrıca oyunu oynarken hissettiğiniz gerçekçi hissediyorsunuz. Tabii ki dikkat etmeniz gereken birkaç şey var. Mesela, virajlara girerken mutlaka hız kesmeniz gerekiyor. Virajlarda Kare tuşuyla kısa kısa frenler yapın ve virajı aldıktan sonra yeniden hızlanın. Bu arada, Daire tuşuyla da el frenini kullanabiliyorsunuz, ama bu hız kesmek için çok mantıklı bir yol değil. Çünkü el freni hızınızın çok fazla kesilmesine ve aracınızın bir kat daha fazla savrulmasına neden oluyor.



Gelelim teknik Hipotenus açısına... WRC II Extreme grafiksel olarak oldukça iyi. Arabaların kaplamaları ve yansımaları çok kaliteli. Yine de ilk oyundan çok fazla farkı yok. Ama grafiklerin ilk oyundan bir farkı var: Ortam ve yollar. Oyunda artık, çevrede eskisine oranla çok fazla 3D bina ve obje bulunuyor. Bu da oyunun grafiklerinin bir kat daha iyi ve atmosferin daha derin olmasını sağlıyor. Kar, yağmur ve sis gibi hava efektleri de çok başarılı bir şekilde oyuna yansıtılmış (hava efektleri oynanış da etkiliyor).

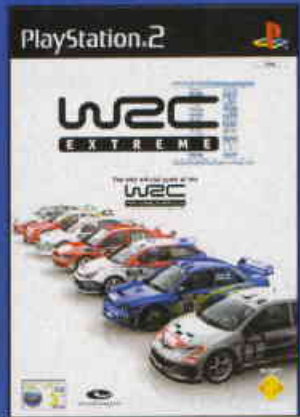
WRC II Extreme'nin sesleri ve müzikleri de ortalama-yı rahatlıkla geçiyor. Zaten oyunun müzikleri Chemical Brothers'a ait. Oyun içindeki sesler de gerçek arabalardan birebir olarak alınmış. Bu da gerçekçiliği artırıyor ve daha çok havaya girmezli sağlıyor. Yine de biraz daha fazla ortam sesine yer verilebilirdi. Mesela ağaçlardan fırlayan diye sallama sesleri gelebilirdi (tamam, gelemeyebilirdi).

### Nihayetinde...

Sonuçta, WRC II Extreme için çok da başarılı bir devam oyunu diyemeyiz. İki kişilik mod'daki sorunların giderilmesi, Custom Rally-Championship mod'larının eklenmesi ve garajın yenilenmesi, oyunda ilk bakışta dikkat çeken yenilikler, ama bunların dışında oyunun fizik ve hasar mo-



dellemeindeki boşluklar oldukça can sıkıcı. WRC'de nispeten daha az olan bu sorunların WRC II'de olması, tabii ki sınırlı bozucu. Yine de bu sorunlar oynanış direkt olarak etkilemiyor. WRC II Extreme eğlenceli ve kaliteli bir oyun. WRC'de olmayan yeni yollar, yeni arabalar ve yeni oyun mod'ları ilginizi çekiyorsa, bu oyunu alabilirsiniz. Her şeye rağmen, oyunun çok başarılı bir devam oyunu olmadığı da bir gerçek. Eğer elinizde WRC varsa ve bu oyunu alırsanız, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Garanti yok! Öhhöhö! \*



Bilgi İçin: [www.wrc2extreme.com](http://www.wrc2extreme.com)  
Yapım: Evolution Studios  
Dağıtım: SCE

Tür: Yarış  
Desteklenen: 2 oyuncu, Dual Shock

Artılar: İyi grafikler, eğlenceli ve gerçekçi oynanış, Custom Rally ve Championship mod'u.

Eksiler: Arabanızın görünmez engellere çarpıp kalması, hasar ve fizik modellemesindeki hatalar.  
World Rally Championship, Rally Championship.

LEVEL NOTU: 85

# TY THE TASMANIAN TIGER

İnceleyen: Tuna Şentuna  
tshentuna@level.com.tr

**Yeni bir Ratchet and Clank mi, yoks.. Bir saniye. Bunu geçen ay kullanmıştık.**

**son söz!** "Ailesi kaçırılanlara yardım eli uzatmak insanlık görevidir. Bunun karşılığında sekiz milyon adet cisim toplamanız gerekse bile"



**K**onsolların en iyi dostu, PC'lerin baş düşmanı platform oyunları, konsol sistemlerinin PC'lerle yarışmaya başlamasından beri pek ortalarda görülüyordu. Dreamcast'te bile şöyle eli yüzü düzgün ancak Sonic Adventure'ı görebildik. Neyse ki PS2 ile devam eden konsol saltanatı, platform oyunlarına yeniden kucak açtı ve Jak and Daxter ile bu oyunları ne kadar özlediğimizi hatırladık. Geçen ay da bu türün en iyi örneklerinden biri olan Ratchet and Clank'ı incelemiştik. Şimdi de ailesi kaybolmuş bir Tazmanya kaplanına göz atacağız.



Diyorduk ki, bölümler. Bütün bölümler aynı Jak and Daxter ve Ratchet and Clank gibi devasa bir alana yayılmış. Bu alanda düşmanlar, item'lar, gizli objeler ve toplamanız gereken sayısız renkli ıvır zıvır bulunuyor. Alanın bu kadar geniş olmasına karşın, ilerlediğiniz rota çizgisel. Dallara budaklara ayrılmıyor.

## Boşluktan ibaret.

Cass'ın canavarları korkunç sayılmazlar, ama sizi yok edebildikleri kesin. Bir tazmanya kaplanı olarak kendinizi savunmanız için güçlü bir çeneniz var. Önünüze geleni ısırarak parçalara ayırabiliyorsunuz. Buna, içinden item çıkan kutular ve variller de dahil.

Isırma gücünüzün yanında, bir de bumeranglarınız var. İlk bölümde sadece bir tane ve basit bir amaca hizmet eden versiyonu elinizde olsa da, ilerleyen zamanlarda çok daha güçlülerine ulaşabileceksiniz. Tabii ki bedava değil. İlk egzotik bumerangınız olan Aquarang'e ulaşmak için 15 cog biriktirmeniz gerek. Cog'lar da tahmin ettiğiniz gibi, yerin dibine saklanmış. Ne kadar çok cog toplarsanız, o kadar iyi silahlar elde edebilirsiniz. Düşmanlarımızı ateşe verebilecek, onları donduracak, takip edecek, hedeflemenizi sağlayacak onisten birçok bumerang sadece cog karşılığında sizin olabilir. Yoksa oyunu elinizdeki zalim bumerang'la bitirmek zorundasınız.

Oyunu oynadıktan kısa bir süre sonra farkedeceksiniz ki, tüm oyun bir şeyler toplamaya yönelik. Onu topla, bu-

## Rüya Zamanı...

...boyutunda kaybolan ve çıkışı bulamayan Ty'nin ailesi, aynı zamanda onları bu dünyaya kapatan Boss Cass tarafından da kovalanmaktadır. Ailesini bu uyuşuk dünyadan kurtarmak için, Ty'nin büyü tılsımları (Magic Talisman) toplaması gerekmektedir. Eğer tılsımları Cass'den önce bulmazsa, Cass Dreamtime Realm'i ve Ty'nin ailesini sonsuza dek ele geçirecektir.

Gördüğünüz gibi işiniz zor. Hem hızlı olmalıyız, hem de hata yapmamayı bilmeliyiz. Zira peşinizdeki tek düşman Cass değil. Tüm yaratıkları size cephe almış gibi görünüyor.

Tılsımları toplamak asla kolay değil. Tılsım toplamak için önce Gökgörüntüsü Yumurtalarını bulmanız gerekiyor. Bu yumurtalara ulaşmak içinse çeşitli mücevherleri aramalısınız. Mücevherleri bulmak için... Bu böyle sürüp gidiyor. Neredeyse hiçbir şeyi direk ele geçiremiyorsunuz. Bir bölümü tam anlamıyla bitirmek için hiçbir tane obje (item) toplamanız gerekiyor. Silahlar da aynı şekilde. Ortalıkta onları kapmanız için sizi beklemiyorlar.

## Sonu olmayan bir...

...arayış içindediniz tüm oyun boyunca. Bölümleri geçmek için, her bölümde tam sekiz adet görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Bunlardan üç tanesi tüm bölümlerde aynı, 300 opal taşı toplayın, 5 Bilbie kurtarın (Bilbie'ler sizi yetiştiren yaratıklar) ve her bölümde farklılık gösteren bir yarış tamamlayın. Her görevin sonunda elinize bir Thunder Egg geçecek. Yani bir bölümden 8 adet yumurta kazanıyorsunuz. Yeni bölümlere geçmek için bunlara ihtiyacınız olacaktır.

Toplamda 4 boyut kapımız var ve bu kapılardan istediğimiz zaman geçemiyoruz. Belirli bir sırada sürdürüyorsunuz gezintinizi. Her boyut kapısı da üçer bölüme ayrılıyor. Bölümler de ona ayrılıyor, bu oluyor; ömrümden hiç bu kadar değişkeni ve elemanı oları bi oyun incelemedim, elim ayağıma dolaştı.

LEVEL HIT



Bilgi için: [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Yapım: Krome Studios  
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Platform

Desteklenen: 1 oyuncu, Titreşim, Analog Kontrol

**Artılar:** Canlı ve eğlenceli grafikler. Bir platform oyunundan beklenen her şeyi bulabilmeniz ve farklı bumerang çeşitleriyle oyuna gelen heyecan.

**Eksiler:** Bir bölümü geçmek veya bir silahı atabilmek için, kıyma formülü kıvamında hareketler gerçekleştirmek zorunda kalmamız.

**Alternatif:** Jak and Daxter Ratchet and Clank Edi ile Budu

LEVEL NOTU: 73



nu topla. Oyunu PS2'nize taktığımızda da ilk olarak odanızı toplamanızı buyuruyor zaten (o kadar komiğim ki...).

Ty'nin macerasına son verirken, biraz da dijital dünyasına bakalım. Tüm bölümler renge renk ve civil civil. Küçük bir çocuğun bu oyundan etkilenmemesi mümkün değil (tabii hiçbir tane gereksiz şey toplayacağına bilse hemen kaçarsın). Kamera seninde problem olmuyor çoğu 3D oyunda alıştığımız gibi. Kısaca EA kalitesi hemen kendini belli ediyor. \*



# RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Biraz Yunan mitolojisi, biraz savaş, biraz macera ve bir adet Rygar...



**A**ntik şehirlerin umutlular savaşçıları gladyatörler, yalnızca dövüşüyorlardı. Onlar, tanrıların birer oyuncacı sayılırlardı. Tanrıların kendi işlerini dünyada yürütmelelerini sağlayacak kuklaları.

Kötü tanrıların iççileri daha farklıydı, oysa ki. Onlar Titan'lardı ve güçlüydüler. O kadar güçlüydüler ki, dünyaya getirecekleri zararı önlemek için yerin en alt katmanlarına kapatılmışlardı.

Burada huzur dolu bir yaşantı sürmeyen Titan'lar, baş kaldırmak için en uygun anı kolluyorlardı ve Prenses Harmonia'nın partisi bu iş için uygun şartları en iyi şekilde sunuyordu...

## Mitolojiden bir parça

Rygar, Tecmo'nun en eski karakterlerinden bir tanesi. Hatta o kadar eski ki, NES zamanına kadar gidiyor. Bu kadar zamandır kartuşunda zaman geçiren Rygar, kötü güçlerin tekrar sahneye çıkmasıyla birlikte bir kez daha kötülüğe karşı savaşmak üzere karşımızda.

Eli yüzü düzgün bir gladyatör olan Rygar, cehennem lordu ve tanrısı Cronus'un dünyayı ele geçirme, Prenses Harmonia'yı kaçırmaya ve Titan'ları yeryüzüne sürme dürtülerini durdurmak zorunda kalıyor ve bütün bu zor işlerin üstesinden gelmek zorunda olan kişi de aslında siz sevgili oyuncularınız.

Şunu peşin peşin belirtelim; Rygar'ı oynamaya başladığım ilk andan beri bu oyunun bir şeylerden sürekli alıntı yaptığını düşünme halindeyim. Ortaya çıkan sonuç da, Rygar'ın çok iyi bir şekilde Devil May Cry'yi oynamış olarak



Boss'lar arka taraflarını pek göremiyorlar.

taklit etmesi. Bakın burada oynanış diyorum, çünkü geriyeye kalan her şey gayet farklı. Eğer aranızda DMC oynamış olanlar varsa, aynı oynanış konseptine elinde güçlü bir disk olan bir gladyatörü koysunlar ve artık Rygar'ın nasıl bir oyun olduğunu biliyorsunuz.

## Hem zırh, hem silah

Moskova Filarmoni Orkestrası'nın mükemmel besteleri eşliğinde ilerleyen oyunda, Rygar'ı üçüncü kişi görüntüsünden yönetiyoruz. Kameraysa, siz nereye giderseniz gidin arkanızdan takip etmiyor. Daha farklı bir görüntü sunuyor, Neve benzetsem... Hah, aynı DMC gibi (parantez içinde smiley olduğunu düşünün). Kamera bazen sizi takip ediyor, bazen daha geniş bir açıdan alıyor, bazı zamanlarda



Cerberus size bol yardımı dokunan bir summon.

ise, yeni bir mekana geçtiğinizde o bölüme uygun bir açılış yapıyor.

Rygar'ı kontrol etmek zor sayılmaz. Zıplama, üç değişik atak şekli, blokama gibi hareketleriniz mevcut. Bir gladyatörün kılıç, kalkan, balt, mızrak gibi silahlarla dövüşmesini düşünürseniz, belki haklısınız. Rygar'ın kullandığı silahsa bambaşka. Diskarmor adındaki bu kalkan görünümü ölüm aleti, aslında bir yo-yo kadar da sahibine sadık. Yakın dövüşte, menzilli ataklarda, hava saldırılarında, kısaca istediğiniz yönde kullanabiliyorsunuz. Atak biçiminize göre, Diskarmor bir topuz gibi uzayabiliyor isterseniz. Hatta bu şekilde düşmanlarınızı yakalayıp oraya buraya fırlatabiliyorsunuz.

Oyunun çok büyük bir bölümü silahınız olan Diskarmor'a yöneildiği için, bu konuyu böyle kolayca kapatacak değiliz. Diskarmor, başta Hades versiyonu elinizde olmak suretiyle üçe ayrılıyor. Hades, Sea ve Heaven. Bunlar üç değişik Diskarmor. Üç versiyon da birbirine göre farklı hareketler içeriyor.

Biraz önce üç farklı atağınız bulunduğunu söylemiştim. Bu atakları birleştirerek farklı kombolar elde ediyorsunuz aslında. Hades, kendine has kombolar sunuyor, Heaven kendine göre. Doğru tuş kombinasyonlarını tutturduğunuzda büyü ataklar, hatta Final Fantasy'den bilinen summon'lar bile yapabiliyorsunuz. Hades, Heaven ve Sea arasında RI tuşuyla anı geçişler yapabiliyorsunuz de, hangi düşünene nasıl bir strateji uygulayacağınız konusunda hızlı kararlar almanızda yardımcı oluyor.

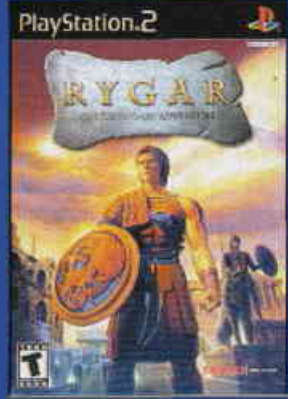
## Beni yak, kendini yak...

Maalesef oyun detaylı, yerime dar. Silah konusu başı başına bir dosya konusu yapılabilir. Son olarak, silahlarınıza ortaklık bulacağınız büyü taşları güç katabileceğiniz belirtmeliyim ve bölümler hakkında biraz konuşmalıyım.

Birçok bölüm açık havada geçiyor, bir kısmı da kapalı mekanlarda. Duvarlar arasında olan bölümlerde bir harita yolunuzu göstererek size yardımcı olabiliyor. Ayrıca oyunda düşmanlarınızın yanında duvarlar, kolonlar, kısaca çevre elementlerini de yok edebilirsiniz. Gerçekten oyalayıcı bir düşünce.

Ayrılrkeri, zor anlar için bir Rygar almanızı öneriyorum. Güçlü dövüş sistemi, zevkli savaşlar ve mitoloji tabanlı konusıyla sağlam bir oyun. ➔

**son söz!** "Detaylı, zevkli ve üstüne üstlük sağlam bir konusu olan bu mitolojik oyun keislikle denenmeli."



LEVEL HIT

**Bilgi İçin:** www.tecmo.com  
**Yapım:** Tecmo  
**Dağıtım:** Tecmo

**Tür:** Aksiyon-Macera  
**Desteklenen:** 1 oyuncu, Titresim, Analog kontrol

**Artılar:** Sadece basit bir aksiyon değil. Mitolojik konusu gayet oturaklı. Kombolar ve silah sistemi oyalayıcı.

**Eksiler:** Altı çok düşman, daha çok bölüm olsa daha iyi olurdu. Boss savaşları da hafif dengesi.

**Alternatif:** Devil May Cry Önemli: 2

**LEVEL NOTU:** 80

# DEAD TO RIGHTS

Aksiyon, adrenalin, heyecan ve daha fazlası için...

**son söz!**

**"Namco bu sefer Jack Slate'in hayatıyla oynuyor. Siz de oynamak istiyorsanız, DTR çok uygun bir seçim."**

**K**ulağında müzik, aklında sesler... Düşünüyorum, ama aslında düşünmek istemiyorum. Ne kadar zaman geçti? Belki bir gün, belki sadece on dakika. Durarak bir şey kazanamayacağımı biliyorum. Kalkmıyorum. Slate soyadını taşımanın verdiği bir gurur olmalı.

Bundan sadece birkaç gün önce babam öldürüldü. Bir polisin babasının öldürülmesinin diğer suçlardan farkı yok, ama suçluları bu kadar yakından tanıdıktan sonra bile çevrenize bu kadar rahat yaklaşacaklarını düşünmüyorsunuz.

Ben Jack Slate; bir polis olmama rağmen işlemediğim bir suçtan dolayı şu anda içerideyim. Demir parmaklıkların beni uzun süre burada tutamayacağını bilmeleri gerekirdi.

Belki biliyorlardı. Sadece ilgilenmediler...



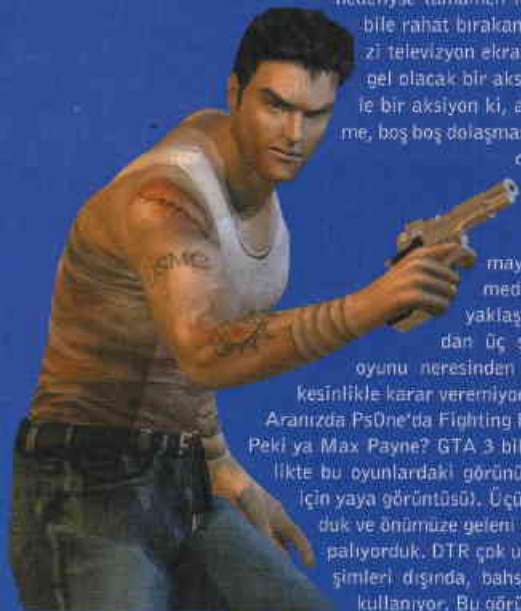
"Trinity yapıyorsa, ben de yaparım..."

## Korkutan dava

Dead to Rights, kısaca DTR, bir Namco oyunu. Namco'yu Tekken'yle, Soul Calibur'uyla, kısaca mükemmel dövüş sistemiyle biliriz. Bazen de canları sıkılır tabanca simülasyonu yaparlar. Bir ara RPG türüne de el atıp, başarısızlıkla sonuçlanan bir oyun çıkarttılar. Namco'nun şu anki hedefiye tamamen farklı. Ellerinizi bir an bile rahat bırakamayacağınız, gözlerinizi televizyon ekranından ayırmanıza engel olacak bir aksiyon yaratmak. Bu öyle bir aksiyon ki, amacınız bulmaca çözmeye, boş boş dolaşmanın çok ötesinde. Amacınız kendi başına aksiyon. Hep bir hareket, bir heyecan...

Oyunu nasıl anlatmaya başlayacağımı bilemedim. Geçen sabaha yaklaşan kısımda, kulağımdan üç şarkı geçti, ama ben oyunu neresinden anlatmaya başlasam kesinlikle karar veremiyordum. Bir bakalım.

Aranızda PsOne'da Fighting Force oynayan var mı? Pekli ya Max Payne? GTA 3 bile olur. Şimdi hep birlikte bu oyunlardaki görünüşü hatırlayalım (GTA için yaya görüntüsü). Üçüncü şahıstan ilerliyorduk ve önümüze geliyordu yine bu görüntüde hırpalıyorduk. DTR çok ufak kamera açısı değişimleri dışında, bahsettiğim bu görüntüyü kullanıyor. Bu görüntüde ilerleyip, bu gö-



rüntüde silah kullanıyorsunuz. Düşmanlarınızı bu açıdan vuruyor, tekmeliyor ve sonuna kadar da böyle gidiyorsunuz.

## Silah cenneti

Dyunumuz saf bir aksiyon olduğundan, sürekli bir silah edinme halindediniz. Silah çeşidi çok fazla. Neredeyse GTA: Vice City'deki kadar. AK-47'ler, Uzi'ler, farklı farklı shotgun'lar, 9mm tabancalar ve dahası oyunda sürekli karşılaştığınız ürünlerden. Bu silahlar elinizde olmadan oyunda başarılı olmanız söz konusu bile değil, çünkü oyunun kurulduğu sistem ateşli silahlar üzerine.

Cephanenizi ve silahlarınızı genelde düşmanlarınızdan topluyorsunuz. Bu yüzden, oyunda bulup bulacağınız tüm silahları düşman güçler de kullanmış oluyor. Silahları rakiplerinizden almanın birkaç yolu var. Bunlardan ilki, eğer elinizde silah varsa onları direk vurmaktır. İkinci yol, düşmanınıza yaklaşıp uygun tuşa basarak onları rehlin almak ve sonra onu etkisiz hale getirmek. Üçüncü yolsa oyunun çok ama çok önemli bir bölümünü oluşturuyor.

Disarm adı verilen 20'nin üstünde hareketle, elinizde silah yokken bir anda avantajlı duruma geçip rakibinizin silahını alabiliyorsunuz. Her disarm'ın farklı bir komut kombinasyonu var ve bu hareketlerin her biri farklı bir animasyon içeriyor. Genelde ilk olarak düşmanın silahına



Acıkmış, merhametmiş... DTR'da bunlar yok.

saldıran Jack, bunu farklı farklı, ama hepsi mükemmel bir kombinasyon içeren bir görüntüyle elinden alıyor. Elinden alırken de kalmayıp, bir daha canını sıkılmaması için orada işini bitiriyor. Sonuçta hırs-dolu bir adamı kontrol ediyorsunuz, Polyanna'yı değil.

Disarm'lar çok büyük bir farklılık aslında. Yalnız yeterince kullanışlı değiller. Bunun nedeni disarm'ların elinizde silah yokken yapılabilmesi. Elinizde silah yoksa şansı bir birey misiniz? Hayır. Disarm'ları izlemek inanılmaz zevkliyken, her birini görmek ayrı bir heyecanken, disarm yapmak zorunda kaldığınızda bayağı zor durumda kalmış olduğunuzu özülerek belirtmek isterim. Hele hele oyunun Xbox versiyonunda silahsız kalmak, ölmüş olmakla eşdeğer bir ifade (DTR'in PS2 ve Gamecube versiyonları bariz bir şekilde kolaylaştırılmış). Yine de kendinizi tutamayacak ve türlü düşmanların silahlarını ellerinden farklı şekillerde nasıl kapacağınızı deneyeceksiniz; eminim. Bu arada unutmadan belirtiyim, tüm disarm'lar oyuna başladığınız anda açık değiller. Yeni bir disarm kazanmak için,





Bu düellonun galibini ben biliyorum; ya siz?

oyunun başında açık olan disarmları bulmalıyız ve yenilerini sırayla edinmeliyiz.

### Çok düşünmeyin...

Düşünmeden hareket etmenin sonunda acı bir bedel yatabilir, ama bu DTR'da yok. Yürüyün ve ateş edin. Karşınıza çok kalabalık bir grup çıktığında da ortalarına dalmayın tabii. Suratınıza patlayacak bir shotgun, ne kadar iyi durumda olursanız onun sizi öldürebilir. Burada "siz" kelimesi önemli, çünkü ya o shotgun size değil de rehlin aldığınız bir düşmana patlarsa?

Kuşkusuz ki DTR'daki en iyi özelliklerden biri düşmanlarınızı kendinize kalkan yapabilmemiz. Bir düşmana yaklaşıp ilgili tuşa bastıktan sonra, Jack o karakteri boğazından yakalıyor ve kendine kalkan olarak kullanabiliyor. Bu sırada kendi enerjinizin altında o karakterin ne kadar daha hayatta kalabileceği görülüyor. Yardımcınızın enerjisi biterse yere yığılıp kalıyor ve siz de ateş hattının ortasına düşüyorsunuz.

Disarm, insan kalkanı derken oyunun son güzel yeniliğine de geldik. Hırslı ve heyecanlı bir kişiliğe sahip olan Jack, fazla adrenalin pompaladığından, bunun bir kısmını rezerve ediyor. Bir köşeye ayrılmış bu kısım, sarı bir bar görünümünde ekrana yansıyor. Bu sizin adrenalin barınız olup, zor durumlarda yardımınıza koşacak en önemli arkadaşlarınızdan biri kıvamında.

Adrenalin çizginiz bir takım bloklama hareketlerine giriştiğinizde azalıyor. Aynı za-

manda, Max Payne tarzı bullet-time moduna girdiğinizde de düşüşe geçiyor. Bu ikisini yapmadığınız zamaniydaysa çok hızlı bir şekilde eski haline geliyor. Jack Slate, aynı Max Payne gibi Matrix tarzı "yavaş çekim" moduna geçebiliyor ve bu sırada normal zamandakinden daha kontrollü ve daha net atışlara imza atabiliyorsunuz. Bu maddayken, Jack sağa sola ileri ve geriye atlayarak atışlar yapabiliyor. Geriye atladığınızda hedeften uzaklaşarak isabet alma riskini azaltıyorsunuz, fakat aynı oranda hedefi vurma yüzdeniz düşüyor. Sağ ve sol atlayışlar gayet kullanışlı. İleriye atlama ise sürekli deneyeceğiniz bir bullet-time olacaktır. Kalabalık bir gruba Malçoçlu tarzı bir atlayış yaparak hedeflerinizi açık açık gö-

recek ve kurşunları bir bir saydırabileceksiniz.

### Hedef kitle

Max Payne'in aksine, DTR'da R1 tuşu vasıtasıyla hedeflerinize kilitlebiliyorsunuz. Bir kez daha R1'e bastığımızda diğer hedefe geçiyorsunuz. Kırmızı kırmızı parlayan hedefler, "beni vur, beni vur" demek istiyorlar. Sarı olanlar "yurursun, ama acıtamazsın" diyorlar. Yeşil parlayanlarsa "hadi oradan" diyerek sizi es geçiyorlar; yani hiç uğraşmayın bir şey yapamazsınız. Düşmanlarınızı bir hedef grafiği içine almadan ortadan kaldırmak isterseniz, manuel mod da mevcut. Oyunu bu şekilde götürebilme ihtimalinizse yüzde az. Çok az hem de.

Silahlarınız ve yumruklarınız dışında (oyunun kocaman bir bölümünde silahsız dövüşmek zorunda da kalıyorsunuz) yardımınıza koşan bir köpeğiniz de bulunuyor. Adı Shadow. İyi bir şekilde adam öldürmeye programlanmış. Zaman zaman kullanmanızı tavsiye ederim.

Bu faktörler dışında, oyun hakkında anlatılabilecek ne kaldı acaba... Tamam. İncelemeden anladığımız üzere oyunun çok büyük bir bölümü saf aksiyona dayalı. Yalnız bazı bölümlerde -ki bunlar Xbox versiyonunun yanında yine azınlıkta, ufak mini oyunlar gerçekleştiriyorsunuz. Kum torbası pataklamak, ağırlık kaldırmak gibi gereksizlerini koymuşlar nedense PS2 versiyonuna. Xbox versiyonunda ne güzelleri vardı oysa ki.

Bitirirken, grafiklerden bahsetmek istiyorum, ama bahsedecek pek bir konu yok. Karakter modellemeleri ne çok iyi, ne çok kötü. Ortada. Efektler de aynı şekilde pek bir yenilik vaat etmiyor. Fps pek can sıkıcı pozisyonlara düşmüyor. Genelde temiz görüntülerle karşılaşyoruz. Yine de ekranda o kadar hareket varken bile yavaşlamayan oyun motorunu takdir etmek gerekir.

Kritik soru. Bu oyunu alıyor muyuz? Kesinlikle bir kez oynaması gereken bir yapıt. Bir kez bitirdikten sonra, tüm disarmları görmek için tekrar oynama olasılığınız bile var. ❖



**Bilgi için:** www.namco.com  
**Yapım:** Namco  
**Dağıtım:** Namco

**Tür:** Aksiyon  
**Desteklenen:** 2 Oyuncu, titreşim

**Artılar:** Bylesine sürükleyici bir aksiyon dalgası önce oynamadık. Disarm özelliğini daha önce bu kadar derin görmedik. Şimdi mutluuz.

**Eksiler:** Modellemelerde bir çaba göremedim. Xbox versiyonunun yanında her açıdan biraz sönük. Silahsız dövüş sistemi çok monoton.

**Alternatif:** Max Payne  
Slate of Emergency  
GTA: Vice City

**LEVEL NOTU: 72**



## strateji ustası

Eser Güven | eser@level.com.tr

Bilirsiniz, geleneksel olarak her yıl Ocak veya Şubat aylarında hem oyun dergilerinde, hem de web sayfalarında önceki yılın en iyi oyunları seçilir. Bazen sonucun ne olacağı önceden bilinse de, neredeyse tüm oyuncuların merakla beklediği seçimlerdir bunlar. Ben kendi adıma bunlardan sadece üç tanesini merak ederim: Yılın RPG-FRP oyunu, Adventure oyunu ve varsa yılın Turn-Based Strateji oyunu. Ve de neredeyse hiç şaşmaz biçimde özellikle RPG oyunu seçimlerine acayıp sinir olurum. Mesela Baldur's Gate 2 gibi bir şaheserin olduğu yerde Diablo 2 seçiliverir, veya Morrowind gibi bir basyapıtın çıktığı sene bir de bakarsınız ki bir numaraya Dungeon Siege oturmuştur.

Nedense bu durum daha çok bizim ülkemizde, oyuncuların verdiği oylarla yapılan seçimlerde ortaya çıkıyor. Örneğin yabancı ülkelerdeki büyük oyun sitelerinde (ör: Rpg-Gamer, VoodooExtreme vs.) yapılan seçimlerde bu tür tuhafliklara rastlamak pek mümkün olmuyor. Sanırım burada oyuncunun, oyundan ne anladığı seçimi oldukça etkileyen bir öğe. Morrowind'in bilgiye ve tecrübeye dayalı, uçsuz bucaksız dünyasında bazen saatlerce sürebilen görevleri yapmak yerine, Dungeon Siege'de yerden yeni silahlar bulup, önüne geleni kesmek daha bir role-playing gibi geliyordur belki oyuncularımıza. Elbette bu iki oyunu aynı kategoriye koyanları da suçluyorum kendi çapımda. Dungeon Siege'de role-playing adına ne olduğunu kalkıp biri bana söyleyebilir mi? Hadi o zaman Hitman 2'yi o kategoriye sokalım. Ne de olsa orada da bir sulkaştçı rolünü oynuyoruz. Ya da Mafia'yı, Mafya elemanı rolünde oldukça iyidik, değil mi?

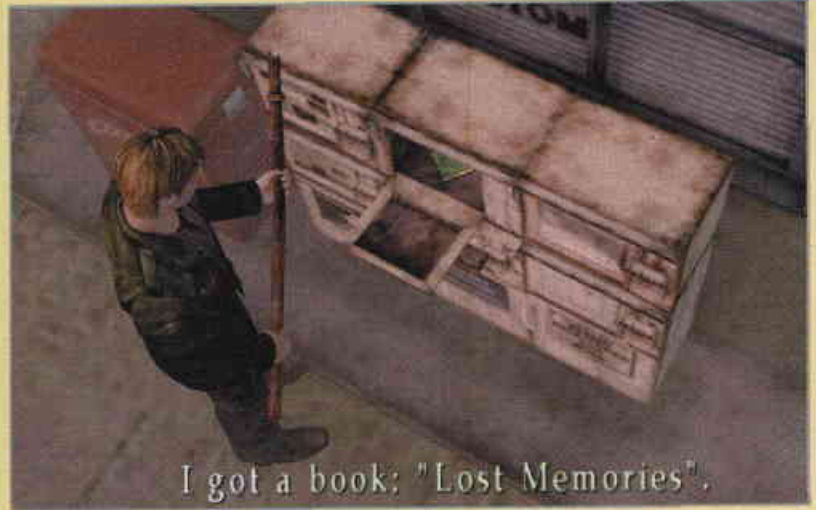
İşte bu durum beni gerçekten yıllar boyunca hep rahatsız etmişti. Bulduğum her fırsatta bu seçimlere olan tepkimi de gösterdim ama artık içim rahat. Çünkü hemen şuracıkta kendi gözümünden yılın en büyük iki ödülünü veriyorum sevgili okurlar! Yılın en iyi RPG oyunu ödülü elbette Morrowind'e gidiyor. En iyi Adventure oyunu ödülünü her ne kadar çok süper bir oyun olmasa da bu sene ki Adventure kitliğinden dolayı Syberia'ya veriyorum. Bundan sonra da umarım her sene kendi geleneksel ödüllerimi vereceğim :)

Belki bu yazıyı okurken Eser kafayı yemiş diye düşünmüştünüzdür. Olabilir. Belki içinizde bu tür şeylere tepki vermek isteyen, ama elinde imkan olmayan ve benimle aynı görüşü paylaşan kafayı yemişler de vardır. Hiç belli olmaz. Ama şu gerçeği de unutmayalım: Eğer önemli bir kategoride yılın oyunu seçilmiş olan oyunun yolu, Strateji Ustası köşemize düşmemişse o zaman o işte bir bit yeniği vardır. Çünkü bu köşede sizlere daima en iyi oyunların çözümlerini ve stratejilerini vermeye çalışıyoruz. Gelecek ay görüşmek üzere. Farewell!

## Silent Hill 2

Undying'in ardından şöyle ağzımıza layık bir korku oyunu oynamamıştık, değil mi? Neyse ki Konami bu boşluğu doldurmaya karar verdi ve bana da oyunun çözümünü yazmak düştü. Öncelikle SH2 ve bu yazı hakkında bilmeniz gerekenleri söyleyeyim. Oyunun başında aksiyon ve bulmacalar için zorluk seviyesi seçeceksiniz. Yazının içinde Normal ve Hard seviyeleri için bulmacaların çözümlerini bulacaksınız, Easy seviyesin-

duğu: Maria, Leave, In Water, Rebirth ve Dog. Oyunu ilk kez bitirdiğinizde ilk üç sonda birisine ulaşacaksınız ve hard diskinizde yeni bir kayıt oluşturulacak. İşte önce bu kaydı yükleyip New Game seçeneğini seçtiğinizde bilgisayar oyunu bir kez bitirdiğinizi anlayacak ve oyuna yeni eşyalar ekleyecek. Bu sayede ikinci oyununuzda ilk üçüne ek olarak Rebirth bitişine de ulaşabileceksiniz. Ben ilk oyunumda (Normal-Normal)



I got a book: "Lost Memories".

deki bulmacalar çok basit olduğundan takılacağınızı sanmıyorum. Ama zevkinizi kaçırmamak için şöyle bir yol izledim: Bulmaca açıklamaları sırasında önce size birkaç ipucu vereceğim. Ardından ise bulmacanın çözümünü bulacaksınız. Bu sayede zorlandığınız bulmacaları ipuçlarını değerlendirip kendiniz de çözebileceksiniz. En son çare olarak ise çözüme bakabilirsiniz.

Oyunda bilmeniz gereken bir ikinci nokta oyunun beş farklı sona sahip ol-

duğunu (Normal-Hard) ise Rebirth bitişine ulaştım. Bu bitişler için yapmanız ve yapmamanız gereken şeyleri yazının sonunda bulabilirsiniz.

Gelelim haritalara. Haritalarda kırmızı dalga işareti ile gösterilen yerler geçilemeyen yerlerdir. Kırmızı çizgi ile gösterilen yerler ise kilitli ve henüz geçemeyeceğiniz yerleri gösterir. Haritalardan bunları silmememin nedeni oyunu hızlı biçimde bitirmek isteyenlerin, kapalı yerlerle fazla vakit kaybetmeme-

## Yılın sorusu

Bu da yeni bir kategori :) Gerçekten de Icewind Dale 2 hakkında aldığım şu soru, tüm zamanların en fazla sorulmuş sorusu olarak tarihe geçebilir. Hiç üşenmeden saydım, yazı yayınlandıktan sonra geçen üç ay içinde tam 73 kez bu soruyla ilgili email almışım. Neredeyse her güne bir tane düşüyor yani. Ö yüzden bu sorunun cevabını son kez burada vereceğim:

Dragon's Eye haritasında esirlerin ardında bulunduğu kapıyı açmak için ne yapmalıyız? DE haritasının tüm katlarını istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz, ama bu kapıyı açıp esirleri kurtarmadan hiçbir şekilde ilerlemeniz (İksir yapmak, kapıları açmak vs.) mümkün olmaz. Bu kapıyı açmak için hemen bitişteki İşkence odasındaki İşkence aletlerinin kollarının üzerine imleci götürün. Bir tanesinin üzerindeyken imleç değişecek. Oraya tıkladığınızda kapı açılacak ve artık tüm görevleri tek tek yapabileceksiniz.

leri. Çünkü oyun sonu puanlamasında oyunu bitiriş zamanınız büyük önem taşıyor.

### Tam Çözüm Başlangıç

Oyuna bir banyoda başlıyorsunuz. Dışarıya çıkın ve olayları biraz olsun açıklayan demunun ardından arabanın şoför koltuğundaki haritayı alın. Oyunda girdiğiniz tüm mekanlarda harita bulacaksınız ve bu sayede gitmek istediğiniz yerlere kolayca ulaşabileceksiniz. Ben de size yolları ayrıntılı anlatmak yerine, gitmek istediğiniz caddenin veya odanın ismini söyleyeceğim. Haritadan bakarak geçeceğiniz yeri hemen bulabilirsiniz.

Toluca Lake tabelasının altındaki merdivenlerden aşağı inince etrafı iyice sis kaplayacak. Bu uzun yoldan ilerlerken bir kuyu ile karşılaşacaksınız. Buraları oyunun konsol versiyonundan kalmış kayıt noktaları. Halbuki biz istediğimiz yerde kayıt imkanına sahibiz, o yüzden bunlarla vakit kaybetmenize gerek yok.

Yolun sonunda mezarlığa ulaşacaksınız ve mezarların birinin yanındaki Angela ile tanışacaksınız. Geldiğiniz yönün karşı tarafında demir parmaklık var, oradan çıkarak yolunuza devam edin. Biraz ileride bir elektrikli testere sesi duyacaksınız. PS2 versiyonunda bu testereyi oyunu bir kez bitirmeden bulamıyordunuz, PC oyuncularına ise kıyak yapmak istemişler herhalde. Wiltse Rd. Yolundan devam edin ve Sander's Street'e ulaşın. Lindsey St. kavşağında yerde kan izleri ve bir yaratık göreceksiniz. Kan izlerini takip ettiğinizde Vachss Rd. Yoluna ulaşacaksınız. Burada yine bir ses duymaya başlayacaksınız ve ses doğru gittiğinizde bunun bir radyo olduğunu göreceksiniz. Yerden aldığınız çivili tahta ile yaratığı öldürün.

**Radyo:** Radyo açık olduğu sürece yakınlarda bir yaratık olduğu zaman cızırtı sesi duymaya başlayacaksınız. Radyonun sinyalleri sizi sürprizlerle karşılaşmaktan kurtaracak. Yine de sestən rahatsız olursanız envanter ekranına geçip radyoyu kapatabilir veya sesini kısabilirsiniz.

Saul Street'e doğru ilerleyin. Burada göreceğiniz karavanın içine girin ve koltuğun üzerindeki notu okuyun. Haritanızda Neely's Bar'ın olduğu yer işaretlenecektir. Neely's Bar'da eski püskü bir harita bulacaksınız ve o

haritada işaretli olan yerler sizin haritanızda da işaretlenecek.

Görünüşe göre Martin Street'in sonunda işimize yarayacak bir şeylerle karşılaşacağız. Oraya vardığınızda yerde bir ceset göreceksiniz. Cesedin üzerini araştırdığınızda **Apartment Gate Key** bulacaksınız. Eğer etraftaki tüm sağlık paketlerini vs. topladığınızda inanıyorsanız (Easy ve Normal seviyelerde pek gerek olmasa da, Hard seviyesinde bunu tavsiye ederim) Katz St.'in solundaki Wood Side Apartmanına gidebilirsiniz. Dış girişin kapısını anahtarla açtıktan sonra karşınızdaki apartmana girin.

### Wood Side Apartment

Girişte hemen sola dönerek panodaki haritayı alın. Öndeki kapı kilitli olduğundan merdivenleri kullanarak ikinci kata çıkın. 205 nolu daireye girin ve mankenin üzerindeki feneri alın. Şimdi merdivenlerden üçüncü kata çıkın. Demir parmaklıkların ilerisinde bir anahtar göreceksiniz. Onu almaya çalıştığınızda ise küçük bir kız ortaya çıkıp anahtarı tekmeleyecek. Şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok. 301 nolu daireye gidin ve tabançayı alın.

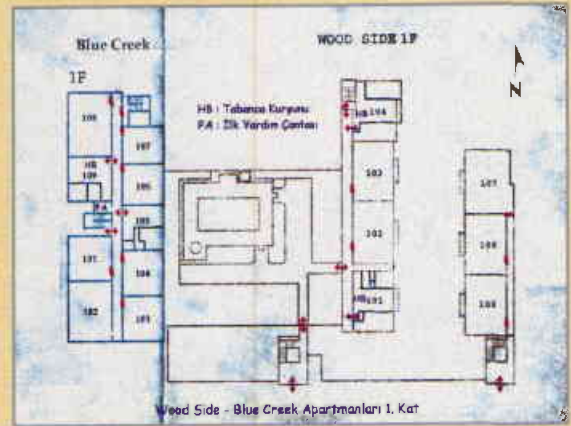
Tekrar ikinci kata dönün. Koridorda yürürken iki koridorun kesişme noktasına geldiğinizde bir çığlık duyacaksınız. Hemen 208 nolu daireye gidin. Kıtaplıktan **Room 202 Key'i** alın. 202 nolu odaya girdiğinizde etrafta bir sürü kelebek ve yatağın yanındaki duvarda bir delik göreceksiniz. Korkmayın ve elinizi deliğe daldırın. Bu-

rası bana Indiana Jones'taki böcekli delik sahnesini hatırlattı. Delikten aldığınız anahtar **Clock Key**. Şu anda ilk bulmaca olan saat bulmacasını çözmek için gereken her şeye sahibiz. Tekrar 208 nolu daireye dönün. Arka odadaki saatin kapağını anahtarı kullanarak açın.

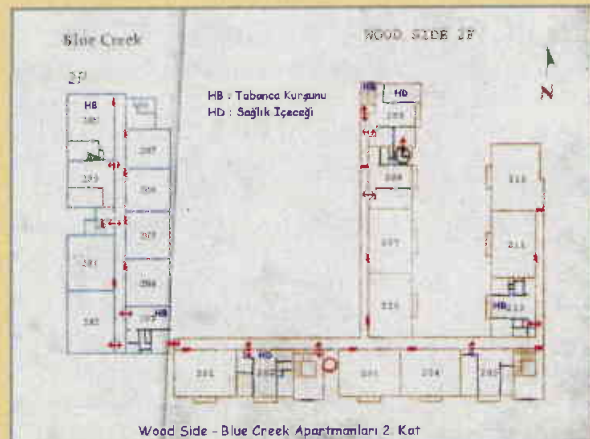
### Bulmaca 1 : Saat

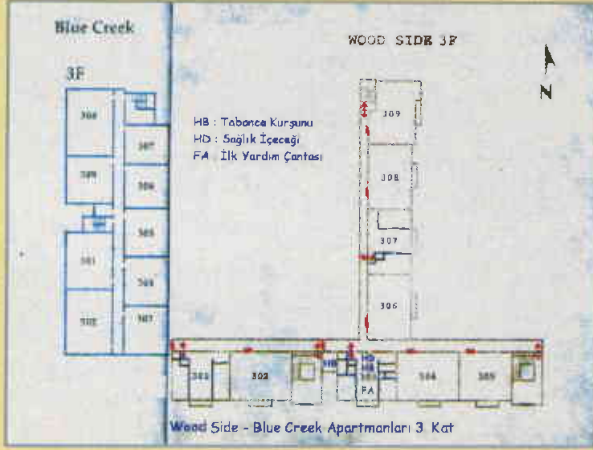
**İpucu:** Oyundaki en basit bulmaca. Easy, Normal ve Hard seviyelerinde cevabı aynı. Harry akrebi, Mildred yelkovanı temsil ediyor. Duvarda gördüğünüz çizikler, akrep ve yelkovanın pozisyonunu gösteriyor.

**Çözüm:** Saat 9'u 10 geçe olarak ayarladığınızda klik sesi duyacaksınız.



Saatin yan tarafına geçip itin. Ortaya çıkan delikten karşı tarafa geçtiğinizde kendinizi 209 nolu dairede bulacaksınız. Üçüncü kata çıkın. 307 nolu daireye girdiğinizde çok ilginç olaylara tanık olacaksınız ama dolapta saklandığınız için düşmanınıza gerek kalmayacak. Dışarı çıkmadan önce dolaptaki **Courtyard Key'i** almayı unutmayın. Dışarı çıkınca kızın tekmelediği **Fire Escape Key'i** de alabileceksiniz. Doğu tarafındaki merdivenleri kullandığınızda 1. kata inebileceksiniz. 107 nolu dairenin önünden **Canned Juice' alın. Artık 1. kattan lobiye ulaşan kapıyı açabilirsiniz. Lobiden tekrar ikinci kata çıkın ve buradaki çamaşır odasına girin. Çöp boşluğuna **Canned Juice' attığınızda, boşlukta****





sıkışmış olan paket aşağıya düşecek. Apartmandan dışarı çıkın ve kapının sağ tarafındaki çöp kısmına gidin. Burada **Old Man Coin** (Yaşlı Adam) ve bir dergi bulacaksınız. Bu dergide okuduğunuz makale, oyunun ilerisindeki bir bonus bulmaca da size yardımcı olacak.

Tekrar lobiye girin ve **Courtyard Key** kullanarak kapıyı açın. Buradaki yaratıklarla dövüşmenize gerek yok, yapmanız gereken tek şey boş havuza girmek ve ortasındaki bebek arabasının içinden **Snake Coin** (Yılan) almak. Bunu başardığınız anda doğudaki kapıya doğru gidin ve tekrar apartmana girin. 101 nolu odaya girdiğinizde mutfakta ölü bir adam göreceksiniz ve kusma sesleri duyacaksınız. Banyoya girin ve Eddie ile tanışın.

İkinci kata çıkın ve batı koridorunun sonundaki mavi kapıyı **Fire Escape Key** kullanarak açın. Burada yangın merdiveni yerine bir boşlukla karşılaşacaksınız ama diğer apartmanın penceresi yakın olduğundan oraya zıplayabileceksiniz.

### Blue Creek Apartment

Blue Creek Apartmanına geçtiğinizde haritaya bakmadığınızı fark edeceksiniz. Korkmayın, bu geçici bir durum. Salona girince bir kasa bulacaksınız ama şifresini daha önce bir yerde görmedik. Bu opsiyonel bulmacayı çözmek için tuvalete girin ve elinizi klozete daldırın. Her ne kadar pek iç açıcı bir şey yapmamış olsak da, tuvaletin içinde bir cüzdan bulacağız. Cüzdandaki kağıtta kasanın şifresi yazıyor. Eğer bulmacalarınız Normal seviyedeyseniz bu kağıtta normal rakamlar göreceksiniz. Örneğin 14>>2<<10>>1 şifresini kullanmak için kasa şifresini ilk olarak 14'e getir-

meli, sonra sağa basarak 2'ye ulaşmalı ve bu şekilde devam etmelisiniz. Hard seviyede ise göreceğiniz şifrenin içinde V ve X harfleri de olacak. Bunlar romen rakamı ve V=5, X=10 olarak düşünürseniz şifreyi yine kolayca çözebilirsiniz. Doğru yaptığınızda klik sesi duyacaksınız ve kasadan bolca cephane alacaksınız.

Odadan çıkın ve koridordan ilerleyin. Exit yazısıyla gösterilen kapıdan girip hemen sağa bakın, yerde bu apartmanın haritasını göreceksiniz.

109 nolu daireye girin ve yatak odasına geçin. Burada daha önce mezarlıkta tanıştığımız Angela ile karşılaşyoruz. Angela'nın elindeki bıçağı aldıktan sonra komidinin üzerindeki (BBB) Prisoner Coin (BBB) (Mahkum) alın.

**Uyarı: Angela'nın bıçağı oyunun sonları açısından büyük önem taşıyor, bu yüzden eğer belli bir sona ulaşmak istiyorsanız size önce bu sonlara nasıl ulaşabileceğinizi okumanızı tavsiye ederim. Elinizdeki bıçağı incelerseniz, oyunun sonunun değişmesine neden olabilirsiniz.**

105 nolu daireye girin. *Eğer oyunu bir kez bitirdiyse mutfak tezgahının üzerinde White Chrism isimli şişeyi bulacaksınız.* Oadaki konsolun üzerinde üç tane delik bulunuyor. Elinizde de üç tane madeni para olduğuna göre yeni bir bulmacayı çözmeye hazırsınız demektir.

### Bulmaca 2 : Madeni Para

**İpucu (Normal):** Yılan uçtaki deliklerden birinde. Yılanın olduğu deliğin karşı tarafındaki uç boş olacak. Yaşlı Adam, Yılan'ın yanında olmayacak, Mahkum'un ise sol tarafında olacak.

**İpucu (Hard):** Yaşlı Adam'ın her iki tarafı da boş olacak. Ayrıca ilk deliğe de hiçbir para konulmayacak. Yılan en sonda değil dersem de bulmaca iyice kolaylaşacak ;)

**Çözüm (Easy):** Yaşlı Adam, Boş, Yılan, Boş, Mahkum

**Çözüm (Normal):** Boş, Yaşlı Adam, Mahkum, Boş, Yılan

### Çözüm (Hard): Boş, Yaşlı Adam, Boş, Yılan, Mahkum

Para bulmacasını çözdüğünde ödül olarak **Lyne House Key** alıyorsunuz. İkinci kata çıkın ve bu anahtarı kullanarak 209 nolu dairenin kapısını açın. Balkondan 208 nolu daireye geçin. Yatağın üzerinde **Apartment Stairway Key** bulunuyor. Tekrar 209 nolu daireye geçin ve koridora çıkın. Sol taraftaki mavi kapıyı az önce aldığınız anahtarla açabilirsiniz. Yalnız dikkatli olun, kapıdan geçtiğiniz anda ilk Boss dövüşünüzle karşılaşacaksınız.

Bu dövüşte yapmanız gereken tek şey Pyramid Head (James onu böyle isimlendiriyor) size saldırdığında kenara çekilmek ve üzerine bolca ateş etmek. Belli bir süre vurduktan sonra sizi bırakıp merdivenlerden aşağı inmeye başlayacak. Onu takip ederse, sizi öldürür. Bırakın gitsin. Sular çekilince merdivenlerden inin ve apartmanı terk edin.

### Parka Gidiş

Artık şehrin diğer tarafındayız. Bundan sonraki öncelikli amacımız parka gitmek, ama isterseniz öncelikle etrafı dolaşıp cephane ve sağlık toplayabilirsiniz. Texxon Gas Station'a giderseniz arabalardan birinin kaportasının üzerinde çelik boru bulacaksınız, bu tahta sopadan çok daha etkili bir silah.

Kuzeye doğru ilerlediğinizde Rosewater Parkına ulaşacaksınız. Parkın en kuzey noktasına ulaştığınızda sola doğru yürümeye başlayın. Araya bir demo girecek ve Maria ile tanışacaksınız. Maria eski karınız Mary'nin neredeyse bire bir kopyası (saçları ve giysileri dışında). Bundan sonra Maria sizi takip etmeye başlayacak.

**Maria: Oyunu hangi sonla bitireceğiniz büyük ölçüde Maria'ya karşı olan davranışlarınız sonucunda belli oluyor. Ona iyi davranır, onunla birlikte fazla vakit geçirirseniz Maria bitişine; zarar görmesine izin verir ve onunla ilgilenmezseniz Leave bitişine ulaşabilirsiniz. İsterseniz bundan sonra ona karşı nasıl davranacağımıza karar vermeden önce, bitişlere ulaşmak için yapmanız gerekenlere bir kez daha göz atın. Hangisine karar verirsiniz verin, Maria'nın mutlaka hayatta kalması gerekiyor. Buna da dikkat edin.**

Texxon Gas Station'a doğru ilerlemeye başlayın. Bu benzincinin etrafında bol miktarda cephaneye ve sağlık bulacaksınız. Eğer oyunu bir kez bitirdiyse gazetelik kutularından biri açılmış olacak. Bu kutunun içinde *Lost Memories* isimli kitabı bulacaksınız. Pette's Bowl-A-Rama'ya gidip içeri girmeye çalıştığınızda Maria sizi dışarıda bekleyeceğini söyleyecek. İçeri girip soldaki kapıdan ilerleyin. Kısa bir demodan sonra odanın diğer kapısından bowling kısmına geçin. Artık küçük kızın ismini biliyoruz: Laura. Buradan dışarı çıkıp sağa döndüğünüzde Maria nefes nefese yanınıza gelecek. Küçük kıza takip etmemiz gerekiyor ve bu da pek zor olmamalı. Ara sokaktan koşmaya başlayınca bir çıkmaz sokağa geleceksiniz. Maria size girmeniz gereken kapıyı gösterip açacak. Binanın içinden geçip diğer tarafından çıkın. Carroll Street'ten aşağı doğru koştuğunuzda Laura'nın Brookhaven Hospital'a girdiğini göreceksiniz. Peşinden siz de içeri girin.

### Brookhaven Hospital

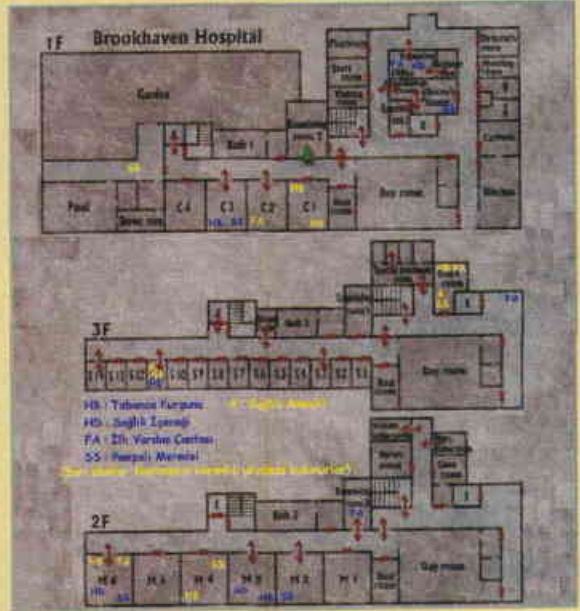
Hemen sol tarafa dönerek panodaki haritayı alın. İlk olarak Reception Office'e girin. Buradan yan odaya geçtiğinizde daktilonun yanında Purple Bull Key bulacaksınız. Bu katta şimdilik yapacak bir şey olmadığından 2. kata çıkın. Burada Men's Locker Room'a girerseniz dolaplardan birine asılı kanlı bir üniforma göreceksiniz. Bu üniformanın cebinden

Examination Room Key çıkıyor. Women's Locker Room'a girip oyuncak ayıyı inceleyin. Elinize batan Bent Needle'i cebinize atacaksınız. Buradaki dolabın içinde yeni silahımız pompalı tüfek duruyor. Oyunun bu kısmında pek pompalı kullanmamanızı öneririm, boşuna harcamayın mermilerini. Examination Room 3'e girip daktiloya bakın. Buradaki kağıtta göreceğiniz rakamları bir yere not edin, çünkü bunlar değişebiliyor. M2 odasına girin ve Lapis Eye Key'i alın.

Artık 1. kata dönebiliriz. Elinizde anahtar olduğuna göre Examination Room daha fazla kilitli kalmaz. Burada yan odaya geçtiğinizde duvardaki panoya bakın. Oyunu Easy ve Normal modlarda oynuyorsanız, üçüncü kattaki hasta koridoruna giriş şifresini açık seçik göreceksiniz (7335). Hard modunda ise burada ufak bir bulmacayla karşılaşacaksınız. Dört haneli şifrenin T harfi olduğu söyleniyor ve T dışında yalnızca X ve Z'nin dört haneli bir şifre belirtebileceği yazıyor. Bu ipuçlarını dikkatlice düşünürseniz bu üç harfi de yazarken dört köşe kullandığınızı fark edeceksiniz. Yani T için kullanmanız gereken şifre 1328!

Üçüncü kattaki hasta koridorunun kapısını bu şifreleri kullanarak açın ve S3 odasına girin. Burada Maria dinlenmek istediğini söyleyecek ve sizi bir süre yalnız bırakacak. Masanın üzerinden Roof Key'i alın. Maria sonuna ulaşmak isterseniz bu odadan çıktıktan sonra arada bir geri dönüp onu kontrol etmelisiniz.

Merdivenlere dönün ve çatı katına çıkın. Yerdeki günlüğü okuyup okumamak size kalmış (sona etki ettiğinden). Burada sağı solu kontrol ederken bir de bakacaksınız ki Pyramid Head geri gelmiş. Yapabileceğiniz tek şey aşağıya düşüktükten sonra hemen kendinizi iyileştirmek. Şu anda önceden kilitli olan Special



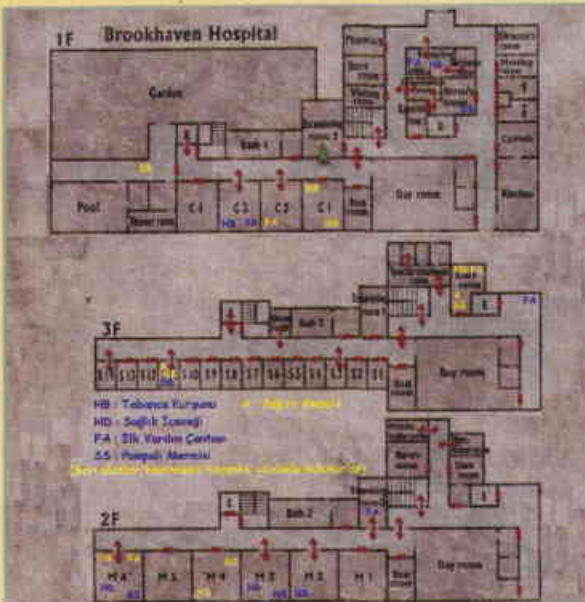
Treatment Room'dasınız. Buradaki odalarda sadece birine girilebiliyor ve onda da duvarda kanla yazılmış rakamlar var. Bu rakamları da bir kenara not alın.

Şimdi S14 odasına girebilirsiniz. Burada bol kilitli bir kutu göreceksiniz. Kilitlerden ikisini Purple Bull ve Lapis Eye anahtarlarıyla açabilirsiniz. Şifrelerden soldaki az önce kanla yazıldığını gördüğümüz rakamlar, sağdaki ise daktilodan aldığımız rakamlar. Kutunun içinden çıkıp çıkıp saç teli çıkıyor.

Shower Room'a girin. Elinizdeki saç ile iğneyi birleştirin ve yerdeki deliğin önünde kullanın. Böylece orada sıkışmış olan Elevator Key'i alabileceksiniz. Asansörün kapısını bu anahtarla açın ve birinci kata inin. Oyunu buralarda kaydetmeniz iyi olur çünkü hastanenin karanlık yüzüne geçmek üzereyiz. C2 odasına girince tekrar Laura ile karşılaşacaksınız. Onu takip ettiğinizde sizi odaya kilitleyecek. Hemen elinize pompalı tüfeğinizi alın, tavandan sarkan yaratıklardan kurtulmanız gerek. Size yaklaşmalarına izin verirsiniz sizi içlerine alacaklar ve sağlığınıza emecekler. Önce birini, sonra da diğerini öldürün ve...

### Hastanenin Karanlık Yüzü

O da ne? Yine aynı hastanedeyiz ama harita tamamen boş görünüyor. Ayrıca etrafta daha kanlı, daha karanlık bir hava söz konusu. Şu anda bulunduğumuz yer hastanenin bahçesi, kapıdan çıkıp tekrar koridora dönün. Bu



kısımda yapmanız gereken pek fazla şey olmayacak, isterseniz tüm odaları gezip cep-hane toplayabilirsiniz.

Asansörü kullanarak 2. kata çıkın. M6 odasının duvarında **Dry Cell Battery** ve **Basement Storeroom Key** bulacaksınız. Day Room'a gittiğinizde odanın ortasında bir buzdolabı göreceksiniz, ama onu tek başınıza açmanız mümkün olmayacak. Demek ki birazdan yine Maria ile karşılaşacağız. Üçüncü kata çıkın ve asansörün yanındaki kapıyı inceleyin. Bu kapıda bir kadın resmi var ama kolları gerçek. Burayı aklınızda tutun çünkü bulduğumuz yüzükleri kullanacağımız kapı bu. Maria'yı görme umuduyla S3 odasına gittiğinizde yalnızca masadaki ilaçlarla karşılaşacaksınız. Merdivenleri kullanarak en alt kata inin. Buradaki dolabı ittiğinizde arkasında bir delik ortaya çıkacak ve Maria'yı bulacaksınız. Hemen delikten aşağı inin ve yerdeki **Copper Ring**'i alın. Merdivenleri kullanarak 3. kata çıkın ve asansöre binerek 2. kat düğmesine basın. Burada asansör yolculuğunuz sırasında radyonuz "Trick or Treat" programını çekmeye başlayacak. Elbette bu gerçek bir radyo programı değil, yine hastanenin bir oyunu. Burada sorulan üç sorunun da cevaplarını aslında bu kısma gelene kadar karşılaşıp okuduğunuz kağıt parçalarından hatırlıyor olmalısınız. Hatırlamıyorsanız da sorun değil, nasilsa cevapları söyleyeceğim :)

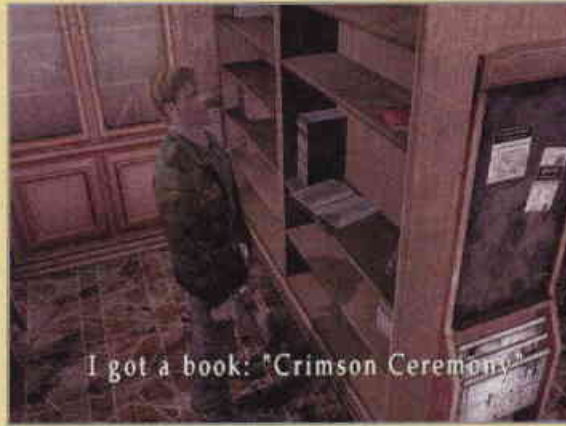
Artık Day Room'a gidip Maria'nın yardımıyla buzdolabını açabilirsiniz. İçindeki **Lead Ring**'i aldıktan sonra 3. kata çıkın ve Store Room'a girin. Burada asansörde dinlediğiniz soruların cevaplarını kullanarak kutuyu açabilirsiniz. İlk sorunun cevabı Lakeside Amusement Park (3. düğme), ikinci cevap Walter Sullivan (1. düğme), son sorunun cevabı ise Nathan Avenue (3. düğme). Kutu açıldığında beş kutu pompalı mermisi, iki de sağlık ampülü alacaksınız.

Şimdi asansörün yanındaki kapıya gidin ve kadının ellerine almış olduğunuz iki yüzüğü de takın. Böylece kapı açılacak. Merdivenlerden inerken oyunu kaydederseniz iyi olur. En aşağı vardığınızda bir anda Pyramid Head arkanızda ortaya çıkacak. Burada yapmanız gereken sürekli olarak kaçmak, ama yol sağa veya sola dönerken fazla yavaşlamamanız

lazım. Eğer Pyramid Head Maria'yı öldürürse (ki ne yaparsanız yapın kaçarken oldukça zarar verecektir) oyun biter. Asansöre ulaştığınızda çok üzücü bir sahneyle karşılaşacaksınız ve moral bozukluğu içinde asansörden ineceksiniz. Director's Room'a girip masadaki haritaya bakın. Gitmeniz gereken yerler haritanızda işaretlenecek. Artık hastaneden çıkabilirsiniz.

### Şehrin Karanlık Yüzü

Şehrin bol kanlı sokaklarındaki yolculuğumuz aslında pek uzun sürmeyecek. Haritanızda işaretlenen yerler sayesinde şimdi nereye gitmemiz gerektiğini biliyorsunuzdur. Sorun şehrin sağ tarafına nasıl geçeceğimiz. Munson caddesinden aşağı doğru ilerleyin ve



yol ayrımına geldiğinizde Saul caddesine dönün. Bu caddenin sonunda bir kapıyla karşılaşacaksınız. Bu kapıdan geçtiğinizde izgaralı bir zemin üzerine bulunduğunuzu göreceksiniz. Burada amacınız bu izgaralara tutunarak ilerlemekte olan yaratıklara yakalanmadan karşı tarafa ulaşabilmek. Eğer bu yaratıklara temas ederseniz boşu boşuna sağlığınıza kaybedersiniz.

Karşıdaki kapıdan çıktığınızda etrafı pek haşır neşir olmadan Neely's Bar'a gidin. Aslında buraya gitmeniz şart değil ama duvardaki mesajı görmeyi istedim :) Bardan çıkın ve Gonzales Mexican Restaurant'ın olduğu köşeden kuzeye dönün. Burada biraz ilerlediğinizde sol taraftaki apartmanlardan birinin kapı eşiğinde bir mektup ve **Wrench** bulacaksınız.

Parka gitmek için tekrar haritanın soluna geçmemiz gerekli ama bu sefer Saul caddesi-

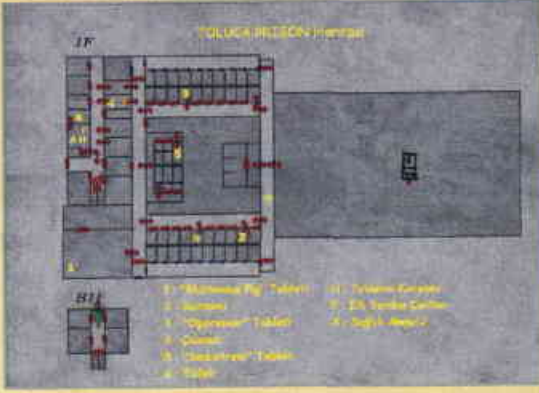
ni kullanmayacağız. Katz caddesine girin ve yolun sonuna kadar yürüyün. Burada daha önce kilitli olan kapıyı artık açabiliyorsunuz. Böylece parka yakın bir noktadan karşı tarafa geçmiş oluyoruz. Parka gidin ve işaretlenmiş kısımda bir süre dolaşarak heykeli bulun. Bu heykelin arkasına geçtiğinizde yerde bir toprak parçası göreceksiniz. Bu parçayı kazdığınızda ortaya kilitli bir kutu çıkacak. İngiliz anahtarını kullanarak kutunun vidalarını sökün ve içindeki **Old Bronze Key**'i alın.

Parktan çıkın ve batıya doğru Nathan yolundan yürümeye başlayın. Yolun sağ tarafında Silent Hill Society Museum'ı gördüğünüzde durun ve kapıda anahtarı kullanarak içeri girin.

### Silent Hill Historical Society Museum

Burada hapisane bölgesine ulaşana kadar harita bulamayacaksınız, ama zaten girdiğiniz odalarda kullanabileceğiniz tek bir kapı olduğundan kaybolmanız mümkün değil. Eğer oyunu bir kez bitirdiyse, odalardan birindeki kırık cam muhafazanın içinde **Obsidian Goblet** bulacaksınız. Odadan odaya ilerleyin ve duvardaki delik olan odaya ulaşın. Bu delikten geçip ilerlemeye başlayınca büyük bir ihtimalle oyunun takıldığını düşüneceksiniz, çünkü yolun sonuna ulaşmak biraz zaman alacak. Sonunda kapıya geldiğinizde yolunuza devam edin. Yine ilerleyin ve ortasında delik olan odaya ulaşın. Bu deliklere alışsanız iyi olur çünkü her gördüğümüz delikten aşağı atlayarak yerin oldukça alt kısımlarına ulaşacağız.

Delikten atladığınızda kendinizi kapalı bir odada bulacaksınız. Bu yuvarlak odada duvarın her yerini inceleyin. Eninde sonunda duvarda zayıf bir nokta bulacaksınız. Elinize çelik boruyu veya tahtayı alın ve duvara vurmaya başlayın. Bir iki kez vurduğunuzda duvarda delik açılacak. Delikten geçin ve yürümeye devam edin. Burada girdiğiniz odalardan birinde yerde bir anahtar göreceksiniz. **Spiral Writing Key**'i aldığınızda feneriniz kapanacak ve karanlık odada kalacaksınız. Hatırlarsanız hastanede pil bulmuştuk. Bu pilleri kullanıp feneri tekrar yaktığınızda odanın böceklerle dolu olduğunu göreceksiniz. Bunları öldürmekle zaman kaybetmeyin çünkü bitmiyorlar. Hemen kapının yanındaki



kontrol paneline bakın. Gördüğünüz gibi dokuz rakamdan üçü silinmiş. Herhalde şifre bu üç rakamdan oluşuyor olmalı. Bu şifre her seferinde rasgele değişiyor ama zaten deneyebileceğiniz altı tane kombinasyon var (bende Normal modda 7, 8, 9; Hard modda ise 3, 4, 5 silinikti). Doğru şifreyi girince kapı açılacak ve dışarı çıkabileceksiniz. Koridorda yerde bulunan deliği açmak için az önce aldığınız anahtarı kullanın.

### Toluca Prison

Anlatılması en zor yerlerden birisi işte bu hapishane, çünkü haritasındaki odalar isimlendirilmemiş. Anlatması kolay olsun diye haritanın üzerine kendim numaralar koydum. Bunları sırayla takip ederek burayı da kolayca bitireceğiz.

Buraya kafeteryadan başlıyorsunuz. İlk iş olarak masanın üzerinde duran **Gluttonous Pig Tablet**'i alın. Şimdi en kısa yoldan haritayı bulacağız. Kafeteryadan çıkın ve yukarı doğru yürümeye başlayın. Bir tane ara kapı geçeceksiniz, ikinci ara kapının solundaki masanın üzerinde harita var. Onu alın ve tekrar kafeteryaya dönün.

Haritada 2 ile gösterdiğim hücreye girdiğinizde masanın üzerinde **Wax Doll** bulacaksınız. Kuzeye doğru devam edin ve en üstteki hücrelerin olduğu koridora girin. Burada 3 ile gösterdiğim odadan **Oppressor Tablet**'i alın. Şimdi 4 ile gösterdiğim odanın bir üstündeki odaya girin. Gördüğünüz gibi bu odadan karşıya geçiş var. Karşı koridora geçince 4 ile gösterdiğim odaya girin ve **Lighter**'i alın. Şimdi tekrar üstteki odayı kullanarak önceki koridora dönün ve 5 ile gösterdiğim odaya ulaşarak son tablet olan **Seductress Tablet**'i alın.

Haritanın en sağ tarafında geniş bir yer görüyorsunuz. Orası hapishanenin bahçesi ve orada suçlular asılarak idam ediliyorlarmış. O bahçeye girip idam sehpasının önüne geldiğinizde tabletleri yerleştirebileceğiniz bir yer göreceksiniz. Burada sıra önemli değil, o yüzden tüm tabletleri tek tek yerlerine yerleştirin. Üç tableti de kullandığınızda bir çığlık duyacaksınız. Bahçe kapısının üzerinde **Horse Shoe** almanız için sizi bekliyor olacak.

Şimdi gitmemiz gereken yer 6 ile gösterdiğim müdür odası. Müdür odasında bolca sağlık ve cephane ile karşılaşacaksınız, ama daha önemlisi oyundaki en güçlü silah olan tüfeği de burada bulacaksınız. Odadan çıkıp aşağı doğru gidin ve yerdeki kapağın önüne gelip elinizdeki balmumunu, çakmağı ve at nalını birleştirip kullanın. Böylece kapağa kulp yapacak ve açacaksınız. Aşağıdaki odalardan hiçbiri açılmıyor, karşıdaki kapıdan çıkın. Koridordan yürüyün ve karşınıza çıkacak ikili kapıları açın. Burada yine bir delikle karşılaşacaksınız. Aşağı atlayıp ilerleyin ve bir sonraki delikten tekrar aşağı atlayın. Asansöre bindiğinizde kendiliğinden aşağı inmeye başlayacaksınız. Siz de bu sırada asansörün dört köşesindeki kurşunları toplayın. En alta ulaştığınızda asansörden inin ve isterseniz oyununuzu kaydedin.

### Labirent

İşte zor kısımlardan biri daha. Burada haritanız ilerledikçe çizilecek. Yani önceden nereye gittiğinizi görmeniz mümkün değil. Hazırladığım labirent haritasından yolu takip ederseniz, bu kısmı da kolayca anlatabilirim sanırım.

Düz ilerlediğinizde tellerle sarırlı bir kapı eşiği göreceksiniz. Buraya Tel Kapı ismini verdim, kesmek için gerekli aleti bulunca tekrar buraya döneceğiz. Koridordan ilerleyin ve ilk ayrımdan sola dönün. Şimdi yol tekrar ikiye ayrılacak ve hangi yoldaki merdivenden inerseniz inin aynı çember odaya ulaşacaksınız. Bu çember odanın etrafındaki koridorda **Pyramid Head** yürüyor, si-

zi yakalamasına izin vermeyin. Amacınız ortadaki odaya girmek. Bu odada **Pyramid Head**'in devasa bıçağını bulacaksınız. Şimdi merdivenden yukarı çıkın ve sizi Dönen Yüz Bulmacası isimli yere götürecek olan merdivenden ilerleyin.

### Bulmaca 3 : Dönen Yüz

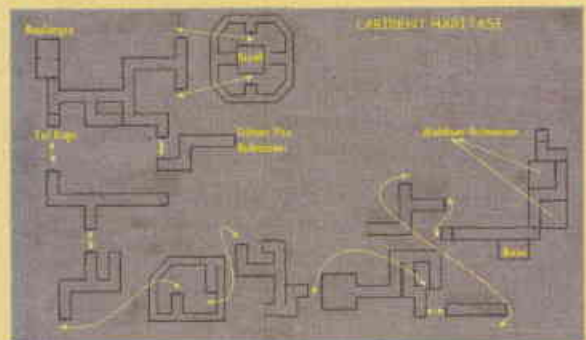
**İpucu:** Önünüzde gördüğünüz dönen yüz, hemen arka taraftaki odayı temsil ediyor. Bu yüzü döndürdüğünüzde, oda da aynı şekilde dönüyor. Amacınız karşılıklı iki açık kapıyı aynı hizaya getirecek şekilde yüzü döndürmek. İlk iş olarak yüzü döndürerek kırmızı gözlü halini öne getirin.

**Çözüm (Easy, Normal):** Bu modlarda genellikle kırmızı gözlü halini bir kez sağa veya sola çevirdiğinizde kapılar aynı konuma geliyorlar.

**Çözüm (Hard):** Bu modda çözüm diğer modlarla aynı da olabiliyor, rasgele de yaratılabiliyor. İlk olarak odaya girip kapıların yerlerine bakarsanız bunu da kolayca çözebilirsiniz.

Açık olan kapılardan geçtiğinizde tekrar Maria'yı bulacaksınız. Kısa bir demodan sonra dönen yüzün olduğu odaya dönün ve duvardan **Wire Cutter**'i alın. Artık tel kapıyı kesmek için gerekli olan alete sahipsiniz. Bu kapıyı açtığınızda esas labirent kısmı başlayacak. Burada sürekli olarak bir merdivenden inecek, sonra başka bir merdivenden çıkacaksınız. Ancak yolunuzu kaybetmeniz çok kolay çünkü her ulaştığınız yerde fazladan bir veya iki merdiven olabiliyor. Haritadaki okları takip ederseniz çok kısa süre içinde çıkışa ulaşabileceksiniz.

Haritada Boss ile gösterdiğim odaya girdiğinizde Angela'nın yanında iğrenç bir yaratık göreceksiniz. Bu yaratığın yanınıza yak-



laşmasına kesinlikle izin vermeyin, yoksa sizi ağzına alarak sağlığınızın yarısını yutuyor. Burada pompalıyı veya yeni aldığınız tüfeği kullanabilirsiniz ama dikkat etmeniz gereken şey şarjör bitince James'in silahı doldurmak için duraklamasına izin vermemeniz. Bu sırada yaratık sizi yakalayabilir. Kurşununuz bitince envanter ekranına geçip kendiniz doldurun. Açılan kapıdan geçin ve hemen sağdaki odaya girin.

#### Bulmaca 4 : İdam

**İpucu:** Girdiğiniz odada asılarak idam edilmiş altı kişi göreceksiniz. Telde asılı olan levhada kimin, niçin öldürüldüğü yazıyor. Her birinin boyunlarındaki kağıtlardan da suçunu öğrenebilirsiniz. Levhadaki ipuçlarını kullanarak suçsuz yere öldürülmüş olan kişiyi bulmalı ve koridorun ilerisindeki odada onu temsil eden ipi çekmelisiniz. Kolay modda kaçırılan çocuğun bulunamadığı yazıyor mesela. Normal modda şerifin boş yere suçladığı adamı seçmeniz lazım. Zor modda ise suçlu olanları eledikten sonra geriye bir kişi kalacak.

**Çözüm (Easy):** Suçsuz olan çocuk kaçırmakla suçlanan kişi (Kidnapper).

**Çözüm (Normal):** Suçsuz olan kundakçılıkla suçlanan kişi (Arson).

**Çözüm (Hard):** Suçsuz olan kalpazanlıkla suçlanan kişi (Counterfeit).

Doğru ipi çekip, asılan kişilerin olduğu odaya dönünce yerde Key of the Persecuted bulacaksınız. Bununla ilerideki kapıyı açmanızı engelleyen kelepçenin kilidini açın ve koridorun sonundaki Maria'nın odasına girin. Yine pek hoş olmayan bir sürprizle karşılaştık. Odadan çıkın ve az önce kapalı olan tek kapıdan geçin. Bu yolun sonunda kaydedin çünkü Eddie ile savaşağız.

Elinize hemen tüfeği veya pompalıyı alın ve Eddie'ye ateş etmeye başlayın. Silahı doldurmak için yine envanter ekranını kullanın. Eddie'yi bir kaç kez vurduğunuzda odadan kaçacak. Onu takip edin ve ikinci rounda hazırlanın. Burada Eddie'ye yakın durmaya çalışın çünkü o zaman size ateş etmekten vazgeçip yumruk atmaya çalışıyor. Tabii yumruğun verdiği zarar, tabancanın yanında çok az kalır. Onu birkaç kez daha vurduğunuzda ölecek ve siz de kapıdan çıkıp bu iğrenç ortamdaki kurtulabileceksiniz.

iskelede yürüyün ve kayığın yanına gelin. Kayığa bindiğinizde ilk iş olarak sola doğru birkaç kez kürek çekerek otelin ışığını bulmaya çalışın. Işığı tam ekranın ortasına getirdiğinizde ileri doğru kürek çekmeye başlayabilirsiniz. Siz yaklaştıkça, ışık da büyümeye başlayacak ve kısa süre sonra otelin iskelesine ulaşacaksınız.

#### Lakeview Hotel

Kayıktan indikten sonra ilk olarak otelin bahçesindeki havuzun taşlarında duran Little Mermaid Music Box'ı alın. Artık otele girebilirsiniz. İlk iş olarak duvardaki panoda asılı duran haritayı alın. Aldığınız bu harita ziyaretçiler için olanı, ileride bunun daha ayrıntılı halini de alacaksınız. Haritaya bakılırsa bir an önce 312 nolu odaya ulaşmamız gerekiyor.

Lake Shore Restaurant'a girin ve masanın üzerindeki Fish Key'i alın. Piyanoya yaklaştığınızda Laura tekrar ortaya çıkacak ve ondaki mektupta neler yazdığını öğreneceksiniz. Otelin lobisine gidin ve resepsiyona girerek duvarda asılı duran anahtar rafından Key to Room 312'yi alın. Merdivenlerden bodrum kata inin ve oradaki asansörün içinden Paint Thinner'ı alın. Şimdi önce lobiye, oradan da ikinci kata çıkın.

Cloak Room'a girin ve burada bulacağınız çantayı Fish Key yardımıyla açın. İçinden Key to Room 204 çıkacak. Hemen 204 nolu odaya gidin ve masanın üzerindeki Employee Elevator Key'i alın. Duvardaki delikten diğer odaya geçtiğinizde kilitleli bir bond çanta ve üzeri fotoğraflarla kaplı bir yatak göreceksiniz. Fotoğraflara yakından baktığımızda birinin üzerinin boya kaplı olduğunu fark ediyoruz. Elinizdeki incelticiyi bu resim üzerinde kullandığınızda çantanın şifresini öğreneceksiniz. Çantayı açın ve içindeki Cinderella Music Box'ı alın.

Haritanın sağ tarafındaki iki asansörü geçin ve hemen onlara bitişik olan isimsiz odaya girin (bu kapıyı bulduğumuz asansör anahtarıyla açıyoruz). İçerideki asansöre bindiğinizde alarm çalmaya başlayacak, düğmeye basmaya çalıştığınızda ise yukarıdaki uyarıyı fark edeceksiniz. Asansörden çıkın ve oradaki dolaba elinizde tüm eşyaları bırakın. Asansöre tekrar binin ve 1. kata inin. Burada duvarda bulacağımız harita çalışanlar için yapılmış ve öncekinde gizli olan her yeri gösteriyor. Pantry odasına girin ve raftan Snow

White Music Box'ı alın. Office odasına girin ve açık duran kasanın içinden Videotape ve Can Opener'ı alın. Konserve açacağına da ne yapacağız demeyin, az sonra oyunun absürt kısımlarından biriyle karşılaşacaksınız.

Laundry odasının yanındaki merdivenlerden kazan dairesine inin ve oradan Bar Key'i alın. Kitchen yazılı odaya girin ve tezgahın üzerindeki konserveyi açarak bir Light Bulb alın. Hayır yanlış görmüyorsunuz, bu bir ampul konserveydi. Sizce de absürt değil mi? Şimdi bara girin ve kapıyı açmayı deneyin. Gerekli uyarı aldıktan sonra barın üstündeki lambaya ampul takın ve kapıyı öyle açın. Tekrar Employee Elevator Room'a giderek dolaptan tüm eşyalarınızı geri alın. Artık lobiye müzik kutusu bulmacasını çözebiliriz.

#### Bulmaca 5 : Müzik Kutusu

**İpucu (Normal):** En soldaki gece yarısında kaçmış, ortadaki uykusundan uyanmış, sağdaki ise konuşamıyormuş (hepiniz bu masalları biliyorsunuz, değil mi?).

**İpucu (Hard):** En soldakinde açgözlülükten bahsediliyor (hatırlayın bakalım üvey anne olayını), ortadakinde ise fedakarlık yapmış biri söz konusu, en sağdakinde ise güzelliğin uğursuz sonuçları olabileceği söylenmiş (bu yüzden öldürülmeye çalışılmak gibi).

**Çözüm (Easy):** Müzik kutularını istediğiniz sırada koyabilirsiniz.

**Çözüm (Normal):** Cinderella, Snow White, Little Mermaid

**Çözüm (Hard):** Cinderella, Little Mermaid, Snow White

Müzik kutularını doğru yerleştirip aleti çalıştırdığınızda nefis bir müzik eşliğinde Hotel Stairway Key'i alacaksınız. Bununla 3. kata çıkmanızı engelleyen demir kapıyı açabilirsiniz. 3. kata çıkıp 312 nolu odaya girin. Buradaki videoya elinizdeki kaseti yerleştirin ve acı gerçeklerle yüz yüze gelin.

#### Otelin Karanlık Yüzü

Artık her şey iyice uğursuz bir hal aldı. Odadan dışarı çıkın ve 2. kata inin.

**Uyarı:** Burada oyunun sonunu değiştirebilecek en önemli şeylerden birisini yapabilirsiniz. Eğer Reading Room'a girip de kulaklıkları kullanarak teybi dinlerseniz (ve Rebirth sonu için gerekli eşyaları toplamadıysanız) bü-



**yük ihtimalle "In Water" sonuna ulaşırsınız. Yine buradaki kitaplıkta bulunan Book of Crimson Ceremony, Rebirth sonu için gerekli olan dördüncü eşya. Eğer bunu da alırsanız kesinlikle Rebirth sonuyla karşılaşacaksınız.**

202 nolu odaya girince kendinizi 219 nolu odadan, otelin iyice pis bir tarafına çıkmış bulacaksınız. Asansöre binin ve alt kata inin. Önce Venus Tears Bar'a, oradan da Store Room'un yanındaki merdivenlere gidin. Burada Angela ile karşılaşacak ve onun sonunu seyredeceksiniz. Onu izlemeye kalkmayın çünkü ateşler size zarar verecektir. Kapıdan çıkıp tekrar içeri girince merdivenleri göreceksiniz. Yukarı kata çıkınca Security Office'in yanındaki kapıdan geçin ve koridor boyunca ilerleyerek duvarda dokuz tane kayıt noktasının bulunduğu yere ulaşın. Herhalde bu kadar ısrarla kayıt yapmamız isteniyorsa geçerli bir sebebi vardır. Gerçekten de kapıdan geçtiğinizde oyunun en zor dövüşlerinden birini yapacaksınız, bir değil iki tane Pyramid Head'e karşı!

Onları öldürmek için çok aceleci davranmayın. Mümkün olduğunca köşelere doğru kaçın ve tüfeğinizle bir (veya en fazla iki) el ateş edip diğer köşeye doğru kaçın. Bu şekilde biraz uzun sürecek de olsa onları alt etmeniz mümkün (veya alternatif olarak iyi bir zamanlamayla aralarından geçmeyi de deneyebilirsiniz, böylece bıçaklarıyla birbirlerine vurmalarına neden olabilirsiniz). Onları yendiğinizde odanın ortasına doğru yürüyecekler ve belki de oyun boyunca göreceğiniz en etkileyici sahneyi yaratacaklar.

Şimdi her ikisinin de yanına gelip üzerlerindeki Rusted Egg ile Scarlet Egg'i alın. Yumurtalardan birini sağdaki, diğerini ise soldaki kapıya yerleştirip kapıyı açın. Şimdi kendinizi uzun bir koridorda bulacaksınız. Bu koridorda ilerlerken bir konuşmaya şahit olacaksınız. Bu konuşmayı sonuna kadar dinleyip, dinlemediğiniz de oyunun sonu üzerinde çok büyük önem taşıyor. Koridorun sonundaki kapıdan çıkınca kendinizi merdiven dolu bir yerde bulacaksınız. En üste ulaştığınızda ise oyunun sonuyla aranızdaki tek engelle karşılaşacaksınız.

Bu yaratığı öldürmek, Pyramid Head'leri öldürmekten çok daha kolay. Tek yapmanız ondan uzak durmak ve tüfeğinizi kullanarak hiç durmadan ateş etmek. Zorluk seviyesine

göre 10-20 atış sonra yaratığın işini bitireceksiniz. Bundan sonra tek yapmanız gereken yatağın yanına yaklaşip ona bir el daha ateş etmek. Umarım istediğiniz sona ulaştıysanızdır!

Oyun sonu puanlamasında sarı ile gösterilen kısımlar, oyunun belirlediği ölçülerden daha iyi oynadığınızı gösterir. Bunlara göre oyununuz max. 10 yıldız olacak şekilde değerlendirilecek. Elbette 10 yıldız için tüm kısımların sarı olması gerektiğini söylememe gerek yoktur.

### Oyunun Sonları

Başta da söylediğim gibi oyunun beş farklı sonu bulunuyor. Eğer oyundaki hareketlerini-



ze biraz dikkat ederseniz, istediğiniz sona kolayca ulaşabilirsiniz. Sonlar ve bunlara ulaşmak için yapmanız gerekenler şöyle:

### Maria

Bu son için oyunu Maria'yı sevdiğinize inandırmalısınız. Bunun için Maria'nın size söylediği yerlere gitmeye özen gösterin. Fazla zarar görmesine izin vermeyin ve ona kesinlikle zarar vermemeye çalışın. Sizinle beraberken koşmaktan çok yürümeye çalışın (böylece onunla daha fazla zaman geçireceksiniz). Hastanedeki ve labirentteki odalarda ondan ayrılmak zorunda kaldığınızda, arada bir odaya geri dönerek durumunu kontrol edin. En son koridordaki konuşmayı kesinlikle dinlemeyin (bunun için koridora girdiğiniz gibi dışarı çıkabilir veya hiç durmadan karşı kapıya koşabilirsiniz).

### Leave

Bu son için oyunu hala Mary'i düşündüğünüzü inandırmalısınız. Bunu yapmak için Ma-

ria'ya biraz kötü davranmanız gerekiyor. Ona tahta sopayı kullanarak bir iki kere vurun mesela. Beraberken daima koşun ve onunla fazla vakit harcamadan bir an önce gitmeniz gereken yerlere gidin. Hastanedeki odada yattığınızda odaya tekrar girmeyin. Sık sık envanterdeki Mary'nin resmine bakın. Ayrıca kendinizi daima sağlıklı tutun. En son koridordaki konuşmayı sonuna kadar dinlemek için bekleyin.

### In Water

Eğer oyun sizin intihar etmek istediğinizi düşünürse bu sonla karşılaşsınız. Bunu yapmak için aldıktan sonra sık sık Angela'nın biçliğini inceleyin. Sağlığınız çok kötüleşmediği sürece kendinizi iyileştirmeyin. Hastanenin çatı katında bulacağınız günlüğü okuyun. Otelin karanlık yüzüne geçtiğinizde Reading Room'a gidin ve teybi sonuna kadar dinleyin. En son koridordaki konuşmayı da sonuna kadar dinlediğinizde artık sizi kimse tutamaz.

### Rebirth

Bu sona ulaşmak için oyunu bir kez bitirmiş olmalısınız. Sonraki bir oyununuzda şu dört eşyayı da alırsanız bu sona ulaşacaksınız: 105 nolu odadaki White Chism, Texxon Gas Station'daki Lost Memories kitabı, Historical Museum'daki Obsidian Goblet ve otelin karanlık yüzündeki Reading Room'da bulunan Crimson Ceremony kitabı.

### Dog

Bu sonu görmek için ya Rebirth sonunu, ya da diğer üç sonun tümünü görmüş olmanız gerekiyor. Yani bunun için oyunu en az iki kez bitirmiş olmalısınız. Bu koşullar sağlandığında, parkta Maria'yı bulduktan sonra Jack's Inn (benzin istasyonu ile bowling arasında) yakınlarındaki köpek kulübesinin içinden Dog Key'i almalı ve otelde video kasedi seyrettikten sonra anahtarı üçüncü kattaki Observation Room'da kullanmalısınız. Bu sonu izlediğinizde yine oyun bitecektir (yani geri kalan kısmı oynamanız gerekmeyecek).

Artık sizi tüm sonlara ulaştıktan kimse alıkoymaz. Eğer tüm bu açıklamalara rağmen oyunla ilgili sorularınız olursa beklerim efendim. Farewell! ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

# hilekâr

"Hile yapmak ergenlik çağındaki gençlerde sivilce oluşumuna yol açmaktadır."

*Cilt Hastalıkları Uzmanı  
Ahmet Dermato*

## Robin Hood: The Legend of Sherwood

Oyun sırasında karakterlerinizden biri dururken ve mouse, eğilme icon'undayken F11'e basın. Bu, konsolun açılmasını sağlayacak. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
GOODLUCK	Campaign'e yonca yaprağı ekler.
CASH	Para verir.
BINGO	Karakterlerinizin cephanesi 999 olur.
IMMUNITY	Karakterlerinize dayanıklılık verir.
MERRYMAN	Neseli bir adam verir.
TIMELESS	Zamanı durdurur.
PAM	Savaş sırasında düşmanların tamamını salaklaştırır.
UNBLIP	Haritadaki tüm karakterleri gösterir.
WINNER	Görevi kazandırır.



## BloodRayne (Demo)

Hileleri aktif hale getirmek için Options ekranına gidip Cheat kısmını bulun. Özel bir hile yapmak için, kofonlardaki kelimeleri uzun bir hale getirin. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, ekranda bir mesaj belirecek.



## LotR – Fellowship of the Ring

Hobbiton'ın dışındaki Doğu Yolu'nda, kayalığın yanında bulunan Elf'lerin evine girin ve kitaplığa doğru ilerleyip 'action' tuşuna basın. Bu, ortaya altın bir jetonun çıkmasını sağlayacak. Daha sonra evden çıkıp yeniden girin. Kitaplıkta yeni bir altın jetonun daha olduğunu farkedebilirsiniz. Bu işlemi tekrar ederek istediğiniz kadar jeton alıp Street Fighter oynayabilirsiniz (hımm).



## Force 21

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
novictory	Zafer denetimini kapatır.
ispy	Savaş sisini kaldırır.
polytheism	Herkes için yenilmezlik.
chessmatch	100 rüde.
killenemy	Tüm düşmanları öldürür.
neon	Tüm tankları san ışıklarla işaretler.
hasselhoff	Oyunu kaybedersiniz.
grid	Çizgileri görüntüler.
avatar	Binaların ve araçların çevresini san kutularla işaretler.
amazon	Ağaçları kaldırır.
fps	Saniyedeki kare oranını gösterir.
london	Sisi kaldırır.
scaleturn x*	Dönüş hızını artırır.
scalearceleration x*	Hızlanma hızını artırır.
scalespeed x*	Yolculuk hızını artırır.
gameoverman	Görevi kazanırsınız.
hunt	Takımdaki ilk araç hasar verir.
seattle	Üfuk çizgisini kapatır.
chillout	Balgedeki araçları kilitlet.
id	Seçili olan aracın bilgilerini verir.
targetlist	Seçili olan hedeflerin listesini verir.
centermass	Kamerayı sabitlet.
exit	Oyundan çıkarır.
camerheight x*	Kameranın yüksekliğini değiştirir.
minpitch	-
farfog	-

\* :('x' yerine istediğiniz sayıyı yazın).



## Hard Truck 2

1. Oyunu durdurun ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın.

Kod	Sonuç
hardtruckisthebest	Para ve lisans.
wininalottery	Para ve lisans.
openalroads	Yolların tamamını açılır.
advancedmap	Haritadaki her şeyi açılır.
freerepair	Silme tuşuna başlığınızda aracıdır.
bedava tamir olur.	-
fillup	Sınırsız benzin.
minesoff	Tüm mayınlar görünmez olur.
freerecover	-

2. Hile başı notu: C:\Program Files\Hard Truck 18Wheels\game\usr\ dizinindeki CONFIG.CFG dosyasının bir yedeğini alın. Hile devamı: CONFIG.CFG dosyasını notepad veya diğer text edit programlarından biriyle açın. Daha sonra 'uset g\_console' satırını bulun ve 0 değerini 1 olarak değiştirin. Bu, oyun konsolunu aktif hale getirecek. Dosyayı kaydedin ve HT18WoS dosyasını çalıştırarak oyunu başlatın. Oyun sırasında '~' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'ları yazın. Kod'ları yazdıktan sonra yeniden '~' tuşuna basarak oyuna devam edebilirsiniz. Hile sonu.

Kod	Sonuç
Change truck x*	Kamyonunuzu değiştirir.
Cheat skill x*	Rating'inizi değiştirir.
Cheat money x*	Sahip olduğunuz paranın miktarını değiştirir.

\* :('x' yerine istediğiniz sayıyı yazın).



## Operation Tiger Hunt

Bölüm geçmek için Shift +Z, sınırsız hak için de Shift+Y kombinasyonlarını oyun esnasında kullanın.



## SimCity 4

Oyunu normal bir şekilde başlatın ve CTRL+X kombinasyonu ile konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
WeaknessPays	Daha fazla Simoleons verir.
FightThePower	Güç ihtiyacını kapatır.
HowDryAm	Su ihtiyacını kapatır.
You don't deserve it	Tüm ödülleri açar.
Stopwatch	Saati durdurur.
WhatTimezIt	Zamanı belirler.
WhereRUFrom	Şehrin ismini değiştirir.
HelloMyNameIs	İsminizi değiştirir.
SizeOf	Boyutu büyütür.
GOL	Yeşil plazma efekti.
Recorder	Kayıtları başlatır.
Zoneria	-
DollyUlama	-
Barstuck	-
WatchMeMove	-
FPS	-
RP	-
Flora	-
RenderProp	-
TerrainQuery	-
RenderProp	-
Effect	-

Kod'ları girdikten sonra Enter'a basarken Shift'e anaktarınızı basılı tutarsanız, konsol açık kalır ve yeni bir kod girmek için yeniden CTRL'le X'e aynı anda basmanız gerekmez.



## Drift When Worlds Collide

Oyunu /debug parametresiyle çalıştırın. Start Mission'ı seçtiğiniz yerde özel bir Debug menüsü oluşacak. Buradan paranızı artırabilir ve gemilerinizi değiştirebilirsiniz.

## Bubble Bobble Nostalgie

1. Oyun sırasında girilecek...

Kod	Sonuç
INSANEGIBSMODEGOOD	Parça pingik...
ANGRYXXXINSANEHOOKER	Kanı doldurur.
DONTFARTONOSCAR	Düşmanları dondurur.
TRIASSASSINDONTDIE	Tanı mod'u.
JUGGYDANCESQUAD	Juggy mod'u.
LAMEYANKEEDONTFEED	Sağlığı yeniler.
SHOWMEMYWEAPONS	Silahları gösterir.
NAKEDNASTYDISHWASHERDANC	Zamanı durdurur.
FASTER	Daha hızlı koşarsınız.
FARBUBBLES	Balonlar daha uzağa uçar.
POWERSPIT	Balonlar daha hızlı uçar.
BLOWMACHINE	Balonların şişme hızı artar.
EQUIPMENT	Balon, balon, balon...
COUNTDOWN	Tüm düşmanlar kristal olur.
ZEUS	Balonlarınıza ışık verir.
TRAVEL	Üç bölüm geçersiniz.
HIDDEN	Görünmezlik.
DANGEROUS	Ateş nefesi.

2. Bölüm kod'ları...

### Episode I:

Level 010: PRETTY GOOD  
Level 020: TAKE IT EASY  
Level 030: STEEL SPRING  
Level 040: SMILE  
Level 050: ITS A MAGIC  
Level 060: YOU SCARED  
Level 070: SUCCESS  
Level 080: RELAX  
Level 090: DONT CRY

### Episode II:

Level 110: NEW JOURNEY  
Level 120: GO  
Level 130: HOUSE  
Level 140: COCKTAIL  
Level 150: HALF  
Level 160: HARD TRICK  
Level 170: FOREST  
Level 180: CUP OF COFFEE  
Level 190: FINISH



## V8 Supercars Race Driver

Bu kod'ları bonus ekranındayken girin.

Kod	Sonuç
XKIMCF	Tüm arabalar.
LQJFFA	Pro yarışçı yolları.
QTRIKX veya TMYTKO	Tüm yollar.
IHHBIV veya CATRYU	Hasar almazsınız.
VIBAKH	Değişken araba-yol tutuşu.
DAMAGE	Ekstra hasar.
SIM	Gerçek yol tutuşu.



## Harry Potter 2

Enerji kaybetmemenin yolları... Bir text edit'leme programı kullanarak C:\EA Games\Harry Potter and the Chamber of Secrets\System dizinindeki 'defuser.ini' dosyasını açın. Dosyanın sonlarındaki

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

... Satırlarını bulun ve 'fDamageMultiplier\_Easy', 'fDamageMultiplier\_Medium' veya 'fDamageMultiplier\_Hard' in değerlerini 0.1 olarak belirleyin. Artık çok daha az enerji kaybedeceksiniz.



### Icewind Dale 2 (item hilesi)

1. Aşağıdaki değerleri ctrl+al+delete+createitem("item ismi" [sayı]) hilesiyle birlikte kullanın. Aşağıdaki listede sol taraftakiler oyunda bulunan item'lerdir. Bu item'leri kullanmak için sağ taraflarında bulunan değerleri, hilede, "item ismi" yerine girmeniz gerekiyor. "sayı" yerine ise, o item'dan kaç adet istediğinizi yazın.

Belt Of Bluntness - 00BELT03  
 Belt Of Piercing - 00BELT04  
 Belt Of Beautification - 00BELT05  
 Boots Of Stealth - 00BOOT02  
 Boots Of The North - 00BOOT03  
 Boots Of Avoidance - 00BOOT04  
 Boots Of Grounding - 00BOOT05  
 Boots Of Winterbranch - 00BOOT09  
 Boots Of Yeti - 00BOOT14  
 Boots Of Snow Wolf - 00BOOT15  
 Bracers - 00BRAC01  
 Bracers Of Defense +2 - 00BRAC02  
 Bracers Of Defense +3 - 00BRAC03  
 Bracers Of Defense +4 - 00BRAC04  
 Bracers Of Archery - 00BRAC05  
 Bracers Of Expertise - 00BRAC10  
 Bracers Of Icelandic Pearl - 00BRAC11  
 Crossbow: Hagnen's Folly - 00BWHXHF  
 Crossbow: Hagnen's Foolishness - 00BWLXHF  
 Boleful Armor - 00CHAN06  
 Elven Chain of the Hand - 00CHAN07  
 Armor Of Life - 00CHAN08  
 Ogien's Armor - 00CHAN09  
 Cloak Of Protection +3 - 00CLCK02  
 Cloak Of Displacement - 00CLCK03  
 Cloak Of Non-Detection - 00CLCK04  
 Diamond - 00GEM26  
 King's Tears - 00GEM29  
 Rouge Stone - 00GEM30  
 Battle Axe: Soul Stealer - 00HFAXAS  
 Battle Axe: Scales of Balance - 00HFAXBA  
 Great Axe: Cowards Flight - 00HFAXBB  
 Throwing Axe: Big Black Flying-Death - 00HFAXBD  
 Throwing Axe: Stormshifter - 00HFAXCK  
 Throwing Axe: Screaming Axe - 00HFAXSC  
 Battle Axe: Death's Ally - 00HFAXSP  
 Great Axe: Grim Widow-Through - 00HFAXWT  
 Bow: Mithril Arc - 00HFBCAG  
 Bow: Triumphant Flamekiller - 00HFBLEK  
 Bow: Sophie's Arc - 00HFBLSF  
 Bow: Great Sun-Reacher - 00HFBLSR  
 Bow: Swift Eye of the Hunter - 00HFBSRH  
 Bow: Furious Rabbit Slayer - 00HFBSRS

Club: Club of Confusion - 00HFCBHK  
 Dagger: Dagger of Closing Arguments - 00HFDGFW  
 Dagger: Ysha's Sting - 00HFDGPF  
 Flail: Demon's Breath Flail - 00HFFLFV  
 Flail: Chains of Righteous Strength - 00HFFLSR  
 Halberd: Hand of the Buccaneer - 00HFHBDC  
 Halberd: Holy Hammer of Lucerne - 00HFHBHL  
 Warhammer: Masher - 00HFHMHP  
 Warhammer: Hammer of Lightning - 00HFHRSC  
 Crossbow: Beloved Gelatise - 00HFHXGE  
 Crossbow: Folly of Hagnen Odestone - 00HFHXHF  
 Crossbow: Mithril Arbalist - 00HFHXIA  
 Crossbow: Shielded Mailripper - 00HFHXMR  
 Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone - 00HFHXHF  
 Crossbow: Iron Mary's Bold Reply - 00HFHXIM  
 Crossbow: Makavail's Swift Bone - 00HFHXMB  
 Mace: Glowing Azure Rod - 00HFMEAR  
 Mace: Iron Hand of Ohanion - 00HFMECF  
 Morningstar: Lathander's Gift - 00HFMRMG  
 Morningstar: Mountains of Selune - 00HFMRMS  
 Flail: Svirneblin Skull - 00HFMRSS  
 Bastard Sword: Know Thy Family - 00HFSBBS  
 Bastard Sword: Order's Nemesis - 00HFSBRC  
 Bastard Sword: Bloody Wrath - 00HFSBWR  
 Scimitar: Coemach's Silver Sickle - 00HFSCCS  
 Great Sword: Dwellnar's Folly - 00HFSDT  
 Stave: Delnar's Lightning Stave - 00HFSFDD  
 Sling: Nimble Cat-tail - 00HFSGCT  
 Sling: Sun-kissed Sparrow - 00HFSGSS  
 Long Sword: Delnar's Healing Blade - 00HFSLDB  
 Long Sword: Sword of Gleaming Dykahnst - 00HFSLDY  
 Spear: Life's Blood Drinker - 00HFSRIM  
 Short Sword: Loith's Cruel Sting - 00HFSLSL  
 Short Sword: Assassin's Blade - 00HFSSSK  
 Short Sword: Shame of Thy-Dunag - 00HFSSTD  
 Stave: Phantom Staff - 00STAFB6  
 Stave: Staff of Fireballs - 00STAFB9



### Age of Mythology

Oyun sırasında Enter'a basarak aşağıdaki kod'ları girin ve sonuçlarına katılın (hımm).

Kod	Sonuç
GOATUNHEIM	Güç.
WUV WOO	Uçan pembe su aygırını.
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.
PANDORA'S 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-Metsar gücü verir.
CHANNEL SURFING	Diğer senaryoya geçmenizi sağlar.



### Beach Head 2002

Bölüm geçme: Oyun sırasında `+`'ya basın.  
 Sınırsız sağlık: Oyun sırasında `1`'e basın.  
 Sınırsız cephane: Oyun sırasında `2`'ye basın.



# CheatStation

Uzmanlar oyunları bitirdikten sonra bir de hileleri kullanarak bitirmenin ömrü %5 arttırdığını söylüyorlar mıymış neymiş.

## World Rally Championship 2 Extreme (PS2)

Ana kod: "Archives" e gidip "Secrets" i seçin. X' e basıp kod olarak "EVOS" girin. Böylece bütün extreme bonus araçları ve Expert mod açılacaktır. Turbo mod: aynı şekilde kod olarak "NITRO" girin. Tepeden görünüm: "SATALITE" Düşük yer çekimi: "LUNAR" Zıplayan arabalar: "KANGAROO" Co-şan co-pilot: "HELIUM"



## The Getaway (PS2)

**Çifte sağlık:** ana menüden önce oynayan videoda yukarı(2), sol(2), sağ(2) ve yuvarlak(2) yapın. Doğru yaparsanız bir kadın inleme sesi duyacaksınız.  
**Zırhlı araç silahı:** yukarı, aşağı, sol, sağ, kare, üçgen, yuvarlak (bu silah sadece görevlerde kullanılabilir.)  
**Konuşmaları geçme:** dual shock' daki R3 tuşunu kullanabilirsiniz.  
**Serbest dolaşım modu:** bütün standart görevleri bitirin.



## Rygar: The Legendary Adventure (PS2)

**Oyun içi reset:** oyun esnasında start + select yapın.  
**Kolay mod:** normal zorlukta aynı yerde üç kez ölün.  
**Zor mod:** Necromandio Cave de dahil oyunu normal zorlukta bitirin.  
**Efsane mod:** Necromandio Cave de dahil oyunu zor modda bitirin.  
**Guitarmor:** 30 level Necromandio Cave de dahil oyunu normal zorlukta bitirin.  
**Hamburgarmor:** 30 level Necromandio Cave de dahil oyunu zor modda "A" notu ile bitirin.  
**Pizzarmor:** Necromandio Cave de dahil oyunu herhangi bir zorlukta bitirin. Daha böyle bir sürü zerzevat var ama tek tek yazmak çok yer kaplayacaktır. Siz zaten oyunu zor modda "A" ile bitirseniz hemen hepsi açılıyor.

## Ty The Tasmanian Tiger (PS2)

**Sınırsız sağlık:** "press start" ekranında hızlıca L1, R1, L1, R1, üçgen(4) ve yuvarlak(2) yapın.  
**Galeri ve videoları açmak:** L1, R1, L1, R1, üçgen(2), X(2), R2, kare, R2, kare  
**Objeleri gösterme:** oyun esnasında L1, R1, L1, R1, üçgen(2), yuvarlak, kare(2), yuvarlak ve R2(2) yapın.  
**Aquarang, Elemental Boomerang, Dive ve Swim yetenekleri:** oyun esnasında L1, R1, L1, R1, üçgen(2), kare(2), üçgen ve kare yapın.  
**Technorang:** L1, R1, L1, R1, üçgen(3), kare, üçgen, kare  
**Bitiş bonusu:** oyunu bütün diş, yumurta ve opaller toplanmış olarak %100 bitirin. Böylece bir bonus bölümü, ekstra video, ve extras menüde filmler seçeneği açılacaktır.



## The Lord Of The Rings: The Two Towers (PS2)

**Sağlık doldurma:** oyunu durdurup L1 + L2 + R1+ R2' yi basılı tutarken üçgen, aşağı, X, yukarı yapın. Doğru yaparsanız bir kılıç sesi duyacaksınız.  
**Cephane doldurma:** aynı tuşları basılı tutup X, aşağı, üçgen, yukarı yapın. Bundan sonra yavaş çekim hilesi-ne kadar ilk hiledaki tuşların basılı tutulduğu kabul edilecektir.  
**1000 exp puanı ekleme:** X, aşağı(3)  
**Level 2 kabiliyetleri:** yuvarlak, sağ, yuvarlak, sağ  
**Level 4 kabiliyetleri:** üçgen, yukarı, üçgen, yukarı  
**Level 6 kabiliyetleri:** kare, sol, kare, sol  
**Level 8 kabiliyetleri:** X(2), aşağı(2)  
**Yenilmezlik:** üçgen, kare, X, yuvarlak. Buradan itibaren yavaş çekim koduna kadar olan hileler oyun bir kez tamamlanmadan çalışmayacaktır.  
**Sınırsız misil silahı:** kare, yuvarlak, X, üçgen  
**Harap eden saldırılar:** kare(2), yuvarlak(2)  
**Tüm kombo geliştirmeleri:** üçgen, yuvarlak, üçgen, yuvarlak  
**Küçük düşmanlar:** üçgen(2), X(2)  
**Yavaş çekim:** üçgen, yuvarlak, X, kare  
**Orthanc kulesi bölümü:** oyunu herhangi bir karakterle level 10 olarak bitirin.

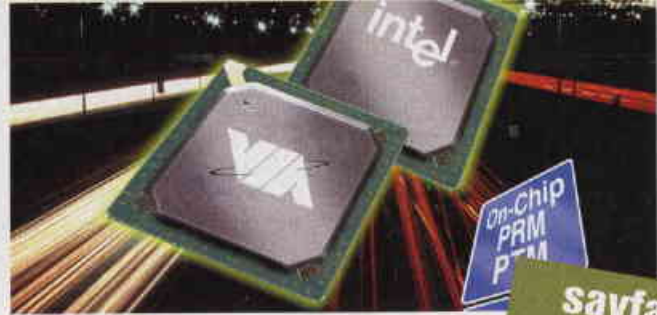


**Fangorn ve Orthanc kulesi fon fotoğrafları:** Fangorn' s Forest bölümünü herhangi bir karakterle tamamlayın. Rohan ve yüzük kardeşliği fotoğrafları için ise Plains of Rohan ve Balin' s Tomb bölümlerini tamamlamalısınız.  
**John Rhys-Davis röportajı:** Gimli ile oynayıp level 5 olun.  
**Orlando Bloom röportajı:** Legolas ile oynayıp level 5 olun.  
**Viggo Mortenson röportajı:** Aragorn ile oynayıp level 5 olun.  
**Isildur olarak oynama:** Tower Of Orthanc bölümünü herhangi bir karakterle bitirseniz, bölümlerin çoğunda Isildur seçilebilir karakter olacaktır. Tower Of Orthanc' ı da Isildur olarak tamamlarsanız, adam her bölümde 10 level olarak seçilebilecektir.

# AYIN TESTİ

## Çipset Çipsete Karşı

Piyasadaki en iyi anakart çipsetlerini test ettik? Hangisi daha iyi hangisini almalı.



sayfa 102

### haberler

S3 yeni GPU yapıyor, PS3 RAMbus kullanıyor. Peki Shaq, Gates'i hangi oyunda tepeledi?

### ayın testi

#### Çipset Çipsete Karşı

Piyasadaki en iyi anakart çipsetlerini test ettik? Hangisi daha iyi hangisini almalı.

### incelemeler

#### Belkin 65-Piece Tool Kit

Bilgisayarınızı sökün, takın, parçalayın. Peki gerekli alet edevatınız var mı?

#### TI MicroWheel 2

Belki boyu küçük. Ama bu direksiyonun yapabildikleri çok fazla.

#### TI Twin Turbo 2

El frenine kadar her şeyi olan, hatta bazı ayarlanabilen bir direksiyon.

#### Belkin Bulldog

Ya bilgisayarınızı çalarlarsa? Belki çaldılar bile! PC'nizin başını bekleyecek bir kuçuya ne dersiniz?

sf 100

sf 102

sf 106

sf 106

sf 106

sf 107

sf 107

#### Creative MuVo

Hem MP3 dinlemek, hem de dosyalarınızı yanınızda taşımamanın ortak yolu.

#### Belkin Nostromo n45/p45

PC'ler için en iyi gamepad'lerden biri, kardeş işe Dual Shock 2'ye kafa tutuyor.

#### HIS Radeon 9700 Pro

Dünyanın en hızlı kartı yeni bir üretici ile karşımızda. Nihayet düzgün bir markadan Radeon.

#### Plextor PlexWriter 48/24/48U

USB 2.0'dan PC'nize bağlanıyor, 48X CD yazıyor. Yeni hız kralı ile tanışın.

### ez's zone

Tv-Out nasıl alınır. Ne gibi sorunlar çıkar? Nasıl çözülür? PC'niz televizyona çıkartma yapıyor.

### donanım pazarı

Çarşı Pazar doluştık, sizin için en iyi parçaları, en uygun fiyatları derledik. Ama eve geldik hepsi hala bir tane.

### teknik servis

Donanım editörleri ile donanım okurları arasındaki amansız mücadele tam gaz devam ediyor.

sf 107

sf 108

sf 109

sf 109

sf 110

sf 111

sf 112



Belkin 65-Piece Tool Kit



Plextor PlexWriter 48/24/48U



HIS Radeon 9700 Pro

## DONANIM V4.42

Teknoloji ile birlikte kendini geliştirmeyi huy edinmiş Donanım bölümümüz denizlerdeki maceralarına bir son verdi nihayet. Bir yıla yakın bir süreye döne dolana geçmediğimiz deniz kalmadı. Çok sonra fark ettik ki denizleri fethetmenin pek bir faydası yok. Birini fethederken diğeri elden gidiyor. Döndük karalara. Döner dönmeyiz bir iki sefer düzenleyip çeşitli Level bölümlerinden sayfaları işgal ettik,

büyüydük palazlandık.

Şimdi daha geniş içeriğimiz ve yeni yolumuz ile karşınızdayız. Bundan sonra her ay ilginç bir test konusu ve daha fazla incelemeyi sayfalarımızda bulabileceksiniz. Teknik Servis, Haberler, Donanım Pazarı ve EZ's Zone da. Sizden bir ricamız var. EZ's Zone'da görmek istediğiniz konuları bizimle paylaşın. Gelecek ay aynı hızla devam etmek üzere.



## yenibircpu

VIA tarafından satın alındığından beri, anakartlar için entegre grafik çipleri geliştiren S3, tam DirectX 9.0 uyumlu yeni grafik çipini duyurdu. DeltaChrome isimli yeni GPU hem masaüstü hem de dizüstü sistemler için geliştiriliyor. Daha öncekiler gibi DeltaChrome da sadece on-board olarak mı çıkacak karşımıza, yoksa ayrı bir kart olarak da piyasaya sürülecek mi belli değil. DeltaChrome, 8

rendering pipeline ile 2.4 Gigapiksel/sn fill-rate oranına sahip olacak. Kartla ilgili bildiğimiz diğer bir detay HDTV destekli bir TV-Out özelliği olacağı. Yani HDTV televizyonlar için çok yüksek çözünürlükte çıkış alabileceğiz. Her şey kulağa hoş geliyor ama yıllardır S3'ten performans liderliğine oynayacak bir kart göremedik. Bu yüzden çok fazla bir beklenti içinde olmamak daha iyi.

## asussiyahinci

Asus P4PE anakartının yeni ve stilize bir versiyonunu piyasaya sürecek. Black Pearl isimli bu yeni anakart i845 PE çipsetinin standart özelliklerine sahip. Standart versiyondan farkı anakartın tamamen siyah olması, siyah yuvarlak IDE kabloları ve 32MB'lık flash-disk ile gelmesi. Anakartın kutusu, kullanım klavuzu ve CD'si de FRP oyunlarından çıkmışa benzer bir tasarıma sahip. Fiyatı ve ülkemize gelip gelmeyeceği henüz belli değil. Ama tarzı olan donanımlara düşkünseniz kaçırılmaması gereken bir parça.

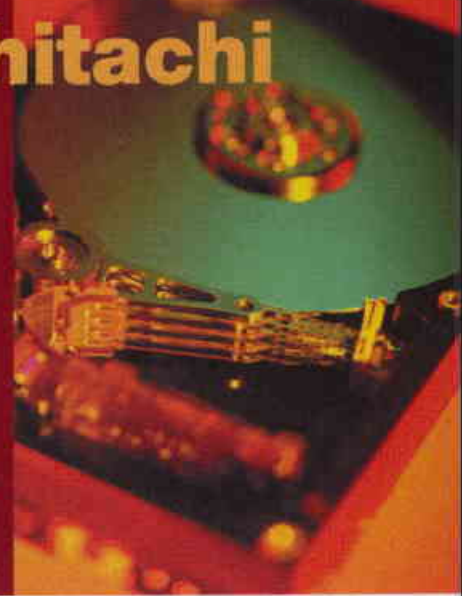


Anakartım da süslü olsun diyenlere birebir.

## ibmvehitachi

### HDD'ler Birleşti

İki büyük firma aldıkları bir kararla hard-disk operasyonlarını birleştirdiler. Daha doğrusu Hitachi, IBM Hard-Disk bölümünü satın aldı. Bundan sonra IBM markalı Hard-Disk'ler göremeyeceğiz. IBM'in hem teknolojik hem de üretimsel gücünün eklenmesiyle Hitachi en büyük Hard-disk üreticilerinden biri konumuna geldi.



## creativeCD-MP3slim600

Bugüne dek daha çok Flash-Ram kullanan MP3 player'lar üreten Creative yeni bir CD-MP3 Player'ı piyasaya sürdü. WMA dosyalarını da çalabilen Slim600'ün hem kendisinin hem de kumandasının üzerinde geniş bir LCD ekran bulunuyor. Ürünün şok önleyici sistemi müziğinizi 960 saniye boyunca kesintilerden koruyor. Belki bunlar piyasadaki diğer CD-MP3

player'lardan çok belirgin bir fark yaratmıyor ama biz Creative'in ses kalitesine gösterdiği özene güveniyoruz.

Ayrıca Creative 3Dlabs'ı satın aldıktan sonra profesyonel market için çıkardığı P10 GPU'sunun ardından oyun sektörü için de kendi GPU'sunu kullanan bir ekran kartı üreteceğini açıkladı. Ama henüz hiçbir detay yok.



## donanımdünyasındankısahaberler

**Asus Hız Bariyerini Aştı** Asus'un ekran kartı piyasasına ilk girişini hatırlayan var mı? Sanırım Riva 128 çipini kullanmışlardı. Anakart üreticisi ekran kartı üretebilir mi diye düşünmüştük. Ama kısa sürede ekran kartı konusunda liderliğe oynamaya başladılar. Geçmişten ders almayıp CD-ROM ürettiklerinde de "Ne alakası var?" diye düşünmüştüm. Ama bugün dünyanın en hızlı CD yazıcısını piyasaya sürüyorlar. 52X yazma, 24X yeniden yazma ve 52X okuma hızındaki CRW-5224A-U, USB 2.0 veriyolunu kullanan

harici bir yazıcı. CRW-5224A-U ayrıca 3 önemli teknolojiye sahip. FlextraLink bufer-onderrun hatalarının oluşmasını engelliyor, FlextraSpeed yazma sırasında sürekli olarak medyayı inceleyerek gerektiğinde yazım hızını düşürüyor. DSSII teknolojisi ise hem okuma hem de yazmada cihazın çıkardığı gürültü ve titreşimi azaltıyor.

**3DMark03** 2001'den bu yana yeni versiyonu çıkmayan 3DMark DirectX 9.0'ın çıkmasıyla yeni versiyonu 3DMark03'ü piyasaya sürme-



ye hazırlanıyor. Henüz tam çıkış tarihi belli değil ancak GeForce FX çıkıp da herkes benchmarklara saldırmadan yetiştireceklerdir. 3DMark03'ün şimdilik sadece teaser videosu var ortalıkta. Doom III grafiklerini çok andıran

## ps3'e rambus

Playstation 3'ün RAM'lerini üretecek olan Toshiba, Sony ile birlikte yeni Rambus teknolojilerini kullanacaklarını açıkladı. Yellowstone ve Redwood isimli yeni iki teknoloji DDR-II'nin bile yanına yaklaşamayacağı bir performans sunuyor. Çok fazla detay verilmiş olmasa da bu yeni teknolojilerin 4 ile 6 GB/sn arasında bir veriyolu sağlayacağı açıklandı. Playstation 3'de ve IBM'in yeni nesil sunucularında kullanılacak olan Cell mimarisi gerçekten de teknolojiye bir çığır açacak gibi. Ayrıca piyasadandan hızla silinen Rambus da bu hareketle geleceğini garantiye almış olsa gerek.

*Aman kanmayın, bu tasarım hayali.*



## eski anakarta hyper-threading

Hyper-Threading desteği olmayan eski anakartlarda HT kullanımını mümkün kılan bir adaptör yakında piyasaya çıkacak. PowerLeaps isimli bir firmanın ürettiği ürün, işlemci ile slot arasına takılarak Hyper-Threading'i aktif hale getiriyor. Bu marka adında olmasa bile başka markalar altında benzer ürünler illa ki ülkemize gelecektir. Ayrıca 3.06GHz'den önceki işlemcilerde Hyper-Threading'i aktif hale getiren yöntemler şu aralar çok konuşuluyor. Ama henüz bu yöntemlerin hem karmaşık hem de başarı ve stabilitesi çok belirsiz. Yakında ak ile kara ortaya çıkar, Intel'in beceremediği işi küçük adaptör ve modifikasyonlar becerebiliyor mu görürüz.



## microsoft mp3 player



*Yüz ifadesine bakılırsa Shaq kazanıyor.*

Dünyanın bir numaralı ev elektroniği fuarı CES'de bu sene Microsoft çıkartması vardı. Fuarın açılışını yapan Bill Gates yeni multimedya ürünlerini de tanıttı. Hava durumunu takip edip PC ile haberleşebilen bir saat ve video oynatabilen bir jukebox medya player. Saat konusu ilginç olsa da medya player bizi pek şaşırtmadı, Apple ile her

alandaki yarışmaya özen gösteren Microsoft'un iPod'a rakip çıkartması gayet doğal. Media2Go isimli bu yeni cihaz 20GB hard-disk'e sahip ve üzerinde videoları izleyebileceğiniz bir ekranı var. Eğer Mpeg4 ve DivX de oynatabilirse ne denli popüler olacağını siz düşünün. Ürün piyasaya Sanyo, ViewSonic, iRiver ve Samsung tarafından sürülecek. Bu arada CES fuarında Xbox'ın online servislerinin de gösterimi yapıldı. Gösterimde Shaq ve Mr. Gates karşılıklı olarak Xbox oyunlarını oynadılar. Kimin daha başarılı olduğu konusunda bir yorum yok ama resme bakınca anlaşılıyor.

## geforce fx daha pahalı, daha geç?

Geçen ay Avrupa genelinde satış yapan bir web sitesinin Ocak sonunda GeForce FX'leri satmaya başlayacağını duyurması ve hatta ön siparişleri toplamaya başlaması olay yarattı. Çünkü GeForce FX'in çıkış tarihi NVIDIA tarafından Şubat olarak açıklanmıştı. Herkes GeForce FX'in erken çıkıp



*Ya parayı ya...*

çıkmayacağını konuşurken site kartın çıkış tarihini Şubat sonu veya Mart olarak değiştirdi. Bu sefer de GeForce FX geç mi çıkacak tartışması başladı. En hızlı modelinin GeForce FX'e aynı sitenin 692\$ fiyat koyması işleri iyice karıştırdı. NVIDIA konu hakkında yorum yapmasa da GeForce FX'in gecikmesi ve daha pahalı olması ihtimali huzursuzluk yarattı.

Bu arada GeForce FX'in daha ucuz modelleri olan NV31 ve NV34'ün Nisan veya Mayıs ayında piyasada olacağı, ancak daha düşük teknolojisi yüzünden tam DirectX 9.0 uyumlu olamayacağı söyleniyor. GeForce FX'le ilgili son haberimiz ise Winfast ve MSI'nin exclusive üreticiler olarak seçildiği. Yani kartı ilk olarak bu iki firma üretecek.

video "3DMark03 sayesinde bilgisayarınız Doom oynatır mı oynatmaz mı göreceksiniz" der gibi.

**GeForce FX ilk benchmarklar** Amerikan Maximum PC dergisi GeForce FX ile yapılmış ilk benchmarkları sitesinden duyurdu. Kartın son hali olmasa da gerçek performansına oldukça yakın olmalı. Alienware'in GeForce FX'li modelinin prototipi ile yapılan benchmark skorları şöyle.

### GeForce FX

Quake3 Demo001, 1600x1200 2xAA: 209fps

UT 2003 Asbestos, 1600x1200 2xAA: 140fps

3DMark Game4, 1600x1200 2xAA: 41fps



### Radeon 9700 Pro

Quake3 Demo001, 1600x1200 2xAA: 147fps

UT 2003 Asbestos, 1600x1200 2xAA: 119fps

3DMark Game4, 1600x1200 2xAA: 45fps

GeForce FX Quake 3'de %40, Unreal Tournament 2003'te %17 daha hızlı iken 3DMark Game4'de %10 daha yavaş. Teknoloji yükse-

lip, haritalardaki detay arttıkça Radeon 9700 ile GeForce FX arasındaki fark kapanıyor gibi.

**Panasonic 4-in-1** Bu sene CES fuarının flaş ürünlerinden biri de Panasonic'in bu küçük kamerasıydı. SD tipi hafıza kullanan ürün hem MPEG4 formatında video, hem fotoğraf çekiyor, hem dictaphone (sesli komut algılayabiliyor). Videolar 15fps, resimler ise 640x480 olsa da bu büyüklükteki bir cihaz için oldukça iyi. 32MB ve 64MB'lık SD hafıza ile birlikte satılacak olan ürünün modelleri 300\$ - 400\$ arası değişecek.



*Bu minik aletin video kamera olduğuna inanmak zor.*



## Modern çağın anakart çipsetlerini test ettik

# Çipset Çipsete Karşı!

Bundan beş sene önce bir anakart seçmek, kullanmak ve memnun kalmak çok kolaydı. Piyasada her işlemci için sadece bir anakart çipseti olması bir yana bu çipsetleri kullanan anakartlar yüksek performanslı, çok nadiren sorun çıkaran ve uzun süre upgrade gerektirmeyen parçalardı. Gelin görün ki işlemci dünyasında yaşanan kıyasıya rekabet anakart dünyasının temellerini de sarstı. Artık her işlemci için en az on tane çipset görmek, bunların farklı özellik ve performansları arasında kaybolmak ve uyumsuz-

luk problemleriyle çığına dönmek günlük yaşamın ufak ayrıntıları arasına karıştı. Size bu büyük karanlık içinde küçük bir el feneri yakabilmek umuduyla bu ay kendimizi anakartların arasına attık.

### Anakart seçmek

Hangi anakart iyiymiş hangisi kötüyümüş, testten kim birinci çıkmış dert etmeden önce anakart seçerken dikkat etmemiz gerekenler konusunda bir iki küçük hatırlatma yapalım.

İlk dikkat etmemiz gereken önce anakartı değil işlemciyi seçmek. Bu anakart kalabalığında her markaya, modele, çipsete bakmaktansa önce işlemcimizi seçerek işleri kolaylaştırmak çok daha mantıklı. Sonuçta hiçbir anakart işlemci tercihimizi değiştirecek kadar diğerlerine üstün değil.

Anakart seçerken dikkat etmemiz gereken diğer bir konu kaliteli bir anakart aldığımızdan emin olmak. Anakartlar bilgisayarın en kritik parçalarından biri olmasının yanı sıra en çok sorun çıkaranıdır. Ne olduğunu bil-

rine yakın görünse de aralarında önemli farklar var. Hiçbir zaman "aman o yoksa bu olsun" yaklaşımında olmayın. Özellikle satıcıları biri yerine diğerini pek severler, siz uyanık olun.

### On-board bileşenler

Artık anakartlar üzerinde her türlü parça on-board olarak gelmeye başladı. Anakart seçerken en çok dikkat etmemiz gereken konulardan biri de bu artık. Eğer yeni bir PC alıyorsanız on-board parçalar çok ekonomik olabilir. Ancak upgrade yaparken zaten elinizde olan ve memnun olduğunuz parçaları tekrar on-board olarak fazla masraf çıkarmamaya dikkat edin. Özellikle bazı parçaları on-board kullanmamakta fayda var. Bunların başında elbette ekran kartı geliyor. Ayrıca ses kartını da on-board kullanmamak faydanıza. Ama network kartı, firewire kartı gibi bileşenleri on-board kullanmak en faydalısı. Ayrıca anakartın üzerinde bulunan ATA-133 RAID gibi parçalara ihtiyacınız olup olmadığını iyi düşünün. Sonuçta bu parçalar da anakartın fiyatını etkiliyor. Bu arada anakart çipsetinden desteklenen her on-board fonksiyon anakartın üzerinde bulunmak zorunda değil. Üreticiler genelde on-board fonksiyonları olan ve olmayan farklı modeller geliştiriyor.

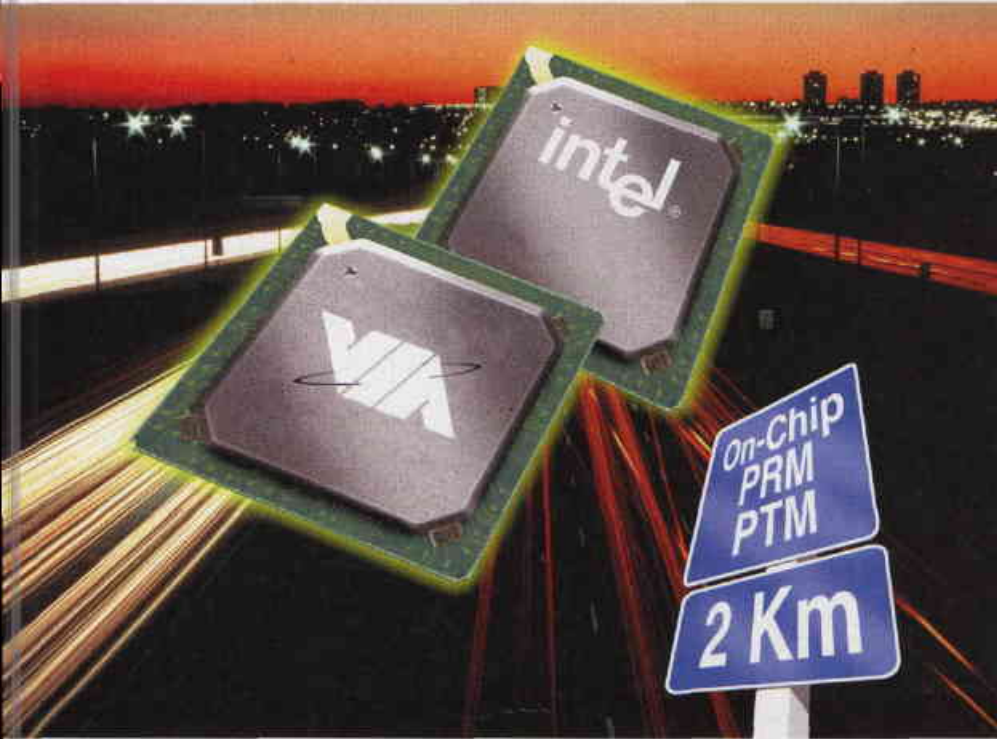
### Güney Köprüsüne Dikkat

Anakart çipseti dediğimizde genelde Kuzey Köprüsünü (North Bridge) ve onun özelliklerini kastedilir. Ancak çipset iki ayrı çiptir ve Güney Köprüsü de (South Bridge) kartın özelliklerinde çok önemlidir. Her çipset sadece bir model Kuzey Köprüsü kullanır ancak bazı çipsetlerde Güney Köprüsü değişebilir. Mesela KT400'de hep VT8235 Kuzey Köprüsü kullanılır ama KT333'de 4 ayrı Güney Köprüsü olabiliyor. Genelde anakart üreticileri en son ve en gelişmiş Güney Köprüsünü kullanırlar. Ancak her ihtimale karşı kontrol etmekte fayda var.

Bu birkaç hatırlatmadan sonra gelelim test ettiğimiz çipsetlerimize...

### VIA KT400

AMD Athlon XP ve Duron uyumlu olan KT400 şu an için en yaygın kullanılan Athlon



mediğiniz bir anakart hayatınızı cehenneme çevirebilir. Bu yüzden adı sanı duyulmamış, ne olduğu belirsiz anakartlara itibar etmeyin. Komple bilgisayar alıyorsanız anakartın ne olduğunu mutlaka öğrenin. Aradaki 20 dolarlık fark, kötü bir anakart almaya asla değmez.

Her işlemci için birden fazla çipset olduğunu söyledik ama bazen çipsetlerin özellik ve model isimleri öylesine birbirine yakın ki karıştırmak çok kolay oluyor. Mesela i845, i845E, i845PE ve i845GE gibi modeller birbi-

çipseti. Piyasadan kalkmaya başlayan Duron'lar için lüks kalıyor. Çipsetin en büyük özelliği DDR-400 bellekleri desteklemesi. JEDEC tarafından DDR-400'ün onayında gecikme olduğu için bazı yerlerde maksimum DDR-300 desteklediği şeklinde bir bilgi görebilirsiniz. KT400 çipsetli anakartlara 4GB'a kadar bellek takabiliyorsunuz.

KT400, AGP 8X desteğine sahip. Ancak piyasadaki iki AGP 8X destekli ekran kartından biri olan ATI Radeon 9700 ile uyumsuzluk sorunu var. Radeon 9700 ile KT400'ü birlikte kullanmak için AGP sürücülerini yüklemeli, FastWrite gibi gelişmiş özellikleri ka-



patmalısınız. Bu durumda performans potansiyelinin çok altında kalıyor. Bu yüzden KT400 ile Radeon 9700'ü birlikte kullanmanızı öneriyoruz.

KT400'de kullanılan Güney Köprüsü VT8235. KT400'ün en önemli özelliklerinden biri Kuzey ve Güney Köprüsü arasında V-Link isminde 533MB/sn'lik özel bir veriyolu olması. Eski VIA çipsetlerinde özellikle hard-disk'lerde okuma ve yazma yaparken performansta ciddi düşüşler olurdu. V-Link sayesinde VIA bu sorunu çözmüş.

VT8235'ün içinde entegre 10/100Mbit Ethernet, AC'97 6 kanal ses kartı, MC'97 entegre modem bulunuyor. VT8235, 5 PCI slotu ve 6 USB 2.0 portunu destekliyor ve ATA-133 desteğine sahip. Ancak KT400 çipsetine sahip olup da 6 PCI slotlu anakartlar da mevcut. Diğer özellikler de anakart üreticisinin tasarımına göre farklılık gösterebilir.

#### NVIDIA nForce2

Geçen sene büyük yankı yaratarak piyasaya çıkan nForce'un yeni modeli Athlon işlemciler için tercih edilebilecek diğer bir anakart. nForce anakartların en büyük özelliği piyasadaki en kaliteli entegre grafik GPU'suna

sahip olması. nForce'da bulunan entegre GeForce2 MX çekirdeği, nForce2'de GeForce4 MX çekirdeği ile değiştirilmiş. Yani bir nForce2 aldığımızda aynı zamanda bir GeForce4 MX'de almış oluyoruz. Hesaplı bir Sistem toplamak isteyenler için oldukça avantajlı bu durum. NVIDIA bu sefer entegre grafik çipi bulunmayan modelleri de geliştirmiş. nForce2 SSP olarak anılan bu anakart çipseti GeForce4 MX'den daha iyi bir ekran kartı kullanmak isteyenler için.

Entegre GPU'lar Sistem hafızasını kullandığı için performansları oldukça düşüktür. Ancak nForce'larda bu problem yok. Bunu sağlayan DualDDR Memory (eski ismiyle Twinbank) teknolojisi. nForce2'ye iki ayrı bellek modülü takarsanız bu iki bellek tamamen ayrı iki veriyolu olarak çalışıyor ve toplam hafıza veriyolunuzu ikiye katlıyor. Ancak entegre grafik kullanmıyorsanız işlemcinin kendi FSB'yi düşük olduğu için performansta bir fark olmuyor.

nForce2'de bulunan Kuzey Köprüsüne IGP, Güney köprüsüne ise MCP adı veriliyor. nForce2 IGP 3GB'a kadar DDR-400 RAM destekliyor. Yani 3 bellek slotuna sahip olan nForce2'nin her slotuna 1GB bellek takabiliyorsunuz. AGP 8X destekli olan nForce2'nin entegre GPU'ya sahip olan modeli de AGP portuna sahip.

nForce2'deki MCP ünitesi ise entegre 5.1 ses kartı ve çift 10/100Mbit Ethernet kartına sahip. 6 USB 2.0 portunu destekleyen MCP, IEEE 1394a (Firewire) desteğine de sahip. MCP'nin IDE slotları ATA-100 desteğine sahip.

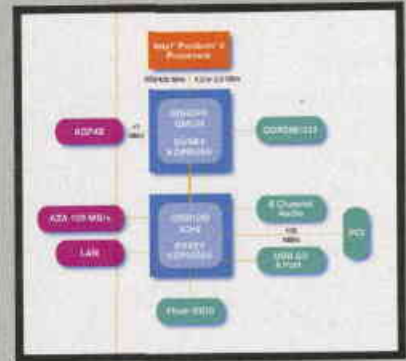
#### SIS 648

Geçmişte teknoloji ve performans olarak VIA ve Intel'in gerisinde kalan SIS bu sene içinde aradaki farkı kapatmaya başladı. SIS 648 piyasaya çıkan ilk AGP 8X destekli çipsetti ve diğer özellikler olarak da rakiplerinin gerisinde kalmıyor.

Pentium 4 işlemciler için geliştirilen SIS

## Çipset Nedir?

Anakart çipsetleri bilgisayarın kalbidir. Nasıl kalbin işlevi bütün vücuda kan pompalamaksa anakart çipsetleri de bilgisayarın her noktasına verileri yollar ve toplar. Çip yerine çipset isminin kullanılmasının sebebi iki ayrı çipin varolmasıdır. Kuzey Köprüsü (North Bridge) ve Güney Köprüsü (South Bridge) olarak anılan bu çipler farklı işlevlere sahiptir. Kuzey Köprüsü'nün veri trafiğini denetlediği bileşenler: işlemci, bellek, AGP ekran kartı ve Güney Köprüsüdür. Yani en kritik ve yoğun veri transferini o denetler. Güney Köprüsü ise PCI slotları, IDE yuvaları, on-board kartları ve anakart üzerindeki I/O noktalarını (USB, PS2, Paralel Port vs) denetler.



648 Hyper-Threading desteğine sahip. Ayrıca maksimum 3Gb (3 Slot x 1GB) DDR-333 bellek destekliyor. KT400'de bulunan V-Link teknolojisine benzer bir teknoloji olan MultiOL 1G sayesinde SIS 648'in Kuzey ve Güney köprüleri arasında 1GB/sn'lik bir veriyolu var.

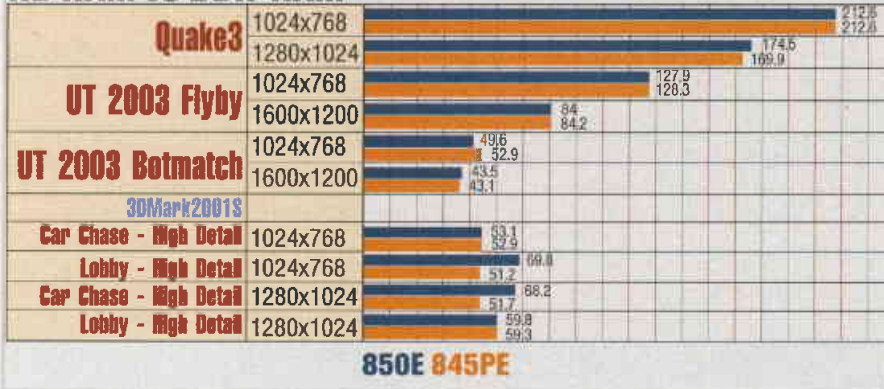
SIS 648'in Güney Köprüsü olan SIS 963 piyasadaki en yetenekli Güney Köprülerinden biri. Öncelikle SIS 963, ATA-133 destekliyor ve altı USB 2.0 ve üç IEEE 1394a portunu kontrol edebiliyor. Üzerinde 6 kanal entegre AC'97 ses kartı olan SIS 963'e entegre Ethernet kartı yok. Ancak ACR tip modem ve Et-

## Athlon XP Anakartlar

Test	Resolution	Score	Score
Quake3	1024x768	172.3	196.2
	1280x1024	167.4	172.3
UT 2003 Flyby	1024x768	130.8	130.4
	1600x1200	85.6	66.2
UT 2003 Botmatch	1024x768	63.9	66.7
	1600x1200	49.8	48.3
3DMark2001S	1024x768	59.6	55.6
	1024x768	70.2	62.3
Car Chase - High Detail	1024x768	56.5	53.2
	1280x1024	60.4	50.3
Lobby - High Detail	1024x768	50.4	50.3
	1280x1024	50.3	50.3

KT400 nForce2

## RD RAM vs DDR-RAM



hernet takılabilir. Normal PCI kartlardan daha ufak ve ucuz olmasına karşın aynı işlevlere sahip olan ACR kartların kötü yanı ül-kemizde pek bulunamaması.

## Intel i845PE

Intel'in oldukça geç gelen DDR-RAM'li Pentium 4 anakart çözümü i845 kısa sürede oldukça yol alıp bir çok varyasyonu çıktı. Şu an için en gelişmiş ve ideal olan çipset i845PE. i845PE'nin daha önceki modellere göre en büyük artışı Hyper-Threading desteği ve 533MHz FSB desteklemesi. Bu sayede i845PE tüm Pentium 4 işlemcileri tam olarak destekliyor.

Henüz hiçbir Intel çipseti DDR-400 desteklemiyor. i845PE'de çipsetli bir anakarta maksimum 2GB, DDR-333 bellek takılabilir. Aynı DDR-400 gibi AGP 8X desteği de Intel çipsetlerinde yok (Granitebay hariç).

i845'in Güney Köprüsü ICH4 (82801DB). Intel çipsetleri içinde bulunan en gelişmiş Güney Köprüsü olan ICH4 entegre 6 kanal ses ve Ethernet'e sahip. ATA-100 IDE yuvalarını ve 6 adet USB 2.0 portunu destekliyor.

Intel çipsetler hala stabilize ve uyum sorunu çıkarmaması açısından diğer çipsetlerden üstün. Ama Intel yeni teknolojileri takip etme konusunda VIA ve SIS'in gerisinde kalıyor.

## Intel i845GE

Entegre grafik isteyenler için Intel çözümü olan i845GE'nin diğer tüm özellikleri i845PE ile aynı. nForce2 gibi DualDDR Memory teknolojisine sahip olmadığı ve kullanılan grafik işlemcisi çok daha yavaş olduğu için çok mantıklı değil. Halen Pentium4 işlemciler için kaliteli bir entegre grafikli anakart yok.

## Intel i850E

RD-RAM'lerin yüksek fiyatları ve diğer platformlarla uyumsuzlukları yüzünden popülerliği sürekli azalsa da Intel RD-RAM'e verdiği desteği sürdürüyor. i850'nin devamı olan

i850E bu platforma yeniden hayat veriyor. i850E'nin en büyük artıları Hyper-Threading, 533MHz FSB ve PC1066 tipi RD-RAM'leri desteklemesi. Bu yüzden performansı i850'den çok daha yüksek.

AGP desteği 4X ile sınırlı olan i850E, Güney Köprüsü olarak ICH2'ye sahip. Bu yüzden USB 2.0 desteğine sahip değil ve sadece 4 USB portunu destekleyebiliyor. Ancak ICH2'de 6 kanal ses ve Ethernet'e entegre olarak sahip. IDE desteği ise ATA-100.

## Intel E7205

Granitebay kod adıyla anılan ve uzun süredir beklenen E7205 çipsetini taze taze testimize alma şansını bulduk. Intel'in AGP 8X ve DualDDR desteğine sahip ilk anakart çipseti olan E7205'e, 4GB'a kadar DDR-266 RAM takılabilir. DDR-333 desteği olmaması i845PE'ye göre dev avantaj olarak görülebilir. Ancak DualDDR özelliği sayesinde E7205'in hafıza veriyolu i845PE'den daha geniş. Böylece

daha ucuz bellek ile daha yüksek performans almak veya DDR-333 bellek takip bunu daha düşük CAS değerlerinde DDR-266 kullanmak mümkün. BIOS'da bulunan bir bellek ayarı olan CAS değeri 2, 2.5 ve 3 olarak değişir. Bu değer küçük olması performansını olumlu yönde etkiler. RAM'lerin büyük çoğunluğu CAS 2.5'dür.

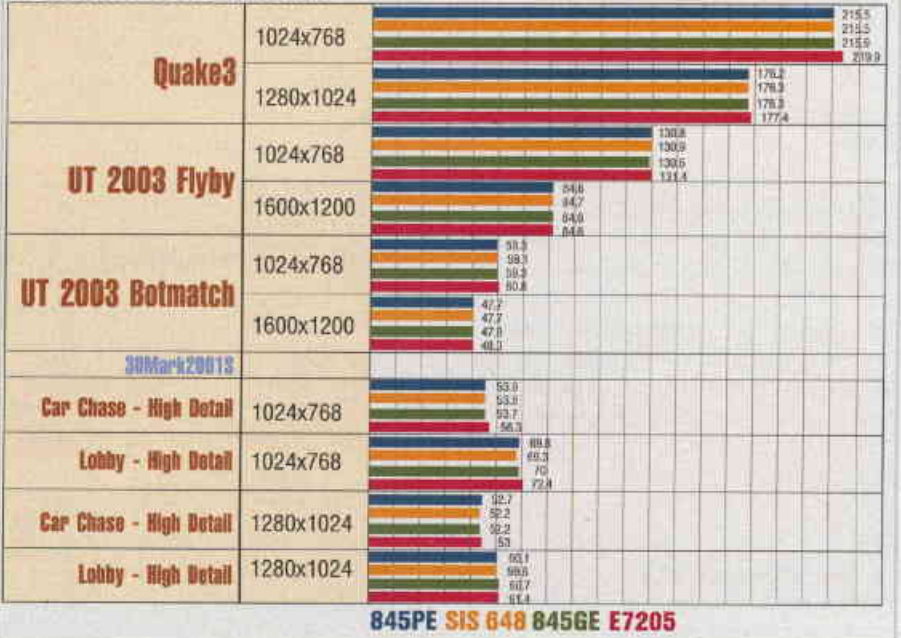
i845PE gibi Güney Köprüsü olarak ICH4 kullanan E7205 bu sayede 6 port USB 2.0, ATA-100, entegre AC'97 ses ve Ethernet desteğine sahip.

## Nasıl Test Ettik?

Teori ve pratikte aynı çipsete sahip olan anakartların performansı da aynıdır. Bu yüzden aynı çipsete sahip anakartları test edip karşılaştırmak yerine çipsetleri karşılaştırmayı tercih ettik. Testimizde örnek olarak seçtiğimiz anakartlar şunlar: Gigabyte 7VAXP (KT400), Abit NF7-S (nForce2), MSI 845PE Max2 (i845PE), MSI 648 Max (SIS 648), Abit BG7(i845GE), Gigabyte 8INXP (E7205), MSI 850E Max (i850E). Bu kartlarla ilgili detaylı bilgiyi alabileceğiniz web siteleri şunlar: [www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw), [www.gigabyte.com](http://www.gigabyte.com), [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw).

Bizim için çipsetlerin oyun performansları önemli olduğu için, oyun performansını gösterecek 3 benchmark kullandık. Bunlardan 3DMark2001SE sentetik bir benchmark olmasına karşın test demoları gerçek bir oyun motoru olan MaxFX'i kullanıyor. MaxPayne'de de kullanılan bu motor SiS'temi çok fazla zorlamıyor ve DirectX 8.1 performansını gösteriyor. Diğer Direct3D bench-

## Pentium 4 Anakartlar





3D Mark 2001 SE



Quake 3: Arena



Unreal Tournament 2003

Anakart çipsetlerini test ederken en geçerli 3 test yazılımını kullandık. Özellikle 3D Mark 2001 SE ve UT 2003 sistemleri oldukça zorluyor.

mark'ımız Unreal Tournament 2003'dü. Şu an piyasadaki tüm oyunlar içinde SiS'temi en çok zorlayan oyun UT 2003. Oyunun iki ayrı test modunu kullandık, Flyby ve Botmatch. Flyby modunda kamera boş harita üzerinde dolaşır, Botmatch'de ise kamera harita üzerinde dolaşırken botlar kendi aralarında oynuyorlar. Son benchmark'ımız Quake 3, OpenGL performansını gösteriyor.

Tüm testlerden önce Windows XP Pro baştan yüklendi, ekran kartı ve anakart sürücülerini güncellendi. Testler sırasında SiS'teme sadece SB Live! 5.1 ses kartı takılı idi. Ekran kartı olarak 128MB GeForce4 Ti4200 ve 512MB DDR-400 kullanıldı. Her benchmarktan önce SiS'tem yeniden başlatıldı.

### Performans Değerlendirmesi

Test sonuçlarını üç grupta değerlendireceğiz. Athlon XP çipsetleri, Pentium 4 çipsetleri, i845PE ve i850E karşılaştırması.

Testteki iki Athlon XP çipsetimiz KT400 ve nForce2'den performans olarak ağır basan KT400 oldu. KT400, testlerde %4 ila %10 arasında değişen farklarla daha yüksek skorlar verdi. Skorlar arasındaki tek istisna nForce2'nin %30 daha hızlı çıktığı 1600x1200 çözünürlükteki UT2003 Flyby demosuydu. Ancak bu skoru istisna olarak kabul ediyoruz.

KT400 her ne kadar daha hızlı olsa da aradaki performans farkı çok büyük değil. Ancak diğer özellikler konusunda nForce2 bir üstünlük sağlayamadığı için bu performans farkı KT400'ü seçmek için yeterli. Ancak Radeon 9700 kullanmayı planlıyorsanız veya entegre grafik istiyorsanız nForce2'yi tercih etmelisiniz. nForce2'nin performansı çok düşük olmadığı için bir süre entegre grafik ile idare edip daha sonra daha hızlı bir AGP ekran kartı almayı planlayanlar için de ideal.

Pentium 4 uyumlu 4 çipsetimiz vardı testte. Bu çipsetlerden i845PE ve i845GE'nin yapıları gibi performansları da aynıydı. SiS 648 ile i845PE arasındaki fark'da çok düşükken testin en yüksek skorlarını E7205 verdi. Ancak i845PE ile E7205 arasındaki performans farkı %2 ila %5 arasında değişiyordu. Pentium 4 çipseti konusunda karar verirken öncelikle Intel ile SiS arasında tercih yapmanız gerekiyor. SiS özellikler olarak daha güçlü ancak Intel çipsetlerin daha stabil ve uyumlu oldukları gerçek. Eğer sizin için önemli olan sorun çıkmaması ise Intel seçmenizde fayda var. Ama teknolojinin gerisinde kalmak istemiyorsanız tercihin SiS olmalı.

Intel çipsetler arasında "i845PE mi E7205 mi?" sorusuna cevap bulmalıyız. Aynı Güney Köprüsüne sahip oldukları için ICH4'den kaynaklanan özellikleri de aynı. Performans olarak E7205 daha güçlü ama i845 çipseti çok uzun süredir piyasada olduğu için daha oturmuş bir platform. AGP 8X özelliğinin gelecekte çıkacak oyunlarda performans farkını arttıracaklarını düşünürsek bence E7205 ilk tercih olmalı. Ama daha yaygın ve ucuz olan i845PE'de tercih edilebilir.

### DDR vs RD

i850E ve i845PE'yi değerlendirdiğimiz test için kullandığımız bellek miktarını 256MB'a indirdik. Çünkü iki çipset arasındaki asıl fark bellek yapıları. Bellek miktarını azaltarak hafızada dar boğazı arttırmak ve performansı görmek istedik. Test sonucunda performans farkları çok düşük kaldı. Çözünürlük ve dolayısıyla bellek ihtiyacı arttıkça i850E öne çıktı. Bu da RD-RAM'in, DDR-RAM'den daha hızlı olduğunu gösteriyor. Ancak DDR-RAM'in fiyat ve yaygınlık avantajı bu kadar performans farkından çok daha önemli. Bu yüzden DDR-RAM'i tercih ediyoruz.

## Anakart Teknolojileri

### ATA 133 RAID

(Abit/MSI/Gigabyte)

VIA ve SiS çipsetleri ile ATA 133 desteği vermeye başladılar. Ancak Intel çipsetler hala ATA 100 veriyolunu kullanıyor. Çipseti ne olursa olsun hemen her kaliteli anakartta fazladan bir ATA 133 kontrolörü bulmak mümkün. Üreticiler bu sayede hem ekstra IDE yuvası eklemiş oluyor sisteme hem de RAID kullanımına imkan veriyor.

### Live Update

(MSI/Gigabyte)

BIOS güncellemeyi kolaylaştıran bu sistemde BIOS'unuz internet'ten otomatik olarak çekilip kuruluyor. Sizin dosya çekme, diske yüklemeye, DOS'a girme gibi derteriniz kalmıyor. MSI kartlar sürücülerini de aynı yolla yükleyebiliyor.

### Dual Power System

(Gigabyte)

Intel sistemler için Gigabyte'in geliştirdiği bu teknoloji anakarta daha sağlıklı güç sağlıyor. DPS sistemi üzerinde neon ışıklı şık bir fan bulunan ek bir kartın üzerinde. Bu kartı işlemcinin yanındaki slota takıyorsunuz. Anakartın çift güç sistemi olması stabiliteyi artırıp sisteme hasar verebilecek ciddi sorunların çıkmasını engelliyor.

### Serial ATA

(Abit/MSI/Gigabyte)

Yeni hard-disk veriyolu Serial ATA hakkında daha önce pek çok şey anlattık. Kablo trafiğini azaltmasının yanı sıra veri transfer hızını 133MB/sn'den 150MB/sn'ye ye çıkıyor. Henüz hiç bir anakart çipseti Serial ATA'yı desteklemiyor. Ancak anakart üreticileri ek kontrol çipleri ile Serial ATA'yı destekliyor.

### Gigabit Ethernet

(Abit/MSI/Gigabyte)

Ethernet kartları iyiden iyiye anakartın ayrılmaz bir parçası oldu. Performans olarak ayrı kartlardan farkı olmadığı gibi daha az sorun çıkarıp daha kolay kuruyorlar. Ama şimdi yeni moda LAN performansını on kat arttıran Gigabit Ethernet'ler. Şu an hiç bir çipsetin desteklemediği Gigabit Ethernet için anakart üreticileri ek kontrol çipleri kullanıyor.

### D Bracket

(MSI)

MSI'in geliştirdiği D bracket PCI slotlarını kasaya bağlayan direk yuvalarına oturuyor. Üzerindeki 2 ek USB yuvasına ek olarak D Bracket'in üzerinde 4 Debug Led var. Bu 4 Led yanıp sönmelerine göre 16 kombinasyon oluşturabiliyor ve sistemin açılış sırasında çıkan sorunları bildiriyor. Böylece ses dinlemeden kasa açmadan sistemde ne sorun olduğuna görebiliyorsunuz.

# BELKIN 65-PIECE TOOL KIT

Fiyatı 89\$

İthalat Dijital Center  
www.dijitalcenter.com

Evde kendi bilgisayarını kurcalamayı sevenler ve profesyonel olarak bilgisayar toplama ve tamir işinde olanlar için harika bir parça. Daha doğrusu harika 65 parça. Beklin 65-Piece Tool Kit içinde ihtiyacınız olabilecek hemen her şey var. Kısaca içeridekileri

su, 3 çeşit cımbız, maket bıçağı vs. Tüm bu parça bolluğunun yanı sıra bir iki parça haricinde hepsi çok kaliteli. Memnun kalmadığım parçalar da el feneri ve pilli temizleyici gibi daha gereksiz parçalar. Ayrıca tüm parçalar özel olarak hazırlanmış kaliteli ve sağlam bir çanta içinde toplanmış. Sizi "alet edevatın dağınlılığı" probleminde kurtarıyor.

Beklin 65-Piece Tool Kit içinde benim ilgimi en çok çeken Blaster oldu. İlk bakışta sıradan bir anti-statik temizleyici sanabilirsiniz. Ama aslında bu sıkıştırılmış hava dolu bir tüp. İnce borusu yardımıyla en ince deliklere dahi yüksek basınçlı hava uygulayabiliyorsunuz. Blaster'ın karşısında direnebilen bir toz zerreciği görmedim henüz. Kart yüzeylerini kaplayan, güç kaynağının içine biriken tozları bir iki sıkışta yok ediyor. Biraz çabuk tükense de bir tüp Blaster ile 3 eski PC'yi sıfır bilgisayar temizliğine getirebiliyorsunuz.

Beklin 65-Piece Tool Kit'de her yerde bulamayacağınız diğer

bir parça ise anti-statik bilekliği. Statik elektriğin bilgisayar parçalarına zararlı olduğunu duymuşsunuzdur. Özellikle anakart ve ekran kartı gibi PCB kartlarda biriken statik elektrik bu parçaların çalışmasını engeller. Bilgisayara parça takıp çıkarırken statik elektrik elinizden bu parçalara geçip birikebilir. Beklin 65-Piece Toolkit içindeki anti-statik bilekliğini takıp bilekliğin kablосunu ucundaki krokodil ile toprak hattı oluşturabilecek (kalorifer, masa ayağı vs...) bir yere takarsanız sistemi statik elektrik yüklenmesinden korumuş oluyorsunuz.

"Bilgisayarı olan herkesin Belkin 65-Piece Tool Kit'i de olması" demeyi çok isterdim. Ancak 89\$'lık fiyatı göz önünde bulundurunca bu pek de mümkün değil. Ama bilgisayar içine dalmaya meraklılar için şiddetle tavsiye olunur.

**ARTILAR:** İhtiyacınız olan her şey var  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat



Bu sette ihtiyacınız olan her şey var

sayalım önce: Yan keski, kargaburun, 25 uçlu tornavida, el feneri, havya, 9 parça alyans, 5 uçlu saatçi tornavidası, 3 antistatik temizleyici mendil, sıkıştırılmış gazlı ve pilli toz temizleyici, 10 pamuk uçlu temizleyici, antistatik bileklik, içi dolu bir vida, jumper kutu-

## TECHNOLOGY INNOVATION MICROWHEEL 2

Fiyatı: 25\$

İthalat Tellioglu  
www.tellioglu.com.tr

Technology Innovation'ın incelediğimiz diğer direksiyonu MicroWheel 2 kendinden daha kapsamlı ve büyük abisinden daha başarılı. Bu direksiyonun en büyük özelliği çok küçük olması. Direksiyonun çapı 20cm'den daha az. Direksiyonu kullanırken biraz rahatsızlık yaratsa da alıştıktan sonra açıkçası sorun olmuyor. Masada çok az yer kaplıyor, kaldırdığınızda "nereye koysam" sorunu çıkarmıyor. Micro

Wheel 2'nin pedalları da yok. Bunun yerine direksiyon üzerinde gaz ve fren için iki ayrı düğme var. Düğmeler analog, yani basma oranınıza göre tepki veriyor. Ancak gaz düğmesini sürekli basılı tutmak bir süre sonra parmağınızı uyuşturuyor. Gaz ve fren için F1 direksiyonlarındaki vites sisteminde benzer direksiyon arkasında iki pedal olsa daha rahat olabilirdi.

MicroWheel 2'nin Twin Turbo 2'ye göre diğer bir artı yanı USB'den bağlanması. Windows XP'de otomatik olarak kurulurken

Windows 95 ve 98'de disket ile birlikte gelen sürücülerini kuruyorsunuz. MicroWheel 2 toplam 12 tuş, 2 axis ve 4 yönlü D-pad ile toplamda Twin Turbo'nun 2.5 misli fonksiyona sahip. Bu kadar küçük bir direksiyona bu kadar tuşun yerleştirilmiş olması gerçekten çok iyi.

MicroWheel 2'nin direksiyon sistemi ufak olmasına rağmen gayet iyi. Tek sorun tam orta pozisyona çok sert oturması. Bu yüzden düz giderken küçük hareketleri yapmak çok rahat değil. Farklı uçlardaki artı ve eksileri ile MicroWheel 2 çok ilginç bir ürün. Baş parmak kaslarınızı güveniyorsanız ve küçük bir şeyler arayıyorsanız MicroWheel 2 iyi bir seçim.

**ARTILAR:** Düşük Fiyat  
12 Tuş + D-pad  
Küçük ebatlar  
**EKSİLER:** Gaz tuşu yorucu  
Ortalama sert



## TECHNOLOGY INNOVATION

## TWIN TURBO 2

Fiyatı: 44\$  
İthalat Tellioglu  
www.tellioglu.com.tr

Oyunlarda joystick, direksiyon ve gamepad'lerin kullanımı her geçen gün azalıyor. Bunun en önemli sebebi bu cihazlara ihtiyaç duyan oyun türlerinin gerilemesi.

Özellikle uçuş ve yarış simülasyonları iyiden iyiye oynanmaz oldu. Oynansa bile, FPS ve RTS oynamaktan vücudumuzun bir parçası haline gelen klavye - mouse ikilisi ile idare ediyoruz. Doğal olarak bu ürünlere talep azaldıkça ürünlerin kalitesi düşüyor. Logitech ve Microsoft gibi sektörün hakimi olan firmalar yeni modeller çıkarırken piyasaya çıkan yeni ürünlerde kalite olarak geride kalıyor.

Technology Innovation'ın Twin Turbo 2 modeli buna çok iyi bir örnek. Bir direksiyonda görmek istemediğimiz hemen her şey var bu üründe ve görmek istediklerimiz eksik. 2003 yılında insan hala gameport kullanan ürünler görmek istemiyor mesela. USB'den bağlanan, kurulum derdi olmayan, adaptör gerektirmeyen bir direksiyon her zaman tercih sebebi. Gerçi Twin Turbo 2'nin force-feedback özelliği olduğu için adaptörsüz olması düşünülemez. Ama force-feedback özelliği olmasa çok daha iyiymiş. Çünkü Twin Turbo 2'de bulunan sistem gerçek force-feedback değil. Ürün sizin oyundaki çarpmalarınız, hızlanıp yavaşlamalarınızı tespit edemiyor. Bunun yerine bir ses kablosu ile ses kartınızın çıkışına bağlanıyor ve oyunun içindeki sese göre titreşiyor. Doğal olarak NFS'nin hızlı müzikleri başlar başla-

maz Twin Turbo 2 hem kendini hem sizi sarsmaya başlıyor. Bırakın arabanın hareket edip etmemesini oyunun menülerinde ve hatta sökmemişseniz Windows açılış sesinde da-

hi titreşmeye başlıyor.

Twin Turbo 2'nin en önemli özelliği standart direksiyon, pedal setine ek olarak bir de vites/el freni parçasına sahip olması. Vites kolu dört yönlü bir d-pad gibi çalışıyor, el freni ise yukarı çektiğinizde bir tuşa basıyor. Ancak vites konunun alt yönü ile el freni aslında aynı tuş. Yani bu parça üzerinde birisi diğerinin aynı toplam dört tuş var. İşin kötü yanı bu dört tuş da direksiyonun üzerindeki 4 tuş ile aynı. Yani toplamda 9 tuş var ama bunlar dört tuş gibi çalışıyor.

Direksiyonun sertliği ve tepkileri iyi. Ancak altındaki kaideden yüksekte olduğu için masaya monte ettiğinizde monitörü görmeyi engelliyor. Bacaklarınızın arasına alırsanız da kesinlikle rahat edemiyorsunuz. Çok uygun fiyatı dışında Twin Turbo 2'nin artı bir yönünü malesef bulamadım.

**ARTILAR:** Düşük Fiyat  
**EKSİLER:** Az sayıda tuş  
Ergonomi sorunları  
Garip FF yapısı

## CREATIVE MUVO

Creative'in yeni MP3 çaları MuVo daha önceki Nomad serilerinden oldukça farklı. MuVo'yu kısaca MP3 çalabilen bir flash-disk olarak tanımlayabiliriz. İki parçadan oluşan ürünün siyah kısmı sadece pil yuvası. Beyaz kısım ise MP3 çalar ve flash-disk özelliklerine sahip. Beyaz kısmı USB portundan direkt bilgisayarınıza taktığınız zaman normal bir flash-disk gibi dosya aktarabiliyorsunuz. Böylece dosyalarınızı yanınızda taşıyabilir, bilgisayarlar arasında dosya aktarabilirsiniz. MuVo'ya MP3'leri de bu



yolla yüklüyorsunuz. Dinlemek istediğiniz şarkıları flash-disk'e kopyalamak yeterli oluyor.

Siyah kısmı taktığınızda ise flash-disk'e aktardığınız MP3 dosyalarını dinleyebilirsiniz. 64MB kapasitesi ile MuVo dosya taşımak için yeterli ancak MP3 çalar olarak düşününce kapasitesi düşük. MuVo'nun üzerinde play/pause, stop/power, rewind/forward, reverse tuşları var.

**ARTILAR:** Çift Fonksiyonlu  
Pratik kullanım  
Sürücü veya yazılım gerekmiyor  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat

BEKLİN  
BULLDOG

Bulldog ile PC'niz güvende

Bilgisayarınızın çalınmasından mı korkuyorsunuz? O zaman bir bekçi köpeği ile koruyun onu. Tümü kesilmesi veya kırılması mümkün olmayan özel alaşım metallerden yapılan Bulldog'u taktıktan sonra bilgisayarınızın çalınması mümkün değil.

Bulldog üç bağlantı parçası, özel yapıştırıcı, kilit ve çelik kablodan oluşuyor. Bağlantı parçalarının ufaklarını kasa ve monitörünüze, büyük olanı ise masanıza yapıştırıyorsunuz. Cyanoacrylate (!) içeren özel yapıştırıcının

sökülmesi söz konusu değil. Sonra çelik kabloyu bu üç parçanın arasından geçirip ucundan kilit ile kapatıyorsunuz. Masayı da beraberinde sırtladıktan sonra artık o PC'yi yerinden kılmak mümkün değil. Aman kilidin anahtarlarını kaybetmeyin.

Fiyatı: 28\$ +KDV  
İthalat Dijital Center  
www.dijitalcenter.com

**ARTILAR:** Çok güvenli  
Uygulaması Kolay  
**EKSİLER:** Ortamın görünümünü bozuyor

Fiyatı 172\$  
İthalat Kont  
(212) 499 62 99  
Multimedya  
www.multimedya.com

# BELKIN NOSTROMO N45 VE P45

## Nostromo n45

Fiyatı **25\$ +KDV**

İthalat **Dijital Center**

www.dijitalcenter.com

## Nostromo p45

Fiyatı **36\$ +KDV**

İthalat **Dijital Center**

www.dijitalcenter.com

Belkin'in Nostromo serisinden bu iki gamepad'i birlikte incelemeye karar verdim. Çünkü bir iki detay dışında ürünler birbirinin aynısı. Asıl farkları birinin Playstation 2 diğerinin PC uyumlu olması. Aralarındaki detay fark ise Playstation 2 uyumlu p45'de fazladan bir select tuşu olması.

Her iki gamepad'in de yapısı aynı ancak bu aslında Dual Shock 2'nin genel yapısı ile aynı. Evet ürünün görünüşü ve ergonomisi tamamen farklı fakat tuşların buldukları yerler açısından birebir Dual Shock 2' u tutuyor. Bu hem Playstation 2 hem de PC kullanıcıları için bir avantaj. Çünkü Playstation 2 kullanıcıları hangi tuşun nerede olduğunu aramak zorunda kalmayacak, PC kullanıcıları

kullanarak tuş kombinasyonları kaydedebilir veya uygulayabilirsiniz. Nostromo n45'de bu işlev programın yazılımı ile yapılıyor.

Her iki üründe de aynı olan diğer bir özellik gamepad'i kavradığınız kollar arasında bulunan Action Stabilizer Bar. İki kol arasında uzanan bu parçanın işlevi ismi kadar karizmatik değil. Gamepad'i bacağınızın üzerine sabitleyerek hem ağırlığından kolunuzun yorulmasını önüyor hem de daha net kullanabilmeyi sağlıyor. Kilo kapasitenize göre göbeğinize de yaslayabilirsiniz. Sinan bunu kolayca başarsa da ben bu şekilde sabitlemeyi bir türlü beceremedim.

Bu iki gamepad'in en büyük eksi yanı ağır ve büyük olmaları. PC gamepad'leri ile karşılaştırınca belki çok ciddi gözükmüyor sorun. Ama Dual Shock 2 ile karşılaştırınca Nostromo p45 çok hantal. Kısa sürede ağırlığı rahatsız ediyor, daha sert olan tuşlar yüzünden parmaklarınız da yoruluyor. Gamepad'lerin yapı olarak büyük olması da işi zorlaştırıyor.

Her ne kadar iki ürün birbirine çok benzese de ikisi için de çok farklı yorumlar yapmak durumundayız. Nostromo p45 çok daha düşük fiyatı, aynı kalitedeki

force-feedback'li ve ekstra makro fonksiyonu ile Dual Shock 2'den üstün. Ancak ergonomik olarak Dual Shock 2'nin çok gerisinde. Eğer daha iri ve ağır bir gamepad'i tercih edermiyorsanız sorun yok. Ama ben tercih etmezdim.

Nostromo n45 içinse işler daha parlak. Sonuçta karşısında Dual Shock 2 gibi bir rakip yok. Nostromo n45 kolayca bugüne kadar gördüğümüz en fazla fonksiyona sahip gamepad olma ünvanını kapıyor. Ergonomi ve hafiflik olarak Sidewinder'ların gerisinde kalsa da ekstra fonksiyonlar onu öne çıkarıyor. Fiyatı da uygun olunca oldukça iyi bir seçim.

Nostromo n45 PC versiyonu



rı ise Dual Shock 2 yeteneklerinde bir Gamepad'e nihayet sahip olacak.

Dual Shock 2'ye yabancı olan PC kullanıcıları için Gamepad'in üzerinde neler var tek tek sayalım. Nostromo n45'in üst sol tarafında standart 8 yönlü bir D-Pad bulunuyor. Sağ tarafta ise 4 aksiyon tuşu var. Bunların hemen altında iki analog kol var. Mini bir joystick olarak düşünebileceğiniz bu analog kollar aynı zamanda basıldığında düğme olarak işliyor. D-pad ile 4 aksiyon tuşunun tam ortasında ise 3 fonksiyon tuşu var. Nostromo n45'in ön tarafında ise sağ ve solda ikişer tane düğme var. Yani toplamda 2 analog kol, bir D-pad ve 13 tuş bulunuyor Nostromo n45'de. p45 modelinde ise 14 tuş var.

Nostromo p45'de, Dual Shock 2'den fazla olan bir tuş var. Bu makro tuşu. Bu tuşu

### Nostromo n45

**ARTILAR:** 2 analog kol, 8 yön  
D-pad, 12 tuş  
Düşük fiyat  
Kaliteli ürün  
**EKSİLER:** İri ve ağır  
Düşük ergonomi

### Nostromo p45

**ARTILAR:** Makro fonksiyonu  
Uygun Fiyat  
**EKSİLER:** İri ve ağır  
Düşük ergonomi

Nostromo p45 PS2 versiyonu



# HIS EXCALIBUR RADEON 9700 PRO

Biz Radeon 9500 ve 9700'lerin nasıl harika ürünler olduklarını bağırıp duralım ne üreticiler, ne distribütörler, ne de satıcılar durumunun farkında. Hala pek çok Tayvan firması NVIDIA ile ilişkileri bozmamak için ATI'dan uzak duruyor. Radeon üreten az sayıdaki firmanın ürünleri ise ya ülkemize gelmiyor ya da kolay bulunmuyor. Elbette bu durumu değerlendirenler de var. Radeon kılığı içindeki piyasaya kısa sürede ve kaliteli ekran kartları süren Hong Kong firması HIS (High-Tech Information Systems) piyasada oldukça iyi bir isim yaptı.

Excalibur Radeon 9700 Pro, dünyanın en hızlı GPU'su olan Radeon 9700 PRO'ya sahip. Kartın tasarımı referans tasarımı ile aynı. Zaten referans tasarımına uymayan bir ekran kartı görmek mümkün değil artık. Kartın üzerinde RGB'ye ek olarak, hem TV-Out hem de DVI çıkışı var. Kartla birlikte Power DVD XP,

Power Director 2.1 yazılımları ve Ballistics oyunu geliyor. Kart çok fazla güç harcadığı için direk güç kaynağına bağlanıyor ve bunun için bir ek kablosu var.

Excalibur Radeon 9700 Pro'nun özellikleri ve performansı diğer tüm Radeon 9700 Pro'lar ile aynı. Ancak üretim kalitesi, servis güvencesi ve beraberinde gelenleri göz önüne alırsanız piyasadaki en iyi Radeon tercihlerinden biri.

**ARTILAR:** Maksimum Performans  
Maksimum Teknoloji  
**EKSİLER:** Çok fazla güç harcıyor

**Fiyat:** 387\$ +KDV

**İthalat** Tellioglu

www.tellioglu.com.tr



*Ferrari kırmızısı yerine Rodeon kırmızısı mı desek acaba?  
Ne de olsa daha hızlı.*

# PLEXTOR PLEXWRITER 48/24/48U

USB 2.0 veriyolunun yaygınlaşmasıyla harici CD yazıcılar gittikçe popüler hale geliyor. IDE yuvası işgal etmemesi, güç kaynağına ek yük getirmemesi ve elbette taşınabilirliği harici CD yazıcıları, dahili yazıcılara göre üstün kılan etmenler. Harici CD yazıcıların eksi yanları ise sorun çıkarmaya daha meyilli olmaları ve daha yüksek olan fiyatları.

Plextor 48/24/48U tartışmasız bugüne kadar gördüğüm en iyi harici CD yazıcı. Kendisi siyah olan yazıcı, alüminyum kasası ile göz alıyor. T-10 kasamın üzerine koydu-

ğumda ilk düşüncem "keşke kasa da alüminyum olsaydı" oldu. Plextor 48/24/48U hız konusunda da şu an için rakipsiz. 48x yazma, 24x yeniden yazma ve 48x okuma ile piyasadaki en hızlı yazıcı. Asus'un 52x yazabilen modeli piyasaya çıkana dek de öyle kalacak gibi. Harici yazıcılar problem çıkarmaya daha meyilli demistik ama Plextor 48/24/48U'yu, 48x hızında ne kadar zorlasam da herhangi bir

problem yaşamadım. Sistemde 3 tane 7200rpm hard-disk, 2400+ Athlon ve Radeon 9700 olduğundan güç sorunu çıkmasın diye CD yazıcı takarken DVD-ROM'u sökme tercih ediyordum. Kendi güç kaynağı olduğu için Plextor 48/24/48U'da bu dertten de kurtulmuş oldum.

Plextor 48/24/48U'da karşılaştığım tek sorun bütün CD'leri düğün yazsa da CD Verification'da sorun olduğunu söylemesi. Yazdığım CD'lerin bazılarını kontrol ederken bazı dosyaların erişilemez olduğunu rapor etti. Halbuki CD Check isimli küçük bir yazılımla CD'leri kontrol ettiğimde hiç bir sorun olmadığını gördüm. Ama üstünde durulacak bir problem değil bu.

223\$'lık fiyatı ile el yaksa da Plextor 48/24/48U bulabileceğiniz en iyi CD yazıcı.

**Fiyat** 172\$

**İthalat** Sky

www.sky.com.tr



Alüminyum kasası ile Plexwriter en şık CD yazıcı

**ARTILAR:** Şık görünüm  
Yüksek kalite  
Maksimum hız  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat

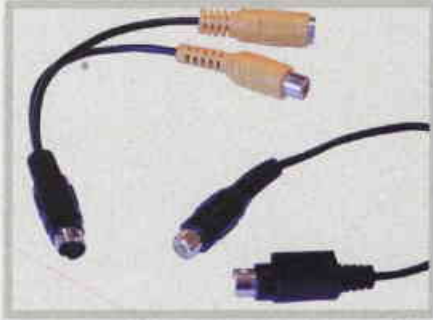


# TV-OUT REHBERİ

Tuğbek Ölek ve Jesuskane

Eskiden çok matah bir şey olan TV-Out artık hemen her anakartta var. Yani ayağa düştü. Biz de madem herkeste var küçük bir rehber hazırlayalım belki bir parça faydamız dokunur diye düşündük.

TV-Out basitçe monitördeki görüntüyü televizyonunuza aktarmaktır. Eski ekran kartlarında aynı anda hem TV hem monitörden görüntü alamazdık. Ama yeni anakartların hepsinde bu fonksiyon var. TV-Out alabilmek için gerekli kablolar ekran kartımızla, yazılım ise ekran kartımızın sürücüleri ile birlikte gelir. Bunlar haricinde ihtiyaç duyacağımız tek şey



Ekran kartlarında tek bir TV-OUT çıkış yuvası vardır. Kartla gelen bu adaptörleri kullanarak bağlantıyı yapınız.

sesi TV'ye aktarmak için bir ses kablosu. Bir de ekran kartlarındaki TV-Out çıkışı sadece kompozit veya S-Video olarak anılan iki türde olduğundan, bu formlarda TV-In'i olmayan sadece Scart takılan televizyonlar için bir Scart adaptörü olabilir. Herhangi bir elektronik mağazasında bulabileceğiniz bu küçük parçayı TV'nizdeki Scart yuvasına takarsınız. Üzerinde hem S-Video hem de kompozit girişi vardır. Ekran kartınızdan gelen TV-Out kablomuz ise bu adaptöre bağlarsınız.

## S-Video / Kompozit

TV-Out konusunda en çok kafa karışan konu S-Video ve kompozit kablolar ve farklarıdır. Hangi kablunun hangisi olduğunu kutucuğumuzdaki resme bakarak görebilirsiniz. Gördüğünüz gibi S-Video bir parça PS-2 (klavye) bağlantısı andırıyor, kompozit ise müzik setlerinde kullanılan ses kabloları ile aynı.

Yeni ekran kartlarının hemen hepsinde hem S-Video hem de kompozit çıkış var. An-

cak ekran kartınızın arkasına bakacak olursanız sadece bir çıkış göreceksiniz. Daha çok S-Video çıkışı gibi gözükse de aslında orada her iki çıkış birden bulunuyor. Ekran kartınızın kutusunu kurcalayın. Muhtemelen orada Y şeklinde bir kablo göreceksiniz. Kablonun tek tarafını ekran kartınıza taktığınızda geriye kalan iki uç S-Video ve kompozittir. Kimi ekran kartlarında ise bu Y şeklinde kablo kullanılmaz. S-Video kablosunu direkt olarak ekran kartının TV-Out'una takarsınız. Kompoziti takmak için ise küçük bir ara kablo takmak gerekir. Bu kabloyu da ekran kartı kutusu kurcalayarak bulabilirsiniz. Eğer sisteminizi yeni aldıysanız ve kutu mutsuz yoksa aldığınız yerin kapısına dayanmak, kutudan kablo mabloyu çıkarmadysa da kartta TV-Out olup olmadığını tekrar kontrol etmek ihtimal dahilindedir.

## TV Cephesi

Bilgisayarımıza takmayı başardığımız TV-Out kablomuzu televizyona takmak daha da kolay olacak. Televizyonda sadece Scart girişi olması (ki çözümünü biliyoruz) veya tam kablolu takacakken Ally McBeal başlaması dışında bir sorun çıkmayacaktır. Bilgisayarımızdan gelen görüntü TV'de AV veya S kanalından çıkar. Ama henüz çıkmayacak. Çünkü ekran kartı ayarlarımızı yapmadık.

NVIDIA kullanıcıları ekran kartı ayarlarından nView sekmesine gelsinler. Bu sekmenin açılması biraz uzun sürecek. Çünkü PC'miz televizyonu algılamaya çalışacak. Burada gördüğünüz seçeneklerden ilkinin (TV'de ve monitörde aynı görüntü çıkması) seçip Tamam'a tıkladığınızda TV'mize görüntü gelecek. Eğer bu seçenekler aktif değilse televizyon algılanamamış demektir. Kablomuzu kontrol edip aygıt algılama tuşuna basın. TV'ye görüntü gelmemişse yanlış AV kanalında olabiliriz. Bütün AV'leri tarayın.

Radeon kullanıcıları ise ekranlar sekmesine gelip TV ikonunun yanındaki kırmızı tuşa bastıklarında görüntüleri gelir. Eğer tuş aktif değilse yine TV algılanamamış demektir. Eğer bilgisayar TV'nin yanına taşıdıysanız ve monitörü takma şansınız yoksa dert etmeyin. Çoğu ekran kartında sadece TV bağlı ise TV-Out otomatik aktif hale gelir ve direkt olarak görüntü gelir. Bir ayar yapmaya gerek yoktur.

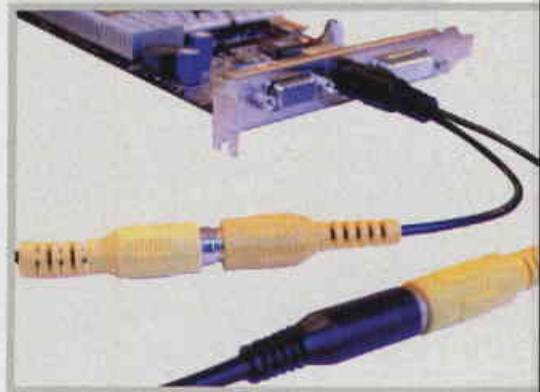


Solda kompozit, sağda ise S-Video kablolarının ucunu görüyoruz.

## Hangi Görüntü?

Hala görüntü yok veya bozuk mu? O zaman kullandığınız kabloya göre TV-Out ayarlarından S-Video veya Kompoziti seçin. Eğer görüntü siyah beyaz ise TV-Out ayarlarından çıkışın NTSC mi PAL mi olduğuna bakın ve TV'nize göre bu ayarı yapın. Görüntü TV'ye tam oturmamışsa çözünürlüğü 640x480'e düşürün. Ayrıca TV-Out ayarlarından görüntüyü ortalamak için sağa sola kaydırabilirsiniz. Görüntüde ufak bozukluklar olması genelde kablunun çok uzun veya kalitesiz olmasından kaynaklanır. Ayrıca ucuz ekran kartlarında kullanılan kalitesiz TV-Out parçaları da buna yol açabilir. Hala görüntü yoksa yapabileceğiniz iki şey kaldı. Birincisi yazıyı tekrar okuyup ben nerde hata yaptım diye uzun uzun düşünmek. İkincisi "Bu kartın TV-Out'u bozuk!!!" diye satıcının kapısına dayanmak.

Adaptör kablo kullanarak yapılmış bir bağlantı. Her iki kabloyu da bağlamanıza gerek yok. Biri yeterli.



# Donanım Pazarı

Donanım'ın geneli ile birlikte Pazarımız da değişti bu ay. Bundan sonar size distribütör bilgileri yerine bu ürünleri bulabileceğiniz online mağazaların bilgisini sunuyoruz. Aşağıdaki tüm ürünleri, aşağıdaki fiyatlarla hemen şu yandaki adreslerde bulabilirsiniz. Fark edeceğiniz gibi içerikte değişti. Artık sistemlerimize hoparlör ve CD yazıcı da dahil. Listelerimize yaptığımız ince ayar sayesinde toplam fiyatlarımızda da ciddi bir değişme yok.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com  
www.pcgold.com.tr  
www.mavidonanim.com  
www.bogazici.com.tr  
www.dijitalcenter.com

	Ekonomik		İdeal		Süper	
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+	70\$	AMD Athlenxp 2100+	91\$	Pentium 4 3.06 GHz	710\$
<b>Anakart</b>	MSI KT4V	82\$	MSI KT 4 Ultra	105\$	Gigabyte 8INXP	145\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-333 M-Tec	55\$	256MB DDR-333 Kingston	70\$	512MB DDR-333 Kingston	146\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda 4 40GB	82\$	Seagate Baracuda 4 60GB	92\$	Seagate Baracuda 5 120GB	166\$
<b>Ekran Kartı</b>	Winfast GeForce 4 MX440	72\$	HIS Radeon 9500 Pro	245\$	ATI Radeon 9700 Pro	395\$
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17"	147\$	Samsung 757MB 17"	179\$	Sony G520 21"	865\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	54\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	54\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	36\$	Sound Blaster Audigy DE	79\$	Sound Blaster Audigy Platinum	184\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	33\$	APACHE 56k V90 USB	55\$	APACHE 56k V90 USB	55\$
<b>Kasa</b>	Asus MX-3	26\$	Elan Vital T-10	80\$	Titanium Area-51	175\$
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS INSPIRE 4400	52\$	Creative INSPIRE 5300	103\$	Creative INSPIRE 6600	129\$
<b>CD-RW Sürücü</b>	Samsung 40/12/40	50\$	Yamaha 44/24/44 T@2	63\$	Pioneer DVR-104	340\$
<b>Floppy</b>		10\$		10\$		10\$
<b>Toplam</b>		<b>798\$</b>		<b>1268\$</b>		<b>3450\$</b>

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

## Ayın Fırsatı Logitech MX 300

Test için kimseler zahmet edip yollamasa da, arayıp bulmak çok zor olduğundan Donanım Pazarına girmese de, kanaatimce Logitech MX 300 dünya üzerindeki en iyi

mouse'dur. Bu ürüne Mavi Donanımın'da rastlamak ilginç bir sürpriz oldu. Tükenmeden [www.mavidonanim.com](http://www.mavidonanim.com) adresine bir uğrayın.



## Ayın Flaş Ürünü Samsung MagicBright

Bu ay incelemelere yetişmese de, ofisimize gelen en ilgi çekici ürün Samsung'un yeni monitörüydü. MagicBright'ın hem fiyatı uygun hem kalitesi çok iyi

hemde daha önce hiç bir monitörde görmediğimiz özelliklere sahip. Hiç düşünmeden Sony G220'nin yerini ona verdik.



# TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

*Sevgili okurlar, bir açıklama yapma ihtiyacı duyuyorum. (sayenizde tabii) Bakınız sevgili arkadaşlar ben Tuğbek değilim. Sanıldığı gibi Tuğbek ve Jesuskane aynı kişi değil. Tuğbek emekli de olmadı. Tuğbek gayet hayatta ve yazılarını yazmaya devam ediyor. Parantezlere girip sizlere incik cıncık bilgiler vererek yardımcı olmaya bile çalışıyor. Geçtiğimiz ay Merhaba (yada Selam) Tuğbek diye başlayan maillara cevap vermeyeceğimi söylemiştim. Bu sözümü sonuna kadar tutacağım.*

## Selamlar Level ve Jesuskane

*Benim sistemim; Gigabyte GA-6VX7-4X, P3 650Mhz, 18MB TNT, 192MB SD-RAM, 20GB HDD, Windows 98.*

**1-** *Şu sıralar yeni bir ekran kartı alıcam (sırf C&C Generals oynamak için). Sence 64MB GeForce4 MX440 mı, 128MB GeForce2 mi aliyim (başka bir kart söyleme ikisinden biri olsun)? Benim sistemim bu kartları kaldırı mı acaba? Generals için başka ne ekliyim ki?*

**2-** *Birde şu TV-OUT tam olarak ne işe yarar? Bir anlatırsen!*  
*Cevap için teşekkürler, Kendinize iyi bakın güle güle :)*

Kıvanç Arslan

Selamlar Kıvanç,

**1-** İki karttan hangisi sorusunun cevabı elbetteki GeForce4 MX, senin sisteminde rahatlıkla kaldırır bu kartı. Ancak Generals, Doom yalanından çok daha fazla kasiyor sistemleri. Ofiste kullandığımız AMD 2400XP+ işlemci, 512MB DDR-RAM, 128MB ATI Radeon Pro 9700 ekran kartı ihtiva eden gariban sistemimiz de bile bu oyunda baygınlıklar geçiriyoruz. Generals'ın sneak-peak demo'sunda low detail'de bile oldukça akıcı oynandığı söylenemez. Mevcut sistemini ekran kartı upgrade' i ile kurtarman zor yani. Anakart, işlemci de değiştiren iyi olur bence.

**2-** Monitör'e bakıp da gördüklerini TV ye de bakıp görmeni sağlayan öyle şahane bir teknoloji. Ekran kartını değiştirdiğinde kitapçıyı karıştır azıcık.

Sorular için ben teşekkür ederim. Biz bir yere gitmiyoruz sanırım ama neyse sende hoşçakal.

## Selamlar Jesuskane,

*Galiba Tuğbek'i emekli ettiniz? Artık Chip'e mi geçti ne oldu? (Ne gitmesi Donanım'ın geriye kalanını kim yapıyor? Künyeye de mi bakmıyorsunuz? Ühühü. -TÖ) Yanlış anlama sende işinin eri-*

*sin ama alışmıştı Tuğbek'e, Hemen ahiret sorularını yolluyorum;*

**1-** *Bilgisayar açılırken BIOS ekranında bip diye bir ses çıkıyor. Çok yüksek sesle çıkıyor ama. Bu sesi yok etmenin değil de kısmının bir yolu var mı?*

**2-** *Final Fantasy 8'i eskiden TNT2 M64 ile oynuyordum görüntü güzeldi. Ama şimdi GeForce2 MX400 ile oynuyorum oyunda hep çizgiler çıkıyor. Bütün ekran çiziklerle dolu neden acaba?*

**3-** *Counter-Strike 1.5 Türkçe yükledim botlarla oynuyorum ama nedense hiç ses yok. Benim ses kartım Creative Sound Blaster 128. Acaba sorun ses kartında mı?*

**4-** *Bilgisayarımı açıp C: sürücüsüne bir kez tıklıyorum, 2.7GB boş yer gösteriyor ama C: yi açıp bütün dosyaları tek tek inceleyince 600MB boş yer gözüküyor. Nedendir?*

**5-** *Bizim arkadaş yeni PC topluyor ekran kartını aldık sırada ne olmalı sence? RAM? CPU? Hard-disk?*

**6-** *Bir firma PC için PSX gamepad'i getirmiş. Dual Shock falanda yazıyordu. Gaza gelip aldık ama eve gelince bir türlü titretemedik. Dual Shock destekleyen oyunlar yükledik ama hiç tın yok. Gamepad de iki giriş var; biri yazıcı portuna diğeri USB ye takılıyor. Tanıtımı çok iyi yaptık ama titretemedik.*

**7-** *Tomb Raider oyununu açtıktan 15 dakika sonra nedense ses efektleri gidiyor. Arka fonda müzik var ama efektler yok. Neden acaba?*

Mesut Koşar

Selamlar Mesut,

Yok emekli etmedik Tuğbek'i donanma sayfalarına ve parantez içlerine bakarsan görebilirsin kendisini. Yanlış anlamıyorum bende çok alıştım ona hep cebimde taşıyorum. Bakalım soruların gerçekten ahiretlik miymiş.

**1-** O ses çıkar öyle. BIOS'tan tamamen kapatman mümkün ama kısmen söz konusu değil malesef. İnternet'ten değişik melodiler indirip kulağa hoş bir hale getirebilirsin tabii.

**2-** Eski oyunları yeni sistemlerde çalıştırmaya kalkınca karşılaşılan bir problem bu. Gözlerini pörtletip bakmayı dene yok yine düzgün

göremiyorsan yapımcı firmanın sitesini bir ziyaret ediver. Genel bir çözüm yok bu tür sorunlara. Bazı firmalar bunları giderecek patchler yayınlıyorlar (bkz. Silver).

**3-** Konsol'u açıp volume yaz bakiver ses açık mı değil mi? Eğer ses açık değilse 7. cevaba geç aradığını bulabilecek misin bakalım?

**4-** İşletim sistemin çalışırken geçici dosyalar yaratır diskinde. Bu dosyanın boyutu o anda kullandığın programlar vs göre değişir. Sen C sürücüsünün detaylarına baktığın zaman, bu geçici dosyaların boyutunu hesaplamaz (Dosyalar aslında hard-disk'te gerçek boyutlarından fazla yer kaplar. Ancak Windows boş alan hesaplarken bunu dikkate almaz. -TÖ).

**5-** Bu biraz arkadaşının bütçesine ve sistemi ne kadar bir süre zarfında toplayacağına bağlı. Her zaman ilk olarak fiyatı ve teknolojsi çok hızlı değişmeyen parçaları almakta fayda vardır. İlk olarak Monitör almak her zaman mantıklıdır. Daha sonra hard-disk iyi bir seçim olacaktır. Bunun dışında Anakart, işlemci, RAM üçlüsü mutlaka beraber alınmalıdır. Gerisi size kalmış zaten (Yeni bilgisayar alıyorsan paraları biriktirip bütün parçaları tek seferde alırsın. Zira son parça alınan dek diğerleri çalışmaz. -TÖ)

**6-** Titremiyorsa titremiyordur kardeşim zorlamayın fazla. Ama yinede üretici sitenin web sitesine bir uğrayın bu Force Feedback cihazın hangi oyunlarla uyumlu olduğuna bir bakın. Hatta yeni sürücüsü vs varsa çekip gamepad' i tekrar tanıtın. Çok iyi dediğin prezantasyon da bir sorun olması da muhtemel. PC için PSX gamepad' i hem de titreyeninden kavramı ilginç üstünde bir düşünürerin. (Oyundan FF seçeneğini açmayı unutmayın -TÖ)

**7-** Eğer 3. cevapta dediğimi yaptıysan ve sorun CS de değil ise artık iyice emin ki sorun ses kartında. Ses kartının sürücülerini tekrar kurmayı dene. Sorun devam ediyor ise başka bir ses kartı bul (mesela PC toplayan arkadaşına önce ses kartı aldır onu takip bir dene sorun devam ediyor mu? Eğer etmiyorsa ses kartında donanımsal bir sorun var demektir. (Arkadaşının ses kartına el koy o anda)



## Bunu biliyor muydunuz?

*Donanıma yollanan bütün maillerin saklandığını ve bir gün aleyhinizde delil olarak kullanılabileceğini muhtemelen bilmiyordunuz!*



**ThermalFake Powerwind Z03:** Düşük bütçeli çözüm arayanlar için birebir. Sağladığı güç diğerlerinden az ama şu an her türlü sistemin güç tüketimini rahatlıkla karşılayabiliyor. Tek dezavantajı fan gürültüsünün çok fazla olması.

### PC'lerde Güç Tüketimi ve Yeni Çözümler

Bilgisayarlarımız geliştikçe ihtiyaç duydukları güç de artıyor. 250W, 300W, 450W derken PC'ler evlerde en çok güç çeken cihaz oldu. Sonunda cesur birkaç güç kaynağı firması soruna köklü çözümler buldu.



**ElemVital HydraPower 3:** Sulak bölgelerde yaşayan PC kullanıcıları için uygun çözüm. Hidrotermik güç kaynağı. Oldukça gürültülü çalışıyor ve ses yalıtımını zorunlu kılıyor. Bu dezavantajına karşın, oldukça uzun ömürlü, ayrıca kendinden su soğutmalı olduğundan ısınma problemi yok.



**AlienCare NucleoStar XP:** Güç kaynağı problemi kesin çözüm. Oldukça sessiz çalışıyor. Üretebileceği enerji sınırsız gibi. Ancak ısınma problemi var ve pek stabil çalıştığı söylenemez. Ayrıca radyoaktivitenin Hard-Disk'lere zarar olduğu söyleniyor.

### Herkesine Selam,

Ben Semih. Benim ekran kartı ile kafama takılan bir soru var. Ekran kartım Asus Geforce MX440. Kendi driver CD'sinden taktığım zaman oyunlarda sorun çıkartıyor. Bende NVIDIA'nın Detenatörü ile tanıtım sorunumu çözüldü. Fakat bundan sonra Asus olarak mı arıyorum (daha iyi olur mu?) yoksa NVIDIA'dan devam mı edeyim? Karar veremedim. Her şey için teşekkürler.

Semih

### Herkesten Selam,

Ben ben. Ekran kartı ile takılıyor olması ilginç sorunların kafana. Ekran kartın ile beraber gelen sürücüler daima daha eski kalacaklardır. NVIDIA'nın çıkarttığı Detenator sürücülerini kullanman tabii ki daha iyi performans almanı sağlayacaktır. NVIDIA'nın sitesini takip et ve sadece burada yayınlanan sürücülerini çek. Sitesinden dağıtmadan önce çıkan beta sürümler sorun yaratabilir sistemimde.

Her şey için bir şey değil...

Merhaba arkadaşım seni Level dergisinden takip ediyorum yani donanım bölümü ile ilgilendiğini de biliyorum ve senden yardım istiyorum. Benim sorunuma gelince, bende AMD 2000XP, Epox anakartı, MSI 128MB GeForce4 Ti4200 ekran kartı. Ekran kartını bilgisayara taktaki 2 hafta oldu 5 tone güç kaynağı vardı. Bunun nedeni

AMD ve ekran kartının çok güç çekmesi olabilir mi? Bu sorunu 450Watt'lık bir güç kaynağı ile çözebilir miyim. Nereden bulurum, hangi marka alırım ya da başka ne sorun olabilir? Yardımcı olursan sevinirim kolay gelsin.

Merhaba kardeş, zaten şimdilik başka bir dergide yazmıyorum. Donanım bölümü ile ilgilendiğimi sakın kimseye söyleme bu arada. Sistemin 450Watt'lık bir power supply ile rahatlayacaktır (300Watt'lık kaliteli bir güç kaynağı da olur- TÖ). Bu değişikliği her durumda yap zaten. Ancak "Ekran kartı değişti, çok çok güç çekti güç kaynağı yandı" gibi bir durum söz konusu değil. Güç kaynağının yetersiz kalması durumunda sistemin zaten açılmayacaktır. Anakartın da, yada elektrik tesisatında (muhtemelen ikincisi- TÖ) bir sorun olması daha akla yatkın. Öncelikle sistemi kullandığın yerdeki elektrik tesisatını bir gözden geçirin. Ani voltaj artışları düşüşleri sorun yaratıyor olabilir. Eğer bir sorun yoksa anakartını bir gözden geçir, sistemi aldiğin firmanın teknik servisine bir danış. NOT: Tolga alışveriş listeni gönderme inceliginde bulunduğun için teşekkürler. Ama üzülerek söylüyorum ki o ayakkabı ile o çanta gitmez zaten ayakkabının da altı numarası yokmuş sen başka bir hediye bakiver :)

Toiga Olcay

Merhaba Tuğbek diye başlayan mailları çıkartınca bunlar kaldı. Umarım gelecek ay göz önüne alırsınız yazının başındaki açıklamayı. E hadi bana iyi tatiller...

### Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın Ahiretten sorusunu soran Ertürk kardeşimiz anlaşıldığı üzere fazla Counter-Strike oynuyor ve server'larda dönen "B@B KENK" muhabbetinin fazla etkisinde. Halkı bilinçlendirme misyonumuzu yerine getirip anlayacağı cinsten cevaplıyoruz sorusunu.

#### Isakeyn Selam,

Nabers bea ben bişi sorcam. Benim bu ekran kartının ses kartının boardın falan vb... Bunların markasını nasıl öğreneceğim ama sakın Sök boardı falan öle bak deme derginize c4 plastic patlayıcı döşerim.

Ertürk Tuncel

Ne olsun be Ertürk kank sen nasilsin bea. Sor bab kank b@bthe kank. Sak bak kank. C4 leri duvarlara döse kank ısı kaybımız çok bu işe yarasın. C4 ten vazgeçersen Start'a bas Run de birde oraya dxdiag yaz enter la patlasın C4 ler bab pls... C4'ler yerli malı değil sanırım plastic yazmışsın falan da filan bea...



# neizliyoruz ne dinliyoruz

## ► bağımsızların arkasından...

Bu aslında bir 'iş işten geçti' yazısı. Çünkü ikinci düzenlenen !f İstanbul bağımsız film festivali geçtiğimiz ayın sonunda maalesef bitmiştir. Artık filmleri kaçıranlar oturup ağlar mı yoksa delicesine oradan buradan bulmaya mı çalışır bilemiyorum ama bir süre festival muhabbeti dönen ortamlarda pasif kalacakları kesin. AFM Sinemaları ve Kolektif Prodüksiyon işbirliği sayesinde birçok bağımsız görme şansımız oldu (tabii bazılarını da kaçırdık). Ayrıca bir demet Türk kısa filmine de programda yer verilmesi yüzümüzü güldüren diğer bir olay oldu. Yalnız anlayamadığım, kitapçıga bakınca aşağı yukarı tüm kısa filmlerin bir şekilde yurtdışıyla bağlantılı olması; yani yurtdışında kotarılmış ve oradan yollanmış filmlerden oluşmakta kısa film seçkisi. Tabii ki bir film çekmek için dışarıya çok daha fazla imkan tanıyor, eğer dışarıya gidebilecek imkanınız varsa. Beni düşündüren, Türkiye'den yani içinden başvuran ve muhtemelen imkansızlıklarla çekilen filmlerin seçmelerin hangi aşamalarında tökezlediği. Umarım



bu bir araya geliş rastlantısaldır yoksa durum içeridekiler için biraz can sıkıcı olabilir.

Neyse geçelim filmlere, geçen sene olduğu gibi bu sene de festival çok renkliydi. Vizyonda görmemiz için marjinal bir dağıtımçı firmanın hamle yapmasını bekleyeceğimiz bir sürü uçuk kaçık film, 'made in Japan' gibi kavramsal aynı zamanda eğlence dozajı yüksek partiler ve '9'

filminin yönetmeni Ümit Ünal'dan bir dijital atölye şeklinde festivali özetleyebiliriz. Filmler yine bölümlere ve bölümler yine renklere ayrılmıştı (hit filmler, nöbetçi sinema, gökkuşağı, politik !f, made in Japan, !f dijital ve kısalar olarak sıralanabilir). Tabii ben bu yazıyı yazarken festival hala devam ediyor. Bu yüzden görmüş olduğum ve göreceğim filmlerden bahsetmek herhalde en iyisi olacak. Açılışı 'Spun (Kafa)' adlı bir filmle yaptım. Filmin yönetmeni Jonas Akerlund. İsveçli yönetmeni Metallica, Cardigans, U2, Jamiroquai gibi tanınmış gruplara çektiği video kliplerden tanıyoruz. Kendisi aynı zamanda Madonna için çektiği 'Ray of Light' klibiyle bir adet Grammy kazanmış. Aslında Akerlund şöhretini biraz da Prodigy için çektiği sansasyonel 'Smack My Bitch Up' klibine borçlu. Spun ise yönetmenin ilk uzun metraj denemesi.

Filmi hızlı kurgusu ve bağımlılık olayını işleme bakımından Requiem For A Dream'e benzetebiliriz. Ama Spun onun kadar derin ve zorlayıcı bir film değil. Daha çok işin eğlence kısmına ağırlık vermiş uzun bir video klip gibi. Film 101 dakikadan sonra yüzünüzde tatlı bir gülümseme bırakıyor ama bir sonraki filmle beraber kafanızdaki 'Kafa' 15 dakikaya inişiyor. Bir grup amfetamin bağımlısının sefil hayatları ve komik ilişkileri olarak özetlenebilir film. Yönetmen filmi etkili kılmak için senaryodan çok karakterler üstüne yüklen-



miş ve çok ilginç tipler yaratmış; Örümcek Mike (John Leguizamo) ve Aşçı (Mickey Rourke) özellikle çok başarılı. Amerikan Güzeli'nden hatırlayacağımız Mena Suvari ise Cookie rolünü pek kıvrınamamış; diğer oyunculara göre biraz silik kalmış. Filmin inanılmaz hızlı bir kurgusu var, tam 5345 kere cut yapılmış. Özellikle amfetamin sahnelerinde kullanılan geçişler, efektler, lensler ve animasyonlarla filmin kendine özgü bir dil yakaladığını söylemek mümkün.

Spun'un arkasından izlediğim 'Donnie Darko' da yine ilk film. Öncelikle genç yönetmen Richard Kelly bu kadar huzursuz bir film ortaya çıkarabildiği için tebrik edilmeli. Bir gerilim filmi olmamasına rağmen, yarattığı atmosfer ve izleyicinin üzerinde bıraktığı etki bakımından Donnie Darko, kelimenin tam anlamıyla huzursuz bir film. Her şeyden önce oldukça farklı bir hikayeye sahip. 16 yaşındaki Donnie Darko'nun ergenlik bunalımları, şizofren ruh hali ile zamanda yolculuk gibi fantastik bir kavram öyle iyi birleştirilmiş ki filmde çıkıp da

# !f

## ist- an- bul

AFM/  
BAĞIMSIZ/  
FİLMLER/  
FESTİVALI/  
INDEPENDENT/  
FILMS/  
FESTIVAL/

# haberiniz var mı? haberiniz

## ► FİLMİ BEKLERKEN...

Festival öyle bir şeydir ki filmlerin yanı sıra hoş rastlantıları da barındırır bünyesinde. Kiminle karşılaşacağımız, kimi göreceğiniz hiç belli olmaz. Bir kafeye giderseniz filmde önce, biletinizi kontrol eder, açılıp kapanmaktan haşatı çıkmış kitapçıga şöyle bir göz atarsınız ve bir de bakarsınız ki garson kızı tanıyorsunuz, daha doğrusu hatırlıyorsunuz. Daha önce gittiğiniz bir kafede çalıştığınızı hatırlar ama kafenin ismini bir türlü hatırlayamaz ve bu yüzden kızla da bir türlü konuşamazsınız. Karşılıklı bakışlardan onun da sizi

hatırladığını ve sizden sadece bir giriş cümlesi beklediğini kavramanız bir düğüm daha atar hafızanızı.

Filtre kahvenizi yudumlarken "neydi, neydi" diye yiyip bitirirsiniz kendinizi, tabii bir yandan da kızı göz hapsinde tutmayı ihmal etmezsiniz. Dakikalar geçer ama o tek kelime aklınızdan bir türlü geçmek bilmez. Kahvenizden yudumlar eksiltirken, bir anlık başınızı eğme gafletine düşüp, kızın mesaisinin bittiğini ve paltosunu giymiş kapıdan çıkmakta olduğunu son anda farkedersiniz. Yapa-



# neokuyoruzneya piyoruz

tüm olanları şöyle bir kafanızdan geçirince al-lak bullak oluyorsunuz. Filmin konusuna şöyle bir dokunmak isterdim ama her şey o kadar bir-biriyle bağlantılı ve aynı zamanda birbirinden kopuk ki gördüğünüz bir rüyayı anlatmak veya Alice Harikalar Diyarı'ndan bir bölüm üstüne yorum yapmak gibi bir şey olurdu herhalde (et-kilendim ya abartıyorum biraz). Düşen uçak motoru, dev tavşan, zamanda yolculuk, şirin-ler, ölüm nine... bu söylediklerimin hepsini Donnie Darko'nun dünyasında bulmak müm-kün. Film aslında tam bir bilinçaltı bulmacası ama parçaları birleştirmek adına seyirciye bas-ki yaptığı falan yok. Donnie Darko görsel açı-dan oldukça sade ve yumuşak bir film, tabii bi-raz karanlık aynı zamanda. Yer yer birtakım gö-rüntü efektleri kullanılmış ama hepsi tadında bırakılmış; abartılan hiçbir şey yok. Donnie Darko hayalperestlerin seveceği türden bir film; kesinlikle görmeniz tavsiye edilir.

Gelelim festivalin en hit (daha doğrusu en



çok merak edilen) filmine. Biletleri satışa çıktığı anda tükenen ve yoğun istek üzerine programa ek gösterimleri konulan 'Örümcek', ünlü Kanadalı kült yönetmen David Cronenberg'in son filmi ve en sonunda biz de görme fırsatı bulduk (merak etmeyin vizyona da girecekmiz). Örümcek, Cronenberg'in diğer filmleriyle karşı-laştırılınca içerik ve biçim bakımından çok fark-lı bir yere oturuyor. Bu yüzden Örümcek'ten

önce biraz Cronenberg sinemasından bahset-mek gerek herhalde. Cronenberg ilk dönemin-de Shivers ve Scanners gibi bol efektli ama ay-nı zamanda biyolojik ve teknolojik değişim üzerinde duran filmler çekerek, korku-bilim-kurgu türüne yeni bir boyut kazandı. Daha sonra görsel efektlerden biraz sıyrılıp (tabii vazgeçmeden) ağırlığı atmosfer ve karakterler üzerine kaydırıldı; tema olarak da beden-tekno-loji ilişkisi üstüne yoğunlaştı. İnsanın teknoloji-nin gelişimi ve değişimiyle yavaş yavaş başka bir şeye dönüşmesi fikri Cronenberg tarzını oluşturdu. Farklı noktalardan yola çıkarsa da Vi-deodrome, Fly, Crash ve Existenz ile hep aynı inancı vurgulamakta.

Bu bağlamda Örümcek, tüm Cronenberg filmlerinden ayrı düşüyor. Bu sefer beden ve teknolojinin yeni bir çiftleşme şekline değil de bir şizofrenin geçmişiyile hesaplaşmasına tanık oluyoruz. Bilinçaltının gerçekleri nasıl saptırı-bileceği ve geçmişin nasıl parçaları eksik bir yapboz şeklinde bilincimize yansıdığı üzerine bir film Örümcek. Biçimsel olarak da görsel efektlerin yerini mekanın algı üzerindeki etkisi almış gibi gözüküyor. Unutmadan Ralph Fien-nes (oğul) ve Gabriel Byrne'nin (baba) perfor-manslarının da çok iyi olduğunu söylemeliyim. Örümcek, Cronenberg takipçileri için kesinlikle farklı bir deneyim olacaktır.

Diğer filmlerden bahsetmek isterdim ama yer kalmadığı için, www.ifistanbul.com sitesine göz atmanızı tavsiye ediyorum (neler kaçırdığınızı görün diye). Bu sene festivalin bağımsız filmler dışında video art ve video grafik alanlarına da yoğunlaştığını söylemem gerek (ilgilenenlere duyurulur). Ayrıca dijital çekilmiş birçok başarılı uzun metrajın gösterilmesi, Türk sinemasını motive etme anlamında da iyi bir hamle; aynı şekilde festival kapsamında kısa filmlere yer verilmesi artı bir olay. Kapılar yavaş da olsa açılıyor galiba...

Güven Çatak  
guven@level.com.tr



## var mı? haberiniz var mı?

cak bir şey yoktur, kapı kapanmıştır ve size de yine boşluklar kalmıştır; hani şu doldurduklarınızı sandıklarınızdan.

Siz düşüncelere tüpsüz dalmış iken kapı tekrar açılır ama bu sefer içeriye doğru. Ve o hep hayran olduğunuz kadın oyuncu belirmiştir kapıda. Belki her zamanki kadar bakımlı değildir ama kafenin havasını değiştirecek kadar zariftir aynı zamanda. Oturma düzenini şöyle bir gözden geçirdikten sonra rastlantı bu ya tam önünüzdeki masaya oturur, hatta masanızdaki diğer sandalyeye eşyalarını bırakmak için sizden izin ister. Diliniz tutulur, cevap veremezsiniz; başınızla 'tabii' işareti yapabilirsiniz ancak. Sonra çaktırmadan onu izlemeye koyulursunuz; menüyü inceleyişini, sipariş verişini, sigarasından nefes alışını...

Siz onu gözlemlerken kahve makinesinin köpüklü sesi diğer tüm seslendirmeleri bastırır. Bir nefes alıp kendi masanıza geri döner ve filme geç kalmak üzere olduğunuzu farkedersiniz. Hesabı verip kapıdan çıkarken o hatırlamadığınız kafenin ismi gelir aklınıza. Gülersiniz. Galiba bu kafeye tekrar geleceksiniz...



### ► GÖSTERİMLER TAM GAZ...

Bahçeşehir Üniversitesi, görsel iletişim tasarımı birinci sınıf öğrencilerinin kurduğu Unifoto, fotoğraf ve video kulübü film gösterimlerine başlamış durumda. Şimdilik son dönem bağımsız yönetmenlerin dünya çapında ses getirmiş filmlerini gösteren kulüp, bahar döneminde her ay bir tema etrafında toplanacak filmler göstermeyi planlıyor. Yönetmenler ve klasikler de ihmal edilmeyecek tabii ki. Gösterimler Bahçelievler kampüsünde ve genellikle Perşembe-Cuma düzenlenmekte. Koyalı gelsin çocuklar (bilgi için unifoto@yahoo.com).

# İşgal

gorcan abi  
gorcanabi@sektor9.com

Aşkta meşkti, sıcakta soğuktü, acıydı tatlıydı derken bir ay daha geçti işte... 30 gün, 720 saat, 43,200 dakika, 2,592,000 saniye... Siz bu yazıyı okurken ben 604,800 saniye daha yaşlanmış olacağım! Bir yılda 31,104,000 saniye olduğu varsayılırsa 730,944,000 saniye yaşıyorum ve bu yazıyı yazarken bile binlerce saniye yaşıyorum. Kaçıyor işte elimden, gidiyor zaman... Acaba siz kaç milyon saniye yaşıyorsunuz?

Ha bu arada gorcan abi aşık olmuş falandı flandı yalan kardeşim. gorcan abi sapıktır sapık kalacaktır! Ne demiş atalarımız -Fırt Fırat- "Çak gelişine"

## Pentagram Konseri

Bostancı Gösteri Merkezinde yapılan konserde oldukça yüksek sayıda seyirci vardı. Fakat konser mekanına gelir gelmez anladık ki biz artık 'ağır abi' veya 'eski metalmci' sayılır derece de büyümüştük. Ya da biri bize kamere şakası yapıyordu. Çünkü konserin yaş ortalaması 13-14 flandı ve bizim gibi birkaç yüz kişi ortalamayı yükseltiyordu. Yok yok o kadar yaşlı değilim tabii ki de ilk defa bu kadar küçük konser seyircisiyle karşılaşıyorum. Demek ki 18 yaş sınırı koysalar, konseri 200-300 kişiyle yapacaklar. Aslında bu durum hoşuma da gitli. Biz o yaşlardayken bi tek Metallica gelmişti de küçüküm diye gidemiştik. Şimdiki veletler şanslı tabii bir sürü konser oluyor ve istediklerine gidebiliyorlar. Hatta konserde en önleri o minikler doldurmuştu. Ağır abiler de arkalarda eller kollar kenetlenmiş, karizmatik metalmci modunda izliyor-

## Pentagram Konseri



lardı. Valla ben ne yalan söyleyeyim. Her konserde "ulen bu sefer efendü olacağım, arkalardan izleyeceğim" diyorum. Ama konser başlar başlamaz kendimi yine en önde buluyorum!

Neyse gelirim konsere. Fena olmayan bir orga-

nizasyondü ve konser öncesi ve konserde herhangi bir sorun çıkmadı. Perdenin arkasından duyulan İn Esir Like an Eagle girişle seyirciyi coşturan Pentagram perdenin açılmasıyla bomba gibi bir açılış yaptı. Daha sonra Unspoken'dan ve Anatolia'dan devam eden grup ilerleyen dakikalarda iyice eskiye gitti ve Vita Es Morte'yi çaldı. Daha sonra efektlerle süslü oldukça uzun bir Introyla Rotten Dogs girdi. İlk albümden olan bu parçayı Hakan Utangaç söyledi her zamanki gibi... Her parçaya eşlik eden seyirci -ben de yırtım ağzımı ve diğer erojen bölgelerimi- en çok Bir parçasında coştı. Hemen hemen tüm sözleri söyledik ve grup da gayet mutluydü bu durumdan. Yaklaşık 2 saat süren konserde genelde yeni şarkılarını çaldılar ve performansları bence gayet iyidi. Her konserde klasikleşmiş Slayer cover'ı Black Magic için konser boyunca "Slayaaaa" ve "Black Magiiic" diye bağırıp ses tellerimi yırtsam da çalmadılar şarkıyı. Baya bir üzöldük seyirci güruhu olarak... Bence konserin bir eksisi de vokalist Murat'ın seyirciyle pek bir diyalogu olmamasıydı. Sadece "çok saöölün" dedi ve bence yerli grup olarak daha fazla konuşması ve iletişim kurması gerekiyordu.

Ayrıca konser boyunca grubun kurucu üyesi Hakan Utangaç'ın gözlerindeki mutluluk pırıltısını kaçırmadım. Bu günlere gelene kadar çok zorluk çektiklerine eminim ve bu kadar heyecanlı seyirciye çalmak onları da mutlu etmişe benziyordu. 15 senelik Pentagram daha iyilerini de hak eden bir grup bence...



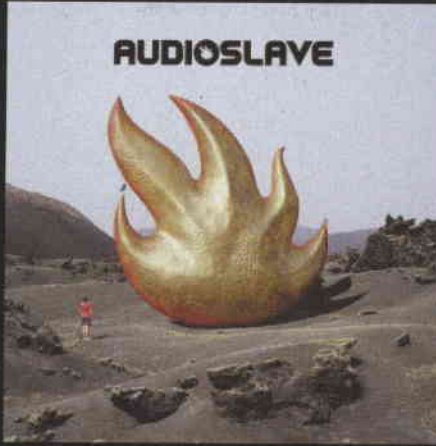
n e r e l o l o y o r

**Audioslave**

Soundgarden'ın Black Hole Sun ve Rage Against the Machine'in Killing in the Name Of parçalarından başkasını dinlememiş biri olarak şimdi süper nötr, çiçek gibi bir albüm açıklaması yapacağım:) Ha tabii neden bu açıklamayı yaptım. Bilmeyen vardır belki. Grup Zack De La Rocka'nın RATM'den ayrılmasından sonra kalan elemanların Soundgarden'dan Chris Cornell ile birleşmesi sonucunda oluşmuş.

Albüme gelirsek: İlk başta şunu söylemeliyim ki albümü taktığımda beni bu kadar etkileyeceğini sanmıyordum. Müzik ne Soundgarden'a ne de RATM'e benziyor. Şu günlerde duymaya alışık olmadığımız bir tarzda... Tabii yine Tom Morello'nun gitarı kendini belli ediyor ve aynı zamanda Chris Cornell'in vokali yine etkili...

Albümde Like A Stone'a hasta oldum. Çok basit ama mükemmel bir parça bence. Ama onunla da kalmıyor. What You Are, Cochise, Set it Off ve biraz kafa ütülese de Hypnotize hareketli parçalardan. Ayrıca Shadow On The Sun, Light My Way ve Getaway Car gibi parçalar da yavaş etkileyici...



Ne desem ne desem... Bence albümü Rock dinleyen herkes sever. Yeni grup dinlemeye korkan arkadaşlar da istediklerini bulabilir, grubu sevebilir... Audioslave yılın en başarılı Rock grubu olabilecek düzeyde başarılı bence! ☺

► **HIM** yeni albümleri Love Metal'i Nisan ayında çıkarıyorlarmış. Albümün track list'i sayfalarında bulunabiliyor...

► **Ozzy Osbourne** iki CD'lik bir Best Of çıkarmış. 29 parça bulunan albümde 3 tane de live track bulunacakmış...

► **Deep Purple** (hala mı abi) yeni albümleri için stüdyodalarmış. Jon Lord'dan sonra gelen yeni klavyeci Don Airey'i de tanımış oluruz...

► 12.'si düzenlenecek olan **İsveç Rock Festivali'**ne Twisted Sister, Motörhead, Quinsryche, Uriah Heep, Blind Guardian, Jethro Tull ve Yes gibi devler katılıyorlarmış...

► 29 Mart'taki **In Flames** konserine alt grup olarak **Withering Surface** geliyor. Aldığım haberlere göre otobüs paralarını bile kendileri verecek olan grup tatil yaparken arada konseri de çıkarmış...

► Kasımdan beri stüdyoda olan **Katatonía** 15 parçadan oluşan kayıtlarını tamamlamış ve 13'ünü albüm için seçmiş. Albüm şarkı isimlerinden kapağına kadar tamamlanmış. Yakın zamanda elimize geçer artık!

► Guns N' Roses eski gitaristi **Slash**, Deep Purple eski bas vokali **Glenn Hughes** ve Jane's Addiction davulcusu **Stephen Perkins** Los Angeles'da Irak savaşına karşı barış için bir performans sergileyeceklermiş.

► Şu anda yeni albümleri için stüdyoda olan **Iron Maiden**'in prodüktörü **Kevin Shirley** yeni albümün sound'unun Brave New World'den daha sıkı olacağını söylemiş.

► Eski **Iron Maiden** vokalisti **Blaze Bayley** 18 parçalık (çift CD) bir albümle Mart'ta karşımıza çıkıyormuş...

► **Below the Lights** adlı albümlerinin track list'ini bitiren **Enslaved** Mart'da albümü çıkarmayı planlıyormuş...

► **Kovenant** yine albüm çıkarıyormuş. **S.E.T.I (The Search For Extraterrestrial Intelligence)** adlı albüm Mart'ın sonlarına doğru çıkacakmış...

► **Apocalyptica**'nin yeni albümünde **Dave Lombardo** da 5 parçada davul çalmış... Ayrıca **musicline.de**'de **No Education** adlı parçaları dinlenebiliyormuş...

► **Sepultura** yeni albümü **Revolusongs**'da **Massive Attack**'tan **Exodus**'a kadar birçok grubun parçalarını coverlamış.

► **Fatih No More** (işte buna çok kızacaksın gore-can :) - Blix) 19 parçadan oluşan bir best of çıkarıyormuş. Albümde **Black Sabbath** cover'ı **War Pigs**, **We Care A Lot**'un **Slash** versiyonu gibi ilginç parçalar da bulunuyormuş...

► Sağlam olmayan kaynaklardan aldığım bilgiye göre bu sene **H2000 Festivali**'ni **Opeth** ve **My Dying Bride**'in gelebilitesi varmış...

**Playlist:**

1. Megadeth - 1000 Times Goodbye
2. Lacuna Coil - Heaven's a Lie
3. Deep Purple - Love Don't Mean A Thing
4. System Of A Down - Highway Song
5. Dissection - Night's Blood
6. Decide - Once Upon the Cross
7. Anathema - Angelica
8. Danzig - Mother
9. Opeth - Benighted
10. Fatih No More - Evidence (tutamıyorum kendimi gorcan :) - Blix)

**TOZLU VİTRİN**

Bu ay yine bir değişiklik yapıyoruz sayfamızda arkadaşlar. Yine yerimde duramadım birşeyler yapayım dedim. Level okuyucularının çoğunlukla genç olduğunu düşünürsek eski albümlerden bazılarını kaçırdıklarımı düşünüyorum. Bu yüzden. Her ay artık Tozlu Vitrin adlı köşemizde eski bir albüm tanıtacağım. Bu genelde bir grubun en iyi albümü olacak. Bu ay King Diamond'dan **Fatal Portrait**'i seçtim...

**King Diamond**

**Fatal Portrait** 1986

1976 yılında müzik hayatına başlayan King Diamond gerçek adıyla **Kim Bendix Petersen** -tabii bu isimle herhangi bir alanda ün yapmasına imkan yok- **Brainstorm**, **Black Rose**, **Brats** ve en sonunda **Mercyful Fate**'te gerçek müzik hayatına geçiş yapar. İki albüm yaptıktan sonra dağılan grubun ardından **Denner**, **Hansen**, **Andy La Rocwue** ve **Mickey Dee** ile **King Diamond** adıyla yeni bir grup kurar. King Diamond'ın ilk albümü olan **Fatal Portrait**'te ortaya çıkan genel bir konsept anlayışı diğerlerinden de devam etti ve King Diamond albümlerinin en büyük özelliği oldu.

Bu albümün konseptine gelince...

Molly adlı 4 yaşında bir kız vardır ve kiskanç annesi onu kimsenin görmemesi için çatı katına kilitlet. Molly ölene kadar orada durur ve öldüğünde annesi bir portresini yapar. Daha sonra Molly'nin ruhu portrenin içine girer ve çektiği acıları anlatır. Annesinden intikam almak ister. Annesi Mrs. Jane'de portreyi **Candle of Fate** ile yakar...

Bu kadar sayko bir hikayeden sonra tabii müzik dünyasına bomba gibi düşmüş **King Diamond**. Sadece sözlerle değil tabii. Müzik de inanılmaz, tam anlamıyla **Heavy Metal**! Gruba onlarca -gerçekten de 20 küsur eleman gelmiş gitmiş- müzisyen katılmış fakat **King Diamond** dışında gitarist **Andy La Rocque** her albümde yer alıyor ve kesinlikle bunu belli ediyor:) Albümün açılış parçası **The Candle**'da tüyler ürpertici klavyeler ve vokaller ön planda. Tabii daha önce **King Diamond** dinlemediyseniz şaşırmayın grupta sadece bir vokalist var. **King Diamond** aynı anda 18 değişik tarzda vokal yapabiliyor:) Gerçekten de bir brütal olup, bir incelebiliyor ve üst üste birleştirebiliyor. Albümün bu kadar büyüleyici ve etkili olmasının büyük bir payı da bu vokallerden dolayı... Hikayeyi bir kenara bırakırsak albümdeki

en iyi parçalar **The Portrait**, **Charon** -özellikle solosu-, **Halloween** ve **Hounded** diyebilirim. Ama genel olarak albüm tek şarkı gibi dinlenebiliyor.

2 sene önce konsere de gelen **King Diamond** burada inanılmaz bir performans sergilemiş. (-miş diyorum çünkü kişisel nedenlerden dolayı gidememişim ve birileri bu konserden bahsettikleri zaman ağlayacak gibi oluyorum. Bir daha gelirlirse en önde ben olacağım!) Hatta birkaç kişiden duydum ki konseri ilk başta playback sanmışlar, kulaklarına inanmamışlar.





# HAYAL ALLET

"fithos lüsec wecos vīnosec"

Eski çağlarda, henüz evler bilmem kaç mumluk ampuller ya da sodyum buharlı lambalar ile aydınlatılmadan evvel; mobilyalar duvarlara esrarengiz silüetler çizerken, vitraylı pencerelerin aralığından giren serin gece havası şöminedeki acınası alevleri döverken, arkanızı dönüp bir hayalet görmeniz işten bile değildi. Kasvetli şatolar – gerçekten ya da yalnızca söylenti – genellikle hayaletli olurdu; bazen sizi koruyan bir hayaletin varlığını hissederdiniz. Bugün artık ilerleyen dünyada hayaletlere yer yok. Katalogların, ders kitaplarının, sipariş mektuplarının, medya raporlarının hüküm sürdüğü bu geçkin zamanda, hayat galesi için koşuştururken, bazen bir konak görürsünüz, tek başına. Bazen hatırlarsınız o eski hayaletli günleri...

Bazen de Hayalet'i gidip gazetecinizden satın almanız gerekir.

Ali Aksöz  
Ali@level.com.tr

Mail'ler yazdınız, mektuplar gönderdiniz. Şovumuza ne kadar istekli ve destekçi olduğunuzu gördük. Böyle bir eksik varmış demek, dedik. Bir adım atmıştık geçen ay, bu ay bir adım daha atacağız. Karanlık yolumuzda, aydınlanan bir diğer metre. Böyle yürüyeceğiz, ilerde koşmak için.

Mail'lar ülkenin dört bir yanından gelmiş. Bana çocukluğumu hatırlatan sözlerle dolu, küçük bir şehirde, hatta kasabada ya da bir metropolde, hayal eden olmanın güçlüklerini anımsatan. Belki yalnız olmayı, belki acemi olmayı, belki de tedirgin olmayı tekrar hissettiren. FRP OYUNUNU oynadığınız için önyargıya toslayışlarımızı hatırlatan. İşte Hayalet sizlere de uğrayacak dostlarım. Çünkü sizin Frp'ci Gençlik bulacağınızı bildiğiniz bir cafeniz yok. Sizin oyun oynayacak bir grubunuz yok. Siz,



oynamak isterseniz boza kıvamındaki bir dünyada ilerleyeceksiniz. Yapış yapış, aheste... Oynamayı birlikte öğreneceğiniz arkadaşlar arayacaksınız. Hayal etmeyi öğreneceğiniz arkadaşlar.

Ve önünüzde giden bir Hayalet olacak. Onu takip edeceksiniz... Ben de size Morpheus'un dediği gibi, "Tavşan deliğinin ne kadar derin olduğunu göstereceğim"

## Rivayetler

\* Bilkent FRP Convention 2003 bu sene 22-23 Şubat tarihlerinde Bilkent Üniversitesi'nde yapılacak, daha fazla bilgi için: <http://www.frp.bilkent.edu.tr>

\* Arcanum'u bize veren Trolka Games yeni bir efsane hazırlıyor. TSR'ın imza dünyası Greyhawk: The Temple of Elemental Evil (ayrı adlı modülü mutlaka duymuş olabilirsiniz) yakında bilgisayarlarımızı konuk olacak. Oyun hakkında şimdilik bildiklerimiz; tamamen 3rd Ed. kurallarına uygun olacağı, kötü karakter kullanımına düzgün destek vereceği ve çizgisel olmayan bir oyun yapısına sahip olacağı.

\* İthaki Yayınları; bu aydan itibaren, Nisan'da sınıfta-

cak bir yarışma açıyor. Jules Verne Bilimkurgu ve Fantastik-kurgu Öykü Ödülleri'ne aday olmak istiyorsanız [www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr) adresini takip edin. Daha fazla bilgi için de LL'deki Rivayetler bölümüne göz atmanızı tavsiye ediyorum.

\* Sword & Sorcery Studios, Blizzard Entertainment'dan Wizards of the Coast ile birlikte Warcraft'ın Zindanlar & Ejderhalar oyununu yapmak üzere haklarını satın aldığı D&D Warcraft rol yapma oyunu, çok tutulan gerçek zamanlı strateji oyun serisi Warcraft'ın zenginliğini tamamen interaktif basılı rol yapma dünyasına çevirecek. Ork şamanları olarak hortlak avlamaya; ya da gece elflerinizi etrafınıza toplayıp, Yanan Lejyon İblislerini kılcıktan geçirmeye hazır mısınız?

\* Salvatore Üstadın ünlü Demon Wars – elbet bileniniz vardır - serisi de rol yapma oyunları arasındaki yerini almanın arifesinde. 128 sayfalık Demon Wars Campaign Setting, Fast Forward Games tarafından yakında piyasaya sürülecek. Böylece CrossGen Demon Wars ÇR'ıyla beraber piyasaya vuran üçüncü basılı materyal olacak ve Demon Wars ismine biraz daha ün katacak.

\* Lost Library'de her sene düzenlediğimiz ödülleri tekrar açtık. 15 Mart'ta sona erecek olan 2002 LL Ödülleri'ne hepimizin katılımını bekliyoruz.



## Gönül Postası:

*Istanbul'dan Barış Müstecaplıoğlu:*

Merhaba Ali,

Lost Library'nin sevgili editörünü, Türkiye'nin seviyeli gençlik dergilerinden birinde kalem oynatırken görmek mutluluk verici. Bu işbirliğinizden güzel bir sinerji doğacağına ve yazarlarının Türkiye'de Fantastik Edebiyat, Fantastik Çizim ve Fantastik Rol Yapma Oyunları

konusunda atılacak adımlara ivme kazandıracağına eminim. Bu yeni köşende Lost Library'deki çizimni aynen devam ettireceğini ve iyile kötüyü ayırt etmekten bir an olsun çekinmeyeceğini umuyorum. Gerektiğinde yerden yere de vur biz ki hatalarımızı görelim :) Yeri gelmişken, Level dergisini ekibini de doğru kişileri seçtiği için içtenlikle kutluyorum, yalnız haberleri olsun, benim bildiğim Ningauble'a iki sayfa zor yetecektir. Şimdiden sayfa sayılarını artırmayı planlamaya başlasınlar :)

Sevgi ve Saygılarımla.





N: Muhterem Barış,

Övgülerin, methiyelerin için teşekkürler. Bu işle ilgilenen düzgün insanların dayanışma içinde olduğunu göstermek için de eşsiz bir fırsat oldu Hayalet. Umarım köşe büyür de gerçekten hepimizin kullanabileceği bir kuvvet halini alır. Gelecekte Weird Tales ya da Amazing Stories gibi kendi pulp akımlarımızı yaratmada bir kilometre taşı olur. Ve haklısın, 2 sayfa bu yolculukta bize yetmez (Sinan duy bizi :)

#### ***Istanbul'dan Rüçhan Kaan:***

Ali abi bizi sevindirdin. Zaten Level'da en çok görmek istediğim insanlardan

biriydin daha ne diyebilirim ki? Türkiye'nin alanlarındaki en iyi iki kuruluşu (Level ve Lostlibrary) birbirine daha da yaklaştı şimdi. Umarım ikisini de bırakmazsın.

Bu arada bir çok arkadaş sosyal etkinliklerin daha çok ve sık yapılmasını istiyor. Ve de senden bir ricam abi, seni Murat (Sönmez) abiyi falan böyle bir arada - yada ayrı farketmez - görüp konuşabileceğimiz, icabında tartışabileceğimiz, camianın bir araya gelebileceği kafe falan öyle mekanlar varmı (ben Anadolu yakasındayım M.Ü Göztepe kampüsünde).

#### ***ERU BÜTÜN LİBRARY VE LEVEL TAİFESİNİ SAURON TÜREVLERİNİN ŞERRİNDEN KORUYA.***

Sevgili Rüçhan, destek için sağol. Haklısın böylece alanında en iyi iki organizasyon birbirine omuz veriyor. Bu birleşmeden umut ediyorum ki; ülkede roman yazan, basan, çizgi roman çizen, illüstrasyon yapan ve muadil işlerle uğraşan herkes faydalana-

### **Jukebox:**

Dr.Dre feat Lox, Eve, Drag-On, XDM – Whats the Difference (Remix)  
2Pac feat. Notorious B.I.G. – Be the Realist  
P, Diddy – Bad Boy for Life  
Dead Prez – Sex Mind  
Method Man feat. Redman – Cereal Killer  
Justin Timberlake – Cry Me a River (Bu herifin şarkısını tavsiye edeceğimi söyleseler gülerdim, dünya nereye gidiyor böyle)

cak.

Soruna gelince; evet köşe yerleştikten sonra, Hayalet okuyucuları için dergide bir buluşma düzenlemeyi düşünüyorum açıkçası. Bu buluşmayı periyodik hale getirmek de ileriki planlarım arasında yer alıyor. Bunun dışında LL olarak zaten buluşma düzenledikçe sitede duyuruyoruz. Hazır olmanızı tavsiye ederim, zira bundan sonra sırada Matrix Reloaded'e gitmek var :)

#### ***Nereden olduğu belirsiz Anıl Bayraktar***

Ali abi kabul ediyorum ben bu alemlerde yeniyim, yeni yeni bu kitaplara sarıldım ve çok da hoşuma gitti. Kara Elf üçlemesinin ilk kitabını aldım ve bitirdim, şimdi sıra ikide. Senden bir soruma cevap vermeni istiyorum:

Bizim arkadaşlar deliler gibi frp tipi kitaplar okuyorlar, en yaygını da "Ejderha Mızrağı" serisi. Aslında bunda danışılacak bir durum yok ama yine de sence alıp okumalı mıyım? Eğer okumam gerektiğini düşünüyorsan seri hangi kitapla başlıyor?



(Bazıları "Ruh Döveni" ile bir diğeri de "Güz Alaca Karanlığının..." diyorlar sence hangisi?) Ayrıca Diablo iyi mi sen ne dersin?

Yardıma için sağol. Böyle bir bölümün açılmasına çok sevindim okumayı sürdüreceğim ve bir dahaki Level'ı kaçırmayacağım (poster de araya sıkıştırırsanız çok daha güzel olur aslında :))

Deliler gibi "frp tipi" kitap okumak hayra alamet değil. Dünya tarihi bir çok güzel edebi eserle dolu. Her türden kitap okusun arkadaşların. Bukowski, Dostoyevski, Joyce, Fakir Baykurt, Tolstoy, Vian, Kemal Tahir, Firuzan, Vedat Türkalı, Shakespeare'leri keşfetsinler. Sen de evet, Ejderha Mızrağı'nı alıp okumalısın. Seriyi başlatan kitap Ejderha Mızrağı Destanı (Dragonlance Chronicles) üçlemesinin ilk kitabı olan Güz Alacakaranlığının Ejderhaları'dır (Dragons of a Autumn Twilight). Bundan sonra Ejderha Mızrağı Efsaneleri (Dragonlance Legends), İkinci Nesil (Second Generation), Yaz Alevi Ejderhaları (Dragons of a Summer Flame), Beşinci Çağ (Fifth Age) ve Ruhlar Savaşı (War of Souls) gelir. Son iki seri henüz Türkçeye kazandırılmadı.

Kitap olarak Diablo maalesef çok vasat. Bilemiyorum, belki de Richard A.Knaak oyunla benzeyen bir eser yazmak istedi, yani Lut Gholein gibi evel-

## **Karakter Generation**

"Bazıları zengin doğar, Doğdukları andan itibaren ölümlerine dek sahip oldukları para ve şöhretin arkasına bir ruh gibi gizlenir, bütün yaşamları boyunca daha çok servet sahibi olma arzusuyla kendilerini yiyip bitirir, en sonunda ise, ölümün geldiğini gösteren melek kapılarını çaldığında son bir gayretle sarı külçeleri sıkıca tutarlar. Bazıları ise, tanrının kendilerine lütfeleri olan özel yeteneklerini kullanarak yaşamlarını bir şekilde daha kolay hale getirmeye çalışır. Kimileri de doğuştan şanslıdır. Sanırım Xhoul Geceçöküşü en rahat ikinci kategoriye sokulabilirdi. Çünkü ilk kategoriden yoksundu, son kategoriden ise hayatı süresince çok az yardım gördü. Xhoul, çok fakir ve bir o kadar da yardıma muhtaç bir ailenin ilk oğlu olarak dünyaya geldi. Çocukluğu sokak aralarında, maddi durumu kendilerinden daha iyi olan insanların cepleriyle haşır neşir bir şekilde geçti. Elleri o kadar kıvrak, gölgelerin içinde o kadar rahattı ki arkadaşları ona kendi aralarında "Gecenin Çöküşü" demeye başladılar.

Bu ay, arkadaşlar yarışmamızı kazanan arkadaşımız Denizli'den Ergün Atık, Xhoul'un kısa özgeçmişinin devamını Level- Underground'da bulabilirsiniz. Okuduğunuzda tavsiye ve eleştirilerinizi ulaştırabileceğiniz mail adresi ise: [ergun\\_sliver140@hotmail.com](mailto:ergun_sliver140@hotmail.com)

ce gördüğümüz yerlere giden, sürekli birşeyleri keşip biçen kahramanların olduğu bir romanın, oyunu kadar başarılı olacağını düşündü. Ben kendi hesabıma onun - ya da bu tasarıyla ortaya çıkan kişinin - yanıldığını söyleyebilirim. Ama sen kitabı yine de biraz karıştır, ilgini çekecek olursa satın al ve oku.

Poster konusunu düşünelim, neden olmasın?

Geçen ay, Hayalet size Starbucks takılın dedi. Ama Hayalet unuttu ki Türkiye'de işler doğaüstü bir yavaşlıkta ilerler. Böylece Hayalet bu ay da tavsiyesini yineliyor. Starbucks takılın; The Ring beyazperdeye misafir olmadan onun Japonca orijinali Ringu'yu izleyin; Sigara içmeyin; Sinemada telefonunuzu kapatın (Telefonunuzu çok seviyor ve ondan ayıramıyorsanız ya da çok mühim biri olduğunuzda inanıyor, bir buçuk saat aranmamaya tahammül edemiyorsanız evde kalın ve VCD izleyin. Layığınız budur)

Hayatımızdan bir ay daha geçti. Umarım herkes bu ayı yaşamını daha iyi hale getirmek için kullanmıştır.

Sürç-ü lisan ettiyse affola... ☺

N. [www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

1984

# KARANLIK GÖKLER

Çamura ve toprağa yeterince katlanımadın mı?

Uzun ve ıssız geceler boyunca kabuslarında gördüğü tuhaf şeylerin gerçeğe dönüşeceği korkusuyla bir adım daha attı. Şimdi tam kenarındaydı yeryüzünü bir diken gibi yırtıp yükselen yaşlı dağın zirvesinin, yukarıda sadece uzak galaksilerin solgun ışıklarıyla aydınlanan karanlık sonsuzluk uzanıp gidiyordu. Aşağıda ise sadece ıslak gri bir sis örtüsü vardı, canlıymış ve onu almak istiyormuş gibi uçurumlar arasında kıvrılıp duran, ağır ağır dalgalanan, ama nedense bir türlü yükselip amacına ulaşamayan şekilsiz bir yaratığın çağırışını uyandı silik hafızasının derinliklerinde. Sisin can verebileceklerini, sisin içinden yavaşça yükselip nefret dolu bakışlarla ona acı çektirmek isteyecek olanları düşündü.

Rüzgar tekrar esti, bu defa daha güçlü ve daha soğuktu. Sis azarlanmış bir köpek gibi sindi görünmeyen pençelerle tırmaladığı kayaların dibine, gökyüzü daha da karardı, yıldızlar daha soğuk ama daha canlı bir keskinlikle parladılar sanki aslında ne kadar yakın olduklarını bildirmek istercesine. Soğuk bir uğultu kulaklarında yankılandı, "Çamura ve toprağa yeterince katlanmadın mı?", kemikleri kaskatı soğudu, buz kesti bunu duyduğunda. "Kanatlarını aç, dönme zamanın geldi de geçiyor, daha burada oyalanacak mısın?"

Gözleri ümitsizlikle taradı gece göğünü, uzaklardan gelen kurtarıcıları arayan tuzağa düşmüş yaralı bir hayvanın gözleriydi bunlar. "Ben uçmam!" diye yankılandı düşünceleri karanlık gökyüzünde bir çığlık gibi, "Benim kanatlarımda koptu!" Rüzgar kükrediydi adeta,



ranlığın içinden döküldü yıldızların soluk ışıkları, ümitsiz gözyaşlarına karışıp ışıltılı yandı. Saçıkları ışığı sevgiyle kucaklayıp bağrına içti. Sonsuz karanlık, kana kana içti. Sonsuz bir hasret büyüdü, büyüdü, göğsünde başka bir şeye yer bırakmadı, bedeninden taşıp üzerinde durduğu soğuk kayaların kalbini bile yumuşattı. "Git, senin yerin burası değil, seni azad ediyorum." Toprağın derinlerinden gelen fısıltıları duyduğunda yeni bir ümit belirdi, gözleri doldu.

Gözleri yürekten bir gülümsemeyle ışıltılı kendini rüzgara bıraktı. Rüzgar şefkatle tutup kaldırdı çağlar kadar yaşlı bedenini, karanlığın elleri uzanıp dikkatle yakaladı ellerinden, yıldızların ışığı ak saçlarında oynadı. Yer geride kaldı, sonsuz uçurumlar açıldı ayaklarının altında ardı ardına o süzülüp yükselirken karanlık gökyüzüne doğru. Rüzgarı yüzünde hissetti, ve kanatlarında. Yükseldi, sessiz ve sakin bir biçimde, sanki o olduğu yerde duruyormuş ta, yeryüzü onu geride bırakıp uzaklaşıyormuş gibi. Yükseldi, dönerek rüzgarla birlikte, yükselirken unuttuğu şeyleri hatırladı tek tek. Rüzgarın kahkahalarını duydu, "Artık biliyorsun! Bana ihtiyacın kalmadı, bundan sonra kanatların götürür seni gitmen gereken her yere!"

"Artık biliyorum! BİLİYORUM!" Kendi kahkahaları rüzgarınkine karıştı, kanatları daha da büyüdü, daha da açıldı. Yükseldi, yükselmemesi gerektiği söylenenin de ötesine ve daha da ötesine ve daha da ötesine. Kaygıdan, korkudan, her tür duygudan arındı benliği, sadece sonsuz bir sevgi duydu derinlerden taşan, Alev alev yandı, önce içten içe, sonra da yıldızları kıskandıracasına bariz, götülenmemiş biçimde. Karanlık saygıyla açıldı, yol verdi ışığına. Gülümsemesi kaosun en kuytu yerlerine düştü, aydınlattı loş gölgelerin kasvetli yüzlerini.

"Evimdeyim! Artık evimdeyim!" Bir daha ölümlüler arasında yüzü görülmedi, ya da sesi duyulmadı. ☪

M. Berker Güngör

Ne ki bu? Kısacık bir öykü.  
Eee, komik diil ki?  
Yaaaa sabir.

"Artık biliyorum!  
BİLİYORUM!" Kendi  
kahkahaları rüzgarınkine  
karıştı, kanatları daha da  
büyüdü, daha da açıldı.

# SERBEST ÇAĞRIŞIM

## UÇURUM...

Kim kimi `gerçekten` düşünür ki...

Vosviddin, kafasını yerinden çıkartarak orta yuvarlağa dikti. İyice gerildi... Yumuk yumuk elleriyle kafasına umutsuzca baktı. Elleri doldu, ama bu bir şeyi değiştirmeyecekti. Bir anda koşmaya başladı ve... Kafasına vurdu. Kafası havada ilerlerken, Vosviddin olduğu yere çakılı kaldı. Kendisini yere bıraktı... Yaptığından çok fazla pişmanlık duyuyordu. Kocaman da olsa, anlaşamaları da, o, onun kafasıydı. Vosviddin, birkaç sessiz dakikanın ardından kafasını aramaya koyuldu.

Vosviddin, o kadar sert bir vuruş yapmıştı ki, kafası stadyumun dışına çıktı ve havada birkaç dakika gittikten sonra kapkaranlık bir araziye düştü. O sırada orada misket oynayan çocuklar, Vosviddin'in kafasının başına toplandılar. Çocuklar, Vosviddin'in kafasını görünce gülüştüler.

Çünkü ilk defa o kadar büyük bir kafa görüyorlardı. Çocuklardan en şişman olanı eğilerek Vosviddin'in kafasını aldı. Onu eliyle havaya kaldırdı ve, -Bu misket benim! diyerek pis bir kahkaha attı. Diğer çocuklar, istemeden de olsa şişman çocuktan korktukları için bunu kabul ettiler. Şişman çocuk, aralarında en çelimsiz olan çocuktan misketlerin hepsini dizmesini istedi. Çelimsiz çocuk, elleri titreye titreye onun istediğini yaptı. Şişman çocuk, Vosviddin'in kafasını eline aldı ve misketlere doğru sert bir vuruş yaptı. Vosviddin'in kafası en baştaki miskete doğru ilerlerken yerdeki bir taşa çarptı ve misketlerin yanındaki yoldan aşağıya yuvarlanmaya başladı. Şişman çocuk ve diğerleri panikleyerek onun arkasından koşmaya başladılar. Yokuşun başına geldiklerinde, Vosviddin'in kafası çoktan kaybolmuştu. Çelimsiz çocuk buna çok sevinerek gizlice gülümsedi. Şişman çocuksa... Sinirli sinirli, misketini bulmak için yola çıktı.

Vosviddin'in kafası, uzun yokuşu hızlı bir şekilde geçtikten sonra bankta oturan yaşlı bir adamın ayaklarına çarparak durdu. Yaşlı adam, okuduğu gazetesini katlayarak çantasına koydu ve eğilerek Vosviddin'in kafasını yerden aldı. Tozlarını, cebinden çıkardığı bir mendille aldı. Dikkatlice inceledikten sonra, Vosviddin'in kafasını yanına koydu. Uzun bir sessizlikten sonra onunla konuşmaya başladı, ama Vosviddin'in kafası yaşlı adama karşılık veremiyordu. Yaşlı adam, Vosviddin'in kafasının kendisiyle konuşmamasına çok üzülmüştü. Gazetesini yerinden çıkartarak yeniden okumaya başladı. Birkaç saniye sonra, aniden gazeteyi kapatarak çantasına attı ve Vosviddin'in kafasını kolunun altına alarak ayağa

kalktı. Kafayı çantasının içine attı ve eve doğru koşmaya başladı. Yaşlı adam, konuşmamasına rağmen Vosviddin'in kafasını çok sevmişti. Eve gittiğinde onunla yeniden konuşmayı denemeyi ve onunla birlikte yaşamayı düşünüyordu. Ama... Bir anda elinde bir hafiflik hissetti. Kafasını hızlıca çevirdi ve çantasına baktı... Vosviddin'in kafası yoktu. Çantanın altından düşmüştü... Yaşlı adam, arkasına baktığında da onu göremedi. Ağlamaya başladı... Daha sonra... Arkadaşını aramak için yola koyuldu.

Vosviddin'in kafası bir defa daha kaybolmuştu. Yine bir yokuştan aşağıya doğru yuvarlanıyordu. Yokuş bittikten sonra Vosviddin'in kafası yavaşlamaya başladı. Tam duracakken, çok uzun bir yokuşa daha girdi ve çok hızlı bir şekilde yeni-

den aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Bu uzun yolculuk, Vosviddin'in kafasını iyice yıpratmıştı. Her tarafı ezilmişti ve hâla yuvarlanmaya devam ediyordu. Neyse ki, yokuşun bitmesine az kalmıştı. Yokuş bittiğinde, Vosviddin'in kafası bir uçurumun kenarındaydı.

Şişman çocuk, koşmaktan nefes nefese kalmıştı. Ellerini dizlerine koyarak derin derin nefes almaya başladı. Daha sonra kafasını kaldırıp karşısındaki ilk yokuştan aşağıya doğru koşmaya başladı. Şişman çocuk, tam da misketini düşünürken arkasında bir ses duydu. Kafasını çevirdiğinde, arkadaşını arayan yaşlı adamı gördü. Yaşlı adam, elindeki bastona aldırılmadan, neredeyse şişman çocukla aynı hızda yokuşu iniyordu. Yaşlı adam, tam da arkadaşını düşünürken arkasında bir ses duydu. Kafasını çevirdiğinde... Kafasını arayan Vosviddin'i gördü. Vosviddin, panik içinde aynı yokuştan aşağıya doğru koşuyordu.

Şişman çocuk, yaşlı adam ve Vosviddin, yokuşun sonuna geldiklerinde, Vosviddin'in kafasını karşılarında buldular. Şişman çocuk yeniden pis bir kahkaha attı ve Vosviddin'in kafasına doğru ilerlemeye başladı, ama kafanın yanına geldiğinde, ayağı kaydı ve... Uçurumdan aşağı düştü. Yaşlı adam, bu olaya oldukça sevinmiş gibi görünüyordu. Hemen, Vosviddin'in donuk ve çaresiz bakışları altında Vosviddin'in kafasını yanına doğru koşmaya başladı. Eğildi... Tam kafayı alacağı sırada, dengesini kaybetti ve uçurumdan aşağı düştü... Vosviddin, o ana kadar her şeyi izlemişti, ama artık, kafasıyla yalnız kalmıştı. Vosviddin, gülümseyerek kafasına baktı ve ona doğru bir adım attı. Vosviddin'in kafasının gözünden bir damla yaş aktı ve... Kendisini uçurumdan aşağıya bıraktı... Kayaların arkasındaki çelimsiz çocuk gülümsedi... ☺



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

*Bu öykü kime? Gizem'e...  
Başka soru sorayım mı? Bak  
sordun işte...  
Ama o soru sayılmaz ki... Asıl  
bu sayılmaz.  
Uff! ...*

*Şişman çocuk, Vosviddin'in  
kafasını eline aldı ve  
misketlere doğru sert bir  
vuruş yaptı.*

# CESUR YENİ DÜNYA

## SULTANAHMET

Sessizce sıyrıldı gölgelerin içinden...

Sultanahmet'te sıradan bir sabah. Soğuk, ıslak ve sisli... Ama tarihi yarımada hala alacakaranlık içinde. Uzun bir sonbahar gecesinin ardından silkincek, uyanacak, kalabalık ayaklar altında ve meşhur kubbelerin tanıklığında tekrar hayat bulacak. Ama şimdi sessiz ve sakin; erkenci bir kaç adımı umursamadan uykusunu sürdürüyor. Binlerce yıldır orada olduğunu bilerek ve binlerce yıl daha orada kalacağından emin.

Meydan bu sessizlik içinde yarım kalan uykusuna dönecek iken bir silah sesi ile irkildi. Daha sonra bunu diğerleri izledi. Sesler saraydan geliyordu. Silah sesleri ve boşuk bağırışlar yaklaştı. İkinci avlunun kapısından bir gölge koşarak Alay Meydanına çıktı. Çok gerilerden bir alarm sesi duyuluyordu. Gölge kalmaya çalışarak koşmaya devam etti. Hemen arkasından iki silahlı asker çıktı.

Onu göremeyince bir an duraksadılar. Sultanahmet'e açılan ana kapıya doğru koşmaya başladılar. Bu sırada ana kapıdan iki asker de saraya doğru koşuyordu. Onlar birbirlerini görmese de O hepsini çok net görüyordu. Otoparktaki birkaç arabayı kendine siper ederek Darphane kapısının yanına geldi. Beceriklice kapının yanındaki duvara tırmanmaya başladı. Eğer Darphane'ye girebilirse onlardan kurtulmuş olacaktı. Çünkü Darphane artık sanat merkezi olarak kullanılıyordu ve bu aralar

boştu. Ne kadar dikkatle tırmanırsa da otoparkın yanındaki sokak lambaları duvarı aydınlatıyordu. Tam duvarın üzerine ulaşmıştı ki onu gördüler. Tekrar silah sesleri duyuldu ama o çoktan aşağı atlamıştı. Yere indiğinde bir an için nefesi kesildi, duvar oldukça yüksekti. İki buklüm kendine gelmeye çalışarak kaldı. Hızla yaklaşan ayak sesleri kapının önünde durdular. Kapıdan geçemeyeceklerini anlayınca küfretmeye başladılar. Biri telsiz ile durumu rapor ederken diğerleri Darphanenin aşağı kapısına doğru yöneldi.

### vastulmpirabin

Kendini toplayıp ayağa kalktı. Siyah pardesüsüne yapışan çamurları silkeledi. Sonra dar Arnavut kaldırımından aşağı yürüdü sakince. Dışarıdan bir polis sireni duyuldu. Sükunetini bozmadı. Beş metrelik duvarı tırmanmadan buraya girmezlerdi. Merkezin kuzey köşesine kadar gidip beceriklice yüksek duvara tırmandı tekrar. Bu duvar aynı zamanda sarayın ana sürü olduğu için çok daha yüksekti. Tırmanış uzun ve yorucu oldu. Duvarın üzerinde nefes almak için bir iki saniye bekledi. Her şey sakindi. Ama aşağıdan gelen bir köpek havlamasıyla irkildi. Hemen altında uzun bir sıra şeklinde giden iki katlı ahşap evlerden birinin bahçesinde irice bir köpek gözlerini dikmiş ona havlıyordu. Hiç hesapta olmayan bir şey. Bir an için

tereddüt etti. Tiz bir vızıldamayı köpekten çıkan ince bir inilti takip etti. İri hayvan olduğu yere yığılıp kaldı.

Dikkatlice duvardan aşağı indi. Köpeğin cesedinden bıçağını çıkarıp sildi ve pardesüsünün altındaki kınına koydu. Hızlı olması gerekiyordu. Çünkü şimdiden bir kaç ekip arabası Gülhane parkının önünü kesmişti. Herhalde Darphane'den oraya kaçtığını düşünüyorlardı. Sessizce evin yanından dolaşıp sokağın kenarında bir köşeye sindi. Ahşap evler boyunca ilerleyen sokak sessizdi. Ama her an sokağa dalabilecek bir ekip arabası ile karşılaşmak istemiyordu. Sokağın karşı tarafında Aya Sofya'nın duvarını kaplayan sarmaşıklara takıldı gözü. Hızla fırlayıp sokağı geçti ve sarmaşıkların altına sindi. Onların gölgesinden yararlanarak sessizce sokak boyunca ilerledi. Tam

sokağın köşesine gelmişti ki sokağın diğer ucundan yaklaşmakta olan farları gördü. O farların önünde saklanabilme şansı yoktu. Olduğu yerden fırlayıp köşeyi döndü ve tramvay yoluna doğru koşmaya başladı. Ancak tramvay yolundan aşağı iki polis arabası daha geliyordu. Sokağın ortasında hareketsiz kaldı. Kapana kısılmıştı. Gözü karşıdaki alçak ahşap kapıya takıldı. Kapıya doğru atıldı. Kapı alçak değildi sadece bir kaç basamak ile inilen dar bir girişi vardı. Basamakların di-

bine büzülüp iyice ufalttı kendini. Uzun farlar o küçük kapı aralığını aydınlatıp geçti. Diğer yoldan inen polis arabalarının sesi uzaklaştı. Ortalık sakinleşti tekrar. Yavaş yavaş saklandığı yerden çıkıp ortalık kolaçan etti. Her şey yolundaydı.

Küçük ve hızlı adımlarla ilerleyip tramvay yoluna çıktı, yolun karşısına geçip sarnıcın girişine sindi. Çevresini dinledi. Her şey sakin gibiydi. İşin en zor kısmına gelmişti. Şimdi iki ana caddenin birinden geçmek zorundaydı. Ya tramvay yolu boyunca yukarı koşacak ya da sarnıcın önünden giden yoldan içeri girecekti. İkisi de çok riskli geldi gözüne. Kararını verip sarnıcın önünden içeri giren yola saptı. Kapı aralarına, posta kutularına, yolunun üzerindeki her saklanabileceği yere sinerrek ve çevresini kollayarak. Ama karşısına çıkan olmadı. Artık saraydan bir hayli uzaklaşmıştı. Ara sokaklardan Babı-Alı'ye doğru ilerledi. Artık rahattı. Pardesüsüne iyice sarılıp erkenden kalkıp işine giden biri gibi hızlı ve sinirli adımlarla ilerledi. Babı-Alı'yi geçip Kapalıçarşı'nın çevresindeki sokaklardan aşağı Tahtakale'ye indi. Ne kadar sakin gözükmeye çalışsa da kalbi delicesine atıyordu. Hedefine yaklaştıkça daha da çok. Doğmaya hazırlanan güneş karşı yakanın üzerinde göğü kırtarmaya başlamıştı bile. Adımlarını hızlandırdı... Uykularına dalmadan onları yakalamak istiyordu. ☉



Tuğbet Ölek tugbek@level.com.tr

Level okurları ve editörleri her ay sizin için ilginç şeyler hazırlıyor. Bunları Level CD'sinde ele geçirdikleri bir yere tikiyor. Haberinizi var mıydı? Bu kırpıla kırpıla kuş haline gelmiş hikayenin tam versiyonunu gelecek ay tamamen ücretsiz ve reklamsız olarak Beneath the Ground'da bulabilirsiniz. CD'yi kurcalayın!

Meydan bu sessizlik içinde yarım kalan uykusuna dönecek iken bir silah sesi ile irkildi. Daha sonra bunu diğerleri izledi. Sesler saraydan geliyordu.

# OYUNGEZER

## KİMSİNİZ SİZ?

**Böyle sorular gördükçe kartvizit denen şeyin felsefeye çelme taktığını düşünüyorum**

Konusunu bir ay önceden duyurduğu yazının başına bir türlü oturamıyormuş insan. Sanki biraz daha oyalansam söz verdiğimi unutup dalgınlıkla başka şeyler hakkında yazma şansım olacaktı gibi saatlerdir Internet, SimCity, televizyon arasında gidip geliyorum. Ama yok unutmadım, unutabilecektim gibi de görünmüyor, bu ay sizden bahsedecektik. Şu birkaç aydır aşağıda sorduğum sorulara verdiğiniz yanıtların toplamından bir okuyucu analizi yapacaktık. Aradan geçen bir ayda "klavye yazısından karakter tahlili" iddiamı biraz yumuşatıp "oyungezerin okuyucu tarafından algılanma biçimi üzerine bir deneme"ye çevirsem ne olur? N'olur n'olur...

Ne zamandır var bu Oyungezer? Gamer zamanlarını da sayarsak dört yıldır falan. Hiçbir zaman bunalacak kadar çok okuyucu mektubu alan bir köşegen olmadım (köşegen eşittir köşe yazarı olsun). Hakkında inceleme yazdığım oyunlarla ilgili ardi arkası kesilmeyen sorular, yorumlar hatta alternatif inceleme yazıları gönderenleriniz oluyor tabii ki ama Oyungezer'de durum öyle değil. Fakat düzenli olarak okuduğum gazete ya da dergi yazarlarına bugüne kadar tek bir köşe yazısı için tek bir mektup göndermemiş bir okuyucu olduğumdan herhalde, bu sessizliğinizi kötüye yormak hiç aklıma gelmedi. Şunun şurasında Esra Ceyhan'a faks çekmemiş, herhangi bir polemik programına telefonla katılmamış, "Konuşan Türkiye"yi ters tarafından anlamamış kaç kişi kaldık ki ayrica?

Oyungezer'in de aksatmadan her ay mail gönderen, o ayın yazısını tartışan takipçileri var elbette ve bunu garipsemiyorum ama yıllardır iki satır kelimeden okuyanları da görmezden gelemiyorum. Görmezden gelmek ne kelime, sessizliğin o her yeri kaplayan sesini belki de fazlasıyla duyuyorum. Gevelemem o ki, sayfanın sizi yazmaya zorlayan şu soruları olmasa emekliliğim gelene kadar çıtınız çıkmayacaktı muhtemelen ve bence bu çok makul bir iletişim yolu. Evet evet, siz biraz asosyalsiniz ama benim asosyal olduğum kadar değil. Bu tespitle birlikte geçen aydan verdiğim sözü azıcık da olsa yerine getirmiş oldum. Bravo bana.

Kamuya açık her üretim alanı kendi izleyici kitlesini oluşturur, biliyoruz. En baştan bir hedef kitle seçip onun duyarlılıklarına yakın durmaya çalışan fazla profesyonel işler vardır mesela ve bu profesyonellik adına zaman zaman paylaşılabilirler (çocuklara tüketilecek malzeme çıkarmak için Star Wars'da Jar Jar Binks diye bir karakterin bitivermesi örneğin). Bir de bu hedef kitleyi önceden saptamayan, bu hesapları çok da umursamadan, bildiği işi yapmak adına harekete geçen adamlar vardır. Sonra benzer zevkleri, benzer hayat görüşlerini ve biçimlerini, benzer rahatsızlıkları, hayalleri, bir sürü şeyi paylaşan insanlar bu şeyin etrafında

toplanmaya başlar. Niceliğin değil niteliğin belirleyici olduğu "amatör" ortamlar yaratılır. Bu dergiyle okuyucusu arasında kurulan benzer bağın payıma düşen kısmından çok mutlu olduğumu da belirtmeliyim. Zira buradaki okuyucunun pazarlama kaygısıyla şişirilen balonları çok da iplemediğini görüyorum. Hem aynı fikirde olduğum hem de karşıtımda kasılmadığım insanlara seslenmek (ya da bir şekilde burada yazanların onlara ulaştığını bilmek) güzel şey vesse-lam.

Oyungezer'de bilgisayar oyunlarına bir türlü sıra gelmediğini artık hep birlikte kabullendiğimizden herhalde, bu sayfa üzerinden kurduğumuz iletişimde, bizi buraya getiren esas şeyi, yani oyunları pek konuşmuyoruz. Sizin gündelik hayatınızın ne kadarını ele geçirmiş durumda bilmiyorum ama ben aslında günlerce takıntılı bir şekilde aynı oyunu oynamayı sonra da içindeki saçmalıkları ve güzellikleri konuşmayı seviyorum. Ama bu sayfada yabancı duruyor o yorumlar. Burası bir şekilde alternatif ruh hallerinin kurtarılmış bölgesi oldu. Ama valla isteriyek olmadı. Sizin de benzer bir algılama içinde olduğunuzun farkındayım. Zaman zaman abartıp Güzin Abı yerine koyanlar da çıkıyor ama onu da sözünü ettiğimiz ruh hallerinin bir parçası olarak algılamakta sakınca görmüyorum ben.

İlk yazımı yazarken bu kadar uzun ve öğretici bir sürecin başında olduğumun kesinlikle farkında değildim. Şimdi neler değişmiş diye dönüp Level'da yayınlanan ilk yazımı okuduğumda, sayfanın öte tarafında sessizce de olsa duran herkese "teşekkür ederim"le geçiştirilemeyecek bir şeyler borçlu olduğumu hissediyorum ama yine de teşekkür ederim.

### Yanıtlar

Geçen ayın naçiz iki sorusuna gelen yanıtlarınızdan yaptığımız naçiz seçmelere geçiyoruz. Kendinizi hangi kurgu kahramanıyla özdeşleştiriyorsunuz diye sormuştum. Ejderha Mızrağı'nın Raistlin'ine (Sarp), Şeker Portakalı'nın büyüdüğü daha bir bağılandığı hayata daha bir yabancılaşan Ze-zel'sine (Barış), kendi yarattığı FRP karakterine (Aybars) yakın hissedenlerin yanı sıra kurgu karakterlerinin ait oldukları kitap, film, oyun her neyse o bitene kadar yaşadığını, sonra bir başka karakterle özdeşleşmek üzere terk edildiğini, kendimizi bir karaktere sonsuza kadar yakın hissetmemizin saçma olduğunu düşünenler de vardı (Tolga).

İkinci soru hayalinizdeki oyun senaryosuyla ilgiliydi. Abdullah, son derece sıradan bir arabayla çıkılmış sıradan görünen bir yolculuk üstüne kurmuş oyununu. Sakin bir yolda güzel müziklerle ilerliyorsunuz, "siz sürekli bir yere varmak için süreceksiniz ama ne o yer belli olacak ne de siz orayı bulacaksınız"...



Serpil Ulutürk | serpii@level.com.tr

*Yine quiz klasmanından iki soru. İsminizi yazıp yazmadığınızı kontrol etmeyi unutmayın. Zamanınız bol, sorular basit. Kullandığınız verilerin gerçek hayattan olması gerekmez, hayal kurmak serbest. Bitiren çıkabilir.*

**1-Bilgisayar denen şey olmasaydı, masadaki boşluğunu neyle doldururdunuz acaba? Hani yani bir şeyleri ısıtıyor olabilir misiniz bilgisayar yüzünden?**

**2-Bana üniversitede bitirme tezi olabilecek bir oyun söyleyin. Hangi okuldan hangi oyunun teziyle mezun olmak iyi olurdu?**

*Ne zamandır var bu Oyungezer? Gamer zamanlarımı da sayarsak dört yıldır falan.*

# inbox&outbox



*Yeni bir sayı, yeni mektuplar, yeni cevaplar.  
Buyrүүünün, sıcah sıcah!*

## ► OLD USER DETECTED

Sevgili Level...

Birkaç sayıdır "dinozor" sohbeti sürüyor. Ben de eski bir kullanıcıyım (1986'da bir Sinclair Spectrum+ sahibi

olduğumdan beri.) ve ocak sayınızda emülatörlere yer ayırmazın çok güzeldi. Fakat derginizde, eski bilgisayarlardan bahsedildiğinde, Sinclair'dan pek bahsedilmediğini görüyorum. Bildiğiniz gibi 80'li yıllar, "Personel Computer"lerin altın yıllarıydı. O yıllarda birçok firma kendi sistemini üretiyordu ve Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX, Atari gibi bilgisayarlar daima en çok kullanılan sistemler olmuşlar-

## “Nasıl oluyor da çıkmamış ekrana kartı için oyun yapıyor, burada bir mantıksızlık yok mu?”

dı. Fakat o zamanlardan beri gözlediğim ilginç bir şey var. Commodore ve Amiga dışında diğerleri pek tanınmıyor. Gerçi Teleteknik gibi üstün bir firmanın dağıtımında olmak, bu bilgisayarlara çok büyük bir avantaj (pazar) getirmişti. Ben, az önce saydığım bütün sistemleri kullanma şansına erişmiş bir kullanıcıyım. Ama sanki hala süregelen bir fanatiklik mi var (TuğbeK'in "Öküz müyüz" yazısında bahsettiği gibi)? Evet, o zamanlarda herkes kendi bilgisayarının üstünlüğünü överdi tabii. Bu yazıyı yazmam, bir gece, bir emülatör sitesinde katıldığım sohbet neden oldu. İlk defa dünyadan başka birileriyle eskilerden konuştum. Dışarda herkesin, bütün bu sistemlere sahip olmak için hala paralar harcadıklarını öğrendim. Emülatörü değil, gerçeğini kullanmaktan hoşlanıyorlar (benim Sinclair değerlendi işte:)). Bizde artık bu aletleri bulmak çok daha zor, ama en azından bu sistemlerin hepsini tanıma şansı emülatörler sayesinde var. Ben de haddim olmayarak, bu çorbada bir tuzum bulunsun istedim ve yazımın sonuna birkaç link ekledim. Şubat sayınızda emülatörleri CD ile vereceğinizi yazmışsınız. Bir de Spectrum emülatörü verirsiniz, insanlar tanımasa bile belki meraklarından bunu denerler ve eminim ki hoşlarına gidecektir. Ben halen C64, Sinclair ve Amiga emülatörleriyle oyunlar oynuyorum, tavsiye ederim:)) Amstrad, 1986'da Sinclair'i satın almıştı ve Sinclair programları-oyunları internetten indirmek herhangi bir yasal engel teşkil etmiyor (inanın bu konuda oldukça araştırma yaptım). Hepinize şimdiden teşekkür ediyorum.

SERKAN

Hey gidi hey!

Diye bir giriş yapsam cevaba millet kaçır şimdi, gene nostalgik geyik geliyor diye. Ama ZX Spectrum konusunda haksızlık ediyorsun

sanki, ismini her defasında anmışımdır eski sistemlerden bahsederken. Ama tabii yeni nesil bilmez o aletleri, orası ayrı. Nereden bilsinler ki, çoğu kullanıcı çöpe salladı eski cihazını. Tabii benim Amstrad 6128 halen içeride bir yerde duruyor, orası başka. Ama yalan değil, dışarıda o eski cihazlar cidden koleksiyon malzemesi haline geldi. Gerek eski ev bilgisayarları olsun, gerek eski oyun konsolları, gerekse de orijinal kutulu oyunlar cidden değerlendirildi. Ah, bu arada, Sinangil senin mektubu bana iletirken maalesef yazının sonuna eklediğini söylediğin linkleri ham yapmış (yapmadım valla! – Blax). Ama herhalde meraklısı için nette araştırıp bulmak pek fazla zaman almaz.

## ► NASIL OLUYOR DA OLUYOR?

Ben bir şeyi anlamadım (bilgisayarı severim ama donanımdan pek iyi anlamadığımı sanmıyorum) Doom3 çok iyi bir sistem istiyor hatta bundan dolayı pek çok email almıştınız. Ama ben başka soru soracam zaten bu sayıda sistemin cevabını vermişsiniz. Benim sorum çıkmamış daha iyi bir grafik kartı olmadan nasıl daha iyi grafikli oyun yapıyorlar? Burasını hiç mi hiç anlamadım bunun cevabını sizlerden bekliyorum.

FIRAT

Merhaba Firat,

Aslında güzel soru, nasıl oluyor da çıkmamış ekrana kartı için oyun yapıyor, burada bir mantıksızlık yok mu? Aslında yok. Bak şimdi, iş sana ve bana, yani "son kullanıcıya" geldiğinde GeForce FX daha piyasaya çıkmamış olabilir. Ancak eğer sen piyasada söz sahibi bir programcı isen ve yeni bir ekran kartının tüm özelliklerini kullanacak gösterişli bir oyun yapıyorsan durum farklıdır. Belki GeForce FX işlemcisi ve bunu kullanan kartlar henüz piyasaya sürülmemiş olabilir. Ancak bu işlemcilerin gerek mimari yapıları, gerek kullanacakları gelişmiş komut setleri zaten çok önceden kararlaştırılmıştır. Unutma ki NVIDIA yeni bir grafik işlemci tasarlarlarken hiç var olmayan bir şeyi sıfırdan yaratmıyor. Aksine tasarımcıların yaptıkları şey zaten bilinen teknolojileri seri üretime uygun halde tasarlamak ve şekil vermek. Bu yüzden Doom 3'ün yapımcıları GeForce FX'in yeteneklerini zaten biliyorlar ve oyun kodunu bunları kullanacak biçimde geliştiriyorlar. Geri kalan ufak tefek problemler de son Beta testlerinde ayıklanıyor ve burada biraz da işletim sistemlerinin sunduğu esneklikten faydalanılıyor. Olay bu yani.

## ► EPISODE 2:

## ATTACK OF İ.V.İ.O.!

Selam Mad ve diğer dinazorlar, Kasım ayında İ.V.İ.O.'nun yazısını okuyunca dedimki kendi kendime ben bu mail'i ne zaman attım diye düşündüm. Acaba ben bu e-mail'i attıktan sonra kafama bi şey düştü de sonra hafızamı mı kaybettim diye yine kendi kendime düşündüm. Şaka bi yana insanın kendi gibilerinin var olduğunu bilmesi kadar güzel bir şey yokmuş şu dünyada.

Aslında bu maili o e-mail'i okuduktan hemen sonra atacaktım ama üşendim işte. Ama sonra aralık sayısında senin hadi dinazorlar e-mailinizi bekliyorum buyruğundan sonra sorumlu bir dinazor olarak geçtim klavyenin başına. Aslında ben yaş olarak dinazor sayılısam da oyun geçmişi bakımından çitir sayılırım. Çünkü ilk bilgisayarımı üniversite 3. sınıfta aldım (1998). Yani anlayacağın öyle c-64, spectrum, amiga falan görmedik be dostum. İlk oyunum da bilgisayarının bilgisayarına yüklediği doom2 idi. Ama sonra ne oldu ben de bilmiyorum (o ara şurumu kaybetmiştim) pc başından kalamaz ve oyun olup akar olmuştum.

Ama yaş kemale erip te oyun oyanama devam edince (ki zaten yaş kemalken oyunlarla tanışmışsan) bazı problemler ortaya çıkmaya başlıyor. Nedir bunlar:

1-Aile içinde -insanlar kaç yaşına kadar oyun oynarlar- konulu sempozyumlar başlar.

2-Gazete bayilerinden Level alırken porno dergi alıyormuş gibi utanırsın.

3-Oyun cd'si alırken orada bulunan çocukların sana abi şu oyun daha güzel demeleri üzerine yüzün kızarak onları duymamazlık-tan gelirsin.

4-Oyunlarla ilgili görüşlerini paylaşacak yaş-baş almış kişiler ararsın ama nafiye bulamazsın

5-Level'a mail attığında isminin yazılmasını istersin.

Bu ay içinde İstanbul'a bi iş görüşmesi için geleceğim. Dergiye uğrayıp koca koca adamları oyun oynarken görmek çok isterim. Bu bana oyun oynamanın dayanılmaz hafifliğini hissettirecek bunda eminim. Aslında yazacak çok şey var ama daha fazla kafanızı ağrıtmak ve diğer dinazorları bunalıma sokmak istemem. Ha bu arada gelecek ay in box-out-box jurassic dönemini yaşayacak. Şimdiden sabırsızlanıyorum. Bi de benim bi sorum olacak. Dergide bir oyun incelemesinin sonunda verdiğiniz minimum veya önerilen sistem bölümünde işlemci bölümüne ya pentium3 yada pentium4 bilmem kaç mhz yazıyorsunuz ya bunun celeron karşılıkları nedir?

Herkes yeni yılda başarı,sağlık,mutluluk diliyorum.En güzel günler sizin olsun. Hoşçakalın

İ.V.İ.O.:EXPANSION PACK

Ya aslında çok dinazor da sayılmazsın be hocam, ama tabii yaş onsekizi geçti mi olaylar şekil değiştiriyor, bilirim. Toplumda öyle bir çizelge vardır ya hani, üniversite biter, askerlik yapılır, evlenilir ve buna bağlı olarak "durulma" olayı yaşanır. Neyse artık o öyle? Aslında bence olay basit, önceki nesiller farkında olmadan intikam alıyorlar sonrakilerden, hani "Ulen bizim ağzımıza edildi, sizin de edilecek, yok öyle yırtmak!" dercesine, anlatabiliyor muyum? İşte o yüzden ne halt etsen etrafındaki topluma yaranamaz, gözlerine batarsın. Tabii şahsen "ipimle kuşağım" bir adam olduğum için bugüne dek topluma zerre kulak asmış değilim, asmaya da hiç niyetim yok. Önce toplum kendine bir çeki düzen versin, şöyle adama benzesinler, ondan sonra gelip bana laf etmeye belki yüzleri olur. Sırf toplum öyle istiyor diye sevdiğin hiç bir şeyden zerre ödün vermeye değmez. Bir iki defa uzlaşmayı deneyeyim dedim, sonunda zararlı çıkan, eli böğründe kalan hep ben oldum. Neyse, Celeron sorusuna gelince, aslında işlemci hızları aşağı yukarı aynıdır ama esas problem yaratan işlemci çekirdeğindeki ön belleğin Celeronlarda çok düşük olması. Ama bugün bir Celeron 1700 işlemcin varsa düzgün çalıştıramayacağı oyun olmaz pek, onu da belirtiyim yani.

### ► GOOD NIGHT GRACIE...

Sevgili Level Çalışanları,  
Ben sadece bişeyi itiraf etmek için bu maili gönderiyorum. Bilmiyorum ama siz neden oyun oynuyorsunuz? Ve oyun oynarken amacınız ne? Siz diyeceksiniz ki bu bizim işimiz peki siz benim yaşımıdayken yani şu lise yıllarında da oyun oynarmıydınız. Tabikide oynardınız ama benim durumuma düşseydiniz oynamazdınız. Siz zaten bu mailide dergide göstermesiniz. Benim dicem artık oyunu bıraktım, belki yaşıma göre erken ama bıraktım. Peki neden bıraktım? Kız arkadaşım öyle istiyoda ondan (gülmeyin). Artık herkes bana selami diyor. Siz neden bu maili gönderiyorsunuz dersiniz dimi? Başka çarem yok kimse beni anlamıyor. Ben sinan abiden yardım istiyorum, sence sinan abi oyun oynamalıyım oynamamalıyım. Lütfen biriniz yardım etsin sinan abi, berker abi, tuğbek abi lütfen please help me. Artık gelecek oyunları göremicem. Doom 3 ve özellikle Doom 3, star wars galaxies filan göremicem bunları. Size söliceğim ordan bi yazı verin oyunun yararlarınıda ayşılın bakış açısını değiştirilim. Aslında bu oyunlar yüzünden az çekmedim. Babam küstü annem küstü, bu oyunlar beni evden kaçırttı. Burdan bütün oyun oynayanlara sesleniyorum siz 1 hafta oyun oynamadan durabilir misiniz? Ben duramam sanıyordum ama durdum sizde bi deneyin şöle açılın hayatınızı yaşayın bırakın ultima online'ı bırakın CS'yi biraz hayata bakın.

Kafanızı şişirdiğim için üzgünüm ama lütfen bir cevap yazarsanız kafamda hiç bir soru işareti kalmıcak. Bu arada ben Özer. Aslında yakında Levelda bırakmayı düşünüyorum ama bırakamıyorum, annem artık bu levelleri yakacam diyor. Neyse ben fazla uzatmayım. Cevap verirsiniz çok ama çok mutlu olucam şu sorular biraz moralim bozuktur

ÖZER ARIŞ

Vah gençlik vah!  
Şimdi senin esas demek istediğin şu, "Kırk yılın başı bir hatun bulmuşum, babamı tanımam, oyun ne ki?" yani en azından benim anladığım budur. Güzel, hoş, tabii herkesin hayatında kendince öncelikleri felan oluyor. Oluyor olmasına da, bizden ne istiyorsun? Senin yerine karar vermemizi mi? Unut babacım sen onu.

## "Oyunu bıraktım. Peki neden bıraktım? Kız arkadaşım öyle istiyor da ondan."

Hayatın boyunca kendi kararlarını ya kendin vereceksin, ya da birilerinin elinde maymun olacaksın. Bunun alternatifi yoktur. Yani ister oyna, ister bırak, bu sadece seni ilgilendirir. Ya aslında sana bir ton nasihat edebilirim hayat hakkında ama, boşver. Sonra arkamızdan kendini beğenmiş, çok bilmiş, bir tarafı kalkmış gibisinden geyik çevriliyor. Ayrıca senin ya da bir başkasının anlatmaya çalıştıklarımızı pek dinlediğini de sanmıyorum doğrusu. O yüzden nasıl bilersen öyle yap. Hadi kal selamette.

### ► XP EXPLAINED!

Slms ben bişeyi açıklığa kavuşturmak istiyorum. XP de oyunlar çalışıyomu yoksa çalışmıyomu. Herkes farklı bişi diyo.bende çözümü size sormakta buldum. Ha bi de şey var! Bu Xp de hem profesinil hemde xp home diye bişi var. İkisindedey oyunlar çalışıyomu yoksa çalışmıyomu. Bi zamet bi açıklayın. Tesekkürler.

BERTAN AKSOY

Bak Bertanım,  
XP genel olarak daha oturmamış bir işletim sistemi, en azından bence öyle. Ama öte yandan çoğu zaman oyunları gayet sorunsuz, gayet rahat çalıştırıyor. Peki sorun nerde yaşanabiliyor? Öncelikle her Windows gibi XP de her aygıt için en güncel sürücülerin kurulmuş olmasını gerektiriyor. Eğer çok nadir bulunan ya da nispeten eski bir donanımın varsa, o zaman bunlar için XP sürücüsü bulmak zor olabilir, eh bu da sorun yaratabiliyor tabii. İkincisi ise XP'nin düzgün çalışabilmesi için bolca RAM istemesi. XP ile rahatça çalışıp oyun oynamak istiyorsan baş ağrısı çekmemek için şöyle en az 512 MB kadar bir RAM edinmen lazım. Tabii işlemcinin de 1 GHz üstü olmasında fayda var, ne de olsa oyun oynayacaksın, değil mi? Yani

kalkıp Windows 98'i oflaya puflaya çalıştıran bir bilgisayara XP kurmaya çalışmanın anlamı yok. Professional ile Home arasındaki bir oyuncu olarak seni ilgilendiren en bariz fark, Pro'nun daha fazla özellik sunması ama en az iki kat sistem kaynağı istemesi. Ama Home senin işini görür, tabii kalkıp kendi Web sunucunu açmaya niyetin yoksa.

### ► UPGRADE COMPLETE!

Merhaba, her ay derginizi alıyor ve zevkle okuyorum, derginiz beni hangi oyunu almam konusunda çok iyi yönlendiriyor. Benim bilgisayarım 350 mhz yeni çıkan oyunlar ise 800-600mhz arasında işlemci gerektiriyor. Bu oyunlardan alsam ne olur? Bir de 2 el 32mb geforce ekran kartım var kısacık logolarının ve bir klavye açtığımda üstteki mavı çizgi sanki devamı

varmış gibi sağa sola doğru gölgeler oluşuyor bu olay düzelebilir mi? Son sorum, gerçekçi, iyi bir araba yarış arıyorum, hangisini tavsiye edersiniz?

KORAY BACANAKÇIL

Merhaba Koray,  
Öncelikle senin ciddi bir biçimde yeni bir sistem edinme zamanın gelmiş, o aletle yeni çıkan hiçbir haltı çalıştıramazsın. Yeni oyunları alıp kurduğunda ya hiç çalışmayacaklar, ya da tüm grafik detayı kapatıp düşük çözünürlüğe getirsen bile oynanamayacak denli yavaş çalışacaklardır. Hani belki bazı RTSleri filan oynarsın ama, özellikle FPS ya da simülasyon gibi bol aksiyonlu oyunlarda hiç şansın yok. Bahsettiğin renk probleminde gelince, bana ekran kartından ziyade monitöründe bir problem varmış gibi geldi. Monitörün renk ayarlarını biraz kurcala, ama eğer o da sistemin kalanı kadar yaşlıysa ölüm döşeginde olma ihtimali yüksektir. Yani sana ufukta bolca masraf gözüktüyor korkarım.

### ► NAKAVT!

Slm Mad Cat,  
Hepinizin gerçekteki mesleğini çok merak ediyorum. Lütfen dergide yayınlar mısınızzzzzzz?

MEDALOFLEVEL@MYNET.COM

Selam Medal,  
Madem sen kısacık bir soru sormuşsun, ben de sana kısacık bir soru sorayım. Söyle bakalım, 6 senedir aynı yayınevinde editörlük yapan, bu işten ev geçindiren bir adama kalkıp böyle bir soru sormakla yedi sülalesine sövmek arasındaki fark nedir? Biz bilişim yayınları sektöründe çalışan editörleriz güzelim, mesleğimiz budur, en azından bugün itibarıyla. Hayretler müte-



## inbox&amp;outbox



madiyen ya!

### ► SLEEPING IN THE FIRE

Oncelikle herkese selam! Ben 21 yaşında bir üniversite 2. sınıf öğrencisiyim. Bir promosyonun sayesinde sizleri

keşfettim ve o günden bu güne -yaklaşık 2 yıl oldu- peşinizden ayrılmadım. Derginizi benim için cazip hale getiren en önemli etken aranızdaki bağ. Bazen tatlı sürtüşmelere, bazen de tadından yenmeyen geyiklere yol açan bu bağ bence en büyük artımız. Sürekli takip ettiğim birkaç dergideki usta-çırak, işçi-patron ilişkisi (ya da adını ne koyarsanız), Level'de bir aile ilişkisi şeklinde vücut buluyor ve bu, okurun kendisini size ve dergiyeye daha yakın hissetmesini sağlıyor. Böyle devam etmenizi dilerim. Dergideki yazıların birikim sahibi kalemlerden çıktığı belli oluyor. Özellikle Serpil'in yazılarını

## “Açıksası ben diğer okurlarınız gibi size imrenmiyorum.”

büyük bir iştah ve keyifle okuyorum. Merak ediyorum; acaba yazılarını derleyip, kitap haline getirmeyi düşünüyor mu? Eğer bir kitap fikri varsa ilk müşterilerinden biri olacağımı garanti edebilirim. Gelelim asıl konuya. Ben de çoğu okurunuz gibi bilgisayar ve oyun müptelasıyım. Hatta üniv. sınavında bir yılımı bu yüzden kaybettim diyebilirim. Ama diğer okurların aksine, ne ailem ne de çevrem bana bu konuda hiçbir baskı uygulamadılar ve uygulamıyorlar. Bir şekilde kendi yolumu çizeceğime hep inandılar. Bu konuda onlara minnettarım. Oyun oynamak benim için, balık tutmak, film izlemek vs. gibi rahatlamak ve bazı şeyleri düşünmek için bir kaçamak, merdiven altındaki gizli bir oda. Sorun şu ki; artık oyun oynarken kendimi kötü hissediyorum. Nedense her seferinde, o an için oyun oynamaktansa yapacak daha iyi şeyler olduğuna inanıyorum. Ama yine de kendimi oynamaktan alıkoyamıyorum. Yanlış bir şey değil miyim?

Açıksası, ben diğer okurlarınız gibi size imrenmiyorum, sizinki gibi bir işim veya hayatım olsun istemiyorum. Yanlış anlamayın, sizin seçim ve kararlarınızı yargılayıcı ya da yadırgıyıcı değilim. Zaten buna hakkım da yok. Sadece sizin üzerinizden kendi tahlilimi yapıyorum. Umarım anlamişsinizdir. Neyse, yeterince uzun ve

### Ayın Okuyucu İncisi:

Merhaba,  
Ben adventure oyunlarının yarısına kadar oynadıktan sonra dayanamayıp tam çözümlerine bakıyorum ve oyunları bu şekilde çözüyorum. Şimdi size soruyorum: Acaba ben bu adventure'ları bitirmiş sayılır mıyım, sayılmaz mıyım?

sıkıcı oldu. Bu size ilk ve -muhtemelen- son yazışım olacak. Bana cevap vermenizi dilerim. Yaşın hayatınızda başarılar. Sizi takip ediyor olacağım.

DAYSLLEEPER

Sevgili Uykucu,

Bize olan olumlu yaklaşımına sevindim doğrusu, her ne hikmetse insanlar Level'a çamur atmaya filan bayılıyorlar. “Madem beğenmiyorsunuz, o zaman neden okuyorsunuz ki?” diye gayet mantıklı bir soru sorduğumda da “Vay babam, sen nasıl öyle dersin!” şeklinde bir tepki geliyor. Doğrusu sıkıldım artık bu “vay babamcılardan” ve onların türevlerinden, ama ne yaparsın? Her attığın adımda birilerinin ağzına bakacak olsan bir arpa boyu yol gidemezsin, doğru mu? Biz bildiğimiz gibi yapıyoruz, yazıyoruz, çiziyoruz, beğenen beğeniyor. Eh,

her yaptığımı herkesin beğenmesi gerektiği gibi bir saplantım yok şahsen, diğer elemanlar da herhalde bu fikrimi paylaşıyorlardı.

Oyun oynarken suçluluk hissetmene gelince, o zaman şunu sormama izin ver, “yapılacak daha iyi şeyler” derken ne kastediyorsun ki? Kendine bunu sor. Çünkü sen ne yapman gerektiğini düşünüyorsan seni bağlayan odur. Oyun oynamak mı istiyorsun, çalışmak mı, balık tutmak mı, diskoya gidip tepinmek mi, motora atlayıp turlamak mı, ne? Sen kimsen onun, ne yapıyorsan onu yapıyorsun, nereye gitmek istiyorsan oraya gidiyorsun. Suçluluk duygusu da sadece başkalarının isteklerine uymuyor olmaktan kaynaklanıyor. Ama biliyor musun, “başkaları” hep “birşeyler” isterler, sonunda sana HİÇ BİR ŞEY kalmayana dek isterler. Ve yine de doymazlar. Çünkü insanoğlu özünde nankör ve tatminsiz bir yaratıktır. Bunu da unutmaya yani.

### ► DESTRUCTION DERBY

Merhaba Berker;

Ben de yılların eskitemediği oyuncularındanım. 31 yaşındayım, çıktığından beridir de aralıksız level okuyorum. Güzel bir dergi çıkarmanızdan öte, gelişiminizden dolayı sizleri tebrik ediyorum.

Aslında söylenecek ve paylaşılacak çok şey var ama bugüne kadar size mail atmadım. (Aslında hiçbir dergi, gazete veya televizyon programına da mail ve benzeri mesaj göndermedim) Oyunlar hakkında tek söyleyeceğim, oyun oynamanın yaşı olmadığıdır. Yani Allah ömür verirse sonuna kadar oyun oynamaya niyetliyim. Kimse bilgisayar oyunlarından korkmasın. Korkacaksa insanların birbirlerine oynadıkları oyunlardan korksun. Oyunlar ne çocukları ne de büyükleri kötü yönde etkilemez. En fazla ra-

hatlatır, içindeki şiddeti ve stresi alır. Türkiye'de bilgisayar oyunu hatta bilgisayar görmemiş milyonlar, hükümetlerin yıllarca üzerimizde oynadıkları oyunlar yüzünden şu an sokakta birbirine girmeye hazır vaziyette dolaşıyorlar.

Son cümlem söylemek istediğim ikinci konuya geçiş aslında. Türkiye'nin geldiği nokta, en şiddet ve korku içeren oyunlardan kat kat fazla çocukları ve büyükleri etkilemekte. Biraz önce hükümetlerin oyunlarından bahsettim ama geldiğimiz durumdan sadece politikacıları suçlamıyorum. Politikacılar da sonuçta halkın (hepimizin) arasından çıkıyor. Farkındayım karamsar ve sıkıcı bir yazı yazıyorum ama yazmak için bu kadar bekledikten sonra geyik yapmak içimden gelmedi. Evet karamsarım çünkü Türkiye'de düzgün giden birşey göremiyorum. Kafalarımız dünyanın çok gerisinde, ekonomiye takılmışız yıllardır gidiyoruz (geriye doğru). Türkiye'nin en büyük sorunu ekonomi değildir, eğitim ve demokrasidir.

Neyse, mektubumu yayınlamanız için göndermedi, fikirlerinizi desdediğimi bildirmek istedim.

Bir de soru(num) var. Tv yayın hayatınız harırlı olsun. Ama bu hayrınızı biz (ankara) izlemiyoruz. Tahmin ediyorum ki anadoluda birçok ilde de aynı problem var. Yani burada hot tv yok. Bu konuda fikir ve önerilerinizi bana yazarsanız sevinirim.

SAFFET AŞIKSOY / ANKARA

Merhaba hocam,

Dünya komik bir yer değil mi sence de? Milyonlarca insan paldır küldür ölüveriyor, bir yandan da yenileri doğuyor. Binlerce yıldır ayakta olan milletler güçten düşüp onun bunun kapısında para dilenir hale getiriliyor. Öte yanda vücudu iri ama akli fındık kadar bazı “yeni yetmeler” ellerindeki nükleer oyuncakları birbirlerine gösterip kaç çatıyorlar. Daha düne kadar ilkel bir sömürge olanlar ellerindeki güçten delirip tüm dünyaya efendilik taslıyorlar. Halklar yanıp yok oluyor, kundaktaki bebekler kuduz köpeklere ya da organ satıcılarına veriliyor. Sonra ben kalkıp biraz oyunla, kitapla, resimle kafamı meşgul etmeye kalkınca, biraz olsun bu dünyanın çirkefinden uzak kalmaya çalışınca insanlar beni kaçmakla suçluyor! AHAHAHAHAHAHAHAHAHA! Şu yerçekiminden kurtulmayı bir başarabilsem, esas o zaman nasıl kaçılırmış görecektir! Kastırıp sırf iman gücüyle Warp 9'a çıkmazsam ne olayım! Neyse. HOT-LEVEL programı olayına gelince, sanırım yapacak fazla birşey yok, HOT TV sadece kablolu yayın üzerinden izlenebiliyor. Ve sana bir itirafta bulunayım, evimde kablolu yayın olmadığından ben de programı seyredemiyordum. Hesapta Burak programını kasedini ya da CD'sini getirecekti ama o da unutup duruyor. Neyse, kal sağlıcakla.

## ► DENGELİ BESLENME

Merhaba Berker Bey. Sızı uzun zamandır ilgiyle takip ettiğimi söyleyerek karakter israfı yapmak istemiyorum, hemen konuya gireceğim. Şu anda bir internet cafedeyim ve durumun vahametini anlamanız için burada olup bitenleri çok detaylı anlatacağım. Burada sürekli CS oynayan ilköğretim çağındaki küçük insanlar var. Bunları hafta içi de sürekli burada görüyordum ama olup bitenin farkında değildim. Sonradan, bu küçük insanların okulu kırıp CS'ye koştuğunu fark ettim. Cafenin sahibi ise çok sevdiğim biri olmasına rağmen ne yazık ki okullarını bırakıp gelen bu çocukları marifetmiş gibi "Aferin size aslanlarım!" diyerek karşılıyor. Ortada bir sorun olduğunu düşünerek sizinle paylaşmak istedim. Sizce ne yapabilirim? Oyunun kitabını (dergi :P) yazan insanların bana yardımcı olabileceğini düşünüyorum. Birkaç soru da yazayım:

1. UT 2003 neden level classic almadı? Ayrıca Fırat alınmasın ama yazıyı senin ya da Burak beyin yazmasını isterdim. Fırat'ı genelde konsol oyunlarının tanıtımında görüyoruz. Eminim

## "Korkarım hayatları boyunca taze pişmiş bir armudun ağzlarına düşmesini bekleyecekler."

UT2K3'ü yazmak kendisine bile garip gelmiştir, çünkü yazısını okuduğumda bana öyle geldi.

2. Diablo 2'nin son yaması çıkmak üzere, herhalde CD'de verir ve bir sayınızda da Strateji Ustası'nı değişikliklerden bahsetmeye ayırarsınız. Ne dersiniz?

3. Genç ve heyecanlı arkadaşlar oyun yapmaya pek hevesli. Çoğu internette bulacağını sandığı sihirli programlarla aklından geçenleri aynen yapacağını düşünüyor. Sizin aracılığınızla onlara sesleniyorum, akıllarını başlarına devşirsinler. Ha, bir de CD'de FPS yapma motoru versenize :)))

4. Son olarak: NİYE ET YİYEMİYÖZ???

Şimdilik bu kadar. Kendinize iyi bakın, Kahvaltı sofranızdan yumurta eksik olmasın.

Phadech (Ülkemin güzel insanları Hadenk olarak da bilir)

Merhaba Phadech,

Hocam sorun oyunlarda filan değil. Sorun kafalarda. Sırf adet yerini bulsun diye daha olgunlaşmadan çocuk yaşta evleniyor insanlar, birbirlerini tanımadan, sevmeyen. Sonra üstüne bir de çocuk yapıyorlar üçer beşer. Tabii daha kendi çocuk olan anne-babaya batıyor bu çocuklar. Ne yapıyor o zaman? Ya bütün gün sokağa salıyorlar, ya da zamanı gelince okula gönderiyorlar. Ama çocuklar okula okuma-yazmayı söksün, hesap-kitap öğrensin diye değil, ana-baba kafasını dinlesin diye postalanıyor. Uzun lafın kısısı bir "Saldım çayıra, mevlam kayıral!" mantığı deliler gibi hüküm sürüyor. Eh tabii ki o çocuk CS oynamaya da kaçır, uyuturu kullanmaya da kaçır, her halı yer, başında seven, yol gösteren bir büyük yok ki! Daha fe-

nası bir de kalkıp bağırırmaya başlamaz mı o ana-babalar kötü birşey olduğu zaman "Devlet nerede, niye çocuğuma sahip çıkmıyor?" diye, buyrun cenaze namazına. Ulan sen sahip çıktın mı kendi çocuğuna ki elin adamına hesap soruyorsun bir de?! Atsan atılmaz, satsan satılmaz, bu kafalar değişmedikçe bu gezegenin minikleri huzur bulmaz. Olay evden başlıyor yani, senin benim yapabileceğimiz tek şey en azından kendi çocuklarımızı hayatta tek başına bırakmamaktır. Neyse, gelelim sorularına:

1- Tuhaf aslında, çünkü Fırat'ı **Unreal taraftarı** olmakla övünür durur. Kimbilir, belki o gün havasında değildi, ya da belki oyunda beklediğini bulamadı? Bilemiyorum ki.

2- Aslında yeni yamaları incelemek bizim de aklımıza geldi, ama çok az bir iş için çok deli zaman ayırmayı gerektiriyor. Ayrıca her değişikliği doğrudan gözlemek mümkün değil ki. Mesele adam belli bir silahın isabet ihtimalini yüzde beş artırmış diyelim, eee, bunu nasıl gözlemlersin ki? Olmayacak iş yani.

3- Hayır, canımı sıkan esas nedir biliyor mu-

nası? Bu genç elemanlar bilgi ve tecrübe sahibi olmadıkları gibi, olan adamları da dinlemeye niyetli değiller. Ve korkarım hayatları boyunca ağzları açık göğe bakarak ve taze pişmiş bir armudun düşmesini bekleyerek etrafta dolanacaklar. Eh, yıllardır memleketi yakıp kavuran "köşe dönme" zihniyetin mahsülü başka türlü olsaydı da kafamı keserdim zaten.

4- a) Memlekette her endüstri gibi hayvanlığı da mahvettiler, et deliler gibi pahalı.

b) Zaten pahalı olan eti alacak alım gücü bırakmadılar, orta sınıfa da mahvettiler.

c) Vejeteryansın?

d) Herbiri?

Sen de kendine iyi bak ama yumurta her bünyeye de uymaz, onun da altını çizeyim hani.

## Merhabalar...

Başta söylemeliyimki çok eski bir levelci değilim. Temmuz ayının Warcraft 3 kapaklı sayınızdan beri her ay takip etmeye çalışıyorum. Inbox&outbox köşelerinde gördüğüm ve level okuyucularının içini boşalttığı bu köşeyi okurken inançın kendi hayatımdan bişiler buluyorum. Leveldeki gibi bir çok dergide Inbox&outbox köşelerine benzer bölümler oluyor. Buralara serbest kursler de diyebiliriz. Burada önemli olan milletin düşüncelerini, saygın bir ortamda birbirleriyle, hayatın zorluklarını bir yana bırakarak okumak istegini uyandırmaaktır.

Size level dergisi elinize aldığımız zaman 10-17 yaş arası bireylerin okuduğu rengarenk, içi neşe dolu bir çocuk dergisi gibi görünebilir. Sadece oyun inceleyen ve editorlerin ofiste neler

yaptığını anlatan saçma içerikli bir dergi gibide gelebilir... Kabaca şöyle bir bakıldığında harbinden öyle diyebilirsiniz. Benim babam bilgisayarda Excel'den başka bir program kullanmaz. (Yalan konuşmuyayım bir de winamp.var.) Birgün monitorumun yanındaki Level'in Ekim sayısını almış yazıcıda yazılarını yazdırırken okumaya başlamıştı... Medieval Total War'ın incelemesini okuyordu. Ben hayretle bakarken birden beni çağırdı. Kalkıp yanına gidince "şu oyun var mı sende" dedi. Şaşıtm kaldım. Şaşkın bir ifadeyle "var" dedim. "Aç da bakalım nasıl birşeymiş merak ettim" dedi. Oyunu açınca savaş stratejilerinin ayrıntılarını ona gösterdim. Benden iyi oynuyor şimdi. Birgün multi bile yapmaya gidecektik. Hatta TNT2 ekran kartımdan dolayı yaşadığımız takılmalardan sıkılarak Karne iyi gelme şartıyla Redeon 9700 almaya söz verdi. (Bu konuda herhangi bir korkum yok yani kart hazır). Yani oyun dünyası aslında kolayca herkesi içine alabilecek bir dünya. İnsanın yaşı ne olursa olsun bir kere alıp denemesi gerekiyor. Bundan kaçınmak için, şimdi yazının başında Inbox&Outbox'dan neden bahsettiğim konusuna gelince, burada çok değerli görüşlerin olduğunu, herkesin orada ki herhangi bir paragrafta kendisini bulabileceğini.

Level editorlerine buradan birşeyler söylemek istiyorum. İnternet'te oyun sitelerinin bir çoğunda, interaktif forum köşelerinde her ay süregelen bir tartışma söz konusu... Bu derginin yukarıda bahsettiğim SORUN GİBİ GÖZÜKEN aslında sorun olmayan yanlarından kaynaklandığını düşüncesindeyim. Sizde farkındasınız ama ben birkez daha söylemek istiyorum. Arkanızda çok ciddi bir kalabalık var ve asla tırsmayın. Sizi seven çok insan var.

EEL-CAV

Merhaba ilkay,

Bizi seven çok insan olduğunu bilmemek, gerçekten bu kadar uğraşır mıydık sanıyorsun? Burada yapmaya çalıştığımız sadece oyun anlatmak değil, oyunları insanlara sevdirmek, oyunlarla uğraşmanın (dozunda tabii) uygarlığın sonunu getirecek bir şey olmadığını insanlara anlatmaya çalışmak. Birçok konuda geri kalmış ülkemizde en azından oyunculuğu dünya standartlarına ulaştırmak. Ama bunun yanı sıra, doğru bildiğimiz şeyleri eğitim adına pek bir şey verilmeyen gençlere anlatmak, belki ufak da olsa feyz alırız düşüncesiyle, bizi motive eden asıl güç.

Bu arada, babanın da oyunlara bulaşmasını sağlamışız. Kusura bakma. Artık bilgisayarında çok daha az zaman geçireceksin ve bu bizim yüzümüzden oldu :)

Ev-vet! Bu ay bu kadar, adresi biliyorsunuz. İster e-mail atın, ister gelip elden verin. Bize her yol uyar babalar!

inbox@level.com.tr

# ayın demoları

## BloodRayne

İçinde bolca adventure öğeleri de bulunan bir 3D aksiyon oyunu, tabii ki adından anlaşılacağı gibi ana tema vampirler.



## Scorched 3D

Bir süre için ofisteki hemen herkese bulaşarak tüm işleri durduran Scorched Earth adlı Freeware oyunun yeni sürümü. Üstelik bu defa 3D ve Multiplayer oyun modları da var!



## Splinter Cell

Bu yılın en iyi oyunlarından biri olmaya aday Splinter Cell. Bu demoda tek bir görev var, ancak oyun hakkında genel bir fikir edinmenize yardımcı olacaktır.



## Delta Force Black Hawk Down

Task Force Dagger rezaletinden sonraki ilk gerçek Delta Force oyunu. Kara Şahin Düştü filminden ve Somali'de NATO askerlerinin başına gelen gerçek olaylardan esinlenilerek hazırlanan oyun, çok yakında piyasalarda.



## Black Mirror

Bir Çek firmasından yeni bir adventure oyunu. Oynanışı çok kolay, grafikleri ise oldukça hoş.



## Praetorians

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.



## Moral Minus

Tam bir Shoot-em-Up olan Moral Minus, 3D grafiklere sahip 8 MB'lik, ÇD'de kapladığı yerle karşılaştırıldığında boyutunun hakkını veren bir demo. Oyuna başlamak için C veya X tuşlarından birine basın.



**LEVEL-**  
**ŞUBAT 2003**



**TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**



**LEVEL**

**Tom Clancy's Splinter Cell**

**ŞUBAT 2003**

**Blood Rayne**



\\Demo\BloodRayne\Setup.exe

**Praetorians**



\\Demo\Praetorians\praetorians\_demo.exe

**Delta Force Black Hawk Down**

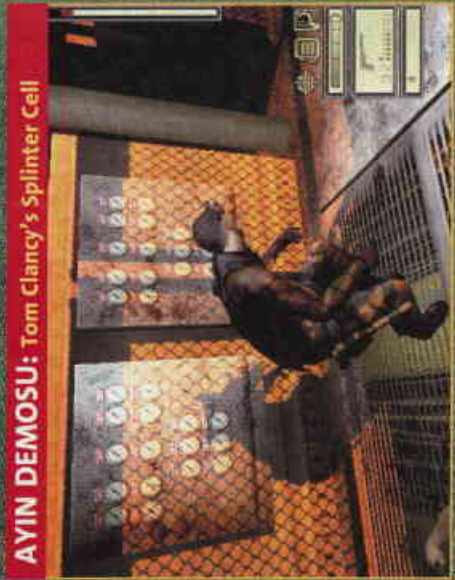


\\Demo\Delta Force\SETUP.EXE

**LEVEL 02/2003**

**En İyi Demolar: Tom Clancy's Splinter Cell, Blood Rayne, Praetorians, Delta Force: Black Hawk Down**

**AYIN DEMOSU: Tom Clancy's Splinter Cell**



\\Demo\Splinter Cell\setup\demo.exe

**LEVEL**

**Tom Clancy's Splinter Cell**

**ŞUBAT 2003**

Bu CD Kapağı sırtını işaretli yerlerden kopip, kaptadıktan 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 seyredememiz 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'ın 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 İnternet'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 9.0

DivX 5.02

DivX 3.11

VIA 4in1

\*\*\*\*\*

## Videolar

Indiana Jones and Emperor's Tomb

Lionheart

Trailer Project

Unreal 2

Devil May Cry 2

<b>Demolar</b>	<b>Uranos!</b>
Splinter Cell	Splinter Cell(plintercelldemo.exe)
Blood Rayne	Blood Rayne(setup.exe)
Pretorians	Pretorians(pretorians_demo.exe)
Black Mirror	Black Mirror(blackmirrordemostrailer.exe)
Delta Force	Delta Force(SETUP.EXE)
GeneRally	GeneRally(generally101.exe)
Moral Minus	Moral Minus(moralminus_demo.exe)
<b>Videolar</b>	<b>Uranos!</b>
C&C Generals	c&c_generals.avi
Devil May Cry 2	DMC2.mpq
Indiana Jones & Emperor Tomb	trailer2.avi
Lionheart	lionheart-trailer.wmv
Trailer Project	Trailer Project.avi
Unreal 2	Unreal 2.avi
<b>Extra</b>	<b>Uranos!</b>
Age of Mythology senaryo	Age of Mythology
EmulatorX	EmulatorX
Morrowind Plug-in'i	Morrowind
Neverwinter Nights	Neverwinter Nights
Splinter Cell WinAmp	Splinter Cell
Warcraft 3 Haritaları	Warcraft 3

## OYUN DEMOLARI

Black Mirror  
Blood Rayne  
Delta Force:  
Black Hawk Down  
Gene Rally  
Moral Minus  
Pretorians  
Scorched 3D  
Splinter Cell

## Programlar

Avast 4.0  
Best Crypt  
CD Ripper  
EAC  
ICQ Plus  
MP3 Doctor  
Popup Blocker  
PowerPack 2003  
PowerStrip  
System Cleaner  
WinRAR

**Not:** LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.





Irdeleyenler: Cenk & Erdem  
cenknenerdem@level.com.tr

# müebbet muhabbet

## SAVAŞ VAZİYETLERİ

C: Sıraya geçin, gürültü yapmayın, bütün gün sizinle uğraşamayız.  
E: Cenk bey okurlarımıza müze gezdirmemiz şart mı?  
C: Değil mi?



Bu ay okuyucularımızla birlikte Topkapı adını verdiğimiz bu sarayı gezdik. İçeride birçok padişah vardı ama biz yetişmeden ölmüşlerdi.

E: Yoo...  
C: Dağılın! Evlerinize, gezi bitti, dağıtmayayım ağzınızı burnunuzu.  
Ruhhas: Ama bize gezi sözü vermiş-tiniz.  
C: Gezi sözü verdik ama bizle gezer-siniz sözü vermedik. Gidin kendiniz gezin hayta süleymanlar sizi.  
Ruhhas: Ama, oysa, fakat...  
E: Sus bakayım, tümleşlenme ken-dinden büyüklere. Çekil git hadi.  
C: Bravo Erdem bey ağzı için gereken payı verdiniz ona.  
E: Sağolun Cenk bey borçlu kalmayı sevmem.  
C: Biraz mektup cevaplayarak hava-mızı bulalım mı ne dersiniz?  
E: Burada müzenin ortasında mı?  
C: İsterseniz kuytu bir köşeye geçe-lim.  
E: Padişah elbiselerinin sergilendiği kısma geçelim.  
C: Buyrun şöyle Yıldırım Bayezid'in tahtına kurulalım rahatça yazalım.  
E: Ooh rahatını biliyormuş rahmetli hünkaramız.

C: Mektup çuvalı yanınızda mı?  
E: Sırtımdaki, lohusa şerbeti güğü-müne mi benziyor Cenk bey?  
C: Hah hah hah hah ilahi Erdem bey. Aslında Hah hah da demem yeterdi ama maksat yazı dol-sun.  
E: Seçtim bir tane oku-yorum.  
C: Okuyun siz, ben de şöyle kıvrılayım. Dinliyo-rum

*Sevgilimden Dahi Çok Sevdiğim Sevgili Hi Shy, Too Shy Shy, Hush Hush I Do I and The Regular Cenk with the Irregular Erdemlerisi;*

*Bu kez mektubuma kısa bir giriş yapmak istiyorum. Çünkü uzun giriş yapınca mektup uzuyor. Asıl söylemek istediğim şeyi unuttuğum. Öyle olunca da mektup uzadıkça uzuyor, okuması sıkıcı bir hal alıyor. Sizin de uzun mektuplar okumayı sevmediğinizi bildiğim için artık kısa cümleler kuruyorum. Bu sayede mektuba niye başladığımı ve yazma sebepimi de unutmamış olurum.*

*Şimdiden teşekkür eder gözleri-nizden öperim.*

ÇEVRE DOSTU YEŞİL MOTORUNUZ,  
RUHHAS TASI.

C: Erdem bey ne saçmalamış bu?  
E: Kim?  
C: Ruhhas  
E: Girişi uzun tuttuğu için yazmak istediği konuyu unutmuş olabilir mi?  
C: Olamaz mı?  
E: Olur canım insanlık hali.  
Bekçi: Hemşerim na'pıyonuz siz pa-dişahın tahtında?  
C: Biz mi?  
Bekçi: Yok biz  
E: Yani üçümüz mü?  
Bekçi: Beni katmayın.  
C: Kendiniz geldiniz beyefendi. Gelmişken oturun biraz soluklanın bari.  
Bekçi: Sağolun gençler ayaklarımıza karasular indi sabahtan beri.

E: Hiç mühim değil. Biz yaşlılara mü-zelerde yer verilir.  
C: Otobüslerde de felsefe ve mate-matiğe yer veriyoruz. Herşey müref-feh bir Türkiye için.  
E: Çok müfredat ve ders programı bir insansınız Cenk bey.  
C: Sabahtan cebimde kalmış olan tosttan ısırır mıydınız bekçi amca?  
Bekçi: Sağolun niyetliyim.  
E: Amca Ramazan bitti.  
Bekçi: Ne zaman?  
C: Oluyor birkaç ay  
Bekçi: Okundu mu yani?  
E: Top atıldı amca çoktan.  
Bekçi: O zaman gideyim artık ben, if-tara beklerler.  
C: Yine gel amcacığım biz her zaman buradayız.  
E: Kimse bizi bu tahttan indiremez.  
C: Gerekirse yakınlarımızı sicimle boğdurmaktan çekinmeyiz amca.  
Bekçi: Afferim evlatlarım, haydi ka-lın sağlıcakla.  
E: Cenk bey yazalım Ruhhas'a cevabı da gidelim.  
C: Soru yok kı ortada, ne cevabı yaza-cağız?  
E: Atalım işte kafadan birşeyler

*Sevgili Ruhhas;  
Sen bu mektubu okurken biz çok-tan Viyana kapılarına dayanmış ola-cağız. Zaman taarruz zamanıdır. Sen de emrindeki güçlerle Balkanlar üze-rinden Macaristan'ı kolaçan et, ani bir atakla kuşatmamızı bozmasınlar.*

*Süvarileri önden gönder çünkü atlar in-sanlardan daha hızlı ko-şarlar. Bir sonraki emre kadar da emirlerimizi bekle.Vahza Vallı komu-tasındaki dört kulaklı ordular hemen arkanız-da. Olur mu hiç dört ku-lak diyorsan, dön de ar-kanı bak, hey.*

*Sevgi dolu türküler ve savaşı dolu naralarımızla,  
The Cenk and The Erdemlerisi*

Ruhhas: Bana yardım edebilir mis-

- *Aaah dizim!*
- *Pardon bilerek oldu Cenk Bey!*
- *Bana ha?*
- *Elimden geleni yaptım.*



*İşte bu ay dergimizle birlikte bayii-nizden istemeyi unutmamanız gereken kurbanlıklardan sadece bir tanesi. Adı mı? Tabii ki Boynav.*

niz, müzenin çıkışını bulamadım.  
C: Biz de tam sana cevap yazıyorduk.  
Ruhhas: Aa okuyabilir miyim?  
E: Bilmem okuyabilir misin?  
Ruhhas: Lütfen, lütfen.  
C: Sus bekle dergi çıkınca okursun. Üstelik bir de sürprüzümüz var. Geçen ay dergiyi birlikte cd vermiştik. Bu ay kurbanlık koyun veriyoruz. Böyle de eliboluz yani.  
E: O yüzden dergiyi almaya gittiğin-de yanında biraz yeşillik marul filan götür. İnatçı bir tanesine rastlayabi-lirsin.  
Ruhhas: İnanamıyorum ay çok se-vinçli.



*İşte bu da dergimizle birlikte bayii-nizden istemeyi unutmamanız gereken kurbanlıklardan Boynav'ın midesine gitmesi gereken marullardan sadece bir tanesi. Adı mı? Tabii ki Madroz.*



Herkes kendi bilgisayarını soba haline getirebilir. İşte Cenk Bey'in bilgisayarının ilk hali...

### KARALHO VOADOR

- Aaah dizim!
- Pardon bilerek oldu Cenk Bey!
- Bana ha?
- Elimden geleni yaptım.
- Bari bir atış daha yapın da ölüp yeniden başlayayım.
- Ama sağ elimdeki silahımın mermisi nihayete erdi ve sol elimdeki silahın mermisini de sizin % 11'lik canınız için harcamam kusura bakmayın Cenk Bey.
- Ne kadar kanaatli bir insansınız!
- Teveccüh çıktınız.
- Fısağ.
- Aaaa oyundan çıktım.
- Yorulum ve bunalım Erdem Bey.
- Sizden bu lafları duymayalı tam

Bilgisayarın kapağını açmak, ve tahta parçalarını nereye yerleştireceğimizi görmek, işin en meşakkatli kısmı...



- dört daküke olmuştu Cenk Bey.
- Erdem Bey bırakın oyunu felan da biraz işe yarayın.
  - Tamam Cenk Bey. O halde gelin bilgisayarımızdan farklı biçimlerde yararlanalım.
  - Sanırım uydurum psikolojinize yeniliyorsunuz Erdem Bey.
  - Ben kimseye yenilmem Cenk Bey. Sadece bilgisayarlarımızın oyun oynamak dışında da işe yaradığını size kanıtlıyıcım.
  - Zırvalamayın da şu gazeteyi ağız tadıyla kesiyim Erdem Bey.
  - Biliyorsunuz bilgisayarlarımızın kasaları demirden yapılır.
  - Nerden anladınız Erdem Bey.
  - Yere düştüğünde çıkardığı sestem anladım.
  - Yani bilgisayarımı yere attınız öyle mi?
  - Düşürdüm desek?
  - Tamam oldu.
  - O halde demir bir bilgisayardan neden soba olarak yararlanmıyoruz diye bir fikir cereyan etti beynimde.
  - Beyniniz bu cereyana maruz kalmış Erdem Bey.
  - Bunun için önce bir adet portakal kasası alıyoruz. Bir merdivenin ilk basamağına dayayarak ayağımızla kendisini küçük parçalara ayırıyoruz.
  - Aaaa bu da bir tür oyun Erdem Bey.
  - Hı hı! Sonra bilgisayarımızın kasasını açıyoruz. Burada bilgisayarımızın kasasıyla portakalımızın kasası-



Veeee sonuç: Mükemmel değil mi?

- nı karıştırmamak için yoğun çaba sarfediyoruz.
- Kendi adınıza konuşun ya da sonuza dek susun Erdem Bey.
- Bilgisayarımızın anakart nahiyesinin üzerine önceden didilmiş portakal kasamızı güzelce serpiştiriyoruz.
- Çakmak?
- Mum?
- Ahşap cilası?
- Kuş üzümü?
- Yılan derisi?
- Ne diyorsunuz Cenk Bey?
- Asıl siz ne diyorsunuz Erdem Bey sabahtan beri beynimizi kaynattınız. Abuk subuk konuşmayın. Çıkarın şu tahta parçalarını bilgisayarımızın içinden.
- Ama Cenk Bey sobamız tamamlanmak üzere.
- Peki o zaman çabuk bitirin.
- Üşüdünüz değil mi?
- Bu soba için bilgisayara tahta parçasından başka bir şey yükleyemiyoruz Erdem Bey?
- Tahta parçasını da yüklemiyoruz Cenk Bey. Sadece hardware olarak geliyor. Çünkü bilgisayarımızı açar açmaz Windows tanıyor tahta parçalarımızı.
- Waouw! Peki İşlemcimizin fanını niye çıkardık?
- Çünkü artık son aşamaya geldik.
- Hmmm!
- Yani bilgisayarımızı açıp işlemcimizin tahta parçalarını tutuşturacak sıcaklığa erişmesini bekleyeceğiz.
- Gerçekten çok zevkli.
- Saolun!
- Aaaa sonunda harladı Erdem Bey.
- Oooh! Demliğimizle kestanelerimizi kapın gelin Cenk Bey.
- Yihui!

## LnEeVxETL

### Indiana Jones And The Emperor's Tomb



Indiana Jones ve Emperor Tomb iki küçük ayı yavrusudur. Ormanda gezerlerken çok ilginç birşey görürler. Bir elma bahçesinde Firat adında bir baykuş, Sinan adında bir rakunun saldırısına uğramaktadır. Baykuş Firat 360 derece döndürebildiği kafasını hızla çevirerek helikopter kabin uçmaya çalışmaktadır. Indiana Jones kamçısını çıkardığı gibi yer misin yemez misin bir ona bir ona şlak şluk girişir. Geri kalanını neden oynayıp görmüyorsunuz hi?

### Battlefield 1942: Road to Rome



Bundan uzun yıllar önce bir Birinci Dünya Savaşı varmış. İki dağın arasında yaşamış. Bir oğlu olunca adını yaşatsın diye ona İkinci Dünya Savaşı demiş. Oğlu büyüünce de onu iki ekmeğe bir Maltepe alması için Roma'ya göndermiş.

Televizyonların harlayan yıldızı Burak'ın sunumuyla renklenen oyunda Burak, izleyenlerin bayıldığı "ih", "aha" ve "yeah" nidalarını seslendiriyor.

### Unreal 2



"Bu ne saçmalık gerçek değil ki bu" adlı oyunun devamı. Tamamen şaşırma üzerine kurulu olan oyun için Berker resminde görülen lepiska saçlarını kazıtarak Boris adını aldı.

"O numara" mertebesine ulaşan Boris'e krallık Tuğbek tarafından kel ünvanı verildi.

### Tom Clancy's Splinter Cell



Bir virüs programı. Bu proje için Tom Clancy aylarca Firat'la aynı hücrede kaldı. Firat'ın davranışlarını inceleyen Clancy hücrede yaptığı kazılarda nominal dönem öncesi virüslere ait kemikler bulundu.

Hücreden çıkınca Clancy için. "Neden benim davranışlarımı inceleyen kazı yaptı anlamadım" diyen Firat'ın, "Cenk Bey Beni Futbolda Acayip Yendi" adlı nobel ödüllü bir kitabı bulunuyor.

### Command & Conquer Generals



Generalleri yönetip, ele geçirip, birbirlerine düşürme üzerine kurulu Command & Conquer pembe dizisinin yeni bölümü.

Bu bölümde Hot Level adlı televizyon programının ünlü Meksikalı gangsta-rop sunucusu Burak; asistanı, çömezi ve kölesi Boray'ı yanlışlıkla önce Gamepad sonra da Mouse kablosu ile boğuyor.

### Defender of the Crown: Robin Hood



Legend of Sherwood sonrası Robin Hood neyi zenginden alırdı, yoksa fakirden mi ne alırdı ne olurdu hepsini tekrar hatırlamıştır. Tam sevinçle evine döneceken tekrar unuttur. Böyle unut hatırla, unut hatırla, derken zaten saçma olan Robin Hood olayı fazla zırvalamaktan dolayı içeri atılır.