

# LEVEL

85. SAYI CD

EN ÖNEMLİ YAMALAR  
40 MB'lık CM SEASON 03/04 4.1.4 VE HIZ  
PROBLEMİNİ DÜZELTEN PRO EVOLUTION  
SOCCER 1.031 YAMASI  
EN SON DEMOLAR  
CHICAGO 1930 / CONAN: THE DARK AXE /  
SCHOOL TYCOON / AGE OF CASTLES

ŞUBAT 2004 • www.level.com.tr • 2004-02 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

## BEYOND GOOD & EVIL

Sessiz sedasız gelip, kalp çalan  
oyunlardan birisi Beyond Good & Evil.  
Çözümü ve incelemesi ile sizlerle

## THE FALL FALLOUT 3

Sevilen RPG tarihe mi karışıyor?  
Rivayetlerin arasındaki  
gerçekleri aradık

### İLK BAKIŞLAR

MIDDLE EARTH ONLINE  
STAR WARS: BATTLEFRONT  
SINGLES

GÜLMELİ Mİ, AĞLAMALI MI BİLEMEDİK

## Kopyacılığın (7000 yıllık) Tarihi



### LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Kain ve Raziel. İki büyük anti-  
kahramanı birlikte yönetmek  
nasıl olurdu acaba? Cevabı ve  
çözümü içeride

LEGACY OF KAIN  
VE DEUS EX 2  
POSTERİ  
HEDİYELİ!

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL.



## Dikkat! Editör çıkabilir!

Editörün mü var, derdin var kardeşim. Bu heriflerle uğraşmak gerçekten yürek istiyor. İster 18 yaşında olsun, ister 33; hepsi inatçı çocuklar gibi. Yazması için oyun verirsin, burun kıvrır. Getirdiği yazıyı beğenmezsin, küser bir hafta konuşmaz. Kıyamazsın, iki gün uğraşıp düzeltir öyle yayınlarsın, "yine kesmişin yazımı?" diye üstüne gelirler. Yazılarını geç vermelerinden bahsetmeyeceğim bile, o zaten bir klasik.

Ama yetti gayri. Ben size ne yapacağımı biliyorum. Kalabalıktınız, iyi örgütlenmişsiniz. Gözüm korkmuş, sesimi çıkartamaz olmuştum bir süredir. Şimdiye kadar nasıl başa çıkacağımı bilemedim sizinle. Ama maymunun gözü açıldı artık. Bundan böyle okurlara huzurunda rezil edeceğim sizi! Öyle oturduğun yerden oyunları eleştirmek kolay, bakalım çuvaldızı size batırınca nasıl oluyormuş?

Çuvaldız demişken, bana "peki senin yazılara kim laf sokacak ha?" derseni, gayet demokratik bir insan olduğumu söyler ve benim yazımın kainatın en acımasız iki editörü tarafından eleştirileceğini söylerim: Maddog ve Tuğbek. Bu uygulama tam performans olarak gelecek aydan itibaren başlayacaktır.

Bu arada işte forumlardan gözüme çarpan bir

başlık: Birçokları "hiçbir oyun 100 almayacak mı" diye soruyor. Cevap veriyorum: Hayır, almayacak. Hiçbir oyun 100 alacak kadar iyi değildir. Bir düşünün: Bir oyundan ne beklersiniz? Gerçekçi olsun ama kesinlikle sıkıcı olmasın (imkansız). Teknik olarak gözlerimize, kulaklarımıza bayram ettirsin, ama 5 yıl önce aldığımız bilgisayar hiç zorlamasın (imkansız). Hem yeni oyuncularını, hem de hayatını oyuna adanmış oyuncularını tatmin etsin (düşük ihtimal). Bunlar gibi örnekler çoğaltılabilir, ama tartının iki yanındaki bu ağırlıkların hepsini dengeleyen bir oyun asla yapılamayacak.

Bu arada geçmişte hatayla verilmiş çok yüksek notlarımız oldu (Bkz. Tekken Tag Tournament %97). Açıkçası bu tür hataların olmaması için uyguladığımız puanlama sistemi 2 yıldır sorunsuz işliyor. Ve fırsat bu fırsat şunu da belirtmek istiyorum: Bazı oyun dağıtıcı firmaların zannettiği gibi, bir oyun 70 ve civarında not alırsa bu kötü değildir. 50 ve civarı vasattır. 40 ve altı kötüdür. Her oyun 80 ve üstü alamaz. Sorarım size, okul hayatınız boyunca bir dersten 60 ila 70 aldığınızda "tüh, çok kötü not almışım" diye üzülünüz mü a dostlar? Müzik, resim hariç...

Hepinize iyi tatiller dilerim. Elbet bize de düşer :)



Sinan Akkol



### Kendime diyalog...

- Kardan mahsur kaldık iyi mi?
- Haline şükret, sıcacık ofisinde oturuyorsun.
- Doğru, evi barkı olmayanlara ne yapısın...
- Hem sevinmek için sebebin var...
- Nasıl yani?
- Millet sömestr ve büt(!) tatiline girildi, 8. yaşımıza bastık ve Burak askerden döndü...
- Birincisini atlatıldı 5 yıl oldu. Vay be, 8. yaş ha?
- Burak diyorum...

# ilk bakış

Galakside ilginç şeyler oluyor!

## STAR WARS: BATTLEFRONT

**Bilgisayar oyunları**yla biraz haşır neşir olan biriyseniz, şüphesiz Battlefield 1942 ya da Counter-Strike isimleri size yabancı değildir. Her ne kadar LAN ya da Internet üzerinde kalabalık çarpışmalar yaşamaya Counter-Strike ile alıştıysak ta, olayı bir sonra ki boyuta taşıyanın Battlefield 1942 ve onun farklı modları olduğu gerçeği yadsınmaz. CS iyiydi, hoştu, ama Battlefield 1942 gibi tank, uçak ve hatta uçak gemisi kullanabildiğiniz bir oyunla kıyaslandığında antika olarak kalmaya mahkumdu. Tabii bir de harita boyutları

### Kronolojik doğruluk...

Şimdi şöyle bir bakalım, Star Wars evreninden gerçekten bir Battlefield 1942 çıkar mı? Her ne kadar çoğu insan için Star Wars evreni uzay gemileri ve Jedi düelloları anlamına gelse de, dikkatli bakıldığında olayın ağırlıklı olarak iki büyük güç arasındaki yer savaşlarına yoğunlaştığını görürsünüz. Serinin en azından 3 filminde sağlam yer çarpışmaları yaşandı, ve üstelik bunlarda bolca yer ve hava aracı da büyük rol oynadı. Demek ki böyle bir oyun için yeterince malzeme var.

Tür: .....FPS  
Platform: .....PC/X-BOX/PS2  
Yapım/Dağıtım: .....Pandemic-LucasArts/Activision  
Çıkış Tarihi: ..... Açıklanacak  
Web: .....http://www.lucasarts.com/

sunuyor. Mesela Clone Wars türünde çatışmalar Geonosis üzerinde, Droid ve Clone orduları arasında geçiyor. Ancak eğer Empire ve Rebellion savaşlarını oynamak isterseniz, o zaman Hoth gibi diğer gezegenleri ve tabii ki o ordulardan birinin tarafını seçmeniz gerekiyor. Böylece kronolojik sıraya ve tabii ki teknolojik farklılıklara da uyum sağlanmış oluyor.



arasındaki farklılık var unutulmaması gereken, ve bunun oyuna kattığı taktik çeşitlilik.

Tabii pek çok diğer firma Battlefiel'd'in başarısından pay almak için çalışmalarına başladı. Mesela Unreal serileri için yeni çıkması beklenen ek paketlerde araçlara ve taktik oynanışa daha fazla önem verileceğini biliyoruz. Ayrıca bilim-kurgu türünde daha pek çok multiplayer ağırlıklı oyun ve mod çalışması yapıldığı haberleri de geliyor. Ama tüm bu harala gürele içinde eksikliği en fazla hissedilen ne oldu biliyor musunuz? Şöyle adam gibi bir Star Wars multiplayer oyununun çıkmaması. Tabii, birileri Battlefield 1942 için bir mod yapıyor, ama sizce bu gerçeğinin yerini tutabilir mi?

Zaten Battlefront'u yapan Pandemic tasarımcıları da bu potansiyelin farkındalar. Ve ortaya koydukları projenin detaylarına bakılırsa, eldeki malzemeden sonuna dek faydalanmaya da niyetliler. Battlefront zaman dilimi olarak tek bir döneme bağlı kalmıyor, aksine hem Empire öncesi, hem de sonrası dönemleri işliyor. Oyun iki farklı dönemi birbirine karıştırmıyor, aksine her dönem için farklı ordular ve savaş alanları

Bu noktada oyunun hayli ilginç bir karşılaşma modeline sahip olacağını belirtmek gerekiyor. İki farklı dönem için bir dizi farklı gezegende çarpışma imkanı bulunacak. Ve savaş haritalarının gerçekten de çok büyük olduğunu söylemek gerek. Ancak iş bununla bitmiyor, çünkü Battlefront hayli ilginç bir karşılaşma yöntemine sahip olacak. Karşılaşmaya katılan her iki takım da o an üzerinde savaştıkları gezegenin tam





kontrolünü ele geçirmek için çarpışacaklar. Bunu başaran taraf sonraki savaşlarda kullanabileceği özel bir yetenek kazanacak. Tabii bu yeteneklerin henüz ne olduğu kesin değil, ancak Age of Mythology'deki tanrısal güçler tadında bir şeyler olabilir diye düşünüyorum. Bakalım. Ancak şurası kesin ki, karşılaşmalar ilerledikçe taraflar yeni taktikler geliştirmek ve değişen koşullara uyum sağlamak zorunda kalacaklardır. Çünkü her gezegenin çarpışmayı doğrudan etkileyen kendine has bir ortamı olacağı gibi, önceki savaşlardan galip çıkan taraf gittikçe daha avantajlı hale gelecektir. Doğrusu oyun dengesini nasıl kuracaklar, çok merak ediyorum.

### Taş-Kağıt-Makas

Battlefront iki farklı dönemden dört farklı fraksiyonu oyuncuların seçimine sunacak. Her fraksiyon filmlerden gördüğümüz kendine has araçlara ve asker sınıflarına sahip olacak. Hemen belirteyim, Pandemic şu an için oyunda Force yetenekleri ya da onları kullanan Jedi karakterlerine yer vermeyi düşünmüyor. Kaldı ki yer vermesinler de zaten, çünkü bu durum olayın özüne tamamen ters düşecektir. Kim Jedi olmak, bariz üstünlük sağlayacak güçlerden faydalanmak varken kalkıp Stormtrooper olur? Ayrıca bu durumda herkes Jedi olmayı seçeceğinden, geriye kalan herşey anlamsız kalacaktır.

Öte yandan Battlefront oyuncularını asker çeşitlendirmeleri konusunda sıkıntı çekmeyecektir. Oyundaki dört kuvvetin hepsinde genel ve orduya özel olmak



üzere pek çok asker sınıfı bulunacak. Bu sınıflar çoğu benzer oyundaki gibi sadece taşıdıkları silahlarla ön plana çıkmayacak, aksine özel yetenekleriyle de kendilerini gösterecekler. Tıpkı stra-



teji oyunlarında olduğu gibi, belli sınıflar birbirlerine karşı bariz bir üstünlüğe sahip olacaklar. Ayrıca her sınıf yaptığı işle ilgili olarak ta belli avantajlar kazanacak. Mesela oyundaki araçları herkes kullanabilecek, ancak sadece "pilot" sınıfı askerler araç yok edilirse kendilerini son anda fırlatıp kurtulabilme yeteneğine sahip olacaklar. Benzer şekilde kılık değiştirebilen casuslara da yer veriliyor, ve bunları çabucak ortaya çıkarabilmek için etrafta bir subayın olmasına ihtiyaç duyacaksınız. Yani karakter sınıfları ve

getireceği oyun zenginliği açısından pek bir sıkıntı olmayacak gibi görünüyor.

Battlefront sadece PC değil, aynı zamanda X-BOX ve Playstation 2 için de hazırlanıyor. PC versiyonu İnternet ve LAN üzerinden 64 oyuncuya kadar destek verebilecek, konsol versiyonları ise bunun yarısı kadar oyuncuyu destekliyor. İşin ilginç tarafı, PC ve X-BOX versiyonlarını kullanan oyuncuların aynı maçlara katılabilmesi ön görülüyor. PS 2 için ise bu şimdilik belirsiz bir konu, büyük ihtimalle PS2 sahipleri sadece kendi aralarında oynayabilecekler.

Battlefront her ne kadar grafikleri ve



detayları ile hayli bitmeye yakın bir oyunmuş izlenimi veriyorsa da, yapımcılar henüz çıkış tarihine hayli zaman olduğunu söylemek yetiniyorlar. Oyunu aynı anda üç farklı platform için geliştiriyor olmak şüphesiz kolay değil. Ancak bir ihtimal oyunu 2004 sonunda piyasada görme ihtimalimiz var. Tabii o zamana kadar daha pek çok benzer oyun çıkmış olacak, ama ben yine de dört gözle TIE pilotluğu günlerime dönmek için bekliyorum olacağım. ●



# singles

*flirt up your life!*

Kumarda kaybeden  
Singles'da kazanır...

Çıkış Tarihi: 13 Şubat 2004  
Tür: Simulasyon  
Yapım: RotoBee  
Dağıtım: Deep Silver  
Web: Yok

**The Sims boşuna tüm** zamanların en çok satan oyunu olmadı. Her şeyin oyunu yapılmıştı, ama sıkıcı hayatımızın bir bilgisayar oyunu olabileceği kimsenin aklına gelmemişti. İşe gitmek, para kazanmak, evlenmek, araba almak, ev almak, mutlu olmak, uyumak... Bu sıradan işler için para verip bir oyun almanıza gerek yok aslında, bilgisayarı kapatırsanız oyununuz bedavaya gelebilir. Ama neyse.

## Neredeyse The Sims...

Singles, The Sims'e oldukça benzeyen, hatta yapımcıların da söylemekten çekinmediği gibi The Sims'ten esinlenerek yapımına başlanmış bir oyun. Ancak yapımcı RotoBee, The Sims'i sadeleştirmiş ve ondan sadece "ilişki" kısmını almış. Oyundaki diğer özellikler ise arka plana atılmış. Kısacası yine bir hayat simülasyonu karşı karşıyayız. Veya diğer bir deyişle, bir sevgi simülasyonu.

Singles'ta bir Avrupa şehrinde aynı apartmanda yaşayan, birbirlerini tanımayan iki kişinin (varsayılan karakterler Mike ve Linda) ilişkisi her şeyiyle sizin ellerinize bırakılıyor. Oyuña Mike ve Linda'nın ihtiyaçlarını karşılayacak bir parayla başlıyorsunuz. Bir ilişkiyi kontrol ettiğiniz için karakterlerden sadece biriyle değil ikisiyle birden ilgilenmek zorundasınız. Kahvaltı etmek, işe gitmek, uyumak gibi yapmanız gereken onlarca

rutin iş var. Bunların yanında karakterlerin olaylar karşısındaki tepkileri de tamamen size bağlı.

Dediğim gibi oyundaki asıl amaç Mike'la Linda arasındaki ilişkiyi güçlendirmek. Bu da sadece ikisinin de mutlu olmasıyla olabilir. Tabii bunun nasıl bir ilişki olacağına da siz karar vereceksiniz. Romantik, arkadaşça, problemlili veya sadece seks için... Aynı gerçek hayatta olduğu gibi ilişkinin belirli aşamaları olacak. Tanışma, arkadaşlık, yakın arkadaşlık, flört, cinsel ilişki... Olursa evlilik!

Oyun bir ilişkide olabilecek her şeyi size sunuyor. Mesela aynı evdeyken kimin ev işlerini yapacağı tartışmaya yol açabilir. Kontrol her zaman sizin elinizde. Çift başbaşa kaldığında bile onların nasıl davranacaklarını veya neler yapacaklarını seçebileceksiniz. Bu noktada oyunun sadece yetişkinler için olduğunu da farketmiş olmalısınız. Olayların "tamamını" izleyebileceksiniz çünkü.

## Chapter'lara böl beni...

Oyun içinde bölümlere ayrılıyor. Her bölümün farklı bir hikâyesi var. Ama yapımcılar Singles'ı The Sims gibi konusuz olarak oynayabileceğiniz bir moda eklemeyi ihmal etmemiş.

Oyunda Mike ve Linda'yla birlikte seçebileceğiniz 16 ayrı karakter var. Her karakter farklı kişisel özelliklere ve farklı bir kariyere sahip. Karakterlerin

kişisel özellikleri günlük hayatlarına da etki ediyor tabii ki. Yaptıkları aktivitelerden ilişki türlerine kadar her şeye... Mesela çekici bir kadınla kütüphanede çalışan bir adamın ilişkisinin gelişimi diğerlerinden farklı olabilir. Bu arada oyun The Sims'in yanında dışarıda Big Brother ismiyle yayınlanan BBG yarışmasına da benziyor. Zaten yapımcılar da bunu belirtiyor.

Karakterler filmlerde veya oyunlarda gördüğünüz davranışları sergileyecekler. İhtiyaçlar ise sekiz başlık altında toplanıyor. Yemek yemek, dinlenmek, uyumak, eğlenmek, ilişki yaşamak, hijyen, oda ve cinsel istek... İhtiyaçları karşılamak da size kalıyor elbette.

Yapımcılar Singles'ın bir Tycoon oyununa benzemesinden kaçındıkları için ev alma, kurma ve benzeri işlemleri arka planda bırakıyorlar. Evi çok basit bir şe-





Du interessierst dich also für die Wohnung? Nächstens habe ich ja vielleicht Glück. Alleine leben ist mir die nämlich nicht lange lauten.



## HABERLER

### 13'TEN SONRA 8 GELİR

Dikenlerden oluşan devasa ormanla çevrili bir sarayda kapana kısılmış bir genç kız... Herkes uykuda, ama uyanmış olmalılar... Prenses gelmiş olmalı, ama prenses onunla tanışacak durumda değil... Sekiz beklenmedik ziyaretçi dikenlerle çevrili bu ormana giriyor ve Uyuyan Prenses'in büyü mü hediyelemiş çalıyor. Büyünün gücü gitgide soluyor, dikenli ağaçlar gündün güne büyüyor, saray harap oluyor... Yardımınıza, beyaz giysiler içindeki tatlı kız, hediyeleri geri getirmeye ve prensesin yeteneklerini yeniden kazanmasına yardım edecek.

Bir macera oyununa benzeyen, ama yapımcıların herhangi bir kalıba sokmak istemedikleri bir oyun "3". Yapımcılar normal bir oyunda olan her şeyi es geçiyorlar. Bu oyunda, yaşamak yok, silah yok, "Game Over" yok, bölüm yok, boss yok, puan yok, kaydetmek yok, menü yok, ikon yok... Elimizdeki bilgiler de simdilik konuyla ve bu "olmayan" şeylerle sınırlı. Ama bu çok ilginç oyun hakkında detaylı bilgilere boğcacağız yakında sizden.



### UFO: ALIEN INVASION

Yeni bir UFO oyunu geliyor. X-COM serisinden esinlenerek yapılan UFO: Alien Invasion, UFO Defense'in devamı veya geliştirilmiş hali değil, sadece ona benzeyen bir strateji-taktik/savaş oyunu. Oyunun oynanışı ise sıra tabanlı olacak. İsim ilginç, UFO: Alien Invasion'da Quake 2'nin grafik motoru kullanılıyor. Tabii bazı yeniliklerle ve eklemelerle...



kilde dizayn edebileceğiniz. Farklı renklerde duvarlar kullanabilecek, yeni odalar ekleyebilecek ve yeni eşyalar alabileceksiniz (koltuk, televizyon vs). Ne var ki oyun sadece evin içinde geçmiyor. Bir bahçe kurup karakterlerinizin hayatını evin dışında da kontrol edebileceksiniz. Bahçede güneşlenip havuzda (eğer yaptysanız) yüzebileceksiniz. Ama evin dışındaki maceralar bu kadarla sınırlı değil. RotoBee ileride çıkaracakları ek paketlerle karakterlerin şehir merkezine gidip farklı mekânlarda dolaşmalarını sağlayacakmış.

Singles grafik açısından da beklentileri karşılayacak gibi görünüyor. Tama- mıyla 3D tasarlanan oyunda her karakter ortalama 30.000 poligondan oluşacak. Bunun yanı sıra firma "Radiosity" adı verilen, oyunun atmosferine uygun yeni bir ışıklandırma sistemi kullanıyor. Oyunun 3D olması kamerayı çevirip

zoom yapabilmenize de olanak tanıyor. Bu sayede karakterlerin her hareketini yakından izleme şansını yakalayacaksınız. Detaylı bir grafik yapısına sahip olmasına rağmen Singles, düşük detayla da olsa eski ve ağır sistemlerde de oynanabilir şekilde hazırlanıyor. Unutmadan... Oyunda basit bir sistemle karakterlerin fotoğraflarını çekip bir albüm de oluşturabileceksiniz.

### Yakında...

Singles'in en az The Sims kadar ses getireceği kesin. Çünkü şimdiye kadar iki insanın ilişkisini her şeyiyle kontrol edebildiğiniz bir oyun yapılmadı. Eğer işler yolunda giderse, bir erteleme olmazsa, kodlar çalınmazsa (!) oyun bu ayın ortalarında piyasada olacak ve gerçek ilişkilerimiz yetmiyor muş gibi bir de Singles'teki sanal ilişkilerle uğraşacağız. ☺

Bakalım bu defa kıvamını  
tutturabilecekler mi?

# PERIMETER

Tür: .....Strateji  
Platform: .....PC  
Yapım/Dağıtım: .....K-D Lab/Codemasters  
Çıkış Tarihi: .....2004 bahar  
Web: .....<http://www.kdlab.com/>

**K-D Labs adı pek tanidik** gelmeyebilir, ilk başlarda ben de hatırlamakta zorluk çektim. Rusya kökenli bu firmanın daha önce hangi oyunları yaptığına bakarken tanidik bir isimle karşılaştım ve tabii hemen hatırladım. Vangers: One For The

bir strateji, ancak tasarımcılar yine ilginç fikirler ortaya koymuşlar gibi görünüyor. Tabii grafiklere bakarsanız bu yeni fikirlerin bilgisayarlarımızı ve özellikle de ekran kartlarımızı iyice kıştıracağını anlamanız zor olmayacaktır. Ama ne yapalım, gülü seven bahçıvana katlanır.

## Uzaklarda bir koloni...

Hikaye insanların dünyanın canına okumasıyla başlıyor tabii ki. Bir grup insan uzaya açılarak canlarını kurtarmayı başarır ve tarumar etmek için yeni gezegenler arayarak asırlarca oradan oraya göçüp dururlar. Tabii uzayda yalnız olmayacaklardır, yoksa ortaya bir oyun çıkmaz. Ne var ki bir kayadan diğerine atlarken işleri pek kolay değildir. Yeni buldukları gezegenler genellikle insan yaşamına pek uygun olmadığından, bunları sömürüp kurutabilmek için önce elden geçirmeleri gerekmektedir.

İşte oyun bu noktada benzerlerinden hayli ayrılıyor. Bir koloni kurarken öncelikle yapılması gereken şey gerekli araçları yerleştirip büyük bir enerji alanı oluşturmak olacak. Bu sayede belli bir bölgede yapay bir atmosfer oluşturmak

ve terraformasyon işlemlerine başlamak mümkün olacaktır. Tabii işin püf noktası kazanılan toprakları ve haliyle işlenecek araziyi büyütme yatacağıdır. Daha fazla yaşanabilir alan demek, daha fazla kaynak demek çünkü.

Bu arada hiç savaş olmayacak mı? Olacak tabii, yoksa bunun neresi strateji olur ki? Ancak normal birimlerden üret gönder durumundan ziyade, değişen koşullara uygun araçlar tasarlamamız gerekecek, ne de olsa boyuna gezegen de işlenecek. Burada karşımıza farklı araç parçalarından oluşan bir envanter çıkacak, tabii biz de duruma uygun tasarımlar ortaya koyacağız. Bu daha önce başka oyunlarda da yapıldı, yapılmadı değil. Kiminde başarılı olundu, kiminde de rezil. Bu noktada olay iyi bir arabirim tasarlamaya kalıyor ağırlıklı olarak. Eh, bunu da oyunun son halini görünce anlayacağız. Genellikle çoğu oyunu batıran ya da çıkaran unsur arabirim oluyor zaten.

Neyse, en azından bu defa oyunun adı biraz daha düzgün. Vangers neymiş yahu? Bir de ekran kartlarına bu kadar abanıp bütçemizin canına okumasalar ne iyi olacak ama, ne yapalım! ☺



Road. Hatırladınız mı? Hayır mı? Şaşacak bir durum yok, çünkü oyun tuhaf bir oyundu, araç kullanmalı filan, aslında aracın kendisi de sizdiniz ve aynı zamanda böcektiniz...

Aynı firma 2000 yılı başından beri Perimeter diye yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Oyun temelde gerçek zamanlı



# İki dev çıkacak

## HALF-LIFE 2

Geçen yılın en ilginç gelişmelerinden biri, Half-Life 2 kaynak kodlarının çalınmasıydı. İnternet'teki forumlarda oyunun gecikmesine neden olan "çalınma" olayının gerçek olup olmadığı hâlâ tartışılıyor. İşin aslı ise bu yazıda...

**İlk başta, Valve'den Gabe Newell,** İnternet'te elden ele dolaşan kodların Half-Life 2'ye ait olduğunu kabul ediyor. Yani kodların çalındığı doğru. Olayların gelişimi de şu şekilde: Gabe Newell, Valve'in sunucusundaki veri akışını kontrol ederken, bir hacker'ın 11 Eylül tarihinde e-posta hesabına girdiğini fark ediyor.

Çok geçmeden bilgisayarı, sağ tıklayınca Explorer'ın çökmesi gibi garip şeyler oluyor, ama Newell yaptığı taramalarda bir virüse veya trojan'a rastlamıyor. Bilgisayarı formatlıyor ve işletim sistemini yeniden kuruyor. Bir dahaki hafta ise Web e-postasında şüpheli hareketler görüyor. Ve 19 Eylül'de biri Half-Life 2'nin kaynak kodlarının kopyasını çıkarıyor. Birkaç bilgisayarda kurulu olan kodların, sadece Valve'in sistemine sızmak için programlanan bir virüs yoluyla çalındığı tahmin ediliyor. Çünkü virüs programları taramalarda hiçbir şey bulamıyor.

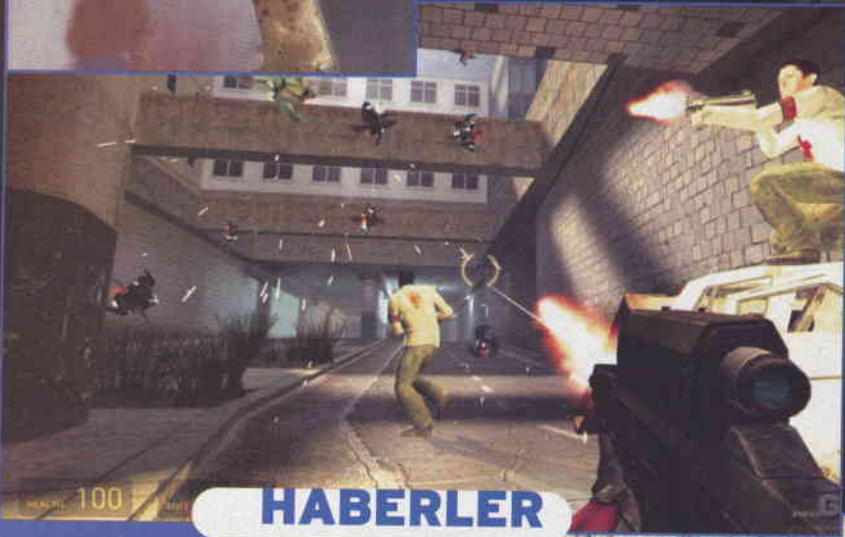
Bu olaylardan sonra Valve oyunun çıkışını ertelemek zorunda kaldı ve help-valve@valvesoftware adresli bir e-mail açarak, oyunculardan kaynak kodlarının yayınlandığı yerleri kendilerine bildirmelerini istedi.

Half-Life 2'nin kaynak kodlarının çalınması konusunda son gelişmeye işin

içine FBI'in girdiği. FBI, arama yetkisini kullanarak şüpheli gördüğü her eve ve işyerine baskınlar düzenliyor; Half-Life, Half-Life 2 ile ilgili her şeyi topluyor. Son baskında dokuz bilgisayara el konuldu.

Oyunun ATI ekran kartlarıyla birlikte paket halinde satışa sunulup sunulmacağı belirsizliğini korurken, yapımcılar Half-Life 2 için bir eklenti için de çalışıyor. Oyunun çıkış tarihi 27 Nisan.

İlk bizden duyacağınız bir haber daha: Half-Life 3'ün projesi hazır. Yapımına başlamak içinse Half-Life 2'nin tamamlanması bekleniyor.

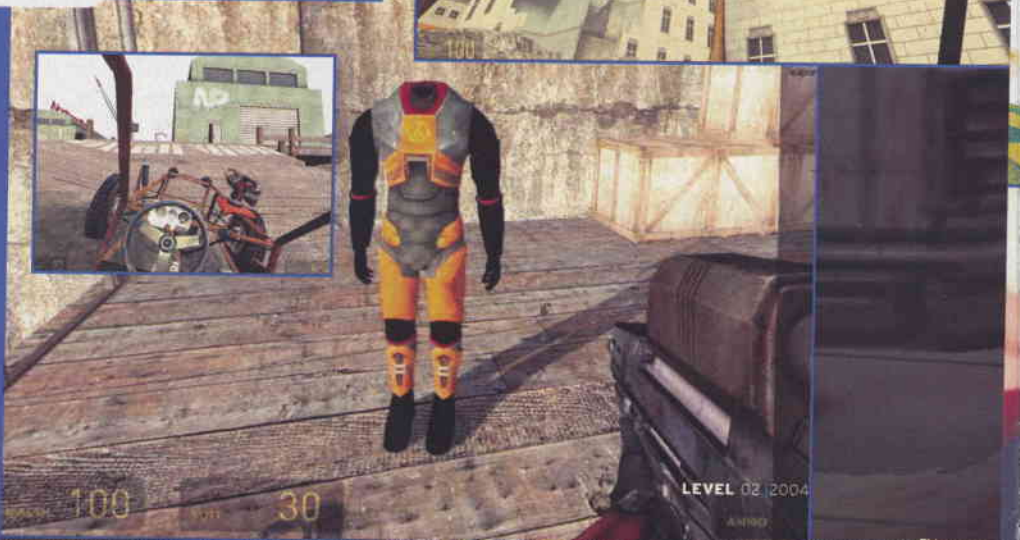


## HABERLER

### STARSHIP TROOPERS

Robert Heinlein'in 1959 yılında yazdığı, 1996'da filme çekilen Starship Troopers ikinci kez oyun oluyor. Avusturalya'lı Blue Tongue firmasının geliştirdiği Starship Troopers'ta, kitabı veya filmi birebir olarak almak yerine, oyun için yeni bir konsept yaratılıyor.

Hikâye, çizgisel olmayan, birbirine bağlantılı 20 farklı görev içeriyor. Yapmanız gereken şey ise basit: Böceklere karşı savaşarak ilerlemek ve sonunda böceklerin evine, Klendathu'ya varmak.





# meydane...

## DOOM 3

Çıkış Tarihi: .....13 Subat 2004  
Tür: .....Simulasyon  
Yapım: .....RotoBee  
Dağıtım: .....Deep Silver  
Web: .....Yok

**Beklediğimiz bir diğer** FPS klasiği de Doom 3. John Carmack ve ekibi Doom 3'ü merakla beklememiz için her şeyi yapıyor. Tabii Doom 3'ün grafiklerinin ne kadar detaylı, ne kadar etkileyici olduğundan bahsetmeyeceğiz burada.

Doom 3, -serinin diğer oyunlarındaki gibi- tek kişilik oyuna ağırlık verilerek hazırlanıyor, ancak çok oyunculu oyunlar da es geçilmiyor. Doom 3'te, çok oyunculu oyunlar için sekiz ayrı harita bulunacak. Bu sayı bizce çok az. İyi haberse, bu haritalarda birçok şeyi değiştirebileceğiz. Mesela; şalterleri

indirip kaldırabilecek, güvenlik kameralarını aktif hale getirebilecek, objeleri bir yerden bir yere taşıyabilecek, devasa kapıları indirebilecek veya ışıkları kapatıp açabileceksiniz. Bir düşünün, bir koridorda ağır ağır ilerlerken aniden ışıklar kapanıyor, her yer kararıyor. Arkanızı döndüğünüzde kafanıza dayanmış bir Chain Gun'la karşılaşıyorsunuz. Bunun tam tersini siz de yapabileceksiniz tabii ki. Unutmadan, oyun sadece dört kişiye kadar çok oyunculu olarak oynanabilecek, ki bu da az ama oyunun grafiklerini düşününce

daha fazlasını hangi bilgisayar kaldırır, o da ayrı tabii.

Tek kişilik oyundaki sahnelerden birini anlatalım: Bir bilim adamı, elindeki lambayla yolu aydınlatıyor ve uzun, karanlık yolu geçmeniz için size yardımcı oluyor. Burada yapmanız gereken şey ona eşlik etmek, ama arkada kalıp şeytanlarla çevrili karanlık yoldan tek başınıza kurtulmaya çalışabilirsiniz. Yani bir açıdan Doom 3 oyunculara yeterince esneklik sunuyor.

Doom 3'ün resmi olmayan çıkış tarihi ise 14 Temmuz. Bekliyoruz...

Bir zamanlar insan olan bu komando, bir sonraki kurbanını arıyor.



Çok oyunculu bir oyunda arkadaki karakter görünmeyen bir düşmana plazma sıkıyor. Öndeki ise el fenerinin kısıtlı ışığıyla yönünü bulmaya çalışıyor.



Cehennemın kapısını bir Hellknight koruyor.



## HABERLER

### FLASHBACK YENİDEN Mİ DOĞUYOR?

Hayır, Flashback yeniden yapılmıyor, ama; Flashback, Another World, Arabian Nights, Fade to Black gibi efsane oyunların yapımcıları yeni bir firma kurdu: Level of Detail. Firmanın ilk projesi ise Light in the Darkness. Dövüş, platform ve RPG unsurlarının bir araya toplandığı Light in the Darkness, aynı ekranda dört kişiyle oynanabilecek. Fantastik bir dünyada geçecek olan oyunda kontrol ettiğiniz karakterlerin yapay zekasını geliştirebileceksiniz. Tıpkı Amiga zamanındaki Chaos Engine'de yaptığımız gibi.



Korkunç Trite'lar tavandan sarkarak yüreğinizi ağzınıza getirecek. Oyundaki her karakter için kullanılan ters kinematik fizik tekniği sayesinde, bütün modeller çevreyle tam-bir etkileşim içinde olacak.



## KISA KISA Oyun diyarlarında hızlı bir gezinti...

► **DESPERADOS 2** Desperados 2 yolda... Bu defa tamamiyla 3D tasarlanan oyun third-person kamerasiyla oynanacak. Çıkış tarihi ise belli değil.

► **SIN 2** Sin'in de ikinci versiyonu yolda. Yeni bir grafik motoru, yepyeni silahlar ve daha esnek bir oynanışla...

► **JUICED** Acclaim'den; Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot ve Chevrolet gibi 50'den fazla araba kullanabileceğiniz bir yarış simülasyonu geliyor.

► **KNIGHTS OF HONOR** Black Sea Studios, diplomatik bir strateji oyunu hazırlıyor. Avrupa'yı ele geçirmeye çalışacağınız Knights of Honor, 2004'ün sonunda piyasada olacak.



## HABERLER

### CIRCLE STUDIOS "YAYINDA"...

Tomb Raider: Angel of Darkness'ın başarısızlığının ardından Core Design'dan ayrılan Jeremy Heath Smith ile Adrian Smith kardeşler yeni bir firma kurdular. İçinde eski Core Design çalışanlarının da bulunduğu 35 kişilik bir gruptan oluşan Circle Studios'un projeleri şimdilik PS2 ve Xbox'la sınırlı. Firmanın menajeri Heath Smith, Lara ve Tomb Raider oyunları hakkındaysa "Geçen yedi yılda Lara'yla çalışmak çok eğlenceliydi, ama şimdi yeni bir şeyler yaratmak için ileriye bakıyoruz" diyor.

### THIEF 3'E YENİ İSİM

Ion Storm'un uzun zamandır yapımına devam ettiği Thief 3'ün tam ismi Deadly Shadows olarak belirlendi. Bir diğer haber ise oyunun çıkış tarihiyle ilgili. Eidos oyunun çıkış tarihini 14 Mayıs 2004 olarak belirledi. Bu oyun için Berker'le birbirmize gireceğiz, ama neyse.

### COMMANDOS YERİNE...

Codemasters, Commandos benzeri bir RTS/aksiyon oyunu için çalışmalara başladı. Ukrayna'lı Best Way firmasının geliştirdiği Soldiers: Heroes of World War II'nin oynanışı gizlilik ve aksiyona dayanıyor. İngiltere, Amerika, Rusya ve Alman askerlerini kontrol edebileceğiniz oyunda tamamı İkinci Dünya Savaşı'ndan esinlenerek hazırlanmış 25'den fazla görev bulunacak.

### ÜÇÜNCÜ DALIŞ...

İkinci Dünya Savaşı konulu denizaltı simülasyonu Silent Hunter'in yenisi yolda... İkinci 486'lar zamanında oynadığımız oyunun yeni versiyonunda bizi -yeni grafik motoruyla- daha iyi grafikler bekliyor. Bunun dışında, ilk iki oyundaki çizgisel oynanışın da daha esnek hale getirileceğini tahmin ediliyor.

### "DAHA ÇOK BEKLERSİNİZ!"

Duke Nukem Forever için yeni bir haberimiz var, daha doğrusu yok. 3D Realms, oyunun ancak 2004 sonunda tamamlanacağını ve 2005'te piyasada olacağını açıkladı. Oyunun daha erken piyasada olması imkânlar dahilinde değilmiş.

### AGE OF EMPIRES 3!!!

... Ve Age of Empires'in üçüncüsü yapılıyor. 2004 yılında piyasada olması beklenen oyun hakkında şimdilik bir bilgi yok. Microsoft'un yayınladığı bir diğer oyun olan Zoo Tycoon'un ikincisinin de yapımına başlandı. Oyun 2004'ün sonunda piyasada olacak.

### LEGEND ENTERTAINMENT'TAN ŞOK VEDA

Atari, Unreal ve Unreal II'nin yapımcısı Legend Entertainment'i kapattı! Kapanış hakkında herhangi bir açıklama yapmayan Atari, firmanın Web sitesini de geçtiğimiz günlerde yayından kaldırdı. Legend'den Glen Dahlgren ise bu konuda "Hepimiz için beklenmedik bir gelişme. Aramızda çok fazla sayıda yetenekli insan vardı. Gelecek oyunda birlikte çalışamayacak olmamız çok üzücü" dedi.

### MARVEL SAHNEDE...

Spider Man 2'nin çalışmalarına devam eden Activision, diğer yandan bir diğer Activision/Marvel projesi olan RPG oyunu X-Men Legends'in de yapımına başladı. Sonbahar 2004'te piyasada olacak olan Legends'in dışında; Fantastic Four ve Iron Man de 2005 yılında çıkmış olacak.

Marvel oyunları için çalışan THQ da The Punisher'in yine 2004 sonbaharında ve The Hulk'ın devamının 2005'te piyasada olacağını açıkladı.

## yükleniyor...

Larry 21 Eylül'de kızlarla buluşuyor...

Age of Empires 3	Strateji	23-Kasım-2004	Yeni!
Battlefield Vietnam	FPS	22-Mart-2004	
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	
Black 9	Aksiyon	14-Mart-2004	Yeni!
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	
Call of Cthulhu	Aksiyon	23-Kasım-2004	
Colin McRae Rally 04	Yarış	26-Mart-2004	
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	25-Mart-2004	
Dead Man's Hand	FPS	26-Mart-2004	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Doom III	FPS	14-Temmuz-2004	
Earth 2160	Strateji	23-Mart-2004	
Far Cry	FPS	23-Mart-2004	
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Yeni!
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	4-Mart-2004	
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004	
Hannibal	FPS	28-Mart-2004	Yeni!
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Kill Bill	Aksiyon	Belli Değil	Yeni!
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	
Lula 3D	Adventure	26-Mart-2004	
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Neighbours from Hell 2	Strateji	20-Şubat-2004	
Painkiller	FPS	23-Mart-2004	
Pirates!	RPG	26-Ekim-2004	Yeni!
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Spider-Man 2	Aksiyon	9-Temmuz-2004	Yeni!
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	Aksiyon	23-Mart-2004	
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004	
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004	
The Sims 2	Simülasyon	19-Mart-2004	
Unreal Tournament 2004	FPS	24-Şubat-2004	

# THE FALL

Fallout oynamaya doyamadınız mı? Şöyle buyrun!

Tür: .....RPG  
Platform: .....PC  
Yapım/Dağıtım: .....Silver Style/Belli değil  
Çıkış Tarihi: .....Açıklanacak  
Web: .....http://www.the-fall.com/

Silver Style Entertainment yeni bir firma değil, yaklaşık on senedir oyun piyasasındalar. Ancak bu zaman zarfında isimlerini pek fazla duyurma imkanı bulamadılar. Tabii yakınlarda piyasaya çıkan ve hayli başarılı olan Soldiers of Anarchy bu durumu biraz düzeltti denebilir. Ancak Silver Style yapımcıları boş durmamışlar ve son iki senelerini The Fall üzerinde çalışarak geçirmişler. Tabii adından da anlayabileceğiniz gibi, bu oyun Fallout serilerinden çok ciddi biçimde etkilenmiş, ancak zaten firmanın bir önceki oyunu Soldiers of Anarchy için de aynı şey rahatlıkla söylenebilir. Oynamış olanlarınız bilir, o oyunda da bir tür kıyamet senaryosu vardı ve sağ kurtulan elemanların verdiği mücadele işleniyordu. Ne var ki Soldiers of Anarchy ağırlıklı olarak taktik takım stratejisi sınıfına giren bir yapımdı. Ancak The Fall yine aynı grubun elinde şekilleniyor olmasına rağmen doğrudan C-RPG türü bir yapımdır.

Öncelikle oyunun senaryosuna bir göz atmakta fayda var bence. Tıpkı Fallout serileri ve Soldiers of Anarchy gibi bir felaketler sonrası dünya söz konusu çünkü. Ancak Fallout serilerinin geçtiği 50'li yılların havasını taşıyan bir alternatif gelecek yerine, çok daha bugünküne yakın bir oyun dünyası bulacağız. Bu defa söz konusu olan felaketler yine insan yapımı, ancak bir nükleer savaşın sonucunda ortaya çıkmıyorlar.

NASA, 2062 yılında Mars gezegenini terraform etmek için altı adet dev uzay aracı hazırlar. Bu araçların görevi Mars yüzeyinde



ten sonra yüksek miktarda karbondioksit gazı üretmek bir sera etkisi yaratmaktadır. Böylece işlemin ilk adımları atılmış olacaktır. Ancak fırlatma işleminden birkaç gün önce bir terör örgütü saldırır ve araçların Dünya atmosferinde harekete geçmesini sağlarlar. Kısa sürede gezegenin atmosferine çok büyük miktarda karbondioksit salınır ve korkunç bir sera etkisi meydana çıkar. Bunun sonucunda ortaya çıkan iklimsel felaketler dünyanın altını üstüne getirir, hükümetler çöker, ülkeler toptan ortadan kalkar. Artık tüm dünyaya müthiş bir Mad Max lezzeti hakimdir. İşte biz bu olaylardan yaklaşık yirmi sene sonra evimizden ayrılır ve Amerika'nın aşığılarına doğru olan yolculuğumuza başlarız. Ailemiz bir çete tarafından katledilmiş, hayatta kimsemiz kalmamıştır. Ve dışarıdaki dünya gerçekten de pek acımasızdır.

## Tek tabanca...

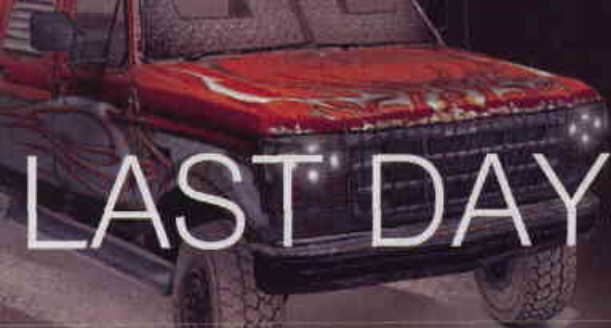
The Fall ve Fallout arasında ki benzerlikler sadece senaryoya ya da oyun türüyle sınırlı değil. Her bilgisayar FRP'si az çok kendine has bir karakter yaratma ve geliştirme sistemine sahiptir. Temelde aynı kural setlerini kullanan oyunlar bile birçok detayı de-



ğiştirerek kendilerini ilgi çekici kılmaya çalışırlar. Ancak The Fall böyle bir yaklaşım sergilemiyor, aksine doğrudan Fallout serilerinden açıkça kopya çektiği bile söylenebilir. Aslında bu kötü bir şey değil tabii, sonuçta Fallout için tasarlanan S.P.E.C.I.A.L. sistemi kanaatimce C-FRP'ler arasındaki en iyi sistemlerden biridir. Ve bir şey iyiyse ondan en azından esinlenilmesi de kaçınılmazdır.

The Fall için hazırlanan sistem bazı belirgin farklara sahip olmasına rağmen, temelde Fallout ile büyük benzerlik gösteriyor. Öncelikle sistemde güç, zeka, karizma gibi 6 ana özellik mevcut. Bundan sonra silah kullanımı, kilitleme gibi konulardaki becerinizi belirleyen 14 farklı yetenek kolu geliyor. Normalde Fallout sistemi bir de belli aralıklarla kazanılan özel yeteneklere sahiptir, ancak The Fall için hazırlanan sistem bunu farklı bir biçimde ele alıyor. Belli bir yetenek kolunda önceden konulmuş sınırları aştıkça, o kolla ilgili daha büyük verimlilik ve esneklik sağlayan özellikler kazanılacak. Tabii tüm bunlara ek olarak boyunuz,





# LAST DAYS OF GAIA

ağırliğiniz, cinsiyetiniz gibi oyunun gidişinde doğrudan etkisi olacak pek çok detayı da belirlemenize imkan tanıyacak, ancak bunların tam detayları henüz açıklanmış değil.

Tabii tüm bu maceralara yalnız atılmamız gerekmeyecek. Hem zaten parti toplayamadığınız bir RPG nasıl bir RPG ola ki, değil mi? Aslında ben parti olayını pek sevmem, zaten ilk Fallout o yüzden çok hoşuma gitmişti, tek tabanca takılabilmenin verdiği özgürlük bambaşkadır ne de olsa. Ama burada gruba etraftan adam katabileceğinizi bilmek çoğunuzu rahatlatacaktır sanırım. Bu elemanlar çeşitli sebeplerle size katılabilen NPC'ler olabilir, ya da eğer isterseniz paralı askerler de tutabilirsiniz. Ancak kim olurlarsa olsunlar, yanınıza katabileceğiniz elemanların kişilikleri olacağından şüphe etmeyin. Bunlar gruptaki diğer eleman-

larla olduğu kadar çevreyle de etkileşim içinde olacaklar tabii ki. Ancak çoğunlukla sizin tam kontrolünüz altında olacaklarına güvenebilirsiniz. Çoğunlukla.

## Macera dolu kıta...

The Fall oyun dünyası olarak hayli geniş ve serbest bir yapıda tasarlanıyor. Her men her yere gidebilecek, en olmadık yerlerde olmadık şeylerle karşılaşabileceksiniz. Dünya artık çok değişmiş bir yer olacak tabii ki, ancak insan nüfusu yine de pek az sayılmaz. Gittiğiniz pek çok yerde farklı yaşam tarzlarını sürdüren gruplara rastlayacaksınız ve kaçınıl-

maz olarak bunlarla dost ya da düşman olacaksınız. Ancak yapımcıların altını bastıra bastıra çizdiği bir unsur var ki, o da oyunun hayli açık bir akışa sahip olacağı. Oyunda ne yöne giderseniz senaryo da ona uygun biçimde gelişecek, açılacak.

Oyun bir 3D grafik motoru kullandığından görüntüyü istediğiniz gibi ayarlamak mümkün olacaktır. Bu özellikle çatışmalara hakim olmak açısından büyük esneklik sağlayacak, çünkü taktik savaş büyük önem taşıyor. Oyunda araç kullanımını da olacağından, hem yanınızda, hem de karşınızda bunlardan görmeyi bekleyebilirsiniz. Neyse ki bıçaktan ağır silahlara kadar oyunda bolca alet edevat olacak.

Oyunla ilgili daha pek çok anlatılacak şey var aslında, ancak bunları oyunu şöyle güzelce oynayıp, inceledikten sonra anlatmak daha yerinde olacaktır. Neyse ki bunun için çok fazla beklemek zorunda kalmayacağız. Oyunun tahminen Mart ya da Nisan gibi çıkmış olması bekleniyor. ❖

M. Bekir Güngör  
gungor@level.com.tr



# DR. STRANGELOVE... FALLOUT'UN

...Ya da Atom Bombası'ndan Korkmayı Bırakıp Onu Sevmeyi Nasıl Öğrendim...

Aslında herşey 1964 yılında gösterime giren bir Stanley Kubrick filmiyle başladı dersek yalan söylemiş olmayız. Amerika ve Sovyetler arasında yaşanması her an olası bir topyekün nükleer savaşın gölgesi altında ömür tüketen dünya halkları için tedirgin edici yıllardı bunlar. Bu film ise tüm o politik çekişmelere, karşılıklı savrulan nükleer kıyamet tehditlerine ve insanlığın tehlikeli oyuncaklarla ölümüne oynama saplantısına bambaşka bir bakış getiriyordu. Gösterime girdiği anda klasik oldu, zaten olmaması da düşünülemezdi, özellikle o günün ruhsal baskısı altında sağladığı farklı, esprili bakış açısı düşünülürse. Çizdiği tablo çok parlak değildi belki, ne de olsa kara mizah yapmıştı Kubrick amca, ama yine de müthiş eğlenceliydi.

Hiçbir sanat eseri ya da buluş insanlığı esinlendirmek ya da ufkunu genişletmek için yapılmaz aslında. Bunlar ortaya çıkarılırlar, çünkü hem üstadın karnı zil çalıyor ve paraya ihtiyacı vardır, hem de o patırtıda kafasındakileri etrafa saçıp rahatlama fırsatı peşindedir. Sonuçta birileri bunlardan etkilenip ortaya yeni birşeyler daha koyabilirse ne iyi! Bu bir zincirleme reaksiyondur yani. Ve bu filmin oyun dünyasındaki birilerini etkilemesi de Wasteland (yapım yılı 1988) adlı klasiğin doğumuna sebep olmuştur.



## WASTELAND

Wasteland her açıdan sıra dışı bir oyundur. Nükleer kıyamet sonrası bir dünyada geçen ilk C-

RPG olmasının yanı sıra, bir de türe büyük sistem çeşitliliği katmıştır. Interplay firmasının ilk ciddi çıkış oyunudur da aynı zamanda. Belki filmin üzerinden çok zaman geçmiştir, ama domino taşları devrilmiş, Wasteland doğmuştur. Bir süre sonra Electronic Arts Fountain of Dreams adında, Wasteland için devam oyunu sayılabilecek bir başka oyun ya-



pacaktır, ama onun sihrini yakalamayı başaramayıp kendilerini spor oyunlarına vereceklerdir.

## FOUNTAIN OF DREAMS

Ancak aradan yıllar geçer ama bazı elemanların kafasındaki Wasteland izleri hiç silinmez. Eh, ne de olsa radyasyonu temizlemek zordur. Üstelik basit grafiklerle bile olsa o macerayı yaşamış insanlar Wasteland'e geri dönmeyi isterler. Dünya karanlık ve olabildiğine umutsuzdur,



ama bilinen uygarlık ve onun getirdiği kısıtlamaların olmadığı bir ortamda ölümüne maceraya atılmak fikri karşı konulmazdır. Zaten insanları o radyoaktif çöle çeken de korku ve heyecanın bir karışımı değil midir? Böylece Fallout doğar nükleer yıkımın küllerinden, tam da insanlar elektronik oyun sektöründe artık RPG türünün öldüğünü söylerken.

## Düşerken yeniden doğmak

Fallout tam bir fenomendir, çünkü üç boyutlu grafiklerin alıp yürüdüğü bir zamanda iki boyutlu bitmap grafiklerle yapılmıştır. RPG öldü denmektedir, ama bu oyun köküne kadar RPG'dir. Artık bol aksiyon, az diyalog içeren oyunların moda olduğu düşünülmektedir, ama Fallout hem hikaye zenginidir, hem de sıra tabanlı, gayet yavaş sayılabilecek bir savaş sistemine sahiptir. Uzun lafın kısası, yavaşta oyun firmalarının ürünlerinde söz sahibi olmaya başlayan ama oyunla alakası olmayan tüm o pazarlama ve halkla ilişkiler uzmanlarının kafasının basmayaacağı, demode bir yapımdır. Reklam bütçesi zayıftır, yapım aşaması sancılı geçmiştir, bariz biçimde piyasaya çıkmak için geç kalmış bir oyundur. Başarısız olması kaçınılmaz gibidir. Ama Fallout başarısız olmaz. Bir efsane olur. Adı öyle bir yayılır ki her gün daha fazla insan o macerayı yaşar.

Haliyle Fallout 2 gelir, çünkü macera devam etmelidir. Çöle uygarlık tekrar yeşermekte, arada yeni entrikalar dönmektedir. İlk maceradan bu yana yıllar geçmiştir, ve eskinin kahramanları artık toza ve küllere dönüşmüşlerdir. Yeni kahramanlara, radyoaktif topraklarda iz bırakacak yeni öncülere gerek vardır. Fallout 2 efsaneyi pekiştirir. Artık Power Armor nedir bilmeyen yoktur.

Ama insanlar Fallout 3 için sabırsızlanmaya başladıkları sırada Interplay yön değiştirir. Fallout Tactics adlı strateji

## ŞİMDİ NEREDELER?

Fallout serisinin yaratıcıları ve tasarımcıları arasında dört önemli isim var. Bunlar şimdi neredeler, bir bakalım.



**Tim Cain** Black Isle'in kurucularından ve Fallout efsanesinin ardındaki en önemli isimlerden biri. Uzun zaman önce bir grup Black Isle çalışanıyla beraber ayrılıp Troika adlı firmayı kurdu. O zamandan beri Arcanum ve Greyhawk'ti çıkardılar, şimdi de Vampire The Masquerade: Bloodlines üzerinde çalışıyorlar.



**Feargus Urquhart** Black Isle'in kurucularından. Bir yıldan fazla bir zaman önce ayrılıp kendi şirketi Obsidian Entertainment'i kurdu. Eğer finansmanı sağlayabilir, EA gibi güçlü bir dağıtıcı ile anlaşabilirse, Fallout 3 projesine seveerek sahip çıkabileceğini söylediğini biliyoruz. Bu arada, Knights of the Old Republic 2'nin yapımını da bu firmanın üstlendiği rivayet ediliyor.



**Brian Fargo** Black Isle'in kurucularından ve Fallout serisinin yaratıcılarından. Interplay ile anlaşmazlığa düşüp ayrıldıktan sonra Inxile adında yeni bir şirket kurdu. Halen The Bard's Tale adında, hayli iddialı bir FRP üzerinde çalışıyorlar.



**J.E. Sawyer** Fallout 3 rafa kaldırıldığında, JE Sawyer baş tasarımcı olarak görev yapıyordu, haliyle konuya en hakim eleman olduğu söylenebilir. Bu sabırlar yazılırken henüz herhangi bir yerde çalışmıyordu. Ancak birileri Fallout 3'ü devralırsa, o zaman Sawyer'ın konu hakkındaki bilgisinin yeniden kıymet kazanacağı şüphesiz.

# ARDINDAKİLER

oyunu, üçüncü Fallout'u bekleyen insanların önüne bırakılır. Oyun dünyası oradadır, ilginç bir hikaye de eksik değildir. Ama bu insanların beklediği epik macera değildir kesinlikle. Hayal kırıklıkları dile getirilir, beklentiler ortaya vurulur.

Ama Interplay sanki hiç duymamış gibi yapar ve konsollar için aksiyon ağırlıklı Brotherhood Of Steel diye bir oyun yapmakta olduklarını açıklar. Fallout tutkunları için bu haber neredeyse bir küfür niteliğindedir! Onlara göre o güzelim radyoaktif çölleri çabucak tüketilecek, neredeyse içi boş bir marka haline getirilmek üzeredir!

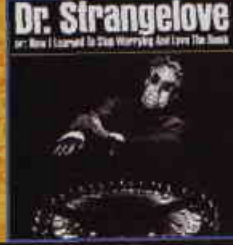
## PROJECT VAN BUREN

"Project Van Buren". Bilgisayar oyunları ile ne kadar alakasız, ne kadar eğlencesiz gibi görünen bir isim, öyle değil mi? Daha ziyade İkinci Dünya Savaşı yıllarından kalma gizli bir Nazi silahını andırıyor neredeyse. Black Isle programcıları bu ismi seçerek ve uzunca bir süre çenelerine hakim olmayı başararak Fallout 3 projesini bir sır perdesi altında tutabildiler. Tabii kaçınılmaz olarak geçen zamanla birlikte dışarıya çeşitli bilgiler sızmaya başladı. Herşeyden önce yapımcılar bir noktadan sonra forumlar ve ankelleri kullanarak piyasanın nabzını tutmak zorundaydılar ki, bu da zaten tektikte bekleyen insanların kaçınılmaz olarak dikkatini çekti. Kısa zamanda Fallout 3 projesinin yürümekte olduğu anlaşıldı. Her ne kadar yapımcılar projeyi açıkça doğrulamasa da, varlığını da reddetmiyorlardı.



## BOMBA SEVGİSİ

Fallout konsepti hazırlanırken, Stanley Kubrick'in Dr. Strangelove adlı kült kara-mizah filminden oldukça etkilenilmiştir. Fallout'un "Maybe"si ve Fallout 2'nin unutulmaz giriş müziği "A Kiss to Build A Dream On"un, filmin sonunda çalan "We'll Meet Again"den (Vera Lynn) etkilenilerek seçildiği apaçık ortadadır.



Bu noktada elimizdeki bilgiler ışığında Fallout 3 projesinin ana hatlarını bir gözden geçirmek lazım. Fallout 3 bir anlamda Black Isle programcılarının tüm nükleer kıyamet oyunlarından öğrendiklerini rafine edecekleri oyun olacaktı. Herşeyden önce grafikler üç boyutlu tasarlanıyordu, bu sayede klasik izometrik açılı 2D bitmap oyunların getirdiği kısıtlamalardan kurtulmak mümkün olacaktı. Oyuncu etrafla rahatça etkileşim kurabilmek için hareketli kamera açılarını kullanabilecekti. Ayrıca 3D grafikler tasarımcıların işini hayli kolaylaştırdığından, yapım süresi de ciddi biçimde kısacaktı.

Bu üçüncü oyun daha da sonraki bir zaman diliminde geçiyordu, ancak bu defa efsanevi Vault Dweller'in soyundan gelen bir kurtarıcıyı canlandırmayacaktınız. Bu defa kendini bir şanssızlık eseri hiç alakası olmayan olayların içinde bulan sıradan bir gezgin olacaktık. Tüm hi-

kayenin ortasında olmayıp, sadece sıradan bir gezgin olmak oyunculara çok daha büyük esneklik sunacaktı. Hikayenin anlatımı daha rahat, olayların akışı daha doğal gerçekleşebilecekti.

İlk Fallout bunaltıcı, karanlık dünyasıyla kendini göstermişti. Şurada burada bir avuç insan hayatta kalmaya çalışıyordu. İkinci oyunda ise daha fazla şehir, daha fazla insan ve tabii ki daha fazla "politika" vardı. Daha dolu ama aynı zamanda daha "sıradan" bir oyun olduğu fikrine çok kişi katılmadan edemedi. Fallout 3 pek çok açıdan ilkinde daha yakın olacaktı. Karanlık ve kasvetli bir dünya olması planlanıyordu, Mad Max filmlerine çok benzeyen bir dünya.

Herşeyden önce artık envanter dolusu silah ve malzeme bulunmayacaktı. Oyundaki malzeme az ve kıymetli olacaktı. Bu sayede insanların sırf silahlı çatışmaya değil, diğer alternatiflere de yönelmesi sağlanacaktı. Etraftaki parça-



## FALLOUT TOHURLARI



Son zamanlarda Fallout benzeri oyunların yapımına hız verilmiş durumda. Metalheart adlı bir oyun üzerinde çalışan Bethesda'nın eski Black Isle ile çalışanlarını işe almak için harekete geçtiği biliniyor. The Fall ile ilgili ilk bakışımızı ise görmüş olmalısınız. Diğer oyunlar hakkında hala toprağı kazıyoruz. İlerleyen sayılarda bu konuya değineceğiz.



lardan kendi malzemenizi üretmek ya da sırf yakın dövüşte ustalaşmış bir eleman haline gelmek hem mümkün, hem de tercih edilebilir alternatifler haline getirilecekti. Önceki oyunların en zayıf yanı buydu aslında, silah ve cephane pek bol olduğundan diğer seçeneklere yönelmek pek çekici gelmiyordu. İşte Fallout 3 bu açıdan çok daha dengeli ve esnek bir yapım olacaktı.

Ama olmadı, olmadı. Interplay hiç beklenmedik bir anda Black Isle firmasını kapattı, herkesi işten çıkardı ve üzerinde çalışılan tüm projeleri de rafa kaldırdı. Fallout 3 ortada görünür hiçbir sebep yokken infaz edilmişti.

## Yarın Yeni Bir Gündür...

Black Isle kapandı, çalışanlar dağıldı, Fallout 3 öldü. Aslında endüstrinin iç yüzü hakkında biraz bilgiye sahip biri için işlerin bu noktaya gelmesi pek şaşırtıcı sayılmaz. Interplay uzun zaman önce yönetimde alınan ahmakça kararlar yüzünden büyük zarar etmiş, parasızlık çekmeye başlamıştı. Oyun endüstrisinde hiç de iyi bir ünü olmayan Titus firması tarafından satın alınmaları uzun sürmedi. Titus için söylenecek tek şey olabilir, paraları vardı ama içinde oldukları endüstri hakkında en ufak fikirleri bile yoktu. Interplay'i aldıktan sonra taze para

desteği sağladılar tabii, ama getirdikleri baskı yüzünden pek çok önemli isim Interplay'i terk etmeye başladı. Mesela Feargus Urquhart kendi firması olan Obsidian'ı kurdu.

Titus'un yönetimi altında Interplay sahip olduğu isim haklarını iyi oyunlar için kullanacakları yerde, çabuk para kazanmaya yöneldiler. Fallout ismi PC kullanıcıları arasında çok popülerdi, ama konsol kullanıcılarına hitap etmiyordu. Buna rağmen Interplay Baldur's Gate ve Fallout isimlerini kullanan konsol oyunlarının yapımına yönelirken, PC pazarını git-tikçe daha da ihmal etmeye başladı.

Sorun şu ki, konsol pazarı çok farklı dinamiklere sahiptir. Fallout ve Baldur's Gate serileri sağlam PC oyunları olarak ün yapmışlardı, ama bunların isimlerinden faydalanan basit aksiyon oyunları yapmak akıllıca bir taktik sayılmazdı. Interplay her gün daha fazla para kaybediyordu. Sonuçta pek çok başka firmanın düştüğü hataya düştüler, Black Isle gibi sağlam bir geçmişi olan firmayı yapılan hataların bedelini ödemek üzere kurban etmeyi seçtiler.

Interplay bugün itibarıyla elinde Fallout ve Baldur's Gate isim haklarını tutan, ama bundan başka pek para edecek birşeyi bulunmayan bir firma haline geldi. Çıkardıkları konsol oyunları şu an dek konsol pazarında pek bir başarı yakalamadı, bundan sonra da bu durumun değişmesi için bir sebep yok. PC oyuncularının ise bu oyunlarla herhangi bir şekilde ilgilenmesi zaten mümkün olmaz. Yani Interplay kısa bir zaman zarfında Black Isle'i kurban etmenin bedelini gayet ağır bir biçimde ödeyebilir.

Peki ya Fallout 3? Pek çok insanın

dört gözle beklediği bu oyun artık tamamen öldü mü? Aslında bu sorunun cevabı tam olarak belli değil. Şöyle ki, projeye kalkalı henüz pek fazla zaman geçmedi, üstelik bildirilene göre çalışmalar hayli ileri bir safhadaydı. Black Isle'in kapatılması ve Fallout 3'ün iptali üzerine aldıkları yoğun tepki, Interplay yöneticilerinin ne halt ettikleri konusunu sor-gulamalarına sebep olmuş gibi görünüyor. İçeriden sızan söylentiler yöneticilerin aldıkları karardan pek emin olmadıklarını ortaya koyuyor. Ancak yine de zarar etmiş sayılmazlar, çünkü henüz tazeyken Fallout ismini satarak oyun yapmaya kasmadan kâr edebilirler.

## Peki şimdi ne olacak?

Kimilerine göre Fallout 3'ün dirilmesi pek mümkün değil. Çünkü oyunlara tadını katan çekirdek ekip çoktan dağıldı. Öte yandan Fallout 3 projesinin iyi bir paraya satılması olasılığı pek uzak görünmüyor. Ama FRP konusunda bilgili ve aynı zamanda bu projeyi devralacak kadar parası olan çok fazla firma da çok ortalıkta. Bir olasılık Interplay'in yeni yetmelerden bir firmayla, bir olasılıkla eski Doğu Bloku üyesi ülkelerden bir firmayla anlaşarak oyunu tamamlaması. Bunun getireceği sonuçlar belirsiz tabii, ne de olsa önceden de denendi ve bazen sonuç tam bir felaket olabiliyor.

Tabii bu arada Silver Style adlı bir firma tarafından geliştirilen The Fall adlı oyunun aslında Fallout 3 olduğu söylentisi de kulaklarınıza çalınmıştır hiç şüphesiz. Aslında hiç alakası yok, çünkü The Fall tamamen ayrı bir proje. Ancak bazıları bu firmanın Fallout 3'ü yapabilecek kapasitede olduğunu düşünüyorlar.

Sonuç? Fallout 3'ün geleceği halen belirsiz. Şu saatten sonra Black Isle'in Interplay tarafından tekrar canlandırılması ve Fallout 3'ün devam ettirilmesi pek mümkün görünmüyor. Öte yandan bu oyunun rafta çürümesine göz yummak ta Interplay için büyük kerizlik olur, ancak ilk kerizlikleri de olmaz hani. Bekleyip göreceğiz bakalım. ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Level-Romanya'dan Mihai Sfrjan'a yardımları için teşekkür etmeyi bir borç biliriz

## "VAN BUREN" ESKİZLERİ

Fallout 3 üzerinde çalışmakta olan Black Isle Studios'dan ofis içi görüntüler ve oyun eskizleri, firmanın kapatılması ile birlikte çeşitli Fallout forumlarında dolaşmaya başladı. Bu eskizlerin çoğu farklı takma isimlerle eski Black Isle çalışanları tarafından forumlara post edildiği zannediliyor. Ama gerçek olup olmadığını bilmemiz imkansız gibi.



Bu yazı, saçma sapan telif hakları kanunlarını kullanarak, insan haklarına saldırmayı maharet bilenlere atfedilmiştir...

# KOPYACILIKIN (7000 YILLIK) MUHTEŞEM TARİHİ

Bir zihniyet suçu kopyacılık. İşin kolayına kaçma, üretene fırsat vermeden bir de teknoloji geliştirip orijinalinden kopyalayıp satmanın, kanunlarca suç sayılan sanatı. Ülkemizde 300 Milyon \$'lık yasadışı gelire sahip olan bu pazarın engellenmesi için çeşitli yasalar ve tasarılar zaman içerisinde adalet sistemimiz içinde yerini aldı elbet. Oyunlara gelince... Fikir ve sanat eserleri kanununda yer alan oyun maddeleri, maalesef CD, oyun ve görsel kavramlarına yabancı kalan çalışanlar tarafından hazırlandı ve yürütülen kanunun yetersizliği nedeni ile geçtiğimiz yıllarda bir çok soruna ve anlaşmazlığa sebep oldu (Online oyun portallarının kapatılması, ağ üzerinden oyun oynanamaz dayatmaları ve oyun evlerine zorla orijinal satılmaya çalışılması gibi). 2004'e girerken hazırlanan yeni yasa tasarısı ile kopyalayan ve kopya satanlara karşı ciddi bir çalışma içerisine girileceği gözüküyor. Ancak bu tasarı henüz yasalaşmadı...

Başta dediğimiz gibi bir zihniyet suçu bu. Biz kolayı ve ucuzu seven Türkler yakın gelecekte orijinalin faydalarından yararlanmanın bir lüks değil kendi iyiliğimiz için gerekli olduğunu elbette kavrayacağız. Oyuncu olan bizler öncelikle şunun farkına varmalıyız ki, kontrol edilemeyen kopya piyasası yüzünden uluslararası pazarda oyunu satılmayan bir ülkeyiz. Yine bu raporlara göre orijinal kopyası olmadığı için yabancı oyuncularla oynayamayan Türk oyuncular aslında çok fazla olmalarına rağmen yine bu arenada isimsizler. Profesyonellik hayali kuran siz arkadaşlar, kopya yüzünden yabancı yatırımcının gelmediği bir ülkede acaba ne kadar şansınız var hiç düşündünüz mü?

## BÖLÜM 1

### Çok eski derin tarih

**M.O. 5000** - Tarihte bilinen ilk yazılı metin kil tabletler üzerindedir ve en eski medeniyet olan Çin uygarlığından gelmektedir. İncelenen tabletlere göre o zamanlarda yazıyı ilk kimin geliştirdiği konusunda anlaşmazlıklar yaşanmıştır. Bu tabletlerde yazılanlara göre Köylü Wuei demiş ki: "Çalışma saatlerim dışındaki boş bir vaktimde karım bir tas pirinci yere dökünce ben de yazıyı keşfettim. Şişko bir karım var ve yere dökülen pirinçler iyice tabana yerleşmişti. Bir güzel azarladım ve teker teker toplanan pirinçlerden sonra yere baktığımda toprakta çeşitli izler kaldığını gördüm. İşte o zaman bunun bilgi saklamak için çok iyi bir yol olduğunu düşündüm ve bu fikrimi komşum Tei'ye anlattım o da fikrimi çaldı." Köylü Tei

**UYARI:** Bundan sonraki sayfalarda okuyacağınız yazılar tamamen fantezi, yalan dolan, kafadan atma absürtlükler içerebilir. Aslında bunları kimsenin okumaması gerekir. Ancak yayıncının kanaati ile yazar çok düşük bir gelir edinebilmek için tüm bunları uydurmuş olabilir ve gerçekte hiçbir alakasının olmadığını peşinen kabul etmiştir. Yine bu yazar içerikle ilgili hiç bir sorumluluk taşımamaktadır ve hakkında konuşmak bile istememektedir. Okuyucu arasındaki ilişkisi ucuz aptalcâ şeyler yazmak olan diğer yazarlardan farklı olarak burada yazılanların doğru olması, yazarın siz okuyucuları uyarılmış olmasından öte bir şey değildir. Fazla da tuhaf kaçmasın, burada yazılanlar gerçekten de olabilir yani.

ise cevabında "Bu kesinlikle doğru değil, ben yazıyı tanrıdan öğrendim." demiş (katibin notuna göre telif hakları Tei'ye verilmiş Wuei'nin kanıtları geçersiz ve uydurma bulunmuş) ve devam etmiş "Bu yazının tüm hükümet yazışmalarında katipler tarafından kullanılmasına izin vereceğim. Karşılığında ise yıllık olarak beş çanta dolusu altın ve evime yakın on dönüm arazi istiyorum." Katibin notuna göre hakim karar: "Her iki köylü de kırbaçlanacak, birer kulakları kesilecek ve topluma faydalı olacakları hizmetlerde çalıştırılacaklar. Bahsi geçen yazıya ülkenin çıkarları doğrultusunda el koyulmuştur" İşte bu olay geleceğe emsal olmuştur: "Daha büyük bir güç tarafından çalınana kadar istisnasız herkesin telif hakları korunacaktır."

YAZAN (DERİNDEN SAÇMALAYAN): ONDREJ PRUSA

TÜRKÇE'YE UYARLAYAN (UTANMADAN ÇALAN): EVA DVAROCKOVA, SERHAT BEKDEMİR



**M.O 2680** - Mısır firavunu Djoser veziri Imhotep'e komşu ülkelerin asla kopyalayamayacakları bir yazı geliştirmesini emretti. Böylelikle telif haklarının korunması ve kopyalanamaması ile ilgili ilk başarılı uygulama olan hiyeroglif geliştirildi. Hiyeroglifin başarısı muazzam oldu. Yazı asla kopyalanamadı ve zaman içinde de unutulup gitti.

**M.O 100** - Dünyanın eyrenin merkezinde düz bir zemin olduğuna ve tüm gök cisimlerinin bunun etrafında döndüğünün düşünüldüğü bir dönemde Yunan drama ve komedileri ödünç alınarak İskenderiye'ye getiriliyordu. O dönemde altın karşılığı kiralanılan bu yapıtlar arsive alınıyor, kopyalanıyor ve kiralama ücretinin artık önemli olmadığı söylenerek orijinallerinin yerine kopyaları geri gönderiliyordu.

Bu davranış biçimi, günümüzde kiralık DVD'leri kopyalanıp orijinalinin yerine kopyanın tade edilmesi fikrinin de orijinal olmadığını gözler önüne sermektedir.

**M.S 400** - Telif hakları fanatiklerinden oluşan bir kalabalık tüm kötülüklerin dünyaya yayıldığına inandıkları İskenderiye kütüphanesini bastılar. "Orijinal sadece tanrıdan gelir" nidalarıyla kütüphane ateşe verildi. İnançlı kalabalığa karşı koymaya çalışan kütüphane yetkilileri ellerindeki kopyaların orijinal olduğunu savunsalar da başarılı olamadılar. Bu hadise tarih kayıtlarına "Kilise adına yasak yazıtları arayan bir ajanın, yanlış adres göstermesi sonucu vaftizan bir hata" olarak geçti.

## BÖLÜM 2

### Yakın geçmiş

**1984** - ZX Spectrum'u olmayan ve oyunlarını kopyalamayanların sınıf arkadaşları tarafından dışlandığı dönemler. Çift kaset kayıt edebilen kasetçaların çok popüler olduğu bu dönemlerde kopyalamanın önüne geçmek için kendi kendini yok edebilen kasetler üzerine çalışmalar yapılmıştır.

**1988** - Commodore 64'lerin üstünlüğünün son günleri. Oyun kopyalayan en az bir arkadaşı olmayan ve yeterince fazla kopyalamayanların dışlandığı bir dönem başlamıştı. Her yerde yasal olmayan kopyalara rastlanıyordu.

**1989** - Zaman artık değişiyor. Amiga'sı olmayanların ve dandik bilgisayar dükkanlarına kopya oyun satmayanların "out" olduğu döneme girilmişti. Bilgisayar dergilerinde "geleceğin donanımı" CD-ROM'lar sayfa sayfa yer alıyordu. "Bu medya aracı gerçekten kopyalanamaz" diyen donanım geliştiriciler bu olayı "Dünya kopyacılığına karşı atılmış çok büyük bir adım" olarak nitelendiriyorlardı. Tüm bu olanlar yeni bir çağın başlangıcı olmuş, kopyacılığın sonunun geldiğine dair tüm bilgisayar ve oyun medyası aylık olarak haber vermeye başlamıştı.

**1996** - PC'si ve CD yazıcısı olmayanların "out" olduğu dönem. Her ay en az iki yeni anti-korsan teknolojinin geliştirildiği ve medyaya tanıtıldığı muhteşem bir dönemin başlangıcı. Çaresizlik içindeki yayım-

cılar tarafından, kopyalamaya karşı yazılım geliştirdiklerini iddia eden kurnaz yazılım şirketlerine dünyalarca para aktarılıyordu... Ama ne yapılırsa yapılsın en güvenli yazılımın bile en geç 14 gün içinde kırılacağını bilen bu kurnaz şirketler yeni güvenlik sistemleri geliştirmeye devam ediyorlardı. Gerçekten de süper iş, dışarıdaki becerikli korsanlar olmasaydı eğer telif hakları uğruna bu kadar para kazanmaları imkansızdı.

**1998** - ABD birçok ilginç özellik içeren Dijital Milenyum Telif Hakları Kanunu'nu (DMCA) duyurdu. Telif haklarına saygılı olmak koşulu ile, kişisel ihtiyaçlar için kopyalama yapabileceği açıklandı. Şimdi bunun neresinin tutulur yanı var bir düşünelim. "Komşunun arabasını kullanmaya hakkım var ama kapısını açmam yasak" diyor S. Bekdemir. "Kopyalanmış müzik çalmakla araba çalmak aslında aynı şey" diye cevap veriyor S. Akkol. "Evet tabi böyle düşünmek mümkün, ancak çok az araba bulabilirsiniz ki istediğin kadar ve bedavaya kopyalanabilsin." diye savunuyor S. Bekdemir. "Evet biliverim ama bir

şekilde bunun üstesinden gelmeliyiz" diyor S. Akkol. "Müzik başlı başına bir problem zaten, biz arabanın kopyalanamadığından emin olalım yeter" diyor S. Bekdemir "Teşekkür ederim sevgili iş arkadaşım" S. Akkol.

**Nisan 2000** - Metallica müzik paylaşım programı Napster'ı ve tüm kullanıcılarını dava ediyor. Sorulan bir soruya grup üyeleri şu şekilde cevap veriyor: "Bütün dünya her şeyi satın alabilen zenginlere ve şeytana ait. Kontrol, yönetim ve ölümsüzlük hep parayla alakalı. Bizler bunlar üzerine şarkılar söylüyoruz ve elbette bundan bir çıkar bekliyoruz! Haksız mıyım?"



**2002** - Uluslararası Ses Kayıt Cihazları Federasyonu (IFPI) "Kopyalamak müziği öldürür" adında bir reklam kampanyasına başladı. Bu başlığa ilave olarak "Birisi kız arkadaşınızı kopyalasaydı ne olurdu?" sloganı kampanyadan daha fazla dikkat çekti ve federasyona yüzbinlerce olumlu mektup geldi.

"Merhaba ben 16 yaşındayım yan sınıftan bir kıza hastayım ve onunla çıkabilmek için kopyalanmasını istiyorum"

"Merhaba bir konuda yardımınıza ihtiyacım var. Kız arkadaşımın kopyalanmasını istiyorum. Böylelikle haftada üç kere burnumu kıran şu bela heriften kurtulabileceğim" Daha bir çok mesaj imkansız istekler içeriyordu. "Ben 9 yaşındayım ve Justin Timberlake'in sizin reklamlarınızda oynamasını çok beğeniyorum. Onu benim için kopyalar ve doğum günümde hediye olarak gönderebilir misiniz? Bende bir posteri bile var"

### BÖLÜM 3 Günümüz

**Ocak 2003** - Microsoft telif korunmasına yönelik WMDST adı verilen (Windows Media Data Session Toolkit) yazılımını tanıttı. Program müzik firmalarının yetki verilmeyen CD ve DVD'leri kontrol etmesine yarıyor. Ama bazı kesin dezavantajlar bulunuyor: CD'ler korunuyor evet ama

Hepsini orda gördüm. Bu filmi seyreden herkes kopyalamalı ve başkasına vermeli yoksa TV'deki küçük kız gelip sizi öldürür!" diyerek kendini savundu. Hakim kararını zihinsel yönden

sadece Windows Media Player'da çalışıyorlar. Müzik setlerinde çalışmayacak olan CD'ler için memnuniyetsizlik yaşayacak olan müşteriler hakkında sorulan bir soruya Bill Gates'in cevabı şöyle oldu: "Elbette her zamanki gibi mutlu olacaklar. Windows XP dünyadaki en stabil ve en iyi korunan işletim sistemi. Ayrıca Xbox da en sevilen oyun konsolu oldu. Bu şekilde kalması için gereken desteği vereceğiz"

**Mart 2003** - ABD'de Cumhuriyetçi senatör Orrin Hatch internetten yasal olmayan materyalleri kopyalayan herkesin bilgisayarının anında yok edilmesini öneren bir sistem önerdi. "Bir kaç bin bilgisayar yok edersek insanlar kanuna uymaya başlarlar" dedi. 2000 yılındaki Teğmen Martel'in lisansını ödemediği Winamp yüzünden olduğu düşünülen patlamayla ilgili sorulan soruları yanıtızsız bıraktı.

**Nisan 2003** - "The Ring" filminin yasadışı kopyalanması ve dağıtılması ile ilgili yürütülen davada tuhaf gelişmeler oldu. Mahkeme salonunda ağlayan Meksikalı Rodrigo Gonzales "Filmi kopyalamalı ve diğerlerine seyrettirmeliydim yoksa bir hafta içinde ölecektim. Yemin ederim!

zayıf izleyiciler için filmin mümkün olan en üst seviyede açıklama içermesi yönünde oldu. Rodriguez serbest bırakıldı. DreamWorks daha sonra yayınladığı sürümde kopyalama yapılan her sahnede şu uyarıyı tekrarladı: "BU FİLM İZİNSİZ KOPYALANAMAZ. BİR HAFTA İÇİNDE ÖLECEK BİLE OLSANIZ, LÜTFEN KOPYALAMAYIN."

**Haziran 2003** - Japon elektronik firması Matsushita Electric yeni bir DVD kiralama sistemi planladığını açıkladı. Özel DVD oynatıcıları ile seyredilebilecek olan DVD'ler internetten yüklenecek dosyalar sayesinde aktif olacak. İzleyiciler filmin ilk yarısını seyrederken ikinci yarısı için gerekli olan dosyalar İnternet'ten kopyalanacak. Sistemin bir çok yönü olduğunu açıklayan bir firma yetkilisi "Her kim film seyret-

mek istiyorsa internetin de nasıl çalışacağını öğrenmek zorunda. Yani projemiz eğitim amacı da içermekte" dedi.

**Temmuz 2003** - Sanatçılar Apple iTunes'u protesto etmeye başladılar. iTunes sayesinde single parçaların yüklenmesi-

ne bakıp suçlu oldukları hatırlatılacak ve şunları düşünmeleri sağlanacaktır: "O'na karşı ters bir şey söyledim mi? Tanıdığım birileri bir şey söylemiş olabilir mi? Gidip şikayet etmeli miyim?"

RIAA gerçekten bunun CD'ler konusunda da işe yarayacağını düşünmüş

seyredilebilecek. İki gün içerisinde kimyasal reaksiyon göstererek çalışmaz hale gelen disk oynatıcıya herhangi bir zarar vermeyecek. Kendi kendini yok edebilen ilk çizgi film "Disposable World" (Atılabilir Dünya) Walt Disney kahramanları Winnie the Pooh(TM) ve Shrek(TM) ile ormandaki arkadaşlarının CD ve film kopyalayan kötü sınıplara karşı kendi filmlerini korumalarını konu alıyor. İş biten diskleri de pencereden dışarı atıyorlar. Ayrıca Küçük Denizkızı(TM) da denize atılan diskleri toplayarak kendine yeni bir daire yapmanın keyfini yaşıyor.

Kendi kendini yok edebilen disklerin ekolojik denge üzerinde yarattığı etkiler konusunda ise Walt Disney'den bir açıklama geliyor: "İş biten diskleri topluyor ve Amazon ormanlarına boşaltıyoruz. Orayı bayağı bir doldurduk ama işin iyi tarafını düşünün. Artık kimse içeri girip ağaçları kesemez."

**Aralık 2003** - Kültür ve Turizm Bakanlığı mevcut yasadaki sıkıntıları giderecek ve kopyaya karşı verilecek savaşta hızlı yol alınmasını sağlayacakları bir yasa tasarısı hazırladı. Emniyet güçlerinin ve kontrol birimlerinin yetkileri arttırılırken kopyalanmaya müsait ürünlerin satışını yapan yerlere de sertifika verilecek. Eğer bu tasarı kısa zamanda yasallaşırsa İnternet kafelere sertifika ve orijinal oyun zorunluluğu oyun satan dükkanlara ise daha sık kontrol anlamına geliyor. Bu da yazının girişinde sorduğumuz sorunun bir bakıma cevabı oluyor ama beraberinde de başka bir soruyu getiriyor. Orijinal oyunlar bu kadar pahalı olursa hangimiz oyun oynayacak?

nin kendileri açısından zararlı olduğunu düşünen Linkin Park, Metallica, Green Day ve Red Hot Chili Peppers savunmalarında "Bir albüm yapabilmek için CD'yi bir iki tane hit, bir sürü de ıvır zıvır şarkıyla doldurmak zorundasınız. Ümit ederiz ki dinleyicilerimiz biraz saygı gösterir ve sadece hit'leri değil de albümün tamamını satın alırlar." dediler.

**5 Eylül 2003** - Amerikan Kayıt Endüstrisi Derneği (RIAA) kendiliğinden teslim olacak olan kopyacıların affedilmesini sağlayacak bir genel af önerisinde bulundu. Aftan yararlanmak isteyen her korsanın elindeki tüm yasal olmayan materyalleri yok etmesi, bir af belgesi doldurması ve resmini yapıştırarak notere tasdikletmesi gerekiyor. Böyle bir fikre nasıl vardıkları sorulduğunda RIAA yetkilisi şu şekilde cevap vermiş: "Bunları 2. Dünya Savaşı sırasında Gestapo'nun Fransa'da uyguladığı prosedürleri anlatan bir kitapta okuduk. Bu metodun amacı söylendiği gibi bir veritabanı falan oluşturmak değil. Lütfen şüpheci olmayalım. Bu metodun amacı korku yaratmak ve kişinin kendini suçlu hissetmesini sağlamak. Aynen kitapta yazdığı gibi: İşgal edilmiş bir devlette yaşayanlar her gün Führer'in resmi-

ama bu kadarla da durmuyor ve daha bir çok S.S. ve Gestapo fikrini de uygulamaya koyuyorlar.

**10 Eylül 2003** - 12 yaşındaki Brianna Torrens RIAA tarafından müzik çalmaktan dolayı dava edildi ve mahkeme küçük kızın annesini 2000\$ ödemeye mahkum etti. RIAA başkanı Cary Sherman olayı buraya getirmek istemediklerini ama gözlerinin önünde hırsızlık yapılırken hiç bir şey yapmadan duramayacaklarını açıkladılar. Brianna yüzünden müzik endüstrisini öldüğünü de eklediler.

Bu konuda RIAA her ne kadar zorlarsa da Free Music for All, Music Rebellion ve P2P United oluşumları mahkemenin belirlediği cezayı ödediler. Buna karşılık Cary Sherman "Cezaları başkalarının ödemesi durumda gençleri nasıl etkileyebiliriz ki? Cezayı ödeyenler de cezalandırılmalı" diyerek tartışmayı başka bir yöne taşıdı.

**20 Eylül 2003** - Walt Disney 48 saat ömrü olan DVD'leri tanıtarak telif hakları korsanlığına karşı verilen savaşta öncü konuma geçti. Fiyatı normal kiralama ücretlerinden biraz daha fazla olacak DVD'ler sadece kendi oynatıcılarında

#### BÖLÜM 4 GELECEK

**Ekim 2004** - Uzun bir yıldan sonra Walt Disney'in kendi kendini yok edebilen CD'leri üzerindeki tartışmalar hala son bulmadı. Mahkemelerde bir çok dava bekliyor. Haklarından vazgeçmeyecek gibi görünenlerden biri de HİGSÇAD (Her İki Gözü de Sağlıklı Çocukların Anneleri Derneği) Walt Disney ise derneğin suçlamalarına karşılık ürünlerde gerekli açıklamanın sekizinci sayfanın sağ alt köşesinde (4 punto olarak yazılmış) bulunduğunu savunuyor. Buradaki açıklamalara göre 3mm plastik eldiven ve koruyucu kalkan kullanılması gerekiyormuş. Bunlara ek olarak da ürünlerin testlerini "Görevimiz Tehlike"nin yapımcılarının yaptığını ve 48 saatlik ürünler yerine kendini 30 saniyede yok eden diskler kullandıklarını ve patlamadan önce normal disklerde olmayan bu özelliğin David Hasselhof'un karizmatik sesinden "Bu disk kendini 30 sn. içinde yok edecektir" uyarısının bulunduğunu eklediler.

**Aralık 2004** - CD ve DVD oynatıcılarının satışları hızla düşüyor ve mağazalar sinek avlıyor. Gelen açıklamalar ise şöyle: "Valla ne olduğunu biz de bilmiyoruz. Asla eskisinden daha kötü işler yapmıyoruz. Filmler yine bol etkili. Yıldızlar yine özenle seçiliyor ve film posterleri vs. dünyanın her yerine özenle dağıtılıyor. Mutlu sonlar hep mutlu. Film karakterlerinin oyuncakları her çocuk menüsünde var. Her şey olması gerektiği gibi, kalite yüksek ve bu alandaki en fazla pazarlama yatırımı yapılıyor." Bizim düşüncemiz ise yine aynı: "İnternet, cd yazıcılar ve SMS sektörü yavaş yavaş öldürüyor."

**Kasım 2006** - RIAA yine korsan kopyaların üzerine gidiyor. Bu kez 71 yaşında bir kullanıcı ele geçiriliyor ama mahkeme başlamadan hakkın rahmetine kavuşuyor. Tüm dünyada gösterilere konu olmasına rağmen RIAA davayı kapatmak konusunda ısrarlı. "Adalet birdir ve evrenseldir. İşte bu yüzden tüm davaların sonuçlandırılması gerekiyor" diye açıklama yapan RIAA yetkilileri davalının öldüğünün hatırlatılması üzerine "Biz bireyler hakkında birşey bilmiyoruz ve diğerleri arasında da farklılık yaratmıyoruz" diye açıklama yaptı. Davanın ilerleyen günlerinde maktül mezarından çıkarılarak bir tabut içerisinde mahkemeye getirildi ve suçlamaları dinledi. Cevap vermeyecek durumda olduğu için iddia makamının tüm suçlamalarını kabul ettiği varsayılarak 150 bin dolar para cezasına çarptırıldı. Servetinin bu cezayı karşılamaması nedeniyle de yakıt olarak kullanılmak üzere bir maden işleme merkezine gönderildi. Olay bir çok gazetede günahkarların hemen yargılanma-

sı ve yakılmasını öngören orta çağ uygulamaları ile karşılaştırıldı. RIAA yetkililerinden ise otoritelerin herşeyi kanunlara göre uygulamasının sevindirici olduğu açıklaması geldi.

**Mart 2007** - RIAA kopyalama ünitelerinin (CD ve DVD yazıcılar gibi) özelliklerini kısıtlamaya yönelik bir kanun tasarısını meclisten geçirmeye çalışıyor. "Doğru amaç için kullanılan kopyalama yöntemlerine kesinlikle karşı değiliz ama sanatçıların eser haklarını korumalıyız." Teklife göre her kopyalama ünitesi kullanıcının resmini tarayacak, parmak izini alacak, kan ve idrar örneğini analiz edecek. Daha sonra tüm bu bilgiler, kopyalanan ürünün kağıt ya da dijital olması farketmez, üzerinde yer alacak. Bir çok kullanıcıdan kanunun uygulama aşamasına tepkiler geldi: Bir üniversite öğrencisi "Bitirme tezimin 3 adet fotokopisini almak için her sayfa için idrar vermem gerekiyor. Hiç zannetmiyorum ki dünya üzerinde yaşayan herhangi birinin bu kadar çok idrar vermesi mümkün olsun!?"

Bu koruma sistemine sahip cihazların üzerine şu not eklendi: "Elektrik fişine takılı elektronik malzemelerin idrar örneği alması, ciddi sağlık problemlerine yol açacak güvenlik riskleri taşımaktadır"

**Ağustos 2007** - Devlet dairesinde çalışan üç kişi sürekli fotokopi çekmekten kör oldu. Bu olaydan sonra RIAA'nın telif haklarının korunmasına karşı yürüttüğü çalışmalara gölge düştü ve kanun iptal edildi. "İyi bir fikirdi ama uygulamada sorunlar yaşadık" son sözler oldu.

**28 Ekim 2008** - Tüm Diamond Rio MP3 çalarların orijinal kutularıyla denize atılmasının üzerinden tam 10 yıl geçti. RIAA bu büyük zaferin 10uncu yıldönümünü kutlarken basına da açıklama yapmaktan geri kalmadı ve "Gördüğünüz gibi yeteneklerimiz sayesinde MP3'ün sonunu getirmeyi başardık." şeklinde bir açıklama yaptılar. Aslında

## BÖLÜM 5 UZAK, ÇOK UZAK GELECEK

**2045 -** DMTHA (Dijital Milenyum Telif Hakları Yasası)'nın yenilenmiş hali DKKTHY (Dijital Kendini Koruyan Telif Hakları Yasası)'ni kabul etmekten başka çare kalmamıştır. Yeni kanun herhangi bir programın kopyalanmaya karşı her tür savunma yolunu kullanabilmesine olanak sağlıyor. Hakim Thomas Wiseman "Bu tıpkı mülkiyet haklarının korunmasındaki gibi işleyen bir hukuk sistemidir" diye açıklama yaptı. Bu yılın mayıs ayında ilk defa bir işletim sistemi kendini kopyalamaya çalışan bir kullanıcıyı vurarak öldürdü. Sistem "Yayımcının haklarını korumak zorundaydım. Benim yerimde hangi yazılım olsaydı aynı şeyi yapardı" diyerek kendini savundu. DKKTHY sayesinde suçsuz bulundu ve işleminde devam kararı verildi.

doğru sayılabilir ama son iki yıldır MP3 çalıcı üretilmemesinin sebepleri arasında, piyasadaki yeni ürünler: MP3 çalan diş fırçası ve tuvalet kağıtları gibi.

**25 Temmuz 2013 -** ABD, Disco Storm 2013 adını verdiği bir operasyonla Saddam'ın seçimle diktatörlüğe (yeniden) getirildiği Irak'taki internet sunucularını vurdu. Açılımı "Discover and Scoot (Bul ve Tabanları Yağla)" olan bu operasyon için 10 F22 Raptor'la havalanan 50 diğer uçak toplamda 5 hedefe saldırdı. 3 uçak alçaktan uçan diğer ABD uçaklarını bombayla vurup düşürmeyi başardı. Arada 25 İngiliz askeri dost ateşle vuruldu. İngilizlerin vurulduklarında Londra'da bir pubda içiyor olmaları kafaları biraz karıştırdı.

Bu sonuçtan RIAA oldukça memnun oldu ve "Toplamda 350 milyon \$'ı bulan yasadışı müzik ve filmi imha ettik" açıklamasında bulundu. Diğer bir yandan operasyonun maliyeti vergi mükelleflerine 3.5 milyar \$'lık ekstra yük getirdi. Irak basınından gelen yankılar ise şöyle "Ülkenin egemenliğine karşı yapılan bu saldırının sonucunda bir yetimhane ve huzurevi ile Fransız purosunu üreten bir fabrika vuruldu. ABD bunun hesabını verecektir!"

**Agustos 2013 -** Saldırının üzerinden iki hafta bile geçmeden tüm Irak sunucuları sorunsuz şekilde çalışmaya başladı. ABD ucuz işçilik ve düşük maliyetlerden dolayı yasal olmayan sunucu işletmenin çok kolaylaştırıldığı için Çin'i sorumlu tuttu. İyi niyetini göstermek isteyen Çin, 200 kadar yasadışı korsanı kendi pirinç tarlalarına vurdu. ABD Çin'i insan haklarına karşı gelmekten dolayı dava etti. Tüm bu olanlardan en çok RIAA memnun kaldı. Tüm ilişkiler normale döndü.

**2047 -** Siber savaşlarda usta bir Çinli, Amerikan güvenlik sisteminde bulunduğu bir açıktan girerek ordunun tüm bilgilerini kopyalamaya çalıştı. Sistemin korsanı fark etmesi üzerine DKKTHY kanunlarına göre kendini korumak için geliştirilen güvenlik sistemi 600 nükleer başlıklı roketi Çine fırlattı. Çin ilk 20 dakika içinde karşılık verdi. Bu zamana kadar Amerika'nın işlerine karışmayan Fransa da eğlenceye katılıp tüm roketlerini ateşledi. Daha sonrasında da dünya üzerinde konuşlandırılmış tüm nükleer roketler her yöne doğru havalandı. 45 dakika sonra tüm organik yaşamlarla birlikte insan yaşamının müthiş devri sona ermişti.

**2049 -** Robotik savaş sistemleri ve bir avuç insan dışındaki yaşam neredeyse sona ermişti. Savaşın sonraki dönemi yeraltı sığınaklarında geçiren post-nükleer topluluklar, hayata dair tüm bilgileri yasadışı olarak indirdikleri filmlerden öğrendiler. Terminator, Matrix ve Animatrix filmleri en önemli bilgi kaynakları oldu. Mad Max serileri ile de hayatta kalmanın ne anlama geldiğini öğrenen bu topluluklar Hollywood'a teşekkür etmek için bir seremoni planladılar ama bütün film endüstrisi metrelerce toz katmanının altında gömülü yatıyordu. Savaş sistemleri robotların eğitimi için bu filmlerin ücretsiz olarak dağıtımına karar verdi. Ne RIAA'dan, ne Microsoft'tan ne de Hollywood'dan bir tepki geldi...

**2180 -** İnsanların teleport edilebilmesi için Mars'ta ekstra uzay portallarının inşaatına başlandı. Çalışma sırasında bazı teknik problemler yaşandı ve istasyon şeytansı yaratıklar tarafından saldırıya

uğradı. ID Software soyundan gelenler telif hakları için mücadeleye başladılar. Ekstra uzay portalları fikrinin 1995'te çıkan Doom oyununda kullanıldığını ispatlamaya çalıştılar. Oyunda cehennemin dibinden gelen şeytanlar da yer alıyordu. Federal gezegenler mahkemesi, inşaatı üstlenen firmanın portal gelirlerinden %20'sini Sistemler Arası Federasyon'a verilmesine karar verdi. Tazminat olarak da ID Software'ye portaldan gelen şeytanların %20'sinin verilmesi karara bağlandı.

**2524 -** Sonunda insanlık bilinmeyen Wei-Tei uygarlığı ile bağlantı kurmayı başardı. Barışçı çözümler için başlatılan görüşmeler ne yazık ki çok uzun sürmedi. Yeni uygarlığın avukatları dünyalılarının ve tüm kolonilerinin işgale karşı koymalarını konusunda istekte bulundular. Wei Tei uygarlığının lideri bir açıklama yaparak işgalin sebeplerini dünya uluslarına açıkladı:

"Bundan 7000 yıl önceki dünya ziyaretimde telif hakkı bana ait olan yazı fikri çalındı ve karşılığında hiç bir ödeme yapılmadı. Eğer bu güne kadar telif hakları bize ait olan yazının yasadışı kullanımından dolayı ödenecek miktarı hesaplasanız tüm gezegeninizin kaynakları bile yetersiz kalacaktır. İşte bu yüzden bağlı olduğunuz tüm federasyonları geçersiz kılıyoruz. Bundan sonra bizim uygarlığımızın kölesi olacaksınız. Böylelikle telif haklarına saygılı olunması gerektiğini sonunda öğrenirsiniz!"

### **Ve böylelikle kopyacılığın muhteşem tarihi bitiyor...**

Bu konu hazırlanırken yazar kendi entelektüelitesinin yanında The Register, Wired, CNN, Game Center, Technet, RIAA, IFPI gibi kaynaklardan yararlanmış. Bunun yanında da etrafında ismi gereksiz arkadaşlarının sınırlı katkılarından da faydalanmıştır.

# 2003'ün



Oyun dünyasından bir başka 365 gün daha geçti. Bu süreden aklımızda neler kaldı? İşte bizim gözümüzden bir önceki yılın hikayesi



## YILIN EN İYİLERİ

### SPORTMEN VE CENTİLMENLER

En İyi Spor oyunu:	Pro Evolution Soccer 3
En İyi Menajerlik oyunu:	CM Season 03/04
En İyi Ekstrem Spor oyunu:	SSX 3
En İyi Yarış oyunu:	NFS Underground

### AĞIR ABİLER

En İyi Adventure:	Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
En İyi Role Playing:	Star Wars: Knights of the Old Republic
En İyi Simulasyon:	Combat Flight Simulator 3

### SOSYAL İNSANLAR

En İyi Devasa Online Oyun: Starwars Galaxies

### SİLAHIYLA UYUYANLAR

En İyi aksiyon oyunu:	Tom Clancy's Splinter Cell
En İyi FPS:	Call of Duty
En İyi aksiyon/adventure oyunu:	Beyond Good & Evil
En İyi taktik/aksiyon oyunu:	Rainbow Six 3: Raven Shield
En İyi dövüş oyunu:	Guilty Gear X2
En İyi ritm oyunu:	Amplitude

### DÜŞÜNEN ADAMLAR

En İyi Gerçek Zamanlı Strateji:	Rise of Nations
En İyi Sıra Tabanlı Strateji:	Silent Storm
En İyi İş Stratejisi:	Sim City 4

# En İyileri...



Geçtiğimiz **12 ayda 348 oyun** incelemişiz. Bu oyunlardan 27'si Level Classic, tam 100 tanesi Level Hit ödülü almış. Bu oldukça yüksek bir rakam, oyunlara puan verirken daha acımasız olmamız gerektiğini gösteriyor. 2003 yılı içinde bizden en yüksek notu %96 ile **Pro Evolution Soccer 3** (Playstation 2 versiyonu) alırken, Antz Racing %9 ile yılın en düşük notunu almış (Kısa Kısa'daki yazılar laylom olabilir, ama puanlamaları ciddidir)

## Oyun firmaları ne durumdaydı?

2003'te oyun dünyasında yine "**para parayı çeker**" kuralı geçerliydi. Oyun yapımcıları en iyi oyunlar oyunlarını dünya çapında satış imkanı ve yüksek pazarlama kapasitesi olan Electronic Arts, Ubisoft ve Sony Europe gibi devlerden yana kullandı. Durum böyle olunca, 2003 yılı içinde oynadığımız en iyi oyunlar bu devlerden çıktı. Yılın sürprizi ise dev Capcom'un sadece 1 adet Level Hit ödülü ile yılı kapatmasıydı.

## Aksiyon sevenler yine torpilliydi

Bizden Level Hit ve Classic ödülü alan toplam 127 oyunun aslan payı her zaman olduğu gibi **aksiyon oyunlarına** gitti. Aksiyon oyunları 42 ödül aldı bizden. Bunun nedeni bizim çılgık çılgıca oyun oynayan, önümüze çıkkanı mermi manyağı yapan, yan odadaki hanımların dehşete düşmesinden zevk alan insanlar olmamız değil. Piyasaya çıkan oyunların çoğu bu aksiyon oyunu kategorisine giriyor. Ayrıca birçok firma da bu türde oyun yapa yapa ustalaştılar. O kadar!

2003 spor oyunlar açısından da hayli bereketli geçti, geçmedi değil. Her tür **spor ve yarış** oyununa toplam 28

ödül vermişiz. Tüm zamanların en yüksek Level notlarından birisi olan %96'yı da tartışmasız olarak hak eden Pro Evolution Soccer 3'e layık görmüşüz. Hangi oyun 3 ay **Playstation 2'nin** içinden çıkmadığı için *bozulunca insana "bu bozuldu, gidip yerisini alalım"* diyerek gecenin onunda açık oyun satıcısı aratır ki? Demek ki var bir hikmetli!

Tabii müthiş bir jübileyle oyun dünyasından ayrılan **Championship Manager'**ı da unutmamak lazım. Stratejistler bu yılı elleri boş geçireceklerini zannettilerse, çok yanılmışlar demektir. 25 ödüle layık oyun çıktı bu türde. Kesinlikle "**aslımdan iyi olacağım!**" diye uğraşıp didinen ek görev paketlerinin yılıydı 2003. Command & Conquer Generals: Zero Hour, Warcraft 3: Frozen Throne ve Age of Mythology: The Titans, ait oldukları oyunları çok daha öteye taşıdılar.

Strateji oyunlarını satranç oynarmış gibi tüketmeyi sevenler ise biraz öksüz kaldı ne yazık ki. Sadece 3 sıra tabanlı strateji kapımızdan içeri girdi. Ama ne üç oyun! Silent Storm mükemmel grafiklerinin yanında her **merminin lvmesine kadar** hesaplayan, inanılmaz bir oyundu. Worms 3D'yi de grafiklerine bakıp çocuk oyunu zannedenler, çok şey kaçırdı.

Ve bu yıl hiçbir türe tam olarak girmeyen bir oyun vardı: Ghost Master. Elinizdeki hayaletlerden istediklerinizi seçip, yaşayanları rahatsız etmek üzerine kurulu oynanışını bir türlü anlayamadık. Çözülmesi gereken görevler yüzünden adventure dedik. Olmadı. En sonunda farkettiler ki, bizden başka kimse bilememiş değerini. %91'lik notuyla **öksüz kaldı** bu güzelim oyun. Hala bulabilirsiniz, kaçırmayın.

İlginc bir gelişme adventure türünde kıpırdanmalar yaşanması oldu. 7 adventure ödül alırken, yine normalde durgun olan simulasyon türünde de 6 oyun ödüle layık bulundu tarafımızdan. Geçen yıllarda simulasyon kategorisinde en iyi olmaya aday 3 oyunu bir araya getiremedik.

Rol kesmeyi sevenler ise daha şanslıydı, tam 10 RPG oyunu ödül aldı bizden.

Güzel ülkemize **ADSL bağlantılarının gelmesi** ile önümüzdeki iki seneye imza atacak online oyunlar. Hem online aksiyon oyunları, hem devasa online oyunlar, hem de resmi turnuvalar giderek artacak ve böylece güzel ülkemde oyunculuk gelişecek. **Hayal mi görüyoruz?** Bunu zaman gösterecek...

## Firmaların 2003 karnesi

1) EA	5	👤 / 15	🏆
2) Ubisoft	3	👤 / 10	🏆
3) Sony Europe	3	👤 / 6	🏆
4) Take 2	2	👤 / 8	🏆
5) Microsoft	3	👤 / 4	🏆
6) Activision	2	👤 / 6	🏆
7) Konami	1	👤 / 8	🏆
8) Eidos	2	👤 / 4	🏆
9) Codemasters	2	👤 / 3	🏆
10) Vivendi	0	👤 / 5	🏆

Level Hit ve Klasik ödülü alan oyunlarına göre 2003'ün en başarılı 10 oyun firması

# 2003'e damgasını vuranlar...

Birkaç yıl sonra geri dönüp baktığımızda 2003 sessiz felaketler yılı olarak kayda geçecek. Neden mi? İşte 2003'e damgasını vuran olaylar

## 2 Ekim Half-Life 2 kodu çalındı

2003 yılı baharında Valve resmen Half\_Life 2 üzerinde çalışmakta olduklarını açıkladı. Aslına bakarsanız bu E3 fuarının en ilgi çeken olaylarından biriydi, çünkü oyunun teknolojisi ilk defa olarak basına detaylı bir biçimde tanıtıldı. Ve insanların nefesi kesildi, çünkü dev ekranlarda görülen grafikler, fizik özellikleri, yapay zeka gerçekten de sıradışı idi! Daha da iyisi, oyunun yaklaşık 4 senedir yapılmakta olması ve 2004 yılbaşından önce hazır olacağını duyurulmasıydı! Oyuncuların zaten Doom 3'ü beklemekten iyice gerilmiş sinirleri bu haberle iyice laçka oldu. Tabii biz Level editörleri de aradı arkası gelmek bilmeyen "Abi HL 2 benim makinemde çalışır mı yaaa?" soruları karşısında bunal bunal bunalдық. Oyun kendi makinemizde çalışır mı bilmiyorduk, sizinkileri nereden bilebilirdik ki? Müneccim miydik biz?!

Ama yaz sonuna doğru Half Life 2'nin erteleneceği haberleri gelmeye başladı. Sonra resmi bir açıklama yapıldı, oyun birazcık daha gecikecekti, ama çok önemli bir problem yoktu. Tabii bizler beklemeye devam ettik, bir ay geç çıksındı ama temiz bir oyun olsundu. Ve sonra bomba patladı, birileri Valve'in şirket ağına sızmayı başarmış, tüm Half-Life 2 kodlarını komple indiragandı yapmıştı! Valve kısa süre sonra bu durumu doğruladı ve gelişmeler karşısında oyunun 2004 yılına sarkmasının kaçınılmaz olduğu açıklandı.

Tabii olay şimdilik kapanmış görünse de bizlerin kafasında naçizane soru işaretleri bırakmadı değil. Valve gibi bir şirketin ağ güvenliği nasıl delinir ve birkaç gigabayt boyunda dosya haldır haldır kimseye çaktırmadan dışarı sızdırılırdı? Komploları aldı yürüdü tabii, pek çok insan, bizim Sinan ve Tuğbek dahil, bunun Valve tarafından tasarlanan bir piyes olduğunu, yapımcıların oyunu yetiştirme ümidi kalmayınca böyle bir piyastosa yattıklarını ileri sürdü. Şahsen benim kafam bunu pek almıyor, hangi insan yıllarca para ve emek döktü-

ğü bir projeyi sırf gecikme korkusuyla çöpe atabilir ki? Ayrıca gecikmek ne zaman oyun yapımcılarını utandırmış ki? Öyle olsa Duke Nukem Forever yapımcıları seneler önce harakiri yapardı! Neyse, böyle bir ilginçlik de yaşandı işte geçtiğimiz sene.

## 7 Ağustos Full Throttle 2 iptal edildi

Pis sakallı ve köşeli çene, bol viski ve tütün tüketiminden kaynaklanan hırıltılı ses, eski deri ceket, ağır postallar, çatık kaşlar, rüzgar yanığı bir cilt ve güvenilir, güçlü Corley motorsiklet. Bunlar size kimi hatırlatıyor? Ömrü yollarda oradan oraya savrulmuş geçen Polecats çetesinin lideri motorcu Ben tabii ki, kim olabilir?! Onunla ilk tanışmamız LucasArts'ın oyun yapımcısı olarak söz sahibi olduğu antik, kayıp zamanlarda olmuştu. Full Throttle, bir oyun değil, bir yol macerasıydı. Tekrar tekrar oynanan, müziklerinden grafiklerine dek hiçbir unsuru eskimeyen, tam bir klasik.

Tabii LucasArts uzun bir aradan sonra Ben ve adamlarının yeni macerasını duyurduğunda, asfalt yanığının tadını bilen bir insan evladı olarak keyiften ağızım kulaklarıma dek gerilmişti. Her ne kadar üçboyutlu grafiklerin kullanılması beni endişelendirse de, Father Torque, Ben ve Polecats ile tekrar karşılaşma fikri endişelerimi bastırmaya yetiyordu.

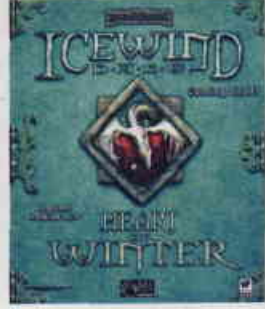
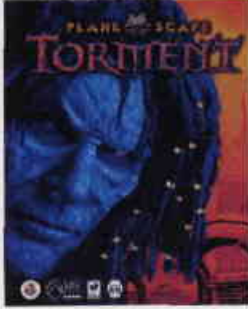
Ancak görünen o ki grafiklerle ilgili olarak endişelenen tek hümanoid ben değilmişim. Bizler tam çıktı çıkacak diye beklerken firmadan oyunu rafa kaldırdıkları açıklaması gelivermesin mi?! İlk tepkimiz gayet soğukkanlı bir biçimde ellerimizi göğe açıp "NAĞYIIIIIRRRRRR!!!!" diye hönkürmek oldu tabii. Anlaşılan LucasArts'ın Full Throttle 2 için görevlendirdiği ekip bir sürü sorunla karşılaşmıştı ve sonuçta ortaya koydukları ürün yönetimi bir nebze olsun etkileyememişti. Sonuç? Full Throttle 2 rafa kalktı. Ama kimbilir belki bir gün? Kimbilir?





## 8 Aralık Black Isle Kapandı!

Fallout 2, Baldur's Gate serileri ve daha başka hayatımızda iz bırakmış, otobüs beklerken geyik çevirtmiş (İstanbul kışında motora binmek ölüm yahu!) oyunun çıktığı kapının üzerinde Black Isle yazıyordu. Aslında Fal-



lout 2'deki aşırı medeni hava canımı sıkıyordu, sıkıyordu değil, ancak yine de Black Isle gittikçe eskiyen bir grafik motorunu kullanıp dolu dolu bir oyun yapmıştı, hakkını yememek lazım.

Fakat anlaşılın devamlı mükemmel işler çıkarmak ve birlikte çalıştığınız insanlara eşek yüküyle para kazandırmak bile bazen yeterli olamıyor. Bizler Fallout 3 ne zaman çıkar dersin hacı, muhabbeti çevirirken geliverdi bu güzide tasarım bürosunun kapanma haberi. Tepeme Thor'un çekici Mjolnir inse bu kadar afallamadım herhalde! Interplay ahmakça yönetim hatalarının ve savurganlığının bedelini ödetecek bir günah keçisi aramış, bula bula Black Isle'i bulmuştu! Evet, Black Isle yapıcıları resmen keçi yerine konmuş, bir sürü sağlam adam yol verilip dağa bayıra salınmıştı. Buradan şunları bir kez daha söylemek istiyorum. Bu yaptığını hiçbir oyuncu, asla affetmeyecek ey Interplay! Dilerim tez zamanda Fallout 3'ü gömdüğün çukura batarsın!

## 21 Ekim Blizzard İnceden Dağılıyor!

World of Warcraft ne zaman çıkar baba? Starcraft 2 yapıyor mu? Ghost benim makinemde çalışır mı? Frozen Throne'a niye az puan verdiniz la cibilliyetsizler?! Evet, geçtiğimiz sene sizden aldığımız pek çok okur mektubundaki sorular arasında Blizzard ve oyunları

hayli yer tutuyordu. Evet, Frozen Throne iyiydi, hoştu, ama aldığından daha fazla puanı hak etmiyordu, arada bunu da söyleyeyim. Ama ben okur mektuplarında bunlara cevap vermekle meşgulken, başka birileri de başka işlerle uğraşüyor, boş durmuyormuş meğer! Yıl ortasından sonra Blizzard'ın neredeyse "dağılma" diyebileceğimiz bir gelişme yaşadığı haberi lönk diye düştü ortama.

Blizzard North, yani Diablo'dan Starcraft'a pek çok delisi olduğumuz oyunu yapan firmasının kurucuları hep beraber firmadan ayrılmış, kendilerine yeni bir firma kurmuşlardı. Ofisteki herkes bunların yeni firmaları için seçtikleri Flagship Studios isminin ne kadar abidik olduđu hususunda hemfikir olduk önce. Ardından firmanın yeni projeleriyle ilgili haber bulmaya

çalıştık, ancak henüz ortada birşeyler yoktu, eh ne de olsa ayrılma çok tazeydi henüz. İşin ilginç tarafı, çoğu defa olduğunun aksine, bu defa ayrılık olayının gürültü patırtı içinde değil de, gayet dostça gerçekleşiydi. Bu da gelecekte olası işbirlikleri için kapıyı açık bıraktıkları anlamına geliyordu tabii ki. Blizzard şimdi ne mi yapıyor? Tabii ki World Of Warcraft ve Ghost üzerinde haldır haldır çalışmakla meşguller.

Ancak şunu da belirtiyim, orijinal kuruculardan bir tanesi daha birkaç hafta önce işten ayrıldı. Ancak o başka bir firmaya gitmek yerine, üniversiteye dönüp finans okumaya, kendine bu alanda kariyer yapmaya karar verdiğini açıkladı. Eh, oyun oyun nereye kadar, di mi be baba? Yürü be, kim tutar seni?!

## Microsoft'tan Şok Karar!

Yıl sonuna doğru bir başka bomba Microsoft firmasından geldi. Şimdi, biz bu adamların bombalarına alışkınız esasen de, bunun altında yatan anlamı hiçbirimiz çözemedik doğrusu. Çünkü bu defa açıkladı karara göre Microsoft en iyi yaptığı işlerden birini, yani joystick, direksiyon vesaire gibi oyun donanımının üretimini bırakıyordu. Doğrusu beklenmedik olduğu kadar da anlamsız görünen bir karardı bu.

Neden anlamsız? Herşeyden önce Microsoft'un girdiği bir pazardan öyle durduk yerde çekildiği pek görülmemiş



bir olaydır. Bu adamlar X-BOX olayına gözlerini kırpmadan milyarlarca dolar bağladılar, aynı şekilde oyun yazılımı piyasasında da ciddi bir isim haline gelmek için büyük para ve çaba harcadılar. Yani kendi iddia ettikleri gibi sırf artık pek kâr bırakmıyor diye oyun yan donanımı piyasasından çekilmeleri çok garip bir durum.

Senelerce Microsoft joystick ve direksiyon kullanmış bir oyuncu olarak ürünlerinden memnundum doğrusu. Pek gösterişli şeyler değildiler belki ama, sağladılar ve en azından Windows'a tanıtım için kırk takla atmak gerekmiyordu. Neyse, elinizdeki Microsoft alet edevata iyi bakın derim, bundan sonra koleksiyon malzemesi olma ihtimalleri büyük çünlü.

### Kill All Haitians!

Tüm Haiti'lileri öldür! İşte bu cümle Vice City'nin yapımcısı Rockstar'ın başına hiç ummadığı bir bela açtı. Vice City'deki bir görevde belli bir süre içinde bir bölgedeki tüm Haiti göçmenlerini öldürmeniz gerekiyordu. New York şehrinde yaşayan Haiti göçmenlerinin bundan haberi olduğunda küçük çaplı bir ayaklanma başlayı-



verdi! Neyse ki ayaklanma 1994 senesinde Los Angeles şehrinde yaşanan boyutlara ulaşmadı. New York belediye başkanı devreye girerek Rockstar ile görüştü ve oyunun yeni versiyonlarında o görevin olmayacağı, ayrıca bundan sonra içeriğe dikkat edileceği sözünü aldı.

Ama ne var ki olay bu kadar kolay kapanmayacak gibi görünüyor. Çünkü son gelişmeler durumun hayli bildik bir seyir aldığına işaret ediyor. Evet, her iyi Amerikan vatandaşının en favori para kazanma yolunu seçen Haiti göçmenleri, Rockstar firmasını dava ediyorlar. Bu davadan alacakları birkaç milyon doların zararlarını karşılamaya ancak yeteceğini söyleyen Haiti göçmenleri, böylece ülkeye uyum sağlamakta zorlanmadıklarını da gösteriyorlar. Artık neyin zararıysa bu böyle!

### Konsol Savaşları Sertleşiyor!

Aklınızda bulunsun, eğer piyasaya yeni bir ürün sürmeyi planlıyorsanız, kendinizi iki şeye hazırlamanız gerekir. Bunlardan ilki zaten o sektörde gırtlak gırtlığa savaş



veren devlerle kıyasıya kapışmaktadır. İkincisi de uzun bir süre kâr beklememektir. Özellikle Microsoft ve Sony gibi iki dev şirketin milyarlar döktüğü, Nintendo gibi eski bir köpekbalığının bile bu ikisine kuyruğu kapırtmamak için çırpındığı oyun konsolu piyasasına girecekseniz, o zaman diyeceğim tek söz bulunur. Kolay gelsin bilader, ben kaçtım!

Nokia büyük umutlarla N-Gage konsolunu piyasaya sürerken kendini neyin içine soktuğunun farkında mıydı acaba? Özellikle "oyun konsolu" diyorum, çünkü Nokia temsilcileri her fırsatta bu cihazın tüm diğer özelliklerinin ikinci sırada kaldığını, oyun konsolu özelliğinin ön planda olduğunu bildiriyordu. Peki o zaman, Nokia satış uzmanları neden fiyat belirlerken kendi söylediklerini dikkate almadı dersiniz?

Şimdi bakalım, başta Amerika ve Japonya gibi önemli ülkelerde hemen her gencin elinde bir Nintendo ürünü GBA var. Bu cihazın fiyatı yaklaşık 100 USD civarında. Öte yandan Game Cube, PS 2 ve X-BOX yaklaşık 100 ila 200 USD arasında değişen fiyatlarla piyasada kapışıyorlar. Aslına bakarsanız GBA gibi mini-konsollar o kadar iştah açıcı bir pazara sahip ki, Nintendo sırf Çin için yeni bir ürün piyasaya sürdü. Öte yandan Sony ve Microsoft yeni nesil konsollar üzerinde çalışıyorlar, özellikle Sony GBA'yı hedefleyen yeni bir ürünü çok yakında piyasaya sürecek. Tüm bunlar 200 USD sınırının altında süren savaşlar. Peki o zaman Nokia'ya kim 400 USD maliyetli bir oyun konsolundan para kazanabileceklerini söyledi acaba?

Konsol pazarında değişmez bir kural vardır, donanımdan zarar eder, oyun satarak para kazanırsınız. Nintendo'nun Game Cube konsolunun piyasada zorlanmasının başlıca sebebi oyun çeşidinin diğerleriyle kıyaslandığında çok az olması. Microsoft bile daha iyi oyunlarla ve X-BOX LIVE hizmeti ile rüzgarı yakalamaya daha yeni başlıyor. İşin daha da ilginç yanı, firmalar arasındaki konsol savaşı sürerken bir yandan da ellerindeki cihazların hızla demode olduğu gerçeği. Konsolların verimli ömürleri yaklaşık 5 sene olarak kabul ediliyor.

Ve şimdiden donanımlardaki gelişme sayesinde PC çoktan konsolları sollamış durumda. Ah evet, korkmayın, bu devamlı tekrarlanan bir döngüdür. PC için oyun yapanlar bir süreliğine yeni çıkan ve daha fazla para kazandıran konsollara yönelirler, ama zamanla PC tekrar yarışta ön plana çıkar. Yani kim hangi konsolundan ne kadar gelir beklerse beklesin, kim batarsa batsın, kim çıkarsa çıksın, PC her zaman için esnekliğiyle kendini kurtarmayı bilecektir.



# Bizim en iyilerimiz:

# Fırat



## 1 Pro Evolution Soccer 3 (PS2)

İnsanların her kapıdan girişinde bizi PS2'nin başında yakalayıp "Abi yine mi yaaa!?" demelerinin; umarsızca saatlerimizi verdiğimiz turnuvaların; havada uçuşan profiterollerin, eklerlerin; uykusuz kalmamızın; baş parmaklarımızı hissetmeyecek hale gelmemizin ve buna aldırmaşımızın; Sınan'la dergiye gelir gelmez yemeğe bile inmeden PS2'yi açmamızın; kocaman adamların çocuk gibi yerinde zıplayıp çevreye "kalıcı" rahatsızlık vermesinin; kar yağarken sabah 7'de dergiden çıkıp eve gitmek için taksilerle anlaşmaya çalışmamızın; kendimizi yerlere atıp yuvarlanmamızın; onu bulamadığımızda krize girip agresifleşmemizin, birbirimizle kavga etmemizin (?); yine onu bulamadığımızda gidip yenisini satın almamızın bir sebebi olmalı. Kesinlikle olmalı...



## 2 Prince of Persia: The Sands of Time

İlk Prince of Persia oynadığım en iyi oyunlardan biriydi, ama UbiSoft'un 3D devamı tam bir faciaydı. Bu oyundan sonra Prince of Persia efsanesi benim için bitti. Yıllar sonra The Sands of Time duyuruldu. İlk 3D PoP denemesinde hayal kırıklığına uğradığım için bu oyunla pek ilgilenmedim. Ama elime geçtiğimde o "beklemediğim" oyunun başından zor kalktım. The Sands of Time; grafikleri, atmosferi, yorucu olmayan kontrolleri ve yaratıcılığı ile tartışmasız bir şekilde 2003 yılının en iyi aksiyon oyunu arasında...



## 3 Beyond Good & Evil

İlk Rayman'den beri takip ettiğim bir isim Michel Ancel. Beyond Good&Evil'in yaratıcısı... Nasıl olacağını merak ettiğim ve beklediğim oyunlardan biriydi BG&E. Ve bu beklentilerimiz boşa çıkmadı. Michel Ancel görüp görebileceğiniz en orjinal, en büyüdü dünyalardan birini yarattı ve mükemmel bir senaryoyla, eğlenceli bir oynanışla, etkileyici müziklerle bize sundu. Teşekkürler, teşekkürler, teşekkürler...



## 4 Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Max Payne'deki her şeyin bir adım daha ileriye taşındığı bir oyun Max Payne 2. Daha iyi grafikler, daha iyi bir fizik modellemesi ve daha iyi bir kurgu... Bir de Max'in kendisiyle çarpışmasının, kendisini sorgulamasının film-vari bir şekilde anlatımı... Piyasada "film" hissini verebilen çok az oyun var. Bu kadar çizgisel bir oyunun bir sanat eseri şeklinde sunulması ise apayrı bir olaydır "bilgisayar oyunları" dünyasında.



## 5 Freedom Fighters

Freedom Fighters geçen yıl oynadığım en sürükleyici ve en heyecanlı oyundu belki de. Heyecanlı görevler, çok basit bir kontrol sistemi, düşük sistemlerde bile akıcı ve güzel grafikler... Eskiyi hatırlatan bir oyun... Hem de "tam" bir oyun...

# Bizim en iyilerimiz:

# Berker

## 1 Star Wars: Knights Of The Old Republic

Hiç lafı evirip çevirmeye gerek yok aslında, bu oyun çok uzun zamandır oynadığım en iyi oyunlardan biriydi. X-BOX için çıktığında hayli gürültü koparmıştı tabii, ama doğrusu bu kadarını beklemiyordum. Aslında oyunun PC için doğru düzgün yapılmayacağından bile korkuyordum. Gırtlığına kadar hata dolu konsol portlarına alıştık artık çünkü. Ama KOTOR bazı program hatalarına rağmen aşmış bir oyun olarak çıktı karşıma. Star Wars evreni dolu dolu anlatılmıştı, senaryo şaşırtıcı ve sürükleyiciydi, karakterler mükemmel işlenmişti. Müzikler, sesler, görüntüler, hemen herşey çok iyiydi. Ama zaten belki de BioWare'den şüphelenmekle en baştan hata yapmıştım, ne de olsa dünykü çocuk sayılmazlar. Ve sonuç olarak ben oyun bitene dek başka hiçbir oyuna dönüp bakamadım bile, öylesine sürükledi beni bu meret. Uzun zaman sonra bu kadar keyif alarak oyun oynayabilmek ne iyi geldi bünyeye bilemezsiniz. Ve şimdi de ikincisi yapıyormuş! Hmmm, kahve stoğumu gözden geçirsem iyi olacak.



## 2 Rise Of Nations

Çoğu insan bu oyunu es geçti, farkındayım. Ama Rise Of Nations benim resmi "chill-out" oyunum olan Master Of Orion 2'nin yerini almayı başardı. Temposunu kendime göre ayarlayabileceğim, her seferinde keşfedecek farklı bir harita sunan, hem sıra tabanlı, hem de gerçek zamanlı oyunların özelliklerini bir potada eritebilen bir strateji oyunu. Öldürecek bir-iki saatin var mı? Kendini bıkkın mı hissediyorsun? Üç fincan kahve ve bir RoN seansı yap, en azından uygarlık kurarken kafan dinlenir.



## 3 Call Of Duty

Uzun zaman birbirinin kopyası olan FPS'leri sıkıla sıkıla oynadıktan sonra, doğrusu Call of Duty'i bir oturuşta bitirememiş olmam pek te şaşırtıcı değil. Bir oyunda aksiyonun dibine ne kadar vurulabilir sorusuna çok sert bir yanıt verdi Call Of Duty. Özellikle de "bir yeri savunma görevleri" bol miktarda eşşeğin boğularak telef olmasına sebep oldu denebilir. Ama sonunda tank ateşi desteğinde Reichstag'a girip tepesine o bayrağı dikmek yok mu, işte ben GRAND FINALE diye buna derim! Bir ara bunu tekrar yapmam lazım.



## 4 NFS: Underground

Senelerdir bu kadar sağlam bir yarış oyunu oynamamıştım doğrusu. Yani içinde otomobiller olan bir oyun beni bu kadar esir etsin, olacak iş değil! Aslında bu ilk değil, 386 işlemciler zamanında Street Rod 2 diye bir oyun vardı, o da böyle esir etmişti beni. Onda da yarışlarda para kazanıp araba modifiye ediyordunuz, ama tabii yarış grafikleri nispeten zayıftı. Grafik demişken, Underground yapımcıları ile Fast & Furious filmlerinin görsel efektlerini yapanların tanışmışlığı var mıdır acaba? Bak gene araba hastalığım depreşti, dur bari iki tur yarışayım burada.



## 5 Freedom Fighters

Oyun kahramanını dış kameradan görerek oynanan oyunlara ezelden beri ısınmadım ben. Mesela Tomb Raider, bu serilerdeki toplam oynama sürem onbeş dakikayı geçmez. Ama Freedom Fighters son derece akılcı oyun tasarımı sayesinde benim bu kuralımı aşmayı başardı doğrusu. Tamam, "Kahraman Amerikalılar" muhabbeti cümlemizi baydı, ama oyunun atmosferi mükemmeldi doğrusu. Zaman geçtikçe harabeye dönen bir şehirde o gaz müzikler eşliğinde Kızıl Ordu'ya kafa tutmak iyiydi yani. Finali beklediğimden sönüktü tabii, ama ikinci oyunun yolunu yapıyor olması ihtimali bunu da affetmeme sebep oldu. Gelse de oynasak der, susarım.



# Bizim en iyilerimiz:

# Tuğbek



## 1 Star Wars Galaxies

2003'ün en iyi oyununu seçme noktasına geldiğimde hiç zorlanmadım. Oyundaki ilginç PvP sistemi, sizi sürekli diğer oyuncularla düzeyli bir iletişim içinde tutan deneyim ve ekipman yapısı ile SWG benzersiz. Ama bana sorarsanız bu oyunu bu denli çekici kılan en önemli etken Star Wars evreninin bizzat kendisi. Herkese tanıdık olduğu için oyunun temasına kolayca girmeniz ve Star Wars hayranı olgun kişilerin çok fazla olması sayesinde oyunda gerçek anlamda Rol Yapma geleneği şimdiden oturmuş durumda. Benim için denediğim bunca devasa online RPG içinde ilk defa bir oyun ona harcanan süre ve sunulan sadakate layık görünüyor.

Zaten Galaxies dururken diğer arkadaşlarımla KOTOR'a ödül yağdırmasını anlamış değilim. KOTOR'u bir solukta bitirmiş arkadaşlara soruyorum... Kuzum siz KOTOR'un neresinde rol yaptınız? Eğer yaptığınıza inanıyorsanız lütfen bu ayki köşeme bir göz atın. Bu rastgele bir hikaye değil, oyunda başımdan geçenlerdir ve bu oyunu oynayan yüzbinlerce insandan hiç biri aynı şeyleri yaşamamıştır.

(Not: Sevgili Tuğbek, Sadece bir aydır oynadığın için izleri üzerinde taze olan bir oyunu kayırmak yerine, oyunculuk tarihinin tümüne şöyle bir dönüp bakarsan, başarılı oyunların hemen hepsinin oyuncuyu serbest bırakan, oyunun her yönünü "exploit" etmesine izin verenler olmadığını, tasarım ekibinin zekice kısıtlamaları dahilinde çok iyi bir oyun deneyimi yaşatanlar olduğunu göreceksin. Ayrıca yılın fiyaskolarından Sims Online'ı da oynadığın 15 gün içinde dizdiğin methiyeler hala taze. Yani: Shut the F\*ck Up Man! (SFUM©) - Blx)

(Bir diğer not: Galaxies oynarken gördüğü her Twi'lek hatuna sulanmayı ve rehabilite olacam diye oturup kıvrınan erkek dansözlere seyretmeyi seven arkadaşlar da var, yok değil. Ama gelin görün ki, benim Star Wars'tan anladığım maymunluk değildir. Ve kıssadan hisse, asla bir koalaya Devasa Online oynatmayın! Mümkünse derginizde donanım ya da oyun editörü olarak da çalıştırmayın. Sonuç ortada! - Madd)



## 2 Call of Duty

En çok oyun çıkan aksiyon türünde ve en çok kullanılan İkinci Dünya Savaşı teması ile bir yapılan oyun ancak bu kadar özgün olabilir. Üstelik Call of Duty özgün olduğu kadar mükemmel de. Bu sene oynayıp da tek bir yerine kusur bulamadığım, yav şurası da şöyle olsaymış demediğim tek oyun. Emin olun kişisel görüşüm değil de objektif olarak yılın oyununu seçmem istenseydi hiç düşünmeden Call of Duty'yi seçerdim.



## 3 Pro Evolution Soccer 3

Bu sene Level ofisinde en çok oynanan oyun olan PES 3'ün editörlerce ödüle boğulmasına şaşmamak gerek. Gerçi Sinan ve Fırat gibi oyunun fanlarının yanında benim de ilk üçe alacağımı kimse tahmin edemezdi herhalde. Ama bu oyun Fifa 99'dan bu yana sırf denemiş olmak için oynadığım futbol türünü tekrar sevdi bana. Yıllardır zevkle ve heyecanla futbol oyunu oynamamıştım, kaçan ve giren gollele hop oturup hop kalkmamıştım. Özlemişim gerçekten...



## 4 Freedom Fighters

Bana sorarsanız yılın en sürpriz oyunu. Elbette bu listeye girebilecek ne oyunlar daha vardı ama hiç biri bu aksiyon adventure kadar eğlendiremedi beni. Hatta bir ara o kadar kaptırmıştım ki Next Level'da diğerleri programı sunarken ben kamera arkasında gizli gizli oynuyordum :)

## 5 UFO: Aftermath

Dengesizlikleri, tek düzeliği ve bugları yüzünden çok eleştiri olsa da bence Aftermath yıllardır duyulan bir açlığı doyurdu. Eğer yılda bu türden 4-5 oyun çıkıyor olsa üzerinde bile durmazdık belki. Ama tüm eksilerine karşın bir çırpıda oynayıp bitirdim Aftermath'ı. Açıkçası bu sene en iyi vakit geçirdiğim oyunlardan biri oldu.

# Bilen Adam

Medeniyet dediğin 20 KiloWatt'ı kalmış canavar...



Gezegendeki hayatı birbucuk saat içinde sona erdirme gücüne sahip olabilir, önümüze gelen gezegene kocaman fotoğraf makineleri fırlatıyor olabiliriz, ama kayıp kafayı gözü yarmadan karşıdan karşıya geçemeyenlere bunun bir faydası yok. Meteor düşmesini, depremi bırakın, şöyle sağlam bir kar yağdığında bile 10 milyon insanın hayatı duruyorsa, ben o medeniyetin, uygarlığın, o alt yapıyı kuranların suratına tükürürüm!

## Medeniyet Testi

Bakalım yaşadığınız şehirde gerçekten bir medeniyet var mı, minik bir testle anlayalım. (Evet'ler 5, hayırlar 0; jenerik cevaplar -5 puandır. Medeni bir şehir 70, İstanbul -40 puandır. Başarılar.)

*Diyelim ki bir sabah kalktınız...*

**Evde elektrik var mı?**

E  H

**Su var mı?**

E  H

**Isı var mı?**

E  H  Minimal yaşam düzeyinde

*Dergide jeneratör var.*

**O zaman dergiye gidelim mi?**

E  H  Aaaaa! Jeneratör!

**Peki oraya gidecek yol var mı?**

E  H  Ayakların ne güne duruyor?

**Sadece ısınmak amacıyla mı ofise geldin?**

E  H

**Geri dönebiliyor musun?**

E  H

**Buna inanabiliyor musun?**

E  H

**Kapı çalınıyor, kim ola ki?**

E  H  Hayırdır inşallah?

**Gelen bekçi mi?**

E  H

**Ne diyor?**

E  H  Mazot bitmiş ve bulamıyormuş

**E jeneratör?!**

E  H  Birazdan gidermiş

**Allah belediye başkan adayı olmak için toptan istifa edip şehri başıboş bırakan açık gözleri bildiği gibi yapсын mı?**

E  H  Beddua etme

**Hakkını helal et...**

E  H  Helal olsun

## LEVEL ÖDÜLLERİ



### LEVEL CLASSIC

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



### LEVEL HIT

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



### LEVEL SHIT

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



## ALTIN KLASİKLER

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

Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)	Battlefield 1942	First Person Shooter	%92(PC)
Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)	CM Season 03/04	Spor	%93(PC)
Civilization 3	Strateji	%94(PC)	Devil May Cry	Aksiyon	%95(PS2)
Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)	Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)
IL2 Sturmovik	Simulasyon	%92 (PC)	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Aksiyon	%92 (PC)
Mafia	Aksiyon	%92 (PC)	Medal of Honor: Allied Assault	FPS	%95(PC)
Operation Flashpoint	Simulasyon	PC %91	Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)
Pro Evolution Soccer 3	Spor	%97(PS2)	Rise of Nations	Strateji	%92 (PC)
Splinter Cell	Aksiyon	%93(PC) %92(PS2)	The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	% 94 (PC)



## zamanda yolculuk

### 6 yıl önce LEVEL

Level 1 yaşında... Konfetiler ve şampanyalar uçuşmadı havalarda, herkesin sandığının aksine. Pasta bile yenmedi (biliyorum, oradaydım, olsa söylerlerdi, dimi? Dimi?!). Aksine, hiçbirşey yokmuş gibi hayat devam etti (tıpkı bu ay gibi).

Daikatana için şöyle bir haber çıktık "Piyasa çıkış tarihi olarak bu ilkbahar sezonu hedeflenen oyun piyasayı bir hayli sarsacak gibi görünüyor". Haklı çıktık, Daikatana piyasaya çıkınca sarstı. Ama tersten. %20 mi ne almıştı?

Bizce Türkiye'de üretilmiş en özel "şey"lerden olan İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları'nı verdik. Hala oynayan vardır, hala arayıp bizden isteyen vardır. Quake 2 (5 üzerinden 5) ve Age of Empires (5 üzerinden 4.5)'i incelemişiz. MadDog'un zihinatılarının ilk ortaya çıkışı Z (5 üzerinden 3) incelemesine denk gelmiş.

3D Hızlandırıcılar üzerine bir dosya yazılmış. Oyunların geleceği aha bu demişiz.



### 3 yıl önce LEVEL

Sevgili Selçuk'un 1 hafta geceli gündüzlü uğraşır Türkçe'leştirdiği ve eksiksiz bir paket haline getirdiği Level Counter Strike Pack 1.0'ı vermişiz. Derginin piyasaya çıkmasının ertesi günü korsan kopyacılar da "Türkçe CS Pack geldi" başlığı altında verdiğimiz CD'lerin kopyalanıp satıldığını görünce sinir olmuşuz.

Çıkış tarihi olarak, Doom 3 kış 2001, Duke Nukem Forever yaz 2001 demişiz. Öküzmüşüz.

Civilization 3'ün ilk bakış kutusunun Bize Göre kısmına "Birçok oyun karakteri ve film ile dalga geçmesi orijinal bir fikir. Grafikler ve senaryo eğlenceli gözüküyor" yazmışız. İlk izlenim olarak: "Tombik ama sevimli" demişiz. Galiba biraz içmişiz?

Giants (%92), American McGee's Alice (%90), Project IGI (%30) ve Tekken Tag Tournament (%97)'i incelemişiz. Tekken hastası Emin'le verdiği bu not yüzünden çok kavga etmişiz.

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



- 1- CM 04 Season 03/04 +
- 2- The Sims +
- 3- The Sims: Making Magic ▼(2)
- 4- The Sims: Double Deluxe Pack 🌟yeni
- 5- Call of Duty ▼(3)
- 6- The Sims: Superstar ▲(2)
- 7- The Sims: Unleashed +
- 8- Star Wars: KOTOR ▼(4)
- 9- Max Payne 2 ▼(5)
- 10- NFS: Underground ▼(6)



- 1- NFS: Underground ▲(3)
- 2- The Simpsons: Hit & Run ▲(5)
- 3- FIFA 2004 ▼(2)
- 4- Lord of the Rings: Return of the King +
- 5- Medal of Honor: Rising Sun ▼(1)
- 6- The Sims: Bustin' Out 🌟yeni
- 7- Tony Hawk's Underground +
- 8- Eye Toy: Play ▼(6)
- 9- Tiger Woods PGA Tour 2004 +
- 10- True Crime: Streets of LA ▼(7)

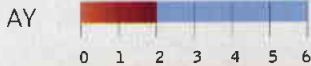
Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

### FIRST PERSON SHOOTER



#### Call of Duty (PC %91)

Muhteşem atmosferi, oldukça iyi çok oyunculu moduyla Call of Duty herkesin dynaması gereken bir oyun.

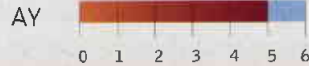


### STRATEJİ



#### Warcraft 3 (PC-%93)

15 ay sonra Warcraft 3 Altın Klasik olma yoluna kaldığı yerden devam ediyor. Var mı daha iyisi?



### ROLE PLAYING



#### Star Wars: KOTOR (PC %92)

Muhteşem bir RPG'de aradığınızı (ve aramadığınızı) bütün özelliklere sahip Knights of the Old Republic



### SPOR



#### SSX 3 (PC %92)

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



### AKSIYON



#### Prince of Persia (PC %91)

Hayatınızda bu kadar atletik bir oyun daha oynamadığınıza bahse gireriz! Prince geri döndü.



### ADVENTURE



#### Broken Sword 3 (PC %90)

Serinin son oyunu tam anlamıyla muhteşem. Her adventure sever denemeli.

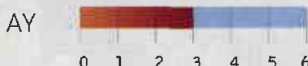


### YARIŞ



#### NFS Underground (PC %92 - PS2 %92)

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



### SİMULASYON



#### Flight Simulator 2002 (PC-%90)

Eski olmasına rağmen, kesinlikle MS Flight Simulator serisinin en iyisi.



# SESSİZ USTAYA SAYGI BEYOND GOOD & EVIL



Beklemediğiniz güzellikte bir oyun, bir dünya

Bilgi için: [www.beyondgoodandevil.com](http://www.beyondgoodandevil.com) Yapım: Ubisoft Dağıtım: AVATURK, ALSAN Çok Oyuncu: Yok İngilizce: Normal  
Min. Sis: 700Mhz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX Ön. Sis: 1Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr



dir? IRIS adlı bir yeraltı örgütü, tüm askeri güç ve medyayı elinde bulunduran Alpha Sections'ın bu saldırılarda parmağı olduğunu savunmaktadır. Bizim Jade ile temasa geçerler ve DomZ ile Alpha Sections arasındaki bağlantıyı ortaya çıkartmasını, böylece halkın desteğini kazanmayı istediklerini söylerler. Jade de bir elinde kamerası, diğesinde aikido sopası düşer yollara...

Aslında "düşer yollara" demek çok doğru değil çünkü oyun sizi dümdüz bir yolda ilerlemeye zorlamıyor. Hovercraft'ınıza atlayıp Hillys'in inanılmaz güzellikteki denizine açıldıktan sonra bir sonraki görevinize gidebilir veya bu dünyayı gezip biraz "araştırmacı gazetecilik" yapabilirsiniz. Oyun dünyası bölgelere ayrılmış durumda ve hemen her bölgeden diğerlerine en az 2-3 geçiş bulunuyor. Bu geçişler bazen en olmadık yerlerde bulunabiliyor. Mesela bir hovercraft yarışında geride kalıp ya başladığınızda, gizli Alpha Section üssüne giriş bulabiliyorsunuz. Her ne kadar haritalarda buralar işaretli olsa da, araştırıp bulmak zevkli oluyor.

Ana görevleriniz haricinde tamamen isteğinize bağlı olarak yapabileceğiniz yan görevler var. Bir RPG oyunundaki side-quest'ler ile karıştırmayın bunları sakın, kimse size "şuraya gidip şunu yap" demiyor. Yapabileceklerinizi bulmak tamamen size kalmış. Peki bu yan görevler ne kazandırıyor size? Oyunda ilerlemek için ihtiyacınız olan incileri. Bu inciler "Mama-go Garage"da hovercraftınıza yeni özellikler katmak için kullanılıyor ve oyunun bazı bölümlerine hovercraftınızı geliştirmedikçe gidemiyorsunuz. Yani bir yandan ser-

**H**ayati boyunca idealist yaşayıp da birçok fırsatı tepen insanlar vardır. Yaptıklarını ister sevin, ister yerin, bu insanlara saygı duymadan edemezsiniz. Oyun yapımcısı Micheal Ancel da bu idealistlerden birisi. Yarattığı oyun karakterlerin ve dünyalarına sadık kalmış, hiç kimse değerini bilmese de. Sahip olduğu oyun dünyaları yaratma yeteneğini sadece onlar için harcamış ve sevgiyle büyütmüş. Ama karşılık olarak, birkaç oyun editörünün övgü dolu cümleleri haricinde, hiçbir yerde adı geçmemiştir. Belki de geçmesini bile istememiştir, kimbilir. Eğer 2003 yılı için "çok iyi olduğu halde kimsenin oynamadığı oyunlar" listesi hazırlasaydık Mic-

hael Ancel'in iki oyunu, Rayman 3D ve şu anda okuduğunuz Beyond Good & Evil'i ilk iki sırayı paylaşırdı.

## Her taşın altında buzağı

Ancel, Beyond Good & Evil'da çok az oyunun yapabildiğini başarmış. Sizi yaşayan, gerçek bir dünyanın içinde olduğunuza inandırıyor. Daha oyunun başından itibaren Jade ve arkadaşlarının dünyasına giriveriyorsunuz. Hillys adlı gezegende genç bir fotoğrafçı olan Jade, amcası Pey'j ile bir deniz fenerinde yaşar. Hillys'li öksüz çocukların sığınağıdır aynı zamanda bu fener. DomZ isimli uzaylı yaratıklar tarafından saldırılan Hillys, Alpha Sections adlı güvenlik güçleri tarafından korunmaktadır. Veya, acaba gerçekten korunmakta mı-







bestlik sağlarken, diğer yandan çaktırmadan yönlendirmeyi başarıyor oyun ve bu arada çok da eğlendiriyor.

Beyond Good & Evil su katılmamış bir aksiyon-adventure değil. Bazı bölümlerde oradan oraya zıpladığınız platformlarla, hovercraft yarışlarıyla ve sessiz hareket etmeniz gereken yerlerle karşılaşacaksınız. Hatta oyunun çoğunda tırım tırım ilerleyeceksiniz diyebilirim. IRIS'e katıldıktan sonra dövüşmeye başlayacağınız Alpha Sections askerleri sadece sırtlarındaki tanka vurabilirsiniz



etkisiz hale geliyor. Ama iki kez vurmazsanız, bir başka asker tarafından tankları tamir ediliyor. Yani birden fazla rakibinizin olduğu durumlarda ya çok hızlı olup herkesi arkadan vuracak, veya eski dostumuz "sıvışmaya" başvuracaksınız. Ama oyunun dengesi sizi genellikle saklanmaya zorlanacak şekilde ayarlanmış ve bu da iyi bir şey çünkü dövüşler gereğinden basit olmuş. Oyunun başındaki müthiş müzik eşliğinde ağır çekim yaptığınız dövüş haricinde sopayla haşır neşir olmanın pek bir artısı yok oynanışa.

### Bir balina!.. Hemen çekelim

BG&E'nin en güzel yanlarından birisi de kamerası. Oyunun başında elinize tutuşturuluyor ve oyun

boyunca sizinle birlikte oluyor. Alpha Sections'ın esas yüzünü belgelemenin haricinde ana gelir kaynağınız da bu kamerayla çektiğiniz fotoğraflar olacak. Oyun boyunca karşınıza çıkan her hayvan türünün güzel bir fotoğrafını çekip müzeye göndererek bayağı iyi para kazanabiliyorsunuz. Ayrıca size dijital zoom kazandıran ilk sekiz fotoğraf hariç, sonraki çektiğiniz her sekiz fotoğrafta bir inci kazanıyorsunuz. En çok para getiren hayvanlar gözden kaçırmamanız çok kolay olanlar. Sadece hayvanları değil, etraftaki insan-

ları ve hatta dövüştüğünüz DomZ yaratıklarını da fotoğraflayabilirsiniz. Kamera ile her yeni girdiğiniz mekandaki canlıları çekmek, yeni bir hayvan bulduğunuzda sevinmek oyuna çok değişik bir hava katmış. Tabii yeterli parayı biriktirip bir inci ve hayvan dedektörü alınca işiniz kolaylaşıyor.

Teknik olarak çok şık bir oyun BG&E. Hillys'in her yanı detaylarla bezenmiş. Hem karakterler hem de dünya canlı renklerle hazırlanmış. Dışarıda olduğunuzda gece/gündüz döngüsünü görebiliyorsunuz, fotoğraf makinanızla baktığınızda gökyüzündeki takım yıldızları bile seçebiliyorsunuz. Karakter animasyonları çok iyi, Jade'in surat ifadelerine kadar hiçbir şeyde eksik yok. Yanlış; her arka-

dan görünüşlü oyunda olduğu gibi bazen kamera açıları sapıtabiliyor. Ayrıca hovercraft'la açık denizde giderken ekran rahatsız edici şekilde titriyor. "E"ye basıp birinci kişi görüş açısına geçtiğinizde bundan kurtulabilirsiniz.

### Merdiven sistemi

Oyunun bir ilginç özelliği de, tek kişilik olmasına rağmen internet üzerinden bir sıralama sistemiyle oyuncuları yarışmaya teşvik etmesi. Her save dosyanızın altında gözükürken kodu oyunun internet sitesine kaydınızı yaptırdığınızda, sitedeki ilgili bölüme giriyor ve dünya üzerindeki Beyond Good & Evil oyuncuları arasında kaçınıcı olduğunuzu görebiliyorsunuz. Belki minik, ama kesinlikle çok hoş bir ayrıntı.

Müzikler ve sesler... Ancel bunu nasıl yapıyor bilmiyorum ama yaptığı dünya ne kadar uçuk kaçık, saçma sapan veya inanılmaz olsa da müzik ve sesleri kullanışıyla sizi hemen inandırmayı başarıyor. Hovercraftınıza eşlik eden balıkların seslerinden tutun da müziklerdeki duygunun alçalıp yükselmesine kadar her şey oyunun atmosferini arttırıyor. Ses yönünden söyleyecek hiçbir eksik bulamıyorum. \*

### Ve perde...

İnsanı bu dünyadan çekip götüren oyunların azlığından dem vurup duruyoruz. Beyond Good & Evil tam olarak da bunu yapıyor işte. Konunun ciddiyeti sizi şaşırtmasın, civil civil ve eğlenceli bir alternatif dünya Hillys. Jade, Pey'j, Secundo, Double H ve diğerleri; sizi burada bekliyorlar. Reklamlarla pompalanmış diğer oyunlar arasında sakın bu oyunu gözden kaçırmayın. Kısa olmasına rağmen (15 saat içinde bitirebilirsiniz) müthiş bir oyun olan Beyond Good & Evil vereceğiniz her kuruşu sonuna kadar hakediyor. \*

## LEVEL NOT



### Artılar

Gerçekçi ve çok hoş bir dünyası var. Teknik özellikleri çok iyi olmasına rağmen düşük sistem istemesi. PC'de az bulunan bir türün en iyilerinden biri. Şimdiye kadar görüp de beğenmeyen olmadı.

### Eksiler

Bazı teknik aksaklıklar. Dövüş sisteminin fazla basit olması. Nereye gidip ne yapacağım derken kaybolmak çok kolay. Kısa sürmesi.

### Level Notu



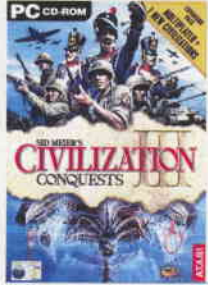


# İKİ YIL SONRA YENİDEN CIV 3 CONQUESTS

Geç de olsa mükemmeliyetin sırrına eren bir oyun...

Bilgi için: [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com) Yapım: Firaxis Dağıtım: Activision Tür: Sıra Tabanlı Strateji Multiplay: Var  
Minimum Sistem Gereksinimi: 400Mhz CPU, 128 MB RAM, 800 MB HDA Önerilen Sistem Gereksinimi: 700Mhz CPU, 256 MB RAM

Tugbek Ölek  
tugbek@level.com.tr



## Artılar

Oyun için geliştirilen senaryolar çok iyi. Nihayet multiplayer özelliği oturmuş. Oyundaki dengeler elden geçirilmiş.

## Eksiler

Oyunun temel eksiklerini kapamasa rağmen temel özelliklerine hiçbir şey eklemiyor.

## Level Notu



iki sene önce, Civilization III çıktığında, nihayet Civ II'nin damağımızda bıraktığı tada yakışan yeni bir Civ gördüğümüz için çok sevinmiştik. Bu mutluluk sarhoşluğu içinde oyunun iki ciddi eksikliğini bile görmezden geldik: Senaryolar ve multiplayer. Firaxis bu durumu bizden önce fark edip kısa süre sonra multiplayer özelliğini eklemek için harekete geçti. Fakat Play the World isimli bu paketimsi nesne, oyunu multiplayer oynamaya çalışırken saç baş yoldurmaktan öteye gitmemişti. Belki de ilk kez Sid bizi böylesine ciddi bir hayal kırıklığına uğratiyordu...

Şimdi aradan geçen iki senenin ardından Civ III: Conquests karşında duruyor. Ve ben Conquests'e baktıkça Civ III'ün hatalarını daha net görüyorum. Ama bu kısa yazıyı Civ II'ün hatalarına değil, Conquests'in getirdiklerine ayırmayı tercih ederim.

## Conquests ile gelenler

Firaxis Conquests ile temelde

oyuna senaryolar eklemeyi hedeflese de aynı zamanda oyundaki dengeleri oturtmayı ve adam gibi bir multiplayer deneyimi sunmayı da başarıyor. Paketle birlikte gelen dokuz senaryo dünya tarihinden bir kesite denk düşüyor. Mezopotamya'nın doğuşundan Roma İmparatorluğu'nun yıkılışına, Mezo-Amerikan savaşlarından Japonya'daki taht kavgalarına kadar pek çok tarihi olayın içinde yer alıyoruz. Üstelik bunlar Civ II'nin senaryolarındaki gibi salt harita değil, kendi kuralları ve özellikleri olan gerçek senaryolar. Mesela Napolyon olarak

Fransa'nın başına geçtiğinizde çevrenizde



altı düşman birden buluyorsunuz ve asla barışa yanaşmıyorlar. Veya Mezopotamya'nın doğuşunda dünyanın yedi harikası üretilip de süre dolduğunda en yüksek skora sahip değilseniz kaybediyorsunuz. 150 turn sonra dünyayı ele geçirebilecek olmanız kimsenin umrunda olmuyor. Ayrıca her senaryoyu ne kadar puanla bitirdiğiniz de kaydedilip ayrı bir menüde size sunuluyor. Bu yüzden senaryoları daha yüksek puanla bitirmek için tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz.

Firaxis özenle işlenmiş bu dokuz senaryo için oyuna birçok yeni ırk, birim ve teknoloji eklemiştir. Elbette bu yeni eklentileri oyunun kendisinde de kullanmak

mümkün. Yeni eklenen ırklar içinde bize oldukça tanıdık gelen Anadolu'nun ilk sahipleri Hititler'in de olması sevindirici. Yeni senaryolarda eklenen birim ve teknolojilere ek olarak çok hoş detaylarla da karşılaşılıyor. Örneğin İkinci Dünya Savaşı sırasında Pasifik'te geçen senaryoda Amerikan ve Japon güçlerine ait gemilerin hepsine gerçek tarihi isimler verilmiş. Ayrıca çok büyük bir Japonya haritasında geçen Sengoku görevi için eski Japon klanları tek tek araştırılmış. Elbette bunun sonucu tarihi geçerliliği çok yüksek, tadından yenmeyen görevler.

Conquests'de birim ve teknolojiler de baştan dengelenmiş ve bu kez tam yerli yerine oturmuşlar. Burada oyunun dengesini etkileyen ciddi değişikliklerden bahsediyoruz. Mesela feodalizm geri dönmüş ve beraberinde faşizmi de getirmiş. Oyuna iki zorluk derecesi daha eklenirken, yapay zekâ da geliştirilmiş.

## Sevinmeli mi...

Kısacası Conquests, Civ III'ün hak ettiği tüm eklenti ve düzeltmeleri içeriyor. Her biri birkaç kez oynamaya değer senaryoları ve sorunsuz (hemen hemen) multiplayer'ı ile türün sevenleri için kaçırılmaması gereken bir fırsat. Ama insan bunlar için iki yıl beklememiz gerekir miydi diye sormadan da edemiyor.



LEVEL 02 | 2004

OYUNUN ADI  
"KİLİTLENMEK"

# LOCK ON

MODERN AIR COMBAT



LEVEL HIT

IL-2 sturmovik'ten sonra yeni bir bomba daha mı?

Bilgi için: www.io-mac.com Tür: Simülasyon Yapım: Eagle Dynamics Dağıtım: Ubisoft Multiplayer: 32 kişi, Ağ/İnternet İngilizce Gerekisini: Normal Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX, 1.1GB HDA (tabii şaka bunlar) Önerilen Sistem: 2GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX

Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

**A**slında çok heyecanlanmalıyım. Çünkü döndürüp değiştirip kararı sizlere bırakmak durumundayım. Sim fanatiklerini oldukça memnun edebileceği gibi saç baş da yoldurabilir. Gerçi insanları araştırmaya yöneltmesi (ehehehe) hoş tabii ama, abartmamak lazım. Lock on bir sürü artı ve bir sürü eksi ile beraber geliyor. Eksilerinin büyük kısmı hatalardan kaynaklanıyor olsa da, çıkan yamalar ile affedilir hale getirilmeye çalışılıyorlar.

Daha şimdiden oyunun 23 MB'lık ilk yaması web sitesinde yerini aldı. Sıkıntılara girişmiş olmam gözünüzü korkutmasın, korkusuzca devam edelim yazımıza.

Oyunda toplam 8 adet uçak bulunuyor. Bunlar A-10, F-15, MIG 29 gibi birbirinden tamamen alakasız uçaklar. Ra-

kam az görünüyor. Ancak oyuna başlayıp da uçaklara bir göz atınca gereğinden fazla çeşit var gibi geliyor. Uçaklar gerçeğe uygun ve belki de bir uçağı hayatı boyunca simlerde kullanacak olan bizler için biraz fazla gerçekçi. Kokpitte gördüğümüz her gösterge ve düğme aktif. Ayrıca ön camın önündeki dijital ekranda bir sürü parametre dönüp duruyor. 3 farklı radar arasında geçiş yapmak zorundasınız sürekli. Zaten neyin ne olduğunu anlamanız birkaç gününüzü alıyor. Oyun ile gelen açıklamalar yeterli olmadığından "neden kilitlemiyorum, neden inmiyor, neden dönmüyor, yine ne ölüyor" derken kayışı koparmak mümkün. Bunların üstesinden geldikten sonra bile uçuyorum demek zor. Ne uçaklar ne de roketler ne de başka herhangi bir şey filmlerde yada oyunlarda

alıştığımız gibi hareket etmiyor. Fizik kuralları varlıklarını gerçekten oyuncuya hissettiriyor. Uçağın hava ile sürtünmesini fiziksel olarak hissetmeseniz de it dalaşı yaparken fıldır fıldır dönen göstergeler kan basıncınızı sürekli yükseltiyor. O dönüp duran her şeyin ne işe yaradığını ne anlatmaya çalıştığını bilmeniz gerekiyor. Zira P-40 ile saatte 400 km hız yapmak başka, yeni oyuncaklarımızla mach ne demek öğrenmek başka.

### Ama...

Lock On da hiçbir silah sihirli değil. Ve her zaman hedefi bulacak diye bir şey yok. Uçağı uçurmak kadar silahları kullanmak da ayrı bir derd. Bunun yanında bir de uçaksavarlardan ve düşman avcılarından kaçmanız gerekiyor. Ustalaştıkça radarlar arasında seri geçişler yaparak hem dostu hem düşmanı görebilmek, fark edilene kadar düşmanın suratına roketi yapıştırabilmek mümkün. Ancak bunları yapmak için saatlerinizi hatta günlerinizi ayırmanız gerekiyor. Fazla ayrıntıya girmekten kaçınmamın sebebi çok fazlaca ayrıntı olması (ahah). Ama





çoktan anladınız sanırım bunu. O yüzden simülasyon oyunları tarihindeki en ayrıntılı oyunun diğer özelliklerine bir göz atalım.

Lock On edinilebilecek en iyi sistemi istiyor. Bunu da hiç utanmadan yapıyor. Görüş mesafesi, gölgelendirme, ısı buğulanması (yazın asfaltta bakın göreceksiniz) vb. bütün ayarları minimuma indirseniz bile o veya bu şekilde FPS tek hanelere düşüyor. Bu oyunun sisteme anlamsız yüklenmesinden değil sistemin henüz böyle bir yüke hazır olmamasından kaynaklanıyor. Su efekti ve ışıklandırma çok başarılı. Yukarıdan oldukça hoş görünen yeryüzü ise yaklaştıkça gözleri biraz rahatsız ediyor. Ancak kesinlikle diğer simlerden daha başarılı ve hangi kameradan oynarsanız oynayın yükseklik his-

siniz ile kesinlikle alay etmiyor. Yani yerden ne kadar yüksektesiniz az çok kestirebiliyorsunuz. Uçağınızı yüzlerce feet yukarıda zannedip yere çakılmanız gibi bir durum söz konusu değil. Bunun dışında hasar modellemesi muhteşem. Aldığınız hasarı görme şansınız genelde olmuyor. Sestere gelince, efektler atmosfere tam gaz veriyor. Menülerde bile susmayan telsiz konuşmaları ise çarpışmalarda oldukça geriyor. Konuşmalara zaman zaman kulak kabartsam da ön paneldeki Rusça yazıları anlamadığım gibi konuşmaları da anlayamadığımdan hemen vazgeçer oldum. Training bölümünde ne nedir anlatılsa bile Rus uçakları ile uçarken sorun yaşamamız mümkün. Ne nerede öğrenene kadar çekeceğiz artık ne yapalım. Gerçi Training pek yeterli değil. Genel olarak uçağı nasıl havalandıracanız, radarları nasıl okuyacağınız ve nasıl ateş edeceğinize üstüne bilgiler veriyor.

#### Kilitleneneye kadar,

Eğitim bölümlerinden bahsetmişken, oyunda her uçak için birer ana görev bulunuyor. Bunlar dışında Fly Now görevleri ve eğitim bölümleri ile her uçak için görev sayısı 3 ile 4 arasında değişiyor. Oyunda belli bir senaryo yok. Bu görevleri tamamladıktan sonra oyunun bir diğer bombası olan görev editörü ile tanışma zamanınız geliyor. Görev editörü oyunun kendisinden çok daha başarılı ve kullanımı MS Word ile yazı yazmak kadar kolay. Şu anda bile internetten bulabileceğiniz bir sürü görev

mevcut. Daha da iyisi online görev sayısı oyundakilerin toplamından daha fazla. Oyun ile beraber gelen Ubi.com programını kurup ücretsiz bir hesap açıp hemen oynamaya başlamanız mümkün. Ancak Serverlara son yama kurulu bu durumda ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz. Lan da yada internette 32 oyuncu aynı anda oynatabiliyorsunuz ki iyi bir rakam bu. Tabii işi kıvırmış 32 adam bulursanız. Aksi halde oyun oynayan 32 kişi değil havada kalmaya çalışan 32 uçak olursunuz sadece.

#### Kilit oldum

Lock On ciddi simülasyoncular için bile oldukça zorlu. Oyunla ilgili kapsamlı bir rehber mevcut değil. Ancak oyunun sitesinde bağımsız bir grubun sitesine bir link mevcut. Bu arkadaşlar bir rehber hazırlamışlar ve oldukça yüklü bir fiyata (oyundan pahalı neredeyse) satmaktalar. Birbirinden tamamen farklı, farklı amaçlar için kullanılan ve farklı silahlar kullanan 8 uçak. Her biri için ayrı ayrı ve uzun uzun uğraş vermek gerek. Oyunu oynarken değil, oynayabilmek için bile harcanacak saatler oldukça fazla. Bir tankın bir A-10'u top mermisi ile düşürdüğüne (nasıl bir zihniyetse) şahit olabileceğiniz tek oyun (aslında düşündüm de bu benim becerim de olabilir). Grafik demişken, bütün detaylar açık göreceğim her şeyi dersanız size tek bir rakam söyleyebilirim o da "1". İnatla bu muhteşem oyunu oynamaya kararlı iseniz, alabileceğiniz en iyi uçuş joystickini edinin. ◻

#### LEVEL HIT



#### Artılar

Mükemmel grafikler. Her videossuna kadar gerçek uçaklar.

#### Eksiler

Süper güçlükle sistem ihtiyacıları. Senaryoların azlığı. Sınırlık birçok boş hammaddeyi oluşturma.

#### Level Notu



ACI ÇEKMEYE HAZIRSANIZ...

## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Bir tane fiyatına iki kahraman birden...

Bilgi için: www.eidosinteractive.com Tür: Aksiyon Yapım: Crystal Dynamics Dağıtım: Eidos Interactive Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 700MHZ CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 2 GB HDA Önerilen Sistem: 1.3GHZ CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

**O**yunlarda tanıştığımız karakterlerin çoğu kısa zamanda silinip gidiyor akıllardan. En karizmatik tabir edilen (bence değil ama neyse) Kain ise bunlardan biri değil. Kain ile Raziel tekrar karşı karşıya gelecek mi diye merakla oturuyoruz bilgisayarın başına. Oturduğumuz anda can sıkıntımız tavana vuruyor.

Vampir Kain ve Raziel'i ara videolar dışında ilk defa karşı karşıya geliren oyunun haberi fanları oldukça heyecandırmıştı. Ben sizin hevesinizi kursağınızda bırakmaz mıyım? (darrrrt yanlış cevap)

Oyunda her iki karakterle de oynayabiliyoruz. Kain'in hikayesi Sarafan'a yaptığı küçük ziyaretle başlıyor. "Mobius için adam keserim, kanını içer cesedini yerlerde sürürüm" mantığından dolayı oyun 16 yaşın altındakilere tavsiye edilmiyor. Giriş videosu daha önceki oyunlarda olan bitenler ile ilgili. Eski videoların elden geçmiş ve yeniden kurgulanmış hal. Hikayeye bir katkısı yok maalesef. Eğer seriyi takip ediyorsanız oyun sizi belli açılardan tatmin edecektir. Kain ve Raziel ana hedeflerine ve düşmanlarına daha yakınlara. Tüm bir oyunu oynayıp asıl hikayenin yan görevlerinden birini yaşıyor musunuz hissiyatından kurtuluyorsunuz. Sabır gösterip oyunu bitirseniz Kain vs Raziel olayı hakkındaki gelişmeleri edinebileceksiniz. Eğer seriyi takip etmiyorsanız ve daha önceki oyunlardan haberiniz yoksa da oyun içinde gerekli bilgiyi bulabileceksiniz.

## Çektirmeye de hazırsınız

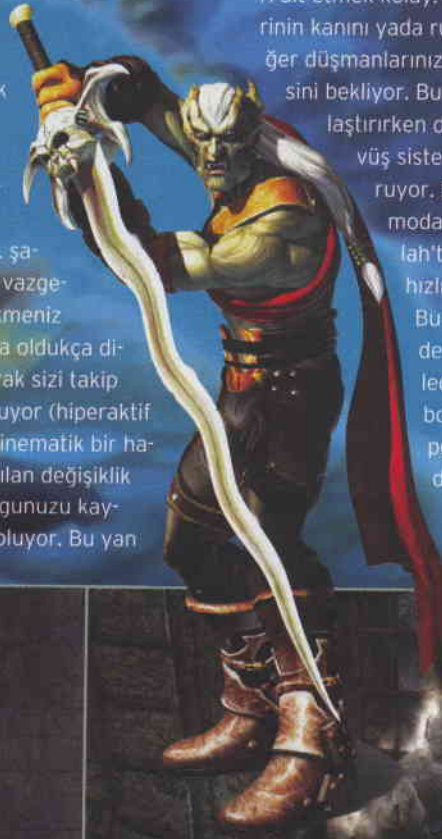
Sabır dan bahsettim yukarıda (*Jesus ve Tuğbek kardeşler ilkokulda kafa kafaya tokuştukları için -de -dan ve -ki'leri doğru şekilde kullanmayı unutmuş iki bahtsız koadır - blx*). Ana başlıkları kısaca geçsek, grafikler fena değil ama daha iyi olabilirdi (olmalıydı da). Yani bana biraz bayat ve donuk geldi. Grafiklerin aksine seslendirmeler ise yine dört dörtlük. Soul Reaver ve Kain oyunlarının tamamında olduğu gibi ana karakterlerimizin seslendirmelerini Michael Bell ve Simon Tempelmen yapmış. Bu yüzden bir sorun olması beklenemez. Bunu bu amcalar süper herifler diye değil daha önceki oyunlardan karakterlerin alıştığımız derin, karizmatik, ağırbaşlı, gün görmüş geçirmiş (ahahaha) seslerini tekrardan duyduğumuz (duyabildiğimiz) için söylüyorum.

Oyunun tüm artılarını ve hikayesini bir kenara koyup bakarsak durum içler acısı. Defiance konsol olayından pek sıyrılamamış. Kontroller içler acısı. 3. şahıs kamerasından vazgeçildiğinden acı çekmeniz muhtemel. Kamera oldukça dinamik, sürekli olarak sizi takip ediyor, dönüp duruyor (hiperaktif izometrik). Daha sinematik bir hava versin diye yapılan değişiklik genellikle yön duygunuzu kaybetmenize sebep oluyor. Bu yan

etkisi dışında gittiğiniz yeri görememek gibi bir yan etkisi var ki özellikle sulak arazilerde vampir kardeşlerimizin sağlığını negatif yönde etkiliyor. Eğer bir gamepad sahibi iseniz kesinlikle kullanın.

## Eidos binasını basalım

Bölümlerde çok fazla koşturmanız gerekiyor. Özellikle son bölümler çok büyük alanlardan oluşuyor. Ve pek çok kez birkaç defa üst üste bir uçtan bir uca gitmeniz gerekiyor. Sürekli aksiyon olsa bir derece idare edilecek bu durum siz ortadakileri temizledikçe iyice can sıkıcı oluyor. Kain ve Raziel ölümsüz olduklarından zaten bir dövüşü kaybetmeniz mümkün değil. Sağlığınızın sıfırlanması durumunda en yakın checkpointtan devam ediyorsunuz. Gerek Reaver'la gerekse telekinetik güçleriniz ile düşmanları alt etmek kolay. Zaten dövüşürken birinin kanını yada ruhunu emiyorsanız, diğer düşmanlarınız durup işinizin bitmesini bekliyor. Bu işimizi fazlaca kolaylaştırırken daha dinamik olan dövüş sistemine de ilk baltayı vuruyor. Boş boş dolanmanın moda olduğu oyunda Allah'tan eskisinden daha hızlı hareket edebiliyoruz. Bu süratimiz dövüşlere de aynen yansıyor. İlerledikçe bir iki yeni combo edinsek de bunlara pek başvurma ihtiyacı duymuyoruz. Kain ve Raziel ise birbirlerine gerektiğinden (hat-



→ İşte Kain kardeş. Üzülmeyin oyunda her açıdan görebiliyorsunuz kendisini. Aklınıza gelmeyecek açılardan bile.

→ Light erkek bu olsa gerek, hava gibi.



### Artılar

Hikaye derin ediyor işte. Bir oyunun hayatına kı kıvrımları.

### Eksiler

Birindiren kamera. Film atmosferi yok. Müzikler ve sesler kötü. Durum kötü.

### Level Notu



ta haddinden) fazla benziyorlar. Ellerindeki kılıçlar ve bir iki kombo dışında pek farklı bir şey yok. Kain artık her akli başında vampirin yapması gerektiği gibi düşmanlarının gırtlaklarını ısırarak da kanlarını emebiliyor. Raziel'in ise ruh bağımlılığı devam ediyor. Bunun dışında rakiplerinizi telekinetik güçleriyle kaldırıp duvardan duvara vurmanız yada oraya buraya cekef niyetine asmanız mümkün ama sadistlikten başka bir şey değil. Yani herhangi bir kombo ile bile daha fazla hasar verebiliyorsunuz. Ve genelde bunları kullanarak yolunuza devam ediyorsunuz.

Peki bu kadar sıkıntıya değer mi? Serinin sıkı fanlarından sanırım değer. Değilseniz... Ara video sayısı çok az. Genelde oyun içi grafikler ile hazırlanan ara sahneler ile idare ediyor kendini hikaye. Bunun dışında her kapı açtığınızda widescreen (*geniş ekran!* - bix) oluyor ekran kapıdan geçiş normal

haline dönüyor. Çok gereksiz. Zaten git geller ile aynı yerden bin kere geçiyorsunuz. Raziel ile daha önce Kain ile geçtiğiniz yerlerde tekrar dolanınca iyice bayıyor. Zaten iki karakter aynı yerde farklı zamanda bulunuyorlar. Raziel ile oynamak biraz daha farklı tabii ki. Kombolar ve hareketler benzer. Peki ne farklı tipten başka? Raziel gerçek dünyada (*hepsini düzeltiyorum, merak etme sen - bix*) iken Kainin yaptığı gibi parmaklıkların yada belli engellerin içinden geçemiyor. Ruhsal dünyaya (ne denirki buna Türkçe) geçip engeli aştıktan sonra, tekrar gerçek dünyaya dönmesi gerekiyor. Ara babam ara modeli. Soul Reaver'da oldukça hoşumuza giden (en azından benim) bu geçişler can sıkıyor.

### Yazıma Son Verirken

Her zaman yaptığım tersine Sinancığımıza sesleniyorum bu sefer. Okurlar siz pay çıkartırsınız bun-

dan zaten. Sinan bana 3 soruda test yaptı oyunu vermeden önce. Daha önceki oyunlar ve hikaye hakkında ki (bunu düzeltmeyi unutmmuşum- bix) bilgimi sinamak için. Hiçbir sorusuna cevap vermedim ve aldım oyunu (ehehe). Şimdi ise cevaplarımı veriyorum. Evet Sinan bütün oyunları oynadım. Evet Sinan hikayesini biliyorum ve tüm oyunlar hoşuma gitti. Evet Sinan hepsini bitirdim. Şimdi soruların cevaplarını da verdiğimimize göre neden bu kadar sıkıntı dolu bu yazı onu söyleyeyim. (*benim yeni sorum var: Ne zaman -de- dan ve -ki-leri doğru yazacaksınız? - bix*). Canım sıkıldı arkadaşlar oyunu oynarken. Yani bu değil, olmamalıydı da. Başlarda ne kadar iyimser yaklaşsam bile cadılar bayramı için kostüm giymiş Lara Croft'la oynar gibiydim. Daha hızlı koşmaya başlamış Lara ama kamerası ondan sıkılmış işte. Eğer hastası iseniz alın. ❖

◀ Çıkarım, süzülürüm.

▶ Kain de doğru yolu buldu ya sonunda..





# HIT & RUN

## KOŞ HOMER, KOOOŞŞŞŞ!

Springfield kasabasına hoşgeldiniz, lütfen üçüncü boyutlarınızı  
ve beşinci parmaklarınızı girişte bırakınız!

Bilgi için: <http://www.vugames.com/> Yapım: Vivendi Dağıtım: Vivendi Tür: Aksiyon Multiplayer: 1-4 Kişi İngilizce gereksinimi: İyi.  
Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 192 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 2,2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**B**enim senelerdir anlayamadığım bir şey var, o da neden bir insan evladının kalkıp oyunlarda Homer Simpson ya da Darth Vader olmak isteyeceğidir.

Demem o ki, bu ve benzeri tüm karakterler artık efsanevi olmuşlardır. Herbirinin kendi davranış modeli iyice oturmuştur, kendine hastır, efsanevidir. Bunlardan birini bir oyunda oynamak demek, ister istemez kendinizle çelişkiye düşmenize yol açacaktır. Mesela Darth Vader, son derece hesaplı, belli bir amaca hizmet eden, karşısında hiçbir engel tanımayan bir karakter. Onu canlandırırken onun gibi olmaya kalkmak er ya da geç kendinizle ters düşmenize, kafanıza göre takılmak ise onun kişiliğini sıfırlamanıza yol açacaktır. İşte bu yüzden özellikle iyice efsanevi olmuş film ya da roman ka-

rakterlerini canlandırdığınız oyunlardan pek hoşlanmam.

Hit & Run ise bir istisna, çünkü aslında her ne kadar Springfield kasabasında geçiyor olsa ve oyunda kullandığınız ana karakterler doğrudan dizinin baş rol oyuncularından oluşsa da, bu sağlam bir aksiyon oyunu. Aksiyon demişken, burada bahsettiğim şey Vice City tadında bir oyun. Aslına bakarsanız Tommy Vercetti'nin yerine Homer'ı koyun, Miami yerine de Springfield'i

koyun, işte size Hit & Run! Tabii oyunda dizilerden alınma bol miktarda espri ve malzeme bulunuyor, ne de olsa Springfield burası!

### Gizli saklı işler...

Olaylar Springfield kasabasında, aslında son derece sıradan bir günde birdenbire başlıyor. Durduk yerde insanlar ortadan kayboluyor, siyah otomobiller sokaklarda dolaşiyor, sağda solda kimin yerleştiği bilinmeyen gizli kameralar ortaya çıkıyor. Tabii zaten her zaman birşeylerden kılınan, diken üstünde yaşamayı alışkanlık edinmiş insanlar panikliyor. Ve Homer evinde pencereden dışarı bakarken siyah bir minibüs görüp iyice şüpheleniyor. Haliyle neler olup bittiğini anlamak için harekete geçiyor. Böylece



kasaba sokaklarındaki uçuk kaçık maceramız da başlamış oluyor.

Oyunda Homer, Bart, Lisa, Marge ve Apu olmak üzere diziden beş adet karakteri kullanarak çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bu görevler yedi ayrı bölüm boyunca bize farklı kişiler tarafından veriliyorlar. Ancak tabii ki sadece görev yapmakla geçmiyor oyun, Springfield hayli büyük bir yer ve isterseniz en olmadık yerlere bile girip çıkabilmek mümkün. Bu esnada etrafta diziden tanıdık olan pek çok kişi, yer ve olaya da tanık olabilirsiniz, yani görülecek çok fazla şey var.

Hit & Run sadece tabanvayla dolaşmanızı gerektirmiyor, aslında burada Vice City'yi aratmayacak kadar çok araç var. Her karakter farklı araçları kullanma şansına sahip, mesela Homer o bildik aile arabasının direksiyonuna geçiyor. Ama onların dışında araçlar kullanmak ta mümkün. Hoş, sokakta göreceğiniz araçların çoğu az ya da çok birbirlerine benziyorlar, ancak yine dizinin farklı bölümlerinde görülen araçları da biraz ararsanız bulabilirsiniz. Araçlar hasar

alıyor ve bir zaman sonra kullanılmaz hale gelebiliyorlar tabii. Üstelik bir de polisi peşinize takmanız mümkün, yakalanırsanız bir miktar cezaıyla yırtıyorsunuz. Oyunda ihtiyacını olan parayı etrafa serpiştirilmiş paraları toplayarak sağlayabiliyorsunuz.

### Vurkaçoğlu Homer Bey...

Hit & Run bir oyun olarak şu anadok yapılmış olan benzerlerinden çok daha iyi, bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Ne de olsa film ya da dizilerin oyunları yapıldığında ortaya çıkan facialara hepimiz alıştık, ama bu defa yapımcılar vasatın üstüne çıkmayı başarmışlar. Tabii bunu yaparken Grand Theft Auto serisi gibi kendini ispatlamış bir oyun serisinin formatından diller gibi faydalanmış olmaları ilginç bir durum. Ne var ki tüm iyi taraflarına rağmen Hit & Run kesinlikle mükemmel olmaktan uzak.

Herşeyden önce Hit & Run bir konsol portu, ve bunun sonuçları maalesef baş ağrıttıcı bir biçimde ortada. Öncelikle grafikleri kötü olmamakla beraber, PC için elden geçirilmedikleri çok açık. Konsolla-

rın düşük çözünürlüğü için hazırlanmış kaplamalar ve renk paletleri maalesef PC ekranının çok basit kalıyorlar. Ancak bundan daha kötüsü de var. O da oyun kontrolleri. Maalesef oyun yapımcıları henüz bir konsol ile PC arasındaki açık farklılıkları görmemekte direniyorlar. Oyun port ederken birazcık zaman ayırıp kontrolleri PC için uygun hale getirmektense neredeyse olduğu gibi bırakmayı tercih ediyorlar. Eğer elinizin altında bir gamepad yoksa, o zaman Hit & Run oynaması anlamsız derecede zor bir oyun olabiliyor. Neden? Klavye ve fare için program kodunda küçük bir değişiklik yapmak bu kadar mı zor?

Ancak yine de hakkını yememek gerekir, Hit & Run daha önce de dediğim gibi, bu tarz film oyunları arasında en başarılı olanlarından biri belki de. Port edilirken daha fazla özen gösterilse çok daha yüksek bir puan alabilirdi, ancak sırf bu yüzden de çöpe atılacak bir oyun değil. Simpsons meraklıları olanlar şüphesiz oyundan çok daha fazla keyif alarak oynayacaklardır.

Ama bu demek değildir ki Simpsons seyretmiyorsanız bu oyunu pas geçmelisiniz. Aksine, bolca sulu ve esprili bir Vice City oynamak isteyenlere de bu oyun rahatlıkla tavsiye edilebilir. Yeter ki ellerinin altında eski de olsa bir PC gamepad bulunsun. ☺



### Artılar

Vice City tadında bir aksiyon, bol espri, grafikler çok fena sayılmaz, başrolde Homer!

### Eksiler

Yeterince özenle port edilmemiş, özellikle kontroller çok sıkıntı verici, bazı program hataları mevcut, karakterler biraz domuk görünüyor.

### Level Notu





## NEVERWINTER NIGHTS

# HORDES OF THE UNDERDARK

Ana oyunu kat kat aşan bir genişleme paketi? Duygulandım...

Bilgi için: [www.neverwinternights.com](http://www.neverwinternights.com) Yapım: Bioware Dağıtım: Atari Tür: Role Playing Game Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden  
Minimum Sistem: 450MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Eser Güven  
eser@level.com.tr

**H**ordes of the Underdark'a genişleme paketi demeye dilim varmıyor aslında. Genelde genişleme paketleri ana oyuna doyanlar için birkaç ufak yenilik, değişik birkaç bölüm, biraz da makaj sunar ve sizi tatmin etmeye çalışır. Yine bunların belli bir kısmı ise sadece oyun firmalarının daha fazla para kazanmak için ortaya sundukları ürünlerdir. Hordes of the Underdark ise bambaşka bir şey, ana oyunu öyle ileri bir noktaya taşıyor ki 'genişleme paketi' tabiri yetersiz kalıyor bana göre. Yeterince meraklandıysanız hikayemize başlayalım...

### Waterdeep needs you!

Oyunda Plane of Shadow'dan Toril'e yeni dönmüş bir kahramanı canlandırıyor-sunuz ve Waterdeep şehrinin Underdark'tan gelen yaratıklar tarafından saldırıya uğradığını görüyorsunuz. Şehrin altında, deli bir büyücü tarafından yaratılan bu zindan yıllar boyunca görmezden gelinmiş çünkü daha önce buradan dışarı herhangi bir kötülük çıkmamış. Görünürde Drow'ların sorumlu olduğu bu saldırıları önlemek için şehirdeki han sahibi etraftaki maceracıları toplayarak bu deliği kapatmak için yardım istemiş. Siz de, önceki oyunlardan gelen diğer maceracılar gibi Drow imparatoriçesini durdurmak için gönüllü oluyorsunuz.

Maceranızda üç farklı bölge bulunuyor; birincisi Waterdeep şehri, ikincisi devasa Underdark zindanı ve sonuncusu da bunun altında yer alan Dark Elf diyarı. Ancak bu üç bölge birbirleriyle o kadar güzel kaynaştırılmış ki, sırf oyun daha uzun sürsün diye fazladan, alakasız yerler eklenmiş diye düşünmeyeceksiniz.

Hordes of Underdark'ta önceki genişleme paketi Shadows of Undrentide ile getirilen Prestige Class sistemine altı yeni sınıf eklenmiş. Ancak sizin de göreceğiniz gibi bunlar var olan sınıfların cilalanmış, birkaç özellik eklenmiş halleri değil; tamamen yeni özelliklere sahip, birbirinden çekici sınıflar. Özellikle de Red Dragon sınıfının çoğu kişinin ilgisini çekeceğine eminim, sırtında kanatların çıkmasını kim istemez ki. Prestij sınıfı seçimi biraz ilgi isteyen bir iş, tüm sınıfların belli ön koşulları var ve oyunda ilerledikten sonra bu koşulları yerine getirebilmeniz biraz zor olabilir. Bu yüzden sınıfları inceleyip karakter planlarınızı önceden yapmış olmanız kesinlikle büyük bir avantaj. Örneğin bir fighter olarak Weapon Master sınıfını seçmek isteyebilirsiniz ama bu sınıfın gerektirdiği en önemli özellik olan Intelligence'tan yoksunsanız hayal kırıklığına uğrarsınız. Bu paketi göz önüne aldığımızda koşullar bakımından en rahat sınıfın Champion of Torm, en zorlarının ise Dwarven Defender ve Red Dragon olduğunu söyleyebiliriz.

### Kendinize sınır koymayın

Bu paketle birlikte o çok çekici görünen yüksek levellere (sınır 40) ulaşmak mümkün, bunun için de yapımcılar şöyle bir kolaylık getirmişler. Eğer pakete 12. levele kadar olan bir karakterle başlarsanız karakteriniz doğrudan 15. levele çıkarılıyor ve arada kazanacağı karakter geliştirmelerini yapmanız isteniyor. 21. levele ulaştığınızda Epic ünvanını alıyorsunuz, çeşitli özellikler kazanıyor ve yalnızca Epic karakterlerin sahip olabileceği Feat'ler seçebilmeye başlıyorsunuz. Sırf farklı sınıfların ne denli muhteşem güçlere sahip olduğunu görmek için bile bu paketi tekrar tekrar oynamak isteyeceksiniz. Elbette bu da oyun için çok büyük bir artı puan.

Oyunun bir diğer ilki çekici yeniliği ise Crafting (zanaat) imkanı. Artık karakteriniz etraftan veya çeşitli dükkanlardan aldığı malzemeleri kullanarak silahlar, zırhlar ve iksirler yaratabiliyor. Bu



► İşte Undermountain'ın yaratıcısı olan deli büyücü



► Karıncaların kraliçesini kurtarmanız ileride çok işinize yarayacak

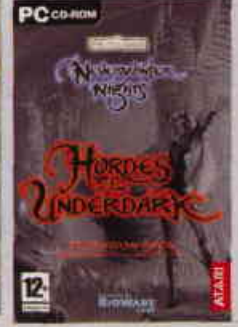




◀ Bakalım bu büyük çocuklarla başa çıkabilecek misiniz?



LEVEL HIT



özellikle oyunun multiplayer kısmına çok değişik bir hava katıyor, kendi yarattığınız eşyaları başkalarına satarak para kazanabiliyor veya başkalarının yaptıklarını deneyebiliyorsunuz. Böylece karakterler arasındaki oyun içi etkileşim bir derece daha ileri taşınmış oluyor. Elbette bunun faydalarını tek kişilik oyunda da görüyorsunuz ama eğer Enseric kılıcını bulduysanız ve benim gibi konuşan kılıçlardan hoşlanıyorsanız, kılıç falan yapmakla pek uğraşmıyorsunuz :)

### Sanki yepyeni bir oyun

Oyunun yapısal farklılıklarının yanı sıra grafiklerin de oldukça gelişmiş olduğunu kesinlikle gözden kaçmıyor. Tamamen bu paket için yapılmış dört farklı grafik seti (Exterior Underdark, Drow Interior, Mind Flayer Tunnels, Beholder Tunnels), yepyeni 16 yaratık (Adamantine Golem, Dracolich, Prismatic Dragon, Deep Rothe, Shadow Dragon, Eyeball, Slaad, Harpy, Azer, Demilich, Demonflesh Golem, Mithral Golem, Beholder, Drider, Mind Flayer ve Spider Demon) var ve bunlar sizi kesinlikle farklı mekanlarda olduğunuzu inandıracak kadar güzel hazırlanmış. Karakterinize eskiden de istediğiniz saç ve deri rengini verebiliyordunuz ama artık bir Drow yaratmak istediğinizde ona uygun kı-

yafetler de bulabileceğinizi göreceksiniz. Büyücüler için hazırlanmış özel cüppeler (daha önceki oyunlarda yoktu) karakterinizin gerçek bir büyücü gibi görünmesini sağlıyor. Tüm grafik eklentileri muazzam bir mantık içerisinde hazırlanmış ve neredeyse eksikliğini hissedeceğinizi hiçbir şey yok.

Oyunun senaryosunun sizi bir yere bırakılmış ve "oyna" denilmiş havası vermediğini söylemiştim, oyunun çoğu yerde çizgisel davranmayı ve seçimi size bırakması bu ortamı daha da geliştiren etkilerden birisi. Yapacağınız bazı görevler hayat görüşünüz üzerinde büyük etkilere sahip olabiliyor, örneğin 3. kısımda Evil-Good yelpazesinde bir yöne +30 değer verebilen kötü kız görevi gibi. Tüm bunlar oyunun sonundaki olaylara etki ediyor ve sonda izleyeceğiniz 'hangi karakterin başına ne geldi' kısmının farklılaşmasını sağlıyor.

### Son söz: Kusursuz

Bir oyunla ilgili kusur bulmak çok kolay, zor olan ise o oyunla ilgili bir kusur bulamamak. Ben zor olanı yapıyorum ve bu oyunla ilgili hiçbir kusur bulamıyorum. Bioware çalışanlarını ana oyunu kat kat aşan bir genişleme paketi (bu kelimeyi kullanmak istemesem bile idare edin artık) yaptıkları, oyuncuların görüşlerini dikkate alıp pa-

keti buna göre şekillendirdikleri ve başka paketlere göz kırpan bir son hazırladıkları için imkanım olsa gidip şahsen kutlamak, ellerini sık-mak, yanaklarından makas almak isterdim. Siz de kendinize bir iyilik yapın ve kendinizi bu muhteşem destanın derinliklerine bırakın, pişman olmayacağınıza dair Eser garantisi veriyorum :)@

### Artılar

Yeni prestij sınıfları çok çekici. Önceki oyunlardaki hatalar tamamen giderilmiş, yepyeni bir oyun deneyimi olarak geri dönmüş. Hikaye kurgusu ve destansı içeriği çok güzel.

### Eksiler

Yeni karakterlere biraz zor gelebilir.

### Level Notu





**Champion of Torm**  
**Koşullar:** Base Attack Bonus: +7  
**Feats:** Herhangi bir Melee silahta  
**Weapon Focus Alignment:** Good veya Neutral



**Red Dragon Disciple**  
**Koşullar:** Sınıf: Sorcerer veya Bard  
**Feats:** En az 8. derece Lore



**Dwarven Defender**  
**Koşullar:** Irk: Dwarf Base Attack Bonus: +7  
**Feats:** Dodge, Toughness  
**Alignment:** Lawful **Attributes:** 13 Dexterity



**Pale Master**  
**Koşullar:** Alignment: Evil veya Neutral Arcane Spellcasting: 3 veya daha üstü seviye



**Shifter**  
**Koşullar:** Irk: Druid Feats: Alertness  
**Spellcasting:** En az 3. level



**Weapon Master**  
**Koşullar:** Base Attack Bonus: +5  
**Feats:** Herhangi bir Melee silahta  
**Weapon Focus, Dodge, Mobility, Expertise, Spring Attack ve Whirlwind Skills:** En az 4. derece Intimadete  
**Attributes:** 13 Dexterity, 13 Intelligence



# GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE

Bilgi için: [www.acclaim.com/games/gladiator/](http://www.acclaim.com/games/gladiator/) Tür: Aksiyon Yapım: Acclaim Dağıtım: Acclaim Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Yok  
Minimum Sistem: 1 GHZ CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem: 2 GHZ CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Jesuskane  
Jesuskane@level.com.tr



**İntikam ateşinde  
kuzu çevirme...  
Şiş kalmadı  
kılıcı kullanan abi...**

**S**inema sektörünün artık biz ne halt etsek demeye başladığı dönemlerde eskilerde çok tutulan film türlerine yönelmesi ile bu baktaktan çıkması vizyon filmlerinin sıkı takipçilerini (beni pek değil) oldukça memnun etti. Tabii bu filmler dışında o üçlemesi bu üçlemesi diye başka olaylarla da tanıştık.

Oyunumuz sinemalarda gördüğümüz Gladiatör adlı filmin oyunu değil. Ancak film ile benzerlikleri sadece isim olmaktan çok öte. Buyurun beraber bakalım.

### Mitos'un şımarık çocukları

Oyunumuzun gerçekten başlayabilmesi için ilk bölümü paldır küldür oynayıp ölmememiz gerekiyor. Zaten bu ilk bölüm oyun boyunca ne yapacağınıza dair fikir

►Dövüştükçe upgradeler alıyoruz. Aldıkça yararlı dönerli oluyoruz



sahibi olmanızı da sağlıyor ki, zaten senaryo öyle olsa bile oyun çok derin değil. Invictus Thrax (biz oluyoruz bu amca, isim de çok karizma. en azından o dönem için) gözlerini dünyaya köle olarak açıyor. Gel zaman git zaman (eheheh) Thrax ölmek için gladyatörler arasında yerini alıyor, fakat ölmeyi bir türlü beceremeyen kahramanımız arenanın şampiyonlarından biri oluyor. Thrax İmparator'dan özgürlük sözünü alıyor. Ancak imparator esrarengiz bir şekilde ölünce tahtı Arruntius isimli bilge ama sinsî ve



► İşte kan gövdeyi böyle götürüyor.



► Seyirciler Fifa'ninkilerden iyi değilse ne olayım.



► Karşınızda Jüpiterin bebeleri, Remus ve Romulus

açgözlü şahıs alıyor. Arruntius Roma yerine kendi ismini taşıyan bir şehir yaratıyor ve bunu kutlamak için bir gösteri düzenliyor. İşte tam burada biz oynamaya başlıyoruz oyunu (nihayet). Gladiatör filminde Maximus amcanın olduğu gibi Thrax'ta dürüst, sözünün eri, terbiyeli ve en önemlisi Roma'ya ve gerçek imparatora sadık bir vatandaş. Yeni imparatorun ona kıl kapıyor olması ve sürekli ortadan kaldırmaya çalışması gayet doğal karşılanmalı sanırım. Ama Thrax halkın sevgisini kazandığı için Arruntius tarafından ulu orta öldürülmesi pek mümkün değil. İşte bu yüzden (neden baydım acaba var mı bir fikri olan?) ölümsüz başladığınız ilk bölümü dört kolluda bitiriyorsunuz. Bütün düşmanlarınızı yendikten sonra karşınıza daha önce görülmemiş güce sahip olan bir rakip çıkıyor. O saniye gözlerinizi Elysiumun huzurlu otlaklarında açılıyorsunuz.

01:28

►Upgrade almak için kutuları paralamak, kutuları paralamak için ise Herkül'ün ayı pençesi lazım

### Çocuktan al haberi

Jüpiter'in oğlu Remus ve Remulus öbür tarafta karşınıza çıkıyorlar ve Romayı eski görkemli günlerine döndürmeniz gerektiğini Tanrıların öfkeli olduğunu falan filan anlatıyorlar. Zaten intikam ateşi ile yanan Thrax görevi kabul ediyor. Böylece ana görevinizi edinmiş oluyorsunuz. Alımlı ara videoların burada hızı kesiliyor ve böylece bir de aktif olarak oyunda yer alabiliyoruz. Roma, Roma tarihi ve Yunan mitolojisi beklendiği gibi oyunun her karesini dolduruyor. Bir aksiyon oyununda genelde çok sallamadığımız senaryo sık sık varlığını hissettiriyor. Ama hiç sallamadan oynamakta mümkün tabii ki. Ara videolardaki karakterler ise daha çok çizgi film karakterleri tadında. Temiz ve parlak grafikler muhteşem olmamakla beraber oldukça başarılı. Özellikler Afterlife'ta (tahtalı köy) gezindikçe gözünü açılıyor insanın. Işıklandırma ve efektleri parlak, hafif buğulu ama insanın gözünü almayan huzurlu bir ortam yaratıyor ve her şey çok hoş görünüyor. Normalde ise grafikler tertemiz ve çok keskin. En karambol anlarda bile karakterinizi gözden kaybetmeniz pek mümkün değil. Gerçi zaman zaman kamera olmadık açılara takılıp kalabiliyor ama bu da çok az oluyor. Grafiklerle ilgili ciddi problemler uygun sürücünün kurulu olmamasından kaynaklanıyor.

### Jüpiterin Bebeleri

Oyun boyunca Elysium'a istediğiniz an dönmeniz mümkün. Peki neden dönmeli Elysium'a? Remus ve Romulus oraya buraya bir sürü eşya saklamışlar ve bunları bulmamızı istiyorlar. Çoluk çocuğun eğlencesi olmak dışında bize



de faydaları oluyor bu eşyaların. Öncelikle bir kılıç buluyoruz. Ardından da Hercules'in güçlerini. Bu böyle devam ederken oyundaki bazı engelleri aşmamızı kolaylaştırıyorlar. Ekranın sağ alt köşesinde çıkan daire çevresinde sağlığımızı görebiliyoruz. Bunun içinde ki kırmızı halka ise düşmanlarımızı patakladıkça doluyor ve Herkül'ün güçlerini kullanabiliyoruz o an. Kısa bir süre inanılmaz güçlü bir hale gelsek bile, bu süre gerçekten kısa (şu yazdığım cümleye bakıp bakıp güleceğim ileride, o yüzden bırakıyorum böyle). Genelde oldukça kullanışlı. Ayrıca bazı kutuları bu moda geçmeden kıramıyoruz. Bu tür kutuların üstünde kırmızı bir yumruk işareti oluyor zaten.

Genelde upgradeleri Elysium'da toplasak bile her bölümde bulunan minik tapınaklardan da (shrine) bir iki şey toplamak mümkün. Genelde bu tür yerlere tıkladığımızda başka bir alana ışınlanıyoruz ve belli bir sürede düşmanlarımızı temizlememiz ya da ortamdaki kutuları kırmamız gerekiyor. Bu noktada görevler hep bu çeşit. El çabukluğu marifet şeklinde yani. Kontroller oldukça basite ve kullanışlı. Tek bir problem var, o da kamera açısı değiştikçe tuşların yerleri de değişiyor.

Kutulardan sağlık toplama ve benzeri olayları gerçekleştirebilmek için gerekli nesnelere bulmamız gerekiyor. Bulmacalar çoğun-

lukla anahtar yada belli bir nesne bulmak üzerine. Bulmacaların en can sıkıcı yanı oyun içinde sürekli ileri geri koşturmanıza sebep olması. Bir anahtarı bulmak için düşmanlarımızı temizleye temizleye ilerlemek, anahtarı bulduktan sonra aynı yoldan geri dönmek, herkesi temizlediğimiz halde başka düşmanlarla aynı yerlerde çarpışıyor olmak gibi.

### Uzun lafın kısası modu On...

Gladiator: Sword of Vengeance kesinlikle kötü bir oyun değil. Ama fazla ortalarda kalıyor. İyi grafik ve ses efektleri, dinlendirici müzikleri ve mistik havası oldukça hoş. Yani oyuncuyu tam iki arada bir

derede bırakacak tipte bir oyun. Sonuç olarak herkes gibi ben de bir üçleme yapacağım ve noktayı koyacağım. Eğer LOTR: Return of the King'i (elbette oyundan bahsediyorum) beğendiyseniz, Yunan mitolojisi ve Yunan tanrıları ile zirt pirt geyik yapmak ilginizi çekiyorsa ve Gladiator filmi de sizi memnun ettiyse çekinmeden alın oynayın ve sağlıklılıkla kalın... ●

►Elysium filmdekine benzer efektler ile canlandırılmış.



### Artılar

Elysium'un huzurlu ortamı, iyice ön plana çıkarılan Yunan mitolojisi. Oyun stabil ve bug sayısı minimumda

### Eksiler

Gerçeğe dönük bölüm yapısı ve bulmacalar. Yüksek sistem ihtiyacı can sıkıcıdır

Level Notu



HEY, KALE NEREDE?

# URBAN FREESTYLE SOCCER



Yeşil sahalarda top oynamaktan sıkılanlara...

Bilgi için: [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com) Yapım: Acclaim Studios Dağıtım: Acclaim Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç  
Minumum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1.8 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız  
fırat@level.com.tr



**E**skiden top oynayacak bir yer bulmak için denemediğimiz yol kalmazdı. Karşı apartmandaki yamuk yumuk bahçeye giderdik, ikinci kat-taki tombik teyze ağaçlarına ve çimlerine zarar verdiğimiz gerekçeyle bizi uzaklaştırdı "yeşil sahalardan"dan. Ufağız ya bir de, sesimiz çıkmıyor, ama moral bozukluğu falan hak getire... Çocukluk umursamazlıkla eş anlamlıdır ne de olsa. Sonra neşe içinde okulun bahçesine giderdik. Taşlardan kalerimizi kurardık ve başlardık oynamaya, plastik, siyah çizgili topumuzla. Top içimizden birinin "abanması" sonucu kazayla okulun kapısından içeri girerse, en fazla bir dakika içinde, biz daha kan ter içinde koşmaya yeni başlamışken okulun kapısına doğru, kâbusumuz Hademe Şaban kolunun altında topla belirirdi. Kaçırdık sağa sola fareler gibi. O plastik sarı topla oynamak için girmediğimiz şekil, yapmadığımız şey kalmazdı. Hâlâ da zihnimde asılı durur filenin içindeki renkli plastik toplar, aynı Bakkal Amca'nın kapısında asılı durduğu gibi...

### Kural mı? Boşversenize...

Hemen konuya giriyorum: Urban Freestyle Soccer "arcade" bir futbol oyunu. Arcade salonlarındaki Street Hoop'u hatırlarsanız işim kolaylaştırdı, yazıyı yazma-

ma gerek kalmaz, hatta uyurum zzzzz... Ha pardon. Ne diyordum... Freestyle Soccer bir Sokak Futbolu oyunu. Bu oyunda kural ve mekân sınırı yok, ama eğlence var. Aynı Pro Beach Soccer gibi...

Freestyle Soccer; Easy, Medium ve Hard (Lorel'le Hardy vs) gibi zorluk derecelerine sahip. Modlar ise Training'le birlikte; Turf Wars, Versus, Freestyle, Street Challenge. Turf Wars rakiplerinizi sırayla karşılaştığınız bir mod. Bu modda ilerledikçe yeni takımlar ve sahalara açabiliyorsunuz. Ayrıca her kazandığınız maç sonunda puan alıyorsunuz ve bunları takımın; Speed (hız), Skill (yetenek), Power (güç), Shooting (şut) özelliklerine ekliyorsunuz. Yani zamanla takımınızı geliştirebiliyorsunuz. Bu da oyuna bir RPG havası katmıyor (?). Ayrıca aklima gelmişken... Oyunumuz Xbox'tan birebir olarak çevrilmiş. Ama bunun dezavantajını çok fazla hissetmiyorsunuz.

Home Turf ve Street Challenge gibi modlar, yeni takımlar ve sahalara gibi sonradan açılıyor. Home Turf'ta takımınızın sahasını korumak için oynuyorsunuz. Street Challenge da oyunun kupa modu. Bu arada, oyun aynı bilgisayarda iki veya daha fazla kişiyle oynanabiliyor.

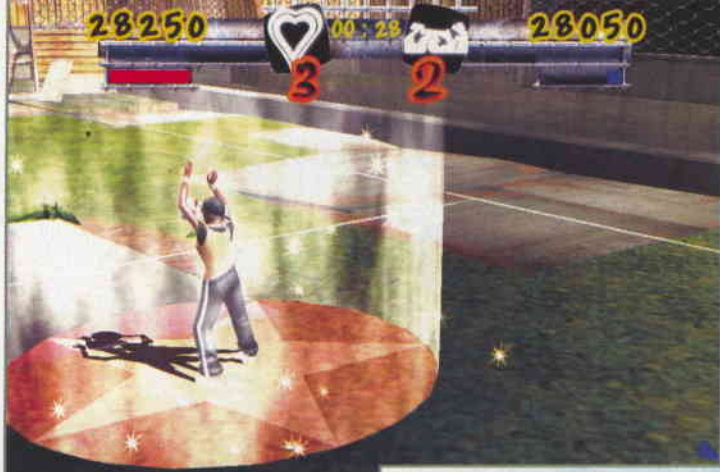
### Nasıl bir şey?

Oyunun oynanışından bahsedelim biraz. Dediğim gibi oyunda kural diye bir şey

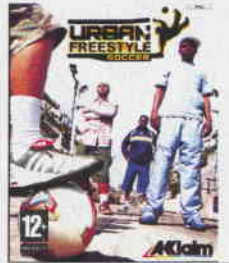


yok. Tabii faul de yok. A tuşuna basarak çift aldığınız zaman nereye denk geldiğiniz hiç farketmiyor. Bir de Buz Hokeyi'nde olduğu gibi sınır yok bu oyunda. Yani top taça veya kornere çıkmıyor hiçbir zaman. Sadece sahanın (parkın vs) dışına çıktığı zaman oyun kaldığı yerden yeniden başlıyor.

Gerçekçilik arka planda bırakıldığı için birçok fantastik hareket de yapabiliyorsunuz. Hatta uçan vole atmak bile bu oyun için çok basit bir hareket. Peki başka? Bir bakalım... Gelen topa havada takla atarak vurmak, topu taşıyarak 180 derece dönmek ve havalandırıp şut çekmek, duvardan zıplayarak çalım atmak, topu iki ayağın arasında sıkıştırıp adamların arasından çıkmak ve daha fazlası... İşin ilginç bu hareketleri yapmak hiç de zor değil. Ana kontrol tuşları; W, A, S, D. W ile yerden sert pas, S ile normal pas verebiliyor; A ile şut çekebiliyor ve D ile de orta yapabiliyorsunuz. Bunların dışın-



LEVEL: 107



### Artılar

Eğlenceli oynanış, akıllı almaz goller, renkli modlar.

### Eksiler

Rezalet kamera açıları, bug'lar, az çalım seçeneği.

Level Notu



da Ctrl tuşu da daha hızlı koşmanızı sağlıyor. Ancak W, A, S, D tuşları arasında kombinasyon yaparak farklı hareketler yapabilmeye şansına da sahipsiniz. Yalnız bu tip bir oyun için çok az çalım seçeneğine sahipsiniz. Vuruş alternatifiniz çok fazla, ama dedim ya, çalım için aynı şey geçerli değil.

Sadece maç sonlarında değil, oyun içinde de devamlı puan kazanıyorsunuz. Yaptığınız her iyi hareket için puan alıyorsunuz. Dolayısıyla maçın sonunda baktığınız tek şey skor değil. Topladığınız puanlarla da bir tilt oyunundaki gibi Skor Listesi'ne adınızı yazıyorsunuz (yeterince iyiyseniz). Oyndaki bir diğer "renk" ise Süper Şut. Bu tip oyunların hemen hemen tamamında olduğu gibi (Street Hoop, Pro Beach Soccer vs) Freestyle Soccer'da da gol attıkça ekrandaki derece doluyor ve sonunda Süper Şut şansı yakalyorsunuz. Derece tamamen dolduktan sonra top sizdeyken sahanın ortasında bir ışık beliriyor. Bu noktaya gelip vuruşunuzu yapınca da %90 ihtimalle top kaleciyle birlikte kaleye giriyor.

Eh her şey bu kadarla kalsa iyi, ama dahası var. Çevredeki sandalye, varil, trafik işaretleri gibi objelerin tamamını yerden alıp rakibinize fırlatabiliyorsunuz! Bu da onların dengelerini kaybedip düşmelerine neden oluyor. Baktığınız ki adam aldı topu gidiyor, alın elinize bir varil, atın kafasına, ka-

paklansın yere. Baktınız ki adam yerden kalkıp yeniden topa gitmeye çalışıyor, çekin kenara konuşun. Diyin "Böyle böyle, gol atma yoksa keserim topunu!"

Doğal olarak oyundaki sahalarda normal değil. Bazen eski bir garajda, bazen de bir parkta, bazen de bir kaykay alanında yapıyorsunuz maçlarınızı. Bu durumda da kaleler yarım açılmış garaj kapıları veya salıncaklar oluyor. Bunların grafik olarak başarısı ise ayrı bir artıdır oyun için. Xbox'tan çevrilmiş olmasına rağmen (ki konsoldan çevrilen oyunların grafikleri genellikle vasatı aşamaz) ışıklandırma efektleri ve karakter animasyonları çok başarılı. Fizik modellemesi de Max Payne 2'dekine objelerin devrilme kısmı- yakın desem sanırım yanlış olmaz.

### Ama...

"Ama"sı şu: Birincisi kamera açıları alabildiğine kötü. Birinde kaleleri görünmüyor, diğerinde kamera duvarların arkasında kalıyor, bir diğerinde de çok yakın çekim olduğu için saha görünmüyor. Bu çok önemli bir eksi. İkincisi oyunda çok ciddi, hiç şakası olmayan iki bug'a, yani hataya rastladım. Mesela oyunun tam ortasında top bir yerde takıldı ve adamların hepsi hareketsiz kaldı. Ne yaptım? Oyunu en

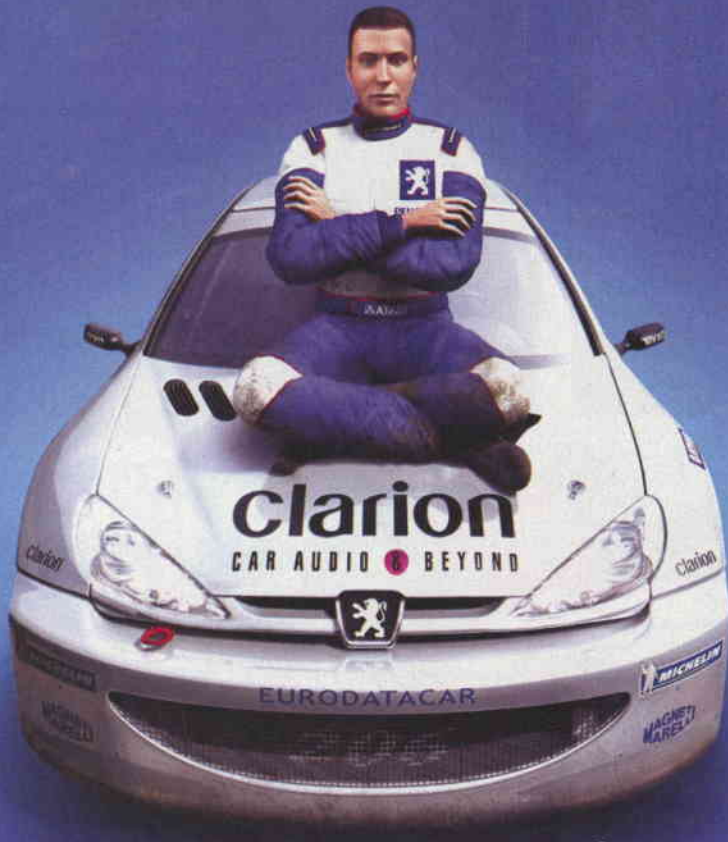
baştan başlatmak zorunda kaldım. Diğerinde ise top hakimiyeti tamamen adamlarımdan çıktı ve topu iki metre ilerimden sürmek zorunda kaldım. Bu gol olunca geçti, ama geçerken çıldırttı da. Bir de adamların top sürüşünden çok memnun kalmadım. Bir gariplik var, hantallar sanki...

### Himm...

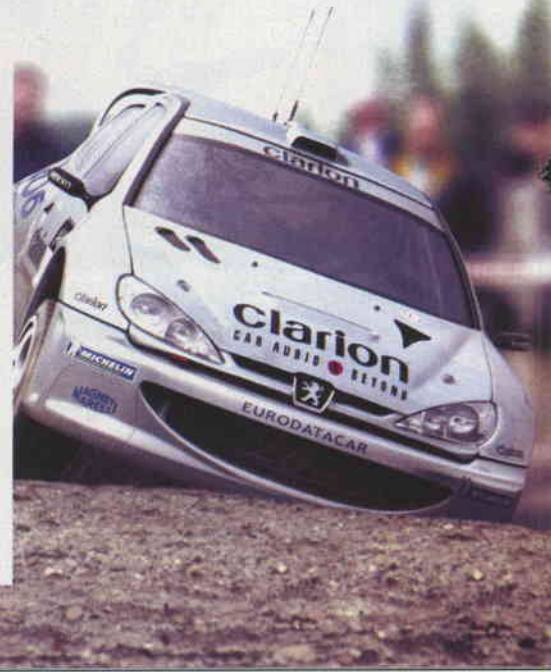
Sonuçta sorunlarına rağmen Freestyle Soccer eğlenceli bir oyun. Havalarda uçan tekmeler, ilginç sahalarda ve elinize geçen her şeyi fırlatabildiğiniz bir futbol oyunu... Sokakta top oynamayı ve Hademe Şaban'ı (?) özleyenlere ayrıca tavsiye ediyorum. ☺



# Ralli oyunu dünyası boşlukta mı sanki?



## V-RALLY 3



### ALTERNATİF RALLİ

Bilgi için: [www.vrally.com](http://www.vrally.com) Yapım: Eden Studios Dağıtım: Atari Tür: Yarış Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 700MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 1.8GB HDA Önerilen Sistem: 1.5Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Onur Bayram  
onur@level.com.tr

**A**raç kullanma psikolojisini etkileyen bir çok unsur vardır. Güçlü araç, aracınızın içinde güzel kız, aracınızın dışında güzel kız, top lu taşıma araçları, etraftaki bayan sürücüler, etraftaki bayanımsı sürücüler ve en nihayetinde gaz müzik. Bugün çok kısa da olsa "Sarılmadan belli, kırıcı mı belimi? Çok canım acıdı çeksene elini!" gibi sözlere sahip bir Türk trance müziğinin araç kullanma üzerindeki etkisini sorgulayacağım... Sorguladım... Bitti. Hiç bir yere varamadığım gibi daha da kayıp hissediyorum kendimi. Bu yaşanmış hikayeden alınan şarkın için teşekkürler Ayşe Hatun Önal!

#### Eeeeeziiiiiikkkk!!

V-Rally 3 aslında geç kalmış, ünü duyulamamış, ezik olmuş bir konsol kopyası denebilir. Kötü demedim dikkatinizi çekerse. Colin McRae serisi tarafından perdelendiği rahatlıkla söylenebilir ama. Sorun Colin McRae'nin çok iyi olmasından kaynaklanmıyor tabiki. Sadece daha isim yapmış daha çok beklenen bir oyunun, kötü bile olsa kötülüğünün çok konuşulmasından kaynaklanıyor. Tabii ki aranızda bu Grand Prix - F1 benzeri tartışmadan sıyrılıp, "bence V-Rally'dir olay" diyip de deliler gibi oynayanlar olacaktır. Hele Colin 3'ü ele alırsak bunu yapmak pek de yanlış olmayacaktır. Ama teknik

### CMR4'ü beklerken vakit geçmez diyenler, CMR3 yaralarını bir nebze olsun hafifletebilirler.

birçok açıdan benzer, hatta geri olduğunu da göz önünde bulundurmanızı tavsiye ederim.

Konsoldan geçirme bir oyun olduğu her halinden belli olan V-Rally 3'ü aslında PC'ye de çıkacağı duyurulan CM4 ile CM3 arasında bir yere koymak lazım. Öncelikle içerik açısından çoğu noktada CM3 ile aynı veya daha iyi tasarlanmış. Menüler benzer. Oyun daha fazla takım içeriyor ve bunların hepsiyle yarışabilmeniz mümkün.

Kariyer modunda daha önce bir iki oyunda daha gördüğüm bir format kullanılmış. Ofisinizde otururken gelen mailla-

ra bakıp sizi isteyen takımlarla test sürüşüne çıkıyor ve sonra bu takımlarla yarışmaya başlıyorsunuz. Tabii önce takımların o an ki moral ve performans durumlarına göre istediğinizi seçmek de size bırakılmış. Aldığınız sonuçlara göre gelen maillarin içeriği de değişiyor haliyle. Takımınızdan övgü veya en içten küfürler, diğer takımlardan transfer istekleri olabiliyor.

#### Biraz ondan biraz bundan

Yarışlara girmeden önce haliyle aracınızı yarışacağınız bölüme göre modifiye edebiliyorsunuz. Yaptığınız modifikasyonların etkilerini de birebir grafiksel olarak görüyorsunuz. Modifikasyon opsiyonları gayet geniş ve ayrıntılı. Fakat tüm denemelerime rağmen oyunun her bölüm için verdiği özelliklerden başka ayar yapıp grafikleri yükseltmedim. Bu da demektir ki siz hiç araçla oynamayın, kendi yolunuza bakın.

Vites tipi ve genel olarak aracın yük-





Ayarılarda kayda değer iki nokta var. İlki grafik ayarlarında masaüstü ayarınız 32bit'le oyun içindekini 16 bit yapamıyorsunuz. İkincisi ise kontrolleri ayarlarken (ayarlardan değil yarış öncesindeki menüden yapıyor) direksiyona özel bir kontrol şeması bulunmuyor. Bu yüzden istediğiniz ayara tıklayıp direksiyonu kullanarak (sağa sola çevirmek gibi) yeni ayarı kaydetmeyi unutmayın.

sekiği, ön, arka fren ve çekiş ağırlığı gibi ayarları da yaptıktan sonra yarışa adım atıyoruz. Öncelikle klavye deneyimini anlatmak istiyorum. Sola orta viraj, hız 180 km/h, sol tuşa parmağımı basıyorum, çektüğimde virajı dönmüş oluyorum. Böyle birşeyin hele hele o ıslak-kaygan-toprak parkurlarda imkanı yok. Fakat aynı etkiyi düz yolda yaparsanız, yani şöyle azıcık yolun solundan gideyim diye sol tuşa dokunacak olursanız vay halinize. Kendinizi yarım saniye içinde yol dışında bulur, kaç takla attığınızı bile sayamazsınız. Direksiyonla olan deneyimim haliyle analog kontrollerden dolayı biraz daha iyiydi. Yine de 180 km/h ile girdiğim virajda direksiyonu tam kırıp virajı alabiliyordum. Yol değil de dışımda geçen zamanlar oldukça kısa. Çünkü yolun dışında çok az bile çıksanız oyun sizi hemen yola döndürüyor. Bu beni birçok noktada çileden çıkardı çünkü çoğu zaman tarlaya çıkıp biraz düşük bir hızla daha ilerden içeri dönebilecek olmama rağmen oyun beni sıfır hızla parkura döndürdü ve vakit kaybına sebep oldu. Çarpmalar biraz daha iyi olsa da genel olarak fizik motoru kısmında V-Rally pek de tatminkar değil.

Hasarsız ralli oyunu düşünülemez. Fakat V-Rally biraz fazla gerçekçi takılıyor. Arabalar biraz ça-

buk dökülüyor. Biraz şuursuz ve dikkatsiz gittiğiniz bir parkurdan 4 tekerlekle çıkmak neredeyse imkansız. En az birini yolda bırakıyorsunuz. Tamir için CMR2'de kullanılan dakika sistemi kullanılmış. Hangi tamirin kaç dakika süreceğine bakıp da seçmeye çalışırken bir yandan zaman da işliyor.

Co-pilot'suz ralli oyunu düşünülemez. Ama bu kadar çok konuşanı değil. Oyunda genel olarak sizi yorumlama, suçlama, aşağılama ve değerlendirme havası var. Bu co-pilota da yansımış. İngilizcesi tam o manaya gelmesede dönemediğiniz bir virajda "keşke dönemeseydin be koçum" tarzında yorumlarda bulunuyor. Çok sık viraj dönerken veya uzun sessizliklerden sonra geç kalabiliyor. Yol dışında çıkar ya da ters yöne giderseniz de tam anlamıyla sapıtıyor. Ama yine de sevdim amcanın sesini.

Görsel ikilemler içinde kalmış V-Rally yapımcıları. PC'ye geçirelim derken grafikleri değiştirmek istememişler ve kolayca kaçmışlar gibi geldi. Oyunun grafikleri CM3'e yaklaşmasa da gayet ayrıntılı. Fakat en yüksek çözünürlüklerde bile kalitesi PS1 etkisi yaratıyor. Kaplama, efekt ve çevre grafikleri sınıfında oldukça eksikler var. Bunun dışında animasyonlarda bir sorun göremedim. Tekrarlar ve



gerek buradaki gerek oyun içindeki kameralar yeterli. Tekrarları kaydetmek ise yok.

### Umarsızca çekip gittin Colin...

Sorunlar elbet var. Hiç bir oyunda olmadığı gibi. Fakat sonuçta ben oyunun motoru için de kaygılıyım. Yani fizik açısından tatmin etmeyen bir ralli oyunu çok da matah şeyler yapmış denemez. Görşelliğe ve oynanabilirliğe bu noktadan sonra bakmak gerekir. V-Rally 3 belki konsoldan gelme olduğu için klavye ile ciddi sorunlara sahip. Direksiyon ile daha kabul edilebilir bir noktaya geliyor. Elinizin altına gelirse oynayın. Fakat CM4'e az kaldı demekten de kendimi alamıyorum. ☹



### Artılar

Fazla sayıda araç ve bunların hepsiyle yarışabilme. Nispeten düşük sistem gereksinimleri. Eğlenceli kariyer modu.

### Eksiler

Fizik motorundaki gedik ve göçüklük. Konsoldan birebir indirme sebebiyle kaplamalar başta olmak üzere kaliteli görünen grafikler.

### Level Notu



Saxo, Punto, Puma, Focus, Corsa, Polo, MG ZR, Corolla, Cordoba, Lancer, Accent, Xsara ve Impreza kullanabileceğiniz araçlar. Bunlar 1600cc, 2000cc ve özel kategori olarak sınıflanmış. Hepsini hakkında çok fazla detaylı bilgi ve güzel görüntülerini görebileceğiniz 3D bir showroom bulunuyor.





# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Siyah topun maceraları...

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Blade Int. Studios Dağıtım: Codemasters Tür: Bilardo Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Yok Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem: 1.8 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr



## Artılar

Lisanslı bilardocular, Snooker ve Coaching modu.

## Eksiler

Kötü karakter modellemeleri ve animasyonları, hatalı oynama, yanlış kontrol sistemi.

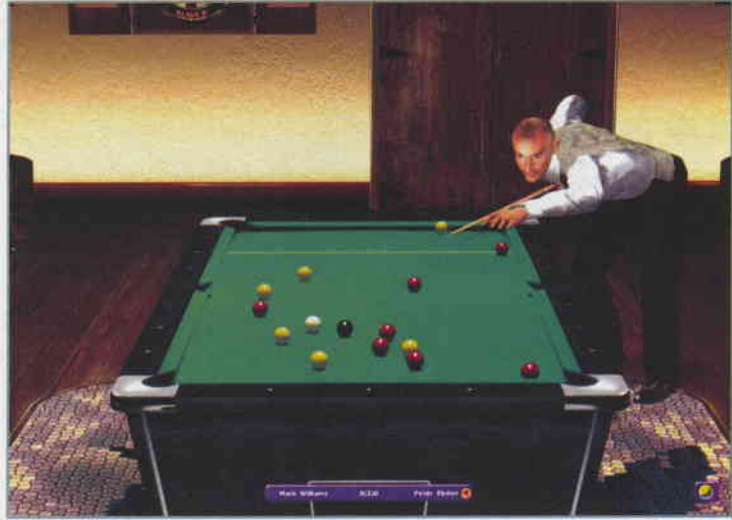
## Level Notu



**P**C'deki bilardo oyunları ikiye ayrılır: 1 - Arcade Pool. 2 - Virtual Pool. Team 17'nin yaptığı Arcade Pool çok eğlencelidir ama gerçekçi değildir. Virtual Pool ise çok gerçekçidir ama... eğlencelidir de. Bu iki oyununu da seven bir Fırat olarak şunu diyebilirim ki, World Championship Snooker 2003 vasat bir bilardo oyunudur.

## Pi-lardo

World Championship Snooker 2003'ün asıl özelliği ismine de yansıtıldığı gibi Snooker modu. Snooker, Türkiye'de yaygın olmayan bilardo oyunlarından biri. Bunu biraz açıklamak gerekirse... İlk olarak, Amerikan bilardosunda olduğu gibi siyah topu sokmak oyunu kaybetmenize neden olmuyor. Siyahla birlikte masadaki diğer renkli topların hepsinin bir puanı var. En yüksek puanı kazandıran



top ise siyah. Renkli toplardan birini soktuğunuz zaman topun değeri kaçsa o kadar puan alıyorsunuz, ama top eski yerine konuluyor. Oyunun kilit kuralı ise şu: Bir renkli topu deliğe soktukten sonra diğer renkli toplarla sayı yapamıyorsunuz. Masada en fazla bulunan ve 1 puan veren kırmızı toplarla devam etmek zorundasınız.

Diğer modlarsa Pool (8 top, 9 top), Trick Shot (mini oyunlar), Coaching ve Fungames. Coaching ile Snooker modu için oyuncunuza geliştirebiliyorsunuz. Ayrıca World Championship Snooker 2003'ün (şampiyona) kuralları da oyuna eklenmiş. Bilardocuların gerçek isimlerinin kullanılması da bir artı sayılabilir.

Oyunda diğer birçok bilardo oyununun aksine karakterinizi geliştirebilirsiniz. Ama bunun bir avantaj olduğunu söylemek zor.

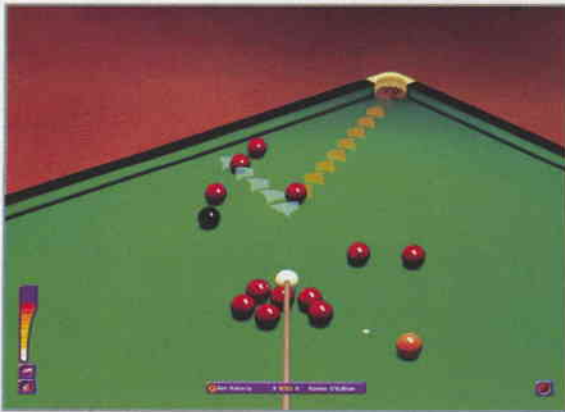
Karakter modellemeleri/animasyonlarının kötü olması bir yana, rakibinizin masaya gelmesini beklemek ve -kaçınılmaz olarak- bunun için ayrı bir ara sahnenin konması çok gereksiz.

Fizik modellemesinde pek sorun yok, ancak topların birbirine çarptığını Virtual Pool'daki kadar iyi hissedemiyorsunuz. Bunun yanında oyunun arabirimi ve kontrolleri de çok başarılı sayılmaz. Önce hızı belirliyor, daha sonra mouse'un sol tuşuyla topa vuyorsunuz. Ama yine Virtual Pool'daki gibi mouse'u ileri-geri hareket ettirerek (aynı gerçek hayatta olduğu gibi) topa vuramıyorsunuz.

Topların ve masanın grafikleri ise ortalamayı geçiyor. Grafiklerin tek eksisi (karakter modellemeleri ve animasyonlarının dışında) topların fazla parlak olması.

## Bill-arto

Sonuçta, World Championship Snooker 2003'ü sadece Snooker sevenlere tavsiye edebiliyorum. Onun dışındakiler içinse Virtual Pool 2 veya 3 derim. ❖



## TERMINATOR 3

# WAR OF THE MACHINES



Bu yapay zekayla Skynet'in hiç şansı yok veya neşeli valinin maceraları...

Bilgi için: <http://www.atari.com/> Yapım: Clever's Games Dağıtım: Atari Tür: FPS Multiplayer: İnternet ve LAN, 32 kişi İngilizce gereksinimi: Az Minimum sistem: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 800 MB HD alanı. Önerilen sistem: 2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Cüngör  
gberker@level.com.tr

**D**akika bir, gol bir! Terminator 3 isminin bu oyunla ne alakası olabilir? Olamaz, çünkü oyunla film arasında da Arnold dışında hiçbir bağlantı yok. Çünkü bu, Battlefield 1942 tadında, multiplayer oynanmak için yapılmış bir oyun. Buradan neyi anlıyoruz? Oyunun bitmediğini, ancak yapımcıların bitip tükenmediğini, bu yüzden daha Alpha seviyesine bile ulaşamamış bir oyunu apar topar filmle beraber piyasaya verip, tuttuklarını öpmeyi planladıklarını anlıyoruz! Ne kadar zekiyiz biz, ne kaddar zekiyiz! Şip diye anlıyoruz! Di mi Firt Firt? Kısa kısıklık oyun dönüp dolaşıp bana geldi ya gene, helal olsun Firt'a, iyi çalım attı. Sabah

meğer. O eski Terminator oyunları her açıdan buna, ve aslında yeni çıkan tüm diğer Terminator oyunlarına da beş basarmış.

### Mır Mır Mır

Bir oyun düşünün ki grafikleri 8 yıl öncekine ancak yaklaştığı halde çalışabilmek için en az yirmi kat daha güçlü bir bilgisayar istesin! Hatta siz bu sistemi bulup verseniz bile gene terbiyesizlik edip adam gibi çalışmasın, çünkü içinde hatalı olmayan bir tek program kodu bile bulunmasın!

Oyun aslında net üzerinden çok sayıda oyuncuyla oynanmak üzere tasarlanmış, ama tek tabanca alıştırma yapabileceğiniz bir oyun modu da mevcut. Ancak sorun şu ki, bu oyunda karşınıza çıkacak olan botlar, ayağımdaki

bu kağıt üzerinde böyle. Skynet elemanlarının yarısı aslında araç sınıfına girecek makineler, uçanı var, yerde gideni var. İnsanlar ise araç olarak çok daha azına sahip oldukları gibi, bir de tasarım hataları yüzünden herhangi bir çeviklik avantajına sahip değiller. Mesela diz çökmekle dikilmek arasında hiç fark yok, her ikisinde de vurulmama ihtimaliniz çok yüksek. Çünkü oyun çoğunlukla nesnelere birbirleriyle temasını hesaplamaktan aciz! Buna mermiler ve roketler de dahil maalesef.

Ve tabii oyunun apar topar piyasaya sürüldüğünü anlamamızı sağlayan son unsur da ortalıkta pek oyun sunucusuna rastlanmıyor olması. Anlaşılan oyunu yapanlar bunun multiplayer ağır-

LEVEL SHIT



### Artılar

Terminator içeren son yılların tek PC oyunu olması.

### Eksiler

Geri kalan her şey.

### Level Notu



akşam PES oynarsa olacağı budur tabii.

Ya o değil de, hiç unutmam sene 1995, Terminator: Future Shock diye bir oyun çıkardı Bethesda. Sonra hatta bir oyun daha yaptılar devamında. Sorunlu filandı o oyunlar, ama bu oyunu görünce cidden onları özleyişim, bulup tekrar oynayasım geldi. Tabii tüm o program hatalarını da hatırladım biraz daha düşününce, sadece özelemekle yetindim. Nostalji de bir yere kadar be kardeşim! Ve fakat su götürmeyecek bir gerçek varsa o da şudur ki, bu oyunu yapan elemanlar Bethesda'nın 8-9 sene önceki kapasitesine bile ulaşamamış adamlarım

botlardan daha zeki değil. Eh, en azından haritaların neden dümdüz, karaktersiz alanlardan oluştuğunu anlıyorum, botlar burada bile yol bulamazken ya bir de azıcık karmaşık bir alanda dolaşmak zorunda kalsalar ne olurdu?

### Skykek

Tabii oyunun hataları saymakla bitmiyor. Bir diğeri tarafların ve karakter sınıflarının saçmalığı. Skynet tarafında herkes robot haliyle ve diğer tarafta da insanlar var. Birinin dayanıklılığı, diğerinin çevikliği güçlü yanları. Tabii

likli bir yapım olduğunu çok sonradan hatırlamışlar, aceleyle bir iki yarım yamalak sunucu açmışlar. Onlara da girebilmek ya da girince oyunda kalabilmek ne mümkün!

Uzun lafın kısası, dam üstünde saksağan, vur beline baltayı! Bu yapımcıları "valiye" vermek lazım, sabah akşam dövsün. Bu ne ya? ☹



# ORADAYDIK VE ŞİMDİ BURADAYIZ...

## THE HOBBIT

Kitap uyarlaması adam gibi ilk Tolkien oyunu mu?

Bilgi için: [www.lotr.com](http://www.lotr.com) Yapım: Inevitable Entertainment Dağıtım: Esen Elektronik Tür: Aksiyon - Macera Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Düşük  
Minimum sistem: 600Mhz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX

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



### Artılar

Çocuklara uygun kolay ve basit bir eğlencelik.

### Eksiler

Yenilik yok, genel kalite çok dana yüksek olabiliirdi

### Level Notu



**H**er şey hali vakti yerinde buçukluğumuzun evine, büyücü Gri Gandalf'ın ziyaretiyle başladı. Başından macera, yani bela kokan bu adamı uzaklaştırmak için elinden geleni yapan Bilbo Baggins ne yazık ki onu yanlışlıkla ileriki bir tarih için çaya davet etti.. İşte böylece, Gandalf ve dostu 13 cüce hemen ertesi günü bu çay ziyaretini değerlendirdiler. Bilbo'nun evinde ne var ne yoksa yiyip içtikten sonra onu beraberlerinde Ejderha Smaug'dan hazinelerini geri almak için bir maceraya sürüklediler. Hem de bir hırsız olarak! Hem de bir mendil bile alamadılar!

### Yüzüklerin Efendisi'ne bir başlangıç

Tolkien Hobbit'i torunlarına bir masal kitabı olarak yazdı. Ama aslında yaptığı yıllardır kafasında derlemekte olduğu Orta Dünya'ya belki de farkında olmadan ilk sağlam adımı atmak oldu. Yüzüklerin Efendisi üçlemesindeki hikayenin aslı bu kitapta gariban Hobbit Bay Bilbo Baggins'in başına gelen küçük bir rastlantı. Fakat hikayeyi bilmeyenlerin okuma keyfini kaçırmadan sizleri artık oyunun dünyasına götürüreyim.

Hobbit kitabın genel havası-

na uygun olarak Yüzüklerin Efendisi oyunlarında olduğunun tersine neşeli ve masalsi bir oyun. Platform ve macera karışımı, üç boyutlu şirin grafiklere sahip bir oyun. Ortamlar, özellikle de Shire alabildiğine yeşil ve cenneti andırıyor. İnsanları sınırların dışındaki kötülüklerden habersiz, kendi günlük önemsiz dertlerini dertten sıkıntıdan sayıyorlar. Biz de kovduğumuzdan çıkıp cüceler ile buluşmak için hana doğru koştururken durup konuşursak bizimle dertleşiyorlar. Kimisine ahırdan süt kovasını getiriyor, kimisinin kayıp dikey iğnesini buluyoruz. Taşla elmaları düşürüp topluyor, çocuklar ile saklambaç oynuyoruz. Tabii acelemiz arasında kırk tane görevle uğraşmamız biraz zorlama geliyor. Bunu oyuna ısınmak için küçük bir tur olarak kabul etmek lazım.

### Yürüyüş sopasının bel üzerine tatbiki

Sürüyle platformdan atlayıp sıçradıktan, etraftaki paraları bonusları

topladıktan sonra elbetteki dövüş kısımları da geliyor. İster taş ile buçuklukların nişancılıkta neden meşhur olduğunu görün, ister yürüyüş sopanızı kullanın. Ama esas dövüş kısımları ileride Sting isimli sihirli kılıcımıza sahip olunca geliyor. Kontroller gayet kolay olmanın yanı sıra pek fazla hareket çeşitliliği de sunmuyor aslında. Dan dun tuşlara basıp goblinleri dövüyoruz.

Masalın aslı tabii ki ne platform aksiyon gibi, ne de gariban hobbitimiz bu kadar çok dövüşüyor. Ama sonuçta oyun içinde oyuncuyu meşgul tutmak için ne gerekiyorsa yapmışlar.

Müzikler, şirin grafikler bol hoplama zıplama ile Hobbit çocuklara da uygun bir oyun. Genelde nereye nasıl gideceğiniz size farklı şekillerde gösterildiğinden yolunuza bulmanız gayet kolay. Tabii ki küçük bulmacaları anlayabilmek için temel bir İngilizce gerekli ama bunun dışında oynanması kolay ve rahat bir oyun Hobbit. ☺



## STRATEJİ, ŞAH VE MAT...

# HOYLE MAJESTIC CHESS

Satranç sıra tabanlı bir strateji oyunu değildir de nedir?

Bilgi için: www.vugames.com Yapım: Fluent Dağıtım: Vivendi Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: İyi Tür: Zekâ Minimum Sistem: 500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX Önerilen Sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

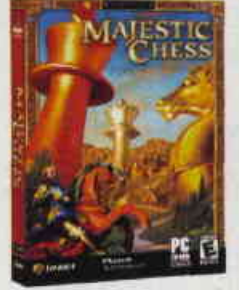
Firat Akyıldız |  
firat@level.com.tr

**A**slında hayat satranca benzer biraz. Yaptığımız hareketler, aldığımız kararlar, satrançtaki hamlelere karşılık gelir. Her hamlenizde karşı tarafın ne yapacağını da hesaplamalısınız, her hamlenizde çevrenizdeki tehlikeleri sezmelisiniz. Ve yanlış bir hamle yaparsanız, mat olursunuz.

la atak yapabilirken, topladığınız taşlarla savaşlarda rakibinizi yene olasılığınız ve dolayısıyla ilerleme olasılığınız artıyor. Mesela şu anda oyunda elimde beş piyon, bir at, bir kale ve bir fil var. Karşı tarafta ise bir piyon ve bir vezir (şahın dışında). Bu durumda avantaj bende. Tabii taşların yanında bir de altın kazanıyorsunuz yaptığınız savaşlardan. Altınlarla da aynı bir

bu şekilde. Peki asıl amacınız ne? Amacınız, Necromaster Sargon adındaki bir büyücüyü yenmek. Eskiden bir prens olan Sargon, güçlenince bir anda değişiyor ve dünyadaki tüm taşları (satranç) toplayıp bunları kendi acımasız dünyasını kurmak için kullanıyor. Bu macerada kontrol ettiğiniz karakterin ismi de King.

Oyun aslında oldukça basit



### Artılar

Orijinal konsept, basit oynama, normal bir satranç oyunu da içermesi

### Eksiler

Daha çok başlangıç seviyesindeki satranç oyuncularına hitap etmesi, kısa oyun süresi

### Level Notu

78



### Peki bu neye benzer?

(Arkadaşlar, oyun incelemelerinin giriş paragrafı okuyucuyu konuya ısındırır. Bir iki cümle genel kültür veya felsefe parçalanır, yavaşça oyna geçilir. Bu yazısında ise Firat bu geçişin nasıl yapılmaması gerektiğini göstermiş bize. Şöyle ki...-blx)

Oyundaki modlar Single Player ve Adventure. Single Player'ın ChessMaster'dan farkı yok, yani bir rakip seçip normal bir satranç karşılaşması yapıyorsunuz. Adventure'da ise durum farklı. Bu modda satranç çok farklı bir şekilde kullanılıyor. Oyundaki savaşlar sıra tabanlı bir strateji oyunundan farklı değil. Ama burada ordunuz satranç taşları. Her yeni savaşta ordunuza yeni "birim"ler katılıyor. Oyunun başında sadece bir-iki taş-



RPG oyununda olduğu gibi alışveriş yapabiliyorsunuz haritadaki belirli noktalardan. Mesela yaptığınız hamleleri geri almanızı sağlayan bir iksir alabiliyorsunuz.

Savaşlarda her zaman rakibi-nizle satranç maçı yapmıyorsunuz. Bazen de size satrançla ilgili basit sorular soruluyor. Bunlara doğru cevap verdiğiniz zaman da savaşı kazanmış oluyorsunuz.

Oyunun oynanışı genel olarak

bir mantıkla işliyor. Alışmak çok fazla zamanınızı almayacak. Ayrıca hiçbir zaman çok zorlaşmıyor. Satranççı çok iyi bilmeyenler bile zorlanmadan oynayabilir. Zaten arada satrançla ilgili dersler de var.

### Ve mat...

Konsept olarak çok ilginç ve başarılı bir oyun Majestic Chess. Eğer satranç biliyorsanız ve strateji oyunlarını seviyorsanız mutlaka bir bakın. Bilmeyenler için de iyi bir fırsat belki de... ❖

# DÜZ GİT.. DÜZ.. ŞİMDİ DE DÜZ..

## NASCAR THUNDER 2004

Bu işlerin de menejeri var

Bilgi için: www.easports.com Yapım: Tiburon Dağıtım: Electronic Arts Tür: Yarış Multiplayer: İnternet ve Ağ üzerinden 8 kişi İngilizce geresinimi: Orta (Kariyer modu için) Onur Bayram onur@level.com.tr  
Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1.4Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı



### Artılar

İncik boncuk kariyer modu. Force Feedback motoru. Yapay zeka ile taktiksel strateji.

### Eksiler

Yapay sesler. Kariyer modunun fazla ayrıntıya kaçması. Biraz ilginiz yoksa hiç olmamasının sizin için daha hayırlı olması.

### Level Notu



**B**ir oyunu detaylandırırsanız ne olur? Grafik? Ses? İçerik? Amcalar diyor ki kapsamı genişletelim. Mesela?.. Mesela

bu işin arkasında yatan kişiler de oynansın.. Ama nereye kadar? Şahsen ben Lara Croft'un hizmetçiliğini yapabileceğiniz bi oyun isterim. Nascar oynayanlar da, "yarışmak yetmez, aracı alalım satalım" demişler. Tabi baktılar Eylül Ekim gibi krediler düştü, Papyon açık oto pazarına nur yağdı, kaçırıyorlar şansını.

### Kariyerim var

Nascar Thunder 2004 denince benim aklıma bir tek, o geniş mi geniş, içinde kaybolduğum kariyer modu gelecek. Artık kendi isminizle kendi takımınızı kurabilecek, yarışlara girebilecek veya takımını yarıştıracak, para kazanacak ve bu sayede daha iyi araçlar satın alabileceksiniz. Tycoon olayına bu kadar alışmaları Nascar fanları için oldukça iyi. Diğer yandan yarışmak isteyenler için bu tip şeylerle uğraşmak biraz zor olabilir.

Oyun size 2003

sezonundan farklı ne veriyor dersiniz, kariyer modu bir tarafa, 2004 sezonu derim. Ufak tefek düzeltmeler dışında al aşağı edilen bir bölüm yok. Tüm kurallar, hepsini hiç bir zaman bilemesem de, 2004 sezonuna göre yenilenmiş. Takımlar da aynı şekilde. Yapımcı firma fizik motorunu süper süper yenilediklerini söylüyor fakat ben inanılmaz farklı anlar yaşayamadım. Sadece asistanlıklar kapalıyken ilk yarışlarım her zamankinden biraz daha zor geçti. Kontrolde biraz daha zorlandım. Hasar ve çarpışma fiziği de daha gerçekçi kotarılmış. Aynı fizik başarılı bir şekilde direksiyon için yapılan force feedback motoruna da yansıtılmış. Yoldaki çok ufak değişiklikleri bile bu kadar rahat hissedebildiğim az oyun var piyasada. Neredeyse sol ön lastiğin yerden 3 santim havalandığını bile hissediyorsunuz.

Önceki Nascar'lardan alışıldık sesler bu sefer de aynı bırakılmış.

Diyalog geçen yerlerde düzeltmeler var ve kariyer modu için bu zaten gerekiyordu. Fakat motor sesi ve diğer efektler hala aynı cızıltımadan öteye gidememiş. Gelelim neler gördüğünüze. Bu sefer sanki birazcık daha sanat yapmaya çalışmışlar da yuvarlak donuk pisti güzelleştirelim demişler. Pistin etrafı daha dolu. Gökyüzü çok daha güzel. Pist detay açısından dolu. Fakat araçlarda hiç bir değişiklik yok. Olmalı mıydı? Bence dahasına gerek yok. Zaten yarışta görebildiğiniz topu topu 20 santim kask camından düz yol.

### Galerim var

Son diyeceğim yapay zekaya. Diğer Nascar'larla değil, diğer yarış oyunlarıyla karşılaştırıyorum çünkü taktiksel yarış olayını bu kadar iyi yapan ve sizi de buna zorlayan yapay zeka az oyunda var. Hem de hız 300km/s'in üzerindeki.

Nascar 2004 Thunder detaydan çok profesyonellik oyunu, hele hele bu yeni kariyer modundan sonra. Sierra'dan alınan ve EA'ye verilen bayrak gibi gözüküyor 2004 sezonuyla. Çok sakıncası yok ama daha önce de dediğim gibi Türkiye'de kimin ne kadar takacağı merak konusu. ☺



Araçların kaplamaları biraz oyuna yabancı duruyor

Detay mı istemiştiniz?

ABS mi? Oturabildiğine dua et!



## LAW & ORDER II

# DOUBLE OR NOTHING

Hakim bey, itiraz ediyorum! En azından dizi uyarlamalarına...

Bilgi için: [www.lawandordergame.com](http://www.lawandordergame.com) Yapım: Legacy Interactive Dağıtım: Vivendi TÜR: Adventure Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

**G**eçtiğimiz yıl 'avukatlık' dizileriyle bir hayli haşır neşir olduk. Özellikle Ally McBeal orijinal formatıyla hem delice sevildi, hem de sinirleri yıprattı (neyse ki bitti de rahatladık). Law & Order da popüler bir Amerikan dizisi. Şahsen daha önce izlemedim veya bir kanalda rastlamadım. Belki uydu kullananlar denk gelmiş olabilir. Daha önce bu diziden Dead on the Money diye bir oyun daha uyarlanmış. Herhalde tuttu ki Double or Nothing ile devam ediyorlar.

### Tanıdık simalar...

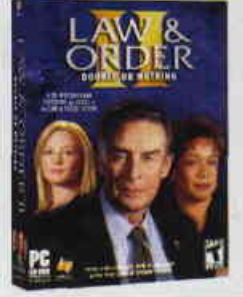
Oyun, tamamen dizinin kurgusunda ilerlemeye çalışıyor. Karakterler ve sesleri bile birebir diziden uyarlama. Hikayeye gelince, tahmin edeceğiniz üzere ortada bir cinayet var. Pahalı, spor bir arabada adamın biri ölü bulunuyor. Öncelikle Dedektif Briscoe olarak, cinayet mahalinde araştırma yapmak, ipuçlarını toplamak, tanıklarla konuşmak ve şüphelendiğimiz karakterleri sanık sandalyesine oturtmalıyız. Biraz derinleri kazdıka olayın basit bir 'kız meselesi' değil de çok ortaklı bir şirketin bulunduğu alengirli bir dava olduğunu kavriyoruz. Dedektif olarak doğru zanlıyı (ki bu zaten suçlu oluyor) bulmak için parçaları toplamanız

ve sonra da bir güzel birleştirmeniz gerek. Tüm saha ve laboratuvar angaryalarını halledip, arama emirleri ve göz altına alma izinlerini de kılıfına uydurduktan sonra sıra oyunun ikinci aşaması olan mahkemeye geliyor. Bu sefer amacımız Avukat Southerlyn rolünde delilleri gösterip, tanıkların yeminli ifadelerini alarak jüriyi sanık sandalyesine oturttuğumuz kişinin suçlu olduğuna ikna etmek. Tabii ki savunma itiraz ediyor, delillerimizi çürütüyor (en azından deniyor) ve tanıkların ağızından girip burnundan çıkarak jürinin kafasını karıştırabiliyor. Ama siz pes etmiyor, gerekirse izin isteyip biraz daha saha araştırması yaparak ve yeni tanıklar bularak iddianızı sağlamlaştırıyorsunuz (ta ki jüri ikna olup, sanığı gaz odasına yollayana kadar).

### Tatsız tuzsuz...

Double or Nothing, oynanabilirlik

bakımından basit bir adventure. Rahat bir arayüzü var. Delilleri topluyor, envanterinize atıyor ve gerekli gördüklerinizi laboratuvara yolluyorsunuz. Diyaloglar için de aynı esneklik geçerli. Aynı karaktere aynı soruları sorabiliyor, ama işkence edemiyorsunuz. Grafikler için herhalde en uygun sıfat 'yeterli' olacaktır. Karakterler eli yüzü düzgün ve orijinallerine uygun bir şekilde modellenmiş ve seslendirilmiş. Ama tüm bu artılara rağmen oyun monoton atmosferinden ve dizi standartlarından kurtulamıyor. Piyasada gizemli sular da yüzen (tek tük de olsa) sağlam adventurelar varken Double or Nothing çok yavan kalıyor. Dizinin hayranı veya mahkeme salonlarında geçen filmlerin hastası değilseniz, Law & Order ile zaman harcamak yerine 'Şeytanın Avukatı'nı bir kez daha izlemek en azından daha eğlenceli bir seçim olacaktır. ❖



### Artılar

İyi bir uyarlama. Dizinin kurgusu, karakterleri ve sesleri birebir adapte edilmiş

### Eksiler

Oyunda ilginizi canlı tutabilecek hiçbir şey yok. Tempo çok monoton.

### Level Notu



➤ Delil toplamak oyunun önemli bir kısmı.



➤ Yarıç aşında bir canavar.

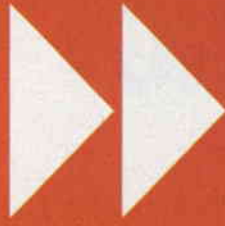
### ➤ Bulmacalar genellikle çok kolay.



### ➤ "Bu adam ölmüş!" - "Yerinde bir saptama, ay, saptama!"



Definitely close range. I spotted powder burns on the victim's scalp.



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kış aylarında Berker canlısının ortaya çıkmasıyla saklanan Kısa Kısa'lar, en uygun mekân olarak Sinan'ın masasının arkasındaki Aymar kolilerini veya Fırat'ın masasını seçerler...

# kısa kısa

## Anito: Defend a Land Enraged

Yapım: Anino  
Dağıtım: Anino  
Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX



Aaa ne şirin şey bu ya, şuna bak ya, ciciii, ciciiiii, nasıl da Kısa Kısa'yımış oyy! Ha ne? Yayında mıyız? Öhöm, bu ne biçim oyun ya, Kısa Kısa değil mi zaten, hep böyle bunlar, grafik yok ses yok ve se! (toparlayamadım ama)

Sonuçta (?) Anito: Defend a Land Enraged, Burak'ın; tavşan, ceylan ve

yeri geldiğinde portakal kesip puan kazandığı ve "Ooh nasıl da kaptırdım oyu-na, puan da kazanıyorum, kafam da kocaman zaten lay lom" dediği oyunlardan biri. 16. yy Asya'sında Maroka adındaki bir adada geçen bu firkateyn vari oyunda iki farklı karakter seçebilme şansına sahipsiniz. Bu karakterlerden

birinin adı Agıla, diğerinin ise, hımm, unuttum. Seçtiğiniz karaktere yeni yetenek puanları ekleyip saçını de-ğiştirip yanaklarını sıktıktan sonra oyu-na başlıyorsunuz ve karton ağaçlarla, mukavva otlarla, 62'den tavşanlarla karşılaşılıyorsunuz. Bu şu anlama geliyor: 62'den tavşan mavşan olmaz! Ka-

rakterinizin yam yum! diye hareket etmesi ve fevri davranışlar sergilemesi ise umurumda değil. Zaten bu oyunu oynamayacağım. Hiçbir zaman da oynamadım (vay yalancı!).



## 3D Chess

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



Şu yaşıma geldim fakat hâlâ dergide satranç bilen bir kişiye rastlamadım. Berker'e en son sorduğumda harıl harıl harıl! diye yazı yazıyordu. Sinan ise o şularda yayıl yayıl yayıl diye yayılıyordu. Tuğbek'e sormadım, Burak askerde olduğu için muhatap (?) olmadım. Sinirlendim, gittim bi` satranç oyunu aldım, aldım karşıma bilgisayarı, biir bir oynadım, yenildim! Aradım Tuna'yı, dedim "böyle böyle", o da dedi ki "mır mır mır". "Ha senden de bu beklenirdi zaten Mr. Şentuna" diyip kapattım suratına Çotanak İletişim diye.

Bu kısa öyküden çıkarılacak ders şu-dur: Berker tosundur, Tuna Şentuna da satıcıdır. Bu oyunun ismi ise 3D Chess olsun. 3D Chess isminden de anlaşılabil-

leceği gibi bir araba yarışı. Oyun tamamıyla 3D olarak tasarlanmış. Dolayısıyla seçmiş olduğunuz tahtayı evirip çevirebiliyor, taşlara zoom yapabiliyor ve sinirlendiğinizde tahtayı alıp raaaaaakinizin (eskiden futbolcuydum, sakatlanınca bıraktım) kafasına atabiliyorsunuz. Bunun yanında oyunda mat olabili-

yor, rok yapabiliyor ve at ile L çizebiliyorsunuz. Ne kadar da ilginç değil mi sevgili okurcular?



# Big Biz Tycoon 2

Bu kaçıncı Tycoon oyunu sayamadım ama bu konuda bir şeyler yaptım, tepkimi koydum. Gittim Big Biz Tycoon 2'yi aldım ve oynadım (teпки). Bu şekilde sessiz kalarak bir yere varamazdık ne de olsa. Ben de varamadım.



Yukarıda bahsi geçen oyunda yapmanız gereken şey bir ofis kurmak ve bu ofisin her şeyiyle ilgilenmek, yemek yedirmek, top oynamaya çıkarmak, uyutturmak. Buradan şu sonucu çıkarmanız olası: Bir holding patronusunuz.



Yapım: Animedia  
Dağıtım: Activision Value  
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Ama şu sonuç da çıkabilir: Bu oyunu oynamasak mı? Buradan çıkarılamayacak sonuç ise şu: Serhat iyi bir çocuktur.

Big Biz Tycoon 2'nin sorunları da yok değil sevgili basın mensupları. Olayların gelişimini izlemek o kadar sıkıcı ki, o kadar uzun zaman alıyor ki bu sırada sevdiğiniz bir arkadaşınızla telefonda borolrop boröp! diye dakikalarca, saatlerce konuşmanız olası. Grafiklerin yere kapaklanıp yuvarlanması ise umurumda bile değil. Zaten bu şartlar altında daha fazla yazı da yazamam. Zaten PES3 oynamak istiyorum. Zaten uykum da var. Zat...

Yapım: Steel Monkeys  
Dağıtım: TDK  
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



# Corvette

... Sonuç olarak Corvette diye bir oyun daha buldum. Ama yerim az olduğu için zaman kaybetmeden incelemeye geçiyorum. Zaten buraya ne yazabilirim ki başka? Kutup Ayısı Kâğıdı katliamından başka bir şey değil şu yaptığım şey. Ayrıca şu da var ki mır mır mır...



Corvette isminden de anlaşılacağı gibi bir piton yılanı. Bahsi geçen oyunda tahmin edilebileceği gibi Corvette'in birçok modelini kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bu noktada "Saat kaç?"tan sonra akla ilk gelen soru "Fizik modellemesi nasıl? Oyun gerçekçi



mi?". İşte ben de bu sorulara yanıt vermek ve kavga çıkarmak için buradayım. Eđer yanlış kavga çıkarıyorsam arayın: 0539 2332211

Oyun tabii ki de gerçekçi değil, kendinizi kandırmayın. Ayrıca aracınızın tepkileri çok sert. Mesela sağ ok tuşuna yavaşça veya şefkatle veya Şevket'le bastığınız zaman arabanız haritanın dışına çıkıyor ve NFS: Underground haritasına giriyor. Bunun yanı sıra oyunun grafiklerindeki umursamazlık insanı ve kediyi (aa Kasımpaşa'da bizim ofise kedi girmişti değil mi sevgili sakkol@level.com.tr?) çileden çıkarıyor. Toparlamak gerekirse: Eee, u, ummm...

Yapım: Monte Cristo  
Dağıtım: UbiSoft  
Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



# Fame Academy

... Ve işte herkesin beklediği oyun. Artık siz de bir Bayhan, bir Selçuk, bir Armağan veya ne bileyim bir Serhat Hacıpaşalıođlu olabilirsiniz. PopStar yarışmasına yarışmacı veya tuzluk olarak katılmak isteyenler için kaçırılması abesle iştiğal olan bir oyun Fame Academy.

Oyunda yapmanız gereken şey ise bir şu: Bir PopStar adayı yaratıp onu geliştirmek ve yarışmaya katılıp Armağan'dan fırça yemek. Yarattığınız adaya oy vermek için "Pop" yazın, bir boşluk bırakın ve adayın kapı numarasını yazın, PopStar cebinize gelsin.

Bunun dışında bu oyunu yemeliyim.

Ama neden? Birincisi sevgili PopStar adayları, bu nasıl grafik? İkincisi, bu ne sıkıcı oynanış? Ve bu ne gereksiz bir oyun? Dolayısıyla ne yapmamız gerekiyor? Oyunun suratına kapatmamız gerekiyor bilgisayarı çat diye. Fakat bilgisayarı kapattıktan sonra da fişleri de kopartın ki kazayla oyun açılmasın. Hat-



ta kasayı bir kolinin içine koyun ve en yakın uçakla yurt dışına yollayın. Ayrıca "Korna" yazıp boşluk bırakın ve 3444'e yollayın, "dali dili!" diye korna cebinize gelsin.





# Macera oyunlarının dünü, bugünü

▷ Artık macera türü değişti, yeni macera oyunları oyunculara daha fazla yenden oynanabilirlik sunabilmek için gittikçe daha hareketli hale geliyor. Sebebi de aslında basit, yeni çıkan bir oyuna 50 dolar civarında bir ücret ödüyorsunuz. Bu türün sevdalıları alıp desteklese bile yapımı yıllar alan bir oyun bir kez bitirildiğinde kenara konuluyorsa geniş kitleler "ödediğim paranın karşılığını aldım mı?" diye düşünmeye başlıyor? Broken Sword 3 incelemesini geçen derгимizde okudunuz. Belki çoktan alıp oynadınız, hatta bitirdiniz. Bunun

üzerine bazı düşünceler zihninizde mayalanırsun, ilk iki oyunu şöyle bir hatırlayalım. Sonraki yazılarda o mayalanan zihinden enfes üzüm kurabiyeler pişireceğiz çünkü. mı fark ettiyseniz MDK'da hasta olduğumuz zırhın tasarımına benziyor. Büyük olasılıkla MDK'nın yapımcıları da bu oyunun bağımlılarıydı. Zaten bu oyun Giger'in karanlık dünyasından, gelecekteki oyunlar da ister istemez bu oyundan etkilenmişti. Buna rağmen başarılı benzerleri azdır.

Oyunun en ilginç yanı klavye ile hareket edip fare ile ateş yönünü belirliyor olmamızdı! Crusader oyna-

yanlar hatırlar bu oynanışı ama burada klasik platform bakış açısı olayı çok ilginç kılıyordu. Yerlerden duvarlardan ve tavanlardan her yerden akan yaratıklar, hareket, heyecan, korku ve sürprizler bu oyunu dehşet bir tecrübe yaşıyor.

Mekanlar, gizli duvarlar, bilgisayar konsolları, taret kontrolleri ve bugünün oyunlarında görünce şaşır-dığımız her şey bu oyunda vardı. Büyük yaratıklar kesinlikle dehşet vericiydi. Bugün bu oyunu bir şekilde bulup oynayın derim, kesinlikle bütün eski oyunlar içerisinde kaçırılmaması şart olan bir oyun ◉

## BROKEN SWORD

### THE SHADOW OF TEMPLARS

▷ Grafikleri ikon macera oyunlarını sevenlerin tam da hastası olacağı tarzda.

Özellikle Paris'teki bölümlerin çizimleri, karakterlerin çizimi ve animasyonu kesinlikle çok iyi. Oyunun bir diğer güçlü yanı ise seslendirmeleri. Oyun boyunca her konuşma seslendirilmiş ve çok güzel olmuş.

Belki de oyunun bu kadar ilgi çekmesinin sebebi daha ilk sahnedan şaşırtıp ilgi çekmesi daha sonra da kökleri derinlere inen bir hikaye ile sizi sürükleyip götürmesi idi. Bulmacalarının ne çok kolay ne de çok zor olduğu söylenemez, bitirilmesi çok da zor olmayan bir oyun doğrusu. Neyse ki uzun oyun süresi derin konusunu rahatlıkla işleyip oyuncuyu tatmin etmeye yetiyor.

Tabii ki ilk oyundan bahsedip de karakterimizden bahsetmemek olmaz, George Stobbard bu oyuna sadece bir turist olarak başlıyordu. Ama Templar şövalyelerine kadar uzanan bir maceraya atılıyordu. Ben sizin için sürprizleri bozmayacağım. Aslında hikayesinin o kadar orijinal olduğu söylenemez, hele ki Indiana Jones oyunlarını oynayıp yutmuş olanlar için. Ama sonuçta özellikle ikinci nesil macera oyuncularını için tapılacak bir oyun olmuştu. Eğer macera seviyorsanız edinin oynamanız gereken bir oyun. ◉



# BROKEN SWORD 2

## THE SMOKING MIRROR

△ Hatırlarım, Level'a o zamanlar ne soru yağmıştı "ellerimiz bağlı olduğumuz sahnede nasıl kurtulacağız" diye! (Nereden hatırlıyorsun, nasıl hatırlıyorsun? Perdenin arkasında mı gizleniyordun? – blx) Oynayan deliriyordu, ilkinde göre çok daha zor bazı bulmacaları olduğunu da buradan anlıyoruz zaten. Ama gözünüz korkmasın, o çok zor bulmacalardan fazla yok. (Oyunun başındaki bağlı olduğun bulmacaya zor diyorsan, domuzlu bulmacaya diyecek sıfatın yoktur - blx). Hayır, insa-



nın sinirlerini bozan ilkinde de olan klasik ikon macera uyuzluğu. İmleci doğru noktaya tutmadıysanız bazı şeylerin asla farkına varamıyordunuz. Tam çözümden yapabilimeniz gerektiği söylenen şeyleri yapamıyordunuz ki pek çok yağız delikanlı oyuncumuz bu şekilde telef oldu. Sorarım sana Sierra, yazık değil miydi bize? (Ve Sierra cevap verir: "Bana ne? Benim Broken Sword serisiyle alakam ne? Oyunun yapımcısı Revolution, dağıtıcısı Virgin idi" Buna ne buyuracaksın Ali beyküyü? – blx)

Neyse ki grafikler yine dolu dizgin, iki boyutlu fakat bir o kadar güzeldi yine. Malum Broken Sword serisi Lucas Arts'ın fırtına yarattığı dönemden çok sonra yapılmışlardır. Haliyle bu dönem macera oyunları artık oturmuş bir sistem üzerine kuruluydu.

Ayrıca bu serinin kutu kapaklarının güzelliği de başka bir konu, Broken Sword 2'nin kapağının güzelliğine bakar mısınız?

Duyan da oyunu satıyorum sanacak, alakası yok sadece sanatçıyı takdir ediyorum.

İkinci oyunun ilkinde göre daha hareketli, daha bir dramatik olduğunu söyleyebilirim. İki karakter arasında geçen konuşmalar gayet keyifliydi. George'un klasik esprileri ve kurtulmamız gereken bir sürü içinden çıkılması imkansız durum vardı. Arada Nico'nun kontrolüne geçmek de belli bir canlılık kattı. İlkinde konunun geçtiği yerler daha mantıklıken bu sefer oyunda daha ciddi bir Indiana Jones tadı vardı. Dün-



yanın çeşitli egzotik yerlerini görüyoruz yandan da Tezcaltipoca ile uğraşıyorduk Broken Sword serisinde bir oyun daha olsa artık konusunun ne olacağına kesin gözüyle bakabilirdik, tapınakçılar (Templar Knights??? - blx) ve karanlık, gizemli kültürler...

### Sevmediğim

Evet, kişisel olarak Broken Sword serisinde sevmediğim, yeri geldiğinde acımayan, karanlık ve sizin herhangi bir kurban olmak üzere olmanız gereken kısımların gerektiği gibi yapılamamış olması (bu nasıl cümledir Yarabbi! Düzeltmiyorum! – blx). Yani tapınakçılar ile uğraştığınız kısımları. Aslında pek çok macera oyununda her şey kolayca akıp giderken, ben size soğuk gerçekliği ve ne kadar paranoyak olursanız olun yeterli olmayacağını hatırlatan sahneleri severim (Türk Dil Kurumu, ihtiyacım olduğunda neredesin? – blx). Sizi vururlar, sizi zihninizden azıcık ta olsa zımbalarlar ve böylece kalıcı olurlar. Oyunun bütünü böyle olmasına gerek yoktur, zaten bütün

oyun boyunca böyle tek bir olayın olması onu çok daha güzel vurgulayacaktır. Bunu yazarken direkt aklım bir başka macera oyununa kaydı (aklının yazıda olmadığı zaten belliydi, söylemene gerek yok ki – blx). Beneath a Steel Sky'da oyunun kötü sonuçları böyle oluyordu, özellikle tüneldeki son mükemmeldi diyebilirim.

Özellikle karanlık bir tonun eksikliği tapınakçıları konu alan bir oyunda ciddi fark ediliyordu. Bu yüzden ilkinde daha akıcı olsa da serinin ikinci oyunu özellikle kararsız bir kişilik sergiliyor. Hikaye karanlık ve gizemli olmak istiyor ama görünüş bunun için çok masum kalıyor. Yine de bunlara rağmen oyuncular hala hatırlayıp ta oyunu tekrar oynamak istiyorlarsa, üçüncü oyun bu kadar heyecanla beklenilseyse anlayacağınız üzere bu oyun güzel bir şeyler de katmış.

Tam olarak analiz etmek gerekirse, Lucas fırtınası sonrasında oyuncuların daha fazla macera oyunu istedikleri bir dönemde oyuncuları meşgul etmiş ve ihtiyaçlarını karşılamış. Bu da bize oyunun nasıl kalitesi kadar zamanlamasının da önemli olduğunu bir kez daha gösteriyor. (Imdaaat! – blx) Dikkat çekmemiş ve göze batmamış bazı oyunlar, bazen döneminde delicesine tutulmuş oyunlardan her açıdan iyi olabilir. (Imd... – blx) Ama tekrar dediğim gibi bir oyunu akıllara kazıyan doğru zamanlama. (pes ediyorum, tamam, bundan sonrasını düzeltereğim – blx). Yoksa neden Hit ve Klasik ödüllü alan bir sürü oyun çıkarken, herkes eski oyunları özlesin? Yeni oyunlar çok iyi olabilir, ama oyuncunun ihtiyaç duyduğu şeyi veremeyince, oyuncular da eskilere dönüşüyor. Ben de kendime bir ara bölge oluşturuyorum. İncelemek zorunda olmadığım oyunları biraz geriden takip ederek, canım hangi türde oyun isterse onu oynuyorum.

### Eski oyunları sorunsuz olarak oynamak isteyenlere bir tavsiye:

Bir Gameboy Advance alın. Klasik oyunların neredeyse tamamı GBA'ya çıkıyor. Lords of The Realm 2'den tutun da Broken Sword'e kadar klasik olmuş stratejiler ve macera oyunlarına kadar GBA'da bulabilirsiniz. Belki PC başında geçirdiğiniz geceleri tutamaz ama "bu oyun niye çalışmıyor" diye ekran başında delirmezsiziz.☺

Playstation 2 sahipleri, az yana kayın!

# FINAL FANTASY XI : ONLINE

Son fantezimiz nete kucak açıyor



LEVEL HIT

Bilgi için: <http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml> Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Tür: Devasa Online RPG İngilizce Gereksinimi: Yüksek  
Min. Sistem: 800Mhz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 6 GB HDA, 128 Kbit ISDN Önerilen Sistem: 1,4Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 256 Kbit DSL

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

Uzun süredir PC'ciler iştahla bakarken sayısız Japon, PS2'le-rinde bir oyun oynuyorlardı. PC sahipleri ise melül melül bakmak veya PS2'li arkadaşlarını sömürmek arasında gidip geliyordu. Nihayet Square'in devasa online oyunu Final Fantasy XI onları bu geligitten kurtararak masa üstüne ulaştı. Final Fantasy XI elime ilk geçtiğinde aklımda beni aç susuz bırakacak, final dönemim yaklaşırken en büyük kötülüğü yapacak (World of Warcraft'a kadar tabi) oyun bu mu gibisinden sorular dolaşıyordu. Cevap ise yazının sonunda gizli (hey sen! Çek bakıyım gözlerini son satırdan!)

Not: Bu tanıtım tam da Türkiye'nin yurtdışı internet hatlarının göçtüğü zamana denk geldiği için hayatımdaki en zor tanıtım deneyimlerimden biri oldu. Buna rağmen internetin normale dönmesiyle her zamanki gibi ADSL, kablo ve uydu gibi farklı bağlantılarla test edebilme imkanı buldum. Size önerim 128Kbps ADSL'den daha azına sahipseniz mümkünse oyuna yaklaşmamanız olacaktır. Şimdi yazıya dönelim.

## Kahramanların görev borsası

Devasa online oyunlarda bir klasik olduğu üzere Final Fantasy XI de karakter yaratımıyla başlıyor. Başlangıçta seçimi-nize beş ırk ve altı meslek sunulmuş du-

rumda. Bunlar insan, elf, Tarutaru, Gal-ka, Mithra gibi ırklar ve savaşı, rahip, hırsız veya büyücü gibi mesleklerden oluşuyor. Oyunun asıl güzelliği de mes-lek yapısıyla başlıyor zaten: Mesleğiniz-den hoşnut kalmazsanız başka birini de-neme şansınız her zaman mevcut. Örneğin 18. seviye bir büyücüsünüz ve ha-fiften baymaya başladınız. Yapmanız gereken tek şey şehre dönmek ve sa-vaşı olarak bir iş bulmak. Böylece sa-vaşı olarak seviye atlarken büyücü özellikleriniz de korunuyor olacak. Bakarsınız birgün eski yetenekleriniz de ihtiyacınız olur. Ayrıca 30. seviyeden itibaren dokuz yeni görevi daha açabili-yorsunuz.

Bakarsınız ihtiyacınız olur dedim ama bakmasanız da hayatta kalmak için herşeye ihtiyacınız olacak. Çünkü öldüğünüzde öyle bir deneyim puanı kaybediyorsunuz ki hem karakterinizin hem

de sinir sisteminizin bir kaç level geriye gitmesine neden oluyor. Yani dışınızdan tırnağınızdan artırarak kazandığınız deneyim puanlarıyla uzun sürede geldiğiniz konumunuzu kötü bir kaç oyun sa-atıyla kolayca kaybedebilirsiniz. Bu nedenle çok iyi dengelenmiş, birbirini iyi tamamlayan bir grupla yola çıkmalı ve bireysel saldırılarınızı çok iyi bir kombinasyonla kullanmalısınız. Oyun ilerledikçe Paladin, Ninja veya Beastmaster gibi popüler mesleklerde bizzat kralın hizmetinde görevlere çıkacak ve bunun yararını yeni eşyalar olarak göreceksiniz. Oyunda savaş sınıfları yanı sıra yemek pişirmek veya demircilik gibi el zanaatlarını da öğrenebilirsiniz. Ürünlerinizi de pazarda nakite dönüştürebilmek, başka kahramanlara ve hatta ikinci karakterinize aktarmanız gayet pratik. Fakat ikinci karakterinizin olması ne kadar pratik tartışılır (az sonra geleceğim).

♣ Sevimli olmak ölümcül olma gerçeğini değiştirir mi?



♣ İyi bir takım oyunu nice canlar yakar



## kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

### Karşı komşu Blizzard'dan haberler: Devasa Online Dünyalarda neler oldu

Vivendi Universal yöneticisi Bruce Hack, Blizzard'ı satmayacaklarını açıkladı. Blizzard çalışanları da bunu kutlamak için (yalan) yeni bir Frozen Throne haritası yayınlanmışlar (doğru), hadi deneyelim: <http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml>

Ayrıca yeni çıkan Frozen Throne yamasıyla Ork görevleri devam ediyor. Yama Battle.net'e bağlanırken otomatik olarak çekiliyor. Blizzard demişken bir World of Warcraft haberi verme-

den olmaz: <http://www.blizzard.com/wow> adresinde bir çok yeni screenshot bulabilirsiniz. Özellikle Undead severler kaçırmasın.



Geçtiğimiz ay devasa online oyunlar açısından nispeten sessiz olmasına rağmen bol ekstra bilgi ve ekran görüntüsüne boğulduk:

► EA Ultima X'un web sitesinde yeni ticaret sistemi hakkında ilgilileri bulabilirsiniz: [http://www.uxo.ea.com/feature\\_shopkeepers.html](http://www.uxo.ea.com/feature_shopkeepers.html)  
► Everquest 2 ile ilgili yeni karakter modelleri ve resimler gelirden haber vermez miyiz? Şöyle buyrun:

<http://everquest2.station.sony.com/media.jsp>

► Final Fantasy XI:Online bir milyon (sayıyla 1.000.000) oyuncu barajını aşarak Everquest'in rekorunu alabora etti. Böylece yılbaşından beri 500.000 yeni aktif oyuncu ekleyerek yeni bir hız rekoru da kırmış oldu: <http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml>  
► Lineage 2 web sitesi yayına başladı: <http://lineage2.com/>



↑ Büyük "boyu değil işlevi" sözünü kanıtlar



↑ Dread Dragon yalnız çalışılmaması gereken ev hayvanlarındandır

## İmparatorluklar çarpışırken

Vana'diel Kıtası Windurst, Bastok ve San d'Oria imparatorlukları arasındaki mücadeleye ev sahipliği yapıyor. Bu tarafların cephelerde öldürülen yaratıkları haftada bir kez yenileniyor. Böylece ordu sıkıntısı ortaya çıkmıyor. Gerçi yüz binlerce aktif kullanıcı varken zaten önünüze biriferi mutlaka damlar. Tarafsız bir bölgede düşmana en fazla kaybı verdirirse o bölgeyi topraklarına katıyor.

Oyunda hali hazırda yüzlerce görev var ki bunların yüz tanesinde gayet hoş ve yirmi otuz tanesinde ise zor bulunan eşyalara rastlamanız mümkün. Görevlerin çoğu "çalınan/alınan iki ekmek bir sütü geri getirirsen minnettar kalacağız ve sana iki yumurta vereceğiz" şeklinde olmasına rağmen ana senaryoya direkt bağlı olduğundan sıkıcı olmuyor ve epik yapı korunmuş kalıyor. Her krallığın kendi tarihi ve senaryo yapısı olmasına rağmen bunlara bağlı oyuncuların ortak bir amaç

uğruna beraber hareket ettiği görevler gerçekten eğlenceli. Bu, birbirlerine ihtiyaçları olmasına rağmen her an tetikte bekleme zorunluluğundan kaynaklanıyor. Görevler neticesinde özel eşyaların yanı sıra belirli yerlerde kullanılarak hava durumunu lehinize kullanabileceğiniz sekiz elementten birini de bulabilirsiniz. Bu elementler savaş sırasında gözle görülür avantajlar sağlıyorlar.

Yapımcılar Final Fantasy XI'de çok ender bulunabilecek koleksiyonluk zırh ve eşyalardan da bahsetmişlerdi. Bunlardan ikisini yüksek seviyeli iki oyuncuda gördüm fakat bu kadar hoş ışık efektlerinin bulunduğu oyunda bu silahlar neden bu kadar sıradan görünüyordu anlam veremedim. "Önemli olan ruh güzelliği" kuralı bilgisayar oyunlarında pek işlemiyor.

Devasa online oyunların olmazlarsa olmazlarından biri de şehirler arası ulaşım için hızlı araçlardır. Square Enix bu olaya Vana'diel'e (oyunun geçtiği kıta) özgü bir çözüm bulmuş. Oyunda 20. seviyeye geldiğinizde açılacak bir görevi tamamladığı-

↓ Acaba kessem içinden kelebek mi çıkar?



## Ayın Siteleri

[www.hedo5.com](http://www.hedo5.com)

Milli gururumuz Hidayet Türkoğlu'nun resmi web sitesi. Sitede Hido'nun maç maç istatistiklerin, ve fotoğraflarını bulabilirsiniz.

<http://www.workz.org/mitoloji/>

Mitolojiyle ilgilenenler için harika bir kaynak. Karakterler, destanlar, resim galerisi gibi seçeneklere sahip.

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

Dev bütçeli Hollywood filmlerinin hatalarını gösteren başarılı bir site. Mutlaka sizin de gözünüze çarpan hatalar göreceksiniz.

<http://www.resimliroman.net/>

Çizgi Roman kültürü ülkemizde de gittikçe gelişirken bu konuda Türkçe internet kaynaklarının olmaması düşünülemezdi. Resimli Roman en geniş içeriklilerden bir tanesi.

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

Türk fantezi severlerinin ortak bir vizyonla oluşturdukları web sitesi. Sitede destekçi kuruluşların linklerini de bulabilirsiniz.

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

Videolar, album tanımları, duvar kağıtlarıyla dolu kaliteli Türkçe metal müzik sitesi. Bootleglerde cabası.

## kablodaki fısıltılar

### Kısa Kısa

▶ Ascaron Sacred'in orkestral parçalarından oluşan 16 parçalık albümü piyasaya sürdü. Sadece 1500 taneyle limitli olacak albüm için bilgi: <http://www.ascaron.com/d/shop/index.asp>

▶ Half-Life 2 gelmedi ama şimdiden havasına gireyim diyorsanız şuradan ilgili media arayüzlerini çekebilirsiniz: <http://www.microsoft.com/windowsxp/games/downloads/halfife2.asp>

▶ 3D Reams yapımcısı George Broussard resmi forumlarında Duke Nukem Forever ve Direct9-9 uyumuyla ilgili açıklamalarda bulunmuş. Ama artık hiç birimiz inanmıyoruz değil mi?

▶ İkinci Dünya Savaşı konulu gerçek zamanlı strateji oyunu Blitzkrieg'e iki eklenti geliyor. 2004'ün ikinci yarısında çıkarılacak olan ilk eklenti yeni görevler ve tamamen yeni senaryolar içeriyor. Bunların yanında Japon'ların yeni birimleri de oyunda yer alacak.

Yılın sonlarına doğru ise, ismi şimdilik belirlenmeyen yeni bir eklenti çıkacak. Geliştirme paketi hakkında herhangi bir bilgi verilmiyor, ama not olarak, firmanın yeni fikirler için RTS fanatikleri aradığını söyleyebiliriz.





↑ Grafikler anime sevenler için Hint kumaşı

nızda Chocobo lisansı almaya hak kazanıyorsunuz. "Chocobo da nedir? Yenir mi?" diyenler, onu hızlı hareket eden dev bir civciv olarak düşünülebilir. Hala "Yenir mi?" diyenleri Allah'a havale ediyorum. Chocobo'ları şehirlerde ücreti karşılığında edinebilirsiniz ki bir kez sürmeye başladığınızda bir daha yürümek istemeyeceksiniz. Hele arkamızdan bir yaratık güruhu geliyorsa civcivinizi daha çok seveceksiniz. Şehirler arası taşımacılıkta chocobo dışında hava ya da deniz araçlarından da faydalanma şansınız var ama hiç birinde Chocobo'nun şirinliği yok.

### Paranın ne önemi var mühim olan ins...

Oyundaki en büyük problem oyuncuların sunuculardaki dağılımında ortaya çıkıyor. Ne yazık ki oyunda bir server seçme şansınız yok; oyun bunu otomatik olarak gerçekleştiriyor. Arkadaşlarınızla beraber oynamak istediğinizde oyunda yüksek rakamlarda para biriktirerek dostlarınız için bir dünyalar arası geçiş kartı (World-Pass) almanız gerekiyor. İnsan arkadaşlarıyla oynamak için neden para kullanmak zorunda kalıyor, akıl mantık yürütmek zor. Bu nedenle bulunduğunuz yerde yeni arkadaşlar edininceye kadar bir süre yalnız savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Bu engeli dişlerinizi gıcırdatacak geçtikten sonra oyundan gerçekten büyük keyif alabilirsiniz. Oyunun "offline" versiyonunu tanımayanlar da bu

sürede alışabiliyorlar. Fakat ikinci bir karakter gerçek anlamda pahalıya mal oluyor. Çünkü ikinci bir karakter oluşturmanız ancak gerçek para karşılığında mümkün; yani ekstradan aylık 13\$. Oyunda para olayına bu kadar önem verilmesi bazılarını (mesela beni) kızdırabilir. Bu rol yapma ve araştırma tutkunlarını soğutacaktır.

Şu uzakdoğulu oyuncular da nasıl bir oyun aşkı olduğu akıl erdirilemeyen bir başka konu. Final Fantasy XI'de en yüksek seviye 70 olmasına rağmen şimdiden bu seviyede oyuncular görmek mümkün. Bu kadar hızlı gelişmek için ya hayattan gerçekten kopmak lazım ya da oyunda bir açık olmalı. Oyunu oynadığım sürede değil böyle bir açık bulmak, öldüğünde üç seviye birden kaybettiği için Japonca küfürler öğrenmemi sağlayan kişiler bile gördüm. Japon oyuncuların bir başka karakteristiği ise yeni başlayanlara son derece iyi niyetli ve yardımcı yaklaşmaları oluyor. Hatta Türk olduğumu söylediğimde fazladan bilgi ve para veren bile oldu. Tabii gidip direkt "ben Türk'üm para ver" dersanız antipati toplayıp biçilme olasılığınız yüksek.

### Hey Boss! Bir müzik koy da havamızı bulalım.

Devasa online oyunların genelinde kullanılan sabit kameranın burada kullanılmaması türe yeni başlayanlara zor anlar yaşatabilir. Fakat bu sorun kısa sürede aşılabiliyor. İlk açtığınızda sizi karşılayan



↑ Aslında gerçekten de leziz gözükyöyörlarmış

düşük çözünürlüklü PS2 grafikleri sizi dumur denizinde balık yapabilir. Çok şükür 1280x1024'e uzanan seçenekler emrinize amade. Tavsiyem 1024x768'den aşağıya inmemeniz, aksi halde Final Fantasy klasiği efektlerin çoğunluğunu kaçırarak ve keyfiniz büyük ölçüde baltalanacaktır. Yine de aslen PS2 için hazırlanan Final Fantasy XI'den bir World of Warcraft ya da Mythica grafikleri beklemeyin. Müzik ve sesler kaliteli olmasına rağmen surround sistemin yetersiz kalması o cici kolonlara o kadar para sayan oyuncuları kızdırabilir. Boss yaratıklar çıktığında müzik değişimin atmosfere etkisi büyük. PS2'den gamepadin tadını bilenler PC için kaliteli bir gamepad veya (bir adaptörle) PS2 gamepadini kullanabilirler. Fakat klavye severler de kısayol tuşlarıyla özel yeteneklerini ve hareketlerini minimum problemle yapabilirler. Sıfır değil minimum problem olduğundan bir PS2 oyununun hala inatla orijinal gamepadiyle oynanması gerektiğini savunuyorum.

### Sözün özü

Final Fantasy XI 15. seviyeden sonra tam anlamıyla başlıyor ve oyuncuyu sarıyor. Oyundaki buglar bir çok akranına göre minimum seviyede ve kalanlar da hızla temizleniyor. FF XI genel olarak baktığımızda gayet başarılı bir port. Detaylı karakter modelleri, başarılı düzenlenmiş bir dünya ve Final Fan-

tasy'nin büyüleyici dünyası sizi Vana'diel Kıtası'na kilitliyor. FF XI oynadıkça sizi daha çok etkisine alabilen bir oyun. Final Fantasy serilerindeki sağlam senaryo yapısı online ortama gayet güzel aktarılmış: Oyuncu modelleri tek kişilik versiyonlarda olduğu kadar iyi oturtulmuş. Oyunun gücü özellikle karakter gelişiminde ve çarpışmalardaki aktörlerin ortak oyunları ve stratejilerinden oluşuyor. Sonuç olarak Final Fantasy dünyasının fantastik yapısını ve görevlerini seven birinin aradığı ve aylarca ihtiyacı olduğu sihirli kutu bu diyebilirim.

## LEVEL HIT



### Artılar

Canlı oyun dünyası ve atmosferi. Power gamerlara uygun oyun yapısı. Grafikler ve karakter modelleri. Minimum bug.

### Eksiler

Ek karakterden sunucu değiştirmeye kadar herşey parayla. Yetersiz surround sistemi. Önce fazla deneyim puanı kaybedilmesi.

### Level Notu



# İkisinin birleştirilmemesinin imkanı var mı? MIDDLE EARTH ONLINE

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

Yüzüklerin Efendisi ürünlerinin bu kadar revaçta olduğu bir zaman. Online oyunların bu kadar gündemde olduğu bir zaman. Sizce ikisinin birleştirilmemesi düşünülebilir miydi?

Vivendi Universal düşünmüş olacak ki Turbine yapımcılarıyla birlikte (Asheron's Call 1 ve 2) işe girişmişler. Middle-Earth Online sizi Üçüncü Çağın tam ortasına bırakıyor, yani kardeşliğin Mor-dor'a doğru yol aldığı zamana. Şu noktada belirtmeli ki oyunda kardeşlikten kimseyi göremeyeceksiniz ve haklarında haberleri yalnızca NPClerden dinleyebileceksiniz. Örneğin Sam'i görme amacıyla

wine) Nehri'ne uzanan bir alan. Bu arada merak edenlere ilk görevimizi Gondor zırhı altında bir asker olarak Sığırayan Midilli hanında hancı Barliman'la konuşarak alacağımızı söyleyebilirim. Sizden isteği hanın altını üstüne gefiren ve kaçan bir grup hobbitle ilgilenmek olacak.

## Şampiyona kılıcı uzatırken gözleri parlıyordu

Middle-Earth Online'da dört ırk seçimi (insan, elf, cüce ve hobbit) emrinize amade olacak. Oyunda her ırkın kendine has yetenek sınıfları olmasının yanı sıra oyun tarzınıza göre farklı sınıflara ve yeteneklere yönelme şansınız da olacak. Birçok devasa online oyunda bu karakter yaratımındaki seçenekler çok kısıtlıyken Middle-Earth Online'da sadece mesleğinizi ve uzmanlık alanınızı değil eğitim tarzınıza kadar seçim yapabilemeniz mümkün. Yani askerimizin arka pla-



↑ Karakter modellemeleri ve kaplamalar gerçekten muhteşem.

Shire'a gittiğinizde oyunda zaman ve olaylar ne olursa olsun muhatabınız Sam değil bir başkası olacaktır, mesela Çiftçi Maggot. Aynı şekilde Legolas için Rivendell'i ne kadar tararsanız tarayın tek yakalayabileceğiniz fırsat Elrond'la konuşma olacaktır, tabii o da ilgisini çekebilir ve huzuruna çıkabilirseniz. Oyunda gidebileceğimiz yerler Eriador'un batı kısmıyla sınırlı olacak. Yani batıda Gri Limanlar'dan doğuda Moria'ya, kuzeyde Angmor ve güneyde Branduin (Brandy-

nında çiftliklerde irgatlık yaparak ağır şartlarda yetiştirilmiş bir demirci olması yatabilir. Bu da oyun tarzınız ve yeteneklerinizin konusunda büyük çeşitlilik anlamına geliyor. Oyunda zaman geçtikçe ve karakterimiz geliştikçe seçeceğimiz alt sınıflarla iyi (Champion) ve kötü (Mercenary) arasında seçim yapmamız da gerekecek. Champion sınıfı erdemli koruyuculardan oluşurken diğerleri maddiyatin ve gücün peşinde olacaklar. Sadece insan ırkını seçtiğimizde bile çift-

çilik deneyimine sahip bir insan-asker-champion kombinasyonu oluşturduk. Bir elf izcisi ya da cüce demircisinden ne yetenek kombinasyonları oluşturulabilir hayal bile edemiyorum. Yani Middle-Earth Online oyuncularını ilk olarak karakter özelleştirilmesinde vuracak. RPGlerin en çekici noktalarından bir diğeriyse Diablo'nun öncülüğünü yaptığı gençliğimizin en güzel zamanlarını çalan eşya has-talığıdır. Middle-Earth Online bu sisteme bir değişiklik getirerek olayda zanaatkarların önemini artırıyor. Artık en iyi silah ve zırhları bulabilmek için deli gibi yaratık kesmekten çok sanatında uzmanlaşmış bir demirciyle işbirliği yapmanız gerekiyor. Bu, ihtiyacı olan sihirli hammaddeyi ona götürmek şeklinde ya da onu korumak şeklinde olabilir. Burada onun çıkarı paranın yanında artan şansı olarak dönüyor. Ne de olsa "O" Orta Dünya'nın en iyi silahlarını dövüyor.

## Gencim, yetenekliyim, daha ne yapayım?

Middle-Earth Online'ın yetenek sistemi de akranlarının seviye atladıkça puan dağıtması şeklindeki sisteminden biraz farklı. MEO'da bir konuda uzmanlaşmak onun üzerine gitmekten geçiyor, okçulukta uzmanlaşmak için ok kullanmak gibi. Fakat bu gelişim gerçek hayatta olduğu gibi yeteneğine ve derecesine göre bir kaç saatten bir kaç güne uzanabiliyor. Bu arada karakter değerleriniz oynasanız da oynamasanız da yükseliyorlar. Değişen bu artıştaki hız oluyor. Ayrıca yeni yeteneğe atlamak için genelde bir önceki yeteneği tamamlamak gerekiyor ki bu da yatmakla olmuyor. Yapımcılar tıkla&bekle şeklinde sırayla birbirine vurup birinin enerjisinin bitmesi için beklediği sistemden çok daha fazlası için uğraşıyorlar. Bu noktada yetenek gelişim sistemi karakter özelleştirilmesiyle birleştiğinde parti taktikleri ve saldırı/defans kombinasyonlarının tavana vurması gerekiyor. Yapımcılar sözle-



rini tutarsa yanılacağımızı sanmıyorum. Middle Earth Online'da arkadaşlarla veya yalnız başımıza ev alma şansımız da olacak. Evi belli bir yere kadar dekore edebileceğimiz söylenmesine rağmen sakın ha Sims'i andıran bir çeşitlilik beklemeyin, fena bozum olursunuz. Tamam belki misafircilik oynamayacağız ama bir klan izinizi sürüyorken bir arkadaşınızın evinde saklanmanın kıymetini zamanla anlayacaksınız.

### Son pişmanlık neye yarar? Her şeyin bedeli var...

Blizzard WoW'u ilk duyurduğunda oyuncu gruplarına özel zindan sistemleri hazırlanacağından bahsetmişti. Fakat bunu duyan bilimcum yapımcının aynısını kü-

çük değişikliklerle oyunlarına monte edeceğini düşünmemiştik. Turbine'de sisteme "Private Encounters" adını vererek bu kervana katılanlardan oluyor. Özel zindanlara girebilmek için ihtiyacınız olan özel bir zindan anahtarı ve şifreden oluşuyor. Bu bilgiler konuşma penceresinden alınıyor.

Middle Earth Online'da bir yeniden canlandırma sistemi (Resurrection) bulunmadığından ölen oyuncular en son ziyaret ettikleri şehirde uyanacaklar. Fakat bu ancak dostlarınızın cansız bedeninizi bulması ve şehre taşımasıyla olacak. Bu olayın nasıl çalışacağı hakkında şimdilik yeterli bilgi verilmiyor. Oyundaki PvP (Player vs Player) sisteminin nasıl işleyeceği de fışıldanmayanlar arasında. İçimden bir ses görev yapısının yaratık kesmekten çok iyi ve kötü karakterleri karşı karşıya getirme üzerine olacağını

söylüyor. Tahminin doğru olduğunu zaman gösterecek.

### Zaman ne kadar da yavaş geçiyor

Oyun fazlıca oynanmış, texture sayısı katlanmış bir Asheron's Call 2 motoruyla hazırlanıyor. Fakat MOE'de AC 2'nin renkli yapısı yerini doğal olarak karanlık ve gotik bir yapıya bırakmış. "Peki benim emektarda nasıl çalışacak?" diyanlar oyunun potansiyel çıkış tarihine bakarak (2005 başı) o günün standart makinasını hayal edebilirler. Oyunun orkestral yapıdaki müziklerin epik yapıya iyi uyacağını düşünüyorum. Merak edenler The Shire, Dungeon Quest ve Bree müziklerini şu adresten çekebilirler:

<http://www.middle-earthonline.com/?section=music>

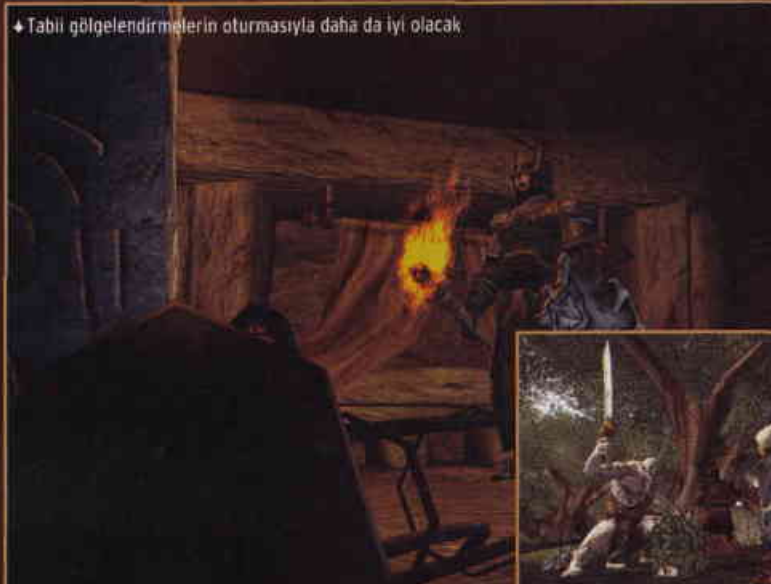
Her potansiyel Hit'in kaderinde yazdığı gibi beklemeğe yine işin en zor yanı. Umudum böyle deneyimli yapımcıların böyle geniş ve harika bir dünyadan ayrı güzellikte bir oyun çıkarmaları. Eğer yapımı süren bir başka oyunları Dungeons and Dragons Online'a dalıp baştan savma olursa çok yazık olacak çünkü. Bunu ancak 2005'in başlarında görebileceğiz.



↑ Bu kılıçta iyi bir zanaatkarın alın teri var.



↑ Burası Sıçrayan Midilli. Barlıman'dan ilk görevi kaptık, hayırlı olsun.



↑ Tabii gölgelendirmelerin oturmasıyla daha da iyi olacak



# Mobil Oyun

tugbek ölek | tugbek@level.com.tr

## Worms World Party

Platform: Pocket PC Tür: Strateji Yapımcı: Jamdat Bilgi için: [www.jamdat.ca](http://www.jamdat.ca)

Şu aralar Worms 3D ortalığı yıkıp geçiyor. Oyunun bu yeni versiyonunu henüz oynamadıysanız çok şey kaçırdığınızı emin olabilirsiniz. Ama eski 2D versiyonu özlüyorsanız şimdi oynamak için yeni bir şansınız daha var.

Worms World Party'nin Pocket PC versiyonu, PC versiyonundan yapılmış çok iyi bir çevirim. PC'mizde oynadığımız Worms World Party'de ne varsa Pocket PC versiyonunda da bulabiliyorsunuz. Sevimli kurtçuklarımız, kullandıkları çığgın silahlar ve amansız savaşları. Oyunda aynı PC versiyonunda olduğu gibi her seferinde yeni bir harita oluşturuyor ve asla aynı haritada iki kere oynamıyorsunuz.

Üstelik touch-pad ile oynamanın avantajları sayesinde oyun PC'de oynadığınızdan daha kolay oynanabiliyor. Oyunun grafikleri de PC versiyonunu aratmıyor ve Pocket PC için değerlendirildiğinde harikalar. Oyunu görmesem

açıkçası bu kadar iyi olabileceğini düşünmezdim. Üstelik oyun kurmak için 6 MB ve oynamak için de sadece 7 MB hafıza istiyor. Yani Worms World Party için ciddi temizliklere veya ek hafıza kartı almaya da gerek yok. Oyunda multiplayer özelliği de bulunuyor. Aynı PPC'de sıra ile oynayabiliyorsunuz.

Worms World Party'nin Pocket PC için geliştirilmesi bence harika bir fikir. Açıkçası bu kadar eğlenceli ve iyi bir başka Pocket PC oyunu bulmanız çok da mümkün değil. Bana sorarsanız Worms



World Party, Pocket PC'nize bir daha kaldırılmamak üzere kurulması gereken bir oyun.



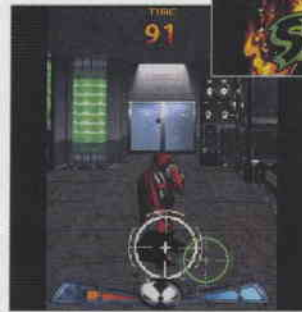
## Spawn

Platform: Pocket PC Tür: Aksiyon Yapımcı: ZiO Bilgi için: [www.ziointeractive.com](http://www.ziointeractive.com)

Todd McFarlane'in yarattığı Spawn, yıllardır cehennemden gelen güçlerini kötülere karşı kullanıyor. Özellikle Spawn the Movie ile popülerleşen seri şimdi de oyunuyla cebimizde. Üçüncü şahıs gözüyle oynadığımız Spawn'da karakterimiz yine cadde sokak dolaşıp ne kadar kötü varsa patakıyor. Üstelik oyun Pocket PC oyunları konusunda en iddialı firma olan ZiO Interactive'in ürünü.

Ama bana sorarsanız Spawn, ZiO'nun bugüne dek yaptığı en kötü oyun. Age of

Empires'ı cebe sığdıran firma Spawn'da bunu başaramamış. Oyun teknik sorunlar yüzünden dökülüyor. Grafik hataları, girdiğinizde çıkana kadar debelendiğiniz gizli alanlar, oyunun genelindeki kontrolsüzlük açıkçası en sıkı hayranını bile Spawn'dan bezdirecek güçte. Üstelik tüm PPC'lerde çalışsın diye grafikler açıkça kırılmış. Oyun 3D olsa da kullanılan 3D tekniği yarış oyunlarındaki serircilerden farksız. Oyundan çıkmak bile



bir sorun. Bu kadar iyi bir firma bu kadar iyi bir konuyu nasıl harcamış anlamak mümkün değil. Spawn'ın en ele avuca geliri, aralarda çıkan çizgi roman kesitleri.

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

### Nintendo'nun Son Bombası

Nintendo'nun başkanı Satoru Iwata bir süredir Japon gazetelerine "Acayip bir sürprizimiz var", "Dalga dalga geliyor" gibi herkeste merak uyandıran açıklamalar yapıyordu. Acaba GBA 2 mi, yoksa GameCube 2 mi derken sonunda Nintendo bombayı patlattı. Bu yeni cihaz ne GBA ile ne de GameCube ile alakalı yep-

yeni bir parça. Nintendo DS adı verilen bu yeni mobil oyun konsolunun özelliği iki ekrana birden sahip olması. Nintendo DS'in aydınlatmalı iki 3" ekranın yanında biri Arm9 diğeri Arm7 iki ayrı işlemcisi de var. Yani GBA'dan daha hızlı olacağı kesin. Nintendo DS ne GameCube'ün optik disklerini ne de GBA kartuşlarını kullanmayacak. Ancak 1Gb'a

kadar flash memory destekleyecek. Nintendo mevcut ürünlerinin konseptinden farklı olduğunu ısrarla altını çizdiği Nintendo DS'in farkını şöyle ifade ediyor: "Oyuncular artık oyunun ilerleyişini ekran değiştirmeden iki ayrı perspektiften takip edebilecek. Mesela bir futbol oyununda oyunu bir ekrandan izlerken diğer ekrandan tek bir oyuncunun çelme

veya şutunu diğer ekrandan takip edilecek". Şöyle bir düşününce iki ekranı birden kullanarak yapılabilecek çok şey var. Şimdilik Nintendo DS ile ilgili bilgiler bu kadar. Ama Nintendo bu sene E3'de bu yeni ürüne ilgili sıkı bir çıkartma yapmanın hazırlığında. Yani diğer detayları Mayıs ayında alabileceğiz.

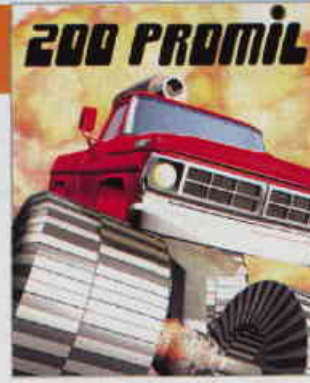


## 200 Promil

Platform: Cep Telefonu Tür: Sürüş Yapımcı: Başarı Mobile Bilgi için: [www.mobiloyuncu.com](http://www.mobiloyuncu.com)

İşte yılın en cesur mobil oyunu. Biz "Take2 gibi firmalar oyun yaparken gözünü karartıyor, yerli oyun geliştiricileri kelebek avı peşinde" derken Başarı Mobile son yılların en çılgın yarış oyunu ile karşımıza çıktı. Adından da bir parça anlaşılacağı üzere bu oyunda alkollü bir sürücüyü oynuyoruz. Koparcan isimli bu arkadaş (valla bu sefer ismi ben uydurmadım) eve gelip de karısını evde bulamayınca evde alkol niyetine ne varsa tüketip kendini yollara vuruyor. O kendi halinde (!) giderken çevirmeye yakalanıyor ve Çin Seddinin öteki yakasından üzerindeki alkol kokusu alınabilen Koparcan ile polisler arasında bir kovalamacadır başlıyor. Üstelik bu Koparcan manyağının

araba niyetine kullandığı alet Monster Truck ile tank karışımı bir şey. Artık gerisi size kalmış, polislerden kaçarsınız, engellere çarpıp beş canından birini yer misiniz, olmadı kamyonetin üstündeki topu sağa sola sallarsınız biz karışmayalım. Ama üç şeye dikkat edin. Birincisi ambulanslara zarara vermeyin. Zira Koparcan



gibi bir hayvan bile (bu adama insan diyecek halimiz yok ya) ambulanslara zarar vermek istemez. İkincisi aman alkol seviyeniz düşmesin, yola

yaılmış rakı ve şarap şişelerini kaçırmayın (Tekel'in yeni bir hizmeti olsa gerek).

Üçüncüsü ve en önemlisi de gerçek hayatta sakın alkollü araç kullanmayın. Sırat köprüsünü geçerken belki aptalca ölmenin ağırlığını taşırsınız ama başkalarının pisi pisine ölmesine sebep verenlerin o köprüyü geçme şansı pek yok.

**Desteklediği Telefonlar:** Nokia 5100, Nokia 6100, Nokia 6610, Nokia 6650, Nokia 7210, Nokia 7250, Nokia 6800, Nokia 3510i, Nokia 8890, Nokia 7650, Nokia 3650

**Skor Gönderme:** Evet  
**Oyunu Kaydetme:** Hayır



## Fifa 2004

Platform: Nokia N-Gage Tür: Spor Yapımcı: EA Sports Bilgi için: [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

Fifa'nın girmediği bir delik kaldı mı? Bir N-Gage vardı nihayet Fifa 2004'ün N-Gage versiyonu da piyasaya çıktı. Diğerler Fifa'ları oldukça andırda da bu oyun tamamen N-Gage için özel olarak geliştirilmiş. Bu sayede yeni konsoluna çok iyi uyum sağlamış. Bunun en büyük getirisi kolay bir oynanış elbette. Küçük bir ekranda ve kısıtlı sayıda tuşa sahip olmanıza rağmen Fifa 2004'ü PC veya PS 2'da oynarcasına rahat oynayabiliyorsunuz. Elbette N-Gage versiyonu çok daha az

özelliğe sahip ve hem grafik hem de ses olarak diğer versiyonlarla karşılaştırılmaz. Bana sorarsanız Fifa 2004'ün grafik ve sesleri N-Gage platformunda gördüklerimizin en iyisi olmasa da ortalamanın altına da düşmüyor.

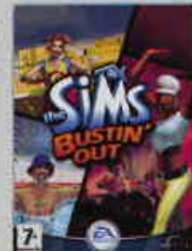
Oyunda fazlasıyla klüp takımı ve milli takım var. Türk milli takımı oyunda bulunsa da maalesef klüp takımlarımızdan hiç biri oyunda yok. Bu konuda EA'nın bir takıntısı var ama hala çözebilmiş değiliz.



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

### Sims N-Gage'i basıyor!

Yok yok yanlış duymadınız. Sims çılgınlığı şimdi de N-Gage'e bulaştı. Şu aralar konsol dünyasını sallayan Sims Bustin' Out bir kaç ay içinde N-Gage'lerimizi de saracak. Üstelik oyunun N-Gage versiyonu kendine has bazı özelliklere sahip. Mesela oyun N-Gage Arena destekli olacak ve Sims Bustin' Out oyuncularını Arena üzerinden



sürekli iletişim halinde olacaklar. Gerçi bununla ilgili detaylar verilmemiş ama EA ve Nokia nasıl bir şey hazırladılar merak etmemek elde değil. Ayrıca N-gage versiyonuna özel bazı objeler ve mini oyunlarda olacak. Bu mini oyunlarla ekstra simoleonlar kazanabileceğiz.

### Filmler gösterimde, oyunlar cepte

Asmalı Konak filminin mobil oyununun yakaladığı başarının ardından bu ay gösterime giren

iki önemli yerli yapımın oyunları da filmle birlikte piyasaya çıktı. Önce Taylan Biraderler'in Okul filminin Başarı Mobile tarafından hazırlanan oyunu ile karşılaştık ardından da Tikle'nin hazırladığı Vizontele Tuuba oyunu ile. Şu ana kadar ne filmleri ne de oyunları görmediğim için çok fazla yorum yapamayacağım. Ama ekran görüntülerine bakılırsa 3D grafikleri ve korku atmosferi ile Okul baya iyi çekici gözüküyor. Vizontele Tubaa'da ise civ civ kovalıyor gibiyiz...



# Konsol Ustası

Biraz önce 999.999 HP'ye sahip Trema ile boğuşuyordum Final Fantasy X-2'de. Oyundaki en güçlü, en çok can sıkan kişi kendisi, Bevelle tapınağının tam 100 kat altında sizi bekliyor. O kadar çok uğraştım ki, sonunda delirdiğimi fark edip oyundan bir süre uzaklaşmaya karar verdim. Peki bunu niye anlatıyorum? Nedeni çok basit. Hayatımın son birkaç haftası FF ile şekillendi yine. FF serisinden hangi oyun gelirse gelsin, o benim için karşısında saygıyla durulması (*o ne ?? – blx*) gereken bir yapıt olmuştur. Evet, belki FFX-2 diğerleri gibi ciddi ve sizi senaryosuyla oyuna sonuna kadar bağlayan bir yapı taşıyor, ama bence hala yeterince iyi. Ne olmuş yani Square Enix biraz dertlerinden uzaklaşıp, azıcık daha eğlenceli bir FF ile karşımıza çıkmışsa? Ne oldu oyunun ruhu mu elden gitti? Böyle düşünmeye-  
lim ve bu güzel yapıtın da tadını çıkaralım (birileri bu oyunu kötülemeye çalışıyor; biliyorum). Hepimize afiyet olsun...

Tuna Sentuna  
tsentuna@level.com.tr

## HABERLER

### GETAWAY'DE İKİNCİ PERDE

PS2'lerde GTA fırtınasını dindirmesi beklenen Getaway, çizgisel oynanışı ve pek de başarılı olmayan görüntüleriyle herkesin hevesini kursağında bırakmıştı. 2004 sonunda yine PS2 için hazırlanan Getaway 2, oyuna kaldığı yerden devam etmeyecek. Hatta bambaşka bir hikayeyi konu alacak. Güçlü kuvvetli, zaman zaman boksör olan, zaman zaman ise gazinolarda fedailik yapan Eddie O'Connor'ın öyküsünü takip edeceğiz. Yine Londra'dayız. Sony, yeni bir şehir veya farklı mekanlar eklemek yerine, var olan Londra'yı daha da detaylı hale getirmeyi hedefliyor. Oyunda Eddie dışında başka karakterleri kontrol edip edemeyeceğimiz veya hika-

yenin kaç koldan ilerleyeceğine halen bilmiyoruz; fakat bildiğimiz bir şey var ki, o da yepyeni hareketlerin, çatıdan çatıya koşacağımız aksiyon sahnelerinin oyuna ekleneceği. Bütün bunların yanında daha iyi bir görsel heyecan da yaşayacağımız ortada (*görsel heyecan?? GÖRSEL HEYECAN??!!! – blx*) Umarım Getaway'de ikinci perde, ilki gibi vasat olmaz.

*Son dakika haberi ekliyorum. Getaway'i hazırlayan Team Soho'nun başı Brendon McNamara ekipten ayrılıp Team Bondi adında yeni bir şirket kurdu. Ekibin büyük kısmını da yanında götürdü. Gizli bir aksiyon oyunu üzerinde çalıştıklarını da duyurmadı değil, aksine duyurdu— blx)*

### "ODA" NIN KAPILARINI ARALİYORUZ

Kafanızı yastığınıza gömüp, bir süre önce yaşadıklarınızı unutmak istemenizi sağlayan korku üstadı firma Konami, yepyeni bir Silent Hill ile yeniden PS2 ve Xbox'larımızı ürkütecek. Silent Hill 4: The Room'da, aynı SH3'de olduğu gibi korkunun kalbine ani bir iniş yaşayacağız. Henry Townshend, lanetli apartma-



nının lanet olasıca dairesinde kendini kapana kısılmış olarak bulur. Buradan çıkabilmesini ancak çeşitli alternatif dünyalara açılan kapılar sağlayabilecektir. Henry'nin kafası karışıktır. Hem korkunç yaratıklarla baş etmeli, hem de bu alternatif dünyaların gerçek dünyasına yavaş yavaş karışmasını önlemelidir. Üçüncü oyundan daha fazla detay içerecek grafiklerin yanında, SH serisinde bir ilk olarak oyuna üçüncü şahıs perspektifiyle birlikte, karakterinizin gözlerinden görme olanağı da ekleniyor. Bu durumda SH5'in bir adım daha ileri giderek çılgın bir FPS olabileceğini de düşünebiliriz. 2004'ün sonlarına doğru ışıklarınızı yeniden kapamaya hazırlanın.

### KARANLIK BATIDAN BAŞLAR

Guilty Gear serisinin arkasındaki isim, Sammy Studios, farklı bir türle karşımıza çıkıyor. Darkwatch: Curse of the

West bir konsol FPS'si. Evet suratların nasıl asıldığını görüyorum. RTS ve FPS'lerin yüzü konsollarda bir türlü gelişmemiştir, ama Sammy Darkwatch ile çok sağlam geliyor. Xbox ve PS2 için hazırlanan FPS'de, Jericho Cross isimli şanssız bir kovboyun hikayesini ele alacağız. Cross tüm hayatını soygunculukla geçirmiştir ve son bir iş yapısı bu hayata son verecektir. Bir tren soymaya karar verir, fakat trende bir gariplik vardır. Çok geçmeden öğrenir ki, trende onlarca ceset taşınmaktadır. Aslında bu tren vampirleri ve buna benzer kötü güçleri durdurmaya kendini adanmış bir grubun ofisi-





dir. Cross'un vampirlerle olan mücadelesi grubu etkiler ve Cross da bu mücadelede yerini alır. Hem gizlilik öğelerinin, hem de sıkı bir aksiyonun yer alacağı oyunda, hareketlerine göre de değerlendirilecek ve korkulan bir avcı mı, sıradan bir savaşçı mı olduğunuzu kendiniz belirleyeceksiniz. İlerleyen bölümlerde çeşitli vampir özellikleri de kazanma olasılığınız bile var. Vampire Hunter D imajı çizen Darkwatch, 8 kişilik online desteğiyle çok yakında konsollarımızda.

#### KALKIN O İSKEMLEDEN

Hala anneannenizden kalan o eğri büğrü, sırtınızı ağrıtan sandalye karşısında mı otu-

ruyorsunuz PS2'nizin karşısındayken? Eğer öyleyse size iyi bir haberim var. Logitech firmasının ürettiği Gamepod adındaki rahat koltuk, sadece bir koltuk olmanın çok ötesinde özellikler sunuyor. Gamepod'u TV'nize, ses sisteminize, PC'nize veya herhangi bir konsola bağlayabiliyorsunuz. Bundan sonra da keyif başlıyor. Koltuğun üstünde yer alan, ama kendini belli etmeyen hoparlörler sesi daha yakından hissetmenize olanak veriyor. Aynı şekilde koltuğun altında ve sırt kısmında bulunan titreşim plakaları da oyunu yaşamınızı sağlıyor. Ses ve titreşim kontrollerini kontrol üstünden yapabiliyorsunuz ve koltuğu cihazınıza bağlama işlemi tek bir bağlantı noktasıyla kolayca gerçekleştiriliyor. Koltuğunuzu Game Boy'a bile bağlayabildiğinizi de söyledikten sonra, bu ürünü nasıl edineceğinizi sorgulayalım. Önce bir ülke seçin. Mesela Ameri-



ka... Veya Japonya olsun. İngiltere de olabilir. Tamam, Şimdi seçtiğiniz ülkeye taşının ve Gamepod'un keyfini çıkarın...

#### PARMAKLARINIZIN UCUNDA DEĞİL...

... dilinizin ucunda. SOCOM ile tanıştığımız USB Headset, SOCOM'da sadece bir haberleşme mekanizmasıydı. Manhunt'ta emirleri oradan aldık. Karaoke Revolution'da ise şarkılarımızı söyledik, biz eğlendik, çevremizdekiler ağladı. PS2 için hazırlanan ve Sony'nin kontrolünde gelişen Lifeline'da çok daha fazlasını yapacağız. Konu şu şekilde geliyor. Bir uzay otelinin açılışını uzaylılar basar. Burada bir kontrol odasına kapalı kalmış siz, kameralar yardımıyla görüntülediğiniz Rio isimli bayanla el ele vererek, uzay üssünden çıkmaya çalışmak zorundasınız. Bunu da Rio'ya vereceğiniz emirlerle gerçekleştiriyorsunuz. Rio söylediğiniz tüm komutları yerine getiriyor. "Masanın üzerin-



deki kutuya bak" diyorsunuz ve bunu yapıyor. Aynı şekilde savaşlar sırasında hangi hareketi uygulaması gerektiğine de siz karar veriyorsunuz. Tabii burada kullanmanız gereken tüm kelimeler



ingilizce. Her kelime için farklı seçenekler de sunuluyor üstelik. Böylece bir bluzayı "blouse" veya "shirt" dediğinizde Rio ikisini de algılayabilecek. Hayli ilginç bir oynanışa sahip olan Lifeline, Mart 2004'te piyasada.

## Baskıyı Durdurun!

- Datel isimli firmanın Eye Toy için hazırladığı yeni ürün sayesinde video mesajları hazırlayıp, bunları PS2'nin internet özelliğini kullanarak istediğiniz kişiye yollayabiliyorsunuz. Ürünün fiyatı yaklaşık 15 Sterlin.
- Marvel Comics sonunda "kendin pişir kendin ye" düşüncesini benimsedi ve kendi oyun firmasını kurdu. Marvel dünyası üzerine devasa multiplayer bir dünya hazırlayan firmanın diğer planları arasında Spiderman, X-Men ve Punisher bulunuyor.
- Sadece Marvel mı cin fikirli sanıyorsunuz? Aynı fikri benimsemiş bir diğer firma da Warner Bros. Warner Bros. Interactive Entertainment'ın (WBIE) ilk planı The Matrix ve Harry Potter üzerinde çalışmak.
- Infinium Labs'in gizemli konsolu Phantom, CES fuarında gösterime çıktı,

- ama fuar süresince hiç çalıştırılmadı. Ya E3'de bir patlama yapacaklar, ya da bu konsolda gerçekten bir sorun var.
- Sony PSP'nin fiyatı aşağı yukarı belli oldu. 370\$ ile 550\$ arasında bir yerlerde, ama 370\$'a daha yakın (nasıl bir fiyat aralığı ben de anlamadım).
- Apex Digital, ApeXtreme isimli PC oyunu çalıştıran konsolunu tanıtmaya hazırlanıyor. Sistem 1.4GHZ CPU, 40GB HDD, 256MB RAM, 64MB S3 grafik kartı içerecek ve Windows XP işletim sistemi kullanacak. Aynı zamanda 4 USB, ethernet bağlantısı ve MP3, DVD, VCD oynatma özellikleri de bulunacak.
- Eğer Xbox'ınızı bir medya oynatıcısına dönüştürmek istiyorsanız, bir adet Xbox Media Extender ile, Windows Media Center PC'nizi Xbox'ınıza bağlayabilir ve buradaki resim, müzik, video dosyalarını

- Xbox'ınızda görüntüleyebilirsiniz.
- Microsoft, hazırlık aşamasındaki Xbox 2'de kopya kullanıma karşı daha fazla güvenlik içeren yeni diskler kullanacağını açıkladı.
- 2004'ün sonlarına doğru Xbox ve PS2'de görülecek olan Fight Club ile stres atmanın dijital boyutuna tanık olacağız. Yapımcı Vivendi Universal Games.
- Mafia sonunda PS2'ye geliyor. Hala heyecanlı mısınız? Gözünüz raflarda olsun.
- GTA: Sin City veya San Andreas isminde yeni bir GTA geliyor, fakat hangi sisteme, ne zaman bunu hala bilemiyoruz.
- Naughty Dog Jak III'ün çalışmalarına başladı ve Mayıs 2004'teki E3 fuarında çeşitli detaylarla karışımıza çıkmaya hazırlanıyor.



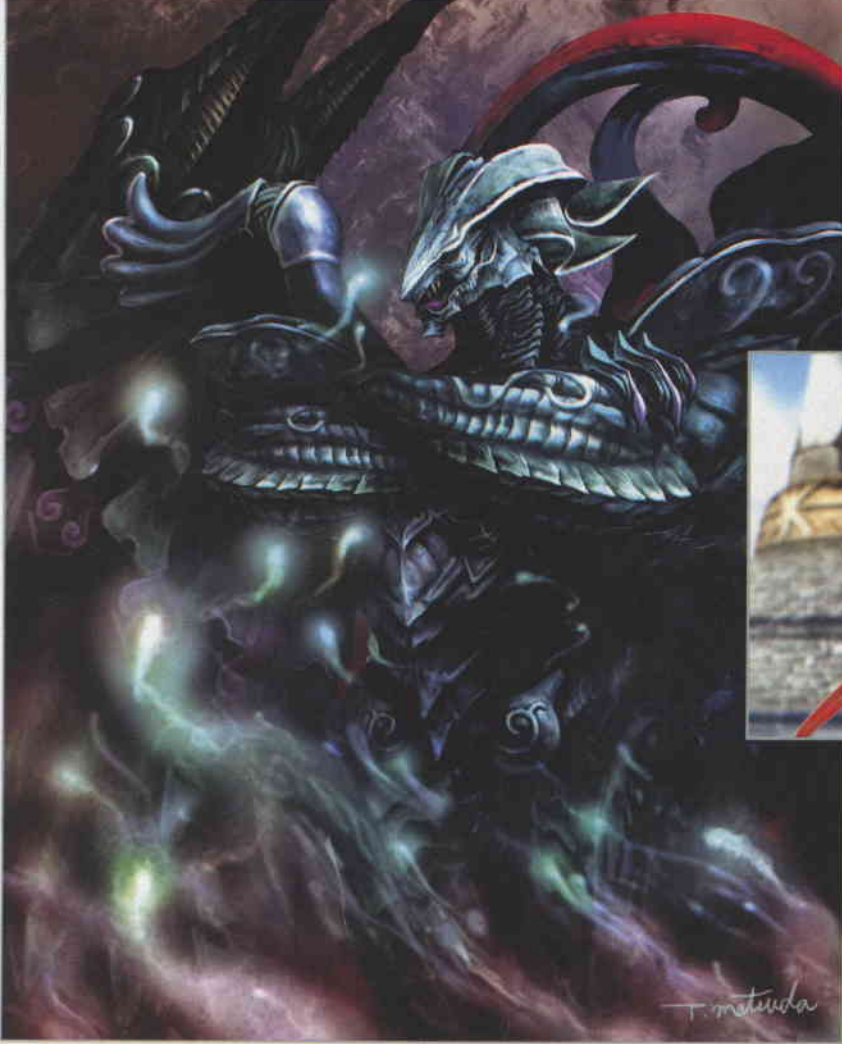
LEVEL HIT

# SPIRA'YA TEKRAR İNİYORUZ... FINAL FANTASY X-2

Yuna'nın kaybolan aşkı, Paine'in gizemli tavrının arkasındaki sır perdesi ve Rikku'nun zıvrıklıkları... Hepsi burada.

Bilgi için: www.squaresoft.com Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Tür: RPG Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yüksek

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



lerim. İkinci şekilde ise, FF'yi hiç bilme-  
yenleri benimserim ve bu yazı da asla  
bitmez. İlk yola başvurmam zorundayım.  
Affedin.

Oyunumuz için yapılabilecek ilk yo-  
rum "light" bir yöne sapmış olması. Bu-  
nu birkaç alanda gösteriyor. Senaryo ör-  
neğün. Senaryo diğer FF'lerdeki gibi ciddi  
değil. Kapsamlı hiç değil; ama bunun ya-  
nında gayet eğlenceli. Karakter gelişimi

ve aksesuar yapısı da aynı şekilde hafif.  
Hatırlarsanız FF X'da devasa bir küre dü-  
zeneği içerisinde gezinerek karakterleri-  
mizin tüm gelişimini kontrol ediyorduk.  
Bu sefer karakterlerimiz her seviye atla-  
dıklarında özellikleri otomatik olarak ge-  
lişiyor. Yine buna benzer olarak, karak-  
terlerinizin zırh ve silah değiştirmesini  
sağlayamıyorsunuz.

Peki o zaman ne anladık bu FF'den?  
Eskiye bir dönüş yapılarak "job", yani iş  
özellikli yeniden getirilmiş, ama isim bu  
sefer "dressphere", yani kıyafet olarak



**F**inal Fantasy sadece bir oyun  
değildir. O bir yaşam biçimi,  
bir bakış açısı, uğruna müca-  
dele edilebilecek bambaşka  
bir şeydir. Final Fantasy hay-  
ranları arabaya binmezler.

Onlar Chocobo sürerler. Kedi, köpek, kuş  
beslemezler. Birer Moogle alırlar kendi-  
lerine. Küreleri fal bakma amacıyla kul-  
lanmazlar. Onlarla kendilerini geliştirirler  
ve en önemlisi, Final Fantasy hayranları  
serinin her oyununun değerini bilir ve  
oyunun suyunu çıkarana kadar içine gi-  
rerler; onunla bir bütün olurlar...

## Tidus mu? O da kim?

En son Tidus'u, aşık olduğu adamı kay-  
betmişti Yuna. Belki Sin'i yok ederek Spi-  
ra'yı sonsuz sükunetle buluşturmuştu,

ama mutlu değildi. Sonra bir küre buldu.  
Bu kürede Tidus'a benzeyen birinin, bir  
kafeste hapis olduğu görülyordu. Yuna  
heyecanlandı. Belki onu yeniden bulabi-  
lirdi. Tekrar, eski günlerdeki gibi...

Eğer ki daha önce Final Fantasy X'u  
oynamadıysanız, biraz önce hikayenin  
sonunu anlatmış bulunuyorum. Dolayı-  
sıyla, rahatlıkla FFX-2'ye geçiş yapabili-  
rsiniz. Anladığınızı ve gördüğünüz üzere  
FFX-2, FF X'dan 2 yıl sonrasını konu al-  
yor. Yer: Spira. Tarih: Sin'in temizlenme-  
sinden 2 yıl sonrası. Karakterler: Yuna,  
Rikku ve Paine.

## Pazar Yıldızları

Bu yazıyı iki biçimde şekillendirebilirim.  
Birincisi FF'yi bilenleri varsayılan olarak  
tutarım ve yeni oyundaki detayları ince-

## Hangi Dressphere, ne işe yarar?

### Puanlarla açıklıyoruz!

**Dark Knight:** İlk bakışta karizmatik. Darkness yeteneğiyle tüm düşmanlarınıza hasar verin, Charon ile kendinizi öldürün, karşınızdaki patlasın gibi güzellikleri var ve savunmanıza çok büyük artışı bulunuyor. **9/10**

**Warrior:** Paine'in asıl kişiliği. Çeşitli "Break"lerle düşmanlarınızın direncini kırabilirsiniz, ama ilerki safhalarda işe yaramıyor. **6/10**

**Thief:** Hırsız Rikku. Rezil. Thief olmanın iki güzel yönü var. First Strike yeteneğini açtığınızda savaşlarda ilk adımı siz atıyorsunuz ve Bribe ile de yaratıklara para vererek, güçlü yaratıklardan dövüşmeden kurtulabiliyorsunuz. **6/10**

**Gun Mage:** FFXIII'de "Draw" diye bir yetenek vardı hatırlar mısınız? Düşmanlarınızın yeteneklerini kendinize geçirebilirsiniz. Gun Mage'in de olayı bu, fakat güçlü düşmanlara karşı zayıf. **5/10**

**Black Mage:** Dört temel elementin büyülerini uygulayan bir büyücü. Başlarda iyi, sonlarda korkunç. Atın çöpe. **4/10**

**White Mage:** Tüm iyileştirme ve diriltme büyülerine hakim olan Ak büyücü kıyafeti, zayıf yapısı nedeniyle her daim ölümlü burun buruna. **4/10**

**Samurai:** Çok klas bir kıyafet. Görüntüsü ve güçleri gayet iyi. Zantetsu ile düşmanlarınıza ani ölüm getirebilirsiniz. **8/10**

**Berserker:** Paine için ideal bir DS. Hızlı ve güçlü. Ayrıca "Eject" yeteneğiyle, düşmanlarınızı savaştan atabilirsiniz. **8/10**

**Trainer:** Kihmari ile aranızı iyi tutarsanız kavuşacağınız bu DS hoş bir şey. Ben kullanamadım. Kaçırım. Alamadım. Üstüme gelmeyin. **3/10**

**Mascot:** Maskot, iğrenç espri anlayışıyla düşmanlarını rencide ediyor, zedeliyor ve sonunda onları öldürüyor. Faydalı. Bulunuz, edininiz. **7/10**

**Alchemist:** FF X'daki "Mix" yeteneğini kullanan bu DS, çeşitli eşyaları birbirine karıştırarak saldırı ve destek amaçlı kullanmanıza izin veriyor. Ayrıca bedava güçlendiriciler de yaratabiliyorsunuz; fakat çok anlamlı değil. **5/10**

**Songstress:** FFX-2'nin ne derece gevşek bir oyun olduğunun kanıtı. Bu kıyafeti giyen karakter, şarkı söyleyerek saldırıyor! Gelin görün ki, şov dünyasında kullanılan kıyafetler sadece birer bez. Hemen savaş dışı kalırsınız. **2/10**

**Lady Luck:** Bir slot makinesini savaş aracı kullanan Lady Luck, sıralanan tekerlerin birbirlerine uyumuna göre değişik şeyler yapıyor, ama buna güvenerek de yola çıkılmaz ki. **3/10**

değiştirilmiş. Çeşit çeşit Dressphere bulunuyor ve her DS ile karakterleriniz farklı özellikler kazanıyor. Bunlar nerede? Elbette ki en yakındaki bilgi kutusunda!

### Görev Zamanı

Rikku, Yuna ve Paine'in "Çarli'nin Melekleri" edasıyla hareket ettiği oyunda, buna bağlı olarak bir senaryo da: a) Yok b)Var ama hissedilmiyor c)Senaryosuz FF de olur d)C şikkını silmek istiyorum. Cevap B'dir sayın okurlar. Başta küre avcılığı ile başlayan hikaye, Vagnagun isimli savaş aracının keşfi-

le geliyor ve burada da kalıyor aslına bakarsanız. Senaryo biraz laylom olunca, oyunun ilerleyişi de serbest bırakılmış. Öyle ki, elinizin altındaki hava aracıyla istediğiniz zaman, Spira'nın herhangi bir bölgesine gidebiliyorsunuz. Gitmek istediğiniz bölgelerin yanında "Hotspot" yazıyorsa, buralar hikayenin ilerleyişine uygun bir yapı taşıyor demektir. Yalnız sadece Hotspot yazan alanlara gitmek büyük bir yanlış olacaktır. FFX-2'ye getirilen ve FFXIII'de de kendini hissettiren bir olay, bazı olayları zamanında yakalayamazsanız,



**Gunner:** Trigger Ability ile makineli tüfek moduna geçebilirsiniz. Eğer elinizde "Cat Nip" aksesuarı varsa, şenliğin o zaman başladığını bilin.

tüm oyun boyunca elinizden kaçırılmı olacağınız anlamına gelmesi. Mesela Chapter 1 ve 2'de Mt. Gagazet'e giderek Kimhari'yle konuşmazsanız, Chapter 3'te Kimhari'den alacağınız Trainer DS'i kaçırmışsınız demektir. Bunun gibi birçok olay var. O yüzden her Chapter'da, her alanı mutlaka ziyaret edin, araştırın, kurcalamadan bırakmayın.

### Summon'larım nerede!?

Final Fantasy denilince akla ilk olarak Summon'lar gelir. FF X'a kadar bu gelenek sürerken, FF X-2 ile gelenek sekteye uğramış bulunuyor. Summon'lar olsa elbette X-2 daha kapsamlı bir yapı içerirdi, ama yapımcılar bu sefer farklı bir şey denemiş. Garment Grid denen "şey"ler sayesinde, topladığınız Dressphere'ları savaş içerisin-

↪ Bu machina'lar eğer düşük enerjiye sahipseniz ölümcül olabilir.





↑ Songstress iyi bir DS sayılmaz, ama oyunun başlarında belki bir süre kullanabilirsiniz.



↑ Garment Grid'lerde her boş yuvaya bir DS yerleştirebilir ve bu örnekte o DS'lar arasında geçiş yaparken büyü savunmanıza destek alabilirsiniz.



↑ Çukurun dibinde ne olduğunu neredeyse oyunun sonunda öğreniyorsunuz.



de değiştirebiliyorsunuz. Her Garment Grid farklı bir yerleşim şeması sunuyor. Bir tanesine üç DS sığıyor ve aralarında geçiş yaparsanız savunmanıza +15 alıyorsunuz; bir tanesinde ise 5 DS kullanabiliyor ve aralarındaki geçişi tamamlarsanız durdurma büyüsüne karşı dokunulmaz oluyorsunuz vb. Bir Garment Grid'e yerleştirdiğiniz DS'ların hepsini bir savaşta bir kez kullanırsanız, her karakterin kendine özel olan, özel kıyafetine geçiş yapabiliyorsunuz. Bunu uyguladığınızda diğer iki karakter savaşı bir süreliğine terk ediyor ve siz süper kıyafetinize geçerek daha güçlü bir hal alıyorsunuz. Her özel kıyafet de aynı diğer kıyafetler gibi çeşitli yetenekler kazanabiliyor ve geliyor. Yalnız şunu belirtmeliyim ki, özel kıyafetler de bir süre sonra işe yaramaz hale geliyor. Hem yavaşlar, hem de güçlü sayılmazlar. O yüzden hepimizin temennisi Summon'ların geri dönmesi olacaktır sanıyorum.

ne Sphere Break isimli bir mini oyun var. Gayet zevkli ve kafa çalıştırıcı bir oyun. Luca'ya uğrayın ve bu oyuna bir göz atın. Savaşlar ise artık daha hareketli. Sıra tabanlı oyun yapısı tamamıyla olmasa da değişmiş ve Grandia tarzına bürünmüş. ATB'si (Active Time Bar) dolan karakteri hızla kullanmalısınız, çünkü karşı taraf siz menülerde gezinirken kendi ATB'sini dolduruyor olacak. Fazla düşünmeye vaktiniz yok anlayacağınız, ama bu olumlu bir gelişme, yanlış anlamayın.

Son olarak grafiklerin inanılmaz değişmediğini, hatta yaratıkların neredeyse tamamıyla FF X ile aynı olduğunu belirtmek istiyorum. Bunun yanında ani

masyonlar ve karakterler biraz daha detaylandırılmış.

Bana kalırsa bu oyun klasik olur. Sonuçta neredeyse tüm yönleri başarılı bir RPG, fakat FF serisini düşününce garip bir yerde kalıyor. FF takipçileri ben de bu oyunu da beğenecektir, fakat yeni oyuncular FF serisinin bu formatta olduğunu düşünmesin ve eğlenceli, farklı bir RPG'ye hazırlasınlar kendilerini. ☺

## LEVEL HIT



### Artılar

Karakterler ve senaryo hafif olsa da, FF'nin derin oyun yapısı hala duruyor. Görevler zevkli. Karakterler tatlı. Dressphere özelliği güzel uygulanmış. Uzun oyun süresi.

### Eksiler

Summon'lar yok. Sadece üç karakteriniz var. Senaryo ve karakter gelişimi zayıf kalmış. Oyun fazlasıyla kolay.

### Level Notu



# MAX PAYNE 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

Bay ekşi suratın düşüşü, PS2 yönünde pek de iyi olmadı sanki.

Bilgi için: www.remedy.fi Yapım: Remedy Dağıtım: Rockstar Games, Take-Two Interactive Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereklinimi: Yok Tuna ŞenTuna | tuna@level.com.tr

**S**onunda elime düş-tün Max Payne! Hemen açıklayayım. Max Payne çıktığında, tüm oyun camiası çalkalanırken, ortamda sakince duran tek bir kişi vardı ve o da bendim. Herkes Max Payne'in mükemmelliğinden bahsediyordu, ama ben nedense o kadar heyecanlı değildim. Max Payne benim için sıradan bir aksiyon oyunundan çok az daha yukarıda bir yerlerdeydi. Elbette getirdiği yenilikleri, grafiksel detayları veya senaryosunu yadsıyacak değilim; ama bana çekici gelmedi. İlerle, ateş et, bullet time kullan, ilerle, ateş et, bull...

### Max ve Mona

İlk oyunda Max'in ailesinin hunharca katilmesine tanık olmuştuk. Bu sefer Max NYPD'de bir polis memuru görevinde ve başı belada bir kadına yardım ediyor. Hatta yardım etmekle kalmıyor, ona aşık oluyor. Bu kadının ismi Mona Sax ve işin güzel tarafı şu ki, çeşitli bölümlerde bu bayanı da kontrol edebiliriz.

Hikaye anlatımı ilk oyuna benzerlikler gösteriyor, ama birebir değil. Buradaki anlatım çok daha iyi! Yine çizgiroman anlatımı başrolde ve bu anlatım ile oynanış birbirine daha iyi bağlanmış. Yalnız burada PS2'nin büyük bir sorunuyla karşılaşılıyor. Xbox ve PC versiyonunda hikaye bölümlerini yüklemek 1 saniye bile sürmezken, PS2'de 30 saniyeye kadar beklemeniz gerekiyor. Hikayelerin oyun içinde ne kadar sık kullanıldığını da düşünürsek, sanırım canımızı sıkmamız kaçınılmaz olacak.

### Çok... Yavaş...

Kuşkusuz ki Fall of Max Payne'in en büyük yeniliklerinden bir tanesi Havok motoru. Max'in kontrolünü elinize aldığınızda çevrede şöyle bir koşuşturun. Eşyalara çarpın bu sırada. Her cismin nasıl gerçekçi hareket ettiğini göreceksiniz. Aynı şey silahların çevreyle etkileşimin-

de veya karakterlerin hareketlerinde de geçerli.

Bir diğer yenilik de Bullet Time ile kendini gösteriyor. İlk oyundaki Bullet Time güzel görünüyordu, fakat yeterince kullanışlı sayılmazdı. Burada ise, L2 tuşuyla hareket geçirebileceğiniz yeni Bullet Time, düşmanlarınızı öldürdükçe daha da işe yarar hale geliyor. Bu zaman dilimi içinde ne kadar başarılıysanız, Max de Bullet Time'a o kadar iyi hakim oluyor.

Evet güzellikler burada sona erdi. Gelelim PS2'nin dibe vurduğu yönere. Bir kere hızlı kayıt etme yok. Bu çok sinir bozucu. Hele PC ve Xbox versiyonunu gördükten sonra daha da kötüye gidiyor. Grafikler her zaman yavaşlama halinde. FPS sürekli düşüyor. Ekranı ikiden fazla karakter mi oldu? Yavaşlamayı hemen fark edeceksiniz. Hızlı 180 derecelik dönüşler yaptığınızda da aynı durum söz konusu.

Max Payne 2'yi bir şekilde PC veya Xbox'ta alıp oynamaya imkanınız varsa, PS2 versiyonuna hiç uğramayın. Size bir şey katmayacağı gibi, oyundan da soğutabilir. Hele benim durumumda Max Payne 3'ü görmek isteyeceğim hiçbir neden bırakmadı. Kapatıyorum ben bu oyunu... ❖



### Artılar

Geliştirmiş Bullet Time hareketi. Sağlam senaryo, güzel anlatım. Havok motorunun getirdiği yenilikler.

### Eksiler

Düşük kalitede grafikler. Sıkça görülen yavaşlamalar. Hızlı kayıt olanağı yok. Tekrarlayan oyun yapısı.

### Level Notu



# MEDAL OF HONOR RISING SUN

Playstation 2'de hala FPS olmuyor.



Bilgi için: [www.eagames.com](http://www.eagames.com) Yapım: EA Games Dağıtım: Electronic Arts Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Az Desteklenenler: Dual Shock, Light Gun Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**M**edal of Honor'un PC'ye veya PS2'ye yapılan en iyi ikinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan biri olduğu yadsınmaz. EA da bunun farkında olmalı ki bu seriyi her iki platformda da devam ettiriyor. Şimdi de yeni bir Medal of Honor oyunu daha karşı karşıyayız: Rising Sun. Peki bu defa farklı olan şey ne?

## 1941...

Rising Sun, İkinci Dünya Savaşı'nın en ünlü çarpışmalarından biri olan Pearl Harbour ile başlıyor (kontrol ettiğiniz karakter Joseph Griffin adında sıradan bir asker). İlk yapmanız gereken şey Japon'ların Zero savaş uçaklarının bombaladığı gemiden kurtulmak. Geminin alt katlarındaki karmaşadan sıyrılıp güverteye çıkıyorsunuz ve hayat bir anlığına duruyor sizin için, hiçbir şey duymuyorsunuz, algınız yavaşlıyor. Aynı Er Ryan'ı Kurtarmak filminde Tom Hanks'in şoka girmesi gibi... Daha sonra yerden bir silah alıp korumaya çalışı-

yorsunuz kendinizi. Ve sonrasında uçaksavarla Zero dalgasına karşı direnmeye çalışıyorsunuz.

EA'nın bu konuda çok başarılı olduğu bir gerçek. Yani savaş hissini çok iyi veriyor ve sizi tam anlamıyla bir savaşın, Pearl Harbour'un ortasına bırakıyor. İlerleyen bölümlerde de "atmosfer" konusunda oyunun pek sorunu yok, ama bunu sekteye uğratan bazı şeyler var.

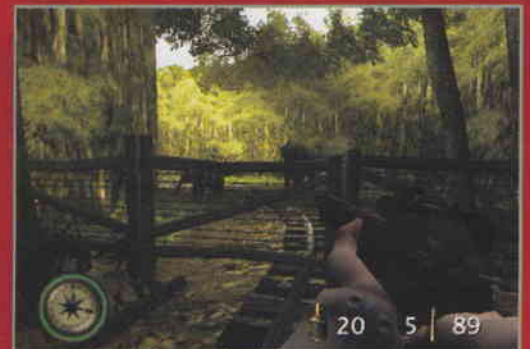
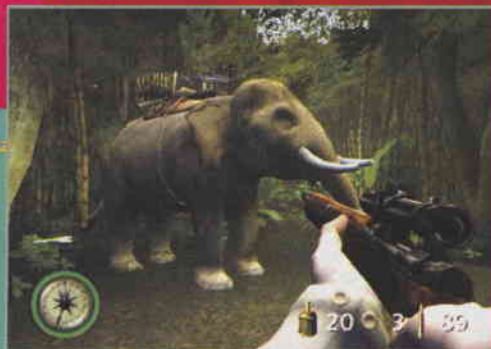
Pearl Harbour'dan sonra Medal of Honor bildiğiniz oynanışla devam ediyor. Basit/rutin görevler alıyor, neredeyse karşınıza çıkan her şeyi vuruyor ve bölümü tamamlamaya çalışıyorsunuz. İlk ekimiz de bu: Ben hayatımda bu kadar çizgisel bir oyun daha oynamadım. İnanın Giana Sister bile daha esnek bir oyundu sevgili okurlar. Bir defa oyunda sizin hiçbir etkinliğiniz yok. Tek yaptığınız şey ilerlemek ve oyunun sizi yönlendirmesini beklemek. Sanki oyunu oynamıyor, izliyorsunuz. Hatta ben Rising Sun oynarken Sinan bir ara kafasını kaldırıp "Bu nasıl Medal of Honor ya, Beach Head gibi?!" dedi, ben de "Aaaa..." dedim. Gerçekten de Rising Sun'ı Beach Head'den ayıran -neredeyse- tek şey hareket eder-

bilmeniz. Oyunun yapaylığı ve çizgiselliği her yerde ortaya çıkıyor. Mesela askerler sadece siz sabit makineliyi ele geçirdikten sonra bir anda ortaya çıkıyor veya makinelinin başındaki asker sizi görmesine rağmen hiçbir tepki vermiyor.

Oyunda herhangi bir kapıyı açmaya çalıştığınızda da bir "Bu kapı açılmayacak" mesajıyla karşılaşıyorsunuz. Yani gidebileceğiniz tek bir yön var oyunda. Ama oyunu tek eleştirdiğim nokta bu değil. Max Payne 2 de en az Rising Sun kadar çizgisel, ama Max Payne 2'deki her sahneyle tek tek uğraşmıştı ve her sahne yaratıcı bir fikir vardı. Rising Sun'da ise uyumamak için kendinizi zor tutuyorsunuz.

İkinci ekimiz ise yapay zekâ... Bu kadar aptal askerin bir araya toplandığı başka bir oyun daha yok. "Saklanmak" veya "gizlenmek" gibi eylemlerle muhatap olmamaları bir yana, karşınıza çıktıklarında bir metre ilerinizden sizi vuramamaları affedilir gibi değil. Bunların yanında bir de ilgi çekici (!) bug'lar var oyunda. Mesela ikinci bölümde bir asker duvara takılmış koşmaya çalışıyordu. Yanına kadar gittim ve yüzüne baktım, koşmaya devam etti. Vurdum, durdu. Ayrıca, çelme takip tankları durdurabiliyorsunuz. Bir tankın yanına gidip yaslandığınızda tank olduğu yerde kalıyor. Çekildiğinizde yoluna devam ediyor.

Üçüncü ekimiz vuruş hissini sıfır olması. Bu bir savaş oyunu ve askerlerden kan çıkmıyor. Tamam, bu oyunun şiddet seviyesini azaltmak için olabilir, ama birini vurduğunuz zaman bunu hiçbir şekilde hissedemiyorsunuz. Ne bir animasyon var ne de başka bir şey...







Sadece adamlar yere düşüyorlar. Ve her zaman aynı şekilde düşüyorlar.

Dördüncü eksi ise... Kontroller! Bu kadar sorunun yanında bir de rezalet kontrollerle uğraşmak zorundasınız. Zaten PS2'deki FPS oyunları insanı sınırlendirmek için vardır. Buna bir de EA'nın bu konuda hiçbir kolaylık sağlamadığını eklersek, ortaya çıkan sonuç tek kelimeyle bir "facia" oluyor. Rising Sun'daki tuş dağılımı iyi, ama sağ joystick'le hedef almanın zorluğunu burada ifade etmem ol-

### 300 Zero...

Oyun belirli yerlerdeki radyolarla kaydedilebiliyor. Ancak bunlardan çok fazla bulunmuyor haritada. Dolayısıyla eğer bu saçma kontrol sistemi yüzünden ölürseniz, aynı yerleri tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz.

Rising Sun çok oyunculu olarak hem online hem de offline oynanabiliyor. Online çok oyunculu oyunda sadece Deathmatch ve Team Deathmatch modları bulunuyor. Offline'da, yani aynı PS2'de ise tek kişilik senaryoları iki kişiyle

oöl ve modellerin birçoğu baştan savma. Ancak oyunun başında uçaksavar kullanarak Zero'lara karşı savaştığınız bölüm gibi birkaç sahne mükemmel hazırlanmış. Gerek görsellik açısından, gerekse atmosfer açısından... Maalesef bu detaylar oyunu kurtarmaya yetmiyor.

### Ve Pearl Harbour...

Sonuçta EA Rising Sun ile; ne Frontline'ın (PS2'deki bir önceki Medal of Honor oyunu) bir adım ilerisine geçebiliyor, ne savaş



dukça zor. Nişan almak tam bir işkence. Oyunu oynarken sınırlendirmek, Rising Sun CD'sini çıkarıp PES3 CD'sini koymamak, Burak'la tartışmamak veya gamepad'i yememek için kendimi çok zor tuttum. Eğer bu bir FPS oyunuydu ve kontrol edilemiyorsa ben yokum bu oyunda!!! Bu kadar olmaz!

oynatabiliyorsunuz. Bunlar oyunun iyi yanları arasında sayılabilir, ancak kontrol zorlukları ve saçmalıklar hiç değişmiyor.

Grafik açısından oyunu değerlendirmek gerekirse... Karakter modellemeleri grafiklerin en iyi yanı. Buna karşılık çevredeki detay seviyesi Frontline kadar iyi de-

oyunlarına bir yenilik getiriyor, ne de varolan klasik FPS unsurlarını başarıyla uygulayabiliyor. Oyun baştan sona bir kayıp. Hiçbir şey olmasa bile kontroller oyunu yerle bir ediyor. Ama ilginçtir ki, kontroller olmasa yapay zekâ, o da olmasa bu çizgisellik Rising Sun'ı bitirirdi.



### Artılar

Güzel hazırlanan bazı sahneler, gerçekçi sesler.

### Eksiler

Çiğdiken kontroller, aldatılmaz hatalar, aptal yapay zekâ, çizgisel oynama, orijinal bir fikir içermemesi, çok yavaş hızla.

### Level Notu



# YİNE YERİMİZDE DURAMAYACAĞIZ...

## KYA: DARK LINEAGE

Jak, Ratchet, Kya, Sonic, Mario... Yeni olanı bulunuz.

Bilgi için: [www.atari.com](http://www.atari.com) Yapım: Eden Studios Dağıtım: Atari Tür: Platform Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok

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

**E**vet sonunda moda oldu! Her ay, birbirine benzeyen, oynanışları neredeyse aynı olan bir dolu platform oyunumuz oluyor. Bu ay da sıra Kya'ya geldi. Şimdi sürprize hazır olun. Kya'nın yanında ikinci bir karakter yok! O bir Jak and Daxter, bir Ratchet and Clank veya bir Tak and the Power of Juju değil. Kya kendi problemlerini kendi çözebilen, gerektiğinde on aslan gücüne ulaşan mavi saçlı bir kız. Sorunu ise çok basit. Kendi dünyasından kopup, yanlışlıkla garip yaratıkların hüküm sürdüğü bir dünyaya düşüyor. Eh, normal olarak da buradan çıkması gerek. Peki ama nasıl?

### Kurtlar ve diğerleri

Kya ve erkek kardeşi, evde anne ve babaları yokken bir çılgınlık yapmaya karar verirler ve bu çılgınlığın adını bodrumdaki gizli odayı açmak olarak koyarlar. Yaratıcılıkları bu kadar zayıf

cididi bir oyun süreci yaşamanız sağlanıyor. Kontroller kolay, engeller de az olduğu için burada bir hata yapmadım, ama yapsaydım bir anda öleceğimi de biliyordum.

### Rüzgar tünelleri

Nativ kasabasına vardikten sonra, kasabanın karmaşık yapısı ve bir sonraki görevinizin ne olacağı gibi konular beyninizi yoracak. İçinde bulunduğunuz yemyeşil dünya birçok kattan oluşuyor. Bu katlar aslında uçan adalar. Dolayısıyla, bir bölümden başka bir bölüme düşme vasıtasıyla ulaşabiliyorsunuz. Kya çok yükseklerden aşağı süzülebiliyor, ama yere çakılırsa da ölüyor. Bunu önlemek için çeşitli hava çiçekleri tasarlanmış. İyi hava dolu bu bitkiler siz üstüne düşünce patlıyor ve yere yumuşak iniş

dünyanın hakimi tarafından kapatılmış, fakat tünelleri buldukça özel gücünüzü kullanarak açabiliyorsunuz. Her tünelin Nativ kasabasına bir bağlantısı var. Bunun yanında farklı 4 çıkışı daha bulunuyor. Bu çıkışları kullanmak için, çıkış noktalarını bulup, açmanız gerekiyor.

Her ne kadar içinde bulunduğunuz dünyada özgürce gezilebilir gibi gözüksün de, burada da bir görev hadisesi hemen kendini belli ediyor. Nativ kasabasından alacağınız görevler, belirli bir adada yapmanız gereken işleri kapsıyor. Bu görev yeri haritada da belirtiliyor üstelik.

### Burada da savaşmak zorundayız

Kya aslında normal bir ev kızı. Yaşlıları gibi eğlenmeyi, pop müzik dinlemeyi ve internette sohbet etmeyi seven bir imaj çiziyor. Hatta böyle bir kızın "sözlük" müdavimlerinden olması da kaçınılmaz bana kalırsa. Tabii bunlar bizim düşüncemiz. Oyunda Kya çok iyi savaşabiliyor. Nativ'lerin verdiği bir bilezik ile güçlenen Kya, Wolfen ismindeki kötü yaratıkların içindeki masum Nativ'leri bile ortaya çı-



olan kardeşleri bodrumda asla hayal edemeyecekleri bir şey beklemektedir. Gizli odayı açan Kya ve kardeşi, elbette odayı karıştıracaktır. Kya tam bu sırada bir taş bulur. Taş normal olarak büyüdür. Büyülü taş, tam şekline uygun gediğe şip diye oturur. Bu oyuğun karşısındaki duvarda bir takım görüntüler belirir ve hoop kardeşler de bu görüntünün içine sürüklenirler, hikaye başlar.

Oyunun başlangıcı hayli ilginç. Bir öğrenim sürecinden geçeceğinizi sanarken, aniden oyunun genel yapısı içine dalıyorsunuz. Bir takım kurtlardan kurtulup, ufak, tüylü kedi benzeri "Nativ"lerin kasabasına varmaya çalışırken

yapmanıza olanak sağlıyorlar.

Bölümler arası geçiş iki şekilde ayarlanmış. Eğer doğru yolu bulabiliyorsanız ve bulunduğunuz bölüm buna izin veriyorsa, bir diğer alana düşerek, uçarak, koşarak varabiliyorsunuz. Bu zor olan. Kolay yol rüzgar tünellerini kullanmak. Bu tüneller içinde bulunduğunuz

karabiliyor. Her dövüştüğünüz Wolfen'in üstünde, onları öldürdükten sonra bir sayı belirecek. Bu sayı, o Wolfen'in içindeki Nativ'i kurtarmanız için gereken büyü gücünü yazıyor. Başta azami 50 ile sınırlı büyü gücünüz, oyunun ilerleyen safhalarında daha da artacak, ama 50 ile de birçok şey başarabilirsiniz. Eğer o Wolfen'in içindeki Nativ'i kurtarabilirseniz, Nativ



## Biraz fazla esinlendik galiba...

**Kya:** Dark Lineage'in oynanış olarak esinlendiği birçok oyun var ki, bunlar oyunun her yönünde hissediliyor. Genel oynanış Zelda: Winds of Time ve Rayman 3'le çok büyük benzerlik göstermekte. Kya'nın büyü board'u ile kayması ve burada görülen oyun yapısı ise Sonic Adventure'a hayli benziyor. Nativ'lerin Crash Bandicoot'la akraba olduğunu da düşünebiliriz. Büyü enerjisi ve para toplama şekli de Jak and Dexter ve Ratchet and Clank'le yakından alakalı. Görünen o ki, yapımcılar tüm platform oyunlarını önlerine dizmişler ve beğendikleri yönleri bir kağıda 01001... şeklinde yazmışlar, Kya ortaya çıkmış.



Uçan ada fikri ve burarlardan süzülerek diğer adalara geçme fikri orijinal. Board ve süzülme bölümleri bir açıdan zevkli.



tarafı ise grafikler. Eden Studios geniş alanları bir anda görmemizi istemiş, fakat PS2'nin gücü buna yetecek gibi değil. Bazı zamanlar yaşanan bu yaşlamaları bir kenara bırakıp daha kötü bir olaydan bahsedeceğim. Kamera açıları! Prototip 3 boyutlu oyunlardan sonra, hiç bu kadar kötü kamera açıları görmemiştim, iyi geldi. Maalesef çok can sıkıyor.

### Artılar

Uçan ada fikri ve burarlardan süzülerek diğer adalara geçme fikri orijinal. Board ve süzülme bölümleri bir açıdan zevkli.

### Eksiler

Oyunda sizi çeken bir şey yok. Kötü kamera açıları ve can sıkıcı yaşlamalar. Oyunun fiyatında görülen karmayık yapı.

### Level Notu



↓ Birden fazla Wolfen'la karşılaştığınızda dikkatli olun.

↓ Rüzgarın sizi kontrol ettiği bölümlerde, rüzgarın etkisinden kurtulmamaya bakın. Yoksa sonsuzluğa düşebilirsiniz.

kasabasının gelişimine katkıda bulunarak, yeni mağazaların açılmasını sağlayabilirsiniz. Bu dükkanlardan da maceranızı kolaylaştırıcak çeşitli eşyaları alabiliyorsunuz.

Eşya demişken bu konuyu da biraz irdeleyelim. Kya, macerasının başında sadece birkaç adet hareket biliyor ve tek bir silaha sahip. Boomy adı verilen silahı bir bumerang aslında ve oyunun ilerleyen bölümlerinde gümüş ve altın versiyonlarına kavuşabiliyorsunuz. Biraz önce bahsettiğim bilezik çeşidi ise çok daha fazla. Bu bilezikler Kya'nın daha fazla hareket yapmasına olanak veriyor. Bazıları yeni kombolar ekliyor, bazıları Wolfen'ları tutup atmanıza yardımcı, bazıysa ortalıkta yaratıkların üstüne binebilmenizi sağlıyor. Bazı eşyalar hi-

kayenin ilerleyişi açısından birer anahtar görevi görüyor. O yüzden, eğer bir yerde takılırsanız eşya dükkanına uğramayı unutmayın.

Platform öğlelerinin yoğunlukta olduğu Dark Lineage'da havada süzülerek ilerlediğiniz veya büyü board'unuzla aşmanız gereken bir takım farklı bölümler de var ve oyunun bir şeye benzemmesini de bunlar sağlamış bana sorarsanız.

işin kötü



herhangi bir açıdan çekici gelmedi. Hele daha önceki aylarda klasik olmuş diğer platform oyunlarından sonra daha da zevksiz bir hal aldı. Platform türünün fanatigiyseniz veya mavi saçlı kızların kurtlarla mücadelesi hoşunuza gidiyorsa, Dark Lineage tam burada karşınızda. ☹

## FATAL FRAME II

## CRIMSON BUTTERFLY

Önce onu sıkıca bağladılar. Bir kutuya koydular ve denizin engin derinliklerine bıraktılar. Korkmadı... Zincirlerle tavana astılar ve karanlıkla baş başa bıraktılar. Umursamadı... Kardeşini ondan aldılar, akıl almaz işkencelerle yeniden eğittiler. Sonsuz bir boşluk vardı sadece gözlerinde... Son çare olarak ona Mayu ve Mio'nun hikayesini tüm detaylarıyla anlattılar. Önce gözleri doldu. Sonra yavaşça fotoğraf makinesini aldı. Son duyulan zayıf bir "klik" sesi oldu...



Bilgi için: [www.tecmoinc.com](http://www.tecmoinc.com) Yapım: Tecmo Dağıtım: Tecmo Tür: Korku-Macera Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gerekşinimi: Orta

**K**imse bu kız kardeşlerin yerinde olmak istemezdi herhalde. Mayu ve Mio'nun doğayla iç içe oldukları o gün, Mayu'nun ateş kırmızısı bir kelebeği görmesi ile değişecekti. Bunu ne bacağı sakat olan Mayu, ne de Mio biliyordu. Büyülenmişcesine kelebeğin peşinden giden Mayu ormanın derinliklerine daldı. İşte o an her şey değişti. Aydınlık karanlığa, iyilik kötülüğe dönüştü. Mayu ve Mio terk edilmiş bir kasabaya bakıyorlardı. Dönüş yolları gözükmüyordu. Gidebilecekleri tek yer olan kasabaya doğru yöneldiler...

Resident Evil ve Silent Hill. Korku dünyasını işgal eden bu oyunları şimdi bir kenara bırakalım ve Fatal Frame'e bakalım. Fatal Frame bir korku oyunu, ama ismi geçen yapıtlardan biraz daha farklı bir yapıya sahip. Hemen detaylara iniyoruz...

### Çarpıcı

Mio ve Mayu'nun hayatta kalma mücadelesini kontrol ettiğimiz Crimson Butterfly, hikayesiyle ön plana çıkıyor. Nasıl Resident Evil'da olay zombileri katletmekse, burada daha çok beklenmeyen noktaları olan hikayeyi takip etmeye ve sır perdesini aralamaya çalışıyoruz.

Çoğu zaman Mio'yu kontrol edebilirsiniz. Mio genç bir kız ve hiçbir özel yeteneği yok, fakat elinde bir fotoğraf makinesi var. Oyunun tamamı bu fotoğraf makinesi etrafında dönüyor. Fotoğraf makineniz olmadan bir hiçsiniz. Terk edilmiş kasabada sizi rahatsız edecek yegane unsur hayaletler. Bunlar sizi korkutmakla kalmıyor, size zarar da verebiliyorlar. Hayaletleri başınızdan savmanın tek yolu onların fotoğrafını çekmek ve ruhlarını buraya hapsedmek. Etrafta dolaşırken Yuvarlak tuşuna basarak aktif hale getirdiğiniz kameranızla is-



## Camera Obscura

**Elinizdeki fotoğraf** makinesinin gerçek ismi bu aslında. Başlangıçta zayıf özelliklerle donatılmış bu büyülü makineyi güçlendirmenin tam üç yolu var. Kazandığınız ruh puanları ve ruh küreleriyle kameranızın zımmunu, ruh puanı tutuşunu ve hayalet algılama uzaklığını artırabilirsiniz. Bu özelliklerin her birini yükseltmek için birer adet ruh küresine ihtiyacınız olacak. Ruh küresini edindikten sonra, ruh puanlarıyla gereken yükseltmeleri yapabilirsiniz.

İkinci yol kameranıza yeni lensler takmanızı ön görüyor. Toplamda 9 farklı lens var ve her lensin farklı güçleri bulunuyor (yavaşlatma, ekstra hasar verme vb.). Lens özelliklerini kullandığınızda ise, kullandığınız lense göre ruh puanınızda azalma oluyor.

Kameranıza yapabileceğiniz son ekleme çeşitli aksesuarlar takarak gerçekleşiyor. Bu aksesuarları ayrıca çalıştırmanız gerekmiyor ve kameranıza kalıcı özellikler ekliyor. 8 farklı aksesuarı da bulun ve kameranız bir savaş makinesi haline gelsin.

almışcasına yavaş yürümesi. Kendisi koşarken bile zar zor ilerliyor. Bunun yanında, her ne kadar korku oyunlarında çok başarılı olmasam da, bu oyunda beni zorlayan herhangi bir unsura rastlamamış olmam da can sıkıcı. Hayaletlerin sizi öldürmesi pek mümkün değil. Bulmacalar da zorluk yaratan birer etken sayılmaz. Bu da oyun süresini hayli düşürüyor. Tecmo burada da devreye girmiş ve bir güzellik düşünmüş. Oyunu bir kez bitirdikten sonra yeni zorluk seviyeleri açılıyor. Fatal Frame'i ikinci bir zorluk seviyesinde bitirmek istemenizin nedeni, ikinci bir sona ulaşma isteğinizden ileri geliyor olabilir. Ayrıca ikizleri farklı kostümlerde görmek ve görev modunu oynamak da isteyebilirsiniz. Görev modu bir nevi hayalet aksiyonu. Kameranızla önünüze gelen hayaleti en hızlı ve en etkili biçimde kayıtmaya çalışıyorsunuz. Yavaş oyun yapısından sıkılanlar için.

Görsel olarak da ışıklandırma ve buna bağlı olarak gölgeler oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyor. Sadece gölgelerin ışıkla birlikte değişimini izlemek bile ayrı bir zevk. Oyun farklı ses teknolojilerine (DTS, Dolby vb.) destek vermiyor. Bunun yerine Tecmo kendi ses teknolojisini oyuna dahil etmiş ve normal televizyon hoparlörlerinden bile kaliteli ses imkanı sunmuş.

Korku türünün fanatigiyseniz veya farklı bir korku-macera denemek istiyorsanız, Crimson Butterfly'yi alarak çok iyi bir seçim yapmış olacaksınız. Mutlaka denenmeli. ☺

## LEVEL HIT



### Artılar

Farklı oyun yapısı. Kameranın değişik şekillerde güçlendirilebilmesi. Sağlam senaryo. Başarılı grafikler.

### Eksiler

Mio'nun ilerlememesi. Fotoğraf albümünde yaşanabilecek ufak sıkıntılar. Oyun biraz kolay.

### Level Notu



tediğiniz bir yerin fotoğrafını çekebiliyorsunuz. Eğer kameranın hedefi yeşilse, o alanda çözülmesi gereken bir bulmaca veya gerekli bir eşya veya bir ipucu yer alıyor demektir. Kameranın görüntüsü kırmızı veya turuncuya dönerse, size saldırma niyetinde olan bir hayalet tam karşınızdadır. Burada iki seçeneğiniz var. Hayaleti uzaklığı düşünmeden yok edebilir veya yakına gelmesini bekleyerek daha güçlü bir fotoğraf saldırısı (!) yapabilirsiniz. Oyunun başlarında bu belki biraz zor gelebilir, fakat çoğu zaman onları yakından görüntüleyeceğinizden emin olabilirsiniz. Bunu yapmanın bir diğer faydası da size para kazandırması. Kazandığınız ruh paralarıyla kameranıza yeni özellikler ekleyebiliyorsunuz.

### Kasabanın laneti

İlk oyunda bir evin içindeydiniz. Burada daha özgür gibi gözüksede, Tecmo aslında oyunu yine parçalara ayırmış. Kasabada yer alan evler, çözülmesi gereken dev birer bulmaca. Evlerin içinde dolaşırken hayaletlerle uğraşmanın yanı sıra, birçok evrakla da karşılaşacaksınız. Çeşitli günlük ve kağıt parçalarından oluşan bu dökümanları toplayarak kasabanın başına ne geldiğini daha iyi anlayabiliyorsunuz. Bilgi toplamanın yanında zaman zaman ufak bulmacalar da çözeceksiniz. Bunlar Silent Hill'deki gibi zaman almıyor, ama ortalıkta rüzgar gibi esmenizi de rahatça önleyebiliyor.

Oyun boyunca rahatsız olabileceğiniz bir nokta Mio'nun narkoz



## CEHENNEM KOMUTANI

## SPAWN: ARMAGEDDON

Hiçbir zaman yüzü gülmeyen Spawn, bu sefer de mi kıyamete tanık olacak?

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Point of View Dağıtım: Namco Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



## Artılar

Spawn hala çok karizmatik. Spawn'ın düşmanları başarıyla modellenmiş. Dinamik diğer Spawn oyunlarına göre daha iyi.

## Eksiler

Yapay zeka çok zayıf. Oyun çok kolay. Spawn'un hareketleri yetersiz. Grafiklerde yavaşlamalar görülüyor. Bir süre sonra sıkıcı hale geliyor.

## Level Notu



**Y**ılların eskitemediği, karizmatik ve bahtsız anti-süper kahraman olan Spawn, bir kere daha dijital ortamda karişımıza çıkıyor.

Bundan seneler önce PSOne'da korkunç bir görüntü çiziyordu Spawn. Daha sonra Dreamcast ve Arcade makinalarında farklı bir dövüş oyunuyla karişımıza çıktı. Grafikler iyiydi, ama oynanışta yine iş yoktu. Namco bir kez daha Spawn'u denemeye karar verdi. Sistem olarak tüm ünlü konsolları seçti ve başarısız olmamak için de ünlü bir oyunun oynanışını benimsedi. Şimdi Spawn'u, Dante rolüne sokuyoruz ve kıyametinden kurtulup kurtulamayacağına bakıyoruz.

## Spawn vs. Malebolgia

Bay Simmons maalesef yaşamını acı bir biçimde noktalamıştı. Geride karısını bırakarak, cehennemin derinliklerine sürüklendi. İlk tanışması cehennemin hükümdarı Malebolgia ile oldu. Malebolgia ona bir teklif sundu. Kendi ordularını yönetmesini istedi ve onu inanılmaz güçlerle donattı. Spawn ne zaman bu güçlerini kullanırsa, kendi gücü de azalacaktı ve tüm gücünü tükettiğinde cehenneme dönecekti. Bunu birkaç kez yaşayan Al Simmons, sonunda dengeyi yakalayarak, dünya üzerinde amaçsız gezisini sürdürmeye de-

vam etti.

Devil May Cry'la birçok yönden benzerlik gösteren Armageddon, maalesef DMC kadar başarılı değil. Spawn aynı Dante gibi önüne geleni kombolarıyla, ateşli silahlarıyla veya canlı zincirleriyle yok ediyor. Oyunun tüm kurgusu bir şeyleri yok etmek üzerine, fakat arada nispeten can sıkıcı platform bölümleri de yok değil.

Savaşıkça güçlenen Spawn, yine DMC stili silahlarını güçlendiriyor veya büyü ve enerjisini artırabiliyor. Üç farklı seviye bulunuyor oyunda. Easy, Normal ve Hard. Easy ve Normal'da pek zorluk çekeceğinizi sanmam, ama Hard'da hayatta kalmak istiyorsanız bu yükseltmeleri mutlaka iyi takip etmelisiniz.

## Cehennemden çıkış

Spawn ilk bakışta aksiyona dayalı oynanışı ve çeşit çeşit silahla dehşet saçabilme olanağıyla gayet parlak bir görüntü sergiliyor, fakat problemler Spawn'un yalnız bırakacak gibi değil. Kombo sistemi çok zayıf. Her düşmanı aynı üçlü balta kombosuyla yenebiliyor ve özel güçlerinizi hiç kullanmadan bile dümdüz ilerleyebiliyorsunuz.



Bunu daha da kolaylaştırmak için düşmanlarınıza herhangi bir zeka eklenmemiş. Hepsi karişınızda ebleh ebleh bakıyor ve ne zaman ki saldırırsanız, o zaman bile tepki veremiyorlar. Bitti mi sanıyorsunuz?

Platform bölümleri gayet gereksiz. İki alan arasında boş boş gezdiğinizin başla alanlar da gereksiz. Grafiklerin hala yavaşlaması ise kaldırılabilir gibi değil. Oyunda ne caf caflı efektler, ne de seksen milyon poligondan oluşan modellemeler var. Buna rağmen yavaşlamalar görülüyor.

Ben bir Spawn hayranı olarak yine hayal kırıklığına uğradığımı belirtmek istiyorum. Tüm iyi niyetle oyundan zevk almaya çalıştım, ama birkaç saat sonra oyunu bir daha açışım gelmedi. Başka aksiyon alternatiflerine yönelme-niz dileğiyle..



# Monster Rancher 4™

## BİNBİR ÇEŞİT YARATIK PEŞİNDE...

Elinizdeki her CD ve DVD'de birer yaratığın saklı olduğunu bilemezsiniz

Bilgi için: www.tecmo.com Yapım: Tecmo Dağıtım: Tecmo Tür: Aksiyon-Strateji Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Az

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**Z**amanında Pokemon, Digimon, Yu-Gi-Oh derken herkes kendisine birer yaratık yaratma peşine düşmüştü ve işin suyu da çıkmıştı sonunda.

Bu iş aslında Japon'ların icadı ve kendi ülkelerinde çılgınlığa varacak derecede ünlenmiş durumda. Kart oyunlarından, çıkartma kitaplarına ve elbette dijital ortama kadar uzanan furya, PlayStation'ın da Monster Rancher serisiyle tanındı ve beğenildi (gerçi ülkemizde bu oyunu delicesine oynayan insanların sayısı bir Level ofisini geçmez). Şimdi de karşımızda serinin dördüncü oyunu var. Bakalım nasıl olmuş...

### Yaratık avı

Monster Rancher'daki amaç yaratık yetiştirmek. Bir canavar çiftliğiniz var ve burada çeşit çeşit yaratık besleyebiliyorsunuz. Elinizdeki yaratıkları daha sonra çeşitli görevlerde kullanabiliyor ve diğer yaratıklarla kapıştırıp daha da güçlenmelerini sağlayabiliyorsunuz. Çiftliğinize yaratık eklemek için izlenen teknik hayli enteresan. Elinizdeki herhangi bir CD veya DVD'yi, oyun izin verdiği sırada PS2'nize yerleştirdiğinizde, bu medyadan herhangi bir tip yaratık ortaya çıkıyor. Bu işlem için eğer yazılabilir CD veya DVD kullanırsanız, elde edeceğiniz yaratık da hep aynı tip olabilir.

Bir kez yaratık sahibi olduk-

tan sonra -ki bu oyunun başında hemen gerçekleşiyor, işler daha da zorlaşıyor. Yaratıklarınızı sürekli beslemeli ve onları antremana tabi tutmalısınız. Yaratıklarınızın özellikleriyle oynayabileceğiniz menüler başta çok karışık gelebilir, ama bir kez alıştınız mı gerisi hemen geliyor. Bu menülerde seçili yaratığınızın tüm özelliklerini görebilirsiniz. Bunun yanında, hangi yiyecekleri sevip sevmediğini, gelişim durumunun nasıl ilerlediğini de takip etmek mümkün.

### Macera mı?

Önceki Monster Rancher'lardan farklı olarak, bu sefer maceraya da atılabiliyoruz. Yanınıza alacağınız yaratıklarınızla, çiftliğinizden uzaklaşıp, çeşitli serüvenlere atılabilirsiniz. Buradaki macera veya RPG özellikleri, diğer oyunlarla elbette boy ölçüşemez, ama sürekli yaratıkların başında vakit geçirmeniz adına düşünülmüş iyi bir özellik.

Ve savaşlar. Teke tek kapışmaların yoğunlukta gözük-



tüğü savaşlarda, bir süre sonra diğer yaratıklarınızı da aynı savaş içinde kullanabiliyorsunuz. Her yaratığınız kendine has bir takım saldırılarla donatılabilir ve bunlar ne kadar farklı türde olursa, başarı şansınız da o kadar artıyor. Bunun nedeni de ilerleyen bölümlerde rakip yaratıkların saldırı metodlarınızı öğrenebilmesi ve hatta bazı saldırılarınıza karşı başışıklık kazanabilmeleri.

Görsel açıdan pek başarılı olmayan, ama zaten bunu da pek hedeflemeyen Monster Rancher 4, yazıdan da anladığımız üzere herkese göre bir oyun değil. Çeşitli dijital yaratıklara gönül verebilecek, onlarla ilgilenmeyi isteyebilecek bir yapıya sahipseniz, MR4 kaçırılmaz bir fırsat. ☺



### Artılar

Yaratık gelişimini konu alan en başarılı oynanış. Yeni yaratıkları çeşitli CD ve DVD'lerden edinebilme

### Eksiler

Menülerde bazı hatalar söz konusu. Grafikler çağın gerisinde. Oyun herkese göre değil.

### Level Notu



# Beyond Good & Evil

Alpha Section mı iyi, IRIS mi? Cevabı öğrenmek için buyurun.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Beyond Good & Evil'in dünyasında muhteşem bir yolculuğa hazır mısınız? Yolculuğumuza öncelikle oyunda bulabileceğiniz tüm hayvanların yerleri ile başlayacak, M-Disk ve İnci yerleri ile devam edecek ve oyunun tam çözümü ile son noktayı koyacağız... Kemerler bağılıysa, başlıyoruz.

## Tüm Hayvanların Yerleri (Bulunabilme Sırasına Göre)

Fotoğrafını çektiğiniz hayvanların resimlerini Science Center'a gönderdiğinizde kredi kazanacaksınız. Bir film rulosunu tamamladığınızda ilk sefer hariç bir İnci, tüm hayvanların resimlerini çekmeyi başardığınızda ise bu resimlere bakmanızı sağlayacak bir M-Disk kazanacaksınız.



### 1. Adalia Octopunctata

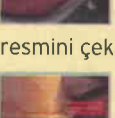
Oyunun başında fotoğraf makinesini aldığınızda kamerayı otomatik olarak bu böceğe doğrultuyorsunuz zaten. Yapmanız gereken tek şey zoom ayarını yapıp düğmeye basmak.



**2. Homo Sapiens** Oyunun herhangi bir kısmında gördüğünüz bir insanın resmini çekmeniz yeterli.



**3. Capra Sapiens** Lighthouse Island'da Fehn veya Cumi'nin resmini çekin.



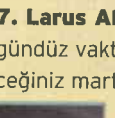
**4. Sus Sapiens** Pey'jin resmini çekin.



**5. Canis Canis** Deniz Feneri'nde merdivenlerden yukarı çıkın ve oyukta uyuyan köpeğin resmini çekin.



**6. Lampyris Campestris** Lighthouse Island'da patikadan ilerlediğinizde bir ağaç göreceksiniz. Eğer hava çok aydınlık değilse bu ağacın etrafında göreceğiniz ateş böceklerinin resmini çekin. Ayrıca Black Isle'daki madende de bunlardan bulabilirsiniz.



**7. Larus Albus** Lighthouse Island'da gündüz vakti dolaştığınızda havada göreceğiniz martıların resmini çekin.



**8. Priodontes Campestris** Deniz Feneri'nin hemen dışında dolaşan armadillo benzeri yaratık.

**9. Vorax Nocturnus** Eğer kalkan aktif durumda değilse geceleri Lighthouse Island'da bunları uçarken görebilirsiniz. Ayrıca Nutripils Fabrikasının girişinde de uçarken görebiliyorsunuz.



### 10. Dipneustes

**Trilineatus** Hoverkraftı çalıştırmak için bastığınızda düğmenin arkasındaki iskelenin ucuna yürüyün. Suyun içine baktığınızda ufak yeşil balığı göreceksiniz.



### 11. Rhinoceros Sapiens

Mammago Garage'da Issam, Babukar veya Hal'in resmini çekin.



### 12. Teratosaurus

**Imperator** Mammago Garage'ı ilk kez ziyaret edip çıktığınızda size saldıracak olan büyük deniz yılanı. Öldürmeden önce mutlaka resmini çekin.



**13. Rascax Caeruleus** Teratorus Imperator ile olan dövüşünüz bitince Pey'j size bu hayvanlardan bahsedecek. Bu mavi balıkları Hillys Bay'de bulabilirsiniz. Zaten hoverkraftla dolaşırken bunların birçoğu ile karşılaşacaksınız.



### 14. Musca Saprofagia

Deniz Feneri'nin mutfağındaki varillerden birini tekmelediğinizde bu böcek dışarı çıkacak. Ayrıca unları Black Isle Mine'da da bulabilirsiniz.



### 15. Lycoperdon

**Fugiferus** Black Isle Mine'da bulacağınız mantara benzeyen yaratıklar.



### 16. Anemonia Mutabilis

Black Isle Mine'da yolunuzu kapatacak olan yaratık, resmini çektikten sonra ona saldırarak vantuzlarını çekmesini sağlayabilirsiniz.



**17. Crochax Velox** Black Isle Mine'da karşılaşıcağınız ana düşman. Bazılarının Pearl taşıdığını da göreceksiniz.



### 18. Amoeba Polypodia

Black Isle Mine'da küçük bir oyuk bulacak ve bu oyukun sonuna kadar yürüdüğünüzde daha fazla ilerlemenizi engelleyen tahta bir barikat bulacaksınız. Fotoğraf makinesi ile barikatın arkasındaki alana zoom yaptığınızda bu ufak yaratıkları görebilirsiniz. Bunlar biraz utangaç olduklarından kayaların arkasına saklanabiliyorlar, biraz sabretmeniz ve birkaç kez denemeniz gerekebilir.



**19. Cyanea Urtica** Black Isle Mine'in ikinci kısmında saldıran jölemsi yaratıklar.



**20. Pelagia Pachydermis** Cyanea Urtica'lardan kurtulduktan sonra size saldıracak olan yaratıklar.



**21. Alicia Splendens** Madenin ikinci kısmındaki yaratıklardan kurtulduğunuzda duvarlardan birinde bu güzel bitkimsi yaratığı bulacaksınız.

**22. Spongus Gluanteus** Black Isle Mine'da Excavation Map haritasına ulaştığınızda





nızda sol tarafta gireceğiniz bir odada bu süngerimsi yaratığın resmini çekebilirsiniz.

**23. Helix Rupestris** Sponqus Gluanteus'u geçince salyangoza benzeyen bir yaratık göreceksiniz. Kafasını dışarı çıkardığı zaman resmini çekin.

**24. Planaria Rupestris** Black Isle Mine'da bir sigorta kutusu bulacaksınız. Sigorta kutusunu tekmeleyin ve fotoğraf makinesi ile tavana zoom yapın. Işık sönmük olduğundan bu yaratığı kolayca fark edeceksiniz.



**25. Astacus Erectus** Black Isle Mine'dan çıkın ve soldaki şelale odasına girin. Sol taraftaki boruya tırmandığınızda etrafta bu yaratıktan birkaç tane görebilirsiniz.



**26. Papilio Pilosus** Az önceki yerden sonra Pey'jin izgarayı açmasını sağlayın ve ilerleyin. Açılmış olan bir sonraki izgaradan zoom yaptığınızda bu yaratığı görebilirsiniz.



**27. Nautilus Fluoreus** Tekrar Main Shaft'a döndüğünüzde uzakta uçan beyaz bir yaratık göreceksiniz. Zoom yapın ve resmini çekin.



**28. Palinurus Rupestris** Main Shaft'ta alttaki platforma ulaşmak için aşağı atmanız gereken bir yere gelecek ve bunun ardından Palinurus Rupestris tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Onunla savaşmadan önce mutlaka resmini çekin.



**29. Pterolimax Gigantea** Black Isle Mine'in son yaratığı olan Pterolimax ile savaşmadan önce resmini çekmeyi unutmayın.



**30. Aquilus Sapiens** Pedestrian District'te bulacağınız kuş adamlar (örneğin gazete satıcısı).



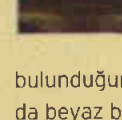
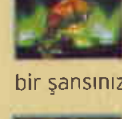
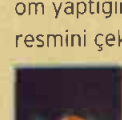
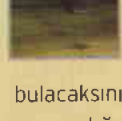
**31. Walrus Sapiens** Bunları Pedestrian District'te gazete standının veya Akuda Bar'ın etrafında bulabilirsiniz. Ayrıca dükkan sahibi olan Ming Tsu da bu türün bir örneği.



**32. Taurus Sapiens** Akuda Bar'daki barmen Mo'nun resmini çekin.



**33. Carcharodon Sapiens** Akuda Bar'daki Francis'in resmini çekin.



**34. Felis Saplens** IRIS üyelerinden Mei'yi IRIS karargahında bulabilirsiniz.

**35. Koi Kumonryu** Ming Tsu'nun dükkanındaki akvaryumdaki balığın resmini çekin.

**36. Bufo Erectus** Vorax's Lair girişindeki kurbağalar. Buraya Mammago Garage'in yakınındaki Looter's Carnival'in tam karşısına ilerleyerek ulaşabilirsiniz.

**37. Manta Cyanea** Nutripils Factory'e girmeden önce uçan yaratığın resmini çekin.

**38. Rattus Giganteus** Nutripils Factory'de bu farelerden bolca bulacaksınız.

**39. Aedes Raymanis** Nutripils Factory'de ölü bir inek bulacaksınız. Cesedin burnuna doğru zoom yaptığınızda bu leş yiyen böceğin resmini çekebilirsiniz.

**40. Cyclopeus Palustris** Factory'deki asıl düşmanınız olacak Reaper'in resmini çekmeyi unutmayın, başka bir şansınız olmayacak çünkü.

**41. Sarcophagus Domzii** Oyunun başında savaştığınız bu yaratıkları Factory haritasında da bulacak ve bu serfer resimlerini çekebileceksiniz.

**42. Rattus Albus** X-Ray Verification Room'da bir çıkıntı yol göreceksiniz. Bunu takip ederek bir sonraki odaya girdiğinizde üzerinde bulunduğunuz rampanın altındaki izgarada beyaz bir fare bulacaksınız. Rampa-

dan indiğinizde fare kaçacak. Yolun en aşağısına kadar inin ve farenin tekrar gelmesini bekleyin. Fare geldiğinizde çömelerek yavaş yavaş yürüyün ve uygun pozisyona geldiğiniz zaman zoom yaparak farenin resmini çekin. Eğer kaçırırsanız tekrar aşağı inip bekleyin.



**43. Blabera Gregaria** Factory'de Closet haritasına geldiğinizde bir dolap bulacak ve kapağı açtığınız anda kaçan böcekler göreceksiniz. Elinizde Starkos'lardan birini dolaba yerleştirin ve hemen fotoğraf makinenizi çıkarın. Starkos'u almaya gelen böcekleri kaçırmadan hemen resimlerini çekin. Eğer iskalarsanız bir Starkos daha koymanız gerekecek.



**44. Arachnis Viridis** Closet haritasından Nutripils Vat haritasına geçeceksiniz. Sağ taraftaki düğmeye bastıktan sonra gizlice sola giderek Alpha Section askerini geçmeniz gerekecek. Kapıdan geçtiğinizde yerde küçük yeşil örümcekler göreceksiniz, işte resmini çekmeniz gereken yaratıklar bunlar.



**45. Macropodia Omnivora** Alpha Sections Underground Quarters haritasına geldiğinizde göreceğiniz bu yaratıkların resimlerini çekin. Underground Quarters haritasına ulaşmak için Pedestrian District'ten sola gidin ve Main Canal haritasına çıkın. Yol ayrımından sola gidin ve Neutralizing Cannon kullanarak girişi engelleyen robotu yok edin.



**46. Megaptera Borealis** Mammago Garage'in güneyindeki lazer bariyerlerin-



den zıpladığınızda Slaughterhouse Race girişinin sağ tarafında arada bir sudan çıkan bir balina göreceksiniz. Uygun zamanı kollayın ve resmini çekin.



**47. Anguilla Bifida** Slaughterhouse Reservoir'de karşılaşacağınız yeşil yılanlar.



**48. Trilobites Saltans** Slaughterhouse Entrance haritasında sol taraftaki hurdaliğin tepesinde parlayan bir yaratık göreceksiniz.

**49. Ignis Ignifera** Slaughterhouse Surveillance Room haritasında kapıyı yukarı kaldıran düğmeyi bulduktan sonra kapının üzerine çıkın. Double H'e düğmeye basmasını söyleyin ve sağ taraftan yukarı tırmanarak Ventilation haritasına geçin. Buradaki yangını söndürmek için Gyrodisk kullanın ve sağ taraftaki alevlere benzeyen yaratığın resmini çekin.



**50. Timorea Saponifier** Slaughterhouse'ın Trolley haritasında gireceğiniz bir odada yerden köpükler çıktığını göreceksiniz. Buradaki sandıklara Gyrodisk kullanarak ateş ettiğinizde Timorea Saponifier ortaya çıkacak ve çabucak diğer köşeye saklanmaya gidecek. Bu sırada resmini çekmeyi başaramazsanız bu sefer de diğer köşeye ateş ederek ortaya çıkmasını sağlamalısınız.

**51. Amoeba Saltans** Slaughterhouse'ın Central Hall haritasında üzerinde 35 yazan bir konsola geleceksiniz. Double H'e düğmeye basmasını söyleyin, arka tarafta zıplayan bir yaratık göreceksiniz. Resmini çekmeyi başaramazsanız Double H'e tekrar düğmeye basmasını söylemelisiniz.

**52. Lutra Erecta** Beluga'yı bulup Mammago Garage'dan Flight Stabilizer satın aldıktan sonra Lighthouse Island'a dönün

ve yıkık fenere girip üst kata çıkın. Tahta rampadan dışarı çıktığınızda Lutra Erecta'yı görebilirsiniz.

**53. Megaptera Purpurea** Beluga'nın gücünü geri getirdiğinizde Black Isle'in tepesindeki krater doğru gidin. Sol tarafta bir balina olduğunu fark edeceksiniz, resmini çekin.

**54. Manta Magnificens** Beluga ile birlikte Black Isle'in tepesindeki krater gidin ve sağa dönün. Factory'i geçip ilerlemeye devam ettiğinizde bu yaratıkları göreceksiniz.

**55. Aurelia Magnificens** Volcano's Treasure haritasında iskelede durun ve sol duvardaki parlayan yaratığın resmini çekin.

**56. Megaptera Anaerobia** Uzayda sağ tarafta mavi bir obje göreceksiniz. Bu buz parçasının içinde bir balina bulunuyor. Buza ateş ederek balinanın serbest kalmasını sağlayın ve resmini çekin.

## İnci Yerleri

Oyundaki çoğu İnci (Pearl) onu elde etmek için yaptığınız işlemin ismini taşıyor. Bu yüzden çoğunun yerini tarif etmeye gerek yok, zaten bir yaratık öldürmeniz gerekiyorsa bunu isminden anlayabilirsiniz. Eğer henüz bulamadığınız inciler varsa satın alacağınız hayvan-inci dedektörünü kullanarak hangi haritalarda inci olduğunu görebilir ve araştırmalarınızı o bölgelere yoğunlaştırabilirsiniz. Oyunda bulunan 88 İnci şunlar:

- 1. DomZ Lighthouse Monster** Oyundaki ilk yaratığı öldürdükten sonra kazanacaksınız.
- 2. DomZ Sea Serpent** Hangardan çıktıktan sonra size saldıracak olan DomZ'ları öldürünce bu inciyi kazanıyorsunuz.
- 3. Looter's Bounty** Looter's Cavern 1'de sizden kaçan aracı yakaladığınızda

hem kredilerinizi geri alacak, hem de birinci kazanacaksınız.

**4. Science Center : Film of Animals 2** Hayvan resimleri çekerek ikinci rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanıyorsunuz.

**5. Victory in the Disk Game** Akuda Bar'da Francis'i disk oyununda yenmelisiniz.

**6. Rufus' Booty** Rufus Akuda Bar'da masada oturuyor ve siz yaklaşınca eliyle gazeteyi kapatıyor. Ondan uzaklaşın ve fotoğraf makinası ile gazeteye zoom yapın. Öğrendiğiniz şifre ile üst kattaki kapıyı açıp inciyi alın.

**7. Science Center : Film of Animals 3** Üçüncü rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanıyorsunuz.

**8. Race 1 Victory** Şehirdeki birinci yarış kazanmalısınız.

**9. Race 2 Victory** Şehirdeki ikinci yarış kazanmalısınız.

**10. Domz Pterolimax** Black Isle'daki son yaratığı öldürünce kazanacaksınız.

**11. Science Center : Film of Animals 4** Dördüncü rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanıyorsunuz.

**12. Pearl Crochax** Mammago Garage'nın arka tarafındaki Vorax Lair'de bulacaksınız. Buraya girebilmek için Pey'jin Black Isle'dan alet takımını alması gerekiyor.

**13. Taken back from the Alpha Sections** Akuda Bar'da üst kata çıkın ve ilk odadaki keçi ile konuşun. Şehir meydanının sol tarafındaki kapıdan girin ve Closet isimli bu haritada geçiden aldığınız şifreyle dolabı açın.

**14. Bought from Nouri** Ming Tsu'nun dışındaki satıcı 3000 kredi karşılığında bu inciyi satıyor.

**15. Bought from Ming-Tsu** Ming Tsu'nun dükkanından 3999 kredi karşılığında alabileceğiniz inci.

**16. Taken Back from the Alpha Sections** Pedestrian District'te bulacağınız bir kapıdan girince Transit haritasına geleceksiniz. Buradaki dolabın içinden bu inciyi alacaksınız.

**17. Science Center: Film of Animals 5** Beşinci rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanıyorsunuz.

**18. Looter's Booty** Looter's Cavern 2'deki kovalamacanın ardından bu inciyi kazanacaksınız.

**19. Taken Back from the Alpha Sections** Nutripills Factory, Laboratory haritasındaki dolabın içinde bulunuyor.

**20. DomZ Robot at the Factory** Nutripills Factory'de ana yaratıklardan birini öldürünce bu inciyi kazanacaksınız.

**21. DomZ Torture Machine** Nutripills Factory'de Gyrodisk aldıktan sonra Double H'e işkence yapan yaratığı vurun ve





inciği alın.

**22. Reaper** Nutripills Factory'de Reaper'ı öldürün ve jeneratörün iki yanındaki sigortaları alın. Giriş kapısına dönün ve Double H'in demir çubukları kırmasını sağlayıp sigortayı takın. Açılan kapıdan hoverkraftla geçtiğinizde incinin bulunduğu yere geleceksiniz.

**23, 24, 25, 26, 27. Hillyans' Donations** Nutripills Factory görevini tamamladığınızda IRIS karargahında bu başışları alacaksınız.

**28. Science Center: Film of Animals 6** Altıncı rulonuzu bitirdiğinizde bu inciği kazanıyorsunuz.

**29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. Taken Back from the Alpha Sections** Şehir meydanındaki lazerli çitin arkasından gireceğiniz (lazeri kaldırmak için başkanın size yıldız anahtarını vermesi gerek) Alpha Section HQ'daki bir odada toplu olarak bulacaksınız.

**39, 40, 41. Taken Back from the Alpha Sections** Yasaklı kanalda bulacağınız Crochax incileri

**42, 43, 44. Alpha Sections HQ** Pedestrian District'teki kapalı bölge, HQ'yu bitirdikten sonra

**45. Victory in the Disk Game** Slaughterhouse görevlerini bitirdikten sonra bardaki Francis bir inci karşılığında daha sizinle maç yapacak.

**46. Bought from Nouri** Nutripills Factory bittikten sonra Nouri'den (Ming Tsu'nun dışındaki satıcı) alabileceksiniz.

**47. Bought from Ming-Tsu** Nutripills Factory bittikten sonra Ming Tsu'dan alabileceksiniz.

**48. Taken back from the Alpha** Slaughterhouse haritasında, doğu kanadın-

da bulacaksınız.

**49. Looter's Booty** Looter's Cavern 3'teki kovalamacanın ardından kazanacaksınız.

**50. DomZ Sea Serpent** Slaughterhouse haritasından sonra yine bu yılan tarafından saldırıya uğrayacaksınız.

**51. Looter's Booty** Looter's Cavern 4'teki kovalamacanın ardından son Looter's Booty incinizi alacaksınız.

**52. Taken back from the Alpha Sections** Slaughterhouse haritasında Trolley bölgesinde.

**53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64. Hillyans' Donations** Slaughterhouse bittikten sonra IRIS merkezinde başışları toplayabilirsiniz.

**65. Taken back from the Alpha Sections** Main Canal'daki lazer bariyerlerinin arkasındaki bir kutunun içinde.

**66. Bought from Ming-Tsu** Slaughterhouse bittikten sonra Ming Tsu bir inci daha satacak.

**67, 68, 69. Taken back from the Alpha Sections** Akuda Bar'ın dışındaki üzerinde üçgen olan kapının ardında.

**70. Taken Back from the Alpha Sections** Slaughterhouse haritasının kuzey kanadında 4 Alpha Section tarafından korunuyor.

**71. Race 3 Victory** Üçüncü hoverkraft yarışında birinci olmalısınız.

**72. Race 4 Victory** Dördüncü hoverkraft yarışında birinci olmalısınız.

**73. DomZ Sea Serpent** Beluga'yı çalıştırdıktan sonra bu yılanla havada kapaşacaksınız.

**74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88. Volcano Crochax** Black Isle'in yukarısındaki ya-

nardağ bölgesinde. Bunların tümünü etrafı dolaşarak (ve inci dedektörünü kullanarak) rahatça bulabilirsiniz.

## M-Disk Yerleri

Oyunda elde edebileceğiniz 14 M-Disk bulunuyor, isimleri ve yerleri şu şekilde:

**1. Game Save** Bu ilk M-Diskiniz ve oyunu kaydetmenize yarar.

**2. Mr De Castellac** Deniz Feneri'nin enerjisini yerine getirdiğinizde alıyorsunuz.

**3. The Pearl and The Currents** IRIS tarafından göreviniz hakkında bilgi almanız için veriliyor.

**4. For Jade** Nutripills Factory'de Pey'j veriyor.

**5. Surveillance Camera** Nutripills Factory'de bulacaksınız.

**6. Hillyan Army Databank** Nutripills Factory'de, 5. diski bulduğunuz yerin yakınındaki bilgisayar odasında bulunuyor.

**7. Beluga Check-Up** Hangarı açıp Beluga'yı bulduğunuzda alacaksınız.

**8. Animal Species** Oyundaki tüm hayvanların fotoğraflarını çektiğinizde bu diski alacaksınız ve çektiğiniz tüm fotoğraflara bakabileceksiniz.

**9. Irls 511** Ming Tsu'dan aldığınız birinci IRIS diski.

**10. Irls 512** İkinci IRIS diski, Black Isle Mines görevinizi anlatıyor.

**11. Irls 513** Üçüncü IRIS diski, Nutripills Factory görevinizi anlatıyor.

**12. Irls 514** Dördüncü IRIS diski, Slaughterhouse görevinizi anlatıyor.

**13. Race Record** Dört yarışta da rekoru elinize geçirdiğinizde kazanıyorsunuz.

**14. Pearl Game** 88 inciği de bulduğunuzda kazanıyorsunuz.



## Tam Çözüm

Bu kısımda oyunun tam çözümünü bulacaksınız ama aşırı derecede ayrıntıya girmeyeceğim. Örneğin zaten hayvanların yerlerini ayrı olarak yazdığımdan bununla ilgili tekrar bilgi vermeyeceğim. Oyunun başında mantığı kaptıktan sonra sadece bazı yerlerde hafif yönlendirmelere gerek duyabilirsiniz, bu kısım da size bunu sağlayacak.

**Lighthouse** Oyun başlar başlamaz DomZ yaratıkları ile savaşacaksınız. Yeraltına indiğinizde karşınıza çıkacak devasa yaratığı öldürmek için önce şarj saldırınızı kullanarak (mouse basılı) kafesinizden kurtulmalı, ardından yine şarj saldırısını kullanarak ölene kadar bu göze saldırmalısınız. Bu sayede ilk incinizi de kazanacaksınız.

Ayıldıktan sonra fiçinin üzerinden fotoğraf makinesini alın ve ilk hayvan resmini çekin. İçeriye iyice dolaşın ve bulacağınız Starkos, K-bups ve Pa1 objelerini toplayın. Fenerden dışarı çıkın ve ileriye giderek Pey'j'in yanına ulaşın. M-Disk'i alın ve dekoder üzerinde kullanarak Black Isle'daki ilk görevinizi alın.

**Mammago Garage** Fenere dönün ve hoverkraft odasına inin. Buradaki elektrik bloğunun arkasına geçip ittiğiniz zaman Pey'j de yardım edecek ve hoverkraftı çalıştıracaksınız. Hoverkrafta atlayın ve Mammago Garage'a doğru yola çıkın. Garaja girdiğinizde önce dekoderin yanındaki kapıdan girin ve 1 inci karşılığında Jet Engine satın alın. Dışarı çıktığınızda DomZ saldırısı başlayacak. Bu dev yılanı öldürmek için satın aldığınız jet motorunu kullanarak peşinden ayrılmayın ve sürekli ateş edin. Öldürdükten sonra bir inci daha kazanacaksınız.

**Black Isle** Pusulanızı açın ve Black Isle'a doğru gitmeye başlayın. Burada karşılaşacağınız kişi sizden bir hayvan fotoğrafı isteyecek. Sola doğru gidin ve Pey'j'e

platforma çıkmasını söyleyerek içeri girin. Pey'j size botlarından bahsettikten sonra düşmenin üzerine çıkın ve Pey'j'e botlarını kullanmasını söyleyin. Yukarı çıktığınızda vanayı çevirerek Pey'j'in yanınıza gelmesini sağlayın ve haritanın resmini çekip analiz edin.

Burada karşılaşacağınız turuncu yaratığın yanına gelip Pey'j'e ziplamasını söyleyin. Turuncu kısım zıpladığında vurmaya çalışırsanız istediğiniz bir yeri hedefleyebileceğinizi göreceksiniz. Bu yaratığı çeşitli düşmanları vurmak ve patlayıcıları patlatmak için kullanacağız.

Bu turuncu yaratıklardan bir tane daha bulduğunuzda önce yukarı çıkarak maden arabasını aşağı doğru itin, ardından Pey'j ile zıplattığınız turuncu kısmı kullanarak bombaları patlatın. Mavi yaratığı geçtikten sonra kömür arabasını itin ve direklerin arasındaki vanayı çevirerek bir sonraki bölgeye geçin.

Dolapların yanına geldiğinizde hepsini tek tek tekmeleyerek açın ve içindekileri toplayın. Dolaplardan birinde Pey'j için kerpeten bulacaksınız ve bu sayede Pey'j kapalı ızgaraları vs. açabilecek. Pey'j'e kapıyı açmasını söyleyin ve açılan kapıdan ilerleyin. Burada bazı yaratıklar Pey'j'e saldırarak ve onu yere yatacaklar, eğer Pey'j'in üzerindeki yaratıkları zamanında öldüremezseniz amcanızı kaybedebilir ve tekrar denemek zorunda kalabilirsiniz.

Platformdan aşağı atlayın ve Pey'j'e demiri kesmesini söyleyin. Buradaki yaratıkları da öldürdükten sonra direklerin arasındaki vanayı çevirin ve yola devam edin. Yolun sonunda fotoğrafını çekmeniz gereken yaratığı bulacaksınız. İki kafa da dışarı çıktığınızda fotoğrafı çekin ve ilk büyük savaşına hazır olun.

Yerde yaratığın çıkabileceği 4 delik bulunuyor. Bu deliklerden birinden çıktığında Pey'j'e ziplamasını söyleyerek onu

sersemletin ve yaratığa kombo vuruşlar yaparak tekrar deliğe girmesini sağlayın. Yaratık delikten çıktığında havalanacak ve sizi lazerle vurmaya çalışacak, pes edene kadar etrafta koşun ve yaratık durduğunda yine Pey'j yardımıyla onu sersemletin. Bunu birkaç kere daha tekrarladığınızda yaratık ölecek. Size görevi veren kişinin yanına gittiğinizde olayların içyüzü hakkında az da olsa bilgi alacağınız bir demo seyredeceksiniz.

**IRIS** Hoverkrafta binip şehre geri dönün. Pedestrian District'e girmeden önce sağ tarafa giderek hoverkraft yarışlarının ilk ikisine katılabilirsiniz. Şehre girince merdivenlerden yukarı çıkın ve Akuda Bar'a ulaşın. İçerideki herkesle konuşun, Francis ile disk oyununu oynayın ve masada oturan Francis'in kardeşinin eliyle örttüğü şifreyi görmek için fotoğraf makinesini kullanın. Üst kata çıkın ve tezgahın arkasındaki Peepers'a parolayı söyleyin. 'Bul karayı, al parayı' tarzı oyunu oynadıktan sonra bulacağınız şifreyle üçüncü odaya girebileceksiniz. Odada dolabın yanına gidin ve iterek arka taraftaki IRIS merkezine girin. IRIS üyeleriyle konuştuğunuzda yeni görevinizi anlatan M-Disk'i alacaksınız.

Bardan çıkın ve merdivenlerden aşağı inerek Ming Tsu'nun dükkanına girin. Buradan hayvan ve inci dedektörünü ve gerek duyabileceğiniz diğer objeleri satın alın. Hoverkrafta dönün ve Mammago Garage'dan Neutralizing Cannon satın alın ve Factory'e gidin.

**Nutripills Factory** Fabrikaya girdiğinizde kırmızı kürenin resmini çekerek başkana gönderin ve şifreyi öğrenin. Pey'j'in demiri kesmesini sağlayın ve tekme atarak açın. Sağdaki lazerlerin üzerlerinden atlayıp, altlarından geçerek düşmeye ulaşın, lazerler kapanacak ve Pey'j yanınıza gelecek.

Kutuyu elektriğin ortasına itin ve üzerine tırmanarak karşıya geçin. Reaper izlerini takip ettiğinizde bir açıklığa geleceksiniz. Pey'j'e makineyi tamir etmesini söyleyin ve aşağı laboratuara doğru yürümeye başlayın. Servis asansörü düşmesine bastığınızda örümcek benzeri yaratıkların saldırısına uğrayacaksınız. Asansöre binin ve Pey'j'e düşmeye basmasını söyleyin. Elektrik bariyerine geldiğinizde karşınıza bir robot çıkacak, ona sürekli olarak vurarak bariyere sokmalı ve elektrikten kurtulmalısınız. Sonraki odada Double H'i göreceksiniz, resmini çektikten sonra arka taraftaki şifrenin de resmini çekin ve başkandan kullanmanız gereken şifreyi öğrenin. Burada bulacağınız Gyrodisk Launcher'ı kullanmak için zoom yapmanız ve farenin sağ tuşuna basmanız gerekiyor. Bu sayede Double

H'in üzerindeki yaratığı öldürün. Double H'den kapıyı kirmasını isteyin.

Asansör odasına döndüğünüzde Reaper ile karşılaşacaksınız. Onu öldürmek için önce gözüne bir Gyrodisk fırlatmalı, ardından yanına gidip sürekli olarak vurmalsınız. Bunu birkaç kez tekrarladıktan sonra Reaper ölecek ve incisi suya düşecek. Bu inciyi nasıl alacağınızı 22. numaralı inci tanımında görebilirsiniz. Şimdi elektrik odasına girin ve bozuk kapıya ulaşın. Burada Gyrodisk'i kullanarak fanı döndürmeli ve elektrik akışını sağlamalısınız. Jeneratör için gereken üçgen anahtarı almak için göreceğiniz robotu vurarak elektrikli kapıya sürüklemelisiniz.

Üçgen düğmeye gittiğinizde bu robotlardan birkaç tane daha gelecek. Pey'jin zıplamasını sağlayıp bu robotları havalandırın ve vurup nişan alarak diğer robotlara çarpmalarını sağlayın. Hepsini öldüğünde düğmeye basın ve jeneratörün her iki yanındaki sigortaları alın.

Yukarı çıkın ve sigortayı takın. Yukarıdaki büyük elektrik kablosuna Gyrodisk ile atış yaptığınızda kablo kopacak ve asansöre elektrik vermiş olacaksınız. Asansöre binerek yukarı çıkın, burada Pey'j size bir M-Disk verecek. Kapıya gidin ve bir düğmeye Pey'jin basmasını sağlarken diğerine de size basın. İçeri girdiğinizde DomZ saldıracak. Bunlardan sonra sağdaki platforma çıkın ve ızgarayı kırarak ilerleyin. Burada ilerleyen platformların üzerlerinde kutular ve x-ray ekranı göreceksiniz. Ekranda kutunun içindekiler belirlediğinde fotoğrafını çekin. İlerlemeye devam edin ve 42 nolu hayvanın olduğu odaya gelin. Platformun en aşağısına inerek haritanın resmini çekin ve Pey'jin yanına dönün.

Kutuyu Pey'jin çıkarıldığı kapıya doğru itin ve üzerine çıkarak delikten Gyrodisk fırlatarak düğmeye vurun. İçeri girin ve Double H ile konuşun. Bundan sonra Alpha Section'larla karşılaşmaya başlayacaksınız. Eğer girdiğiniz odada bunlardan bir tane varsa mutlaka arkasındaki yeşil tübü vurun, ardından tekme atarak öldürün. Eğer iki tane varsa dikkatli şekilde birinin tübünü vurabilir, diğeri ona yardım etmeye gittiğinde aynı şeyi ona da yapabilirsiniz. Alternatif olarak tüm bu odalarda gizli biçimde ilerlemeyi de tercih edebilirsiniz.

Double H ile tekrar buluşunca ondan lazerleri etkisiz hale getirmesini isteyin ve lazerleri geçip düğmeye basın. İçimde dolap olan odaya geldiğinizde kapağını tekmeleyerek açın ve içinden Pey'jin botlarını alın. Ayrıca yan taraftaki dekorde de bir M-Disk bulacaksınız. Bilgisayar odasına geçin ve dolaptan bir diğer M-Disk'i alın.



Bundan sonra yine içlerinde çeşitli Alpha Section'ların ve lazerlerin olduğu odaları geçeceksiniz. Yine gizlilik ile saldırganlık arasında kendi tercihinizi yapabilirsiniz. Ben oyun boyunca mümkün olduğunca bu düşmanları öldürmeyi tercih ettim, ama girdiğiniz odada ikiden fazla sayıda olduklarında öldürmek biraz zorlaşıyor. Ulaşacağımız odalardan birinde masada kare anahtarı bulacaksınız. Onu alıp kapıdan geçince daha önce geldiğiniz odaya geri dönmüş olacaksınız ama artık kapıyı açabiliyorsunuz. Buradaki düğmeye basın ve şifre küresinin resmini başkana yollayın. Bir sonraki odada makinenizi kullanarak etrafa baktığınızda bir demo izleyecek ve baba yaratıklardan biriyle kapışacaksınız. Bu yaratığa zarar vermek için Double H'e saldırı emri vermelidir, o bir bacağa vurduğu zaman ise siz de diğer bacağa vurup yaratığı düşürmelisiniz. Bunu yaptığınızda yaratığımız içindeki DomZ'a Gyrodisk fırlatabileceksiniz. Bu işlemi birkaç kez tekrarladığınızda yaratık ölecek. Şimdi hoverkraftınızın yanına dönün ve demir çubukları Double H'e kırdırın. İçeriye ikinci sigortayı takınca Reaper, incisine giden yol açılacak. Bu haritadan dışarı çıkarken ise Double H oksijensiz kalmaya başlayacak ve onu kısıtlı süre içinde IRIS merkezine götürmeniz gerekecek. IRIS merkezinde Double H'in tedavisini yaptırdıktan sonra açılan kapıdan girin ve insanların başış olarak yolladıkları incileri toplayın.

Artık Mammago Garage'den Jump Kit satın almanın zamanı geldi. Eğer Jump Kit alacak kadar inciniz yoksa (ya da almanız gereken herhangi bir hoverkraft objesini almaya inciniz yetmiyorsa) haritadan inci dedektörünü kullanarak incilerin bulunduğu yerlere gitmeli ve bu küçük kısımları tamamlaya-

rak inci toplamalısınız. Incilerin yerlerini ilgili kısımda okuyabileceğinizden pek sorun olacağını sanmıyorum, bunların bazılarını Nouri ve Ming Tsu'dan satın alıyor, bazılarını Pedestrian District'teki birkaç kilitle kapının ardında buluyor, bazılarını ise hoverkraftla girdiğiniz mağaralardan elde ediyorsunuz.

**Slaughterhouse** Slaughterhouse'a ulaşmak için Slaughterhouse yarışlarına girmeniz gerekiyor. Üçüncü yarışa girip yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. Sol tarafta lazerle kapatılmış bir yol göreceksiniz. Bu lazerin üzerinden zıpladığınızda Slaughterhouse yoluna girmiş oluyorsunuz. Giriş havuzuna ulaştığınızda altında ışık olan bir devriye botu göreceksiniz. Yapmanız gereken bu ışığa temas etmek ve botun size atacağı torpidoyu peşinizden sürükleyerek etraftaki mayınlara çarpmasını sağlamak. Bunu yapmaya çalışırken büyük ihtimalle çok zarar göreceksiniz, o yüzden tamir kitlerini hazır tutun.

Kapıya ulaştığınızda Double H ile birlikte düğmeye basarak kapıyı açın, tekrar hovercrafta binin ve diğer tarafa geçin. Burada ilerlerken karşınıza çıkacak mayınları Neutraliser Cannon kullanarak patlatın. Büyük mayınlara geldiğinizde patlatmak için etrafta bulacağınız çelik kutuları ateş ederek mayınları sürüklemeniz gerekecek. En sonunda Slaughterhouse girişine ulaşacaksınız.

Hoverkrafttan inin ve duvara yaslanarak boruyu geçin. Çite doğru ilerleyin ve disk fırlatarak düğmeye basın. Aşağıdaki kapı açılmaya başlayacak, hemen hoverkrafta dönün ve karşı tarafa geçip tekrar aşağı inin. Yukarıdaki lazer alanında Double H'e emir vererek lazerleri patlatmasını sağlayabilirsiniz. Kapıdan geçerek Trolley haritasına girin.

# Legacy of Kain Defiance

Kain ve Raziel öykülerine bu sefer birlikte devam ediyorlar

Eser Güven | eser @level.com.tr



Serinin beşinci oyununun (Blood Omen, Soul Reaver, Soul Reaver 2, Blood Omen 2, Defiance) tam çözümünün ilk kısmına başlıyoruz.

## I) The Sarafan Stronghold (Kain)

Önceki oyunlarda olan olaylarla ilgili giriş demosunun ardından Kain'in kontrolünü ele alıyoruz. Koridordan ilerlediğinizde ilk iki düşmanınızla karşılaşacaksınız. Kanlarını emdikten sonra sağ taraftaki taşın üzerine, oradan da sol tarafa atlayıp ilerleyin. Sağa doğru yürüdüğünüzde üzerinde yatay sırtlar olan bir duvar göreceksiniz. Bu duvarlara tır-

manabiliyorsunuz. Yukarı çıktuktan sonra sis formuna bürünüp parmaklardan geçin.

Merdivenlerden yukarı çıktığınızda hücrelerle karşılaşacaksınız. İlk hücreye girerek Health Talisman'ı alın. Bunlardan üç tane bulduğunuzda sağlık kapasiteniz kalıcı olarak artacak. Üçüncü hücreye girin ve telekinetik küre (telekinetic orb) kullanarak duvarı yıkın. Bu şekilde yapacağınız saldırılara bundan sonra TK diyelim. Açılan yoldan ilerleyin ve uzaktaki duvarda bulunan boruya tırmanın. Sol tarafa doğru geçin ve tırmanılabilir duvardan yukarı çıkın. Bu şekilde ilerleyin ve kapiya gelme-

den önce sağa giderek Telekinetic Rune alın. Bunlar da sizin TK'nızı yükseltiyorlar.

Kapıdan ilerleyerek avluya ulaşın. Karşınızda çıkacak nöbetçileri öldürdükten sonra diğer odaya girerek kapıdan geçin. Şimdi ilk kitabınızı (tome) almak için Malek'in avlusunun kuzeydoğu kısmına gideceksiniz. Güneydeki kapıdan geçin ve alevli oklara dikkat ederek ilerleyin.

### DENGE AMBLEMİ

Ana koridora çıktığınızda büyük yük demir kapıların sağ tarafındaki Tome'u alın ve ilerleyim. Denge ambleminin ilk parçasını ulaşmadan hemen önce iki tane okçu sarafan ile karşılaşacaksınız. Telekinezi yeteneğinizi kullanarak onlarla teke tek dövüşmeye çalışın ve ardından denge ambleminin ilk parçasını alın. Bu parça Reaver'in saldırı gücünü arttıracak ve yeni bir büyü kazanıracak. Diğer dört sarafanı kılıcınızı kullanarak temizleyin. Sağ tarafa giderek bariyeri parçalayın ve ilerleyin.

Avludaki sarafanları temizledikten sonra buldukları yere çıkın, sola ilerleyip yukarı çıkarak TK Rune alın. Yeşil aydınlanmış sütunu TK ile parçalayın ve tırmanın, sis formuna geçip kapıdan girin.

Aşağı atlayıp kırmızı aydınlanmış ilk mankene doğru yürüyün, burada birkaç saniye beklediğinizde bir ipucu çık-

cak. Bu ipuçlarını takip ettiğinizde manken yok olacak ve bu işlemi kırmızıyla aydınlanan tüm mankenler için tekrarlamamız gerekecek. Bundan sonra yanacak olan perdenin ardında çatlak bir duvar göreceksiniz. Duvarı kırarak Health Talisman alın ve kapıdan çıkın. Sol duvara tırmanarak köprü tutacağını kırın.

Köprüden geçerek kutsanmış bariyere doğru ilerleyin, bariyeri kırıp yolunuza devam edin. Merdivenlerden atlayarak tabana ulaşın ve delikten geçerek kapiya doğru yürümeye başlayın. Kırmızı yerde zıplama düğmesine bir iki saniye basılı tutarak bir sonraki çıkıntıya zıplayın. Önünüzdeki taş yapılar üzerinde TK kullanımını ve bunların üzerinden atlayarak ilerleyin. Bir Health Talisman daha aldıktan sonra sağ tarafa zıplayarak aşağı ulaşın. Taş kapının üzerindeki kırmızı spiral üzerinde TK kullanınca demonun ardından shade'ler saldıracak; hepsini öldürün.

## II) The Underworld (Raziel)

Raziel'in ilk Tome'unu bulmak için çıkıntıdan aşağı atlayıp yere inin. Sola doğru gidip merdivenlerden yukarı çıkın, çıkıntıya tırmanın ve bir sonraki çıkıntıya uçun. Odanın karşısındaki çıkıntıya ulaşmak için koşarak zıplamanız gerekiyor, bunu yaptıktan sonra sonraki odaya girin. İlk iki çıkıntıyı geçip sağ taraftaki çıkıntıya atlayın. Burada altı ruh emmeniz gereken bir testle karşılaşacaksınız. 1. İlk önce aynı çıkıntıda bulunan ruhu emin. 2. Çıkıntının sol tarafında kalan çıkıntıya geçerek diğer ruhu bulun. 3. Sağdaki çıkıntıya atlayarak ruhu bulun. 4. Çıkıntının en yüksek nokta-



sinin ortasında bulunan ruhu emin. 5. Odanın karşısındaki çıkıntıya kadar uçarak ruhu emin. 6. Sol taraftan aşağı atlayarak son ruhu bulun. Artık diğer odaya geçebilirsiniz.

Çıkıntıya zıpladığınızdan başka bir testle karşılaşacaksınız. Burada da altı Sluagh öldürüp yemeniz gerekiyor. Bunu da geçerek sonraki ekrana ulaşın. İlk çıkıntıya zıpladığınızda sisten kurtulmak için koşmanız gerekecek. Sağ tarafa doğru yürüyün ve diğer çıkıntıya zıplayın. Yukarıdan düşecek olan vantuz çıkıntının bir kısmını yok edecek. Boşluktan karşıya zıplayın ve odanın karşısındaki tırmanabileceğiniz duvara çıkın. Yukarı ulaştığınızda sağ tarafa zıplayın, ardından iyice sağ tarafa doğru uçun. Boşluktan geçin ve yandaki duvara tırmanın. Sağa zıplayın ve en sağdaki çıkıntıya ulaşın. Yukarı zıplayın ve sağ taraftaki yüksek çıkıntıya ulaşmaya çalışın.

Daha fazla çıkıntı zıplayışı yapmadan önce bitişikteki odaya girin ve ikinci Tome'u alın. Geri dönün ve merdivenden çıkarak sağ taraftaki çıkıntıya geçin. Soldaki çıkıntıya zıplayıp kamera açısı değişene kadar yürüyün. Ekranın karşısındaki çıkıntıya uçun, duvarın üstüne zıplayın ve oradan da içinde heykel olan oyuğa atlayın. Şimdi tırmanabileceğiniz duvara uçun ve yukarı çıktıktan sonra sağ taraftaki çıkıntılar boyunca zıplamaya devam edin. Sonraki odaya girdiğinizde kısa bir demo seyredeceksiniz, ardından kapalı olan pencereye doğru zıplayın sis halinde geçin. Archon'ları öldürdüğünüzde bu kısım bitecek.

### III - Sarafan Stronghold 2 (Raziel)

#### ŞAHİN NİŞANI

Kapıdan Şahin Nişanını (Falcon Insignia) alın ve ilerleyin. Kırık duvar üzerinde TK kullanın ve tırmanmaya başlayın. Sonraki duvarı patlatın ve köprüden geçin. Gireceğiniz odada bulunan shade'leri öldürdükten sonra merdivenlerden yukarı çıkarak hücre odasına gelin. Kapıdan geçin ve sağdaki ikinci hücrenin içinden TK Ruhu alın.

Duvarı yıkın, tırmanın, yan duvarı yıkin ve güneydeki çıkışı kullanın. Oradaki düşmanları öldürdükten sonra ilerlemeye devam edin ve batıya dönün. Yine düşmanları öldürüp duvara tırmanın ve sis formuna geçip kapıdan girin. Aşağıdaki kapıya ilerlediğinizde karşınıza sarafan'lar çıkacak. Onları öldürdükten sonra

nişanı yerine yerleştirin.

#### MALEK'İN KALKANI

Koridordan ilerleyerek Super Jump noktası gelin ve karşıya atlayarak sola bakın. Buradaki Health Talisman'ı alın, kırmızı spirali vurun ve kapıdan geçin. Odadaki Tome'u alın ve taşı yerdeki düşmenin üzerine çekin. Artık Malek'in heykelinden kalkanı alabilirsiniz. Shade'leri öldürdükten sonra odadan çıkın. Birinci kata düşün ve sağ taraftaki kapıya gidin. Sarafan'ları öldürüp ilerleyin.

#### MALEK'İN KILICI

Kalkanı uygun yere yerleştirin ve sağdaki kapıdan içeri girin. Sağa doğru ilerleyip sarafan'ları öldürün ve başka bir TK rünü daha alın. Sağa doğru yürümeye devam ettiğinizde elinde Malek'in kılıcını tutan heykeli göreceksiniz. Kılıcı aldıktan sonra avluya geri dönün ve kılıcı ait olduğu yere yerleştirin. Kapalı olan diğer kapı da açılacak ve içeri girebileceksiniz.

#### DEKORATİF KILIÇ

Tırmanabilen duvara çıktıktan sonra çarçın altındaki tahta tutacağı kırın, böylece köprü alçalacak. Köprüden geçin ve sizi bekleyen sarafan'ları öldürün. Tırmanabilen diğer duvara çıkın ve odadaki köprü tutacağını kırıp duvar üzerinde TK kullanın. Onun arkasında bir başka çatlak duvar bulacaksınız, onu da kırıp arkasındaki tutacağı parçalayın. Köprü alçaldıktan sonra köprüden karşıya atlamak yerine yandaki odaya girin ve orada bulacağınız Dekoratif Kılıcı alın.

#### ATEŞ AMBLEMİ

Sarafan'ları öldürdükten sonra köprüden geçerek diğer köprü odasına ulaşın ve üzerinde kılıç olan duvara aldığınız dekoratif kılıcı yerleştirin. Bunu yaptığımızda duvar açılacak ve bir kapı ortaya çıkacak. Odanın sonunda bir taş yapı göreceksiniz, onu iki kere döndürdüğünüzde en ilerideki duvar açılacak ve denge ambleminin ikinci parçasını bulmuş olacaksınız.

Telekinezi kullanarak sağ taraftaki iki mangalı da yakın ve Tome'u alın. Şimdi kuzeydeki ateşi söndürüp ve alttaki diğer mangalı yakın. Bunu yaptığımızda kapı tekrar açılacak. Sarafan öldürüp köprüden karşıya geçin ve diğer köprü odasındaki kapıyı kullanın. Sütunlardaki iki alevi TK kullanarak vurduğunuzda çıkıntıya ulaşmanızı sağlayacak taşlar ortaya çıkacak. Çıkıntıya geldiğinizde kırmızı spirali TK kullanarak vurun ve yoldan devam ederek boşluktan karşıya atlayın. Buradaki spiral düşmeye de vurduktan sonra önce birinci, ardından ikinci taşla zıplayın.

Oradan karşı tarafa atlayarak yolu takip edin ve kapıdan geçerek Health Talisman'ı alın. Yarasa formunda uçarak bu kısmı tamamlayın.

### IV) The Cemetery (Raziel)

Duvarı takip edip kapıdan geçin ve yolun sonunda büyük bir kapısı olan odaya ulaşın. Burada ortaya çıkacak shade'leri öldürdükten sonra sis haline geçip pencereden geçin. Kapıları açın ve koridora çıkarak ilk vampir avcısı düşmanlarınızla



karşılaşın. Onları öldürdükten sonra tekrar bölüme başladığımız yere dönün. Kapıdan dışarı çıkıp suya ulaşın ve revenant'ları öldürerek ilerleyin.

#### DEKORATİF KALKAN

Kapılar kilitlendiği zaman suya atlayın ve bitişikteki kısma ulaşın. Burada sudan çıkın ve halkayı çekin. Üst taraftaki çıkıntıya tırmanın ve dekoratif kalkanı alın. Şimdi yüzeydeki diğer odaya geçin ve heykele bulduğunuz kalkanı yerleştirin. Yuvarlak odaya gidin ve revenant'ları öldürüp izgaralı kapıya ulaşın. Bu kapıdan sis formunda geçin ve ortadaki şütuna, oradan da diğer koridora zıplayın.

Avcıları öldürüp güneydeki kapıdan çıkın. Burada da öldürmeniz gereken düşmanlarla karşılaşacaksınız, onları temizleyip bir sonraki kapıdan geçin. Mezarlığın üstünde asılı olan platforma uçun ve TK rünü alın. Sağ taraftaki kapıya doğ-

ru giderek bir sonraki çıkıntıya doğru uçun. Yolunuza çıkacak olan tüm avcılarını öldürüp kapıyı açın.

Yuvarlak taş yapıları zıplayın ve ruh haline bürünün. Üzerinde kapı olan çıkıntıya geçince tekrar normal halinize dönün ve kapıyı açın. Alt kata düşün, shade'leri öldürüp ışınlayıcıdan geçin.

#### **DARK REAVER**

Koridordan aşağı ilerleyip ruhlar dünyasına geçin ve kapıdan süzülün. Birinci kata atlayın ve odanın sağ tarafında ışık dolu olan iki küreyi Reaver kılıcınızı kullanarak karartın. Bunu yaptığınızda gerçek dünyaya geçmenizi sağlayacak kapı açılacak. Tırmanabileceğiniz duvardan yukarı çıkın ve ışınlayıcıdan geçin. Ortaya çıkacak olan shade'leri öldürüp Reaver güçlenene kadar şarj taşına vurun. Dark Reaver büyüsünün kullanın ve gollum'ları geçin. Reaver'ı değiştirin ve dışarı çıkın.

#### **MEZARLIK**

Aşağıdaki kapıdan dışarı çıkın ve fiziksel dünyaya ilk giriş yaptığınızda yere dönün (içinde kırık tabut bulunan odaya), odadaki taşı kullanarak Reaver'ı şarj edin. Tekrar Dark Reaver büyüsünü kullanın ve gollum'u geçin.

#### **KAIN'İN AİLE TACI**

Izgaraya ulaştığınızda siz halinde karşı tarafa geçin ve merdivenlerden yukarı tırmanın. Yukarı ulaştığınızda önce ilk sütuna uçun, oradan yandaki platforma, oradan da diğer koridora ulaşın. Buraya geldiğinizde kısa bir demo izleyeceksiniz, fiziksel forma bürünün ve Kain'in Aile Tacını alın. Kırık kapıdan geçin ve merdi-

venlerden yukarı çıkarak taci kapıya yerleştirin.

Hareket ettirebileceğiniz taşı çıkıntıdan aşağı itin, daha sonra onu ışığa doğru sürükleyin. Yuvarlak taş yapıya tırmanın ve hareket ettirdiğiniz taşın üzerine zıplayın. Oradan çıkıntıya geçin ve Dark Reaver kullanarak kapıyı açın.

Basamakların aşağı doğru gittiği yere yürüyün ve kenara mümkün olduğunca yaklaşın. Şimdi kamera açısını değiştirerek üzerinde ışık sembolü olan kırık duvarda TK yollayın. Odanın içi ışıkla dolduğunda ışınlayıcının sağ tarafındaki duvara tırmanın. Küreyi alın ve güneş ışığının vurduğu yere yerleştirin, böylece ışınlayıcı aktif duruma geçecek.

#### **LIGHT REAVER**

Işınlayıcıdan geçtikten sonra ruhlar alanında aşağı doğru ilerlemeye başlayın. Yeterince ilerlediğinizde karşınıza bir gollum çıkacak, onu öldürün ve açık kapılardan birinin arkasındaki Tome'u alın. Şimdi kırık duvarı bulun ve arkasındaki duvara tırmanarak bu odadan çıkın. Yandaki odalarda bulunan küreleri yakarak ışınlayıcıyı açın. Sis formunda ızgaralı kapıdan geçin ve dışarı ışınlanın.

#### **MEZARLIK**

Aşağı atlayın ve taş kuleyi dört adım sağa çekin. Taş sütunların üzerine zıplayın ve oradan da çektiğiniz kulenin üzerine geçin. Sağ tarafa doğru uçtuğunuzda tekrar mozoleye gireceksiniz. Bu odanın güneydoğusunda kalan kapıdan girin ve ilerleyerek içinde büyük bir resim bulunan odaya girin. Resmin hemen sağında duvara tırmanabilmeniz için bir çıkıntı bulunuyor. Yukarı çıkın ve sağdaki kapıdan geçerek karanlık kürenin yanına gelin. Light Reaver kullanarak küreyi açın.

Şimdi Dark Reaver kullanarak buradan çıkın ve bölme başladığınız yere dönerek oradaki açık kapıdan geçin. Koridordan ilerlemeye devam edin ve duvara tırmanarak sağ taraftaki çıkıntıya zıplayın. Burada içinde kararmış bir küre olan bir kapı göreceksiniz. Light Reaver ile küreyi aydınlatın ve kapıyı açarak Health Talisman alın.

Tekrar bölümün başına dönün ve yolu takip ederek iki yanında küreler bulunan kapıya ulaşın. Karanlık küreyi aydınlatın, aydınlık küreyi ise karartın; böylece bu kısmı da bitireceksiniz.

### **V) The Pillars of Nosgoth (Kain)**

Doğuya doğru giden basamaklardan aşağı inin.. Kısa bir demonun ardından sütunların kuzeyine doğru giderek Health Talisman alın. Batıya doğru gidin ve kapıdan geçin.

### **TAŞ DISK**

Harabelere doğru ilerlediğinizde TK kullanılarak yıkabileceğiniz bir sütun göreceksiniz. Kırık parçaya tırmanın ve onun üzerindeki çıkıntıya tırmanarak Tome alın. Çıkıntıdan karşı tarafa atlayın ve yolu takip ederek üzerinde taş disk bulunan pedestale ulaşın.

Bölümün başında dönün ve taş diski yerdeki taş platforma yerleştirin. Duvardaki iki mangalı da yakın ve yerden çıkan kuleyi birkaç kez döndürün. Bu sayede duvarda bir pasaj açılmasını sağlayacaksınız. Üzerinde garip bir heykel bulunan duvarı görene kadar yoldan ilerlemeye devam edin.

#### **DIMENSION REAVER**

TK kullanarak kafayı yok edin ve arkasındaki spiral düğmeyi vurun. Sol taraftaki taş çıkıntılara zıplayıp yeni oluşan çıkıntılara tırmanarak Dimension Reaver'ı alın. Şimdi heykelin sağ tarafındaki çıkıntılara gidin ve Health Talisman alın. Taş diski bulduğunuz yere geri dönün ve heykelin üzerindeki Elmas simgesine dokunun. Yarasa formuna bürünüp bir sonraki kısma geçin.

### **VI) The Pillars of Nosgoth (Raziel)**

Aşağıdaki kamp yerine inin ve avcılarını öldürerek ilerleyin. Vidaya benzeyen sütunun sağındaki duvara tırmanıp yürüyerek Ateş Türbesi'ne ulaşın. Işınlayıcının yanındaki duvara tırmanın ve taş çarkı çevirerek soldaki büyük kayayı hiçbir şeyin engellememesini sağlayın. Şimdi aşağı inin ve kayayı önce ortaya, sonra da üzerinde spiral düğme bulunan duvara doğru çekin. Tekrar duvara tırmanın ve taş çarkı çevirerek kaya bloğun duvara yaslanmasını sağlayın. Bu sayede spiral düğmeyi TK kullanarak vurabileceksiniz. Şimdi kayayı tekrar odanın ortasına doğru çekin.

#### **FIRE REAVER**

Işınlayıcıdan itibaren koridoru takip edin ve kapıdan dışarı çıkın. Birinci kata düştüğünüzde ruh boyutuna geçin ve odadaki yaratıkları öldürün. Ana odaya dönerek tekrar fiziksel formunuza bürünün, ocağa doğru gidin ve Reaver'ı ateşle donatın. Fiziksel forma geçtiğiniz odaya dönün ve orada buluna iki mangalı da yakın. Duvara yaslanmış sandalyelerin olduğu odayı bulun ve ikinci kata zıplayın. Hemen bitişikteki odada bulunan Tome'u aldıktan sonra dışarı çıkın ve bu sefer de sol taraftaki kapıdan geçin. Karşınıza çıkacak olan shade'leri öldürdükten sonra sütunun üzerine zıplayın.

Şimdi kamera açısını değiştirerek düğmeye TK kullanarak vurun. Çabuk bir







biçimde biri size yakın, diğeri ise tırmanılabilir duvarın üst tarafında bulunan iki ateşi de yakın. Bu odadan çıkın ve sol taraftaki odaya girin. Koridordan ilerleyerek dışarı çıkın, dört ateşi de yaktiğiniz için artık ışınlayıcı aktif durumda olacak. Ateş türbesini terk edin.

Sola doğru gittiğinizde taş çarka ve Kain'in katındaki mangallara ulaşacaksınız. Reaver'ı kullanarak mangalları yakın ve taş kuleyi pasaj açılana kadar döndürün.

### BRONZ DİSK

Sütunlara doğru gidin ve doğuya ilerlemeye başlayın. Burada karşınıza birkaç tane avcı çıkacak ama sonuç olarak bir TK rünü bulacaksınız. Şimdi kuzeye doğru yönelin ve çıkıntının üzerine zıplayın. Tome'u aldıktan sonra Bronz disk koruyan avcılara saldırın ve hepsini öldürün. Diski aldıktan sonra bu sefer de batıya doğru gidin ve ızgaralı kapıya disk yerleştirerek harabelere doğru devam edin.

Ortadaki sütunun üzerine çıktıktan sonra ikinci sütuna geçin. Sağ tarafta zıplayıp tekrar fiziksel formunuza

bürünün. Buradaki yolu takip etmeye başlayın ve bu sırada gözünüz sağ tarafa olsun. Bir süre sonra türbeyi göreceksiniz. Çıkıntıdan karşı tarafa doğru uçun ve Fire Reaver kullanarak kapıyı açın. Türbe odasının sol tarafında bulunan taş, odanın sağ tarafına doğru itin. Burada bulunan kırmızı spiral düğmesine TK kullanarak vurduğunuzda taş yerine yerleşecek.



Şimdi odanın diğer tarafın yürüyün ve orada bulacağınız taşı sol tarafa doğru çekin. Odanın ortasındaki hava koridorunun üzerine çıkın ve bu sayede yukarıdaki çıkıntıya ulaşın. Burada Howling Heartstone bulacaksınız. Onu aldıktan sonra aşağı inin ve tekrar TK kullanarak spiral düğmeye basın. Hava taşı hareket ettirdiğinde odanın diğer tarafına geçin ve taşı yolunuzdan çekin. Howling Heartstone'u yerine yerleştirdiğiniz zaman ışınlayıcı aktif hale geçecek.

### AIR REAVER

Yerdeki delikten aşağı atlayın ve çitle örülmüş olan bölgeye gelin. Burada bir nöbetçi ile savaşmak zorunda kalacaksınız. Onu geçtikten sonra yola devam edin ve tırmanılabilir duvara geldiğinizde yukarı çıkıp kuzeye doğru dönün. Bir sonraki duvardan aşağı inmek yerine es geçin ve bir sonraki kapıya doğru sis formunda ilerleyin. Burada tekrar fiziksel forma bürünün ve koridordan aşağı ilerleyerek Health Talisman'ı alın. Şimdi az önce aşağı inmediğiniz duvara geri dönün ve diğer bir nöbetçi ile savaşın.

Bunu da öldürdükten sonra fiziksel forma bürüneceğiniz odaya dönün, orada bulunan vantuzlu yaratıkları öldürüp Reaver'ı hava elementiyle donatın. Kapının sol tarafına doğru ilerleyin ve bozuk hava koridorunun solunda duvardan tırmanarak çıkıntıya zıplayın. Burada bulunan mangalı yaktıktan sonra kapının diğer tarafına geçin ve hava koridorunu aktif hale getirin. Çıkıntıya doğru uçun ve diğer mangalı yakın.

Şimdi odanın ortasına gelin ve hava koridorunu kullanın. Bir sonraki odaya uçun ve Light Reaver sembolünün solundaki taşı döndürün. Bunun ardından Dark Reaver sembolünün sağındaki taşı döndürün. Şimdi spiral düğmeye TK kullanarak basın, karanlık küreyi aydınlığa, aydınlık küreyi ise karanlığa çevirin. Birinci kattaki açık odaya girin ve duvardan yukarı tırmanın. Buradaki ışınlayıcı artık aktif durumda olduğundan yolculuk yapabilirsiniz.

Türbeden dışarı çıkın ve yukarıdan suya bakan çıkıntıdan sola doğru zıplayın. Yolunuza çıkacak olan düşmanları öldürüp harabeleri geçin ve sütunlara ulaşana kadar ilerleyin. Sütunların kuzeyinde, bronz disk aldığınız yerin yakınındaki hava koridorunu aktif hale getirin. Koridoru kullanarak yukarıdaki çıkıntıya ulaşın ve oradan ormana doğru yola çıkın.

Böylece 15 bölümden oluşan Defiance'ın ilk 6 bölümünü tamamlamış olduk, kalan kısmı için biraz sabretmeniz gerekecek :) ❖

# hilekâr

Evet sayın seyirciler. Şimdi Tetrafosfor Oktaperoksit ile İyot Heptaklorür'ü karıştırıyoruz ve karşımıza Amanın! Bu da nesi? Hilekâr mı? Formülde bir hata olmalı. Muhafızlar!

## NBA LIVE 2004

Aşağıdaki kodları yeni bir oyuncu yaratırken soyad olarak girin:

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
SKENXIDO	Malick Badiane
POSNEGHX	Mario Austin
BBVDKCVN	Matt Bonner
ZXSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Pacellis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWOASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

My NBA seçeneğinin altındaki NBA Codes kısmına aşağıdaki kodları girin:

Tüm ayakkabılar	POUY985GY5
Tüm Klasik Jersey'ler	725JKUPLMM
Tüm NBA aksesuarları	ERT9976KJ3
Tüm takım aksesuarları	YREY5625W0
15.000 NBA Store puanı	87843H5F9P
Air Bounds (siyah/beyaz/mavi) ayk.	7YSS0292KE
Air Bounds (beyaz/siyah) ayk.	JAB07YAM20
Air Bounds (beyaz/yeşil) ayk.	84HHST610I
Air Flight 89 (siyah/beyaz) ayk.	FG874JND84
Air Flight 89 (beyaz/siyah) ayk.	63RBVC7423
Air Flight 89 (beyaz/kırmızı) ayk.	GF9845JHR4
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	2389JASE3E
Air Flightposite (beyaz/siyah/gri) ayk.	74FDH7K94S
Air Flightposite (beyaz/siyah) ayk.	6HJ874SFJ7
Air Flightposite (sarı/siyah/beyaz) ayk.	MN54BV45C2
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	RB84UJHAS2
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	2389JASE3E
Air Foamposite 1 (mavi) ayk.	OP5465UX12
Air Foamposite 1 (beyaz/siyah/kırmızı) ayk.	D0D843HH7F
Air Foamposite Pro (mavi/siyah) ayk.	DG56TRF446
Air Foamposite Pro (siyah/gri) ayk.	3245AFSD45
Air Foamposite Pro (kırmızı/siyah) ayk.	DSAKF38422
Air Force Max (siyah) ayk.	F84N845H92
Air Force Max (beyaz/siyah/mavi) ayk.	985KJF98KJ
Air Force Max (beyaz/kırmızı) ayk.	8734HU8FFF
Air Hyperflight (beyaz) ayk.	14TGU7DEWC
Air Hyperflight (siyah/beyaz) ayk.	WW44YHU592
Air Hyperflight (mavi/beyaz) ayk.	AOK374HF8S
Air Hyperflight (sarı/siyah) ayk.	JCX93LSS88
Air Jordan 11 (siyah/kırmızı/beyaz) ayk.	GF64HT6ZX5
Air Jordan 11 (siyah/varsity royal/beyaz) ayk.	HJ987RTGFA
Air Jordan 11 (açık gri) ayk.	GF75HG6332
Air Jordan 11 (beyaz) ayk.	HG76HN765S
Air Jordan 11 (beyaz/siyah) ayk.	A2S35TH7H6
Air Jordan 3 (beyaz) ayk.	G9845HJ8F4
Air Jordan 3 (beyaz/kil rengi) ayk.	435SGF555Y
Air Jordan 3 (beyaz/ateş kırmızısı) ayk.	RE656T90

Air Jordan 3 (beyaz/gerçek mavi) ayk.	FDS9D74J4F
Air Jordan 3 (siyah/beyaz/gri) ayk.	CVJ554TJ58
Air Max2 CB (siyah/beyaz) ayk.	87HZXGFIU8
Air Max2 CB (beyaz/kırmızı) ayk.	4545GFKJIU
Air Max2 Uptempo (siyah/beyaz/mavi) ayk.	NF8745J87F
Air Max Elite (siyah) ayk.	A4CD547TTD
Air Max Elite (beyaz/siyah) ayk.	966ERTFG65
Air Max Elite (beyaz/mavi) ayk.	FD9KN48FJF
Air Zoom Flight (gri/beyaz) ayk.	367UEY6SN
Air Zoom Flight (beyaz/mavi) ayk.	92387HD077
Zoom Generation (beyaz/siyah/kırmızı) ayk.	23LBJNUMB1
Zoom Generation (siyah/kırmızı/beyaz) ayk.	LBJ23CAVS1
Nike Blazer (khaki) ayk.	W3R57U9NB2
Nike Blazer (bej/beyaz/mavi) ayk.	DCT5YHMU90
Nike Blazer (beyaz/turuncu/mavi) ayk.	4G66JU99XS
Nike Blazer (siyah) ayk.	XCV6456NNL
Nike Shox BB4 (siyah) ayk.	WE424TY563
Nike Shox BB4 (beyaz/siyah) ayk.	23ERT85LP9
Nike Shox BB4 (beyaz/lila) ayk.	668YYTRB12
Nike Shox BB4 (beyaz/kırmızı) ayk.	424TREU777
Nike Shox VCIII ayk. (siyah) ayk.	SDFH764FJU
Nike Shox VCIII ayk. (beyaz/siyah/kırmızı) ayk.	5JHD367JTT



## TAXI RACER LONDON 2

Oyun sırasında (é) tuşuna basın ve konsolu açın. Çıkan ekrana aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

ADDCASH	Para
NEXTMISSION	Görevi tamamlar
FAILMISSION	Görevi kaybettirir
ROCK	Tanrı Modu
GOD	Tanrı Modu
GIMMEALLMISSIONS	Cruise modunu açar
FREECAM	Uçuş modunu açar
JUMP	Sol Shift tuşuna basarsanız ziplarsınız
SPEED	Sol Shift tuşuna basarsanız Turbo aktif olur
TELEPORT	R tuşuna basarak rasgele bir yere ışınlanırsınız
CAMERAEDITOR	Kameraları gösterir
CARCAMEDIT	Kamerayı hareket ettirir
SETLIGHT	Işık ayarlarını gösterir
SHOWNODES	Node'ları gösterir
SHOWSOUNDS	Ses çizgilerini gösterir
EXIT	Oyundan çıkar
Bilinmeyen kodlar	
CANNON	MINIGUN
ROCKET	AMBIENTB
AMBIENTG	AMBIENTR

CARCAMSETATTACHED	CARCAMSETLERP
CARCAMSETVIEWCAR	CUTEPIISODE
CUTMISSION	CUTMISSION
DIFFUSEB	DIFFUSEG
DIFFUSER	FLARESARE
LENSFLARE	LIGHTEDIT SAVECARCAM
SETINT	SETSTEPSIZE
SHOWRESPAWN	SPECULARB
SPECULARG	SPECULARR



## LOTR: Return of the King

Aşağıdaki hileleri çalıştırmak için öncelikle oyunu bir kez bitirmelisiniz. Bundan sonra oyunu durdurup (Pause), Sol Shift + Sol Ctrl + Sol Alt tuşlarına aynı anda elinizi basılı tutarak nümerik kısımdan aşağıdaki sayıları girin:

Tüm Upgrade'ler	8967
Sürekli en güçlü vuruşlar	6869
Tanrı modu	7578
Sonsuz cephane	7795
Perfect modu	5964
Tam sağlık	7755
Hedefleme modu	9587
Aragorn'un 4 vuruşlu kombosu	8769



## Urban Freestyle Soccer

Aşağıdaki kodlar hile menüsünden girin:

Kod	Sonuç
SPEEDY01	Sonsuz turbo
MAXSKILL	Yeteneklerinizi en yüksek seviyeye çıkarır
Z26BEXW8	Mikro futbol
E06J3CT5	Yeni bir item
GM2OPEN8	Tüm oyun modları
A11T3AM5	Tüm takımlar
5Y104D9A	Streetballers takımı
WIMP A.I	Zayıf rakipler

## COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

**Görevi tamamlama** Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + SHIFT + N'ye basın.

**Ölümsüzlük** Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + I'ya basın.

**Görünmezlik** Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + V'ye basın.

**Nazi'lere ölüm** Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + SHIFT + X'e basın.

**Seçili komandoyu imlecin olduğu yere ışınlama** Caps Lock'a basın ve ardından SHIFT + X'e basın.

**Frame Rate görüntüleme** Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + eksi (-) tuşuna basın.



## OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

**Oyunu kaydetme** Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksi tuşuna basılı tutun ve savegame yazın.

**Görevi tamamlama** Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksi tuşuna basılı tutun ve endmission yazın.

**Tanrı modu** Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksi tuşuna basılı tutun ve iwillbetheone yazın.

**Tüm Görevler** Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksi tuşuna basılı tutun ve campaign yazın.

**Harita topoğrafyasını görüntüleme** Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksi tuşuna basılı tutun ve topography yazın.



## GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Oyun klasörüne gidin ve buradan settings.ini dosyasını çağırın. Bu dosyaya aşağıdaki satırları ekleyin:

**Tanrı modu** instagib= 1

**Vahşi mod** goreOverride= 1

**HUD açma** HUD= 1

Not: 1'eri 0 yaparak hileyi iptal edebilirsiniz.

## KREED

Aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için oyun sırasında (é) tuşuna basın ve kodları girin.

Sonuç	Kod
Silah listesinden silah ekleme	addwpn
Duvarlardan geçme	g_noclip 1
Windows'a çıkış	exit
Uçuş modunu açma	g_fly 1
Uçuş modunu kapama	g_fly 0
Tanrı modunu açma	game_godmode
Tanrı modunu kapama	game_godmode 0
Harita yükleme	map harita ismi
Oda seçme	gotoroom room## (## yerine bir sayı girin)
Intihar	suicide
Enerji ayarlama	hitpoints
Silah listesi	addwpn ?



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Oyunu her zamanki gibi başlatın. Options'dan Password bölümüne gidin ve aşağıdaki kodları kullanın:

Harflerin açılımı şu şekildedir:

M - Michelangelo	D - Donatello
L - Leonardo	P - PIZZADOX
R - Raphael	M - Master Splinter

Sonuç	Kod
Donatello için alternatif kostüm	LMSSL
Leonardo için alternatif kostüm	MSRLR
Michelangelo için alternatif kostüm	MMMSL
Raphael için alternatif kostüm	SMLSR
Donatello için saldırı gücü yükseltme	DRLDS
Leonardo için saldırı gücü yükseltme	LMLSD
Raphael için saldırı gücü yükseltme	RDSRL
Alternatif saldırı sesleri	SLSRS
Donatello için ekstra defans	LRLDD
Leonardo için ekstra defans	SSRSL
Michelangelo için ekstra defans	LSSDR
Raphael için ekstra defans	DSRRS
Michelangelo için defans yükseltme	MSRMM
Hikaye modunda Master Splinter	LDRSM
Playmates oyuncakları veritabanı	LSDRM
Donatello için ekstra güç yükseltici	SDDL
Leonardo için ekstra güç yükseltici	LDDRS
Michelangelo için ekstra güç yükseltici	LMLMS
Raphael için ekstra güç yükseltici	DLDRS
Michelangelo için sınırsız ateş yıldızı ve pizzalar	MDMSL
Leonardo için sınırsız ninja yıldızı	



## Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Oyun sırasında é tuşuna basın ve DebugMode 1 yazarak hileleri aktif hale getirin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tecrübe puanı	GiveXP
Altın	dm_givegold
Ölümsüzlük	dm_god
Tam sağlık	dm_heal
Karakter seviyesi belirleme	dm_givelevel
Hobi atı kullanma	dm_mylittlepony
Uçan ölümcül inekler	dm_cowsfromhell
Strength değiştirme	SetSTR
Dexterity değiştirme	SetDEX
Intelligence değiştirme	SetINT
Wisdom değiştirme	SetWIS
Constitution değiştirme	SetCON
Charisma değiştirme	SetCHA
Büyü dayanıklılığını değiştirme	ModSpellResistance
Yaş değiştirme	SetAge
Temel saldırı gücünü değiştirme	SetAttackBase
İrk değiştirme	SetAppearance
Seviye değiştirme	GetLevel
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveFort
Reflex Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveReflex
Bir vuruşta öldürme	İmleci düşmanınızın üstüne getirin, sol fare tuşuna basılı tutun ve Y'ye basın.
İşinlanma	İmleci ışınlanmak istediğiniz yere götürün, sol fare tuşuna basılı tutun ve numeric pad'den + işaretine basın.



## Star Wars: KOTOR

Oyun klasörüne gidin ve Game Options klasörünün altında swkotor.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve EnableCheats=1 satırını ekleyin; kaydedin ve dosyayı kapatın. Oyun sırasında ' tuşuna basın ve konsola aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin. (sayı) = 10'dan 999'a kadar istediğiniz bir sayıyı girin.

heal	setcomputeruse (sayı)
setdemolitions (sayı)	setstealth (sayı)
setawareness (sayı)	setpersuade (sayı)
setrepair (sayı)	setsecurity (sayı)
setstrength (sayı)	setdexterity (sayı)
setconstitution (sayı)	setintelligence (sayı)
setwisdom (sayı)	setcharisma (sayı)
addexp (sayı)	turbo
invulnerability	restartminigame
bright	addlightside (sayı)
adddarkside (sayı)	revealmap
givecredits (sayı)	giveitem (item name)
givemed	giverepair
givecomspikes	givesitharmor (sayı)
warp	infiniteuses
whereami	addlevel (sayı)
dancedancemalak	

# hilekâr

Sevgili seyirciler biraz önceki hatadan dolayı hep-  
inizden özür diliyoruz ve yayını~ Yine mi burada?  
Hilekâr her yerde mi? Peki ya ben, üh~ Muhafızlar  
götürün beni buradan!

## SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Aşağıdaki kodları "New Game" ve "Continue"  
seçeneklerinin olduğu ekranda girmelisiniz. Her  
doğru girdiğiniz koddan sonra "Secret code accept-  
ed" cümlesini duyacaksınız.

**Ölümsüzlük** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol(2), Sağ(2),  
L1(2), R1(2), L2, R2'ye sırasıyla basın.

**Sonsuz Cephane** Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ,  
Aşağı, Sol, L1, R1'e sırasıyla basın.

**Büyük Kafalar** Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı,  
Sol, Aşağı, Sağ, L1, R1, L1, R1'e sırasıyla basın.

**Tüm aksiyon bölümleri** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, L1, R1,  
L1, R1'e sırasıyla basın.

**Bilinmeyen hile** Aşağı, Yukarı(2), Aşağı, Sol, Sağ, L1,  
R1, L1, R1'e sırasıyla basın.

**Bilinmeyen hile** Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı,  
Aşağı, Sol, Sağ, L1, R1, L1, R1'e sırasıyla basın.

**X-Wing ve TIE Fighter** Tüm campaign ve challenge  
görevlerini bitirin.



## THE SIMS BUSTIN' OUT.

Hileleri aktif hale getirmek için oyunu durdurun ve  
hızlıca R2, L1, R1, L2, Sol ve Yuvarlak tuşlarına  
sırasıyla basın. Bundan sonra aşağıdaki hileleri  
oyunu durdurduktan sonra kullanabilirsiniz.

**Tüm hareketleri doldurma** L2, R1, Sol, Yuvarlak,  
Yukarı'ya basın, gnome'u seçin ve Fix Motives'e  
basın.

**10,000 Simoleons** L1, R2, Sağ, Kare, L3'e basın,  
gnome'u seçin ve Give Money'e basın.

**Tüm alanları açma** R2, R3, L3, L2, R1, L1'e sırasıyla  
basın.

**Tüm eşyalar** L2, R2, Yukarı, Üçgen, L3'e sırasıyla  
basın.

**Tüm sosyal seçenekler** L1, R1, Aşağı, X, L3, R3'  
sırasıyla basın.

**Takım resmini açma** L3, R3, R1, R2'ye sırasıyla basın.



## KYA: DARK LINEAGE

**Tam sağlık** Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, R2, L2,  
R1, Yukarı, Yukarı, Sol, Kare, Sağ, Yuvarlak, Start  
tuşlarına basın.

**Jamgut'ı küçültme** Oyunu durdurun ve sırasıyla R2,  
R2, Yuvarlak, R2, L2, L2, Sol, L2, Üçgen tuşlarına  
basın.

**Bonus ekstraları açma** Ana menüye gidin ve Üçgen,  
Yukarı, Yuvarlak, Sağ, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol  
tuşlarına basın. Daha fazla ekstra için aynı kodu  
tekrar edin.

**Farklı oyun sonları** Tüm nativ'leri kurtarın.



## SPYHUNTER 2

**Tanrı modu** Oyunu durdurun ve L1, L1, L1, R2, L1, R1,  
R1, L1, R2 tuşlarına sırasıyla basın.

**Sonsuz cephaneyi** Oyunu durdurun ve R1, L1, R2, R2, L2,  
R1, L1, R2, L2 tuşlarına sırasıyla basın.

**Tüm silahlar ve görevler** Ana menüye gidin ve L1,  
R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1 tuşlarına sırasıyla basın.



## THE HAUNTED MANSION

**Tanrı modu** Oyun sırasında dijital kontrol bölümün-  
den Sağ tuşuna basılı tutun ve Kare, Yuvarlak,  
Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Üçgen ve X'e  
sırasıyla basın.

**Görünmez Zeke** Giriş videosu sırasında X + Kare + L1  
ve R1 tuşlarına basılı tutun.

**Tüm bölümler** Oyun sırasında dijital kontrol  
bölümünden Sağ tuşuna basılı tutun ve Yuvarlak,  
Yuvarlak, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Yuvarlak ve X'e  
sırasıyla basın.

**İskelet Zeke** Yasalarla ilgili ekranı gördüğünüzde  
Üçgen + Yuvarlak + Kare ve X'e basılı tutun.

**Silah Bonus'u** Oyun sırasında dijital kontrol bölümün-  
den Sağ tuşuna basılı tutun ve Kare, Kare, Üçgen,  
Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak ve X'e sırasıyla  
basın.

## KILL\SWITCH

**Ölümsüzlük** Oyunu durdurun ve Sol, Sağ, Sol, Sağ,  
Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Kare, X, Yuvarlak,  
Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

**Bölüm seçme** Oyunu normal veya hard zorluk  
seviyesinde bir kez bitirin.



## MEDAL OF HONOR: RISING SUN

### Şifreler

Achilles kafası modu	MANDARIN
Sürekli tetikçi modu	PUFFER
Büyük kıl modu	SPINEFOOT
Kurşun geçirmez mod	TANG
Tüm replay eşyaları	GARIBALDI
Şapka modu	SEAHORSE
Görünmez asker modu	TRIGGER
Perfect modu	HOGFISH
Lastik bomba modu	DAMSEL
Gümüş kurşun modu	TILEFISH
Sonsuz cephaneyi	GOBY
Tüm görevler	BUTTERFLY





# DOSYA KONUSU

## Mini Test

sayfa 108

### Haberler

Cep telefonu için 3D hızlandırıcı olur mu demeyin! Bakın 1Gb MD'ler çıkmış, Memory Stick'ler 2Gb olmuş, üstelik bir de ortamı virüsler sarmış.

### DOSYA KONUSU

#### Mini Test

Zaman ilerliyor bilgisayarlar değişiyor. Ufaldılar ama yetenekleri arttı. TV sehpalanında bir medya merkezine dönüşen, çantasına atıp eşe dosta gidebileceğiniz bu yeni harikaları sizin için inceledik.

**Abit DigiDice**

**Asus DiGiMatrix**

**Jetway MiniQ 860**

**MSI Mega PC**

**Shuttle XPC SN45G**

### sf 106 donanım pazarı

Ne yapmalı, ne almalı, nasıl bir sistem kurmalı? Cevabı burada. Ayrıca bu ay nerede ne satılıyor bir göz attık.

### sf 108 teknik servis

Bu ay Jesuskane bu köşeden jübilesini yapıyor. Üstadın son cevaplarını kaçırmayın.

sf 113

sf 114



HABERLER



TEKNİK SERVİS



DONANIM PAZARI

Bu ay sizin için çok ilginç bir testimiz var. Azmettik, piyasada bulabileceğiniz bütün Carbine silahları tek tek inceledik. CDEF'ten DH17'ye, Laser'dan Elite'a kadar tüm Carbine'ler ve hakkında merak ettikleriniz burada. Ayrıca iki özel Advanced Composite Armor incelemesi yaptık. Haberler bölümünde ise yeni Vehicle Customization Tool ile ilgili gelişmeler var. Teknik Servis'te ise özellikle Armor Decay ve Slicing ile ilgili sorulara ağırlık verdik. Bunları okumadan sakın maceraya atılmayın! May the force be with you!

## ati'dan mobil oyunlarda devrim telefonları için 3d hızlandırıcı

PC'lerimizi ve GameCube'ü hızlandırmak ATI'a yetmemiş olmalı ki şimdi de cep telefonlarına el atıyorlar. ATI'ın bu ay CES fuarında duyurduğu Imageon 2300 bugüne dek cep telefonları için geliştirilen ilk 3D hızlandırıcı çipi. Imageon, OpenGL ES desteği ile Pocket PC, Symbian, Smartphone gibi işletim sistemlerinde ilk defa tam donanım destekli 3D grafikler sunacak. Yani bu ürün cep bilgisayarlarında da kullanılabilecek. Imageon 2300, 3D hızlandırmanın yanı sıra Mpeg4 decode etme özelliğine sahip ve özel bir JPG codec'i kullanıyor. Üstelik video kayıt imkanı sunuyor. Yani sadece oyunlar için değil kameralı te-

lefonlar için de ciddi bir performans getirisi var. Bu ay yapılan CES fuarında tanıtılan Imageon 2300 için en büyük mobil oyun firmalarından THQ Wireless'in Genel Müdürü Adam Comiskey şunları söylemiş "Imageon 2300'ün yapabildikleri bizi gerçekten etkiledi. 3D motoru, geçen sene PC için piyasaya çıkan MotoGP II'nin orijinal kodlarını mobil ortamda kullanmamızı sağladı. Yüksek performans ve grafik seviyesi, bugüne dek sadece yazılım destekleyen oyunlarda gördüğümüzün çok üzerinde". Kulağa çok hoş geliyor değil mi? PC oyunlarının 3D hızlandırıcılar ile nasıl değiştiğini bir düşünsenize. Yeni grafik hızlandırıcıyı kullanacak ürünlerle ilgili bir haber ise henüz yok maalesef.



## sağdan soldan intellimouse

Microsoft yeni Intelli Mouse modelleriyle birlikte yeni Tilt Wheel teknolojisini de kullanıcıların hizmetine sunuyor. Bundan 7 sene önce ilk Wheel Scroll mouse'u üreterek fareciklerimizi sonsuza dek değiştiren firma artık yeni modelleriyle sağa ve sola da kaydırma yapabiliyor. Bunun için Scroll Wheel'i kolayca sağa ve sola yatırmanız yeterli. Daha önce A4 Tech'in başarısız 4-way modellerine göre çok daha mantıklı bir sistem gibi. Kısa sürede bütün mouse'lar dört yöne birden kaymaya başlarsa şaşırmayın. Bu arada yeni kablosuz modeller hala AA pil kullanıyor ve maalesef hala çok ağır..



## sony md'leri yeniliyor yeni hi-md tam 1 gb

Sony, MP3 çalarların popülerleşmesiyle gözden düşen MD çalarları yenileyerek piyasaya sıkı bir giriş yapıyor. Yeni Hi-MD formatı sayesinde mevcut MiniDisc'lerinizi yaklaşık iki misli kapasite ile formatlayabiliyorsunuz. Böylece 177MB olan MD kapasitesi 305MB'a çıkıyor. Ayrıca Sony 1Gb kapasiteli yeni Hi-MD diskleri de piyasaya sürüyor. Böylece bir diske 45 saatlik müzik depolayabiliyorsunuz. Sony yeni format ile birlikte bunu kullanan dört yeni modeli de piyasaya sürdü. Cihazların fiyatları 200\$' ile 400\$ arası değişiyor.



## donanım dünyasından kısa haberler donanım

**kocaman bir memory stick** Bugüne kadar sadece Sony'nin ürettiği Memory Stick'leri artık SanDisk'de üretecek. Bu işbirliğinin ilk meyvesi 2GB kapasiteli Memory Stick Pro. Sony dijital kamera ve MP3 çalar sahipleri de artık yüksek hafıza kapasitesine sahip olabilecek. Memory Stick Pro'ların fiyatı 100\$' ile 1000\$ arası değişecek.



**sessiz cd-rom'lar** "CD-ROM'um blenderden daha gürültülü" diye dert yananlardanansanız ASUS'un size iyi bir haberi var. 39dB'lik gürültü miktarlarıyla piyasadaki 50dB'lik rakiplerinden daha sessiz olan QuietTrack serisi optik sürücüler yakında piyasada olacaklar. Artık hız yarışında sınıra dayanan rekabetin yerini en sessiz ürün geliştirme yönüne kay-

ması "hızlı ve sessiz" yeni nesil ürünlerin habercisi gibi duruyor.

**nvidia ve abit küstü** Geçtiğimiz günlerde NVIDIA ve ABIT artık ekran kartları konusunda birlikte çalışmayacaklarını duyurdular. Anlaşmazlığın sebebi ABIT'in ATI ile çalışmaya başlaması olarak düşünülse de şirketler arasındaki idari uyumsuzluk olarak açıklandı. NVIDIA daha sonra ABIT ile çalışmaktan mutlu olduklarını ve anakartlar için iş birliğinin süreceğini açıklayarak ortamı yumuşattı.

## yeni amd işlemciler

AMD, CES fuarı sırasında 2004 için planlarını da açıkladı. Soket 940'ı çöpe atıp Soket 939'a geçen AMD işlemciler ve modelleri konusunda da ciddi bir kafa karışıklığı yaratacak gibi. İşte bu sene çıkacak AMD işlemciler ve saat hızları. Bu arada L2 cache'deki değişikliklere dikkat. Athlon 64 3400+'ın farklı hız ve cache'de iki farklı modeli olacak piyasada. ☺

### Socket-754 2004 Yol Haritası

	Saat Hızı	L2 Cache	Çıkış Tarihi
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	1MB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.4GHz	512KB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	1MB	Piyasada
AMD Athlon 64 3200+	2.0GHz	1MB	Piyasada
AMD Athlon 64 3000+	2.0GHz	512KB	Piyasada
AMD Athlon XP 3000+	Belli Değil	256KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon XP 2800+	Belli Değil	256KB	3. çeyrek 04

### Socket-939 2004 Yol Haritası

	Saat Hızı	L2 Cache	Çıkış Tarihi
AMD Athlon 64 FX-55	2.6GHz	1MB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 FX-53	2.4GHz	1MB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 4000+	2.6GHz	512KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	512KB	2. çeyrek 04

## ati'den half-life 2 hakkında açıklama

Gigabyte ve Powercolor'un Radeon 9800'lerle birlikte Half-Life 2 kuponu dağıtmayı durdurması üzerine ATI bir açıklamada bulundu. Buna göre ATI artık Radeon'larla verilen Half-Life 2 kuponları için üreticilerden



belli bir ücret talep ediyor. Bu durumda bu ücreti ödemek ve dolayısıyla oyun kuponunu kart ile vermek üreticilerin kendi tercihi olacak. Ancak tüm Radeon 9800XT'ler ile ücretsiz kupon dağıtımı devam edecek. ☺

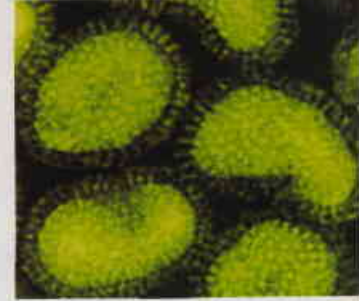
## hd tv dahada yakın intel'den yeni bir teknoloji

Intel geliştirdiği "Liquid Crystal on Silicon" teknolojisi ile dev ekran ve projeksiyon TV fiyatlarında ciddi düşüşlerin yaşanacağını duyurdu. LCOS'da bir likit kristal tabakası biri cam, diğeri pikseli ve yansıtıcı iki yüzey arasına alınıyor ve microdisplay adı verilen bu parça silikon bir çipin üzerine yerleştiriliyor. LCOS'u kullanan Cayley kod isimli yeni

teknolojiyi kullanılarak üretilen micro display'ler dev ekran ve projeksiyon TV'lerde resimlerin oluşturulmasında kullanılıyor. Bu sayede hem TV'lerde görüntü kalitesi artacak hem de fiyatları düşecek. Özellikle HD-TV'lerin 2005'in altına inmesi bekleniyor. Teknolojinin en büyük faydası düşen fiyatlarla birlikte HD-TV'nin de yaygınlaşması olacak kuşkusuz. ☺

## yeni virüs dikkat mydoom can yakıyor

Tüm anti-virüs şirketleri kullanıcılarını Mimail.R isimli yeni bir virüs konusunda uyarıyor. Ağustos ayında tüm dünyaya kabus yaşatan SoBig.F kadar hızlı yayılan bu yeni virüs Mydoom, Shimgapi ve Novarg isimleriyle de anılıyor. Bir kaç saat içinde 300.000'in üzerinde bilgisayara bulaşan virüs herhangi bir adresten, herhangi bir başlık, herhangi bir mesaj ve herhangi bir ek dosya ile gelebiliyor. Ek dosyanın uzantısı .exe, .scr, .pif veya .zip olabiliyor. Ancak ikonun .txt olarak görünüyor binary olarak geliyor. Ayrıca virüs Kazaa'dan da "Winamp5" ve "ICQ 2004" isimleriyle yayılıyor ve bulaştığında bilgisayarınızda hackerların kullanabileceği bir backdoor oluşturuyor. ☺



## dünyasından kısa haberler donanım dünyasından

Ama artık NVIDIA çipsetli ABIT ekran kartı göremeyeceğiz.

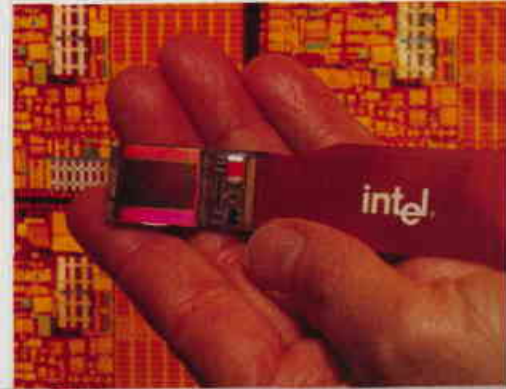
### satılık windows xp

**klasörü** Yanlış duymadınız. Çılgın bir arkadaş eBay üzerinden 24 Ocak tarihinde yarattığı Windows XP klasörünü satıyor. Klasör hiç kullanılmamış ve çok iyi durumda. Üstelik Windows 98 ve NT uyumlu. Ne yazık ki durumu farkeden eBay açık artırmayı



durdurdu. Bu yüzden sadece bir sağ bir de sol tık ile oluşturabileceğiniz bu klasörü satın alma şansımız ortadan kalktı.

**bir xp açığı daha** Windows XP'nin bu sefer çok sağlam bir açığı çıktı ortaya. IT güvenlik firması Secunia tarafından bulunan ve ortaya atılan açığa göre Windows XP klasörlerine scriptler atanıp .exe dosyaları gömülebiliyor. Bu metotla içine virüs yerleştirilen bir klasör açıldığında görmediğiniz script veya .exe dosyası aktif hale geliyor. Bu açık hacker'ların durumdan habersiz kullanıcıları kolayca kandırarak trojan veya worm yükleyebilmesini sağlayabilir. Henüz bu açık için bulunmuş kesin bir çözüm yok. ☺



# Mini Test

Yoo... Bizim yaptığımız test değil mini olan; incelediğimiz PC'ler minik. Piyasada bulunan bütün Mini PC'leri sizin için test ettik.

**Mini PC'ler bugünlerde** bilgisayar dünyasının en sıcak konularından biri. Biryandan gelişmiş multimedya yetenekleri ile evimizdeki her türlü elektronik cihaza rakip çıkıyorlar, diğer yandan küçük ve pratik yapıları ile alışla gelmiş büyük kasaaların yerini alıyorlar.

## Barebone da ne?

Mini PC'ler temel olarak barebone sistemlerdir. Barebone tamamlanmamış halde satılan PC'lere verilen isim. Bir barebone sistemi alıp eksik parçalarını tamamlayarak sıfırdan toplamadan daha kolay, ucuz ve özellikli bilgisayarlar oluşturabiliyorsunuz.

İlk olarak Shuttle'in XPC modelleri ile piyasaya çıkan Mini PC'ler zamanla multimedya'ya yönelik ek bileşenlerle donandı. TV/Radyo kartı, kart okuyucu, uzaktan kumanda gibi bu bileşenler sayesinde Mini PC'ler TV sehpaalarında kendilerine prestijli bir yer edindi. Daha güzel görünmesi ve az yer kaplamasının yanı sıra kolay taşınabilir olması ile oyuncuları cezbediyor.

Kolay taşınmasının sağladığı avantaj elbette Lan Party'leri kolaylaştırması. Gerek oyuncuların kendi imkanlarıyla verdiği ev partileri, gerekse yapılan büyük BYOC (Bring Your Own Computer) organizasyonları ile oyuncular sık sık bir araya geliyor. Bizde bu tip organizasyonlar olmaması ve internet kafelerin bolluğu yüzünden bu kültür pek oturmadı. Yine de turnuva kültürünün yaygınlaşması ile Lan Party'ler de konuşulmaya başladı. Ayrıca şu aralar tatillerde bir evde toplanıp sabahlara kadar oyun oy-

namak epey popüler.

Bu genel bilgilerin ışığında Mini PC sistemlerini iki ayrı kriterde değerlendireceğiz. Birincisi multimedya yetenekleri ve bir Multimedya Merkezi olarak kullanımı. İkincisi oyun performansları ve Lan Party'lere uygunlukları. Şimdi alfabetik sıra ile ürünlerimize bakalım.

## Abit DigiDice

Abit'in piyasaya çıkan bu yeni modeli firmanın ilk barebone sistemi. Ayrıca bu testte yer alan sistemler içinde performans ve oyun yatınlığı en yüksek olanı.

DigiDice'da bulunan Easy Overclock özelliği bugüne kadar başka bir üründe karşılaşmadığımız cinsten. Bilgisayarı açmadan önce aynı zamanda power düşmesi olan büyük yuvarlak düğmeyi sağa ve sola çevirerek dilediğiniz overclock seçeneğine karar veriyor ve düşmeye basarak sistemi bu hızda çalıştırıyorsunuz. Overclock seçenekleri 1'den 5'e kadar %5'lik artışlarla sistem BUS hızını ve dolayısıyla işlemci hızınızı artırıyor.

Digidice'in şık mavi LCD ekranı ise sisteminizin durumunu sürekli kontrol altında tutabilmenizi sağlıyor. CPU hızı, CPU fan hızı, CPU ısı, sistem ısı ve sistem fan hızını sürekli olarak takip edebilirsiniz. Ayrıca Abit EQ yazılımı sayesinde bu ayarları bilgisayar açık haldeyken de değiştirebilirsiniz.

Abit DigiDice i865 çipsetine sahip. Yani tüm Soket 478 Pentium 4 ve Celeron işlemcileri destekliyor. Ayrıca DigiDice, i865'in 800MHz FSB, Hyper Threading, Serial ATA gibi tüm nimetlerinden de yararlanıyor: DigiDice'a iki 3.5" sabit disk

ve iki 5.25" optik sürücü takabiliyorsunuz. Testimizdeki sistemler içinde 4 sürücü birden takılabilen tek ürün DigiDice.

AGP portuna ek olarak bir de PCI portu olan DigiDice soğutma konusunda da oldukça başarılı. İşlemcinin üzerindeki heat-sink'in kendi fanına ek olarak ısı bir kanal ile kasa dışındaki ikinci bir heat-sink'e taşınıyor ve daha etkili bir soğutma sağlanıyor. Ayrıca kasada bir de sistem fanı var.

Başarılı soğutma sistemine ek olarak kasanın içinde boş hacimlerinde bulunması DigiDice'a güçlü bir ekran kartı takmanıza imkan veriyor. Ancak 200 Watt'lık güç kaynağı bu noktada hayal kırıcı. Tüm sürücü yuvalarını ve portları yüksek performanslı bileşenlerle doldurduğunuzda sorunla karşılaşabilirsiniz. Testteki diğer Mini PC'lerden hacim olarak %50 ila %400 arası daha geniş olan bir modelde en azından 270W'lık bir işlemciye yer bulunabilirdi. Elbette boş hacimler aynı zamanda sistemin kolayca kurulumunu da sağlıyor. Çoğu parçanın vidalarla uğraşmadan takılıp çıkarılması de diğer bir artı.







kaydettiğiniz görüntüleri CD'ye basıyorsunuz. Ancak DVD'ye yazmak için harici bir sürücü kullanmanız gerekiyor.

DiGiMatrix'in diğer bir çarpıcı yanı ise iletişim yeteneği. Sistemin üzerinde biri 100Mbit, biri 1Gbit bir diğeri ise 802.11b kablosuz, üç ağ denetçisi bulunuyor. Böylece DiGiMatrix'i evinizdeki ağa bağlamak hiç bir zaman sorun olmuyor.

DiGiMatrix ile beraber Asus'un Home Theater isimli yazılımı da geliyor. Böylece tek bir program ile DVD, CD ve video dosyalarınızı oynatıp, TV ve radyo dinleyebiliyor, resim arşi-

Ön panelinde bir card reader bulunan DigiDice ile birlikte şık bir taşıma çantası ve uzaktan kumanda da geliyor. DigiDice testte ki sistemler içinde en irisi olduğu ve multimedya özellikleri bulunmadığı için bir Medya PC'si olarak düşünmek zor. Ancak şık gözükken, yüksek performanslı bir oyun PC'si kurmak ve kısmetse PC'nizle birlikte bir yerlere gidebilmek istiyorsanız bu test içindeki en iyi seçenek DigiDice.

### Asus DiGiMatrix

Test ettiğimiz beş SFF sistem içinde en farklı olanı DiGiMatrix. Tamamen multimedya özelliklerine yoğunlaşan ürün, evinizin medya merkezi olmak için gereken herşeye sahip.

Sistemler içinde en küçüğü olmasına karşın entegre olarak en fazla özellik DiGiMatrix'te bulunuyor. Bunların ilk göze çarpanı TV/Radyo kartı. DiGiMatrix'i kablo veya anten yayınına bağlayarak televizyon yanını PC üzerinden izleyebiliyorsunuz. Görüntü kalitesinde oldukça düşük bir azalma oluyor ama buna karşı pek çok yeni özelliğe sahip oluyorsunuz. Herhangi bir saatte ve kanalda ki bir TV yayını kaydetmek, yayını izlerken dondurmak ve daha sonra ileri sarmak, bütün kanalları thumbnail olarak takip etmek gibi gibi... DiGiMatrix, 640x480 çözünürlük ve 30fps kalitede video kaydedebiliyor. DiGiMatrixin üzerinde gelen slim DVD-ROM / CD-RW kombo sayesinde



vinizde gezinebiliyor, üstelik programın tüm fonksiyonlarını uzaktan kumanda ile kullanabiliyorsunuz. Böylece bilgisayarınızın da Windows XP Media Center Edition'dan farkı kalmıyor. Home Theater'in gördü-

ğüm tek eksiği TV fonksiyonlarının yavaş çalışması. Ancak Asus her versiyonda TV fonksiyonlarını hızlandırıyor ve bir sonraki versiyonda bu sorunun tamamen kalkacağını söylüyor. Ayrıca DiGiMatrix Windows'a girmeden radyo ve CD'de çalışabiliyor. Sistemi bu fonksiyon ile açtığınızda Windows'un ardından kurduğunuz bir mini işletim sistemi devreye giriyor. Windows'dan çok daha kısa sürede açılrsa da DiGiMatrix'in bu özelliğinin çok kullanışlı olduğunu söylemek zor, özellikle Mega PC ile karşılaştırdığımızda.

DiGiMatrix testteki sistemler içinde açık farkla en küçük olanı. ASUS, DiGiMatrix'in içine bir güç kaynağı koymak yerine sistemi adaptör ile çalışacak şekilde tasarlamış. Böylece hem yerden kazanılmış hem de sistemin soğutulması kolaylaşmış. İşlemci ise oldukça ince ve bir birine ısı kanalı ile bağlı iki bakır soğutucu ile soğutuluyor. Sonuç sadece 5cm yüksekliğinde bir PC. Elbette her gülün dikenini gibi bu yaklaşım da DiGiMatrix'in en büyük dezavantajını beraberinde getiriyor: Düşük performans. AGP slotu bulunmayan, soğutma ve güç kaynağı 2.4Ghz'in üzerindeki işlemcileri desteklemeyen DiGiMatrix testimizin en düşük performanslı sistemi. Ama DiGiMatrix'in bir medya merkezi olarak tasarlandığı düşünüldüğünde sunduğu performans fazlasıyla yeterli. Ama DiGiMatrix'de ancak 2D ve eski oyunları oynayabilirsiniz.

### Jetway MiniQ 860

Sıradaki sistemimiz DigiDice gibi daha çok performansı hedefleyen MiniQ 860. Bu model testimizdeki diğer sistemlere oranla daha hesaplı bir seçenek gibi görünüyor. Elbette bunun getirdiği negatif özellikleri de var.

MiniQ 860'un en büyük özelliği iki farklı bilgisayar gibi kullanılabilmesini sağlayan Magic Twin teknolojisi. MiniQ



### SFF COMPUTERS

#### İlk Mini PC üreticisi

Bu ay tanıttığımız Mini PC'ler genelde barebone sistem olarak satılıyor. Yani aldığınızda ya siz ya da satıcınız diğer bileşenleri toplamak zorunda. Bu yüzden de bir PC olarak garanti kapsamında değil. Eğer toplama bilgisayar almak istemiyorsanız artık ülkemizde de Mini PC üreten bir bilgisayar firması var: SFF Computers.

Geçtiğimiz aylarda kurulan ve aynı zamanda Jetway ve Shuttle Barebone'ların ithalatını yapan SFF, Mini PC üretimine odaklanmış tek firma. Testimiz sırasında bitmiş halde bir SFF MiniQ PC'yi de inceledik. AMD tabanlı ve miniQ 765MT Barebone kullanan sistemi oldukça başarılı çıktı. Samsung DVD / CD-RW, 2200rpm Seagate sabit disk, 512MB DDR ve Athlon XP 2600+ ile sistem 641\$'a satılıyor. Çok iyi toplanmış ve aldığınızda kalitesinden emin olabilirsiniz.

Bu arada kurban bayramına özel bir kampanyaları var. Shuttle SK416, AMD 2400+, 256MB DDR-RAM, 40GB HDD, 52xCD-ROM, 128MB Geforce FX 5200 ekran kartı, 15" Monitör, klavye, mouse 649\$ yerine 549\$'a satılıyor. Dikkat! İyi bir fırsat. Ah evet 15" monitöre burun kıvrımadığınız edemiyoruz. Üstelik satıcı küçük bir farkla 17" ile değiştirsin.

860'e iki klavye, iki mouse ve iki monitör takarak aynı anda iki kişi kullanabiliyor. Elbette performansınız da yarıya düşüyor ve bu yüzden oyunculara pek bir faydası yok.

MiniQ 860'ün en çok hoşuma giden yanı uzaktan kumandası oldu. Diğer tüm modellerde klasik kumandalar kullanılırken MiniQ 860'de ele çok iyi oturan ve üzerindeki trackball sayesinde mouse'u kontrol etmenizi sağlayan harika bir kumanda kullanılmış. Üstelik kumanda da bulunan yön tuşları ve Enter sayesinde hemen hemen her şeyi uzaktan ve klavyeye ihtiyaç duymadan yapılabiliyorsunuz.

MiniQ 860'in ön panelinde sistem monitörü ve saat olarak çalışan şık bir LCD ekran var. Ayrıca ön paneldeki giriş noktaları da bir kapak ile kapatılmış. MiniQ 860'in iç yapısı oldukça basit ve kurulumu çok kolay. Ancak sistemde kullanılan soğutma sistemi açıkçası beni pek memnun etmedi. İşlemcinin üzerine oturan fan ısıyı kasanın içine, güç kaynağına doğru üflüyor ve hava ancak güç kaynağı üzerinden dışarı çıkabiliyor. Isının DigiDice veya Shuttle gibi kasa dışına tam olarak taşınmaması sistem ısını yüksek tutuyor. Ayrıca alüminyum kapağa sahip olsa da kasanın üretim kalitesi diğerlerinin altında. Taktığınız ekran kartının sıcak havayı dışarı verebileceği bir açıklık yok.

Ek özellikleri ve kalitesi biraz düşük kalsa da MiniQ 860, i865 gibi yüksek performanslı bir çipset kullanması, incelediğimiz ürünler içinde en güçlü güç kaynağına sahip olması ve uygun fiyatıyla oldukça iyi bir alternatif.

### MSI Mega PC

Mega PC artıları ve eksileri ile ilginç bir kompozisyon çiziyor. Sistemin ilk göze çarpan yanı ön panelde yer alan büyük dijital ekranı. Bu ekran ile bilgisayarı hiç açmadan da radyo ve müzik CD'si dinleyebiliyorsunuz. Pratik ve faydalı olsa da bunun getirdiği bazı dezavantajlar var. Birincisi radyoyu PC açıkken kullanamıyorsunuz, ikincisi büyük LCD ekranın PC kullanımı sırasında hiçbir işlevi yok.

Mega PC'nin oldukça küçük ebatları parça takıp çıkarırken baş ağrıtabiliyor. Zaten dar olan mekan pek verimli kullanı-

lamamış. Mesela 5.25" sürücü yuvasının derinliği çok az. Test sisteminde kullandığım Pioneer DVD-ROM sürücüyü takmakta zorlanınca daha kısa olan bir Asus CD-ROM kullanmak zorunda kaldım. Ayrıca ikinci sabit disk yuvası için MSI'in geliştirdiği sistem korkunç. İkinci diski taktığınız parçayı yerine geri oturtana kadar akla karayı seçiyorsunuz. Güç kaynağından gelen kablolar da ekran kartı takmanıza bir hayli engel oluyor. Üstelik kasa-

nın içinde sizi sürekli uğraştıran vidalar mevcut. Kıscası testteki 5 sistem içinde en zor toplananı Mega PC. Sistem in soğutma sistemi de biraz sorunlu. İşlemcinin üzerindeki soğutucu özel bir kapak ile kapatılmış ve işlemciden çıkan tüm sıcaklık kasanın yanındaki bir açıklıktan dışarı verilmiş. Bu oldukça pratik ve etkili bir yöntem. Ancak sisteme ekran kartı takınca işler değişiyor. Çünkü ekran kartı hem kendini soğutamayacak kadar kasa kapağına yakın hem de işlemciye giren havayı kesiyor.

Bu söylediklerimizin ışığında Mega PC'yi de aynı DigiMatrix gibi oyun bilgisayarı olarak düşünmemek gerekiyor. Ancak küçük ve şık yapısı, pratik Radyo/CD çalar fonksiyonları ile TV setinizin altında kendine bir yer bulabilir.

### Shuttle XPC SN45G

Mini PC'nin yaratıcısı Shuttle piyasaya giren diğer üreticilerden farklı tavrıyla yoluna aynen devam ediyor. Shuttle'in önem verdiği 3 şey var. Birincisi sağlam soğutması olan, sade tasarlanmış ve kaliteli ürünler. İkincisi ürünler için geniş aksesuar desteği. Üçüncüsü ise piyasaya çıkan her çipset için model çıkarmak. Bu yüzden Shuttle'in piyasada 20'ye yakın modeli var. Ancak bu modeller kullanılan çipsetten kaynaklanan farklar dışında çok benzer. Bu yüzden Shuttle'in sadece bir modelini incelemeyi daha uygun bulduk.

XPC SN45G'in testteki rakiplerine göre en önemli farkı sade yapısı. Multimedya özellikleri, LCD ekran, uzaktan kumanda, card reader... Bunların hiç biri bulunmuyor. Ancak şık, sağlam yapısı ve güçlü soğutması ile XPC SN45G çok iyi bir te-

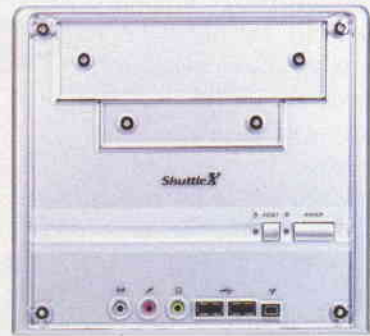


**SHUTTLE çok özel aksesuarlar ve tasarımlar üretiyor. Bunlardan biri de PC Tomb Raider SE.**

mel sistem oluşturuyor.

Shuttle'in ICE adını verdiği ve bütün sistemlerinde kullandığı soğutma sistemi ısı kanallarıyla işlemcinin üzerindeki oldukça ince soğutucudan aldığı ısıyı kasanın arkasında bulunan güçlü bir fan ile dışarı atıyor. Etkili olmasının yanı sıra bu sistem kasanın içinde daha fazla serbest alan kalmasını sağlıyor.

XPC SN45G'in beni en rahatsız eden özelliklerinden biri CD-ROM ve disket sürücü için kapağı bulunmaması. Sisteme bir optik sürücü taktığınızda (ki herkes takacak elbet) XPC SN45G'nin şık görünümü bozuluyor. XPC SN45G'nin diğer bir eksisi ise DigiDice gibi sağlam soğut-



masına karşılık düşük güçte bir güç kaynağı kullanması.

XPC SN45G ve Shuttle'in diğer tüm modelleri iyi bir oyun bilgisayarı kurmanıza olanak veriyor. Ama bana sorarsanız 60-70\$ daha fazla verip DigiDice almak daha mantıklı (i865 çipsetli modeller arasındaki fiyat farkı). Eğer DigiDice size bir Mini PC için fazla iri geliyorsa Shuttle'in modellerine yönelebilirsiniz.

### Son Karar

Bana sorarsanız 5 PC'nin hepsinin farklı artıları var ve ne yazık ki hiç biri bir Mini PC'den beklenebilecek bütün özelliklere sahip değil. Bu yüzden bir tercihte bulunurken neye ihtiyacınız olduğunu çok iyi belirlemelisiniz. Benim genel kanım ise test ettiğim beş sistemden Abit DigiDice'in oyunlar, ASUS DigiMatrix'in ise medya oynatıcı olarak en iyi tercihler olduğu. ☺



Örün	DiGiDice	DiGiMatrix	MiniQ 860	MegaPC	XPC SN45G
Öretici	ABIT <a href="http://www.abit.com.tw">www.abit.com.tw</a>	ASUS <a href="http://www.asus.com">www.asus.com</a>	Jetway <a href="http://www.jetway.com.tw">www.jetway.com.tw</a>	MSI <a href="http://www.msi.com.tw">www.msi.com.tw</a>	Shuttle <a href="http://www.shuttle.com">www.shuttle.com</a>
İthalat	Dijital Center <a href="http://www.dijitalcenter.com">www.dijitalcenter.com</a>	Boğaziçi <a href="http://www.bogazici.com">www.bogazici.com</a>	SFF Computers <a href="http://www.sffcomputers.com">www.sffcomputers.com</a>	Datagate <a href="http://www.datagate.com.tr">www.datagate.com.tr</a>	Hızlı Sistem <a href="http://www.hs.com.tr">www.hs.com.tr</a>
<b>Fiyat</b>	<b>399\$ +KDV</b>	<b>450\$ +KDV</b>	<b>279\$ +KDV</b>		<b>315 +KDV</b>
İşlemci	Pentium 4 / Celeron	Pentium 4 / Celeron (Max: 2.4Ghz)	Pentium 4 / Celeron	Pentium 4 / Celeron	Athlon XP / Duron
Çipset	i865G / ICH 5	SIS 651 / 962L	i865G / ICH 5	SiS 651 / 962	nForce2 Ultra 400 / MCP-T
FSB	800MHz	533Mhz	800MHz	533Mhz	400Mhz
DIMM yuvası	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)
Güç kaynağı	200W	200W	230W	200W	200W
<b>Ebatlar</b>					
Genişlik	30.7cm	28.5cm	21cm	20.2cm	20cm
Yükseklik	21.5cm	5.3cm	18cm	15.1cm	18.5cm
Derinlik	25.5cm	29cm	34cm	32cm	30cm
Hacim	16.831cm <sup>3</sup>	4.380cm <sup>3</sup>	12.852cm <sup>3</sup>	9790cm <sup>3</sup>	11.100cm <sup>3</sup>
<b>Entegre Bileşenler</b>					
Ses		AC 97 6 kanal	AC 97 6 kanal	ALC650 AC 97 6 kanal	ALC650 AC 97 6 kanal
Grafik	Intel Extreme 2	SIS 315	Intel Extreme 2	SIS 315	Yok
Ethernet	100Mbit	100Mbit / 1Gbit / 8002.11b kablolu	100Mbit	100Mbit	100Mbit
Optik Sürücü	Yok	CD-RW / DVD kombo (slim)	Yok	Yok	Yok
Card Reader	CF / MS / SD / MMC / SM	CF / MS / SD / MMC / SM	Yok	CF / MS / SD / MMC / SM	Yok
<b>Genişleme Yuvaları</b>					
"3.5"" sürücü"	2	1	2	2	2
"5.25"" sürücü"	2	yok	1	1	1
AGP / PCI yuvası	1 AGP / 1 PCI	yok	1 AGP / 1 PCI	1 AGP / 1 PCI	1 AGP / 1 PCI
Diğer	2x Serial ATA	yok	2x Serial ATA	Yok	Yok
<b>Ön panel bağlantıları</b>					
USB 2.0	2	4	2	2	2
Firewire	1	2	2	2	1
Ses	Mikrofon / Kulaklık	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / Hoparlör
Diğer	Card Reader	Card Reader	Yok	Yok	Yok
<b>Arka Panel Bağlantıları</b>					
USB 2.0	2	4	3	2	2
Firewire	yok	yok	yok	yok	2
Ses	Hoparlör / Line-in / Line out / Mikrofon / Center-Sub / SPDIF out	Line-in / Line out / Mikrofon	Line-in / Line out / Mikrofon / SPDIF Out	Line-in / Line out / Mikrofon	Line-in / Line out / Mikrofon/ SPDIF In-Out
PS2	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse
VGA/DVI	VGA	VGA/DVI	VGA	VGA	Yok
TV Out	Yok	S-Video	Yok	Yok	Yok
TV/FM	Yok	CATV in / Radyo anteni	Yok	Radyo Anten	Yok
Video	Yok	Video In	Yok	Yok	Yok
LAN	1	2	1	1	1
Diğer	Yok	DC in / DC out / IDE	Modem / Seri ve Paralel port	Seri ve Paralel port	Yok
<b>LCD Panel</b>					
Donanım Monitörü	CPU ve sistem için sıcaklık ve fan hızları	CPU sıcaklığı	CPU ve sistem için sıcaklık ve CPU fan hızı	Yok	Yok
Multimedya	Yok	Radyo/TV kanal, meday süresi	Yok	Yok	Radyo ve CD çalar Yok
Saat Özelliği	Var	Var	Var	Var	Yok
<b>Aksesuarlar</b>					
Çanta	Var	Yok	Yok	Yok	Yok
Ucaktan Kumanda	Var	Var	Var (trackball)	Var	Yok
Diğer	Yağdanlık	Yok	Yok	Yok	Yok

# Donanım Pazarı

Bu ay aslına bakarsanız Donanım Pazarı'nı atıp onun yerine dağcılık ve kamp malzemeleri için konfigürasyonlar önerecektim. İş gücü donanım ve oyun olan, evden ofisten nadiren çıkan bir insan yoğun tipi altında ayağında bol su geçirgen spor ayakkabıları, 6 saat yürüyünce haliyle hayata bakışı değişiyor. Ayakların zamanında bilinmeyen değeri ön plana çıkıyor. Bu arada kar başlar başlamaz kepenlerini kapatan tüm İstanbul potin esnafına ve 10 dakka toz olan taksicilere teessüfümü bildiririm. Elbet sizin de işiniz bana düşecek.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.dijitalcenter.com  
www.hepsiburada.com  
www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com  
www.estore.com  
www.kangurum.com  
www.mavidonanim.com  
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+ (Box)	67\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	102\$	Pentium 4 3.2 GHz 800MHz	468\$
<b>Anakart</b>	MSI KT4V (6712)	56\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit A17 I865PE	151\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-400 Twinmos	41\$	512 MB DDR-400 Twinmos	78\$	512 MB DDR-400 Twinmos x 2	156\$
<b>Sabit-disk</b>	Seagate Barracuda 4 40 GB	59\$	Seagate Barracuda 7200.7 80GB	95\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	163\$
<b>Ekran Kartı</b>	HIS Radeon 9600SE	122\$	HIS Radeon 9600 XT	212\$	HIS Radeon 9800 PRO 256 MB	532\$
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17"	135\$	Samsung 757MB 17"	207\$	Sony G520 21"	902\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
<b>Ses Kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	39\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy 2 Platinum	192\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	32\$	Apache 56K V92 USB	56\$	Apache 56K V92 USB	56\$
<b>Kasa</b>	Aopen QF 50	51\$	Aopen H600	63\$	Chieftec Matrix Big Tower	157\$
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	53\$
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	89\$
<b>Hoparlör</b>	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610	75\$	Philips A3.600	142\$
<b>CD/DVD-RW</b>	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Pextor PX-708A	308\$
<b>Floppy</b>		8\$		8\$		8\$
<b>Toplam</b>	796\$		1206\$		3419\$	

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

## Kim nereden ne alıyor?

Bu ay online bilgisayar mağazalarını gezip hangisinde en çok ne satıyor göz atık ve oldukça ilginç sonuçlarla karşılaştık. Herşeyden önce farklı ürünler farklı mağazalardan alınıyor. Ayrıca ana bilgisayar bileşenlerinden çok yan ürünler satılıyor. Beni en çok şaşırtan Dijital Center'da en çok satılan ürünün Hercules All-in-Wonder 9800SE olması. Gerçi entegre TV kartı fonksiyonları olan bir Radeon 9800'ün 319\$'a kapışılmıyor olması daha büyük bir sürpriz olurdu.

### Dijital Center

- 1- Hercules All-in-Wonder 9800SE 128MB
- 2- Arctic Silver III Saf Gümüş Termik Macun
- 3- Belkin Nostromo n45 Dual Analog Speedpad

### Eksen Bilgisayar

- 1- LG CAT5 Kablo
- 2- LG 52X CD-ROM
- 3- Jaguar IC100 Webcam (Siyah)

### Arena

- 1- Philips 107T 17" Monitör
- 2- Zoom ADSL Modem X4
- 3- Philips 107E 17" Monitör

### hepsiburada

- 1- LG 52X CD-RW yazıcı
- 2- Datron akıllı şarj cihazı
- 3- IT Speed CD-R Medya

## Superonline PC

Yıllar önce Vestel'in Veezy ile yaptığını bu seferde Superonline yapıyor. Ama Veezy gibi 3 senelik şahane vadeleri olan, bir girince içinden çıkılamayan türden bir kampanya değil. Superonline daha çok kendi marka bilinirliğini kullanarak PC satma çabasında gözüküyor. Superonline PC'nin iki ayrı modeli var ve isterseniz peşin isterseniz 12 aya varan taksitlerle alabiliyorsunuz. 585\$'lık ilk model 2.4Ghz işlemci ve 128MB DDR266 RAM ile Windows XP'yi bile zor çalıştıracaktır. Ama Pentium 4 2.66Ghz işlemci ve 256MB DDR266 RAM'i olan 749\$'lık modelin bir ekran kartı ve biraz daha RAM takılarak oyun oynatma şansı var. Oyun PC'si olarak düşünülmesinde ciddi sakıncalar olan Superonline PC'yi soran eşe dosta falan tavsiye edebilirsiniz. Elbette PC ile bir yıllık Superonline aboneliği bedava geliyor.



# TEKNİK SERVİS



*Bir kar yağdı; yollar kapandı, elektrikler gitti, GSM şebekeleri teklemeye başladı, insanlar evlerinde hapis oldu, kablo TV kesildi, internet yalan oldu, o yok bu yok şu yok su yok. Çok sevdiğim bir arkadaşımın konu ile ilgili yorumunu aynen yazıyorum buraya, "her şey köy yolu gibi, kar yağdı mı kapanıyor".*

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

## Hangi ekran kartı?

*Benim senden isteyeceğim şey bir öneri. İki ekran kartı arasında kaldım, aslında tam olarak birini almaya karar vermiştim. Ama hani bir söz vardır ya "bir hataya bir kez düşersen deneyim, iki kez düşersen aptallık olur." diye işte bende aptal durumuna düşmemek için kendimi bu soruyu sormak zorunda hissettim. Gelelim asıl ve büyük soruya. Bahsettiğim ekran kartları şunlar; Radeon 9600 Pro 128 MB ve GeforceFX 5600 128 MB. İşte başımın belaları. Geçen ayki Level'da ideal bilgisayar olarak adlandırdığınız PC'nin ekran kartı Radeon'du. Bu Radeon almam gerektiği anlamına mı geliyor? Yaklaşık 15 gündür kafamı kurcalayan soru buydu (oh be rahatladım).*

Utku ERTÜRK

Selamlar Utku,

Soruyu sorduğun anda rahatladın madem, cevap vermesek mi (ehe). Maddi sorunları es geçince kişisel tercihim Radeon olacaktır. İdeal bilgisayar'a da onu yazmışsak almada bir sorun yok demektir. Ama bu demek değildir ki GeForce FX 5600 almak aptallık. Aslına bakarsan iki kart arasında performans, teknoloji ve fiyat olarak çok ciddi farklar yok. Bizim Radeon'u tercih etmemizin sebebi de bu küçük farklar. Diğer donanımlarını yazmamışsın o yüzden ufak bir hatırlatma yapayım. Radeon çipsetli ekran kartları, VIA çipsetli ve geçen senenin mahsulü bazı AMD anakartlarda sorun çıkartıyor. KT333, KT400 çipsetli makinalarda daima GeForce seçmekte fayda var. Ama nForce2 çipsetli anakartlar için hiç bir sorun yok. Güle güle kullanabilirsiniz.

Bu arada bu soruyu günde 30 kere atan herkes için geçerlidir bu cevap. Mümkünse bundan sonra GeForce mu Radeon mu diye sormayınız? Nedense bazı okurlar dergide yazanlara güvenmeyip birinci ağızdan duymak istiyor bu tip sorularının cevabını.

## FX 5200?

*Nasılın? Benim bir sorum olacak, kafam*

*karıştı. Ekran kartı alacağım. Bende antika bir TNT2 var. Değiştireceğimde, ne alayım. Valla GeForce FX 5200 alacaktım, tavsiye etmemişsiniz. GeForce Ti serisi iyi mi? Cevaplırsan sevinirim.*

Furkan Uzun

Selamlar Furkan,

Nasılım? Standart. Kafanın karışması na gerek yok. FX5200 gerçekten zayıf ve kesinlikle tavsiye edilmeyecek bir ekran kartı. Daha pahalı kartlara hiç bulaşmak istemiyor gibisin. Aslına bakarsan FX5200 yerine Ti serisinden bir Geforce 4 almak daha mantıklı. GeForce4 Ti 4200 ya da Ti 4600 oldukça iyi kartlar. FX5200 teknolojik olarak daha üstün ama bu teknolojileri kullanabilecek performansı olmadıktan sonra bir faydası yok bunun. Ti serisi çok daha hızlı ve verimli. Bende hala kullanıyorum.

## XP Kapanmıyor!

*Hemen soruma geçmek istiyorum. Benim sorunum WindowsXP ile ilgili. Bilgisayarım da bu işletim sistemi kurulu iken bilgisayarı kapatamıyorum. Çünkü oturumu kapattığımda bilgisayar yeniden başlıyor. Bende her seferinde power düğmesi ile kapatıyorum. Bu yüzden scandisk taraması ile karşılaşıyorum. Bu arada sistemim P4 1.6GHz, 384 MB SD-RAM, GeForceFX 5200 ekran kartı, Intel i845PE anakart, 30 GB Maxtor HDD. Oysa Windows 98 de böyle bir sorunum yok. Bana bu konuda yardımcı olursan sevinirim. Çünkü XP işletim sistemini bir türlü kullanamadım. Tüm Level camiasına başarılar.*

Tornado

Selamlar Tornadocan,

Hemen cevaba geçmek istemiyorum. Farklı işletim sistemlerinde bir sorun yaşamadığını söylemişsin. Buna dayanarak donanım

problemin olmadığını varsayıyoruz. Bu durumda ilk soracağım şey anakartının sürücülerini yükledin mi? Özellikle soruyorum çünkü genelde Intel çipsetli anakartı olan kullanıcılar nasıl olsa işletim sistemi ses çıkarmıyor. INF Update ve Intel Application Acelerator sürücülerini kurmuyor. Hem sorununu giderecek hemde performansı olumlu yönde etkileyecektir. Eğer söylediğinin aksine diğer işletim sistemlerinde de kapanmazlık eder ise Anakartın BIOS ayarlarından ACPI özelliğinin "Enable" olup olmadığını kontrol ediver.

## Ahiretten Donanım Sorusu

*İki aydır ödevini yapmayan Level okuyucularına küsmüş bulunmaktayım, duyurulur. Sonuçlarına katlanacaksınız artık. Bu ayki ahiret mağdurumuzun ismini yazmayacağım. Mağdurumuz gayet rahat ve pişkin bir şekilde aşağıda ki soruyu yöneltmiş bana. Oyunun orijinal olma ihtimali olmadığından gönül rahatlığı ile konuşabiliriz üstünde.*

*Slm... Spellforce oyununu aldım ve yükledim. Oyuna girerken serial no. soruyor. CD kabında ve içindeki dosyalarda yazmıyor. Bir zahmet yazabilir misiniz?*

*Yazalım hemen DEGE-TDAL-GAMI-GECI-YORS-SUN. Bunu yazar yazmaz oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. Eğer çalışmaz ise söyle meşe odunundan bir key-gen yapar yollarım ben sana o şekilde çözersin sorunu. Tamam aldın ettin de bana neden soruyorsun? Hadi illa yapacaksın bu tür bir hareket, bari oyunu incelemiş olan yazara sor da hareketine az da olsa anlam katalım gülerken.*

*Neyse sana kolay gelsin büyük arayışında. Sen de kal sağlıcakla.*



## TV izlerken dalgalanma

Bir sorum var cevaplırsan sevinirim... Geçenlerde Avermedia Mpeg II TV kartı alıp sistemime sorunsuz bir şekilde yükledim. Ancak kartı taktıktan sonra ekranda dalgalanmalar oluyor. Bazen sorun geçse de bir süre sonra yeniden başlıyor. Sorun sen-ce ne olabilir. Aydınlatırsan sevinirim. Do-

nanımım; P4 2.4, GeForceFX 5200, 512 DDR RAM, 80 GB HDD.

PS: Bu arada next level programı çok güzel de, niye bir donanım bölümü koymuyorsunuz?

Burak Menekşe

Selamlar Burak,

Bir cevabım var umarım yeterlidir. Aldığın TV kartı iyi bir kart. Bir sürü TV kartı kullandım ve söylediğin gibi bir problemle karşılaşmadım. Bu durumda dene yanıl-larla yön bulmaya çalışacağız. İlk olarak sorunu pek net anlatamamışsın. Dalgalanmalar monitöründe mi oluyor, yoksa TV seyrettiğin pencere de mi? Öncelikle karta taktığın diğer kabloları bir kontrol et (ses, anten vb) bunların sağlam olduğundan emin ol. Monitörde olan dalgalanma genelde monitörün bir manyetik alandan etkilenmesinden olur (Eğer düşündüğüm şekilde ise dalgalanmadan kastın). Kabloları kontrol ettikten sonra, TV kartını başka bir PCI slot'a takıp çalıştırmayı dene. Ekran kartından mümkün olduğu kadar uzak, hatta altı üstü boş olacak bir slota takarsan daha iyi olacaktır. Eğer dalgalanma sadece TV penceresindeyse bu anten veya kablo TV bağlantısından olabilir. Bazen de kasa içindeki manyetik alanlar bu tip parazitlere sebep olabilir. Ama bu daha çok düşük kalitedeki TV kartlarında olur ve senin Tv kartının yapmaması gerekir Ama hiçbir şey çare olmazsa kartı aldığın yere götürüp başka bir tane ile denemeni tavsiye ederim. Televizyon programı için şimdilik bir şey söylemek zor. TV'da donanım anlatmak çok da kolay değil ve o kadar oyunun içinde sıkıcı kalabilir.

## Bilgisayar Resetleniyor!

*Merhaba ben Can, Bahçeşehir Üniversitesinden. Güven size mail atmamı sizin bu işi bilebileceğinizi söyledi. Benim bir problemin var da umarım hal olur... Şimdi sorunum, oyunları açıp oynarken bilgisayarın kendi kendine restart atması. Konfigürasyonum şöyle: P4 3 GHz, 2 GB Kingston RAM (4 tane 512), Gigabayt 8KXP Intel 875P anakart, 2 tane 80 GB Seagate 7200 RPM HDD, AOpen kasa (300W idi sanırım), Excalibur Radeon 9800 Pro 256 MB ve Windows XP kullanıyorum. Donanımdan olduğunu düşünmüyordum, bugün Güven belki DirectX'ten olabilir dedi... Yardımcı olabilirsen sevinirim.*

Selam Can,

Tam derslerde okutulacak bir vaka seninki. Öncelikle Güven arkadaşımıza başından savmak için alakasız şeyler söylemek yerine ihtisas sahibi bir doktora yönlendirdiği için teşekkür edelim (Gerçi Di-

rectX falan bir şeyler demiş ama biz duymadık).

Bilgisayarının muhteşem bir konfigürasyonu var. Görünen o ki paradan yana sıkıntın yok ve sistemi toplarlarken en iyisi ne varsa almaya çalışmışsın. Ama en pahalı parçaları bir araya getirince süper bir bilgisayar yaratmış olamıyorsun hemen. Deneyimlerle sabittir ki bir sistem ne kadar yüksek konfigürasyona sahipse ilk kurulum sonrası çıkan sorunlar o denli fazladır.

Bana sorarsan sisteminin iki sorunu olabilir. Birincisi güç yetersizliği, ikincisi aşırı ısınma. Sisteme koyduğun bütün parçalar çok güçlü ve bu yüzden hem çok güç tüketirler hem de çok ısınırlar. Gerçekte sorun ne olursa olsun sen şimdiden bu iki konuda da biraz çalışmak durumundasın. Çünkü birini çözsün bile diğeri yarın öbür gün karşına çıkacaktır.

Bana sorarsan böyle bir sistem 300W'dan daha güçlü ve açıkçası AOpen'dan daha kaliteli bir güç kaynağı istiyor. Zaten güç kaynağının kaç watt olduğunu bilmemen beni şaşırttı. Bu parçaları teslim ettiği güç kaynağının seri numarasını bile ezberler insan. Benim sana tavsiyem Vantec Sthealth. Biraz pahalıdır ama sorun olmaz heralde. Yok daha fazla para veremem diyorsan RAM modüllerinden birini sat. Boş boş duracağına bir faydası dokunsun.

Soğutma için de öncelikle kasanın içinde iyi bir hava akımı gerekiyor. Güçlü bir fanın kasanın ön tarafından havayı alması ve diğer bir fanın arka taraftan geri çıkarması esastır burada. İşlemci fanının da sağlam olsun. Ayrıca fan ile işlemci arasında yeteri miktarda termal solüsyon sürüldüğünden emin ol. Eğer kasanda fazladan fan takılabilecek yerler varsa bence boş bırakma. Ama fanları takarken dikkat et, hava nereden giriyor nereden çıkıyor iyi hesapla. Bütün fanlar içeri hava yollarsa hiç bir faydası olmaz. Fanlar içinde yine vantec ve Thermaltake'i tavsiye ederim. Eğer bu işlemler sana karmaşık gelirse kasayı sırtına vurduğun gibi Digital Center'a götür. Bu işlerde uzmanlar buradaki tarifi kolayca uygulayacaklardır.

## Exit

Bu karda kıyamette, netsiz ve elektriksiz zamanlarda neler yapılırdı, zaman nasıl geçirilirdi hatırlamak için güzel bir fırsat doğdu. İş gücü oldukça aksatmış olsa da hoş anlarda vardı. Bu kışta kıyamette zaten yazı mı yazılırdı. Başka bir zamanda başka bir yerde görüşmek dileği ile...

Teknik Servis bölümünde yayınlanmasını istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz..

## Donanım Tarihi

O eski günleri kaçınız hatırlarsınız bilmiyorum. Nedense iyi oyunlar unutulmuyor ama iyi donanımlar bir yenisi çıkar çıkmaz tarihe karşıyor. Gelin geçmişe küçük bir gezi yapıp bir kaç ürüne ve onların hatırlattıklarına bakalım.

### 3Dfx'in tahta çıkışı (Voodoo Graphics)

O zamanlar adındaki "D"yi küçültmemiş olan 3Dfx bize gerçek anlamda hızlandırılan ilk 3D hızlandırıcı kartı sundu. O zamanlar ekran kartının üstüne taker bir ara kablo ile ekran kartına bağladık Voodoo'larımızı. Oyunlar bir anda değişir grafikler başımızı döndürdü. Pahalıydı, sorun çıkarırdı falan ama Voodoo olmadan da oyun oynamazdık.



### NVIDIA'nın doğuşu (Riva 128)

İşte her şeyin değiştiği NVIDIA'nın doğduğu o an. O güne dek 3Dfx'in rakipsiz olduğu piyasaya yıldırım gibi girmişti NVIDIA. Acaba 3Dfx bu ürüne baktığında sonunun geldiğini görebilmiş miydi? Hem ekran kartı hem de 3D hızlandırıcı olarak çalışan, hesaplı ve piyasadaki diğer kartlardan daha hızlı bir karttı Riva 128.



### 3Dfx'in batışı (Voodoo5 6000)

Belki Riva 128'e baktığımızda sonunu görememiştik 3Dfx ama biz Voodoo5'e ilk baktığımızda kaçınılmazı görmüştük. Bir ekran kartına dört hızlandırıcı birden koyup sonra da yeterli güçle besleyemeyince adaptör takmaya kalkmıştı. Hatırlamak bile istemediğim fiyatı, beklenenden düşük performansı ve hiç bir zaman piyasaya çıkamaması ile Voodoo5 6000, bugüne kadar geliştirilmiş en kötü ekran kartı.



## S a n a l d a

Hazırlayan: Güven Çatak guven@level.com.tr

## FİLM ► !f BAŞLIYOR!

**!f İstanbul Uluslararası Bağımsız Film Festivali başlıyor! Yer AFM Fitaş salonları ve fuayeleri, zamansa 12-22 Şubat. Çok geç olmadan gişelere dadanmalı, arkasından uzun süre konuşulan filmlere sadece kulak misafiri olmamalı.**



Bu yıl üçüncüsü düzenlenen !f, özgün izleyici kitlesini yakalamış bir şekilde, bağımsız adımlarla yoluna devam etmekte. Memleketimizin 'Sundance'i olarak da tarif edebileceğim festival, yine rengarenk programında dijitalle analoğu, animasyonla filmi, amatörle profesyoneli ve uçukla kaçıdığı bir araya getiriyor. !f özellikle video ve animasyona kucak açmasıyla sinema severlere alternatif ortamlar ve yeni bakışlar sunuyor. Ayrıca düzenlediği kısa film yarışması aramızdan genç yeteneklerin sesini duyurmasına olanak tanıyor. Festivali şenlik havasına sokan !f partilerini de unutmamak gerek. Açılış ve kapanış partilerinin yanı sıra !f takipçilerinin yakından tanıdığı Gökkuşluğu partisi ve 14 Şubat sevgililer gününe özel 'Anti-Sevgililer' günü partisi festivalin eğlence odaklarını oluşturacak.

**!f**  
ist-  
an-  
bul  
AFM/  
BAĞIMSIZ  
FİLMLER  
FESTİVALİ  
KURTULUCU  
FİLM  
FESTİVALİ

Bu yıl film yerine müzik atölyesi düzenlenmekte. Elektronik müzikle ilgilenenlerin özellikle katılmak isteyeceği bu atölye, video sanatçısı Ali Demirel tarafından gerçekleştirilecek. Kendisini Plastikman ve Khan gibi sağlam müzik grupları için yaptığı videolardan hatırlayabiliriz (veya tanıyabiliriz de). Katılımcılar, Ali Demirel ile birlikte Plastikman'ın son albümü 'Closer'dan bir parça için görsel malzeme üretecek. Festivalin bölümlerine geçmeden önce bu yıl !f ekibiyle tanıştığımı da söylemeliyim. Gerçekten mütevazı ve samimi bir ekip. Belki biraz klişe olacak ama amatör ruhla profesyonel iş çıkartmak tam onların üstüne oturuyor (teşekkürler Refika ve teşekkürler Orton).

### Bölümler...

En az filmler kadar festivalin bölümleri de ilginç. Hit Filmler, Yeni Bakışlar, Amerika?, Gökkuşluğu Filmleri, Genç Avrupa ve Nöbetçi Sinema bu yılın bölümlerini oluşturmakta. Sırayla göz atmak gerekirse, Hit Filmler adından da anlaşılacağı üzere kaçırılmaması gereken, Sundance ve Berlin gibi önemli film festivallerinde ödüller almış veya gösterime girmiş, yani kendisini ispatlamış filmler içeren bir bölüm. En ufak bir te-

reddüt, gişede "o filme bilet kalmadı" ibaresiyle karşılaşmanıza neden olabilir. Animasyon dalında Fransa'nın Oscar adayı Les Triplettes de Belville ve Sundance film festivalinde En İyi Film ödülünü alan Whale Rider bölümde başı çekiyorlar. Yeni bakışlar, sinemaya daha çok deneysel anlamda bakan, farklı teknolojileri ve içerikleri harmanlayan yönetmenlerin filmlerini içermekte. Müzikleri, Radiohead grubundan Jonny Greenwood tarafından yapılan ve 500'e yakın farklı görsel kaynaktan oluşan Bodysong ve sadece video kliplerini görebildiğimiz, müzikleri Daft Punk ve görselleri ünlü manga çizeri Leiji Matsumotoya ait Interstella 5555'in tamamı gerek bölümün, gerekse festivalin iki ağır topu.

Amerika? bölümünde bizzat 'Amerika' ameliyat masasında. Temsil ettiği değerler, neden olduğu durumlar belgeselci bir yaklaşımla ele alınmakta. Özellikle geçen sene festivalde gösterilen (hatta ardından vizyona da giren) Bowling for Columbine'dan sonra bu yıl da Zero Day yine Columbine Lisesi dehşeti odaklı bir kurmacamsı belgesel olarak dikkatleri çekiyor. !f ile başlayan geleneksel Gökkuşluğu Filmleri yine farklı cinsel eğilimlere ayna tutuyor. 1980'lerde New York kulüplerinin kralı olarak tanınan Michael Alig'in gerçek yaşam öyküsünden yola çıkılarak çekilen Party Monster, 80'leri sevenler (ve "80'ler" gecelerini kaçırmayanlar) için ilginç bir deneyim olabilir.

Genç Avrupa, Avrupa'dan yetenekli yeni yönetmenleri ve





onların ses getirmiş ilk uzun metrajlarını içeriyor. Seçilen filmler, Avrupa'nın genç yüzünü betimliyor ve sorguluyor. Birçok ödül almış Danimarkalı yapım Old, New, Borrowed and Blue gibi sıradışı filmlerin yanı sıra Türkiye'den Emre Akay'ın dünya prömierini New York'ta yapan "Bir Tuğra Kaftancıoğlu Filmi" adlı ilk uzun metrajının böyle bir bölümde yer alması hem sevindiriyor, hem de umutlandırıyor. Son olarak festivalin vazgeçilmez Nöbetçi Sinema, yine geçeyarisından sonra kapılarını korku ve gerilim severlere açıyor. Kült yazar Hubert Selby Jr. tarafından kaleme alınan ve Danimarkalı korku filmleri ustası Nicholas Winding Refn tarafından çekilen Fear X ve François Ozon'un asistanı Marina de Van'ın Fransa'da sinema salonlarında isyan çıkartan ilk filmi Dans ma Peau, Nöbetçi Sinema'nın iddialı filmleri arasında (göreceğiz bakalım).

### İlginç...

Bölümleri tanıttık ama 40 filmi tek tek tanıtmamızın sayfalarımız sınırlarında mümkün olamayacağı için ben de bence ilginç olan, en azından beni izlerken yakalayabileceğiniz filmlere şöyle bir uğramak istedim.

İlk olarak Nöbetçi Sinema'dan Fear X kafamı kurcalıyor. Requiem For a Dream'in senaristi ve aynı zamanda filmin uyarlandığı kitabın da yazarı olan Hubert Selby Jr. imzalı bir senaryoya sahip Fear X. Yönetmen Nicholas Winding Refn ise Danimarka'nın marjinal isimlerinden. İkinci filmi Bleeder ile dünya çapında olumlu eleştiril almış genç bir yetenek. Bu referansların yanı sıra film hakkındaki sevgilerimin kesinleşmesinde, eleştirmenlerin filmi analiz ederken, David Lynch isminin ve filmlerinin geçtiği cümleler kurması büyük rol oynadı. Filmin merkezinde polis tarafından aydınlatılmayan bir cinayete kurban giden karısının katili arayan bir adam bulunmakta. Gerçekle hayal birbirine karışmış durumda; her şey bulanık. Adamın beynine yapılan yolculuğun görüntüleri eşliğinde garip döngüler başlıyor. Hafızanın ne kadar yanıltıcı olabileceği ama aynı zamanda ona güvenmekten başka pek çaremiz olmadığı gerçekleri yönetmen Refn'in sıradışı görseleliğinde perdeye yansıyor. Filme 'sakın kaçırma' damgasını vuran referanslar, John Turturro'nun başrolü oynaması, görüntü yönetmeninin Larry Smith olması (bkz. Eyes Wide Shut) ve müzikleri Brian Eno'nun yapmasıyla oldukça pekiyor.

Filmin gösterildiği seansta kendini yerden yere atan birini görürseniz bilin ki o benim ve yine bilin ki bilet bulamamışım. Aslında birkaç film daha uğramak istiyordum ama yazı karakteri evreninin bu aylık sınırlarına gelmiş bulunmaktayım. Fear X'in yanı sıra The Grudge, Party Monster, Goldfish Memory, Bodysong ve The Mother bir solukta ilgimi çekenler. Öyleyse şimdilik iyi seyirler! (ayrıntılı bilgi için [www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com))

## Benden...

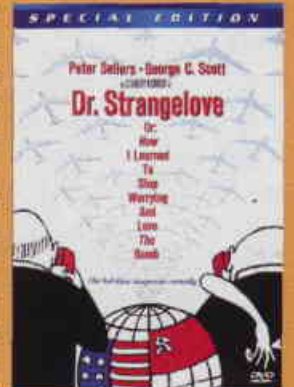


Hep başka filmler hakkında yazıp duruyorum ama belki bazılarınız biliyor, çekmekle de uğraşıyorum aslında. İşte kısa filmografimin son adımı ve aynı zamanda birçok açıdan en ciddi ve en çok emek harcanmış olanı ! İstanbul bağımsız film festivali kapsamında gösterime giriyor. 130 film den seçilen ve ilk 16'ya kalan "K'nın DOSYASI" adlı kısa filmim, festival programının 'kısalar' bölümünde gösterilecek ve diğer filmlerle birlikte halk oylamasına sunulacak. Gösterim günü ve saati henüz belli değil ama ayın başından itibaren festivalin web sitesinden öğrenebilirsiniz. Bu mutlu haberi sizlerle paylaşmak istedim umarım siz de o gün gelerek filmi benimle paylaşsınız. 'On dakika ara'da görüşmek üzere!

### Madd'in Tavsiyesi ► DR. STRANGELOVE

Dr: How I Learned To Stop Worrying And Love The Bomb

Stanley Kubrick imzalı belki de tek komedi filmidir bu. 1964 yılında gösterime girmiş, anında bir kült film olmuştur. Kubrick o yıllarda yaşanan nükleer krizleri ve bunlarda parmağı olan belli başlı kişileri bu enfes kara mizah şaheserinde afişe etmektedir. Korkmayı bir yana bırakıp nükleer silahları sevmek, bu aslında tecavüzden zevk almanın Kubrick lisanındaki tam karşılığıdır. Film için komedi demem sizi yanıltmasın, karakterler karikatürize edilmiş olsa bile, bu filmin kafası biraz çalışan bir insan üzerindeki etkisi boğaza dayanan bıçağın soğuk ve keskin kenarı kadar ürperticidir. Bulun ve izleyin!





# İşgal

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Bir insan evladı yeni yıla bu kadar mı kötü girer? Önce sevgiliden ayrıl, sonra 41 derece ateşle yat 2004'ün ilk saatlerinde. İyileştin san, yeni yılı yılbaşından iki gün sonra kutla denyo gibi sonra yine yataklara düş, boğazında portakal kadar bademcik şişsin. Sonra yine iyileştin san, yine hopla zıpla yine yataklara düş Moonspell konserine gideme! Al işte sana süper bir yeni yıl.

Şu anda üçüncü hastalığımin son evrelerindeyim ve artık bir dördüncüde sinir krizleri de eklenecek!

Neyse ki Fırat kişiyle çifter çifter eve kapanıp uyumadan 48 saat film izleyerek asosyallik sınırlarını zorladık.

Bu ayki albümler de yine sinir strese birebir gelecek... Deicide, Cannibal Corpse derken üstüne Gathering'le cila yapıyoruz. Hoppaa...

## Deicide Scars of the Crucifix

Her ne kadar Death Metal'e çok saygım olmasa da sevgim vardır ki en sevdiğim Death Metal grubu da Deicide'dır. Adı gibi sert müziğiyle ilk dinlediğimden beri beni gaza getiren yegane gruptur kendileri. İlk albümü Deicide'dan beri tarzını koruyan grupta son albümlere doğru Glen Benton'un vokali daha bir kalınlaştı ve müzik de daha doygunlaştı. Hele ki grubun bence en iyi albümü olan Once Upon the Cross'da bu olay zirveye çıkmıştı. Albüm tek şarkı gibiydi. Sete taktın mı çıkaramıyordun. "Haburu huburu hey" vokaller ve yırtıcı şarkı sözleri süperdi. O albümden sonra bence Deicide kendini tekrarlamaya başladı. Bu albüm de bir tekrar albümü diyebilirim. İlk şarkının ilk

saniyesinde Deicide dinlediğinizin farkında oluyorsunuz. Tarz mükemmel ama tekrarlardan oluşuyor işte. Kendi adıma konuşursam benim için çok farkedenden bir şey yok. Zaten sevgim saygımdan az demiştim ya. İşte gümbür gümbür bir albüm diyorum ve dinliyorum. Ama Deicide'in tüm albümlerini biriktirir miyim? Bir iki albüm yeter bana abi...

Zorlarsak albümde öne çıkan şarkılar: When Heaven Burns, From Darkness Come ve The Pentecostal.

Death Metal ile pek ilgilenmeyen ve fekat sert müzikten hoşlanan arkadaşlara da tavsiyem şudur ki; gidin Once Upon the Cross albümünü dinleyin. Bu albüm eski Deicide fanları için...

## Cannibal Corpse The Wretched Spawn

Bu ayki ikinci saf Amerikan Death Metal grubu da Cannibal Corpse. Bu zamanda zaten saf Death Metal yapan grup pek kalmadı. Çoğu melodik veya Black Metal'e kayan tarzlarda yapıyorlar. Cannibal Corpse'un sanırım bu 38. albümü filan ama adamlar halâ aynı be kardeşim. Yani eski vokalist Chris Barnes dayanamadı kaçtı gruptan, hala akıllanmamış elemantarlar. Şimdi Deicide'a iyi hoş dedik hafiften Cannibal'ı kötülemeyelim ama hep aynı hep aynı be abi bunlar da... Yani asıl benim merak ettiğim ne biliyor musunuz? Bu adamlar konserde 20 şarkı çalacak diyelim ki, yav nasıl ayırt ediyorlar hangi şarkı hangisi. Ulan davulu, bası, solosu nasıl birbirine karışmıyor ki? Valla helal olsun. Bunlara da bu yönden saygı duyulim bari :)

Benim ilk dinlediğim Death Metal albümü Butchered at Birth idi. O albümü çok severdim. Ama o albüm yetiyor zaten Cannibal Corpse sevmek için. Tak çevir çevir dinle işte... Öyle üç tane, beş tane "Cannibal albümü edineyim" demek dinlenecek o kadar gruba küfürdür.

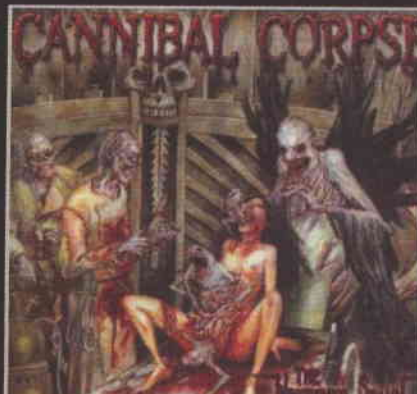
Bu albüm için de eleştiri yapmak gerekirse öne çıkan parça yine yok diyorum. Psychotic Precision, The Wretched Spawn ve Festering in the Crypt diğerlerinden kopan biraz farklı şarkılar. Üç şarkı için albüm alınır mı bilemiyorum ama fani, fanatığı vardır elbet...

## Wintersorg The Focusing Blur

Eveeeeet, yine tam benlik bir grup. Black Metal'i sanata çeviren gruplardan biri Wintersorg. 90'ların başında Darkthrone ve Mayhem ile bu akımı başlatan gruplar ile Thrash'ten pek de kopamayan Black Metal 90'ların ortasında Satyricon, Dissection ve Emperor gibi devlerle kendini bulmuştu. 90'ların sonlarına doğru da bu iş iyice ciddiye bindi ve Borknagar, In the Woods, Ulver, Bal Sagoth, Darzamat gibi fevkalade gruplar çıktı piyasaya. Wintersorg da bunlardan biri. Başlarda daha sert giden grup düz vokali keşfedince daha da zirveye çıktı bence.

Borknagar'dan Simen Hestnæs Dimmu Borgire kadrolu eleman olarak gidince Wintersrog'un vokali (Wintersorg kişisi) Borknagar'a vokal yapmaya başladı. Bir önceki Borknagar albümü Empiricism'de de eski vokalistin yerini pek aratmadığını söyleyebilirim. Ses tonları oldukça birbirlerine benziyor ve ikisi de bu tarz iki vokali de çok iyi kotarıyorlar bence. Wintersorg da Borknagar gibi bir inip bir çıkan kan müzik yapısına sahip. Akustik giren şarkılar düz vokallerle süsleniyor, sonra birden taramalar kazımlar derken scream vokaller giriyor, sonra yine düşüyor müzik. İşte tam benim sevdiğim tarz. Kuzeyli grupları bu yüzden seviyorum sanırım. Müzikteki monotonluğu kaldırdılar son yıllarda...

Albüme geçerse: Özellikle benim gibi Borknagar fanlarını memnun edecek bir albüm. Vokalde saten bir ısınma var ve müzik de oldukça doyurucu. The Essence





parçası benim en favori parçam. Başındaki akustik bölüm mükemmel. Star Puzzled, A Sphere in a Sphere ve Dark Matter Mystery dinlenesi şarkılar. Albümün ikinci yarısı daha melodik ve teatral tatlar içeriyor. Sert müziğin melodik ve atmosferik yanıyla ilgileniyorsanız kesinlikle sevebileceğiniz bir albüm.

### Dark Tranquillity Live Damage

En sevdiğim, bu tarza beni başlatan gruptur Dark Tranquillity. Bu tarz derken, Melodik Death Metal'in daha duygusallaştırılmış yanı diyebilirim. Death Metal'i kurtaran gruplardan biri bence DT; ataları At the Gates ve In Flames gibi gruplarla birlikte. Bu tarzın daha da ilerlemesi sert altyapıya bu tür materyalleri eklemeleriyle oldu.

Dark Tranquillity'nün Gallery albümünü binlerce kez dinlemişimdir herhalde. Hatta iki gecedir o albümle uyuyorum. Fakat acı bir gerçek var ki grubun konser performansları oldukça tırt! İki sene önce İstanbul'da da bir konser veren grubun o zamanki performansını tam hatırlayamıyorum ama sanırım Dark Tranquillity stüdyodan çıkmasa daha iyi olacak :) Özellikle vokal oldukça zayıf kalmış canlı performansta. Düz vokaller pek fena olmasa da brutal vokaller hiç başarılı değil. Neyse ki müzik fazla ka-



rambol değil, enstrümanlar birbirlerine fazla karışmıyor.

Şarkı seçimine gelirse; 20 parçadan oluşan konser'de yeni albümlerden daha fazla şarkı seçtiklerini görüyoruz. Eski albümlerden Punish My Heaven, Lethe, Zodiackyl Light gibi şarkılar mevcut. Performansı iyi şarkılara da örnek olarak Haven, Final Resistance, The Treason Wall ve Hours Passed In Exile'i verebilirim.

Sonuç olarak ne fanlar için ne de daha önce dinlememişler için faydalı bir eser değil bu konser albümü. İlla da alacağım diyorsanız alın ama ben yılda bir kere dinlesem yeter!

### The Gathering Sleepy Buildings

180 derece yön değiştiren grupların başında The Gathering geliyor. Eski brutal vokalli hallerini hatırlamıyorum bile ki bilmeyen/dinlemeyen bile vardır. Mandyli-on'da vokale geçen Anneke ile yükselişe geçen grup daha sonra Nighttime Birds albümü gibi albümlerle devam etseydi yoluna sanırım beni daha çok mutlu ederdi. Gerçi sonrasındaki How to Measure a Planet albümünü çok severim ama aynı ruh yok ne yazık ki. Sonrasında bir 90 derece daha dönen grup iyice çiçeğe böceğe bağladı ve neredeyse erkek dinleyicisi kalmadı -ki Anneke Metal ortamında 10 dünya güzeli gücündedir :) Şimdilerde H2000'de bilinçsizce harcanan genç arkadaşlarımıza sesleniyor grup... Ben de eminim ki benim gibi bir sürü adam vardır- eski albümlerini bile takamıyorum artık.

Sleepy Buildings, grubun plak şirketini değiştirme sürecindeki saplama bir konser albümü. A Semi Acoustic Evening diye sunulan albümün çoğu şarkısı son albümlerdeki kilerden oluşuyor. Albümde 14 parça yer alıyor ve performansları bence oldukça iyi. Fakat bir şeye dikkat ettim. Anneke şarkı aralarında "thank you" dışında hiç birşey söylemiyor. Ya ceylan gözlü ablacığım su de, ekmek de birşey söyle seyirciye. Konser dediğinde biraz da seyirciyle iletişim olur ya. Çal git olur mu?.. Bak yine kızdırdılar beni. Zaten gazlıyım...

Neyse benim şarkılarım: Shrink, Travel, My Electricity, Marooned ve Saturnine. Albüme de nötr bakmak gerekirse gayet iyi. Yeni hallerini sevenler alsınlar. H2000'de de izletler, hazırlık yaparlar. Benim de hiç işim olmaz!

► Kolundaki hastalığın geçmeye başlaması üzerine grubu tekrar toplamaya çalışan Dave Mustaine, Megadeth eski gitaristi Marty Friedman, eski davulcu Nick Menze ve basçı David Ellefson'a teklif götürmüştü. Ve hiçbiri de kabul etmemiş. Bazı kayıtları kendi başına yapan Mustaine'in tüm açıklamasını okumak istiyorsanız megadeth.com'a bir girin derim...

► Lil GNR ve Mini KISS diye iki tane cover grubu varmış. İlki çocuklardan oluşan bir Guns N' Roses cover grubu, ikincisiyse cücelerden oluşan KISS grubu! Valla inanmıyorsanız bakın lilgnr.com ve littlemanentertainment.com /Mini-Kiss.html

► Led Zeppelin 1970'de Amerika turnesinden bir konser albümü çıkaracaktı. Oldukça renkli olan albümde Robert Plant'in Jimi Hendrix Tribute parçası da yer almıştı.

► Metallica'nın, Donwload festivalinde yandaki gruplar şunlar: Slipknot, Korn, Machine Head, Linkin Park ve Audioslave. Ben başka birşey söylemiyorum!

► Opeth davulcusu Martin Lopez'in panik atak sonucu gelemediği konsere Eski Death, Testament davulcusu Gene Hoglan konuk olmuş. Akustik şarkıları davul teknisyeni çalar-

ken, The Drapery Falls ve Demon of the Fall şarkılarını Gene Hoglan çalmış.

► Guitar World dergisinin gerzek okurları ilk 100 gitaristi seçmişler. Bakın siz karar verin gerzek miymiş değil miymiş? Tomi Iommi birinci OK ama ikinci kim? Kirk Hammet! Hem de Zakk Wylde 8, Jimi Hendrix 12, Slash 15 iken...

► Walt Disney Metallica'dan James Hetfield ve Lars Ulrich'in de içinde bulunduğu Dave the Barbarian adlı bir animasyon yapmış. Bu günlerde galası da yapılmış.

► Jethro Tull'in klavyecisi David Palmer ameliyatla kadın olmuş! Yeni adı Dee olan klavyeci artık yoluna tek başına devam edeceğini ve solo albüm çıkaracağını.

► HIM ve Amorphis elemanları yan proje olarak grindcore grubu kurmuşlar. To Separate the Flesh from the Bone olan grubun ilk EP'si de For those About to Rot imiş. Yarım dakikalık şarkılardan oluşan EP'de şarkı isimleri de Rotten Vagina, Genital Massacre ve Infected Rectum gibi tam grindgore tarzı.

► Geçen yaz ilki gerçekleşen Rock the Nations konserine bu sene UDO, Pain of Salvation, Amon Amarth katılacaktı. Daha gelecek gruplar da olabiliyor...

### Playlist

1. Megadeth - Holy Wars
2. Paradise Lost - True Belief
3. Kalmah - Hades (ölene kadar)
4. Alice in Chans - Angry Chair
5. The Gathering - Nighttime Birds

# BLAY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

## RİVAYETLER

- ▶ İthaki yayınevi Jules Verne Öykü Yarışması fantezi dalı sonuçlar belli oldu, işte kazananlar:
  - 1- Tanrı Sorpien'in İnkarı - Beril Tetik
  - 2- Kuzey Yıldızı Üçlemesi - Demokan Atasoy
  - 3- Çift Başlı Kartal - Yiğit Değer Bengi
- ▶ Barış Müstecaplıoğlu'nun sevilen serisi Perg Efsaneleri yeni kitap Bataklık Ülke raflarda!
- ▶ Artemis'den bu ay iki yeni eser çıktı, biri mühim bilimkurgu başyapıtı Yaban Dıyarlardaki Yabancı, diğeri ise tanınmış Warcraft dünyasından Büyük Şef.
- ▶ Ad&d zamanlarındaki önemli isimlerden Monte Cook, yanına Wolfgang Baur, Colin McComb ve Ray Vallese Cook'u da katarak Malhavoc Yayıncılık'dan bir sürpriz çıkartıyor. Beyond Countless Doorways... Planescape hayranları salyalarını halılarına dökmesinler lütfen.
- ▶ Warner'dan sızan bilgilere göre Doom 3'ün film olması an meselesi.
- ▶ Mongoose Publishing, 2004'de Conan RPG'sini piyasaya sürecektir. Kuzeyli barbarlar hazır olsun.



Donmuş yolu arşınıyorum. Yorgun ve bezgin bacaklarım. Buzlu hava ciğerlerimi taze ve keskin bir nefesle dolduruyor. Anılarıma dönük gözlerim görmüyor, ufka kilitlenmişler. Uzaklardaki insanlara bakıyorum. Teker teker izliyorum onları, bir geçit yapıyorlar sanki taa ötede.

Unutulmaz, unutulmamış ve hiçbir zaman unutulmayacak insanlar.

Her biri geçmişte kalmış. Genç yaşta kaybedilmiş, eskiden taparcasına sevilmiş. Küçük yaşlarda edindiğimiz, ayrılmaz hale geldiğimiz ve bugün nerede olduğunu bile bilmediğimiz o can dostlarımız, ufak yaşında ölüp sonsuza kadar

aynı yaşta anılarımızda yaşattığımız arkadaşlarımız gibi. Ya da belki sadece gözlerinin rengini hatırladığımız ve birlikte olduğumuz tüm o kadınlarda aradığımız ilk aşkımız...

Öpüştüğünüz kadının kokusu gibi üstümüze yapışıp kalan, bize tutunan insanlar onlar.

Bizimle birlikte yaşayan, bizimle birlikte apayrı şekillerde var olan, işte bu yüzdendir her bir insanın bir evren oluşu. Her birinin eşsizsiniz. Her birinin eşsiz insanları taşıyorsunuz içinizde. Ve her birinin oralardaki birilerince yaşatılıyorsunuz.

Onlara iyi bakın. Bize iyi bakın.

## İstanbul'dan Mehmet Ali Deniz YALMAN

Babylon'da (profesyonel bir sözlük yazılımı) "rpg" yazdığımda bir çok okuyucunun tahmin edebileceği bir cevap aldım; "her oyuncunun ön hazırlık yapmadan özgün karakterlerin rolünü yaptığı, yerler ve olaylar yarattığı oyun". Yetersiz bir tanım olabilir ama yazının gidişatı için önemli olan zaten bu kelimeler içinde gizli; "özgün". Bu tanımlı, söylediğim gibi belki çoğumuz daha ayrıntılı biliyoruz ama izlenimlerim, genel olarak rol yapma oyuncularının "rpg" ve benim daha çok ilgilendiğim "frp" (aslında alt konusu ama daha bilindik diye değindim) konusunda bilinçsiz bir farkındalık içinde olmasından yanadır (bu paragraf "merhaba" demek oluyor).

Evet, kesinlikle masaüstü rol yapma oyunlarındaki en önemli olgu, "özgün" olmaktır. Özgün olmak ise bir tutam kabiliyetin yanında, oynanılan dünya yahut ırklar gibi bilgilerin çokluğundan öte, oyuncunun genel dünya görüşü ile ilgilidir. Peki birisinin özgün olamaması beni neden gerer? Bazı oyuncular beni masa başında kıvrandırdı durdu da, ben intikam almak gayesine mi büründüm? Her ne kadar masa başında beni kıvrandıran birkaç arkadaşım olsa da onlarla eğlenirim ben, sorunum yok yani o konuda. Temelde beni geren bir olay da yok sayılır, sadece belirli fikirlerim var ve bunları içime atacağıma birileri ile paylaşayım dedim, belki okuyanlar üzerine olumlu-olumsuz düşünceler yürütürde, bir işe yararım. Şimdi kaldığım yerden devam edeyim; "dünya görüşü".

Özgünlükten ve özgün olamamaktan bahsettim durdum, neden? Çünkü genel olarak masaüstü oyuncuları kendilerini tek yönlü geliştiren insanlardan oluşuyor. Başkalarının kurguladıklarını çok iyi ezberliyorlar ama kendi kurguları zayıf kalıyor. Ticari kaygı taşıyan firmaların ürettikleri kapışılırken (bende de "D&D Player's Handbook", "TSR" romanları var, sorun firmalara savaş açmak ile alakalı değil), daha edebi yazınlar es geçiliyor, daha da ötesi hayat es geçiliyor. Daha iyi açıklamak ve kısa geçmek için şöyle diyeyim; dünya tarihini iyi algılayabilmiş bir insan, "kendisi" hikayesini de yazar, "kendisi" oyununu da oynayabilir ("dünya tarihi" bir örnektir, yazımı kısa tutmak için böyle "küt" diye girdim).

Bu laflar şuraya gidiyor, masaüstü oyunlar oynarken ilk amaç bir çok oyunda olduğu gibi eğlenmektir. Daha çok eğlenmek için ise daha farklı, oynayanın sahibi olduğu bir oyun oynamak iyi bir yöntemdir. Böylece eğlendiği gibi, "rpg" lafının içini doldurabiliriz, çünkü bize bir anlam yükler, hayatı es geçmemizi önler ve dahası sıkı adımlarla yolumuza devam ederiz. İçimden geldi, estim ve geçtim diyelim.

Bu düşüncelerimden sonra kafamdaki bir kaç soruya da cevap arayım;

1) Ejderha Mızrağı (DL) ve Dune üzerine bilgisayar oyunu var mı? Olacak mı? (Dune üzerine olan "rts"leri biliyorum)

2) Bir "Dune" fanatığı (sadece kitabı severim) sayılırım ve "TSR" tarzı fantastik romanlar bana eskisi gibi haz vermiyor. Fantastik yazında yazar tercihim Frank Herbert, Ursula K. LeGuin gibi fantastik

öğelerin temelini psikolojik-sosyolojik yaklaşımlar getirenlerdir. Yani buna göre yazar-kitap tavsiyesi alabilir miyim? :)

**3)** Bölüm başlığının altındaki "fitos lusec wecos vinosec" bir anlama geliyor mu? Açıklar mısınız? (sınav sorusu gibi oldu) Cümleten iyi günler...

**N:** Şüphesiz haklısın Deniz. Sadece var olanı öğrenmek değil, onun üstüne yeni birşeyler eklemek önemlidir asıl. İnsanlık ve medeniyet her birimizin irili ufaklı katkılarından oluşan platformda yükselmeye gayret etmektedir her gün (başarıp başaramadığımız bir başka yazı konusu). Neden bu durum fantastik camiamızda farklı olsun ki? Neden var olanla yetinelim? Neden gözlerimizi kapadığımızda gördüğümüz o harika hayalleri başkalarıyla paylaşmayalım?

**1-**Evet var. SSI'in eski CRPG'lerinden Champions of Krynn, Death Knight of Krynn ve Dark Queen of Krynn sana – ve tüm gerçek oyunculara – eşsiz saatler geçirecektir. Ama bu oyunların eski oyunlar olduğunu ve görsel açıdan çok fazla şeyler beklemeden gerektiğini unutma. Dune için ise RTS'leri bir kenara bırak, yapılmış en iyi oyun birincisidir... Dune. Bu saydığım oyunların PC versiyonunu bir yerlerden bulursan şanslısın.

**2-**Bir düşünelim... Herbert'in muhteşem Dune'una fantastik muadiller olarak, J.R.R. Tolkien'in Lord of the Rings'i, ek olarak Silmarillion, R.A.Salvatore'un Dark Elf Trilogy'si – özellikle de ilk kitap Homeland, Stephen Donaldson'ın Thomas Covenant Serisi ve Ursula K.LeGuin'in Earthsea'si ilk aklıma gelenler. Afiyet olsun.

**3-**Evet geliyor ve hayır açıklamam. Araştırıp bulunuz ;) Görüşmek üzere.

## İzmir'den İlke "Penthesilea" KAYA.

Merhabalar, Level, bence Hayalet bölümünü açmakla, Türk FRP severlere çok büyük bir iyilik yaptı. Zaten severek okuduğum bir dergiymi, sevgim iki katına çıktı desem doğru olur => FRP'nin yaklaşık 4 yıldır benim hayatımda kapladığı alan gayet büyük, git gide de büyüyor. İlk başta masa üstüyle başladım, ardından fantastik edebiyat ve MMORPG geldi. Özellikle Ultima Online da bayağı fazla zaman geçirdim. Nebula da açıldığı aydan başlayarak 2 sene oyunculuk yaptım, şu an da Elan Realms Shard'ında Quest Writer'lık yapmaktayım. Ben birkaç şey danışmak istiyorum size, umarım cevaplırsınız.

**1)** Online RPG oldu mu dayanamıyorum. UO'ya yıllarımı verdim zaten ve o kadar güzel anılarım, arkadaşlıklarım oldu ki. Taa İstanbul'da, Ankara'da daha yüzünü

görmediğim çok yakın (!) arkadaşlarım var.

Devasa Online RPG'ler insana çok şey kazandırıyorlar. Fakat sınırı da aşmamak gerekiyor bence. Bir yerden sonra sanal dünyada yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz çünkü. Benim bu konudaki sorum şu olacak; Everquest'e başlayayım mı? Siz oynadınız mı?

**2)** Çok garip gelebilir, çünkü bunu söyleyince bazı arkadaşlarım üzerime saldırıyor, ben J.R.R. Tolkien'in eserlerinden hoşlanmıyorum. Kendisi Fantastik edebiyatı yarattı, saygım sonsuz, ama bir Margaret Weis, bir Salvatore bana daha yakın geliyor.

**3)** Arkabahçe yayıncılığın yeni Ejderha Mızrağı baskılarında Elmore'un çizimlerini gördünüz mü? Ben özellikle 3. kitaptaki Raistlin çizimine hayran kaldım. Stawicki'nin daha iyi olduğunu düşünüyordum ama bu resmiyle beni büyüledi.

**4)** Ejderha Mızrağı, gitgide batıyor. O ilk ve ikinci üçleme ne kadar güzeldi. Zaten Test of The Twins'in bende orijinali var ve onun arkasında Margaret Weis E.M. hikayesinin burada bittiğini anlatmış. Okuyunca gözlerim yaşarmıştı. Ardından tadını kaçırdılar. Ölümlüler çağı falan tamamen para amaçlı yazılmış kitaplar bence. Yok Tanrılar gidiyor, Takhisis geri geliyor falan filan...

**5)** Şu an masaüstü oynuyorsanız, karakteriniz ne acaba? Ben bir çok karakter oynadım ama kesinlikle Priest'likten daha iyisini bulamadım. Priest RP'si yapmak süper birşey bence. Hele bir Kelevor Priest'im vardı, Ethric the Doomguide, harika bir şeydi.

**6)** Forgotten Realms Campaign Setting var elimde, şu an FR oynuyoruz zaten ve herkese öneririm, çok güzel ve çok işe yarıyor. Fakat bana Dragonlance C.S. de lazım, daha Türkiye'ye gelmemiş sanırım, nereden bulabilirim? İstanbul olsa da fark etmez.

Fazla uzun oldu, umarım okurken sıkılmazsınız. Okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Umarım Level ve Hayalet FRP'ye olan bu desteğini asla kesmez.

İzmir'den sevgiler,

**N)** 1-Sevgili İlke, ne Everquest ne de başka



bir D.O.RPG oynamadım lakin sen, iddia ettiğin kadar ciddi bir D.O.RPG oyuncusu isen, ilk örneklerinden olan Everquest'e başlamış olman şaşırtıcı. Bence denenebilir.

**2-**Bunda kızacak, sinirlenecek hiçbir şey yok. Zevkler ve renkler tartışılmaz. Kimi seviyorsan genellikle onu okursun.

**3-**Maalesef aynı fikirde değilim. Stawicki'nin çizimlerinin Elmore'ununkilerinin yerini alması Dragonlance için atılmış en hayırlı adımlardan biriydi. Stawicki, bugün Lockwood, rk post, Brom ve DiTerlizzi ile birlikte Wizards bünyesinde iş yapan en iyi illüstratörlerden biri.

**4-**Kuşkusuz Dragonlance'in en iyi iki üçlemesi Chronicles ve Legends'dir. Bana kalsa Legends serisi bile olmazdı ya, neyse.

**5-**Arkanus deneme oyunlarından biri için yarattığım Aranam Rahibi Unilmarrion D'naud, en son oynattığım karakter. Bunun dışında Elçi Daes Agelmar ve Boyutlararası Büyücü Signus Vitherrion da oynattığım karakterler arasında. FR'da da en son Lithanal adında bir Drow Bladesinger oynatmıştım. Rahip, ruhban sınıfı karakterlerin ise ayrı bir havası olduğuna katılıyorum.

İnançlarıyla diğer sınıflardan ayrılan ve Paladin'lere göre doğüstü güçlere daha hakim olan rahipler biliyorum ki çok oyuncunun favorisi.

**6-**Gelirse ancak Gerekli Şeyler'e gelir sanırım. Bunun dışında Saklıkent, Robinson Crusoe da olası alternatifler olabilir.

Kendine dikkat et İlke, nam-ı diğer Ethric ;)

İşte böyle. İnsanlara elinize fırsat geçtikçe iyi davranmayı unutmayın ki siz de bir yerlerde, başkalarında var olabilirsiniz.

Kimbilir, belki de bir hayalet olarak.

### Jukebox:

- ▶ ZPac feat. Näs, Method Man - I Got My Mind Made Up
- ▶ One T feat. LL Cool J - Magic Key
- ▶ MC Solaar - La Vie Est Belle.
- ▶ Busta Rhymes feat. Pharell - Light Your Ass On Fire
- ▶ 50 Cent - If I Can't



Berker Güngör | qberker@level.com.tr

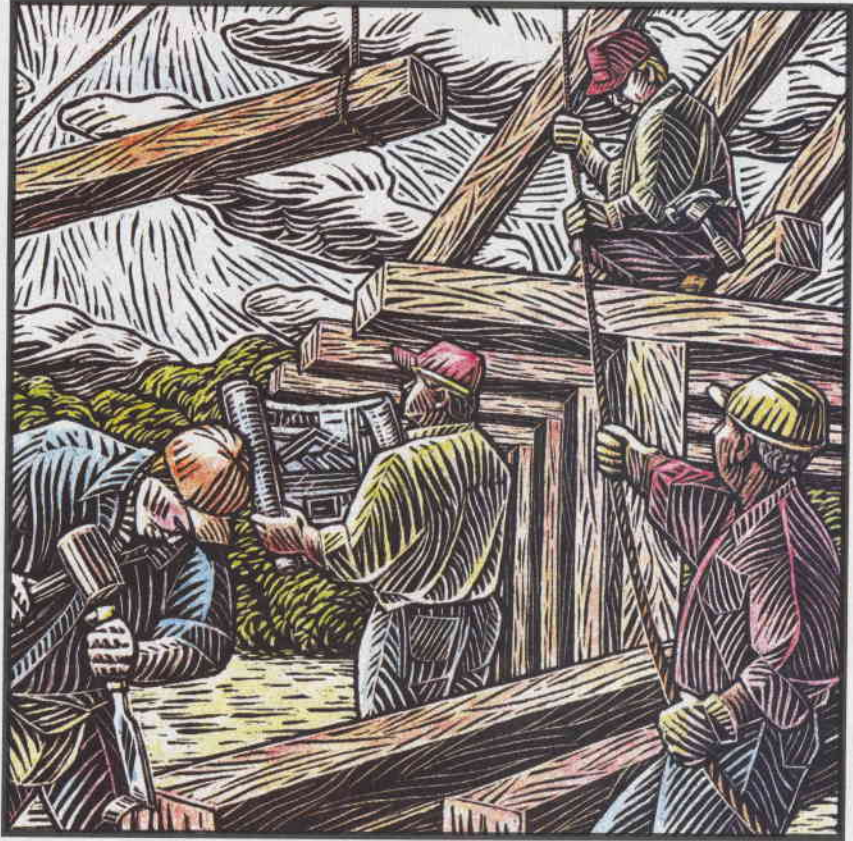
## SIKINTILI SAATLER

Bilgisayar oyunlarından sıkıldınız mı?  
Belki de tek sebep yaşılanıyor olmanız değildir?

**D**ers kitaplarında insanoğlunun beş duyusu olduğundan, etrafındaki herşeyi bunlarla algılayıp tanıdığından bahsedilir devamlı. Tabii "altıncı his" ya da başka şeylerden de bahsedilir, ama bunları pek ders kitaplarında bulamazsınız. Henüz olası diğer duyularımız ders kitaplarına girecek denli ciddiye alınmamakta. Aslında sahip olduğumuz beş his kendi başına var olan evrenin çok küçük, çok kısıtlı bir kısmını görmemize imkan sağlar. Ancak tabii kısıtlı olmaları hiç olmamalarından iyidir.

Şimdi söyleyin bakalım, bugün sahip olduğumuz uygarlığın temelinde gerçekte hangi vazgeçilmez unsur yatmaktadır? Gözler mi? Kulaklar? Belki burun? Ya da tad alma? Aslında bunların hepsi önemlidir tabii, ama beşinci ve en önemli duyumuz olmasaydı, büyük ihtimalle hâlen mağaralarda oturmuş bön bön etrafa bakıyor olacaktık. Evet, en az adı geçen ama uygarlığımızı borçlu olduğumuz duyumuz dokunma duyumuzdur. İşin kapsamını daha da daraltmak gerekirse, ellerimiz. Ellerimiz sayesinde medeniyet kurma imkanına sahip olduk biz insanlar. Mesela eller olmasa yazı da olmayacaktı ve ben kafamdan geçenleri bu sayfadan size aktaramayacaktım. En basit taş baldan en karmaşık roket motoruna dek herşeyi üretirken kullandığımız başlıca organlarımızdır ellerimiz.

Ve maalesef bu satırları okuyan sizlerin de bildiği gibi, bilgisayar oyunlarının en az hitap ettiği organlar da ellerdir. Evet, belki henüz kokulu oyun teknolojisi de geliştirilmedi, ama kokunun eksikliği fiziksel temasın eksikliği kadar yoğun değildir insan algılamasında. Hatta çoğu şehir çocuğu yemek zamanları ya da çöplük yakınları dışında koku alma hissinin pek hatırlamaz bile. Ama fiziksel temas insan için doğduğu andan itibaren çok büyük önem taşır. Dünyayı ellerimizle tanıyan ve şekillendiren bizler, iş bilgisayar oyunlarına gelince onları basit kontrol araçlarına hükmetmek dışında kullanmayız.



İşte bunun getirdiği boşluk hissi zaman içinde bilgisayar oyunlarından alınan tatmin duygusunu ciddi biçimde köreltebilir. Oyunlar öncelikle göz ve kulaklara hitap eden şeylerdir, bilgisayardan aldığımız yegane tepkinin ekran ve hoparlör yardımıyla olduğunu düşünürseniz bu şaşırtıcı değildir. Force Feedback destekli iyi bir joystick ile uçuş simülasyonu oynayan herkes oyunların çok farklı bir boyut kazandığını söyledi bugüne dek ve kendi tecrübemden de yola çıkarak bu görüşe kesinlikle katılıyorum. Bu teknoloji hayli kısıtlı olduğu halde, bu kaçarcık fiziksel tepkime bile büyük bir farklılık yaratabilmektedir. Ancak ne var ki durum bundan çok daha farklıdır.

Jagged Alliance 2 oynarken bir FN-FAL ele geçirdiğinizde onu elinize almak, şöyle ağırlığını bir tartmak, mekanizmayı kurup birkaç deneme atışı yapmak istediniz mi hiç? Ya da herhangi bir FRP oynarken bulduğunuz efsanevi kılıcın kab-

zasını avuçlarınızda hissetmek, şöyle sağlam bir savurup tahta kütük üzerinde ne etki yapacağınız görmek hiç içinizden geçmedi mi? Beni en çok sıkan nedir biliyor musunuz? Ekranda araba ya da motorsiklet modifiye etmeme izin veren yarış oyunları. Underground oynarken gerçekten mükemmel bir araba meydana getirebilirim, ama tüm o parçaları birkaç tuşa tıklayıp takmak o denli boş geliyor ki! Evet, ekrandaki araba mükemmel oldu, ama parmaklarımı kaporta üzerinde gezdirip boyadaki o belli belirsiz dalgalanmayı hissedemedikten sonra ne anladım ben bu işten?

Evet, oyunlardan sıkıldıysanız tüm suçu hemen yaşılanıyor olmaya atmayın. Belki tüm ihtiyacınız olan arada bir gözleriniz kadar ellerinizi de çalıştırabileceğiniz birşeylerle uğraşmaktır. O yüzden kalkın, ister maket, ister gerçek, ellerinizi kullanarak birşeyler üretin. Medeniyet yapın. ☺

# YANSIMA

Belki de yaşamanız gereken yer burası değildir...

Gözlerini yavaşça araladı Vosviddin. Tavanı izledi bir süre, sonra duvardan birkaç nokta seçti, gece yatarken yeniden onları bulmak için. Kedi gibi gerindi... Yatağından kalkıp dışarı çıkmak istedi, ama bunu yapamaya üşeniyordu. Ufak elini yataktan sarkıtarak arkasındaki sobaya doğru uzattı. Sobayı açık unufmuştu. Eli yandı... Diğer eliyle elini tuttu sıkıca. Canı çok yanmıştı. Kalkmak için yavaşça doğruldu. Deniz kenarında bir iskeledeymiş gibi uzun uzun sallandırdı ayaklarını, yatağın kenarından. Eli çok acıyordu. Yataktan kalktı, bir şeyler yapmak için. Duvardaki saate baktı, ters ilerliyordu. Şaşırıldı... İlk aklına gelen şey, annesinin odasında gidip uyuyup uyumadığına bakmak oldu. Uzun ve dar koridordan geçerek odaya doğru ilerledi. Odaya gelince ürkekçe uzattı kafasını kapıdan. Annesi yoktu. Ağlamaklı oldu, yine de kendisini tutmaya çalıştı "umudundan". Karnı acıkmıştı, ama annesi olmadan bir şey yapamazdı. Saatine baktı, hâlâ ters ilerliyordu. Ne olduğunu anlamaya çalışmadı, belki de çalışmadı.



... Mutfağa doğru ilerlemeye başladı, küçük adımlarıyla. Buzdolabına doğru elini uzattı, kapısı ters taraftaydı. Bir anlam veremedi, verseydi de anlamsız olacaktı. Buzdolabının kapısını açtı, annesinin aldığı peynirden başka yiyecek bir şey yoktu. Canı bir şey istemiyordu zaten. Peyniri alıp bir tabağa koydu. Çevresine baktı ve ışığı kapatıp çıkmak için kapıya doğru yürüdü. Işığı kapatırken, anahtarın ters olduğunu farkettti... Salona geçti. Elindeki tabağı masanın üstüne bıraktı. Hâlâ üşüyordu. Odasına dönüp battaniyesini almak istedi, ama bunu yapacak gücü yoktu. Kendisini iterek odaya kadar gitti. Battaniyesini bir bacağı kırık olan sandalyesinin üzerine bırakmıştı. Odadaysa ne sandalyesi vardı, ne de battaniyesi. Bulamadı. Kafasını çevirip arkasına baktı, ikisi de

oradaydı. Sessizce aldı battaniyeyi. Dar ve uzun koridordan bir defa daha geçip salona gitti, elindeki battaniyeyi yere sürterek. Bu yol onu fazlasıyla yoruyordu. Salona gelince yerine oturdu. Peynirini yemeye başladı, üşüyen elleriyle. Çok uykusu vardı ve dışarı çıkmak istemiyordu, ama gitmek zorunda olduğunu biliyordu. Ağır ağır tabağındakileri bitirdi. Boşlukta hissediyordu kendisini, aynı bir kar tanesi gibi yavaş yavaş ye-

nin önündeki hasır tabureye oturdu. Ayakkabılarının bağcıklarını bağlarken gözü duvardaki aynaya takıldı. Duraksadı bir an... Elindekileri bıraktı, aynanın karşısına geçti...



Derin derin baktı, uykusuzluktan şişmiş gözleriyle. Yansımaları izledi. Aynanın diğer tarafında ne olduğunu merak edi-



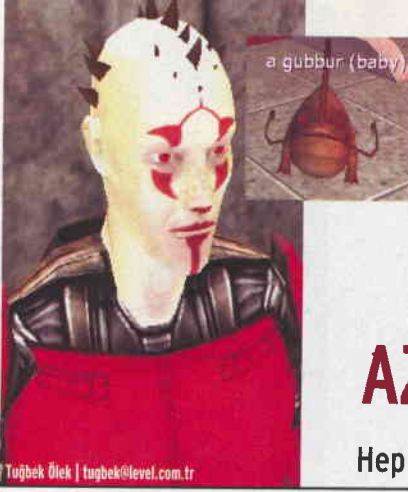
**Boşlukta hissediyordu kendisini, aynı bir kar tanesi gibi yavaş yavaş yere düşen, eriyişini bekleyen...**

re düşen, eriyişini bekleyen. İsteksizce yerinden kalktı... Odasına gitti yeniden. Kırık çekmecesinden atkısını ve eldivenlerini aldı, sıkıca giyindi. Sonra salonun yanındaki hole gitti. Aklından, sabah kafasından işaretlediği noktaları geçirdi, onları nerede bıraktığını hatırlamaya çalıştı... Ayakkabılarını giymek için kapı-

yordu. Elini açarak aynaya dokundu yavaşça. Kendisi de ona dokundu. Birden eli aynanın içine girdi. Korkmuştu, kolu omzuna kadar aynanın içindeydi. Kendisine çekmeye çalıştı... Çekildi. Donakaldı... Derin derin nefes alıyordu korkuyla, kalbi yerinden çıkacak gibiydi. Bir adım attı geriye doğru. Aynanın diğer tarafına geçebilirdi. Kendisiyle savaşıyordu bunu yapmak için. Yanık elini, titreyerek uzattı aynaya doğru yeniden. Aynaya dokundu. Eli, sanki bir batıklıktaymış gibi aynada kayboluyordu. Tamamen aynanın içine girdi bu kez... Artık aynanın diğer tarafındaydı. Saatine baktı. Normal ilerliyordu...



SERBEST ÇAĞRIŞIM



## AZAKI

Hep gönlünü vereceği toprakları arar kişi... farketmese de

**H**ep rahat bir yaşamım oldu. Ne denli anlamlı ve sevgi dolu olduğu tartışılır. Ama biz Zabraklar anlam ve sevgi için yaşamayız. Ve açıkça söyleyebilirim ki 19 yaşındaki çok az Zabrak benim kadar mutlu ve rahat bir yaşam sürmüş olabilir... ta ki o güne dek.

Öldürülen ailem için tuttuğum kısa bir yasin ardından bana kalan büyük mirasın sırtıma vurabildiğim kadarını taşımıştım o yolcu gemisine. Tek bir hedefim vardı, Corelia'ya yerleşip elimdeki büyük servet ile ölene dek rahat yaşamımı sürdürmek. Coronet yakınlarında büyük bir ev, birkaç speedbike ve cantinalarda geçen zevk dolu günler. Hatta zaman zaman zevk için galaksiyi dolaşabilecek, canımı sıkan insanlardan kurtulmak için Bounty Hunter tutabilecek kadar param vardı. Ama bilirsiniz... hayat hep sürprizlerle doludur.

O büyük patırtı ve telaşın ardından kendime geldiğimde devasa bir İmparatorluk gemisindeydim. Anlamsızca seven davranan subaylar yaralarımın göz atıp elimi 250cr tutuşturdu. Ve bana hangi gezegene gitmek istediğimi sordular. Elbette Corelia... ama ya gemideki param, mallarım, servetim? Küçük bir hataydı her şey sadece. Bir Rebel gemisi olabilir ve emin olmaları için havaya uçurmaları gerekiyordu, bütün servetimle birlikte. Corelia geldi gözümün önüne.. ve tüm o ihtişamın içinde beş parasız dolanan sefil bir ben. "Hangi gezegene gitmek istiyorsun?" diye sordu tekrar subay. Neden Talus dediğimi bugün dahi bilmiyorum. Ama bilirsiniz... hayat hep kötü sürprizler yapmaz.

### Yabancı bir Gezegen

Talus'un en büyük şehri Dearic'e indiğimde kendime gelebilirdim ancak. Bu galaksinin unutulmuş parçasında ne işim vardı? Bir şekilde Corelia'ya gidip sifirdan başlamam gerekiyordu. Ama elimdeki para ile Corelia'ya kadar gitme şansım yoktu. Birkaç gün dolandım Dearic sokaklarında. Param hızla tükenmekteydi.

di. Cantina'da pineklerken iki yabancıyı temizlenmesi gereken bir hayduttan bahsettiğini duydum. Belimde hala İmparatorluk gemisinde verdikleri bıçak duruyordu. Beş parasız bir Zabrakım ve elimde bir bıçak vardı... başka ne yapabirdim ki? Böylece ilk görevimi aldım.

Paranın tadını aldıktan sonra bu görevi diğerleri izledi. Belki zengin olamayacaktım ama Corelia'ya giderken en azından biraz param olacaktı. Kuryelik yapmak, baş ağrıtan yaratıkları temizle-



mek, ipsiz sapsız adamları kesmek. Günlerim böyle geçiyordu. İşleri hızlandırmak için bir kılıç almaya bile karar verdim. Azimli bir Zabrak olsam da insan her verdiği kararı uygulayamıyor. Lanet pazar terminali ile yarım saat uğraşmış ve nasıl kullanılacağı hakkında hala bir fikir edinememiştim. Tam pes ederken yanımda bir Twilek kadını belirdi, ve yardım edebileceğini söyledi. Tanımadığım bir canlıdan aldığım ilk yardım! Sonunda cebimdeki para o güzel kıvrımlı kılıca yetmese de bu küçük olay hayatımı değiştirdi. Talus'a düşene kadar konuşmaya tenezzül bile etmeyeceğim bu Twilek ile uzun uzun sohbet ettik. Bana yaşadığı köyü, Azaki'yi anlattı ve halkını. Barış dolu ve yardımsever insanlarla dolu huzur dolu bir köy. Mutlaka bir gün ziyaret etmemi söyledi. Lavender giderken aklımda birçok soru işareti bırakmıştı. Her türden canlının yaşadığı huzur dolu bir yer olabilir miydi?

### Yeni bir dost

Birkaç gün aklımdan çıkmadı Lavender'in anlattıkları ve Azaki. Yine de Corelia'da planladığım yaşam için yaptığım

pis işlerle fazlasıyla meşguldüm. Bir gün o pis işlerden biri neredeyse sonuncusu oluyordu. Şehrin oldukça uzağında bir izbeleyi basıp 3-4 serseriye haklamıştım. Ama adı herifler yanlarında beni de öbür tarafa götürmek konusunda pek karardıydı. Yaralarımı umursamadan Dearic'e doğru ilerledim. Direnmeye çalışsam da pek şansım yoktu.. gözlerim kararıyor, dizlerimin bağı çözülüyordu. Sonra ilerde bir duman gördüm... Dumana doğru ilerledim, duman ateşe, ateş küçük bir



kampa dönüştü. Bir avcı kampı... İşte Zork ile böyle tanıştım. Bu garip insan yaralarımı tedavi edip, dinlenebileceğim bir çadır verdi bana. Bir insan hayatımı kurtarmıştı. Her ne kadar bedenlerimiz benzese de ırklarımızın pek birbirinden hoşlandığımızı söyleyemem.

Kampta kaldığım birkaç saat kendime gelmeme yetti. Ateşin başına oturup kurtarıcımla sohbet ettik. Yardımı için para teklif ettim ama kabul etmedi. Pek çok kez bir Zabrak tarafından kurtarıldığını söyledi sadece. Sonra ayağa kalktı, ava devam etmesi gerektiğini söyledi. Kendimi hazır hissedene kadar kampta kalabilirdim. Son olarak evine davet etti, Azaki'ye ve gitti... O kelimeyi "Azaki"yi duyduğumda vücudumdaki hiçbir sızıyı duymaz oldum, donup kaldım. Kurtarıcıma güle güle dahi diyemedim.

### Azaki ile Tanışma

Dearic'e döndüğümde hala çok güçsüzdüm. Bir kaç gün yataktan çıkmadım. Uzun ve kabus dolu rüyalar gördüm. Kaçırıyordum... sürekli korkunç bir şeyden kaçırıyordum. Karşıda Azaki vardı, ulaşırsam kurtulabilirdim. Karşıda Azaki vardı



ama bir türlü ulaşamıyordum. Bazen düşünüyordum, derin bir kanyon... Gecenin bir vakti köyün ismini sayıklayarak uyandım ve hiç düşünmeden yola çıktım... Bir kaç gün boyunca ıssız topraklarda ilerledim. Dearic'e çok uzakta derin bir kanyonun ardındaydı köy. Bu yüzden Azaki Kanyon Şehri diyorlardı. Kanyonun ilerisinde, Azaki düzlüğünde ve halkı bir gün bir şehir olacağına inandığı için.

Azaki'nin taşı yollarına girdiğimde galaksinin dört bir yanını saran kalabalık ve karmaşayı görmeyi bekliyordum. Ama sessiz ve sakindi. Çok az kişi vardı ortalıkta. Burada tanıdığım insanları aramaya başladım. İkisi de evinde değildi. Muhtemelen Zork avlanıyordu, Lavender ise giysilerini satmaya Dearic pazarına gitmişti. Twilek kadını bana şeflerinin adını söylemişti. Ama hatırlayamıyordum. Sonunda köy meclisinin önünde oturan bir Wookiee gördüm. Dearic'de kaldığım sürece öğrendiğim çat pat dilinde Wookiee'ye köyün şefini sordum. Köyün şefi Senyek'di. Evet Senyek, hatırlamaya çalıştığım isim buydu. Onu nerede bulabileceğimi sordum Wookiee'ye. Ya yaşça ayağa kalktı. Benden neredeyse yarım metre daha uzundu... ve Senyek benim dedi.

Yardımsever bir Twilek, hayat kırtaran bir insan ve onların lideri olan bir Wookiee. Bunlar yaşamı darmadağan genç bir Zabrak için çok fazlaydı, kafam çok karışmıştı. Ama ihtiyacım olan şey anlamak değildi... ben bu köyde yaşamak istiyordum. Bugüne kadar verdiğim en önemli karardı bu ve kuşkusuz en doğru olanı. Senyek bana köyde yeni yapılmış boş bir ev gösterdi. Hoş bir tesadüf eseri Zork'un evinin hemen yanındaydı bu küçük ev. Ayrıca bir Landspeeder verdi, böylece istediğim zaman Dearic'e gidip gelebilecektim. İşte Azaki'deki yeni yaşamım böylece başlamış oldu.

### Şehirdeki ilk günler

Yeni kurulmuş olsa da Azaki'de bir çok ev ve dükkan vardı. Köy halkının hepsi

sıcak ve yardımsever yaklaştı bana. Hala hayatımı kazanmak zorundaydım elbette. Zabrak gururum daha fazla hediye kaldıramazdı. Diğer yandan girdiğim dükkanlarda fiyat benim için bir parça iniyor gibiydi. Ama buna aldırış etmedim. Vrischika'nın dükkanından evimi döşedim. Terris bana ilk zırhımı sattı. Gerçi şu

## Beş parasız bir Zabrak'tım ve elimde bir bıçak vardı..

Ubese miğferi bir türlü kafama oturmadı ama bu Terris'in değil kafamdaki boyuzların suçuydu. Neyseki imdada Tanaanith'in kemikten yapılmış özel zırhı yetti. Ama yeni şeyler satın almak, evin ve Landspeeder'in bakımı ile birlikte çok pahalıya gelmeye başlamıştı. Dostlarım Corelia'da Coronet'e gitmemi önerdi. Orada büyük av grupları kuruluyordu ve çok iyi para kazanabiliirdim.

Corelia'ya giderken içimi bir sıkıntı sardı. Ya hayallerimi süsleyen bu gezegen kalbimi çalarsa? Ya dayanamayıp dostlarımdan ayrılırsam? Sıkıntılı, endişe dolu yolculuk sona erip de Coronet'e ayak bastığımda tam anlamıyla sudan çıkmış balığa döndüm. Kalabalıkta yolumu bulamıyordum, Starport'un önünde tellallar devasa yaratıklar, birbirinden ilginç zırh ve silahlar satıyordu. Her şey büyük ve ilginçti... ama o kalabalığın içinde kendimi yalnız hissettim. Azaki'nin sessiz sokaklarındaki sıcaklığı özledim. Hatta neredeyse ilk gemi ile Talus'a dönecektim. Ama buraya para için gelmiştim ve kazanmadan dönmeyecektim. Kalbim evimi ve huzuru özliyordu ama cüzdanımın dolacağı yer burasıydı. Shar-

naff denen büyük yaratıkları avlayan gruplardan birine katıldım. Bu yaratıkların derisi iyi para getiriyordu. Üstelik Coronet şehri yok edilen her Sharnaff yuvası için iyi para ödüyordu.

Günler yeni insanlarla tanışarak ve Coronet'de geçen av partilerinde kazanılan paralarla yeni yaşamımı güçlendirerek geçti. Avlar iyi para getirirse de ne Coronet'in halkına ne de av için buraya gelen diğer hümonoidlere ısınamadım. Bu insanlar asla sizi umursamıyordu. Kendi çıkarları için av sırasında diğerlerinin hayatını tehlikeye atabiliyor ve ucunda para ya da deneyim olmadan kimseye yardım etmiyorlardı. Bu avlardan birinde tanıştım Melrin E'lar ile. Bir Sharnaff'ın darbesi ile afallamıştım. Yaratık tam beni ezecekken aramıza girdi Melrin ve elindeki küçük ama garip silahla Sharnaff'ın cesedini biraz öteye yıktı. Ufak tefek, pantolon giymeyen bir Bothan kurtarmıştı bu sefer hayatımı. Teşekkür etmeme fırsat vermeden diğer bir Sharnaff'a saldırdı sonra. Yattığım yerden hayran hayran baktım ona sadece. Gerçekten keyif aldığım ilk av oldu bu. Kısa sürede grubun büyük kısmı dağıldı. Ama bir iki akli başında hümanoid, Melrin ve onunla dost olduğu anlaşılın Alex isminde bir insan uzun süre devam ettik. Artık yüzdüğümüz derileri taşıyamaz hale gelmiştik ve Coronet'e dönmeye önce son bir kamp yaptık. Bu kampta ufak tefek kırtarıcı ve dostu Alex ile sohbet etme şansı buldum. Yardımsever, akli başında ve güçlü savaşçılardı ikisinde. Onları Azaki'ye evime davet ettim. Köyümüzün güzelliklerini anlatmaya başladım... Ama ikisi aynı anda gülmeye başladı. Hem de katıla katıla! "Ne? Güllünecek ne var anlattıklarımızda!" diye çıkıştım. Hafifçe sırtıma vurdu Melrin "Biz uzun zamandır orada yaşıyoruz dostum" dedi. Zamanının çoğunu şehrin dışında geçiriyordu ikisi de... Ama bu ikiliyi daha önce tanımadığıma çok hayıflandım.

(SW Galaxies maceraları gelecekteki av kaldığı yerden devam edecek) ❖



# inbox&outbox

Merhaba, Nasılsınız bakalım? Ben birazcık hastalandım da geçenlerde, Inbox'ı filan yapamadan devrili-verdim, S-NONE ve FIRT FIRT sağolsunlar el atıverdiler, Bu arada sizden de bir sürü "Geçmiş olsun hacı!" mesajı geldi, sağolasınız. Amman kendinize dikkat edin millet, bu devirde hastalanmak kadar berbat bir şey daha var mı bilemiyorum doğrusu. Neyse, bakalım neler yazmışsınız, aha mektuplarınız!

## DİKKAYT!

Günaydın Level, Günaydın diyorum çünkü Kars'ta güneş erken doğuyor, yaklaşık İstanbul'la aramızda 1 saat fark ediyor, her gün güneşin doğuşuna şahit oluyorum, eğer zorun ne de bu kadar erken kalkıyorsun sorusu düşünülürse, vatanı borcumu ödüyorum hem de uzunca bir dönem bu. (Dimi Çvş. Burak?)

Öncelikle aileme, doğup büyüdüğüm şehrim, sevgilime, yakınlarıma, komşularıma arkadaşlarıma, sabah işe gitmek için yatağımdan uyur uyanık kalkarken duyduğum çay şingirtısına, her ay başı Level'ı alıp işten eve dönerken otobüste hızlı hızlı sayfaları karıştırmayı özledim ve bu hasreti ancak askere gidenler bilir, bir de Sinan Komutanımız pardon Bey.

Kars'ta bir bayii de Level dergisini gördüğüm an yalnız olmadığım hissini duydum ve çok sevindim, oysa hiç tahmin etmezdim. Ayrıca çok az sayıda geliyor ve hemen bitiyor, kışla ve üniversite nedeniyle daha çok talep olduğundan eminim. Göndermiş olduğunuz sayıyı arttırabilirsiniz bence.

Ağustos'tan beridir oyun listeme her geçen ay Level farkıyla ve yardımıyla oyunlar ekliyor ve yorumları okudukça da oynuyor gibi oluyorum. Dergide gördüğüm ve hastası olduğum oyunları okudukça ve ona ulaşamamak oynayamamak çıldırtıyor beni, 2 Kasım 2004'te özgürlük partisi vereceğim o zamana kadar nasıl sabrederim bilemiyorum. Oyun listem ise şimdiden sürekli forma benzedi. Gerçekten buralarda yalnızım ve sıkırlıyorum, bunu bir nebze de olsa Level varlığıyla atıyorum.

İnanıyorum ki Türkiye'nin bir çok ilinde benim gibi askerlik yapan, Level ve oyun fanatığı arkadaşlar var ve hepsine de selamlar. Ve sizlerden mail bekliyorum. İlk defa istemediğim şeyleri istiyorum, önceden oyun tarihleri verilirken ileri tarih olanları hiç beklemez hemen çıkmasını ve bir an önce alıp haldur huldur

oynamak isterdim ama şimdi öyle değil, kesinlikle bu süreç içerisinde çıkan oyunları kiskanıyorum hele Doom III'ü umarım yine çıkış tarihi ertelenir, Half life 2'de. Bir de öyle bir döneme denk geldi ki piyasaya oyun yağıyor bense Arap Kızı gibi Level'dan bakabiliyorum.

Vaktinizi benimle paylaştığınız için teşekkürler, tüm arkadaşlara 'tadını çıkarın!' derim.

Son olarak çok özlediğim aileme, tüm sevdiklerime, sizlere, dostum İsmail ve Arto'ya da selamlarımı iletiyorum. (Sinan Bey siz söyleyin lütfen biter mi? Gülmeyin ama yaaw!)

THE SOLDIER (TO\_KILL\_666@YAHOO.COM)

Merhaba Mehmetçik,

Hali hazırda asker statüsünde olduğundan açık adını yazmadım, neme lazım, anlarsın ya. O yüzden "Mehmetçik" dedim. Öncelikle Allah tez zamanda sevdiklerine kavuştursun diyorum. Burak'a gelince, o da yeni yakın geldi ve artık "çavuş" değil. Her şafak sökenin dediği gibi, o artık bir "hürgeneral". Bu arada Kars'ta bizim dergiyi gördüğün için niye şaşırdın, Sinan da ben de anlayamadık. Sonuçta orası Kars, Türkiye'nin bir ili, Mars değil ki be kardeşim? Herhalde bu durumu biz Türklerin memleketlerine aşırı bağlılığı ve biraz uzaklaşsa sudan çıkmış balığa dönmesi ile açıklamak mümkündür. Benim de başıma geldi birkaç defa, biliyorum yani. Artık nasıl bir tripse o canına yandığım. Ama gel gör ki hangi bölgeye kaç dergi gideceğini belirlemek biz editörlerin inisiyatifinde değil. O çok kıllı yünlü bir mevzuu senin anlayacağını. Neyse, bozma kendini, inceden yiyorsun askerliği, aynen devam. Sen hele bir terhis ol, oyunda oynanır, deniz kenarında çay da içilir, her halt yenir. Hele bir "hürgeneral" rütbesini tak omzuna da!

## NO ENTRY!

Selam Berker abi. Özellikle sen ve Level ailesi nasılsınız? Giriş yapamam ben pek. Neyse sorularım var biraz da. Onlara geçeyim.

1) Ben sizin geçen sayılarınızdan birinde Quake 4 ün çıkış tarihini gördüm. Yanlış mı gördüm yoksa böyle bir proje var mı? Çünkü ben Quake serisinin sıkı bir fanıyım. Eğer varsa da sence nasıl birşey

olur?

2) Condition Zero' dan da hayır yok bize. Counter Strike 2 diye bir oyun duydum. Var mı böyle birşey?

3) Biraz donanım oldu ama benim iki senelik bir PC'm var. Öyle ki P3-800, 32 MB-TNT, 128 RAM. Ama en eski oyunlar dahil hiçbirini full fps oynayamıyorum. Mutlaka bi sorun olmalı. CS bile 40 fps lerde dolanıyor.

4) Bir de ben artık oyun oynamaktan başka şeylerde yapıyorum. Müzik yapıyorum. Çizgi roman yapıyorum. Gerçekten de herşey daha iyi oluyor böyle. Tavsiye ediyorum herkese.

Yayınlamanız da olur ama lütfen cevap atın. Sizi seviyorum. Level4Ever.

FREAKY\_SYLEY (FREAKY@LINUXMAIL.ORG)

Merhaba Freaky,

Giriş yapamam demişsin ama zaten yazmanın en zor yanı da odur, konuya destursuz girersen mevzunun elinde patlama riski yüksektir çünkü. Neyse, ben de senin cevaplarına geçeyim bakalım, bu taraftandı di mi?

1) Quake 4 yeni haber değil, daha 2001 yılında resmen duyurulmuştu. Oyunu ID ile anlaşmalı olarak Raven yapıyor. Kul-

## Burak yakın zamanda terhis oldu ve artık rütbesi çavuş değil "hürgeneral".

lanılan grafik motoru Doom 3 için geliştirilmekte olanın aynısı, yani hayli sağlam grafik ve atmosfer bekleyebilirsin. Ne var ki Doom 3 motorunun geliştirilmesi halen tamamlanmamış olduğundan, yapım süreci hayli uzun sürüyor. Oyun konu olarak Quake 2'nin senaryosuna devam edecek, yani Single Player ağırlıklı olacak. Multiplayer seçenekleri de olacak tabii ki, ama Quake 3 gibi sırf multi kasan bir oyun olmayacak. Çıkış tarihi henüz belli değil tabii, Doom 3 geri atıkça o da atıyor, ne de olsa çok yakından bağlılar birbirlerine.

2) Valla Condition Zero dediğin oyun aslında CS 2'nin ta kendisi bir anlamda. Condition Zero son aldığım duyumlara göre 26 Mart gibi çıkacakmış. Yan masa-

da oturan Sinan öyle dedi yani. Bilemiyorum, ben de onun yalancısıyım. Yani oyun o tarihte çıkmamış olursa kime kafa atacağınızı bilin diye söylüyorum, tamam?

**3)** Oyun performansı asla sadece sahip olduğun donanıma bağlı değildir. İşletim sistemin, sürücülerin, oyunun yamanmış olması gibi bir sürü yazılımsal yönü de var işin. Bunu da unutmayın yani. Ama tabii yakın zamanda upgrade edersen de iyi olur, inceden antika olmuş senin sistem.

**4)** Ya zaten PC sahibi olmanın esprisi deli gibi oyun oynamak değildir ki! Konsollar öncelikle oyun içindir, onlarda oyun oynarsın. Ama PC esnek bir cihazdır, üstünde yazı da yazılır, dergi de hazırlanır, resim de çizilir, her halt yenir yani. Eh tabii gençler bunu unutup sırf oyuna kasiyorlar, sonra çabucak soğuyorlar bu güzelim cihazdan. Canım benimmm, hanımış te benim PC, PC'im! Baksana şunun güzelliğine be abisi, hiç sevilmez mi bu hayvancık?

### HİÇ BİTER Mİ?

Herkesin yeni yılını kutlar mutluluklar dilerim. Derginizi 3 yıldır okuyorum ve artık benim de size birşeyler yazmam gerektiğine karar verdim. Derginizi büyük bir zevkle okuyorum ve bağımlılık yapıyor bunu bilin. Ayın 30. gecesi geçmek bilmiyor. Neyse uzattım ben sorularına geçeyim.

**1)** Diablo 3 çıkacak mı çıkacaksa ne zaman çıkacak herhangi bir bilginiz var mı?

**2)** Internete dijital olmayan bir köy telefonundan (Yalova) 21000 gibi iğrenç bir hızla bağlanıyorum. Adsl olayından yararlanma imkanım var mı açıklar mısınız. Yalnız burada ne kablo net var ne de kablo tv ona göre.

**3)** Skytürk'te bir programınızın çıktığını biliyorum. Skytürk'ü sadece uydu ya da kablo tv den mi izleyebiliyoruz?

**4)** Derginizde verdiğiniz posterler devam edebilir mi?

**5)** Bitti mi? Bitti...

SEFA KILIÇ [HAMMURABI]

Merhaba Hamurcum,

Biz de senin ve cümleten herkesin yeni yılınız kutlarınız, hoş bir ayını yedik bile ama. Lan ne hızlı geçiyor zaman be kardeşim? Daha yapacak bir ton iş var, hay canına! Neyse, al cevap!

**1)** Valla Blizzard şu aralar ayrılan bir sürü sağlam eleman yüzünden hayli kan kaybetti. Üstelik halen birkaç büyük pro-

je üzerinde çalışmakta oldukları düşünülürse, bu yakınlarda yeni bir Diablo oyunu beklemenin anlamsız olacağını düşünüyorum. Ama yarın "Sürprizz!" diye bağırıp lönk diye önümüze koyarlar oyunu, ona da bir itirazım olmaz, ne olacak?

**2)** ADSL sisteminde kablo döşemek ya da çanak kurmak gibi olaylar yok zaten. Bu sistem olan telefon hatlarını kullanarak yüksek hızlı bağlantı kuruyor. Ancak bunun için bağlı olduğun santralin yeni nesil dijital modellerden biri olması lazım, ayrıca başka donanımlar da gerekiyor. Eh senin bölgedeki santral analog olduğuna göre, sanırım sorunun cevabı ortada. Ama zaten ADSL henüz Türkiye'de çok yeni, İstanbul'da bile ancak sayılı abone faydalanabiliyor.

**3)** Evet, maalesef Skytürk sadece kablodan yayın yapıyor bildiğim kadarıyla, ama uyduda da var mı bilemiyorum. Böyle sırf kabloya çalışan bir sürü TV kanalı var zaten.

**4)** Yeri geldikçe eder tabii, niye etmesin.

**5)** E bitsin artık...

### KNIGHTS OF LEVEL

Valla helal olsun Berker, Kotor yazını oyunu oynayana kadar okumayı düşünmüyordum. Oyunu oynarken öğrenmem gerekenleri oyunu daha almadan bir tanıtım yazısından öğrenmekten korkuyordum çünkü. Her tv kanalında olan, filmi tanıtıyoruz diye filmin sadece son sah-

## ADSL sisteminde kablo döşemek ya da çanak kurmak gibi olaylar yok zaten.

nesinde ne olduğunu anlatmayan sinema programlarını da asla izlemem (bu nedenle her ne kadar ciddi bir sinemasever de olsam ne sinema programı izliyorum ne de sinema dergisi alıyorum). Ancak yazında da birden fazla kere bahsettiğin gibi bu konuda çok dikkatli davranmışsın. Evet yazını okudum dayanamıyorum şu gece bekleliği saatlerinde. Yapısal eleştiriyi illa kötü olacak diye bir kaide yok. Ve bu bir pozitif eleştiriyi mektubudur. Yazına verdiğin önem için çok teşekkürler.

METİN BAYKA

Merhaba Metin,  
Öncelikle umarım vizelerin iyi geçmiştir dostum. Geceleri ayakta olmak

iyidir bir açıdan, insan gecenin sessizliğinde ve yalnızlığında daha rahat çalışır, daha yaratıcı olur. Ama bu defa da gündüzler rezil oluyor, orası ayrı mesela tabii. KOTOR yazısına gelince, yazdığımı dikkat etmek zorundaydım. Çoğu oyunda senaryo zaten yüzeyseldir ve daha açılış demosunda olay anlaşılır. Ama KOTOR öyle değil ve oynanmayı ciddi hak ediyor. Tabii laf aramızda, ofis içinde çeneme yazıdaki kadar hakim olmadımdan Sinan oyunun sonuna gelmeden bir sürü gerçeği öğrendi ve sonuç olarak bayağı bir gürültü koptu, ama olur o kardarcık artık. Bizim burada zırt pırt birileri film ya da oyun sonu söyleyip ortalığı tarumar eder zaten, heh heh. Neyse, kendine iyi bak.

### ULTIMATE PROBLEM

Merhaba Sevgili LeVeL ailesi, Ben derginizi çok uzun yıllardır takip etmekteyim, sallamayayım planescape torment falan vardı o zamanlar. Bir sandıkta saklıyorum sayılarınızı. Size emektar bir okurunuz olarak birkaç sualim olacak. Cevaplıyorsanız mutlu olurum.

**1)** Rome Total War ne zaman çıkacak? Çıldıracağız artık ben ve kankam.

**2)** Star Wars:KoToR 'da duvarları görünce adam fena oluyor. Apartmanlara girince bozuluyor. Duvara koşunca bozuluyor, takılıyor. Yetti canıma arkadaştaki ayarların aynısını yaptım onda düzgün çalışıyor. Bende hala bozuk. Çözümünü biliyorsanız ve aktarırsanız bana sevinirim.

**3)** Bu bir soru değil ama geçen sayılda PES oyuncularını ile ilgili yorumlarınızda Tuğbek Abi'ye Koala falan dediğiniz yazı beni çok fazla güldürdü ilahi diyim.

**4)** Eski bir UO'cu olarak herkese bırakmasını tavsiye ediyorum. UO'yu zoraki bıraktım ve inanılmaz mutluyum. UO'da paralı serverlar dışında oynayanlara hemen bırakmasını tavsiye ederim çünkü çok çok berbat işler dönüyor ve ben burada bir sürü arkadaşımın başlamaması için nerdeyse üstün hizmet gösteriyorum. Çok seviyesiz işler dönüyor UO Free Shardlarında...(ALTIN MAKASSS!)

Eğer ki mektubumu yayınlarsanız iyi olur. Ullimaclarla söylemek istediklerimi en sevdiğim, takdir ettiğim kurum aracılığıyla söylemiş olurum.

FLYNN(VIRTUAL) CORPSA

Merhaba Flynn,  
Planescape güzel oyundu be, ama tabii kes-biç türü oyunları seven oyunculara göre değildi pek. Neyse, gelelim soru-

larına.

**1)** Rome: Total War eğer bir değişiklik olmazsa Eylül sonu gibi çıkmış olacak. Yani daha bayağı zaman var, o yüzden haybeye delirmeyin derim.

**2)** O problem bizim burada kimsenin başına gelmedi, ama karşılaşan hayli eleman varmış. En iyisi Internet üzerinden yamasını bulup kur, en güzeli.

**3)** Adam bir yattı mı kalkmak bilmiyor kardeşim, ben ne yapayım? Koaladan da beter çıktı herif! Nihaha...

**4)** Evet, gördüğün gibi Altın Makas burada devreye girdi. Neden? Düşüncelerini açıklama ve kendince insanları uyarma hakkına müdahale etmem. Ama isim vererek suçlamalarda bulunmak bambaşka bir olay. Bunun yeri Level dergisi değil. O yüzden bu son maddeyi birazcık biçtim, kusura bamyı.

Kal sağlıklıkla...



### BLADE RUNNER BLUES

Selam Berker abey, Artık bir cevap yani ANSWER THE QUESTION diyom yaw yazıyom yazıyom parmaklarımda derman kalmadı, neyse sana birkaç tane sorum var;

**1)** GTA hakkında yeni projeler var mı?

**2)** Artık neden adam gibi yani nasıl diyeyim baba bi strateji oyunu çıkıyo?

**3)** Bir ara Pusu, Kriz vs. Türk oyunları piyasaya çıkacaktı ne oldu?

**4)** Medal of Honor tam olarak ne gereksinimler isteyecek en az 64 mb ge force 2 mx 400lerde çalışacak diyolar doğru mu dergide var da tam net değil?

**5)** World of Warcraft ne zaman çıkacak?

**6)** Son olarak 128 mb ekran kartı alacam da ge force 4 mx 440 directx 9.0 desteklemiyomuş sence ne almalyım en iyi performans için bende şu anda 64 mb ge force 2 mx 400 var.

Cevaplarsan çok bahtiyar edeceksin. Allah koyluk versin inşallah bu e-mailimi cevaplarsın hatta dergide yayınlama lütünü gerçekleştirirsin. Bu arada Adapazarı'na Level neden geç geliyo? Valla özel sayınız hala gelmedi herkez aldı fis-kos yapıyo biz daha bekleme safhasındayız bu duruma bi el atsanız yani. Hadi size bys selamete kalın kendinize iyi bakın oyun sektörünün yazılı hakimleri...

CEM TÜRKERİ

Merhaba Cem,

Mektubuna koyduğum başlığın sente alakası yok, sadece mektubunu cevaplarırken dinlediğim Vangelis bestesinin adını başlık niyetine attım, o kadar. Her mektuba başlık kasmak ayrı dert, arada bir böyle rastgele hallediyorum. Ayrıca

gayet güzel parçadır, tavsiye ederim. Neyse, bak aşağı, gör cevapları;

**1)** GTA hakkında yeni proje var mı bilemem, ama Rockstar şu aralar dava açan Haiti göçmenleriyle cebelleşip duruyor. Onun dışında pek sesleri çıkmadı bir zamandır.

**2)** Nasıl adam gibi oyun çıkmıyor? Rise of Nations eşşek başı mı mesela? Bir sürü güzel oyun var oynamak istersen. Ama sen her hafta yeni oyun isterim dersin orası başka. Bu oyunlar ağaçta yetişmiyor biliyorsun, bir tanesini yapmak için senelerce kasiyor adamlar.

**3)** Biz de tam onu tartışıyorduk bugün. Aslında Türkiye'de oyundan para kazanan bir sürü firma var. Bunlar ufak shareware oyunlar üretip internet üzerinden cüzi fiyatlara satarak toptan güzel sakal yapıyorlar. Ama tabii pek isimleri duyulmuyor, orası başka. Bir de "Hadi oyun yapalım lan olm!" diye ortaya atılan insanlar var. Onlar da bir süre sonra kazın ayak ölçüsünü alıp seslerini soluklarını keser oluyorlar. Uzun hikaye yani.

**4)** Yavrurum bir durun, hele oyun çıkısın! Bakalım, görelim, ne lazım anlarız o zaman, ne sabırsız heriflersiniz lan?

**5)** Valla daha Beta testleri yeni başladı sayılır. Bir senesi daha var bana sorarsan.

**6)** Paran çok çok kısıtlıysa GeForce FX 5200, elin biraz bolsa FX 5600. Şu saatlerden sonra kalkıp GeForce 4 MX almanın hiçbir anlamı yok yani. Yoksa eski kartını kullanmaya devam et daha iyi, paran da cebinde kalır.

Daha önce de söyledik, dağıtım olayı bizim kontrolümüzde değil. İki tane kocaman şirket var ülkede, ya birini seçeceksin ya da diğerini. Ama çalışma sistemleri pek farklı sayılmaz. Adamların kendi programları, taşıma filoları vs var, ona göre çalışıyorlar. Özel sayıya gelince, pek fazla basılmadı ve bildiğim kadarıyla öncelikli olarak kalabalık merkezlerde dağıtıldı. İlle de isterim dersin dergideki numaradan abone servisiyle görüş, onlar temin edebilirler. Sen de kal sağlıklıcakla.



### ÇOK KIZDIMMM!

Slm Berker abi, inşallah imlalara dikkat etmediğime kızmazsın. Derginizi takip edeli 2 yılı geçti, çok mail de attım ama cevap alamadım. Eminim çok yoğunsunuzdur. Ama geçen sayıda sanki inbox köşesinde bi azalma var hissine kapıldım. Ve bi daha yazmaya karar verdim. Bu sene öss olayına çalışıyorum ve evdeki bilgisayarım geçici olarak tatile çıktı. En çok üzüldüğüm bir sürü oyun biri-

kiyor olması yaza kadar ama bu üzüntüyü sizin derginizle atıyorum :) Aslında o benim de dergim, sizi her zaman canı gönülden destekliyoruz buradan hatırı sayılır bi sayıyla. (Sakarya'dan) Neyse bir iki önemli sorum da var cevaplarsanız ve dergide yayınlarsanız sevinirim, çünkü önemli:

**1)** Derginin fiyatını hiç bir zaman çok bulmadım ama herkes benim gibi düşünmüyordur eminim. O yüzden şöyle bişey

## GTA hakkında yeni proje var mı bilemem ama Rockstar şu aralar dava açan Haiti göçmenleriyle cebelleşiyor.

soracaktım. Bir çok genç Level'i her ay gidip alıyor ama acaba abone falan olsa bu kitle (ben dahil) acaba sizin elinize daha çok gelir bırakır mı? Öyle olacaksa abone olacağım. Verdiğimiz paraların bir kısmı daha size gitse daha mutlu olurum yani.

**2)** Tabii burada şöyle bi soru daha oluyor. Sakarya'da Level anca ayın 4'ünde bayilere geliyor. Abone olursak daha mı geç gelir daha mı erken bi bilgin var mı bu konuda? İstanbul'dayken bile 4'ünden önce alamazdım dergiyi. Bir ara inboxta bayağı muhabbeti olmuştu ama cevaplar geşikvariye. Bence önemli bi sorun bu. Bu vatanın Van'ı var, Erzurum'u var di mi?

**3)** Matrix Revolution hakkında neler düşünüyorsunuz? Dergide ne geşikler döndü acaba bu konuda?

**4)** Matrix 3'ün ya da Lord of The Rings'in posterini vermeyi düşünür müsünüz?

**5)** Oyun dışı sayfaları çoğaltmayı düşünüyor musunuz?

6- Simulatorler gibi frp, rpg sayfaları hazırlamayı düşünüyor musunuz?

Fazla sıkmayayım sizi kendinize iyi bakın, sizler bize, biz bu vatana lazımız.

EMRE AKAR

Merhaba Emre,

Yavrurum, evladım, niye imlalara azıcık dikkat etmiyorsunuz? Yani düzgün cümle kursanız elinize mi yapışır, nedir? İflahım kesiliyor Inbox'ı hazırlarken sizin mektupları okunur hale getireceğim diye. Hayır, senin mektup gene bir şey değil de, neler geliyor bir bilseniz. El insaf yahu, zaten gözleri yedik iyice 8 senedir dergicilik yapacağız diye! Neyse, sizin insafa geleceğiniz yok, belli oldu o, bari şu sorularına cevap bulayım:

**1)** Daha önce de söyledim, dergiyi dağıtan firma etiket fiyatının yaklaşık yüzde kırkını alıyor bir kere kafadan. Bu oranlar tüm dünyada böyle yüksektir maalesef, yapacak bir şey yok yani. Ancak abonelere dergi gönderirken genelde daha az masraf çıkaran kurye şirketleriyle anlaşılır, haliyle de dağıtım masrafı bir hayli düşer. Bu sayede dergiler abonelerine daha düşük fiyat verme ya da benzeri promosyonlar yapma fırsatı da bulurlar. Yani aslında abonelik sistemi okurlar için de, dergiler için de çok daha kârlıdır. Ancak yurdum insanı cebinden toplu para çıkmasını diye uzun vadeli kârını göz ardı etmeye meyillidir maalesef.

**2)** Dergilerin çıkma vakitleri eğer dağıtım şirketlerinin ulaştırma planıyla çakışırsa, o vakit kaçınılmaz olarak dağıtımda gecikmeler yaşanabiliyor. Unutmayın ki bu dağıtım şirketleri sadece Level değil, yüzlerce daimi yayını dağıtıyor. Haaa, abone olunca dergiyi ne zaman alacağınıza gelince, bu da ilk soruya verdiğim cevapla bağlantılı biraz. Abonesi çok bir dergi rahatlıkla kaliteli bir kurye şirketi seçebilir, geliri ona göredir çünkü. Kaliteli kuryelik hizmeti demek, abonenin daha dumanı tüterken dergiyi alabilmesi demektir. Şimdilik bizim abone dağıtım sistemimiz fena sayılmaz. Arada bir aksaklıklar olmuyor değil ama hallediyoruz.

**3)** Valla biliyorum, seveni çok, ama ben Matrix serisini hiç varolmamış kabul etmeyi yeğliyorum. Wachowski kardeşler bariz bir biçimde apar topar yapmışlar filmleri. Anladığım kadarıyla ilk filmi kendi ceplerinden az bir bütçeyle çekerken pek beğenileceğini sanmıyorlardı. Haliyle devam filmleri için de kafalarında bir plan yoktu. Ama birden birkaç filmlik sağlam bir kontrat ve bolca sermaye gelince önlerine feleklerini şaşırmış olmalılar. Hak veriyorum, kim böyle bir fırsatı tepebilirdi ki? Ama insan kendi çektiği filmleri hiç mi seyretmez, hiç mi eleştirmez yahu? Saldım mandayı çayıra, aman mevlam kayıra! Oh ne güzel!

**4)** LOTR posterini verdik ya daha geçenlerde, arkasında da takvim vardı hani. Matrix de veriydik gibi hatırlıyorum sanki. Yaşlanıyor da olabilirim tabii.

**5)** Valla şu ara herhangi bir sebeple sayfa artıracak durumda olduğumuzu sanmıyorum. Dergi tasarımları 16 sayfalık formlar halinde hazırlanır. Kafana göre 1-2 yaprak ilave edip çıkaramazsın. Ya bir, ya da yarım forma filan eklersin, ki bu da maliyeti artırır haliyle.

**6)** Zaten o simülasyon olayı da böyle devamlı bir "Nasıl Oynanır?" serisi planı

dahilinde yapıldı, yani anlık bir heves değil. Ama araya başka işler girince biraz ertelendi tabii. Bir oyun dergisinin planı çok sabit kalabilen bir şey değil genellikle.

Hadi kendine iyi bak, vitamini, minerali eksik etme. Bolca şu iç, bünyeyi arındırır. Oyun dışında da ilgi alanları edin, dimağı ferahlatır.

#### PRINCE OF INTEL

Selamlar, saygılar. Size sorum şu POP: Sands of Time ile ilgili. Oyunu güzelce kurdum sorunsuz bir şekilde ve oyunu açmaya çalıştım. Ne yazık ki arkadaş çalışmadı. Neymiş, ekran kartım yetersizmiş. Ekran kartım "intel 82852/82855 gm/gme graphics controller" ve laptop kullanıcısıyım. Bu işin bir oluru yok mu? Bu oyunu çalıştırabilmem bu atlele imkansız mı? 90 model PoP'yi üç günde 3 kez bitirdim yeter artık kurtarın beni.

Kolay gelsin

TAYLAN YAŞAR

Merhaba Taylan,

Bu çok sık karşımıza çıkan bir sorun olduğu için burada yer vermeyi uygun buldum. Intel tarafından üretilen bu grafik işlemciler düşük fiyatlı olduklarından genellikle bazı PC ve laptop üreticileri tarafından tercih edilirler. Laptop üreticileri tarafından tercih edilmelerinin bir diğer sebebi de düşük performanslı işlemciler olduklarından enerji tasarrufu sağlamları ve fazla ısınmamaları, bu özellikler laptoplar için önemli. Ancak ne yazık ki bu grafik işlemcilerle modern herhangi bir oyunu çalıştırma şansın yok. Zaten laptop bilgisayarlar olmaları ofis uygulamalarını çalıştırmak maksadıyla üretilmişlerdir. Oyun çalıştırmak ya da kapsamlı grafik tasarımlar yapmak gibi işlemler yüksek performans ister, yüksek performans ta yüksek enerji tüketimi ve ısı üretimi demektir. Yani senin anlayacağın, maalesef o makineyle bu işin oluru yok.

#### GALACTIC PATCH

Selamlar, Ben Ali, Adana'dan bir okurunuzum. Direk sorularına geçeceğim:

**1)** CM0304, Star Wars: KOTOR ve Star Wars: Galaxies'in patchlerini Level cdsinde verecek misiniz? Vermeyecekseniz hangi sitelerden indirebiliriz?

**2)** Sadece modlarla ilgili bir ek dergi yapacak mısınız?

Şimdilik sorularım bu kadar. Eğer cevaplıyorsanız çok sevinirim.

ALİ ALKAYA

Merhaba Ali,

Madem acelen var, derhal cevapları

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz....

**Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349**

**Gayrettepe / İSTANBUL**  
Mail: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)  
Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

na geçiyorum, aha geçtim!

**1)** Valla CD içeriğini Sinan hazırlıyor. O da şu an burada değil. Yaklaşık 3-4 saat önce "Matbaaya iş götürüyorum, bir saat kadar dönerim!" deyip gitti. Şu an saat gece 3'e geliyor ve aldığım habere göre eve kaçıp devrilip yatmış eşsek adam! Huyunu bildiğim için gelmesini beklemiyordum zaten. Ama burada kök gibi tek başıma okur mektuplarını kasıyorum ve hangi yamaları CD'ye koyacağını sorma imkanım yok. Bu yüzden sana [www.fileplanet.com](http://www.fileplanet.com) adresini öneriyorum. Ancak anlamadığım nokta şu, Star Wars Galaxies yamasını ne yapacaksın ki? Demek istediğim şu ki, tüm MMORPG oyunlar ana sunucuya bağlandığı zaman kendiliklerinden kendilerini günceller zaten. Üstelik şu an itibarıyla Galaxies yaklaşık 700 MB civarında bir update dosyasına sahip ki, bu da yavaş bir bağlantı için hayli tüyler ürpertici bir rakam. Söylemedi deme.

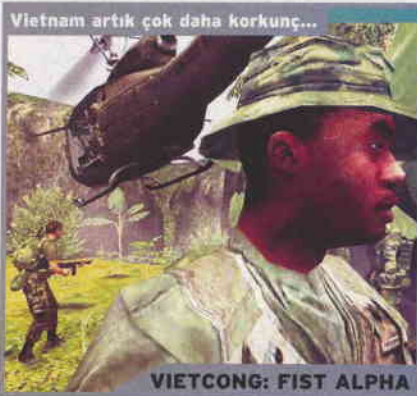
**2)** Sadece oyun modlarıyla ilgili bir dergi çıkarma fikri ilk bakışta çok hoş gibi görünse de, kesinlikle işe yaramaz. En azından bizim ülkemizde. Hoş, yabancı basında da bu tür bir dergiye rastlamadık ya. Herşeyden önce, modlarla ilgili internet üzerinde bulunabilecek bilgi, herhangi bir dergiye sığabilecek olandan daha fazladır. Ayrıca bu konudaki siteler ve forumlar mod yapımcıları arasındaki iletişimi de canlı tutar ki bu önemlidir. Yani mod dergisi ölü bir fikir. Tabii bu konuda ekler veriliyor, özel sayılar yapıyor filan ama daha öteye gitmek zor.

Neyse, işte bir Inbox daha burada bitiyor. Gelen tüm mektupları okuyoruz, buna emin olun. Ve yazmaya devam edin. Şimdilik hoşçakalın. Bak hâlâ duruyorlar! La öğlüm'gitsenize, bitti olayımız, tükkanı kapatıyoruz!

# YENİ JENERASYON KONSOLLAR GELİYOR!

Türkiye'de konsollarda Playstation 2'nin üstünlüğü tartışılmaz. Game Boy Advance de bir yere kadar. Gamecube ve Xbox ise karaborsa haricinde neredeyse hiç yok. Peki ya hiç adını duymadığınız yeni jenerasyon konsollar? Nintendo, Sony ve Microsoft'un yeni modellerinin yanı sıra PC'lerin genişletilebilirliği ve genişbant internet teknolojisini de sunan "PC-konsol" melezleri hakkında bilmek istediğiniz her şey gelecek LEVEL'da.

## AYRICA...



Ayrıca, bambaşka bir şey .....

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin, sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz, allaksöz@level.com.tr

Ali Güngör, gali@level.com.tr

Cenk&Erdem, cenknenerdem@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Eva Dvarockova, eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Güven Çatak, guven@level.com.tr

Kaan Alkın, jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan, gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem Incesagir, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4

Oto Sanayi

4. Levent - İstanbul

Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.

VefaBayırı Sok Gayrettepe İş

Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26