

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

90. SAYI

MÜTHİŞ DEMOLAR

Ground Control 2, Codename: Panzers,  
Transport Giant, Gish...

FULL OYUNLAR

Maniac Mansion Deluxe,  
Codename Gordon...

VİDEOLAR

Devil May Cry 3, Doom 3,  
The Movies, F.E.A.R

EMMUMUZ 2004 LEVEL.COM.TR 2004-07 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)



## SONY PSP VE NINTENDO DS

E3 dosyamız bu yılın iki büyük bombasıyla devam ediyor. Bu iki yeni konsoldan hangisi bizi daha çok etkiledi?

## WORLD OF WARCRAFT

Lizzard'ın son bombası devasa online oyunun beta testine katıldık.



### MONKEY ISLAND NASIL YAPILDI?

İNCELEME VE TAM ÇÖZÜM

# THIEF DEADLY SHADOWS

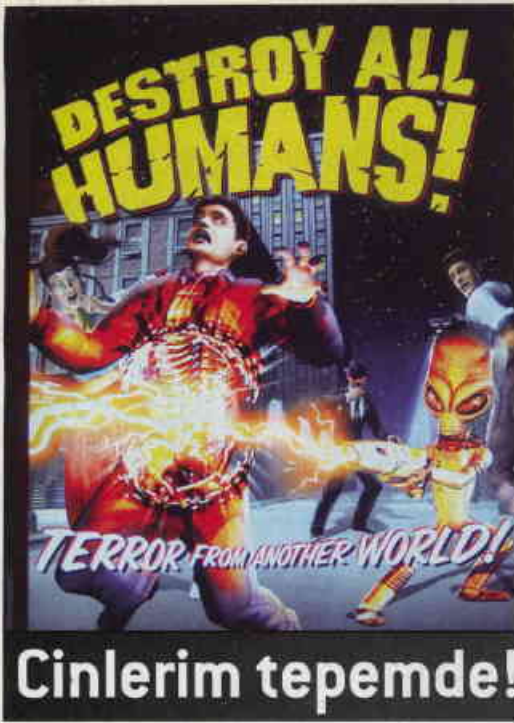
12 sayfada inceleme ve tam çözümüyle tek gözlü kahramanımıza gölgelerde eşlik ediyoruz.

İNCELEMELER: THE SUFFERING | PERIMETER | TRUE CRIME | HARRY POTTER 3 | GANGLAND |  
RED DEAD REVOLVER (PS2) | SYPHON FILTER 4 (PS2) | NBA BALLERS (PS2) | SAMURAI WARRIORS (PS2)  
K BAKIŞLAR: GTA 4: SAN ANDREAS | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 | CALL OF DUTY: UNITED  
OFFENSIVE

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL







Tamam yaptığımız iş pek zevkli, pek güzel bir iş. Ama insan arada sırada şu kadirlik olsun (şu, iki parmağınızla yapabileceğiniz en ufak büyüklük işareti) anlayış bekliyor yahu. Hadi siz okuyucular için bizim işimiz bir ütopya. Anlayış göstermemeniz doğal. Peki beraber iş yaptığımız insanlara ne demeli? Firma yetkiliyle konuşurken geçen ay matbaada kağıt bittiği için derginin geciktiğini söylediğimde "Aaa, ne tuhaf şeylerle uğraşıyorsunuz siz böyle!" tepkisiyle karşılaşınca cinlerim tepeme çıktı! E ne zannediyordun ki? Biz bu-

rada oyun oynuyoruz, oynadıklarımızın aynı anda matbaadan dergi olarak çıktığını, geri kalan zamanda da aylak aylak dolaşip çay kahve içtiğimizi mi sanıyordun? "Oyun oynamak" ile "derginin piyasaya çıkması" arasındaki boşluğa uğraşmamız gereken bazı ufak(!) işlerin olabileceği hiç kimsenin aklına gelmiyor sanırım.

Uğraşmamız gereken böyle insanlara ek olarak bir de "bizim meslekten" olup da, bizim mesleğin kalitesini inatla düşürmeye çalışan insanlar çıktı piyasaya. Daha çıkmasına altı ay olan oyunların ekran görüntülerine bakıp "inceledik" diye yazanlar mı dersiniz, 2.5 MB'lık Flash dosyasını CD'ye basıp "tam sürüm oyun veriyoruz!" diyenler mi, hepsi var bu piyasada. Aman diyeyim. Siz siz olun, iki kapak arasına tıkıştırılmış her kağıt tomarını dergi diye almayın.

2. Dünya Savaşı oyunları var sırada. Kardeşim tamam, Er Ryan'ı Kurtarmak ve Kardeşler Takımı mükemmel yapımlardı. Ama neden bütün iyi 2. D.S. oyunları en güzel bölümlerini bu ikisinden çalmak zorunda? Bu kadar tembel misiniz? Oturup biraz araştırma yapsanız, daha önce görmediğimiz sahnelerde ağızımız açık kalsa, kendimizi kandırılmış hissetmesek. Allah'tan Medal of Honor Er Ryan'dan, ek görev

paketleri Kardeşler Takımı'ndan, Call of Duty de Enemy at the Gates'den ne kadar önemli sahne varsa hepsini çaldı bitirdi. Bundan sonra gelecek oyunlar yeni fikirlerle çıkmak zorunda.

Bir de Driver 3 çıktı başıma (Driver 3 da neymiş?). Sabah sabah F.E.A.R.'ın yaşadığı (olumlu) şoktan sonra Driver 3 nasıl geldi, kendime getirdi beni anlatamam. Bunca bekledikten karşımıza "çıkma çıkma bunu mu çıktı?" demekten alamadım kendimi. Neyse ki incelemesi bu aya yetiştirmedi, daha uzun süre üstünde çalışmam lazım. Ama siz siz olun, "Driver üçü!" diye dükkanlara saldırmayın. Çok üzülebilirsiniz.

Neden bu kadar cinlerim tepemde bu ay? Ensemde boza pişiyor da ondan, hem sıcaktan, hem de 2 dergiye birden yetiştirme telaşından. Ama yetiştik galiba. NATO zirvesi yüzünden ofiste hapis kalmadan şu işleri matbaaya yetiştirmem lazım. Bu arada, cumartesi Cumartesi derginin son tashihine yardım etmeye gelen Gökhan, Dilek ve Berke'ye sonsuz teşekkürler.

Yetiştik değil mi Aytun? N'olur yetiştiniz de...

\_Sinan Akkol

## SABAH SABAH F.E.A.R.'IN YAŞATTIĞI (OLUMLU) ŞOKTAN SONRA DRIVER 3 NASIL İLAÇ GİBİ GELDİ, KENDİME GETİRDİ BENİ ANLATAMAM.



← YOĞUN İSTEK ÜZERİNE: KENDİME DİYALOG, YENİDEN...

- Adı bile olmayan bir varlık ancak bu kadar sevilebilir. Ne çok fanatiğin varmış be kardeşim?
- Eee, fan-base sahibi olmak lazım.
- O ne be? Türkçe konuşsana zibidi!
- Bana bağırmasın! Ben artık sana bağlı değilim!
- Hattı len... Gelecek ay seni yazmazsam görürüm bağımsızlığını.
- Yoğun isteklere karşı gelemezsin Sinan! Okuyucuna karşı sorumluluğun...
- Veya dur ya, neden bu ay yazıyorum ki? Bu ay da yazmayabilirim seni.
- ...



YOĞUN İSTEK ÜZERİNE:

EDITÖRÜN GİZLİ HAYATI, RE-LOADED →

Kardeşim, bir editörün ne gibi bir gizli hayatı olabilir ki? Çayını kahvesini içer, bütün gün aylak aylak dolaşır. Ayın 20'sinden sonra da panik içinde haldır haldır yazı yazar. Budur. Gizli hayat da neymiş? Çıldırtmayın beni!



En sonunda kral geri dönüyor.

# PRO EVOLUTION SOCCER 4

Yapım: Konami | Dağıtım: Konami | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış tarihi: Belli değil |

Konami, Level ofisinde en çok oynanan oyun olan PES'in yeni versiyonu için çalışıyor. Oyun hakkında şimdilik birkaç bilgi açığa çıktı. İlk olarak, PES 4'te takım sayısı artırılıyor (200'den fazla). Master League içinse takım sayısı 64'ten 138'e çıkarılıyor. Ayrıca; İspanya, İtalya, İngiltere, Almanya, Fransa ve Hollanda liglerindeki futbolcuların tamamının ismi gerçek olacak. Yeni serbest vuruş sistemi, oyundaki bir diğer yenilik. Serbest vuruşlarda topa vururken iki futbolcudan birini seçerek barajı şaşırtabileceksiniz.

Tabii ki oynanışta da yenilikler var. Bunlardan biri normal pas verirken topun yüksekliğini ve mesafesini ayarlayabilecek olmanız. Buna ek olarak pas vereceğiniz futbolcuyu bu

kez kesin bir şekilde kendiniz seçebileceksiniz. Bu da futbolcuları ve oyunun akışını eskisinden daha fazla kontrol altında tutmanızı sağlayacak. Oynanışı etkileyecek yeniliklerden diğeri de yeni "fake" çalımlar ve yeni top kontrol etme teknikleri. Unutmadan, PES 4'te beş yeni hareket/yetenek bulunacak. Devamlı top sürme, "sağdan atıp soldan geçme" gibi hareketler oyunun rengini de değiştirecek. Çünkü topu bir defans oyuncusunun sağından atıp solundan geçebilecek olmanız, topun artık oyuncuyla aynı doğrultuda hareket etmediği anlamına geliyor. Yani topun fizik modelmesi de değiştiriliyor.

Görsel olarak da bazı değişikliklerle karşılaşacağız. Hakemler sahada gözükecek ve sa-

ha durumuna göre futbolcuların formları çamurlanıp kirlenebilecek. Ayrıca sahada futbolcuların kavga etmesi gibi birçok yeni ara sahne de hazırlanıyor. Kaçınılmaz olarak bu beraberinde yeni ve daha yumuşak animasyonları da getirecek. PES 3'te yeterince gerçekçi hareket eden ve oyuna uyum sağlayan futbolcuların yerine daha iyileri geliyor. Adidas'ın Roteiro topu da cabası!

Oyunun PS2 versiyonu için yine bir online mod düşünülmüyor. Son olarak oyunda stadi bulunan bazı takımlar şunlar: Bologna, Perugia, Brescia, Sampdoria, Newcastle, Leeds, Fullham ve Real Madrid...x



Kaykaylarınızı çıkartın

## Tony Hawk's Underground 2 World Destruction Tour

Yapım: Neversoft Entertainment | Dağıtım: Activision | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: Ekim 2004

Bomba gibi bir oyun geliyor; söylemedi demeyin. Kısaca THUG 2 olarak adlandıracağımız yeni Tony Hawk klasik adayı, 20 kaykaycı barındırıyor. Oyunun hikaye bölümünde, siz kaçırılan bir kaykaycıyı canlandıracaksınız. Sizi kaçırılanlar, dünyanın dört bir yanında kaymanızı isteyecekler. Asıl önemsenmesi gerekenler bunlar değil. Artık THUG'da da bir "Bullet Time" hareketi var. Zamanı yavaşlatarak daha enteresan hareketler yapabileceksiniz. Yaklaşık 100 görevin peşinden koştururken, hacmen hayli genişlemiş bölümler de gözünüzden kaçmayacak. Burada 15 katlı binaların tepesinden atlama, binaları yıkma, aralarından uçma gibi değişikliklerden bahsediyoruz. Online kısımdan ise, henüz haber yok.



## haberler

### ID'DEN YENİ OYUN

ID Software'in planları arasında Doom 3'ün dışında yeni bir oyun daha var. ID'nin başkanı Todd Hollenshead, şimdilik ismi ve türü belli olmayan yeni oyunun yapımına Doom 3 bittikten sonra başlayacaklarını belirtti. Büyük ihtimalle oyun bir FPS olacak ve Doom 3 motoruyla yapacak. Ama bunlar sadece varsayım. Zira ID, şaşırtma potansiyeli çok fazla olan bir firma. Heyecanla bekliyoruz.





Güney Amerika'da suşlu avı...

# EL MATADOR

Yapım: Plastic Reality Technology | Dağıtım: Cenega | Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil



Korea: Forgotten Conflict'in yapımcısı Plastic Reality Technology yeni bir oyunun yapımına başladı: El Matador. Oyun third-person kamerasıyla oynanan bir taktik/aksiyon. Hikâyenin akışı ve anlatımı, oyunu ilginçleştiren unsurlardan birkaçı. Serbest bir oynanışa sahip olacak olan El Matador'da kontrol tamamen sizde olacak, ancak hikâye birçok şaşırtmaca içerdiği için zaman zaman ikilemede kalmanız olası.

Oyunda bazen arabayla bir hırsızın peşinde, bazen de bir uyuşturucu kaçakçısını kovalarken bulacaksınız kendinizi.

El Matador'da geliştirilmiş bir yapay zekâ kullanılıyor. Bu tanımlamayı çok fazla duyduğunuzu biliyoruz, ama bu oyunda farklı bir şey deniyor: Hiyerarşik düzen. Bu şu anlama geliyor: Patronlar adamlarına emir verebilecek ve onları yönlendirebilecek. Yapımcılar bu sistemi 'Al Hi-

erarchy of Bad Guys' (kötü adamların yapay zeka hiyerarşisi) olarak adlandırıyor.

Karşılaşacağımız düşmanlar oldukça çeşitli. El Matador'da çete patronları, oyunlardaki 'bölüm sonu canavarları' ni ifade ediyor. Bu güçlü patronların yanında siviller ve bazı hayvanlar da (tımsah, köpek vs) karşınıza çıkacak. Grafikler de ekran görüntülerinden gördüğümüz kadarıyla fazlasıyla detaylı. Zaten ilk dikkatimizi çeken de grafikleri oldu.

El Matador yapımcıların ikinci oyunu. Daha yolun başında sayılırlar, ama El Matador için umutluyuz.✕

## World Cyber Games Kasırgası Başlıyor!

Bu yıl ilk kez 19 ilde ve 27 merkezde yapılacak WCG'nin Türkiye elemelerinin turnuva merkezlerinde yapılacak olan bölümü 15 Temmuz günü başlayacak. WCG'nin Türkiye elemeleri; İstanbul, Ankara, İzmir, İçel, Adana, Antalya, Bursa, Tekirdağ, Kayseri, Konya, Sivas, Kırklareli, Eskişehir, Balıkesir, Sakarya, Samsun, Yalova, Erzurum ve Kütahya illerinde belirlenen İnternet kafelerde gerçekleştirilecek. Online elemeler ise Avaturk su-

nucularında 30 Haziran günü başlayacak. 12 bin kişinin katılacağı Türkiye elemelerinde başarılı olanlar 16-20 Ağustos 2004 tarihleri arasında İstanbul'da gerçekleştirilecek büyük finalde yarışmaya hak kazanacak. WGG'ye Avaturk Voyager üyeleri ücretsiz olarak katılabiliyor ve böylelikle Avaturk'ün sunduğu tüm avantajlardan yararlanabiliyorlar. WCG heyecanına katılanlar Starcraft: Brood War, Warcraft

3: The Frozen Throne, Counter Strike: Condition Zero, Unreal Tournament 2004, FIFA 2004 ve Need for Speed oyunlarında rakiplerine karşı mücadele edecekler. Birinci olan takım ve oyuncular San Francisco'da Türk Milli Takımı olarak bizleri temsil edecekler. Turnuvanın ana sponsorları Garantî Bankası. Diğer sponsorlar ise Avaturk, Level, Beko, Microsoft, DNA, Intel, Bawls ve Oynasana.com.





# CAPTAIN BLOOD

Pirates of the Caribbean'in yapımcısı Akella yine aynı tipte bir oyun için çalışmalarına başladı. Rafael Sabatini'nin romanından uyarlanan Captain Blood bir aksiyon oyunu. 1685 yılında İspanya'da geçen oyunda kontrol edeceğimiz karakter asil bir korsan.

Oyun görev tabanlı bir yapıya sahip olmakla birlikte kara ve deniz savaşları içeriyor. Oyunda gemi yolculuklarından kılıç savaşlarına kadar birçok sahne bulunuyor. Gemi savaşlarında geminizi direk olarak kontrol edebilecek ve düşman gemileriyle savaşılabileceksiniz. İsterseniz topları da kullanabileceksiniz elbette. Otomatik hedef alma sistemi de oyuncuya yardımcı olacak.

Yapımcılar grafikler için de iddialılar. Gerçekçi patlama efektleri, kırılan gemi direkleri ve yırtılan yelkenler, görsel açıdan oyuna çok fazla şey katacak. Oyunda kullanılan gemi sürüş modeli ise Pirates of the Caribbean'dan alınıyor.

Kara savaşlarında ise birden fazla düşmanla dövüşeceksiniz. Kılıç, tabanca, tüfek, bıçak ve el bombası gibi silahları düşmanlarınıza karşı kullanabileceksiniz. Ayrıca farklı vuruş şekilleri ve kombine hareketler de yapabileceksiniz. Toplayacağınız puanlarla da yeni dövüş teknikleri kazanacak ve kendinizi geliştireceksiniz. Kazandığınız altınlarla ise yeni silahlar veya araç-gereçler alabileceksiniz.

Son olarak, oyunun sesleri Moskova Filarmoni Orkestrası'yla kaydediliyor. Bu da atmosfere büyük katkı sağlayacak.

Yapım: Akella | Dağıtım: 1C |  
Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil



## Pirates of the Caribbean'in yapımcıları demir alıyor



## JAGGED ALLIANCE'A YENİ BOYUT

Geçtiğimiz aylarda dergide yeni bir Jagged Alliance rivayetinden bahsetmiştik. Bu ay beklediğimiz oldu ve Strategy First, Jagged Alliance'in yeni versiyonunun yapım aşamasında olduğunu açıkladı.

Bu defa Mist Land'in geliştireceği oyunun yeni ismi Jagged Alliance 3D. Şimdilik elimizde pek bilgi yok, ama oyunun isminin sonundaki "3D" nin ne ifade ettiği malum.



## KICK OFF'UN YAPIMCISI DINO DINI'DEN YENİ OYUN

Efsane futbol oyunu Kick Off'un yaratıcısı Dino Dini yeni bir futbol oyunu yapıyor. DC Studios'la birlikte çalışan Dini, oyunu; PC, PS2, Xbox, Gamecube, GBA ve PSP platformları için piyasaya çıkarmayı planlıyor.

Dini'nin yeni futbol oyunu için şimdilik elimizde fazla bilgi yok. Yeni gelişmeler için beklemede kalın.





# TOP SPIN PC'YE GELİYOR

Geçtiğimiz yaz Xbox'a çıkan ve Xbox'taki en iyi tenis oyunu olan Top Spin, PC'ye de geliyor. PC versiyonu orijinal oyundaki tüm modları içerecek. Bunlara tek kişilik oyun, çiftli şampiyona ve online/LAN dahil. Tabii bir de Career modu. Oyunun yapımcısıysa

yine aynı: Power and Magic Dev.

Xbox versiyonundan bildiğimiz kadarıyla oyunun fizik modellemesi ve grafikleri çok gerçekçi. Bunların sorunsuz bir şekilde PC'ye aktarılması için yapımcılar çaba sarf ediyor.

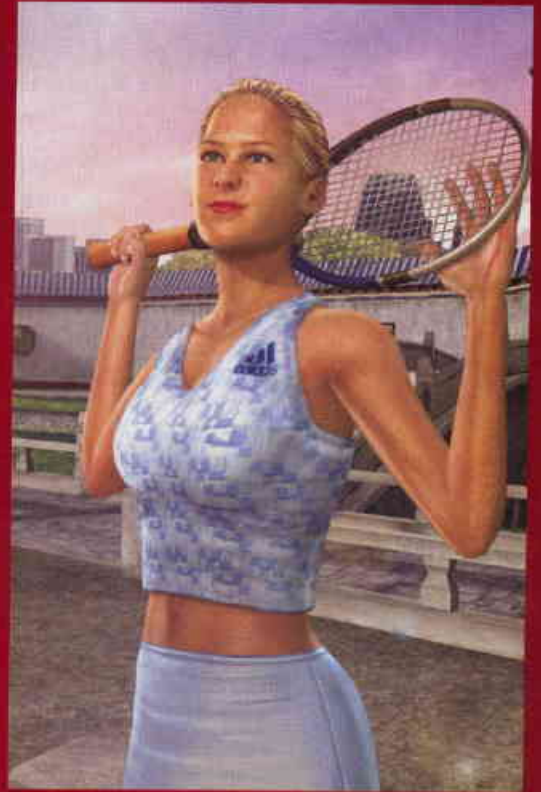
## COMMANDOS FPS OLUYOR

İlk çıktığında ağır bir strateji oyunuydu. Devamı da aşağı yukarı aynı sayılırdı. Son versiyonda ise aksiyona ağırlık verildi, kapalı mekânlarda 3D grafikler kullanıldı. Şimdiyse Commandos FPS oluyor. Bu kez tamamıyla 3D elbette...

Yeni Commandos oyununun ismi Strike Force. Dedikimiz gibi, oyun FPS olacak, ama bu taktiğin veya stratejinin unutulacağı anlamına gelmiyor. Farklı yeteneklere sahip Green Beret, Sniper ve Spy'dan birini seçerek görevleri tamamlamaya çalışacaksınız. Peki

görevler arasında neler var? Commandos serisindeki gibi yine düşman üssüne sızacak, sabotaj yapacak ve düşmanın planlarını bozmaya çalışacaksınız.

Stalingrad, Norveç ve Fransa, savaşacağınız bölgeler arasında yer alıyor. Eski Commandos oyunlarında olduğu gibi duruma göre karakterler arasında geçiş yapabileceksiniz. Bıçak, saatli bomba sahip olacağınız silahlardan birkaçı. Oyun ayrıca yedi kişiye kadar çok oyunculu olarak oynanabilecek.

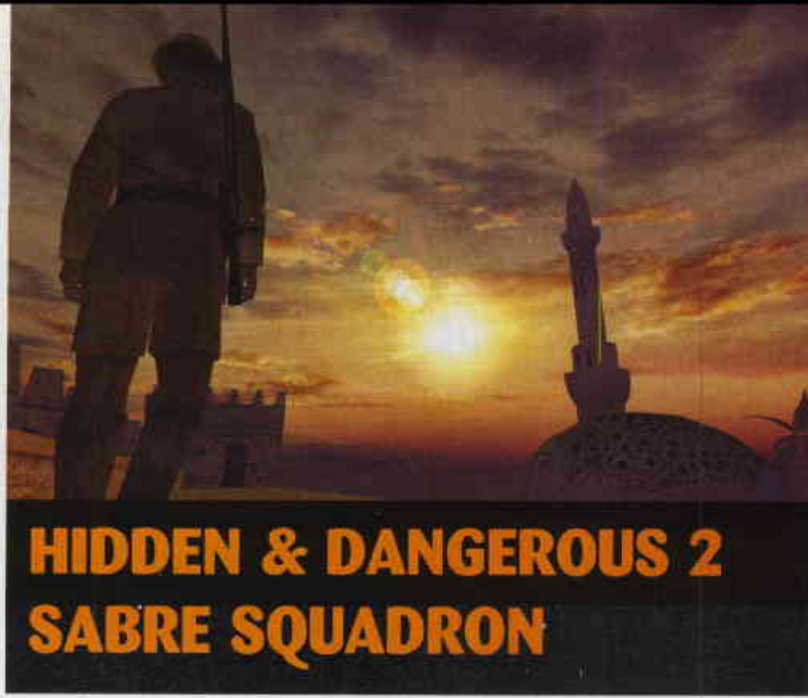


# YÜKLENİYOR...

Korku klasiği Silent Hill 4, 24 Eylül'de piyasada...

OYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Erteleme beklemiyoruz.
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Tarihte değişiklik yok.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	Aksiyon	23-Kasım-2004	Uzun zamandır bekliyoruz, umarız bu kez zamanında çıkar.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Şimdiye kadar herhangi bir erteleme yok.
Combat Flight Simulator 4	Simulasyon	21-Eylül-2004	Zamanında çıkma ihtimali yüksek.
Doom III	FPS	3-Ağustos-2004	Söylentiler oyunun bu ay veya Ağustos'ta çıkacağı yönünde.
<b>YENİ</b> Driv3r	Aksiyon	1-Eylül-2004	Defalarca ertelenen Driv3r bu kez 1 Eylül'de piyasada...
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Kasım'da çıkmasını bekliyoruz.
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Eylül-2004	Ertelenme ihtimali var.
Gooka: The Mystery of Janatris	RPG	9-Temmuz-2004	Bu ay değişiklik yok.
Half-Life 2	FPS	Belli değil	Sıkıcı bekleme devam ediyor. Hâlâ 'belli değil'.
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	Bu ay da iptal edilmediyse sağ salım çıkar!
<b>YENİ</b> Madden: NFL 2005	Spor	24-Eylül-2004	Yapımcı EA Sports... Zamanında çıkar.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004	Zamanında bekliyoruz.
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004	Geçen aydan farkı yok.
Shade: Wrath of Angels	Aksiyon	1-Ekim-2004	Erteleme yok.
<b>YENİ</b> Silent Hill 4: The Room	Aksiyon	24-Eylül-2004	En sonunda kesin tarih açıklandı.
Spider-Man 2	Aksiyon	28-Haziran-2004	Bir gün ileriye alındı.
State of Emergency 2	Aksiyon	Belli değil	Resmi olarak duyuruldu.
The Sims 2	Simulasyon	5-Eylül-2004	Çıkış tarihinde değişiklik yok.
Warhammer 40.000: Dawn of War	Strateji	24-Eylül-2004	Bir ay geriye alındı.
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Uzun zamandır çıkış tarihi aynı...





## HIDDEN & DANGEROUS 2 SABRE SQUADRON

Hidden & Dangerous için bir eklenti yolda. Sabre Squadron adındaki eklentide çok oyunculu oyunlar için ilk oyunda olmayan dokuz kooperatif görev bulunacak. Ayrıca oyun üç yeni deathmatch ve iki yeni çok oyunculu

mod da içerecek (32 kişiye kadar). Bunların yanında daha gerçekçi bir yapay zekâ, Almanlar'ın Panzershreck'i ve G43 tüfeği gibi yeni silahlar Sabre Squadron'da yer alacak.

## Çizgi-Dövüş

### Viewtiful Joe 2

Yapım: Clover Studio | Dağıtım: Capcom | Platform: GC, PS2 | Çıkış Tarihi: Şubat 2005

Cel-Shade grafik tekniğini sonuna kadar benimseyen Capcom, bu sefer de yandan görünüşlü bir aksiyonla karşımıza çıkıyor. Viewtiful Joe 1 ve 2'den bahsediyoruz. Joe'nun macerasının birinci bölümü Game-Cube için çoktan piyasada, ama PS2'de ne birinci oyun, ne de ikinci oyun şu an yok. Oyunun ikinci versiyonu her iki platform için daha güncel yenilikler taşıdığından, Joe'yu bu alanda incelemeliyiz. VJ 2'de Joe ve Silvia'yı kontrol edecek, üstünüze gelen 40 farklı düşmanla mücadele edecek ve eğer yanınızda bir arkadaşınız varsa oyunu anlaşmalı olarak da oynayabileceksiniz. Aksiyonun düşmediği, eğlenceli bir oyun bekliyorsanız, gözünüz bu başlıkta olsun.



## PC OYUNCULARI KORSAN!

Macrovision'ın (www.macrovision.com) yayınladığı son rapor iç açıcı değil. 2219 PC oyuncusunu kapsayan bir araştırmada oyuncuların yüzde 85'inden fazlası yasal olmayan crack'li yazılım kullanıyor.

Diğer yandan The Electronic Software Association (ESA) da kopya yazılımların oyun sektörüne 3 milyar dolarlık zarar verdiğini belirtiyor. Ayrıca Internet'te kullanılan paylaşım prog-

ramlarından açılan hesapların devamlı artması da endişe verici.



## onlar da birgün gelecek

### DARK MATTER

Yeni bir uzay shooter'i... Birinci kişi kamerasıyla oynanacak olan oyunda 3000 km hıza kadar çıkabilen uzay gemilerinden birini seçebileceksiniz. Oyun detaylı ve etkileyici grafikleriyle dikkat çekiyor.



### CRASHDAY

Carmageddon'a benzer bir oyun geliyor. Carmageddon'la benzerlikler taşıyan CrashDay, oyuncuya çok fazla serbestlik tanıyor. Bunun yanında Career modu ve inanılmaz kazalar da bizi bekliyor.



### FIFA 2005

Euro 2004'e alışmadan FIFA 2005 geliyor. Çıkış tarihi şimdilik belli olmayan oyunda daha gerçekçi ve yeni bir top kontrol sistemi kullanılacak. Ne var ki EA Sports artık seri üretime geçtiği için ne yaptığının farkında olmayabilir.



### MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

Sıra tabanlı strateji oyunu Massive Assault'a bir eklenti yapılıyor. Eklentide devasa büyüklükte deathmatch haritaları içeren altı yeni gezegen ve iki mega campaign bulunacak. Tamamıyla yeni Assault modu da cabası...



### LORD OF THE CREATURES

İlginc yaratıklarla dolu fantastik bir evrende geçen yeni bir RPG oyunu... Yeni bir firma olan Anvirago'nun geliştirdiği Lord of the Creatures'ta aksiyon ağırlıkta olacak. Ayrıca firma tamamen yeni bir grafik motoru kullanıyor.





## The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

# Yılbaşından önce...

Tim Burton'ın kilden kahramanları geri dönüyor; hem de bir oyun olarak. Oogie's Revenge'de filmin bir yıl sonrası konu alınıyor. Oogie yeniden canlanıyor ve Jack Skellington'dan kurtulmaya çalışıyor. Jack boş durmuyor elbette: Santa Jack, Pumpkin Jack ve Tuxedo Jack şeklinde, üç form arasında geçiş yapıyor.

Her kıyafetinin değişik güçleri var. Santa Jack hediyeler atarak saldırıyor, Pumpkin Jack patlayıcılar kullanıyor ve smokinli Jack kılıcıyla saldırıyor, düşmanlarını tutup, atma gibi beceriler sergiliyor. Filmdeki ortamları aynen oyuna aktarıldığı yeni yılbaşı kabusuna hazır olun.



Yapım: Capcom Prod. Studio 3 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Ekim 2004



## Hem X-Men, hem de RPG mi?

# X-Men Legends

Yapım: Raven Software | Dağıtım: Activision | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: Ekim 2004

Ekim ayı oyun açısından oldukça bereketli geçecek gibi gözüküyor. Aslında bu oyun haberi için, bu giriş yanlış. Düşünsenize, tüm sevdiğiniz X-Men kahramanlarını kontrol edebilecek, onları geliştirecek ve bir hikaye içinde rol almalarını sağlayacaksınız. Görülmemiş şey! Activision'dan gelen açıklamaya göre, X-Men Legends şu ana

kadar yaptıkları en fazla metin içeren konsol oyunu oluyor. Seçtiğiniz dört X-Men karakterini Sentinel ve Brotherhood istilasına karşı kontrol edecek, onlara yeni güçler kazandıracak ve karşınıza çıkanlara X-Men gücünü göstereceksiniz. Tüm X-Men ve RPG fanatikleri buraya!

## Zombi istilasında ikinci dosya

Yapım: Capcom Prod. Studio 1 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: Şubat 2005

# Resident Evil Outbreak: File 2

Oyunlarına isim koyarken, birkaç noktalama işareti de düşünmesi gereken sayın Capcom, çok kişili Resident Evil planını devam ettirmekte kararlı görünüyor. RE Outbreak File 2 hakkında bildiklerimiz kısıtlı. İlk açıklanan bilgiye göre, File 2 tamamen yeni bir oyun olmayacak; hatta ilk oyunun motorunu ve karakterlerini kullanacak. Daha fazla çeşitli yaratık (çürümüş filler, kaplanlar) göreceğimiz oyunda, yapay zekanın da geliştirilmiş olacağını tahmin ediyoruz.





# SHELLSHOCK

Tür: Aksiyon  
Platform: PC, PS2, XBOX  
Yapım: Guerilla  
Dağıtım: EIDOS  
Çıkış: 29 Haziran 2004

Bu defa istediğim gibi bir oyun geliyor galiba!

## NAM '67

oğu oyun tasarımcısı için savaş savastır ve genellikle de filmler ya da belgesellerden gördüklerinin bir kısmını oyunlarına katarak bu atmosferi verebileceklerini düşünürler. Oysa böyle bir yaklaşım ortaya çıkan oyunun dar bir kalıba sıkışıp kalmasına sebep olur. Mesela bugüne dek yapılan hemen tüm Nam oyunlarında Viet Cong güçleri istisnasız gerilla taktikleri uygulayan, vur-kaç saldırılarını yapıp ormanın derinliklerinde izlerini kaybettiren kuvvetler olarak gösterilir. Oysa gerçekte durum çok farklıydı. Viet Cong ordusu gerilla taktiklerini yeterli güç topladıktan sonra arka plana itmiş, savaşın ilerleyen safhalarında sayı ve ateş gücü yabancılara atılmayacak denli büyük kuvvetlerle açıktan savaşmaya başlamıştı.

Ancak daha da önemlisi şudur ki, bugüne dek yapılmış hemen hiçbir oyun Nam savaşının acımasızlığını ortaya koyamamıştır. Vietnam için "yeşil zündeki cehennem" benzetmesi boşuna yapılmamıştır. Ne Amerikan ordusu, ne de Viet Cong güçleri akla gelebilecek herhangi bir şiddet unsurunu kullanmaktan kaçınmamıştır. Organize işkence, sivillerin toplu halde acımasızca katledilmesi, biyolojik-kimyasal saldırılar ve daha aklınıza gelebilecek her türlü kâbus bu savaşta yaşanmış, böylece bundan sonra gelecek savaşlar için maalesef bir standart

belirlenmiştir. Ne demek istediğimi merak eden habercilere biraz göz gezdirsin.

### GERİLLA SAVAŞI

Nam konulu oyunları yapanlar arasında bir de Nolan da kökenli bir firma olan Guerilla katılmak üzere Shellshock aynı anda PC, PS2 ve XBOX için de yapılmakta olan bir aksiyon oyunu ve 1967 yılında Vietnam'a gönderilen sıradan bir askerın başından geçenleri konu alacak. Ancak bu defa işler biraz farklı çünkü bu oyunda herhangi bir kahramanlık destanı bulmayı beklemeyin. Çünkü Guerilla "her şeye rağmen görevini başaran kahraman askerın hikayesini" değil, Nam'dan sağ çıkmak için çabalayan sıradan bir askerın başından geçenleri anlatan bir oyun yapıyor.

Diğerler, canlandırdığımız karakterin Nam'daki üssüne varmasıyla başlayacak ve ilk bir kaç görevi geldiğimiz cehennemi tanımakla geçireceğiz. Biraz zaman geçince bizdeki cevheri fark eden komutanlar tarafından özel kuvvetler büngesine alınacağız ve tabii işler daha da ilginçleşmeye başlayacak. Çünkü bu sağede Vietnam'ın daha derinlerine dalecek, savaşı daha yakından ve detaylı bir biçimde görme imkânı bulacağız. Ve gördüklerimiz hiç hoş





şeyler olmayacak, çünkü yapımcılar Nam hakkında anlatılmış hemen her kötü hikâyeyi oyuna koyuyorlar. Ağaçlara civilenmiş askerler, napalm ile kavrulmuş köyler, piring hasadıyla meşgulmüş gibi görünürken birden üstünüze kurşun yağdırmaya başlayan köylüler, işkence ve infazın dibine vuran kafayı kırmış askerler, ne ararsanız olacak. Oyun boyunca olmadık savaş suçlarının işlenmesine tanık olacaksınız, ancak siz çoğunlukla bunlara bulaşmayacaksınız. Saniim yapımcılar oyuncunun vicdanına çok yüklenmek istememişler.

## HEM ZİYARET, HEM TİCARET

Shellshock tamamen tek kişilik bir oyun olarak yapıyor, yapımcılar tüm dikkatlerini buna vermeyi tercih etmişler. Düzgün çalışan yapay zekâ, mümkün olduğunca az program hatası, insanı sıkmayan bir atmosfer. Grafik konusunda da çok iddialı değiller, çalışmak için üç nesil sonraki ekran kartlarını

hında bulduğunuz uyuşturucu paketini satın, parasıyla güçlü ve az bulunur cinsten bir silahı envanterinize katabileceksiniz. Çok kanunsuz görünebilir, ama bunlar Vietnam'da günlük yaşamın parçasıydı. Tıpkı napalm ateşiyle kavrulan çocuklar gibi.

Tabii tek kişilik oyuna bu kadar önem verilince mecburen çok oyuncu seçeneğini unutmak gerekiyor. Bence sorun yok, zaten piyasada bir sürü iyi online aksiyon oyunu var. Ayrıca ben tek kişilik oyunun her zaman daha önemli olduğunu düşünmüşümdür.

Sade grafikleri ve çok oyunculu modunun olmamasına rağmen atmosferi çok sağlam olacağına benzeren Shellshock; Nam "67"yi sabırsızlıkla bekliyorum. Neyse ki oyunun neye benzediğini görmek için çok beklememiz gerekmeyecek.

M. Berker Güngör



## Üç Soru, üç cevap

Yapımcılardan Hermen Hulst ve Arjan Brussee ile yeni firmaları Guerilla hakkında kısa bir röportaj yaptık.

**LEVEL:** Neden firma adını Lost Boys'dan Guerilla'ya çevirme ihtiyacı duydunuz?

**H.H.:** Lost Boys aslında bağlı olduğumuz firmanın ismiydi, ancak bir süre önce yollarımız ayrıldı. Onlar online işlere yöneldiler, biz ise oyun yapımında kaldık. Bu durumda karışıklığı önlemek için isim değiştirmek şarttı.

**LEVEL:** Guerilla bünyesinde kaç kişi çalışıyor peki?

**H.H.:** Şu an 77 kişi çalışıyor ki bunların 72'si doğrudan oyun tasarımıyla ilgilidir. Firmamız Amsterdam'ın göbeğinde, halyle yetenekli insanları çekmekte büyük bir avantajımız var. Hollanda'da çok fazla oyun yapımcısı olmaması da bu açıdan bizim faydamıza oluyor tabii ki. Elimizdeki yetenekli personel sayesinde grafik motorundan sese kadar gereken her şeyi kendi bünyemizde geliştirebiliyoruz.

**LEVEL:** Peki hedefleriniz, planlarınız neler? Shellshock dışında herhangi bir projeniz var mı?

**A.B.:** Uzun vadede hedefimiz yaygın oyun platformları için kaliteli oyunlar çıkarmak tabii. Şu ana dek GameBoy için bir dizi oyun çıkarmıştık zaten. Şu anda ise Shellshock ve adını yakında duyuracağımız bir diğer oyunun daha son aşamalarında. Tabii onlar bitince hemen bir dizi yeni projeye başlayacağız, ama henüz bunlar hakkında konuşmak için çok erken.



GUERRILLA



# CALL OF DUTY

## UNITED OFFENSIVE

### EXPANSION PACK

**Gelin kendimizi tekrar ateşe sürelim!**

Tür: FPS  
Yapım: Infinity Ward/Gray Matter  
Dağıtım: Activision  
Çıkış Tarihi: Belli değil.  
Web: <http://www.callofduty.com/>

Infinity Ward. Ne isim ama, "Sonsuzluk Koşu-şu"! Böyle bir koşuşa ne türden deliler tıklır hiç bilemiyorum, ama içerisinin hayli ilginç olacağını da düşünmüyör değilim. Tamam, "ward" başka anlamları da olan bir kelime, biliyorum. Yani kalkıp "Yanlış biliyorsun de-ve!" şeklinde mesaj kasmayın. Altı üstü şura-ada kendimce bu ismin olası bir anlamı üzerine fantezi kuruyorum. Ve kanaatimce "sonsuzluk koşuşu" hayli karanlık ve cezbedici bir isim. Bu isime bir kitap ta yazılmış aslında ya, neyse.

Infinity Ward aslında eski 2015 çalışanlarından oluşuyor, yani Medal of Honor'ı da, Call Of Duty'yi de aslında aynı herifler yaptı. Peki neden Electronic Arts çatısı altından kaçıp Activision şemsiyesi altına girdiler dersiniz, bunun cevabı da pek karmaşık değil. Electronic Arts'ın aksine, Activision yönetimindekiler beraber çalıştıkları tasarım gruplarının ümüğünü sıkıyor ille de kendi istedikleri olsun diye. Mesela United Offensive'i ele alalım. Call Of Duty için yapılan bu ek görev paketinin çıkışı hevesle bekleniyor. Ama Infinity Ward kendini bir ek görev paketine kilitlemek yerine, uygun gördüğü bir başka grupta çalışıp başka projelere de zaman ayırabiliyor. Bu yüzden United Offensive'i aslında Gray Matter Studios yapıyor, yani Castle Wolfenstein'i yapan elemanlar.

#### KURSK YADA BASTOGNE?

United Offensive grafik açıdan bazı iyileştirmeler içerecek, ancak temelinde Call Of Duty ile aynı teknolojiye sahip. Gray Matter programcıları özellikle patlama efektleri gibi bazı unsurları elden geçirmiş, daha sinematik bir lezzet yakalamaya çalışmışlar. Zaten ilk oyundaki gibi amaç yine oyuncuyu Band Of Brothers ya da Saving Private Ryan cinsinden epik bir atmosferin içine sokmak. Bunun için de ilk oyundaki tüm numaraları aynen kullanacaklar, büyük cephe çarpışmaları, yoğun hava akınları, yeri sarsan topçu atışları ve tabii bir sürü asker.

Oyunda üç farklı taraf için toplam 10 görev bulunuyor. Bu görevler Sovyetler için Kursk Savaşı, Amerikalılar için de Ardennes ormanlarında geçen ünlü Battle of Bulge üzerine kurulu. Tabii bir de İngiliz görevleri olacak ama onlar hakkında kesin bir bilgi yok henüz. Büyük ihtimalle Kuzey Afrika çöllerinde Rommel'in Panzer tümenleriyle yapılan mücadele konu alınacaktır.

Doğrusu seçilen savaşlar hayli kanlı geçmiş olaylardır. Kursk tüm savaş boyunca yaşanmış en büyük ve kanlı çarpışmalardan birine şahit olmuştur. Almanlar ve Sovyetler elleri-

ne ne geçtiyse ortaya sürmüş, sonuçta burada tüm zamanların en büyük tank savaşlarından biri yaşanmıştır. Oyunda araç kullanımına biraz daha fazla önem verileceğini bildiğimizden, burada bol bol tank sürmeyi umabiliriz.

Öte yandan Ardennes ormanlarında geçen Battle of Bulge Amerikan kuvvetlerinin tüm savaş boyunca yaşadığı en ağır, en korkunç savaş olmuştur. Kışın göbeğinde Hitler'den hiç ummadıkları bir saldırı yiyen Amerikan güçleri, sıfır malzemeyle hayatta kalabilmek için savaşmışlardır. İçimden bir ses bu bölümlerde azıcık cephaneyle yetinmek ve boyuna kafamıza düşen top mermilerinden kaçmak zorunda kalacağımızı söylüyor.

Tabii multiplayer manyakları için de bolca yeni harita ve iki de yeni oyun modu olacak, onlar da unutulmuyor. Oyun modlarından biri Tank Battle, adından anlayabileceğiniz gibi bol araçlı bir oyun türü olacak. Diğer de özellikle Unreal ile tanıyıp sevdiğimiz Domination türü. CoD zaten multiplayer açısından hayli başarılıydı, bu yeni modlar şüphesiz daha da fazla ilgi çekecektir. Oyunun çıkış tarihi henüz kesin değil, ancak büyük ihtimalle 2004 bitmeden raflara düşer. ☺

\_M. Berker Güngör





**G**rand Theft Auto" aslında Amerikan yasalarında yeri olan bir terimdir. Hem otomobil hırsızlığı ve hem de silahlı gasp unsurları içeren bu suç, özellikle büyük Amerikan şehirlerinde yaşamın ayrılmaz bir parçasıdır. Motorlu taşıtların o denli bol ve hayatın ayrılmaz bir parçası olduğu bir ülkede herhalde bundan daha doğal bir durum da olamaz. Öte yandan, vatandaşlar arasında silah taşıma oranı hayli yüksek olduğundan, bu gibi görünürde basit bir araba hırsızlığı vakası bile birkaç saniye içinde sağlam bir silahlı çatışmaya dönüşebilmektedir. Macera anlayışı bu kadar kontrolden çıkmış başka bir ülke daha var mıdır, orasını Allah bilir!

Ama tabii Rockstar North sağ olsun, biz oyuncular içimizdeki kanunu çiğneme dürtüsünü ekranlarımız önünde tehlikesizce tatmin edebiliyoruz. Bunu söylerken genel anlamda konuşuyorum, şahsen kanun ve düzen yanlısı bir adamımdır. Ve doğrusu oturup oynamakla birlikte hiçbir zaman GTA serilerinden üyesi büyük bir zevk almadım. Tek bir istisna

hariç, Vice City sokaklarında gümbür gümbür Chopper kullanmak inanılmaz zevkliydi. Sırf radyoyu açıp şehri boydan boya motorla dolaşmak için Vice City çalıştırdığım olmuştur yani. Zaten GTA serisinin bu kadar sevilmesinin ve özellikle de son oyunların hayli tutmasının en büyük sebeplerinden biri bu serbestliğidir. Senaryoyu takip etmediğiniz zamanlarda yapabileceğiniz pek çok şey bulursunuz. Zaten Manhunt'a düşük not vermemin bir sebebi de buydu aslında. Rockstar North'un inanılmaz geniş ve esnek GTA oyunlarından sonra, Manhunt kadar tekdüze ve sıkıcı bir oyunu yapmış olmaları kanımca büyük hataydı.

## GÜNEŞLİ GÜNLER

San Andreas'ın adına bakınca ilk anda büyük bir hataya düştüm. Bunun bir ek görev paketi değil de, serinin bir sonra ki oyunu olduğunu biliyordum. Ama yine de aklıma gelen ilk düşünce San Andreas'ın aslında Los Angeles şehrinin "oyuna uyarlanmış" hali olduğu idi. Tıpkı Vice City gibi, orada da temel alınan 80'li yılların Miami kentiydi. Ama yanlışım, hem de nasıl! San Andreas serinin yeni oyununun geçtiği şehrin adı değil, eyaletin adı! Evet, bu defa oyun alanı içinde üç adet şehri barındıran koca bir eyalet ve üstelik her şehir Vice City'den kat kat büyük olacak. Şehirler birbirlerine otoyollarla ağırlı oldukları gibi, farklı mekânlara giden pek çok tali yol da mevcut olacak. Sizin anlayacağınız bana gür gür motor kulanacak bir ton açık yol olacak, Allah vere de Chopper modellemeyi unutmayalar!

Peki bu kadar büyük bir alanda biz ne amaçla dolanacağız, konu ne olacak? Bu defa Tommy Vercetti rolünde değiliz, çünkü 90'lı yıllardayız ve eleman büyük ihtimalle artık sırtında bir ton silahla etrafta koşturamayacak denli yaşlanmıştır. Ve fakat oyunda eskilerden konuk sanatçıların olabileceğine dair söylentiler de yok değil hani! Neyse, bu defa başroldeki kişi Carl Johnson adındaki eski bir çete üyesi. Carl Johnson bir süre önce bölgeyi kontrol eden Orange Grove çeteleri ile bir sürtüşme yaşamış, postu kurtarmak için San Andreas'tan topuklamıştır. Ancak olaylar onu geri dönmeye zorlamıştır.

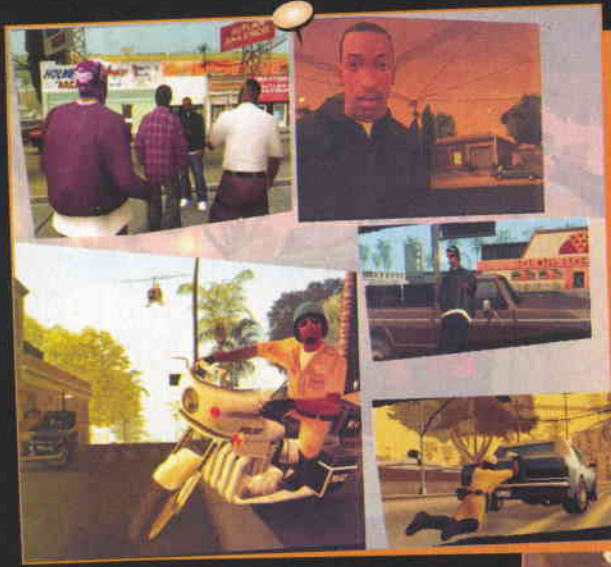
# Grand Theft Auto San Andreas

Güneş, kum, portakal ve çete savaşları...



Tür: Aksiyon  
Yapım: Rockstar North  
Dağıtım: Rockstar/Take 2  
Çıkış Tarihi: Ekim 2004 (PS 2)  
Web: <http://www.rockstargames.com/sanandreas/>





ve şimdi hayatta kalmak için savaşması gerekmektedir. Tabii yalnız olmayacaktır, bazı eski dostlar da ona katılacaktır. Ancak yine de şans üzerine bahis oynanmayacak kadar düşük görünmektedir.

## GÖBEKLİ ÇETECİLER

San Andreas tabii ki öncekilerden daha gelişmiş bir grafik motoru üzerine kuruludur. Ancak grafik gelişmeler oyunun kalan kısmıyla kıyaslandığında devde kulak kalıyor. Her şeyden önce oyun alanı öncekilerin belki de 5-6 katı büyüklükte olacak ve içinde üç şehirden çok daha fazlasını barındıracak. Mesela uzakta gördüğünüz dağa helikopterle gidebileceksiniz! Tabii bu kadar büyük oyun alanı aynı zamanda farklı mekânlar demek. Oyun genelinde 90'lı yılların havası hâkim, ancak her bölge kendi çevre dokusuna sahip.

Gece-gündüz döngüsü mevcut olacak ve şehirdeki hayat buna uygun sürecek. Bu defa sokaktaki en basit adama kadar herkesin bir yapay zekâsı ve günlük programı var, hatta serserilerin bile. Ve eğer kafanıza göre etrafta takılıp kaba adamı oynamak isterseniz, bu kez vatandaşların tamamen korkak tavuklar olmadığını görüp şaşırabilirsiniz. Siz hareket halindeyken çevrenizde bir sürü olay olmaya devam edecek, çevredekilerde size ve olaylara tepkilerini gösterecekler. Ayrıca yaptıklarınızın kolay kolay unutulacağını da sanmayın.



Oyundaki etkileşim bu defa çene düşürecek denli yüksek olacak. Günlük hayatta yapmanız gereken her şeyi burada da yapacaksınız, yemek, içmek, dinlenmek, hatta arada biraz eğlenmek. Arada duş almayı, temiz çamaşır giymeyi ve spor yapmayı ihmal etmemek lazım. Çünkü devamlı pizza yiyen, terli bir herif etrafta pek hoş tepkiler almayacaktır. Üstelik bu tür bir beslenme zamanı içinde göbek yapmanıza ve tıknafes olmanıza da sebep olacak. Neyse ki kiloları aldığınız gibi verebileceksiniz de. Peki bütün bunları nerede yapacaksınız? Bu defa satın alabileceğiniz mekânlar basit birer oyun kaydetme noktası olmaktan çok öte. Bir bar satın alınca tezgaha kurulup bir tek atmak mümkün mesela. Oyundaki pek çok mekân ziyaret edebileceğiniz, içinde sunulan olanaklardan yararlanabileceğiniz ve kafanız atarsa silâhi çekip soyabileceğiniz yerler olarak tasarlanıyor. Tabii yemek yediğiniz kafeteryayı birilerinin basıp soymaya kalkması da muhtemel, ne de olsa ortamdaki tek psikopat siz değilsiniz, değil mi?

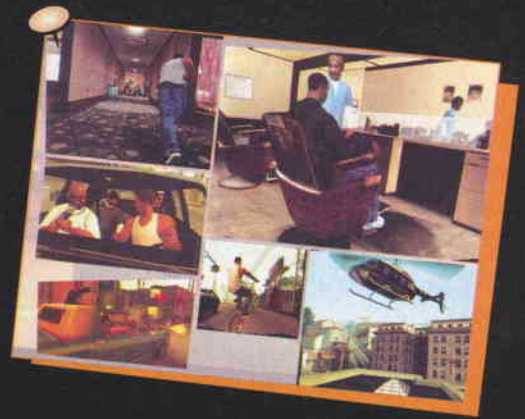
## FERRARI VE BMX

Adı Grand Theft Auto olan bir oyunda araçlar şüphesiz çok önemli. Merak etmeyin, helikopterden BMX bisikletlere dek envai çeşit araç

oyunda bulunacak. Ancak umarım uzaktan kumandalı helikopterleri bu defa es geçecekler, Vice City'de o görevden nefret etmişim! Araçların sürüşünden hasar modellemesine dek her şeyin önceki oyunlardan daha iyi olacağı şüphesiz. Bu defa küçük ama önemli bir detay göz ardı edilmemiş, artık bir yeri araçtan taramanız gerekirse yanınızdaki elemanlar da silahlarını camlardan uzatıp şenliğe katılacaklar. Bunun hayli sağlam bir atış gücü sağlayacağı kesin!

San Andreas gerçekten çok sağlam bir oyun olacak gibi görünüyor. Doğrusu hakkında daha sayfalarca yazılabilir, ama birazını da incelemeye bırakmak lazım, değil mi? Hem zaten oyun daha bitmiş değil, bu yüzden pek çok unsur kesinleşmedi. Oyunun çıkış tarihine gelince, PS2 sürümünün 2004 sonbaharında piyasada olması bekleniyor. PC ve X-BOX sürümleri ise çıkacağı açıklanmamış olmasına rağmen, bizim tahminimize göre 2005 sonuna doğru çıkacak. @

M. Berker Güngör





# Need For Speed Underground 2

**Y**ıllardır otomobil yarış oyunları yapar durur firmalar ve biz de inceleriz. Ama neye kadar? İşin kötüsü uzun zaman otomobil yarışlarını inceleme işi bana düşmüştü, neyse ki bir zaman sonra Onur Baryam kardeşin sırtına yıktık da rahat bir nefes aldım. Dergide serbest yazar beslemenin böyle de güzel yanları var işte, bunaldığınız bir oyun türü olursa mutlaka aralardan bir meraklısını bulabiliyorsunuz.

Peki ama neden otomobil oyunlarından sıkılmış olabilirim? Otomobil hâstası

yurdum insanına bu tuhaf gelecektir şüphesiz. Aslında sebebi çok basit, her oyunda olduğu gibi bu türde de çeşitlilikten, ilginçlikten hoşlanırım ben. Her ne kadar otomobillere tutkun olmasam da, iyi bir oyuna "hayır" demedim. Ama maalesef her türde olduğu gibi burada da en sağlam oyunlar bile genellikle yenilikten uzak oluyorlar. Pahalı arabalar, ilginç pistler, gerçekçi sürat duygusu falan tamam da, ne-reye kadar?

Benim hiç aklımdan çıkmayan bir yarış oyunu varsa o da seneler evvel, 386 işlemciler zamanında oynadığım Hot Rod 2 idi. Az parayla eski bir Amerikan arabası alır, çıkma parçalarla modifiye eder, sonra da sokak yarışlarına katılırdınız. Hep öyle bir oyun yapılırsa diye bekledim durdum, ama olmadı gitti.

NFS: Underground iyi oyun, bunu reddetmiyorum. Ama beklentilerimi karşılamaktan uzaktı. Sürat duygusu iyiydi, ama arabaların kokpitleri yoktu.

Grafikler güzeldi, ama araç modifikasyonu çok yüzeyseldi. Hepsini bir yana bıraktım, yarıştan yarışa menülerle geçi-

**Çok daha fazlası için hazır mısınız?**

Tüm Yarış  
Yapım: EA Black Box  
Dağıtım: Electronic Arts  
Çıkış Tarihi: Belli değil.  
Web: [www.eagames.com](http://www.eagames.com)



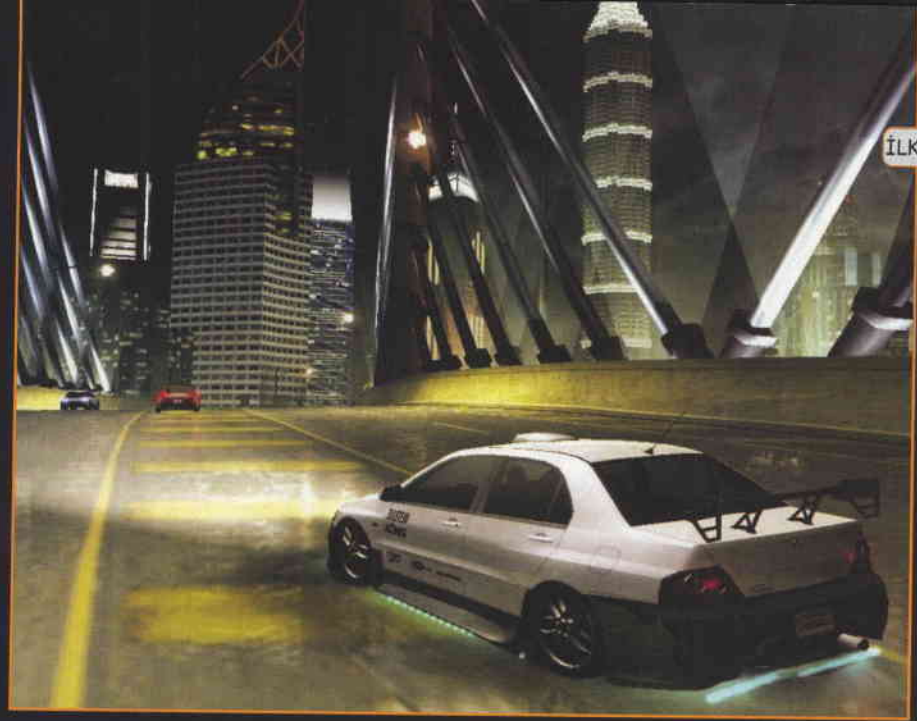
yordunuz. Sokak yarışına heves eden adamın menüyle ne işi olur? Yani oyun güzel ama bir sürü yaka silktiğim kalıptan kurtulabilmiş değil. Haliyle bir zaman sonra sıkıyor. Ben oyunları sadece son sahneyi görmek için değil, oyunun içinde vakit geçirmek için oynarım. Var mı öyle güzel bir yarış oyunu?

## DAİMA GECE

Aslında Underground, yarış oyunları türünde bir hayli hareketliliğe yol açtı denebilir. Şu anda yapım aşamasında olan en az yarım düzine oyun var ki, Underground tadında tasarımlara sahipler. Tabii Underground çıkmadan çok önce Gran Turismo diye bir oyun vardı, ama benim PS2'im yok, değil mi? Oysa Underground öyle değildi, PC sürümü vardı ve gayet de iyi çalışıyordu, hele bir de direksiyon kullanarak oynuyorsanız! Ve şimdi Underground 2 yapıyor, üstelik sadece Playstation 2 için değil, tüm oyun platformları için.

Ve sizi bilemem ama, bu defa benim istediğim türden bir oyuna kavuşma ihtimalim çok yüksek gibi görünüyor. Çünkü Underground 2 yarış oyunlarında en nefret ettiğim şeyi ortadan kaldıracak, yani menüleri. Menülere girip yarış seçmekten bıktım doğrusu ve Underground 2 bu işi tamamen olmasa bile büyük oranda çözecek. Bir arabanız var değil mi? İşte o arabaya atlayıp koca bir şehrin ve onu etraftaki üç farklı bölgeye bağlayan otoyolların üzerinde tam gaz dolaşma şansımız olacak.

Dolaşırken yapılmakta olan yarışlara, bizim gibi dolaşan diğer yarışçılara, otomobil ve parça dükkanlarına, yani lazım olan her türden mekân ve kişiye rastlayabileceğiz. Bir sokakta drag yapıyor, hadi katılımlım! Şu caddede park etmiş geyik yapan birkaç yarışçı var, hadi gidip yarış teklif edelim! Bilmem nerede Honda mağazası var, hadi gidip modellere bakalım! Anlıyorsunuz değil mi, önceden menülerde yaptığımız



tüm işleri şimdi caddelerde, yani yasadışı sokak yarışçılarının olduğu yerde yapacağız. Tabii oyunda yine belirli bir akış mevcut olacak, ama bu oyuncuyu sıkacak, atmosferi mahvedecek şekilde hazırlanmıyor. Canınız istemiyorsa belirli müsabaka türlerini tümünden pas geçmeniz bile mümkün olacak. Rastladığınız yarışçılar size yeni yarış mekânlarının ve dükkanların yerlerini çıtlatacaklar.

## V8 TOSBAĞA

Underground 2 ilkinden çok daha fazla araç modeli içerecek. Bunların büyük bir kısmı yine çok pahalı olmayan seri üretim araçlardan oluşacak. Eh zaten işin zevkli yani standart bir Ferrari'yi alıp yarışmak değil, Honda Civic'i dibine dek modifiye edip sokağa çıkmaktır. Bu defa kendimize ait bir garajımız olacak, yani birden fazla arabayı elde tutabileceğiz. Şahsen ilk oyunda Golf ve Miata'ndan ayrılmak zorunda olmam çok canımı sıkıyordu, ama bu defa buna mecbur kalmayacağım.

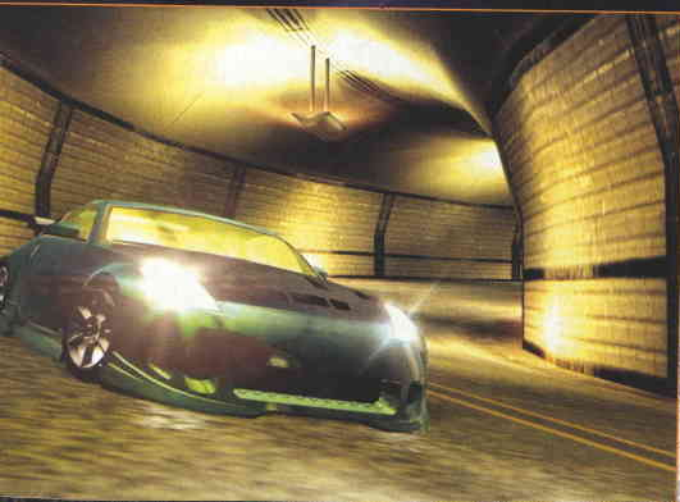
Üstelik oyunda öyle çok modifikasyon seçeneği olacak ki, ilerleyen yarışlarla birlikte daha pahalı bir canavara terfi etmek zorunda kalmayabiliriz. Bu defa araç parçaları öyle yarış geçtikçe açılan paketler halinde sunulmuyor. Tabii çok uğraşmak istemeyenler için hazır mod kitleri de olacak, ama "uğraşırım" diyenlere aracın her parçasıyla tek tek oynama imkânı

da verilecek. Benim merak ettiğim şey, acaba abartıp bir 206'ya büyük blok V8 takabilecek miyiz? Sonuç pek verimli olmazdı doğrusu, ama isteyen böyle bir manyaklık yapabilirse çok güzel olurdu.

Tabii araca uygulayabileceğiniz makyajın dozu da iyice artacak bu oyunda. Envai çeşit body kit, boya seçeneği, far, çıkartma ve daha ne isterseniz olacak oyunda. Dahası, artık aracınıza takacağınız eteklidir, kanattır, tüm o parçaların genel aerodinamik üzerinde de etkisi olacağı gerçeği. Gövdeye yapacağımız her tür ekleme aracın sürati ve yol tutuşunda doğrudan etkili olacak.

Programcılar henüz oyun hakkındaki her şeyi açıklamak için çok erken olduğunu söylüyorlar. Yeni yarış türleri, yeni araçlar, karakterler, mekânlar ve olası çok oyunculu seçenekleri hâlâ kesinleşmiş değil. Belki burada en büyük sebep, yazının başında da belirttiğim gibi, halen Underground 2'ye doğrudan rakip olabilecek türden en az yarım düzine oyunun yapılıyor olmasıdır. Belli ki EA Black Box programcılar kafalarında olan her fikri ortaya dökmek istemiyorlar. Haksız da sayılmazlar aslında, çünkü çalışmalar henüz ancak Alpha sürümü seviyesine ve kesin bir çıkış tarihi verebilmekten uzaklar. Eh, bize sabretmek düşüyor, ne yapalım? ❖

M. Berker Güngör





## BETA TEST

# WORLD OF WARCRAFT

WarCraft nedir? Sadece bir oyun mu? Bir destan mı? Bir yaşam tarzı (öeah)? Açıkçası sizler World of Warcraft'ta ilgili iki kelime fazla okumak isterken oturup Warcraft tarihini ve bildiğiniz onca şeyi tekrarlamak intihann diğer adı olurdu.

Bu test birçoğunuz için sürpriz olacaktır. Nedeni basit: Çünkü Blizzard bu yıl bir politika değişikliğiyle beta testi yalnızca Amerika, Kore ve birkaç imtiyazlı kişinin yapmasına izin verdi. Avrupa beta testi için yakında kapalı beta test yapılacağı ya da çıkmadan kısa süre önce deneneceği fısıldananlar arasında. Eğer söz konusu bir sanat eseriye (erken bilgi) beta testi fısıltılara ve şansa bırakamazdık. Beta test konusunda mühimmat ve desteginden dolayı Michael Grafa teşekkür ettikten sonra altı sayfalık yolculuğumuza çıkabiliriz. Testte her ay haber bölümünde anlattıklarımızdan çok canlı oyun sahnelerine ve değişikliklere yer vereceğim.

Not: Blizzard testin başlangıcında yalnızca insan, cüce, Nightelf ve Gnome'ların seçilebilmesine imkân tanımıştı. Bir süre önce eklenen Undead, Ork, Tauren ve Troll'lerle ilgili ayrıntıları sonraki yazılarımızda bulacaksınız.

### DOĞUŞTAN GELEN YETENEK

World of Warcraft bizi Frozen Throne'un bittiği yerden alıyor. Prens Arthas'ın yaşayan ölüleri ve Burning Legion anakarayı darmadağın ettikten sonra Azeroth ve Kalimdor yeni bir başlangıcın önünde dumaktadırlar.

Siz işe ırk seçimiyle başlıyorsunuz (insan, cüce, Nightelf, Gnome ve karşı taraf ork, trol, Tauren veya yaşayan ölü). Irktan sonra dokuz meslekten birini ve karakterinizin cinsiyetini seçiyoruz. Ardından Blizzard klasığı, mükemmel bir videodan ve seçtiğiniz ırkın o anki durumunu anlatan bir demodan sonra başlıyor.

Blizzard ilk betadan aldığı geri dönüşlerle karakter yaratım sistemini tamamen değiştirdi. Skill puanları kahramanların özel yeteneklerini etkilemesi dışında yeni silah kullanımını ve öğrenilen zanaatları da direkt etkiliyor. Ayrıca skill puanlarını tamamladığımız görevlerle değil öldürdüğünüz yaratıklardan aldığımız deneyim puanlarıyla artırıyoruz. Başlangıçla beraber online hayatınızın kılıç mı yoksa olta sallayarak mı geçeceğine karar vermeniz gerekiyor. Oyundaki genel karakter özellikleri Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Perspective, Charisma şeklinde geliyor. Bun-

lar her sınıfa göre farklı şekilde önem taşıyor ve bu önem birinci, ikinci ve üçüncü önem adları altında sınıflandırılmış. Örneğin savaşçı için Strength ve Constitution ilk iki sıradayken üçüncü sırayı Dexterity alıyor. Özellikleri artırmanın karşılığı da birçok skill puanı harcamak oluyor. Ayrıca şu an beta testte bulunmayan bir şey var: Siz LEVEL atladıkça artacak yetenek puanları sayesinde her ırk belli bir düşman ırkına karşı daha iyi dövüşecek.

### AZEROTH'DAN CANLI YAYIN

Macera boyunca izleyeceğimiz karakterlerden Nightelf oyuna Teldrassil'in sık ormanlarında başlıyor. Daha fiından yeni çıkmış karakterin yanında başında ünlem işaretiyle sabırla bekleyen bir NPC (yapay zekânın yönettiği karakter) görüyoruz. NPC'nin sol gözüne tıklamamızla da ilk görevimizi alıyoruz, hayırlı olsun. Görev briefinginde doğanın dengesini koruyabilmek için bir vahşi kaplan ve üç yaban domuzunu saf dışı etmemiz gerektiği ve karşılığında alacağımız ödül epik bir havada bildiriliyor. İlk düşmanları yere sermemiz üç dört vuruştan fazla sürmüyor. Bu ısınma görevinden sonra elimize otuz bakır para ve savunmamızı üç puan artıran bir eldiven geçiyor. Az önceki NPC'ye geri



döndüğümüzde bizi yeni bir görevin beklediğini görüyoruz. Burada ilk sevindirici noktayı görüyoruz: Diğer devasa online oyunların aksine burada görev tamamlamak için oradan





Efsane devam ederken bizler uzakta kalamazdık. Galaxies ve Everquest 2 ile birlikte devasa online janrının en çok beklenen üçüncü oyunu World of Warcraft'ın beta testine katıldık. Bakalım Azeroth'ta havalar nasıl.

Nihayet  
Azeroth'dayız,  
hem de tam  
kalbinde!





← Dwarf'ların Ironforge'u diğer fantastik dünyalarda olduğu gibi yabancılara kapalı bir bölge.



↑ Efektler ilk adımdan itibaren atmosferi tamamlıyor.

oraya uzun ve gereksiz koşuşturmalar yer almıyor. Yolların kısa olması dışında karakterlerin sağlığının hızlı yenilenmesi de bir başka avantaj. Yani bizi sinir harbi geziler değil sürrekli aksiyon bekliyor.

## İLKLER HEP ÖZELDİR

Blizzard WoW'un şimdiki versiyonu için Dark Age of Camelot'la karşılaştırılabilecek bir görev sistemi hazırlamış. Her on LEVEL'da bir kahramanlar hocalarından alacakları oldukça zor bir göreve yönlendiriliyorlar. Örneğin cüce savaşçılar onuncu LEVEL'da dışı bir trolü saf dışı bırakmak zorundayken, Undead büyücüsünün çok ender rastlanan bir eşya bulması gerekiyor. Buna rağmen Warlock ve şamanlar ka-



rakter gelişimleri nedeniyle ilk özel görevlerini daha erken alıyorlar. Allah'tan bu özel göreve çıkmadan önce karaktere özel hediyeler veriliyor. Bu hediye yeni bir yetenek olabileceği gibi özel bir zırh veya büyümlü bir eşya da olabilir. İleride karşılaşacağınız bazı elit görevler de bu hediyeler sayesinde gayet cazip oluyor. Bu görevler önünüze yaşam enerjisi aynı seviyede olan akranlarına göre son derece güçlü yaratıklar olarak çıkıyor.

Ortaya çıkabilecek karışıklıklara karşı yaradımıza günlükümüz koşuyor. Günlük görevleri karakterin seviyesine göre farklı renklerde sıralayarak yardımcı oluyor. "Gri" çok kolay ve "yeşil" kolayken, "sarı" genelde tek kişiyle halledilebilecek görevleri, "turuncu" ve "kırmızı" ise ancak gruplar içinde yapılabilecek zor görevleri işaret ediyor.

Blizzard RPG oyunlarının klasikleri olan "getir-götür, şu yaratığı öldür" görevlerini gayet eğlenceli bölümler halinde bağlayarak sunuyor. Örneğin Nightelf'i bıraktığımızda bön bakışlı NPC Zenn Foulhoof için bir şeyler topluyordu. Görev devam ederken şehir muhafızlarından Foulhoof'un arkamızdan numaralar çeviren bir üçkâğıtçı olduğunu öğrenmemizle planda ufak bir değişiklik yapıyoruz. Şehirde prestijimizi korumamız gerektiğinden direkt saldıracağımıza intikamımızı ona başka bir iksir götürerek alıyoruz. Hilemizi çakmayan Zenn hoş efektler arasında kurbağaya dönüşüyor ve karizmamız da yerinde kalıyor. Oyunun hemen her noktasında böyle küçük hinlikler bulmak mümkün; tabii oyuncunun pratik zekasının yardımıyla. İşte bunlar sayesinde de çeşitlilik artıyor ve eğlence asla kesilmiyor.

## AZEROTH'UN KÖKÜ

World of Warcraft'ın kök söktürecek görevleri on LEVEL'da bir çıkmasının yanı sıra bölgeler arası geçişlerinizde kılavuz olmaları amacıyla kullanılıyor. Görev sonucunda sizi genelde bir sonraki görevin NPC'si bekliyor. Aynı şekilde savaşçı gece elfimizin bulunduğu bölgeden çıkması da özel bir toprakla dolu kutuyu bir araştırma üzerinde olan bahçıvan Denalan'a götürmeye çalışmasıyla gerçekleşiyor. Bizi



↑ Human milli takımı maça hazır

↓ Karşıkı yıkıntılarda her ne oluyorsa olsun, ben geri dönüp kaçıyorum hocam.





gören Denalan'ın yüzü gülererek birkaç zehirli bitki toplamaya başlıyor. Sonra da bizi deneme amaçlı olarak bir sonraki şehir olan Darnassus'a, Druid Rellian Greenspyre'a gönderiyor.



Gördüğünüz gibi oyundaki görevler özerk olmaktan çok dev bir yap-boz'un parçalarını oluşturuyorlar. Örneğin gece elflerinin ilk

ciddi görevleri WarCraft 3'ün son bulunduğu noktada başlıyor. Dünya ağacı Nordrassil, Mount Hyjal Savaşı'nda yok edildikten sonra yeni bir devir başlamıştır. Görevimiz kalan (WarCraft'dan hatırladığımız) ay çeşmelerinden su toplamak. Tek derdi olan gece elfleri değil tabii ki; diğer halklar da kendi problemleriyle

buşuyorlar: İnsanlar başkent Stormwind'in askeri yönetiminin emrinde bölgedeki maden yataklarını goblinlerden temizlemeye çalışıyorlar. Cüce ve gnomların başı ise trol işgalıyla dertte. Özetle World of WarCraft, oyuncuyu ilk adımdan itibaren oyunun içine katarak onu dünyanın bir parçası haline getiriyor.

## KILIÇ MI, FIRÇA MI?

Beta test safhasındayken bile birçok sınıf varken oyun geldiğinde nasıl bir karakter seçmemiz gerektiği gerçekten düşündürücü. Her mesleği oynamanın kendi başına ayrı bir keyfi olmasının yanında her biri gerek tek başına gerekse grup halinde oynarken çok eğlenceli. Her sınıf ilk adımdan itibaren zamanla geliştirilen kendine özgü yeteneklere sahip. Örneğin savaşılar saldırı ve savunma sanatlarının in-

↓ Yeni mutfak robotum.

celiklerini öğrenirken büyücüler her adımda daha kuvvetli büyülere kavuşuyorlar. Paladin'ler aynı Diablo 2'de olduğu gibi etraflarındaki Auralar ile yandaşlarının saldırı yeteneklerini güçlendiriyor ve onları iyileştirebiliyorlar. Rahipler de grubu iyileştirirken savunma büyücüleri ve silahlarıyla dengeli bir grafik çiziyorlar. World of Warcraft tek kişiyle sorunsuz ve zevkli oynanıyor, ama bir gruba katıldığınızda da düşmanları hızlı ve eğlenceli bir şekilde alaşağı edebiliyorsunuz. Zaten turuncu ve kırmızı renkli görevlerde pek seçim şansınız da kalmıyor.

Everquest'te ve Dark Age of Camelot'da karakterlerimizi güçlendirmek için hep aynı tür yaratıkları keserdik, keserdik ve keserdik... World of WarCraft'ta WarCraft serisindeki tüm yaratıkları ve daha fazlasını görüyoruz. Yaratıklarda "şekil farklı, içerik aynı" canavarlarından çok farklı özelliklere (cesaret vs.) ve taktiklere sahip olmalarına dikkat edilmiş.

Tabii kan döken bir karakter yerine yetenekli bir zanaatkar olmanız da mümkün. Seçebileceğiniz zanaatkarlıklar arasında balıkçı, aşçı, derici ve madenci gibi meslekler bulunuyor. Zanaatkarlar işleyecekleri hammaddeleri sadece NPC tacirlerden almıyorlar, aynı zamanda doğadan kendileri de bulabiliyorlar. Kulağa sıkıcı gelebilmesine rağmen bu arayış peşinde yaşanan macera kas yapmaktan çok daha enteresan ve yorucu olabiliyor. Hammadde çeşitleri ve işleme şekilleri gerçekten bol. En basit örnek, bir aşçı olarak avladığınız hayvanın dumanları tüten çtır çtır pişmiş eti sağlığını çığ halinden çok daha kısa sürede geri kazandırıyor.

## TIKLAMALAR DÜNYASI

WoW'un savaş sistemi genel olarak Dark Age of Camelot'u andırıyor. Fareyle hedefi seçer-



↑ Bazen ateşe dalar giderim.



↑ Cairne Abimiz burada, ceketi ilikleyelim.

↓ Bakma öyle, boy değil, işlev önemli







↑ Ayaklarına kara sular inen biraz dinlenmeli ki XP'ler cepte kalsın

ken klavyeyle savaş modunu değiştirebiliyoruz. Adamımız düşman üzerine hareketlendiğinde de kısa yollarını hazırladığımız özel atakları harekete geçiriyoruz. Böylece düşmana ardi ardına darbeler indirirken bir büyüyle yaşam enerjisini kendimize çekebiliyoruz. Büyücüler düşmanı uzaktan sevmeyi (!) tercih ediyorlar. Düşman yaratığa bir defa tıklamanın onun seviyesi ve dolaylı olarak hayatta kalma şansınız hakkında bir fikir veriyor, böylece kime bulaşıp nerede sıvışmanız gerektiği hakkında da fikrimiz oluyor. Tabii sağlam bir teçhizatla seviyesi sizden üç kat daha fazla olan bir rakibi devirmeniz olası.

World of Warcraft yeni başlayanlara kolaylık sağlamasına rağmen bu dünyada her çeşit tehlike bulunuyor. Adı kırmızı yazılı olan yaratıkların mesajı gayet açık: "Yaklaştiğin anda tepene bineceğim!" Yapay zekâ



↑ Büyü mü hızlıdır, ok mu az sonra göreceğiz.

sağolsun ki ağır yaraladığınız bir düşman kaçarak kahveden topladığı arkadaşlarıyla dönecektir. Bol bol ölünmesine rağmen bu o kadar da sinir bozucu olmuyor. Çünkü karakterler öldükten sonra hayalet haline geçerek onları tekrar canlandıracak kişiye doğru harekete geçiyorlar. Bu sistem Ultima Online'ı andıran bir şekilde işliyor. Bu kişi hayaletin ona varmasıyla oyuncunun isteği üzerine onu hayata döndürüyor ve kurtarıcılığının karşılığında bir sonraki seviyeye atmanız için ihtiyacınız olan deneyim puanının %5'ine el koyuyor. Fakat inat edip cesedinize doğru koşmayı göze alırsanız bu yüzde de cebinizde kalır.

Devasa online oyunlarda her karakter görev sonucunda aynı silah ve mühimmat edindiğinden dünyada bir eşya enflasyonu yaşanabilir. Blizzard bunu karakterlerin kazandıkları özel eşyaları başkalarına vermesini önleyerek kesiyor. Aynı durum öldürülen yaratıklardan düşen ender bulunan (Unique) eşyalar için de geçerli. Bu eşyaları adlarının mavi yazılmasından tanıyabiliriz. Bunun dışında eşyaların özellikleri zanaatkarlarda geçici veya devamlı olarak artırılabilir.

## AŞIK OLUNACAK DÜNYA

World of Warcraft oyuncuyu bugüne kadar oluşturulmuş en atmosferik ve en detaylı dünyaya götürüyor. Fakat World of Warcraft'ın çizgi filmsel grafik stiline dayalı grafikleri herkesin zevkine göre olmayabilir. Buna rağmen grafikler bir kalıptan dökülmüş havasını veriyor. Toprak parçaları, yerleşim alanları, yaratıklar ve NPC'ler hepsi büyük bir filmin harmoni içinde hareket eden aktörleri havasını veriyor. Azeroth'unu hayata geçiren tasarımcıların ne kadar emek verdiklerini görmek için insanların devasa şehri Stormwind'de küçük bir gezi yeterli olacaktır. Silah dükkanlarında çeşitlerine göre düğünce sıralanmış baltalar, kılıçlar raflarda alıcılarını bekliyor. Mızrak ve kargılar ise boylarına göre duvara asılmış, yapan zana-

## Beta Test'ten İlk Gün Hatıraları:

### Kutsal suyun peşinde

Nightelf savaşçısı olarak ilk beş görevi hızla hallettikten sonra ilk büyük yerleşim bölgesine adım atıyorum. Ana görevim olan "Crown of the Earth"u çözmek için öncelikle sağlam haldeki Ay Çeşmeleri'ni aramalı ve Druid'ler için su örnekleri toplamalıyım. Tehlikeli yolum zehirli örümcekler, kaplanlar ve beni dallarında sallandırmak isteyen ağaçlarla dolu. Köye döndüğümde şifalı otlarla ilgili bilgilerimi artırarak bunları kendi sağlık iksirlerimi hazırlamakta kullanıyorum. Bunun yararını çok kısa süre sonra görüyorum. Kutsal suyun bulunduğu rutubetli mağarada iki ırkdaşımla (LEVEL 8 civarı) dev ayıların saldırısına uğruyoruz. Şu an hayattaysak bunu hazırladığım iksirlere borçluyuz.

### Küçük Gnom, ateşli büyücü

Birçok yerde kış gördüm. Fakat Dun Morogh'un ayazı kadar yakıcısını ilk kez yaşıyorum. Gerçi meslektaşım büyücü gnom yoldaşımın cüceler diyarı Ironforge'a doğru yola çıkarken bunu göze almıştı. Dun Morogh'da deneyim kazanmaktansa yola koymayı tercih ediyorum. Ne de olsa zorlu doğa şartlarında bir büyücünün hayatta kalma şansı bir Nightelf savaşçısına göre daha az. Aslında büyücü ya da savaşçı farketmez; çünkü aş ve sinirli bir Wendigo'ya karşı zaten çok az kişinin hayatta kalma şansı vardır. Fakat benim adım henüz bu grup içerisinde değildi. Ölmem öfkemi azaltmamıştı. O kadar öfkeliydim ki intikamımı almam için uyandırılmak için şamana değil Wendigo'ya yüzleşmek için dosduğru cesedime koştum. Elemental büyülerini takdim ettiğim kankam MiniGnome ile Wendigo'yu kızarttıktan sonra Ironforge'a doğru devam ettik. Çünkü kahkahalar ve "Şerefe!" sesleriyle çınlayan bir cüce meyhanesinde hoş bir sohbet bizi bekliyordu.

### Hazineavcılar ve Balıkçılar

Tanrı'nın onurlu savaşçısı kutsal bir Paladin'im. Savunma aurum düşmanı yavaşlattıktan sonra iki ell çekiçimin daha sağlam vurduğunu söyleyebilirim. Bu ikil sayesinde ilk görevlerimi hallederken neredeyse kimseye ihtiyaç duymuyorum. Böylece önüme çıkan haydut grubu ve reislerini etkisiz hale getirmem fazla vaktimi almıyor. Bu kolay görevden sonra aldığım emirle hırsız Kobold'ların deposunun tam kalbine sızıyor ve yetimlerin paylarını geri alıyorum. Görevimi tamamladıktan kısa süre sonra komutanım beni bir başka bölgeye gönderiyor. Emirlerim bu bölgenin komutanı için iki madendeki Kobold'ları ve dev örümcekleri temizlemek. Görevden sonra beni ancak nehir kıyısında sakin bir balık avı rahatlatabiliyor. Yakaladığım balıkları başka askerlerle paylaşmam yeni dostluklara atılan bir köprü oluyor.







↑ | "Necafi, sen bir odunsun." "Evééééet!"

atkânın gururuyla parlıyorlar. Kimya laboratuvarındaki tüplerden ve deney kaplarından buharlar çıkarken etrafta eski deneylerden parçaları görebiliyoruz. Detay konusunda buna yakın bir manzarayı Morrowind'den hatırlatabiliriz.

Şu an betada PvP (Player versus Player) bulunmamasına rağmen Blizzard bunun için özel PvP alanları hazırlanacağını belirtiyor. Bu alanların arasında birçok izleyicinin çarpışmaları izleyebileceği arenalar da bulunuyor. Bu alanlar dışında düşman topraklarına giriş engelleniyor. Fakat aynı toprağa bağlı oyuncular birbirlerini tıpkı kovboyları andırıcasına hemen orada düelloya davet edebiliyorlar. Şu an için yüksek seviyeli oyuncular dahil herkes yapay zekânın yönettiği yaratıklarla kâğıssa da oyunun ilerleyen safhalarında ortak bir amaçla Burning Legion'ı topraklardan sürmek için çarpışacağımızı tahmin ediyoruz.

## ZAMAN GEÇMİYOR

World of Warcraft oyuncularına şimdiye kadar hiçbir devasa online oyunun tam olarak veremediği gerçekten eğlence dolu bir dünya sunuyor. Warcraft hastası olup dünyasının her adımını ilk günden biliyorum diyen biri bile Azeroth'u yeniden tanıyacak; Başkent Stormwind, Murloc-Amfibi toprakları, başlıkları üzerinde mumlarıyla çalışan goblin işçileri ve çok daha fazlası... Daha önceden tanıdığınız herşeyle aslında ilk kez tanışacaksınız. World of Warcraft'ı oynamaya başlayınca bugüne kadar ki online oyunların (%90'ının) ne kadar cansız olduğunu farkedebilirsiniz. Günümüze dek devasa online oyunlara adapte olabilmek oyuncuların bir çoğunu korkutmuştu; hatta yeni bir tanesine başlamayı düşünen eski oyuncuları bile. Bu korku WoW'a başlamanızla yok oluyor çünkü oyun ilk büyük adımını oyun mekânine alışmayı çocuk oyuncağı haline getirerek atıyor. Uzun süreli deneyimi olan devasa online oyun tut-

kunlarının aklına şöyle bir şey gelebilir: "Sonuçta yine bol bol yaratık kesip koşturacağım, karakter geliştirmeye kasacağım. Eee hani yenilik?"

Blizzard tasarımcıları eski bir LEVEL editörünü haksız çıkarmak için canla başla çalışmışlar: "Blizzard'dan babam çıksa yerim." (Kulakların çınlasın Maddog!) Çünkü Blizzard hazırladığı oyun mekânı ile Azeroth maceranızda oyun zevkinizi frenleyebilecek gereksiz bekleme zamanı gibi etkenleri ortadan kaldırıyor. Bir düşünün; EverQuest ya da Dark Age of Camelot'da harcanan gereksiz zamanlarda kaç görev yapabiliydiniz? World of Warcraft'da ise Stormwind ve cüce başkenti Ironforge arasında bir griffon sırtında yaptığınız beş dakikalık yolculuk keyfinizi tadında bırakırken harika manzara sayesinde sizi büyülemeyi başarıyor. Senaryo ilk görevi yerine getirdikten sonra sizi boş bırakmadan bir sonrakine çekip alıyor.

Böylece oyundan kopmanız engelleniyor ve oyun online oyunlara sıcak bakmayanları bile kendisine çevirecek yeteneği kazanıyor.

World of Warcraft'ın tadını tam anlamıyla almak isteyen kişinin öncelikle Warcraft 3 ve Frozen Throne'u oynamış olması gerekiyor. Eğer bu oyunlarda bir parça da olsa eğlendiyse iddia ediyorum World



↑ | "Sonra sana söylemişim demiş.. Ehuhe komik değil mi? Sen neden gülmüyorsun?"

of Warcraft'a aşık olacaksınız. İnanın oyunun son versiyonunun çıkışını beklerken (Kasım-Aralık 2004) Diablo ya da Warcraft'ı beklerken çektiğim acının çok daha fazlasını çekiyorum.   
\_Böker Nurboylar





## SONY PSP, NINTENDO DS'E KARŞI

# MAÇ BAŞLIYOR

Bu sene E3 oyunlar açısından geçen senelere göre kısır geçse de yeni konsollar ve mobil platformlar açısından son derece renkliydi. Kuşkusuz bu sene E3'ün en büyük olayı Sony ve Nintendo'nun yeni taşınabilir oyun cihazlarının görücüye çıkması ve daha ilk gündün şovun yıldızı olmak için sıkı bir kavgaya girmeleriydi. Sony taşınabilir bir oyun cihazına yönelik niyetini geçen sene E3'te dile getirmeye başlamıştı. Geçen senenin sonlarından itibaren

de Nintendo'nun yeni cihazı üzerine rivayetler dolanmaya başlamıştı. Ama E3'ten bir gün önce iki firmanın peş peşe düzenledikleri basın konferanslarına kadar iki cihazın adı dışında hiçbir şey öğrenilememişti: Sony Playstation Portable ve Nintendo Dual Screen. Gerçi Nintendo DS'in ismi yapısı hakkında biraz ipucu veriyordu. Ama bu iki ekranın nasıl kullanılacağı büyük bir muamma olarak kaldı ve çok tartışıldı.

### Nintendo 1 - Sony 0

#### Dakika 1 - Gol: Regie

11 Mayıs günü dünya iki ayrı basın toplantısında yeni mobil konsollar ile tanıştı. Daha çok merak edilse bile 11 Mayıs akşamı Sony'nin konsolu basın toplantısının sönmüğü yüzünden geri planda kalmıştı. Nintendo'nun pazarlamadan sorumlu Genel Müdür yardımcısı Reginald Fils-Aime'nin "My name is Regie. I'm about kickin' ass, I'm about taking names, and we're about making games." sözleri ile başlayan Nintendo konferansı açıkçası yıkıp geçmişti.

Nintendo konferans boyunca DS'in gücünü grafik kalitesi veya sistem özelliklerinden çok yaratıcılık, eğlence ve yenilikten aldığını vurguladı. Regie DS ile PSP arasında rekabet dahi olamayacağını çünkü bugüne dek PS 2'nin dahi GameBoy Advance'den daha az sattığını vurguladığında oyun camiası Nintendo DS'in maçı kazanacağından neredeyse emindi.

### Nintendo 1 - Sony 1

#### Dakika 15 - Gol: PSP Tasarımı

Fuarın açılmasıyla birlikte E3'ün o baş döndüren atmosferine kapılıp bir gün önceki basın konferanslarının etkisinden ufak ufak kurtulmaya başlamıştım. Bu seneki birinci vazifemin PSP ile DS hakkında her şeyi öğrenmek olduğunu bildiğimden soluğu West Hall'da Sony ve Nintendo standlarının arasındaki koridorda aldım. Nintendo özel bir salonda video gösterimi ile yetinirken Sony PSP için şık bir vitrin hazırlamıştı ve PSP'yi elinize alıp deneyebiliyorsunuz. Ama fuarın ilk dakikasından itibaren iki standın önü de bizim emekli maası kuyrukları-

nı aratmayan bir manzaraya dönüşmüştü. Üstelik iki kuyrukta da basın mensuplarına öncelik tanınmıyordu. İki firmayla da bir gün sonra randevum olduğu için kuyrukta vakit kaybetmekten vazgeçip South Hall'un oyunlar cenetine doğru yöneldim.

Ama tam PSP standının önünden geçerken durup uzaktan da olsa cihaza bakmak istedim. Mesafe 2-3 metre kadardı. Gözlerim PSP'ye kitlenmiş, detaylarında dolanıyordu. Nintendo DS ne kadar yenilikçi olsa da Sony'nin PSP için yaptığı tasarım tam anlamıyla baştan çıkarıcıydı. Deneyen gencin elinde cihazın parlak siyah yüzeyi spotlar altında parlıyordu ve ekranı o kadar netti ki uzak bir mesafeden ekrandaki film fragmanını seçebiliyordum. O an güvenlik görevlisinin karnına bir tekme atıp uçarak PSP'yi o herifin elinden almak ve uzaklara doğru kaçmak istemedim desem yalan olur. Kendimi topladım ve yola devam ettim.

### Nintendo 2 - Sony 1

#### Dakika 27 - Gol: Metroid Prime Hunters

PSP ve DS'den uzak geçen ilk günün ardından neredeyse ikinci günü tamamen bu iki yeni canavara ayırmıştım. İlk önce Nintendo ile randevum vardı. Nintendo yetkilisinin nezaretinde standın üst katına çıktığımda beni büyük bir sürpriz bekliyordu. Tamamen DS'e ayrılmış basına özel bir mekanda deneyebileceğim bir dolu Nintendo DS. Hangisine saldıracığımı bilemeden mekanı turladım ve gözüm Metroid Prime: Hunters'da takılı kaldı.

Bu aralar Gamecube için hazırlanan Metroid Prime'in mobil versiyonu Hunters E3'te oynanabilir en çarpıcı DS oyunuydu. Grafikleri neredeyse Gamecube kadar iyiydi. Bu arada

iki ekranı da deneme şansım oldu. Bu oyunda alttaki ekranda birincil bakış açısından 3D olarak oyunu oynarken üstteki ekranda 2D bir haritadan nerede olduğunuzu ve ne yöne gitmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz. Nintendo DS'in alt ekranı aynı Palm'lerde olduğu gibi Touch Screen özelliğine sahip ve kalemi andıran plastik bir parça ile (Stylus) yüzeye dokunarak oyunları kontrol edebilirsiniz. Metroid Prime Hunters'da oyunu yön tuşları ile dört yöne hareket ederken Stylus ile de bakışınızı ayarlıyorsunuz. Düşmanları vurmak için de Stylus ile üzerlerine tıklıyorsunuz. Diğer hiç bir mobil cihazın sahip olmadığı kolaylıkta ve hızda bir kontrol sağlıyor bu. Nintendo DS mobil cihazlar içinde en sağlam FPS yapısını oturtursa hiç şaşmayın.

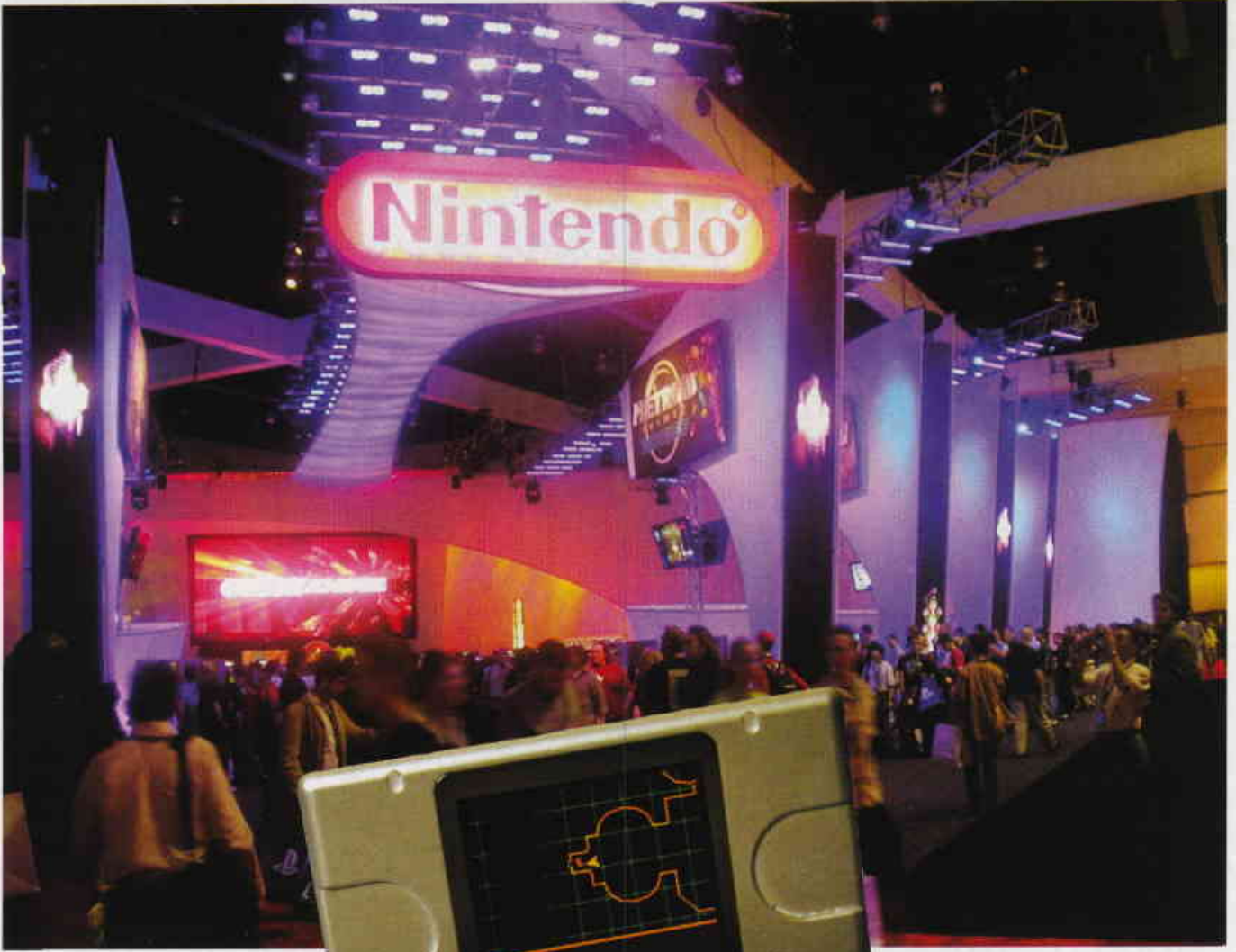
### Nintendo 3 - Sony 1

#### Dakika 39 - Gol: PictoChat

DS'in standında beni etkileyen ikinci demo bir oyun değil chat programıydı. Nintendo DS'in yeni fikirlere ne denli açık olduğunun göstergesi gibiydi PictoChat. Program DS'in Touch Screen ve kablosuz ağ (Wi-Fi) yeteneklerini kullanıyor. Alttaki ekranda çizim yapabileceğiniz bir alan ve bir klavye var. Bu alana Stylus ile dilediğinizi çizip gönderme tuşuna basıyorsunuz ve anında bağlı olduğunuz diğer DS'in üst ekranında görünüyor. Böylece iletişim mesafesindekilerle eğlenceli bir sohbet yapabiliyorsunuz. Derslerde sıkılıp da arkadaşlarımızla kağıtlara bir şey karalayıp birbirinize çaktırmadan fırlatarak muhabbet etmez miydik? İşte onun dijital versiyonu. Nintendo DS'in popüler hale gelip okulları ve ofisleri doldurduğunda çıkabilecek kaos düşünemiyorum.

Elbette Nintendo DS'in Wi-Fi yeteneğinin





ana kullanımı multiplayer oyunlar olacak. N-Gage'de Bluetooth kullanılarak geliştirilen kablosuz, mobil multiplayer deneyimi Wi-Fi'nin daha uzun mesafe ve daha yüksek bant genişliği sayesinde bir adım öteye gitmiş olacak.

Bunların dışında DS standı bir çok demo ile doluydu. Pacman çizerek hayaletleri yediğimiz bir Pacman, Stylus ile oynana bir hokey oyunu ve Stylus'u ekranda sağa sola süratle çekerek oynanan bir yarış oyunu. Bunlar çift ekranın ve Touch Screen'in nasıl değişik ve faydalı kullanılabileceğini gösteren çarpıcı örneklerdi. Ama yine de beni pek sarmayan Nintendo 4X64 ve Metroid Prime Hunters'in dışında bir oyun olmaması hayal kırıklığı yaratmadı değil.

## Nintendo 3 - Sony 2

**Dakika: 47 - Gol: FF 7 Advent Children**  
Nihayet vakit gelip de PSP standına girebildiğimde ilk olarak bir gün önce hayran hayran bakıp kaldığım PSP'nin başına geçtim. Uzaktan gördüğüm o harika fragmanın da Final Fantasy: Advent Children olduğunu anladım.



Daha önce izlemiş olsam da fragmanı üst üste iki kere izledim. Square'in ortaya koyduğu grafiklerin güzelliği bir yana PSP'nin görüntü kalitesiyle elimden bırakma sebep olan, Nintendo DS'in görüntüsü ile kıyas bile götürmeyecek 16:9 oranındaki geniş ekran açıkça diz üstü bilgisayarlarda kullanılan TFT ekranlar kadar kaliteli.

## Nintendo 3 - Sony 3

**Dakika: 54 - Gol: Spiderman 2**  
Hemen yan taraftaki PSP'ye geçtiğimde başka bir fragman vardı: Spiderman 2. Yan yana si-

nema filmlerinin fragmanlarını dizmiş olmaları Sony'nin PSP'de video oynatma özelliğine ne kadar önem verdiğini gösteriyor. Zaten PSP'nin diğer cihazlar gibi Memory Card yerine UMD adı verilen 1.8GB kapasiteli özel diskleri kullanmasının en önemli sebeplerinden biri de bu olsa gerek. PSP ile birlikte filmlerin DVD'lerinin yanı sıra UMD versiyonları da piyasaya sürülecek ve her yerde DVD kalitesinde film izleyebileceksiniz. Özel

kulaklığı ile birlikte PSP'nin görüntü ve ses olarak ev sinema sistemlerine aşık atacağını söyleyebilirim.

## Nintendo 3 - Sony 4

**Dakika: 62 - Gol: PSP Aksesuarlar**  
PSP standında ilerledikçe henüz çalışmasa da gelecekte kullanılacağı açık bazı prototipler ile karşılaştım. Mesela bir web kamerası, GPS, MP3 çalma fonksiyonunu daha rahat kullanmak için LCD ekranlı uzaktan kumanda gibi. Hem film izleme hem de bu aksesuarlar Sony'nin de PSP'yi sadece oyun cihazı olarak görmediğini gösteriyor. Belki henüz Nintendo





gibi yaratıcı ve çalışan çözümler geliştirebilmiş değil ama üzerindeki mikrofonu ve web kamerayı ve aynı DS gibi sahip olduğu Wi-Fi bağlantısını kullanarak ileride görüntülü iletişime olanak verebileceğini bile varsayabiliriz.

## Nintendo 4 - Sony 4

**Dakika: 68 - Gol: PSP Aksesuarlar**

Ancak başta ilginç gelen bu aksesuarların sonucusu tam bir hayal kırıklığı yarattı. Çünkü bu neredeyse PSP'nin kendisi büyüklüğünde bir ek pil ünitesiydi. PSP'de bu kadar büyük ve parlak bir ekranın yanı sıra UMD diski okumak için sürekli dönen bir motor kullanılmak zorunda olduğu için pil ömrünün kısa olmasından korkuyordum. Maalesef Sony bu devasa ek pili sergileyerek bu korkuları doğrulamış oldu. GBA SP'nin 10 saat pil ömrü olduğunu ve Nintendo'nun benzer bir performansı DS'de de yakalayacağını düşününce PSP bu konuda ciddi eleştiriler alacak gibi.

## Nintendo 4 - Sony 5

**Dakika: 88 - Gol: MGS Acid!**

PSP standında ilerledikçe, gördüklerim ne kadar ilginç de olsa sıkılmaya başlamıştım. Çünkü standın sonuna gelmemeye rağmen daha bir tek oyun bile görememiştim. Ve standın sonunda bilin bakalım beni kim bekliyordu? Elbette ara başlıktan kopya çektiğiniz Solid Snake. Sony PSP için duyurulan ve daha önemlisi hareket halinde görebildiğimiz ilk hit oyun Metal Gear Acid! Grafikleri ve atmosferiyle tam bir Metal Gear oyunu Acid! ama PS 2 versiyon-

ların tersine sıra tabanlı bir strateji oyunu. Üstelik içine kart oyunu da eklenmiş. E3'deki kısacık demoya bakıp da bir şeyler söylemek için erken belki ama bana Acid'in grafikleri Metal Gear Solid 2'den yani PS 2 versiyonundan daha iyiymiş gibi geldi.

## Nintendo 5 - Sony 5

**Dakika: 90 - Gol: Solid Snake**

Şimdi Playstation fanatiklerinin "şike var, Sony nasıl kendi kalesine iki gol atar" dediğini duyar gibiyim. Ama durum bu maalesef arkadaşlar. Çünkü ister inanın ister inanmayın koca PSP standındaki tek adam gibi oyun Metal Gear Acid oynanabilir değildi. Nintendo DS standında bitmiş gibi görünen Metroid Prime Hunters ve Mario 4X64'ü beraberinde bir ton demo ile birlikte gördükten sonra Sony'nin oynanabilir tek bir parça gösterememesi çok daha geride olduğunu gösteriyor. Evet Metal Gear Acid'in gerçek 3D görüntülerini gördüm ve tuşlar ile oynadıkça tepki veriyordu ama oyunun gerçek demosunun değil rolling demo dediğimiz karakterlere ve oyuna etki yapamadığınız sadece izlediğiniz demosu olduğunu farkedince yaşadığım hayal kırıklığını bir de bana sorun.

## Ve Penaltılar...

Gördüğünüz gibi heyecan dolu maçımızın 90 dakikası berabere bitti. Ne sizi ne de kendimizi yormamak için direkt penaltılara geçiyoruz. Sıradan bir bakalım kim hangi konuda daha iyi.

## Grafikler

**Nintendo 5 - Sony 6**

Nintendo DS bir mobil konsoldan bekleyebileceğiniz tüm grafik kalitesini sunuyor. Özellikle Metroid Prime bugün için N-Gage ve GBA ile kıyas götürmez kalitede grafikleri gösteriyordu. Ama PSP'nin grafik kalitesi beklentilerimizin de ötesine geçiyor. Beklenenin aksine grafikleri Playstation 2'ye daha yakın olan PSP grafiklerde açık lider.

## Sesler

**Nintendo 5 - Sony 6**

Sesler konusunda iki ürünü de deneme şansım olmadı. Gerçi PSP'nin video ve MP3 özelliklerini ön plana çıkarması bu konuya daha fazla özen göstereceğinin işareti. Ama birebir deneme yapmadan karar veremeyiz. Kısacası iki takım da topu taca attı.

## Oyunlar

**Nintendo 6 - Sony 7**

İşin asıl kızıştığı karmaşık hale geldiği nokta bu. Öncelikle bu civarlarda bir yerde hangi konsol için hangi oyunlar yapılıyor bir liste var ona bir göz atın. Ben burada bekliyorum. Durun tahmin edeyim PSP listesini görünce Nintendo DS'den bir anda soğudunuz. Sony PS2'nun en önemli hitlerinin PSP için de geliştirildiğini açıklasa da bu oyunların içeriklerini tam olarak bilemiyoruz. Üstelik uzmanların ortak görüşü PS 2 oyunlarından daha ucuza piyasaya sürülecek ve üstelik PS 2 oyunları kadar satmayacak olan PSP oyunları için oyun geliştiricileri daha düşük bütçeler ayıracağı yönünde. Bu da pek çok PS2 oyununun ucuz yoldan PSP'ye port edileceği anlamına geliyor. Biz oyuncuların buradaki açmazı ise şu olacak "Acaba PS 2'da oynadığımız oyunları para verip bir de PSP'de oynar mıyız?". Mesela Grand Turismo 4'ü PS 2'da harıl harıl oynarken bir de PSP versiyonuna 30\$ harcar mısınız? Bunu zamanla göreceğiz.

Nintendo DS cephesinde işler daha basit ve sakin. Geri uyumluluğu sayesinde DS piyasaya çıktığı an yüzlerce GBA oyununu oynatabiliyor olacak. Elbette kendi oyunlarıyla arasında mukayese edilmez ama GBA platformu eğlenceli ve yaratıcı bir dolu oyuna sahip. Ayrıca DS'in şimdiden oynanabilir oyunlara sahip olması daha fazla yol katettiğini ve PSP oyunları çıkana kadar listede ağırlık koyabileceğini gösteriyor. Ama yine de DS'in popüleleşmesi için bir kaç ciddi hite daha ihtiyacı var.



## Kontroller

### Nintendo 7 - Sony 8

Rekabetin kızıştığı bir nokta da yeni konsolların kontrol özellikleri. Nintendo DS Touch Screen'li ikinci ekranı ile bu konuda silip süpürecek gibi görünebilir. Ama Sony PSP de kontroller açısından çok güçlü. Üstelik Nintendo DS'in touch screen dışındaki kontrolleri standart ve hatta vasat.

PSP'de Sony'nin başardığı mucize ise PS 2'nun o muhteşem Dual Shock 2 gamepad'inin verdiği hissi PSP'ye taşımaları. PSP'yi elinize aldığımızda o kadar tanıdık ve rahat geliyor ki... Üstelik sol taraftaki standart yön tuşlarının hemen altına yerleşen minicik bir analog kumandaya da sahip. Bu dahiyane fikir demir 50 binlik büyüklüğünde bir disk baş parmağınızla serbestçe hareket ettirmenize dayanıyor. Bu sayede PSP oyunları analog kontrol de destekleyebiliyor.

## Ulaşılabilirlik

### Nintendo 8 - Sony 8

Bu son penaltıyı yanlışlıkla Sony yerine Nintendo'ya yazdığımı düşünebilirsiniz. Hatta içinizden bazılarının "Türkiye'de Nintendo mu var?" diye sorduğunu duyabiliyorum. Peki siz bana cevap verin: Türkiye'de Sony mi var?. Bugüne dek TeknoSa'lara stand kurması dışında Sony'nin Playstation 2 adına ne yaptığını, nerede yer aldığınıza gördünüz? Bir aktivitesini, pazarlamasını hatırlayan var mı? Ülkemizde satılan PS 2'lerin çoğu kaçak değil mi? Hatta biz Sony'yi arayıp "Bir televizyon programı yapacağız bize bir PS 2 yollar mısınız?" dediğimizde "Televizyon programında PS 2 ile ne yapacaksınız?" cevabını almadık mı? Bu yakınma uzar gider. Kısacası Türkiye'de Sony'nin dünyadaki en zayıf Playstation operasyonlarından birini yürüttüğü aşikar.

Ama bu hala Nintendo'nun da Türkiye'de bir şeyler yapmadığı gerçeğini değiştirmiyor değil mi? O zaman ağzımızı daha fazla tutamayıp küçük bir sırrı sizinle paylaşalım. Eğer bir aksilik yaşanmazsa 2005 başında, yani DS'in piyasaya çıkmasından önce Nintendo'nun Türkiye ofisi açılıyor. Üstelik Türkiye'ye bir hayli etkili olarak girmeyi planlıyorlar. Böylece hem Nintendo markası ülkemizde yaygınlaşabilecek hem de ürünleri bulmak çok daha kolay olacak. Ama bizden duymadınız.

## Bitiş Düşüğü

Penaltıların da sonunda beraberliğin bozulmaması belki hayal kırıcı gelmiş olabilir. Ama her iki konsol da yolun henüz ortalarında ve gelişimlerinin nasıl ilerleyeceğini en az bir altı ay daha izlemek gerek. Üstelik birbirlerinden çok farklı artıları ve eksileri var. Bana sorarsanız birini alsak diğerinin hatırı kalır, diğerini alsak öbüründe aklım kalır.

\_Tuğbek Ölek

## Hangi oyunlar var

Yeni bir konsolun piyasada tutmasındaki en önemli etken konsolla birlikte piyasaya sürülen oyunların kalitesi ve sayısıdır. Nintendo DS ve Playstation PSP ile birlikte piyasaya sürülmesini beklediğimiz oyunların tam listesini vermemiz bu yüzden çok önem taşıyor.

### Nintendo DS

Animal Crossing DS  
Bomberman  
Dynasty Warriors  
Egg Monster Hero  
Frogger 2005  
Mario Kart DS  
Metroid Prime: Hunters  
Mobile Suit Gundam Seed  
Pac 'n Roll  
Pac-Pix  
PictoChat  
Project Rub (yapım ismi)  
Sonic DS (yapım ismi)  
Super Mario 64x4  
Super Mario Bros. DS (yapım ismi)  
WarioWare, Inc. DS  
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

**TOPLAM OYUN SAYISI: 17**



### Sony PSP

Gran Turismo 4 Mobile  
Ready At Dawn game (isim belli değil)  
Sticky Balls  
Twisted Metal: World Tour  
Infected  
YS VI - The Ark of Napishtim  
Frogger  
Team Ninja PSP project (yapım ismi)  
Metal Gear Acid  
Dynasty Warriors  
ATV Offroad Fury  
Tales of Eternia  
Death Jr.  
Devil May Cry Series  
NHL FaceOff 2005  
PuyoPop FEVER  
NBA Shootout 2005  
Volcanus Online  
Hot Shots Golf  
Ape Escape  
Dokodemo Issho  
NBA Street  
NFL Street  
Tiger Woods PGA Tour  
Need for Speed Underground  
Makai Wars  
Exploration Based Horror FPS  
New Ridge Racer  
Darkstalkers Chronicle

**TOPLAM OYUN SAYISI: 29**







Yılın en iyi oyunlarını Los Angeles'ta sizin için oynamaya devam ediyoruz.

# 3 RAPORU

2. Bölüm

**CALL OF CTHULHU** BETHESDA SOFTWORKS / EYLÜL 2004



Bu sene Bethesda'nın elinde kayda değer bir tek Call of Cthulhu vardı. Bu yüzden oyuna çok önem veriyorlardı ve rahat bir koltukta yapımçılarından uzun uzun dinleme şansım oldu. Ne yazık ki oyunun sadece Xbox versiyonu gösteriliyordu. Bu yüzden grafikleri hakkında pek konuşmak istemiyorum. Bir oyun Xbox'da ne kadar detaylı olabilirse o kadardı işte.

Zaten Call of Cthulhu'nun üzerine konuşulması gereken yanı Sanity (akıl sağlığı) sistemi. Headfirst, oyunun Lovecraft'ın okurlarında bıraktığı etkiyi yakalaması için bizi ufak ufak çıldırtacak bir sistem geliştirmiş (Lovecraft da kim demeyin). Kahramanımız Jack Walters, Lovecraft'ın korku ve gerilim dolu evreninde ilerledikçe ufak ufak akıl sağlığını kaybetmeye başlıyor. Mesela yüksek bir çıkıntının kenarında duruyor ve tek çıkış yolunda dev bir yaratık var. Diğer oyunlarda hemen atlar yaratığın yanından koşup kaçarsınız. Ama Call of Cthulhu'da bunu denediğiniz an yükseklik ve yaratığa duyulan korkunun etkisiyle başınız dönüp gözleriniz kararıyor. Oyun boyunca adamımız korkunç ve gerçek dışı sahnelere ne kadar tanık olursa ve ne kadar yara alırsa akıl sağlığını o kadar kaybediyor. Bir noktadan sonra ise kendi silahını kafasına dayayıp tetiği çekebiliyor. Gerçi akıl sağlığını yitirmenin bazı faydaları da oluyor Jack'e. Mesela normalde göremeyeceği şeyleri görmeye başlıyor.

Oyunun izlediğim demosu Sanity sisteminin yanı sıra hikaye ve tasarım olarak da Bethesda'nın nasıl muhteşem bir iş çıkardığını çok iyi gösteriyordu. Sürekli farklı şeyler geliyor kahramanımızın başına. Mesela bir bölümde bir mağaranın dehlizlerinden kaçarken diğerinde 30-40 metrelik bir deniz canavarının salladığı ufak geminin güverte-



sinde bir yerlere tutunma telaşındaydı. Ayrıca oyunun adventure havası çok güçlü. Hem düşmanlardan yakayı sıyırmak için hem de neler olup bittiğini anlayıp bir çözüme varmak için kafamızı kullanmamız gerekecek.

Sonuçta oyun boyunca başınıza ne zaman neyin geleceğini kestirmek mümkün olmayacak ama bir an için bile huzur bulamayacağınızdan emin olabilirsiniz. Oyunun yaklaşık 20 dakika süren bu özel tanıtımından çıkarken şaşırılmış ve hayran kalmıştım. Ama bir yandan da başım dönüyor ve soğuk soğuk terliyordum. Ve inanın bana hasta hissetmemin sebebi öğlen yediğim sosisliden çok oyunun yarattığı etkiydi. Call of Cthulhu derin, büyüül, farklı ve hiç şüphesiz bu sene E3'ün en iyi FPS oyunu. 🍌

\_Tuğbek

**FORGOTTEN REALMS DEMON STONE** ATARI/2004 SONBAHAR



E3'ten kısa süre önce duyurulan ve her haliyle çok iddialı görünen Demon Stone, fuarın gözdelelerinden biriydi. LotR: The Two Towers ile adını duyuran Stromfront tarafından geliştirilen oyun Forgotten Realms evrenine ait bir Hack & Slash. Kendine has özelliklere sahip üç ayrı karakteri yönettiğimiz bu konsol oyununu benzerlerinden ayıran yanı, istediğiniz zaman istediğiniz karakteri kullanarak onun yeteneklerinden faydalanabilmeniz. Aksiyonu son derece yüksek, grafikleri de iyi görünen Demon Stone'un, 2004'ün çok konuşulacak oyunlarından biri olacağını şimdiden söyleyebiliriz. 🍌

\_Tuğbek



## LOTR BATTLE FOR MIDDLE EARTH EA / 2004 YAZI

PC

Bu sene E3'de gördüğüm en iyi strateji oyunuydu Battle for Middle Earth. Oyunu özel kılan bir dolu özellik var. Birincisi birimler çok canlı ve gerçekçi tepkiler veriyorlar. Gondor askerleri iki üç ork kesince gaza gelip bağırıp çağırmaya başlıyor ama karşılına bir Troll çıkınca korkudan tir tir titriyorlar. Oyunun grafikleri çok iyi ve kalabalık orduları aynı anda gösterebiliyor. Zaten C&C Generals'ın yapımcılarından daha azı beklemez.

Özellikle bu E3'de ön plana çıkan iki özelliği vardı oyunun. Birincisi kötü tarafı oynayabilme, ikincisi savaşların epik yapısı. E3 için özel hazırlanan demoda kötü tarafı oynayan yapımcı ana ekrandan (şahane bir 3D Orta Dünya haritası) ordularını Gondor üzerine sürdürdü. E3 için kısaltıldığı her halinden belli olan görevde önce ork yağmuru Gondor'u perişan ediyordu. Derken Rohan atlıları kuzeyden yetişip onları geri sürdürdü. Bu sırada Nazgul, Theoden'in atını kapıp havalandı ve Fül'ler atlıları perişan etti. Ardından Aragorn'un getirdiği ölümler ordusu ne kadar kötü adam varsa silip süpürdü. Klasik hikayenin bir strateji oyununda uygulanmış olması çok hoştu. Derken gösterimi

yapan arkadaş "Kötü tarafta oynarken her türlü korkunç yaratık emrimizde olacak demiştim değil mi?" diye sorup herkesin şaşkın bakışları içinde Balrog'u Gondor'un kapısından içeri sokuverdi.

Sonrasında Balrog'un Gondor'u yerle bir edişini ve görevin başarıyla bitişini izledik. Sonuçta Battle for Middle Earth, hikayeye ne kadar bağlı olsa da gidişat ve Orta Dünya'nın kaderi tamamen bizim elimizde.

\_Tuğbek



## DUNGEON SIEGE II MICROSOFT / BELLİ DEĞİL

PC

Bu sene E3'ün sürpriz oyunlarından biri de Dungeon Siege 2 idi. Yoo oyunun yapılıyor olması değil, yapımcıların devam oyununa yaklaşımı sürpriz oldu benim için. Ben ilk oyunun süper grafikli ve bir parça gelişmiş versiyonunu beklerken (ikinci oyunlar hep böyle olmaz mı?) çok daha derin bir oyunla karşılaştım.

Anlaşılan Gas Powered Games'de ne kadar eğlenceli olsa da yaptıkları ilk oyunun bir RPG'den çok klişelerle dolu bir kesip biçme oyunu olduğunu ve fark etmiş. Her şeyden önce karakterimiz oyuna bir paralı asker olarak başlıyor. Tam bu noktada oyunu gösteren yapımcı ile aramız şöyle bir diyalog geçti; "Ne yani oyunun başında şaşkın bir çiftçi değil miyiz?", "Hayır paralı askeriz", "Hmm entere-san!".

Daha önce grubumuza girip sonra tam bir NPC gibi sessiz sakini işini yapan parti üyeleri bu sefer gerçek bir karaktere bürünüyorlar. Yol boyunca sizinle diyaloga girip sızlanabiliyor, size gaz verebiliyor, yeni Quest'lerin kapısını açabiliyor ve hatta grubu terk edebiliyorlar. Birisi Baldur's Gate mi dedi? Evet, aynen öyle.

Ayrıca savaş sistemi de oldukça değişmiş. Eskisi gibi adamların otomatik olarak her şeyi halledemiyor. Onları daha dikkatli yönlendirmek ve yeni kazandıkları özel güçleri, büyüleri vs doğru olarak kullanmak zorundasınız. Ayrıca grubunuza Summon edilmiş yaratıklar da alabiliyorsunuz ve yol boyunca siz elinizdeki eşyaları bu yaratıklara yedirip (evet, eşyaları yedirip) bebeklikten erişkinliğe doğru hızla büyüyor.

İşleri daha ilginç ve RPG'ye yatkın kılmak için Gas Powered Games LEVEL atlama sitemini de geliştirmiş. Yine kullandığınız sila-



ha göre yetenek kazanıyorsunuz. Ama her uzmanlık kendi içinde dallara ayrılıyor. Mesela Fighter sınıfı One Handed, Two Handed ve Sword and Buckler gibi alt dallara sahip.

Eğer süper grafikli bir RPG bekliyorsanız Dungeon Siege 2 hayal kırıklığı yaratacak. Ama ilkinden daha derin ve daha gerçek bir RPG arayanlar için Dungeon Siege 2 hedefi on ikiden vuracak gibi.

\_Tuğbek



## JADE EMPIRE BLOWARE / 2005 İLKBAHARI



Bioware'in son bombası Jade Empire bu sene E3'e damgasını vuran oyunlardan biriydi. Gerçi bu oyunun tanıtımını WCG sırasında bizzat Ray Muzyka'dan dinlemiştim. Ama sonbahardan bu yana oyun hakkında yeni bir duyuru gelmemişti Bioware'den ve oyun ilk defa aksiyon halinde görünüyordu.



Bugüne kadar yaptığı oyunlardan farklı olarak Bioware bu sefer RPG ile aksiyonu birleştiriyor. Zaten Jade Empire tamamen uzak doğu dövüşlerine ve eski Çin kültürüne dayalı. Üstelik bu sefer aksiyon gerçek zamanlı. Yani KOTOR'da olduğu gibi sıra tabanlı karışımı değil. Silahlı veya silahsız olarak dövüşebiliyor, farklı uzak doğu teknikleri kullanabiliyor ve kafanız atınca düşmanın kafasına Chi'yi çakabiliyorsunuz (Jade Empire ve Tabula Rasa sağolsun bu sene E3'te Chi çakıp durduk zaten : ).

Nedense dövüş oyunları hep arenada karşılıklı dövüş şeklindedir ve adam gibi bir konusu olmaz hiç. Açıkçası ben Final Fight'dan bu yana düşmanları döve döve ilerlediğim adam gibi bir oyun bekliyordum. Daha doğrusu bekliyordum.

Oyun kulağa hiç Bioware oyunu gibi gelmiyor değil mi? İlginçtir, E3 sırasında oyunun aksiyon yanı anlatılıp durdu ama RPG öğelerinden bahsedilmedi. Ama siz bu sıkı oyuna muhteşem bir RPG içeriğini şimdiden ekleyin. Sonuçta bu yapımcıların elinden Baldur's Gate, Neverwinter Nights ve KOTOR çıktı. ●

\_Tuğbek

## MGS 3: SNAKE EATER KONAMI / KASIM 2004



Tıka basa dolu olan Konami E3 öncesi basın toplantısında oturacak yer zor buldum. Etrafımda kim var kim yok diye bakırken bir sıra önümden solda kimi gördüm dersiniz? Hideo Kojima! Metal Gear serilerinin ardındaki bu süper insanı fotoğrafladıktan sonra merakla MGS 3 hakkında söyleceklerini bekledim.

Ve bekledim, ve bekledim... Millet sıkılıp gidemesin diye Konami en ağır toplarını toplantının ikinci yarısına saklamıştı (toplam 4 saat sürdü). Kojima sahneye çıkınca bir alkış tufanı kopty, kısa bir konuşmadan

sonra MGS serilerinin artık efsaneleşmiş fragmanlarından en yenisi başladı: Metal Gear Solid 3'ünki.

Yeni oyunun ana teması; vahşi doğada hayatta kalmak. Kojima oyundaki en büyük üç yeniliği kamufraj, yiyecek toplama ve yakın dövüş olarak anlattı ve detaylara girdi. Kamufraj yapmak çok önemli, hem elbiseniz hem de yüzünüzün kamufrajı fark edilmenizi direkt etkiliyor. Ekrandaki bir gösterge yüzde olarak kamufrajınızın sizi ne kadar gizlediğini gösteriyor. Bu kamufrajları oyunda toplayabileceğiniz gibi online olarak da indirebileceksiniz.

Yiyecek toplama ise tam bir çılgınlık olmuş. Snake'in gücünü toplaması için çevresindeki yenilebilir her şeyden faydalanması gerekiyor. Mantar, bal, armut, kurbağa, kuş, timsah ve tabii ki, yılan yiyebiliyorsunuz. Hayvanları ölü veya canlı ele geçirmeniz bile önem taşıyor, öldürdüğünüz hayvanlar bir süre sonra çürüyor ve bunları yerseniz zehirleniyorsunuz. Uzunca bir süre yiyecek bulamazsanız Snake güçten düşüyor, tirmanamıyor, koşamıyor hatta silahını düzgün tutamıyor.

Yakın dövüş ise sizin ve hasminizin duruşuna, elinizde hangi silahlar olduğuna göre değişiyor ve tek tuşla yapılıyor. Kojima'nın da dediği gibi, koskoca Snake'i basit bir yumruk-tekme kombinasyonuna mah-

kum etmek saçmaydı zaten.

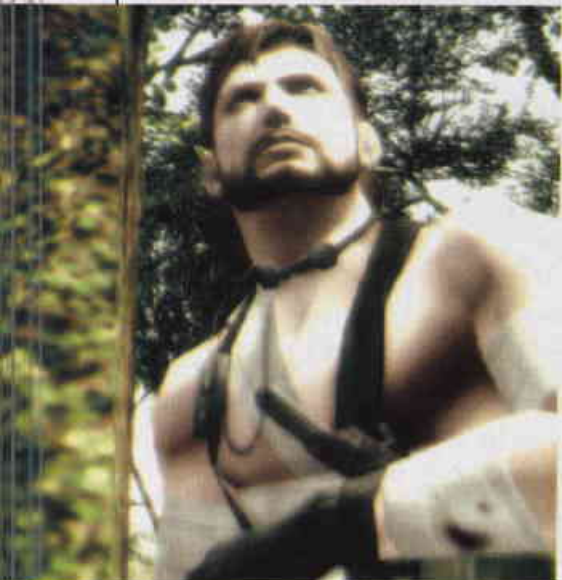
### Kritik soru

Kojima'nın konuşması bitince sorular almaya başladılar. Ne zamandır aklımda olan bir soruyu patlattım: "Metal Gear Solid'leri değil ama, MSX'deki Metal Gear'ları hiç bilmeyen yeni bir jenerasyon yetişti. Acaba bu oyunlar yeni teknoloji ile yeni konsollara tekrar yapmayı düşünüyor musunuz?" Bu sorunun üzerine hem Kojima, hem de Konami başkanının suratı resmen dalgalandı. Kojima-san'ın cevabı "Eski oyunlar eskiden güzeldi. Bu çalışmalarına yeniden dönmeye niyetim yok" oldu. Bense "O zaman Metal Gear Solid 1'in Gamecube'e neden yeniden yapıldığını" sordum, gerekli ipucunu yüzlerdeki ifadeden almıştım çünkü. Böyle gizli bir proje vardı.

Kamufraj ve yiyecek olayına bu kadar önem verilmesi "Kojima acaba iyice saçmaladı mı" sorusunu akla getirirse de, oyunun aksiyonunu ve hikayesini azıcık görünce bu şüpheler uçup gidiyor. O karizma, o sinematikler, o grafiklerle Snake Eater'ın yanlışa düşmesi mümkün değil.

Bu arada, Ocelot'un Revolver kullanımının sebebinin Snake olduğunu biliyor muydunuz? Kuwabara, kuwabara... ●

\_Sinan







## MORTAL KOMBAT DECEPTION MIDWAY / 2004 SONBAHARI

Ne yaptınız Mortal Kombat'ıma? "C" özürlü oyunuma ne yaptınız? İkincisinden sonra pek bir muhabbetim, pek bir görüşmüşlüğümlüğüm olmadı gerçi ama olsun...Lakin o da ne, bu Mortal Kombat gerçekten güzel olmuş. Tüm o Kombat Satrançlar, Kombat Tetris'lerin arasında şimdiye kadar yapılmış en iyi Mortal Kombat mı gizli yoksa?

Valla hiçbir zaman Mortal Kombat 1'in üzerine Kombat yapılmayacağı kesin. Ama bu oyunun da içerdiği o kadar çok yenilik ve güzel yan var ki, gözlerime inanamadım. Dövüş sistemi üçüncü boyutun azizliğine uğranmamış ve özünde aynı şiddete sadık kalmış. Her dövüşçünün üç farklı dövüş tekniği var ve bunlardan birisi silahlı. Oyuna eklenen ekstra modlardan Kombat Chess, satranç tahtası üzerinde Mortal Kombat karakterlerini hareket ettirerek oynanıyor. İki karakter karşı karşıya gelince normal dövüş başlıyor. Kombat Tetris ise iyice abidik olmuş, Tetris oynayarak rakibinize hasar vermeye getirmeye çalışıyorsunuz. Ama oyunun normal dövüş moduna ek olarak belli bölgelerde dolaştığınız aksiyon/adventure şeklindeki hikaye modu çok iyi görünüyor.

Ne yazık ki E3'deki demo versiyon sadece normal dövüş kısmını oynamaya izin veriyordu. Yine de beni tatmin etti. Her şeyden önce arenalar çok interaktif, rakibinizi kemiklerini kıra kıra bir üst kata veya alt kata atabilirsiniz. Hasar alan arenalar biraz Dead or Alive ve 3 özentisi gibi gelse de, Mortal Kombat'ın özüne DOA'dan daha

çok yakışmış. Fatality'ler daha çeşitli, seride uzun süredir görünmeyen (Sub Zero'dan sonra ikinci favori karakterim olan) Baraka da geri dönmüş. Daha ne isterim?

Fuann diğer gözde dövüş oyunu olan Tekken 5 mi, Mortal Kombat Deception mı dersiniz, gördüklerimden sonra ben paramı Mortal Kombat'a yatırım derim. İnatla bekliyorum, oynamaya doymadım. ●

\_Sinan



## RESIDENT EVIL 4 CAPCOM / BELLİ DEĞİL



Bugüne kadar en az ilgi gösterdiğim oyun serisi herhalde Resident Evil'dir. Garip kamera açıları, zor kontroller ve bitip tükenmez açılan kapı görüntüleri; sıkı atmosfer ve hikayesine rağmen beni uzak tutmuştu bu seriden hep. Ama Resident Evil 4'ü gördüğümde kayıtsız kalmam mümkün değildi.

Önceki oyunlardan bildiğimiz hemen her şey değişmiş yeni versiyonda. Öncelikle artık konu olarak aşırı eskimiş Raccoon City'den çıkıyoruz. Olaylar RE 3'ün altı sene sonrasında geçiyor ve başkanın kaçırılan kızını kurtarma derindeki Leon'u oynuyoruz. Düşmanlarımız da haliyle sadece aptal aptal üzerimize yürümeyi bilen zombiler değil. Kafayı yemiş köylüler, trol büyüklüğünde yaratıklar... Kısacası bir düşman zenginliği



var. Bunlardan bazıları gerçekten zeki bazıları ise sadece daha büyük. Sonuçta zombilerden daha fazla zorluyorlar. Ama Capcom şimdilik bu düşmanları bu hale getiren nedir, Umbrella ve G-Man ile bir alakası var mı açıklamıyor.

Ayrıca oyunu omuz üzerindeki sabit kameradan oynuyoruz. Böylece çevreye bakınmak ve olaylara hakim olmak çok daha kolay. Daha da önemlisi bir şeyler vurmak ızdırıp değil artık. Bu yeni kamera açısı sayesinde düşmanları farklı yerlerinden vurabiliyoruz ve mesela kafaadan vurmakla ayaktan vurmak farklı etkiler doğuruyor.

Oyundaki aksiyon artışı Leon'a da yansımış. Artık işler kızıştığında camdan bacadan kendini atmaya bilirdi. Ayrıca oyunun belli bir noktasından sonra kurtardığımız Ashley'i (başkanın kızı) hayatta tutma mücadelesine gireceğiz.

Kısacası yeni Resident Evil yıkıcı grafikler, titreten bir atmosfer, taze bir konu ve sizi oyunun içine sarmalayan harika bir oynanış ile geliyor. Ama tek bir sorun var. Oyun şimdilik sadece GameCube için duyuruldu ve Capcom oyunu PlayStation 2 için çıkarılmayı düşünmüyor.

\_Tuğbek





## REPUBLIC COMMANDO LUCASARTS / EKİM 2004



Lucas Arts'in sessiz, sakin ve huzur dolu standı sayesinde rahat rahat oynayabildiğim nadir oyunlardan biriydi Republic Commando. Daha başından bu oyun bana yayınlanmadan iptal edilen X-COM serisinin tek FPS oyunu Alliance'ı hatırlattı. Kaçınız Alliance'ı hatırlar bilmiyorum ama o oyunun diğer ekip elemanlarının gözünden görme özelliği çıkarılmış hali desem çok yanlış olmaz.

Oyunda dört kişilik bir komando ekibini yönetiyoruz ve elbette ekibin başını bizzat oynuyoruz. Tim elemanlarının yapay zekası hiç fena değil ve onları kontrol etmek çok basit. Saldır, ilerle, topla gibi basit komutları kullanıyoruz. Ayrıca haritanın bazı noktalarında takıma mevzi alma veya bir kapıyı açma gibi komutlar verebiliyoruz. Bu komutu verebileceğimiz noktaya



geldiğimizde komutun ardından takımın nasıl mevzi alacağı, diğer elemanların nerelerde duracağını holografik olarak görüyoruz.

Oyunun ara yüzü çok hoş yapılmış. Bir Republic Commando miğferinin içinden, yani camın arkasından görüyoruz ve oyunun ara yüzü miğferin içindeki göstergeler gibi tasarlanmış. Yaratıklarla savaşırken miğferimizin camına bir şeyler sıçrayabiliyor (genelde parçalanmış yaratıklardan) ve görüşümüzü engelliyor. Ama bir kaç saniye içinde dijital bir silecek camı temizliyor. Alın yeni bir Star Wars teknolojisi "Dijital Silecek".

Rahat oynanış, harika grafikler ve sıkı Star Wars atmosferi ile Republic Commando bu senenin popüler FPS'lerinden biri olmaya aday. ●

\_Tuğbek



## THE MOVIES ACTIVISION / 2004 KIŞI

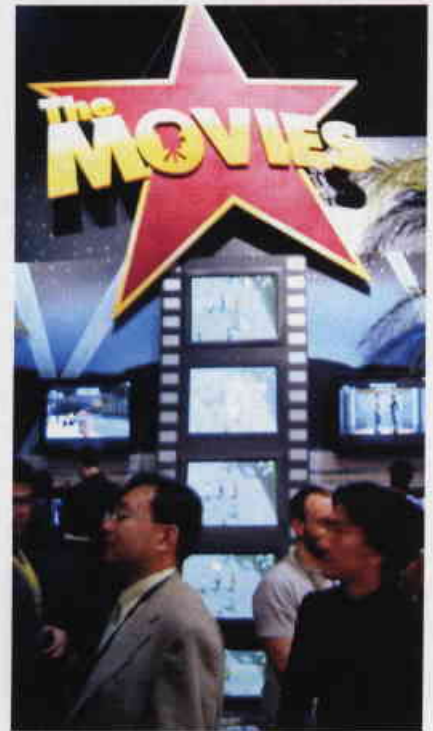


Bu oyun çok konuşulacak! Evet, duyulduğu günden beri sanki konuşulmuyormuş gibi, Lionhead'in yeni oyunu The Movies'ı oynarken aklımdan geçen buydu. Kendi filmi stüdyonuzu yönettiğiniz oyunda, bir oyunu klasik yapan her özellik var! Daha önce görülmemiş bir fikir, oynanış kolaylığı, her kesimden oyuncunun ilgisini çekecek olması...

Oyuna klasik bir Tycoon stratejisi gibi, kendi stüdyonuzu parça parça kurarak başlıyorsunuz. Film setleri, bakım ve yönetim binaları kuruyor, burada çalışacak kamerman, ışıkçı ve diğer elemanlarınızı seçiyorsunuz. Yönetmen ve oyuncularınızı siz be-

lirliyorsunuz. Filminizde bir star oynatıp bütçenizi zorlayacak ama gişe hasılatını güvenceye mi alacaksınız? Yoksa yeni yetme bir aktörle şansınızı mı deneyeceksiniz? Peki ya yönetmen kötü olursa? Çekimler yamuk olabilir, tepeden sahneye mikrofon girebilir. Aktrislerinizin kaptisleri, eleştirmen okları gibi düşünecek bir sürü şey var. Film teknolojilerini araştırmak ve bunları uygulamak da size bakıyor. Sıra filminizi çekmeye geldiğinde ise asil eğlence başlıyor.

1900'lerden 2020'ye kadar süren The Movies'e sıfır teknoloji ile başlıyorsunuz. Charlie Chaplin'in zamanından kalma o sessiz, sarımtırak ve zıplayan görüntülü filmlerden, milyon dolar bütçeli teknoloji harikalarına kadar her şeyi çekebilirsiniz. Kurabileceğiniz yüzlerce sahne, sahnelerinize koyabileceğiniz düzinelerce dekor var. Oyuncu ve yönetmeninizin yeteneklerini de hesaba katarsak, çekilen iki filmin tamamen aynı olması mümkün değil. Üstelik, filminizi montajlamak da size kalmış. Dışarıdan ekleyeceğimiz WAV ve TXT dosyaları ile müzik, seslendirme ve altyazısıyla tam bir film çekip bunları internet üzerinden arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.



Filminizi en sonunda bitirince oturup gururla izleyebilirsiniz. LEVEL Prodüksiyon Gururla Sunar: Berker'in Dramı! ●

\_Sinan





## VAMPIRE MASQUARADE: BLOODLINES ACTIVISION / EKİM 2004

Vampirlere ve White Wolf'un dünyasına geri dönüyoruz. Gerçi bu dönüş çok kolay değil. Çünkü oyun karakterlerinden birini canlandıran kolej kıyafetli, psikopat bakışlı sanşın vampir güzelinin yanında biraz oyalanmak durumunda kalıyoruz ve oyunun yapımcılarından biri bize oyunu anlatırken gözümüz sürekli o tarafa kayıyor. Kaymaması elde mi?

İlk Masquarade daha çok bir aksiyon oyunu iken Bloodlines'da RPG öğeleri daha ağır basıyor. Bu sefer 7 farklı vampir soyundan birini ve cinsiyetimizi seçebiliyoruz. Oyunun demosu sırasında hile yaparak farklı karakterlerle ne gibi farklı çözümler ve NPC diyalogları ile karşılaşabileceğimizi görme şansım oldu. Mesela silah satıcısı ve tam bir sokak kabadayısı olan NPC ile savaşçı karakterimiz konuşurken farklı diyaloglar ve cephaneye ulaşırken, biraz kafayı sı-

yırmış olan soydan gelen kolej kıyafetli vampir kızımız (aynı şu kehardaki sanşın) apayrı tepkiler alıyor. Oyunda dövüş yeteneklerimizin yanı sıra özel vampir güçlerimiz, ikna kabiliyetimiz ve kilit açma gibi yan yeteneklerimiz var. Hangi vampir soyunu seçtiğimize göre bu özellikler tamamen değişiyor ve bizi farklı çözümlere sürüklüyor. Hatta oyunda bir boss'u öldürmek veya ikna ederek yanından sıvışmak gibi seçenekler bile mevcut. Oyunu Fallout için de çalışmış kişilerden kurulu Troika'nın hazırladığı hemen kendini belli ediyor.

Gelişmiş RPG öğelerine bir de Half-Life 2'de kullanılan Source motorunun gücünü ekleyin. Bloodlines kesinlikle yılın büyük hitlerinden biri olacak. ●

\_Tuğbek



## WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR THQ / EYLÜL 2004

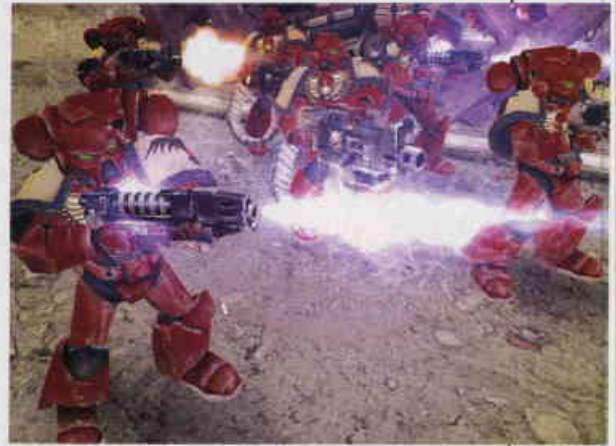
Fuar boyunca gördüğüm her strateji oyunu birbirinden güzeldi. Ama Warhammer 40K'nın bu kadar iyi çıkacağını tahmin etmemiştim. Alištığımız türden bir RTS olması (üs yap, kaynak topla, birim üret, düşmanı ez) haricinde, şimdiki kadar gördüğüm hiçbir RTS Warhammer 40K kadar canlı değildi. Birimler savaşırken gerçekten savaşıyorlar. Savaşlar o kadar canlı ki, her şeyi bırakıp en yakın kamera açısından baltasını savuran ork'un surat ifadesini görmek istiyorsunuz. Bu baltanın boynuna doğru yaklaşmakta olduğu düşman ise dehşetle kollarını kaldırıyor (surat ifadesine kadar dehşeti görüyorsunuz) ama nafile. Bu esnada, emir verdiğiniz onlarca diğer asker de farklı şekillerde savaşmaya devam ediyor.

Warhammer 40K evreni olarak da çok iyi bir seçim, ülkemizde pek az insanın bildiği bir dünya. 40.000 yılında silahlara tapıldığı (gerçek anlamda), savaş dışında bir yaşamın olmadığı, karanlık, insana neredeyse "iyi ki 38.000 yıl önce doğmuşum" derirler bir evren. Oyundaki dört ırk, insan olan Space Marines, orklar (elinde gatling taşıyan bir orc görünce böyle gülemeyeceksiniz), Eldar'lar ve Chaos tarafından ele geçirilmiş Chaos Marines. Her ırkın birimleri, binaları

farklı olsa da oynanış olarak çok farklı değıller, bir Starcraft beklemeysin yani.

Oyunun yapımcısı Relic, strateji oyunları konusunda usta bir firma. Daha önceki oyunları Homeworld, Homeworld 2 ve Impossible Creatures olan firmanın geçmişi çok sağlam. Bu yüzden, benim için E3'ün en büyük sürprizlerinden birisi olan Dawn of War'u sabırsızlıkla bekliyorum. ●

\_Sinan





## TABULA RASA NC SOFT / BELLİ DEĞİL

PC

NC Soft ve Ultima Online'in yaratıcısı Richard Garriot'un güçlerini birleştirmesiyle ortaya çıkan Tabula Rasa türe yeni bir soluk kazandıracak gibi. Oyun oynanıştan geçtiği büyümlü evrene dek diğer devasa online oyunlardan tamamen farklı. İlk defa bir devasa online oyunda seyahat etme derdiniz yok. Çünkü portal kullanarak istediğiniz iki nokta arasında gidebiliyorsunuz ve hatta



oyuncular birbirlerini buldukları noktaya çağırabiliyorlar. Oyun birbirine portal'lar ile bağlanmış bölgeler, uçan adalar ağından oluşuyor. Size de oyunun başında oldukça geniş ve şık bir ada veriliyor ve istediğiniz gibi dōşeyebiliyorsunuz. Oyunda savaş sistemi aksiyon oyunlarındaki gibi olmasa da



savaşırken saldırı emri verip gerisini izlemiyor yaptığınız hareketleri seçiyorsunuz. Oyun ayrıca çarpıcı grafikleri ve kendinden sesli iletişim desteği olmasıyla da dikkat çekiyor.

—Tuğbek

### Richard Garriot'la Rastlantısal Röportaj

Tuğbek kişinin 1 saatlik Tabula Rasa seansına sırasında bendeniz sağa sola bakınırken, çok afedersiniz, tuvalete gidesim geldi. Tam dönüp gidiyordum ki arkamda Ultima ve Ultima Online serilerinin babası Richard Garriot'u gördüm. Ortaçağ İngiliz lordu kıyafetiyle etrafta dolanan Richard'ın yanından sinsî gibi kaçarken birden beni gördü ve tersine bir röportaj durumu yaşandı. Bakınız şöyle ki:

**R. Garriot: Merhaba, basın mensubu musunuz?**

Sinan: Ee, ben mi? Evet, sanırsam son baktığımda öyleydim.

**R.G: Tabula Rasa'nın diğer devasa online oyunlardan farkı nedir diye merak ettiniz değil mi?**

S: Etmeli miyim?

**R.G: Tabii ki. Tabula Rasa diğer oyunlarda olmayan bir havaya sahip olacak. Tek kelime ile özetlersek, Tabula Rasa için binlerce insanlar birlikte oynayabildiğiniz tek kişilik bir oyun diyebilirim.**

S: Aha! Tam bana göre!

**R.G: Evet, oyunumuzun tıpkı Ultima Online gibi bu türde yeni bir temel taşı olmasını sağlayacağız.**

S: Teşekkürler!

**R.G: Niye ki?**

S: Sağ olun! ●



## GHOST IN THE SHELL BANDAI / BELLİ DEĞİL

PS2

Kült animelerden biri ve Matrix'in esin kaynağı Ghost in the Shell, E3'te iki bölüm-lük demosuyla karşımıza çıktı. Birkaç yıl önce PS için hazırlanan versiyonundan epey farklılaşmış olarak PS2 için özel olarak hazırlanan oyunda, hikayedeki iki ana karakteri oynuyoruz. Aksiyon türüne çok özel katkıları olmayan ama ortalama tut-turan oyun, özellikle hikayeye aşina olanların ilgisini çekecek. En azından biz Bandai standından ayrılırken durum böyleydi. ●

—Tuğbek







## FABLE MICROSOFT / EYLÜL 2004

Oyun dünyasındaki parlak fikir sayısı giderek azalıyor, doğru. Ama bu artık hiç parlak fikir görmeyeceğiz anlamına gelmiyor. Nitekim, Syndicate ile dehasını kanıtlamış, Black & White, Dungeon Keeper, Populous ile yerini sağlamlaştırmış saygıdeğer Peter Molyneux, artık soyları tükenmekte olan bu parlak fikirlerden biriyle daha karşımızda. Kötü haberi baştan vereyim, bu ilginç aksiyon/RPG şimdilik sadece Xbox için tasarlanıyor. Onu bu kadar özel yapan ise bir karakteri çocukluk çağlarından alıp olmasını istediğiniz şekilde yetiştirmenize izin vermesi. Ama sessiz sakın bir yaşam ummayın. Tercihlerinizi hangi yönde kullanırsanız kulla-

nın Fable'da hiç de güvenli olmayan bir dünyadasınız. Ayrıca, tıpkı kişilik özellikleri gibi karakterinizin fiziksel özelliklerinin de sizin yönlendirmelerinizle belirleneceğini, örneğin aldığınız sağlam bir darbenin ömür boyu taşıyacağınız bir faça olarak kalacağını belirtelim. ●

\_Tuğbek



## SWG: JUMP TO LIGHTSPEED LUCASARTS / 2004 SONBAHARI



İnsan bir kere SW Galaxies'e kaptırınca kurtulması pek kolay olmuyor ve hayatının ciddi bir bölümünü kaplıyor. Bu yüzden E3'ün kapısından girer girmez gözlerimin aradığı ve başına ilk çöktüğüm oyun Jump to Light Speed oldu.

Aslına bakarsanız E3 demo-sunda görülecek pek bir şey yoktu. Bir Tie Fighter'dasınız, çevrede doğru düzgün tepki bile vermeyen nötr ve Rebel gemiler var ve bildiğimiz simülasyon kontrolleriyle onları sırayla patlatıyorsunuz. Demodan anlaşılacak tek şey oynanış ve grafiklerin gayet iyi olduğu. Zaten yapımcılar model olarak X-Wing vs Tie Fighter'ı örnek alıyor (wohoo). Ama yine de E3 demosu fazlasıyla boştu. SOE'nin vaat ettiği muhteşem yeni görevler, 10 yeni büyük uzay alanı, Destroyer'lar falan görmek kısmet olmadı. Gördüğümüz düz basit bir simülasyondan ibaretti.

Neyse ki yeni oyun için Skill penceresi güncellenmişti ve oyunun başındaki SOE yetkilisine yöneltilen onlarca sorum vardı. Oyuna eklenen yeni meslekler var. İlki tahmin ettiğimiz gibi Shipcrafting, pilotluk ise jenerik Pilot ve Elite Profession olarak Rebel Pilot ve Imperial Pilot olarak dallara ayrılıyor. Her simülasyonda olduğu gibi

Jump to Lightspeed'de başarı skill-lerden çok sizin el göz koordinasyonunuza bağlı. Bu meslekler ise size sadece yeni gemiler ve silahların kapsını açıyor. Burada kafama takılan ilk soru "Eğer güçlü gemiler için iki meslek master'lamak gerekiyorsa iyi pilot olmak yerde hiç bir meslek edinmemek anlamına mı gelecek" oldu. SOE yetkilisi buna yarım ağızla bu paketi alanlara fazladan 100 skill puanı verecekleri oldu. Elbette bu puanlar sadece pilotluğa kullanılabiliyor. Ama yine de sanki buna tam karar vermemişler gibiydi.

Ayrıca Jump to Lightspeed'i alır almaz direkt bir gemiye de sahip olacağız. Yani hemen uçmaya başlayabilirsiniz. Gemiler elbette yer yüzeyine inemeyecek, gezegenlerin çevresindeki limanlara yanaşabilecek sadece. Ayrıca uzayda loot ettiğiniz objelerle Shipcraft'lara giderek geminiz için yeni eklentiler üretebilecek veya bunları satabileceksiniz.

Jump to Light Speed'in standından biraz da hayal kırıklığıyla ayrıldıktan sonra Hasan (Eclipse'den Haswan) konuştuğum kişinin meşhur CRS'lerden C3PO olduğunu söyledim. Yazık, bilseydim yan yana bir fotoğraf alırdım sizler için. ●

\_Tuğbek





# BRIAN FARGO RÖPORTAJI



Fallout'u oynayıp unutamamışlardan biri olarak, bir E3 sabahında Convention Center'a geldiğimizde kuzey holünden ana girişe doğru yayılan Brian Fargo enerjisini hissetmem zor olmadı. 15 yıllık emekle büyüttüğü Interplay ve en büyük şaheseri Fallout'un hakları elinden alındıktan sonra, her şeye sıfırdan başlamaya karar vermiş Brian. Yeni firması InXile'i kurduktan sonra eski bir RPG olan The Bard's Tale'i canlandırma için çalışmaya başlayan Fargo, şimdiye kadar hakkında gayet hoş şeyler duyduğumuz bu yeni projeyi anlatmak için gelmişti. Ben Brian Fargo'yu yakalayıp birkaç soru sormak için kuzey holüne doğru hızla ilerlerken, siz de oyuna bir göz atın.

The Bard's Tale, diyar diyar gezip şarkı söylemek, bol bol içmek ve uğradığı hanlarda çalışan kızlarla flört etmek dışında özel bir merakı ya da hırsı olmayan bir çalgıcının hikayesi. Fargo'dan bekleyebileceğimiz gibi, türü RPG. Ama Bard'ın en önemli özelliği şimdiye dek kullanılmış tüm RPG klişeleriyle bir bir dalga geçmesi. 20 yıldır RPG geliştiren Fargo, artık köy dolaşip Quest toplayan "Chosen One"lardan, zindanları mesken tutmuş "Ultimate Demon"lardan, varil patlatıp "Skeleton Key"

bulmaktan sıkılmış ve şimdiye kadar gördüklerimizden çok daha eğlenceli bir RPG ve bir kahraman yaratmaya karar vermiş. Oyunun tamamı gördüğüm kısmı gibiyse, tam olarak amacına ulaşmış demektir. Bugüne kadar oynadığınız RPG'lerin canınızı sıkan her ayrıntısından intikam almayı başaran bir oyun geliyor.

**Tuğbek: Gördüğüm kadarıyla pek alışılmadık bir karakter Bard. Onu standart kahramanlardan ayıran özellikleri ne?**

**Brian Fargo:** Bard'ın hayatta iki motivasyonu var; para ve kadınlar. Oyunlar oynamayı, içmeyi, eğlenmeyi seviyor. Sanki hayatı bir RPG oynar gibi yaşamış ve bundan bunalmış gibi bir havası var. Biraz bezmiş ve her şeyle dalga geçen bir adam. Mesela bodrumdaki fareleri temizle dediğinde "Aman ne klişe" diyebiliyor. Bir yan görev verildiğinde bunu yaparsa bile homurdanmadan edemiyor. Sırf buna mecbur hissettiği için dünyayı kurtarmaya kalkacak karakterlerden değil. Kendi zekası, espri anlayışı, kısacası gerçek bir karakteri olan bir kahraman.

**Tuğbek: Para, kadınlar ve içmek diyince sanki biraz üst yaş grubu için bir oyun gibi geliyor kulağa.**

**Brian:** Kesinlikle. RPG sevenler genelde 25-35 yaş arasındaki bir kitle. Ama bütün RPG oyunlarının hikayeleri sanki 14 yaşındakiler için yazılmış gibi. Bu yüzden Bard'ın karakteri ve motivasyonları da hedef kitlesinininkine göre olacak.

**Tuğbek: Bu durum sizin de dediğiniz gibi, onun maceralarına da yansıtacaktır şüphesiz. Oyunda ne tip görevler olacak? (Bunu sorduğum sırada Bard mahzenindeki fareleri temizleme göreviyle meşgul.)**

**Brian:** Burada iki şey söz konusu; espritüellik ve kişilik. Oyunda

olan biten her şeyi karakter özelliklerinin belirlenmesine dikkat ediyoruz. Her zaman doğruyu bilen ve yapan, ruhsuz ama tutarlı RPG karakterleri yok oyunda. Zaten Bard oyunun büyük bölümünde sebep olduğu felaketleri düzeltmekle uğraşacak. Birçok oyunda karakterinizin yaşını bile bilmezsiniz. Yirmi de olabilir, kırk da, farketmez. Ama Bard'ın bir geçmişi var. Gideceğiniz mekanlar Bard'ın bildiği, daha önceden ziyaret ettiği, anılarının olduğu yerler. Ayrıca oyunda enteresan olaylar ve durumlar yaratmaya çalışıyoruz. Mesela Bard kaldığı handa çalışan kızı etkilemek için bodruma fareleri öldürmeye indiğinde alev püskürten dev bir fare tarafından bir güzel benzetilir. Koşa koşa gerisin geri hana çıktığında herkes ona bakıp gülmektedir. Çünkü dev fareyi bile bile, sırf eğlenmek için yollamışlardır onu ve adamımız tam bir enayi gibi hisseder kendini.

**Tuğbek: Diyalog sistemi hakkında neler diyebilirsiniz?**

**Brian:** RPG'lerin en can sıkıcı yanlarından biri de bu. Normalde RPG'lerde karşınıza 3-4 konuşma seçeneği çıkar. Önce bunları uzun uzun okumanız ve birini seçmeniz gerekir ki doğru cevap genelde aşikardır. Bard'da bunun yerine sadece hoş veya ters bir cevap verme seçeneğiniz çıkacak. Bard'ın ne diyeceği sizin için de sürpriz olacak ve verdiği cevabın sonuçlarına katlanmak zorunda kalabileceksiniz. Bazen söylediğiniz bir söz günler sonra başınıza iş açabilecek.

**Tuğbek:** Öyleyse bir kere oynadığımızda oyunun tümünü görmüş olmayacağız.

**Brian:** Aslında bir kere oynadığınızda oyunun çoğunu görmemiş olacaksınız. Mesela karşınıza çıkan NPC'lere karşı tavrınız oyunun tüm gidişatını etkileyebilir. Örneğin çevrenizde koşturan küçük bir köpeği tekmeleseniz bir daha onu asla göremeyebilirsiniz. Halbuki başka bir oyuncu, onun başını okşayarak tüm macera boyunca yardımlarını esiremeyecek ve hikayeyi etkileyecek sadık bir dost kazanmış olacak. Ve siz onun ağzından hikayeyi dinlediğinizde "bu başka bir oyun mu?" diye düşüneceksiniz.

**Tuğbek: Zaman ayırdığınız için teşekkürler**

**Brian:** Ben teşekkür ederim. İstanbul'a selamlar.







# BilenAdam

## Oyun çok, vakit yok

Dergiden çıkıp (her akşam olmasa da) eve gittiğimizde ne yapıyoruz biz? O sıralar en sevdiğimiz oyunlar hangisi ise onu açıp oynamaya başlıyoruz. Zevk için oyun oynamak, incelemek için oynamaktan çok farklı. Ne başında "hani yazı?!" diye dink döven bir yazı işleri müdürü var, ne "amanin deadline'a 3 saat kaldı!" stresi var. En zor zorluk seviyesinde, kıçımdayan ter aka aka ama gönlümce oyun oynamanın zevki bambaşka (beni tanıyanlar oyun zorluğu konusundaki mazoşistliği bilirler). Ama günümün 16 saati monitöre bakarak, kalan 8 saati de rüyamda monitör görerek geçtiğinden kafayı hafırfe sıyrınr gibi oldum bir ara. Bunun üzerine normal bir vatandaş haline geri dönebilmek için "eve iş götürmeyeyim" mantığıyla evde oyun oynamaz olmuşum. Bu süre zarfında muhatap kaldığım televizyon programları ve embesil yarışma programları hatamı çabucak anlamamı sağladı, resmen yaşama isteğim söndü. Tekrar eve "iş" götürmeye başladım, rahatladım.

Yalnız, geçen gün ilginç bir şey dikkatimi çekti: Kasamın üstünde oynanmayı bekleyen oyunların sayısı gidererek artıyordu. FarCry, Pandora Tomorrow, Sacred, Painkiller, Suffering derken akşamları kendime ayırdığım 4 saatin zevk için oyun oynamaya yetmeyeceğinden şüphe duymaya başladım.

Bir de üstüne devasa online oyunlara bu laşayım dedim. Galaxies'den sıkılmış, Final Fantasy XI almışım denemeyecek miyim? Tabii ki denedim ama tanıdığım bazı danaların aksine günde 12 saat oynamayınca devasa online bir oyundan (en azından başında) pek tad alamadığıma karar verdim. Bir de bu tür oyunlarda asla kontrol edemeyeceğim "diğer oyuncular" unsuru işin tadını kaçırınca bir aylık deneme süresinin sonunda Final Fantasy'yi de rafa kaldırdım. İçim cız etti.

Bütün bunları neden anlattım? Birkaç ay önce "Neden Level alıyorsunuz?" başlıklı bir

forumdaki mesajlardan birisi "Benim bütün oyunları alıp deneyecek vaktim yok. Level'in incelemelerinden hangi oyunların iyi olduğunu öğrenip ona göre oyunlarımı seçiyorum." Bu okuyucumuza geçtiğimiz bir ayda artan oyun yığına baktıkça hak vermemek elinde değil. Üstelik düşünün ki, benim işim bütün oyunları görüp incelemek.

Demek ki zaman paradan da değerli bir kaynak. Para kazanılır, kaybedilir, artar veya azalır, bu sizin elinizde. Ama kaybettiğiniz hiçbir anın geri dönüşü olmayacaktır. Bu yüzden size tavsiyem şudur: Manyak mısınız yazın en güzel zamanı gece gündüz oyun oynuyorsunuz? Çıkin bir şeyler yapın, hayata girin biraz. Ben oynarım bütün oyunları sizin yerinize en yüksek zorlukta. Ha bu arada, o embesil yarışmaları seyredenlerden iseniz de gözümü gözükmeyin, ülkemizin geleceğini karartan bu tür embesilliklere ve onlara katkıda bulunanlara acııp gıcığım çünkü.

## Evvel zaman olur ki...

### 6 yıl önce

Fallout 2'nin çıkış haberini verdikten bir ay sonra, Fallout'un tam sürümü okuyucularımıza vermiştik. Daha önce kısıtlı bir RPG oyuncu kitlesinin bildiği bu şaheser, bu sayıda geniş kitleleri etkisi altına aldı ve bugün halâ devam eden bir fenomen haline geldi.

99 ve ötesi dosya konusunda, gelecek yıllara damgasını vuracak oyunlara kısaca bakmışız ve önemli gördüğümüz oyunlara "Bu oyuna dikkat!" ibaresi koymuşuz. Bu oyunlardan Hidden & Dangerous, Driver, System Shock 2, Giants, Gabriel Knight 3, Homeworld, Vampire Masquerade ve The Sims gerçekten sonraki yıllara damgasını vurdu. Ultima 9 ve Messiah ise fos çıktı. İleri görüşlülüğümüzün tutma oranı %80. Hiç fena değil.

### 3 yıl önce

Daha dün Gorcan bey bu sayıyı burnuma doğru sallayıp "Abi bu ne? Çiçek gibi dergi hazırlamışsınız, ne diye şimdiki gibi karmaşık bir dizayna geçtiniz ki? Böyle gitseydiniz." dedi. "Less is More" adamı olan Gorcan işte...

E3 dosyamızda her zamanki gibi gelecek oyunlara bakmışız. O sene E3'e gidememiştik (malum, kriz senesi) ama dakika dakika takip etmemizi engellememişti bu fuarı.

Şu anda dergi dahili ve haricinde birçok arkadaşımızı esiri etmiş olan Star Wars Galaxies'in ilk ekran görüntüleri de bu sayıda yayınlanmış. Hay elimiz kırınsaydı da hiç girmeseydik SWG'ye!





## LEVEL NOTLARI

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

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

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

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

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

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

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

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

## PC

- 1- Championship Manager 04 S. 03/04
- 2- Thief: Deadly Shadows
- 3- Harry Potter 3
- 4- CSI: Dark Motives
- 5- Far Cry
- 6- The Sims
- 7- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 8- Rise of Nations: Thrones & Patriots
- 9- The Sims: Making Magic
- 10- Call of Duty



## PLAYSTATION 2

- 1- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 2- Harry Potter 3
- 3- UEFA Euro 2004
- 4- Red Dead Revolver
- 5- Shrek 2
- 6- Driv3r
- 7- Singstar
- 8- GT4 Prologue
- 9- Hitman Contracts
- 10- Sonic Heroes



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ●yükseldi ▼düştü

## Altın Klasikler

Gerçekten zamana karşı duran bir klasik oyunun pek sık çıkmadığını görüyoruz. En son 2 ay önce FarCry ve Syberia 2'nin girmesinden sonra Altın Klasikler listemize girmeyi başaran bir oyun olmadı henüz. Doom 3 ve Half Life 2 listeyi altüst etmesini beklediğimiz oyunlar, ama en son elimize geçen habere göre Doom 3, 3 Ağustos'ta çıkacak. Half Life 2'nin çıkış tarihi ise hala belli değil.

	Platform/Oyun	Yıl	Not	Güncel Not	
AKSIYON	PC PS2 Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94	%94	RPG
	PC PS2 GTA Vice City	2003	%96	%93	
	PC PS2 Grand Theft Auto 3	2002	%95	%91	
	PC PS2 Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93	%91	
	PC Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90	%89	
FPS	PC Far Cry	2004	%93	%92	ADVENTURE
	PC Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95	%91	
	PC Call of Duty	2003	%91	%90	
	PC No One Lives Forever	2001	%95	%88	
	PC Half Life	1999	%97	%86	
SPOR	PS2 Pro Evolution Soccer 3	2003	%96	%95	SIMULASYON
	PC EM Season 03/04	2003	%93	%92	
	PC Madden NFL 2004	2004	%93	%92	
	PS2 SSX 3	2003	%92	%91	
	PC Total Club Manager 2004	2004	%91	%91	
YARIŞ	PS2 Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98	%92	ONLINE AKSIYON
	PC PS2 Need for Speed Underground	2003	%92	%91	
	PS2 Colin McRae Rally 04	2003	%92	%91	
	PS2 Burnout 2	2002	%91	%89	
	PC PS2 Colin McRae Rally 3.0	2003	%90	%88	
STRATEJİ	PC Age of Mythology	2002	%94	%91	DEVASA ONLINE
	PC Rise of Nations	2003	%92	%90	
	PC Medieval Total War	2002	%94	%90	
	PC Warcraft 3	2002	%93	%89	
	PC Civilization 3	2001	%94	%88	
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92	%91	RPG	
PC Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94	%90		
PC Baldur's Gate 2	2000	%91	%89		
PS2 Final Fantasy X-2	2004	%89	%89		
PS2 Final Fantasy X	2002	%92	%88		
PC Broken Sword 3	2003	%90	%89	ADVENTURE	
PC Syberia 2	2004	%84	%84		
PC PS2 Silent Hill 3	2003	%85	%84		
PC Grim Fandango	1999	%93	%83		
PC Curse of the Monkey Island	1998	%92	%79		
PC The Sims	2000	%96	%88	SIMULASYON	
PC Operation Flashpoint	2001	%91	%87		
PC IL2 Sturmovik	2001	%92	%86		
PC Freelancer	2003	%86	%84		
PC Freespace 2	1999	%92	%82		
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95	%95	ONLINE AKSIYON	
PC Battlefield 1942	2002	%92	%88		
PC Day of Defeat 1.0	2003	%89	%88		
PC Savage: Battle for Newearth	2003	%87	%86		
PC Battlefield 1942: SWOWW2	2003	%87	%86		
PC Final Fantasy XI	2004	%85	%85	DEVASA ONLINE	
PC Asheron's Call 2	2003	%87	%84		
PC Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83	%83		
PC Planetside	2003	%83	%82		
PC Star Wars Galaxies	2004	%81	%81		



# THIEF

## DEADLY SHADOWS™

Gece pek çok günahı örter...

LEVEL HIT

Yılankâvi kıvrımlarla uzayıp giden dar, düzensiz sokaklar. Belli ki bu şehir asla planlamadan nasibini almamıştır. Öte yandan nasıl alabilirdi ki, kaç kez yıkılıp tekrar kurulduğu belli bile değildir. Parke taşı kaplı sokaklarda adımlarını sürüyerek yürüyen vatandaşlar günlerini ya iş arayarak, ya da sahip oldukları az bir şeyi de kaybetmemek için çabalayarak geçirirler. Ama taşların altında, çok derinlerde bambaşka varlıklar dolaşır. Eski ve unutulmuş varlıklar... Elektrik ya da gaz lambalarının ışığı asla üzerine düşmemiştir onların, ve buharlı makinelerle hiç işleri olmamıştır. Onların oldukları yere pek inen olmaz, geceleri ise eski bir kuyunun dibinden seslerini duymak mümkündür dikkatli dinlenirse.

Sadece şehrin altı değildir tekin olmayan, bifakis şehrin kendisi de yaşayan, yutan, öğüten bir makine gibidir kendine has bir hayatı olan. Sokaklarında dolaşanların

türlü inançları ve amaçları olabilir, ama hepsi öyle ya da böyle şehrin hayatında küçük birer dipnot olmaktan öteye gidemezler. İster gizli, ister açık, planları ne olursa olsun kimsenin ayak basmaya cüret edemediği yerler vardır çıkmaz gibi görünen sokakların ucunda. Buralarda ikamet edenler çoğunlukla artık insan bile değildirler, ya da zaten hiç olmamışlardır.

Ama bir kişi vardır ki şehrin sokaklarında dolaşan, o hayatı gölgelerin kapkara kesildiği, rüzgarın bulutları kapıp ayın önüne sürüklediği saatlerde yaşamayı sever. Kahraman olmaktan çok uzaktır kişiliği, kahramanlık yüklerini de sevmez zaten, işine karışılmasını sevmediği gibi. Onu gözünde de-

ğerli şeylerin, başkalarına ait hazinelerin pırlıtısı dolaşır. İş asla kolay değildir, çünkü o sıradan bir hırsız değildir. O eski kehanetlerin rüzgarıyla sürüklenir, kendi yolunu kendi çizdiğini düşünerek. Kehanetlerde adı geçer, kendi ortalarında olmadığı zaman bile, çünkü böyle öngörül müştür. Kim bilir, belki çok yaşlı bir güçtür, belki de şehrin ta kendisidir onu seçen. Ama şurası kesindir ki, dengeleri sağlama görevi tüm o kerameti kendinden menkul heveslere değil, bir hırsıza verilmiştir.

### GECEİN GÖZLERİ

Çok uzun zaman oldu Garrett ile görüşmeyeli, ama yaşlı dostumuzun bunda pek bir kabahati olduğu söylenemez. Yıllar önce Thief: The Dark Project ilk çıktığında, gerçekten de kendi çapında bir devrim yaratmıştı denebilir. 1998 yılında ise Thief: Metal Age eski dostumuzun başından geçen olayları sürdürdü. Böylece Looking Glass Studios'ın adı oyun tarihine kazandı. Ne var ki bu noktadan sonra olaylar Looking Glass aleyhine döndü. Firma yaşadığı mali sıkıntılar yüzünden kapanmak zorunda kaldı. Aslında bu olmayabilirdi, ancak o vakitler birlikte çalıştıkları firmalar çeşitli sebeplerden dolayı Looking Glass'ın batmasına izin vermeyi tercih ettiler.

Ama batan firmanın elemanları pek açıkta kalmadılar, çünkü hepsi de isim yapmış kişilerdi. Tabii kendi firmalarını kapatıp Ion Storm ve Electronic Arts logosu altına dahil olmak pek hoşlarına gitmemişti. Ki-

## Mezhepler ve Tanrılar

**Hammerites** The Builder isimli bir varlığa tapan bu grup için "yobaz mühendisler" desek yerindedir. İnsanın ve onun dünya üzerinde yaptığı şeylerin önemine olan inançları sonsuzdur. Bina ve makine inşa etmekte üzerlerine yoktur. Undeäd ve Pagan görünce çılgına dönerler, şehir sokaklarından topladıkları günahkârları temize havale ederler. Aslında Katolik kilisesinin ve Haçlı zihniyetinin bir yorumdurlar. Şehirde bir büyük kiliseleri vardır, iyi geçinirseniz canınızı fazla sıkmazlar.

**Pagans** Trickster Lord adındaki bir varlığa taparlar, taş binalardan ve insan yapımı makinelerden ölesiye nefret ederler. Şehirliileri "ahmak" olarak adlandırır, tabiatın bağrında, onun gizemlerinden beslenerek yaşamayı severler. Katolik karşıtı tüm eski animalist inanç sistemlerinin bir sentezidir denebilir. Hammerite gördükleri yerde kafadan dalarlar. İki yerde mekanları mevcuttur, iyi geçinirseniz ayak bağı olmazlar.

**Keepers** Şehirde oldukları bile bilinmeyen bir gruptur bu ve aslında pek dini bir yönleri de yoktur. Olayları yönlendirmekten çok gözlemeyi ve kaydetmeyi tercih ederler. Bazı antik ilimlere vakıf olduklarından geçmiş ve gelecek hakkındaki bilgileri hayli fazladır. Garrett'in çekip gitmesine göz yummalarındaki tek sebep, olur olmaz en kritik kehanetlerde karşılarına çıkan "The Thief" kelimesidir. Zaman zaman hata yapmalarına rağmen, bir "hırsızın" gelecekte oynayacağı rolü değerlendirmekte hayli başarılı olmuşlardır. Büyük bir huzursuzlukla geleceği önceden bildirilmiş olan efsanevi büyük katilini beklerler. Onun geliş çaçların değişimi demek olacaktır.



yici unsur olmak.

Thief tıpkı serinin önceki oyunları gibi tam anlamıyla gizlilik unsuru üzerine kurulmuş bir aksiyon. Garrett bir "hırsız", özel yetenekleri, sıra dışı ekipmanları, olmadık yerlerdeki bağlantılarıyla işinin en iyisi. Onun gücü sessizce hareket edebilmesinde, gölgelerde süzülmesinde, alet edevatıyla hasımlarına üstünlük sağlayabilmesinde ve daha da önemlisi kulağı delik bir kişi olmasında yatıyor. Bu yüzden genellikle oyunu çok yavaş ve çok sabırlı bir biçimde oynamak gerekiyor.

Ancak bu noktada bir şeyin altını çizmek lazım, o da bu oyunun öncekilerle kıyaslandığında daha "aksiyon" ağırlıklı olduğu gerçeği. Eskisi gibi bir kılıç yerine

## Garrett Kimdir?

Garrett kimsesiz bir çocuk olarak şehir sokaklarında dolaşırken Keepers tarafından bulunmuş ve koruma altına alınmıştır. Keepers ona olası en iyi eğitimi vermiştir, ancak Garrett asla tamamen onlardan biri haline gelmemiş, bir süre sonra öğrendiklerini usta bir hırsız olmak için kullanmak üzere sokaklara dönmüştür. Keepers buna bile göz yummuştur, çünkü kehanetler adını vermese bile bir hırsızın tarihte oynayacağı rol üzerine bilgilerle doludur. Nitekim Garrett ilk önce Trickster tarafından hazırlanan büyük bir komployu boşa çıkarmış, bunu yaparken bir gözünü kaybetmiştir. Bu olaylar Dark Project adlı ilk oyunda anlatılır.

Metal Age ise Garrett'i aslında Hammerite mezhebinin bir kolu olan Mechanics ile karşı karşıya getirmiştir. Çılgın bir kahinin peşine takılıp, insan yapımı olmayan her şeyi yok etmek üzere harekete geçen bu mezhebi durdurmak yine Garrett'in görevi olmuştur. Bu olaylar esnasında Garrett daha önce kaybettiğinin yerine bir mekanik göz de edinir.

Garrett kişilik olarak tüm bu olaylarda başrolü gönüllü soyunacak bir kahraman değildir aslında. Olaylar onu hep içine çekmiştir, ancak bunda Garrett'in altın ve macera tutkusu da önemli rol oynamıştır. Kehanetleri ve hakkında yazılanları takmayan bir adamdır, ama yine de yapılması gerekeni yapmaktan vazgeçecek bir tip de değildir. Az konuşur, çok dinler ve mümkün olduğunca yüksek sesle düşünmekten kaçınır. Hiç kasmadan karizma sahibi olabilen ender kişilerdendir.

min gider ki? Ve fakat bu grup geçen zamanla değerini bir kez daha kanıtladı. Ion Storm kelimenin tam anlamıyla bir gemi enkazına dönüşürken, sadece bu grup ayakta kalmayı ve kendilerini batıktan çıkarmayı başarabildiler. Ve zaman içinde Deus Ex gibi oyunlarla yeteneklerini tekrar tekrar kanıtladılar. Tabii bazılarımız onların konsollar için de oyun üretmesini pek hoş karşılamadı, özellikle Deus Ex: Invisible War böyle çok platformlu projelerin özünden nasıl da uzaklaşabileceğinin bir kanıtı gibiydi. O yüzden herkes Thief serisinin üçüncü oyunu olan Deadly Shadows hakkında büyük şüphelere sahipti. Nitekim oyunu kurduğum zaman gördüm ki, bu şüphelerin

bir kısmı maalesef doğrulanmıştı. Peki Deadly Shadows kötü bir oyun muydu?

### KARANLIK ÇAĞ

Deadly Shadows aslında konu olarak kendinden önceki oyunlarla hayli derinden bağlantılı sayılır. Ancak olup biteni anlamak için önceki oyunları oynamış olmak şart değil, oyun boyunca etrafta gö-rüp duyacaklarınız size zaten bir fikir verecektir. Konuya kabaca değinecek olursak, Garrett her zamanki gibi şehir sokaklarında hayatını idame ettirmekle meşguldür. Ancak gözden uzak köşelerde çok büyük dolaplar dönmektedir. Olaylar adamımızı her zaman olduğu gibi büyük bir komplonun ortasına çekecek, Garrett kendini hızla gelmekte olan Karanlık Çağ ve uygarlık arasındaki tek gerçek engel olarak bulacaktır. Garrett'i önceki oyunlardan tanıyorsanız buna şaşırmayacaksınız, çünkü kendisi farkında olmamayı tercih etse bile hayattaki tek gerçek amacı aslında budur. Yani devamlı büyük güçler arasındaki dengele-



bir  
hançer ta-  
şıyor olması  
çok daha gerçek-  
çi, ama sonuçta Gar-  
rett'in açık kavgada eskisinden daha  
ölümcül olduğunu rahatlıkla söyleyebil-  
riz. Bu durum oyunun ruhuna aykırı olsa da,  
Deadly Shadow'un aynı zamanda X-  
BOX için de çıkarılması bunu kaçınılmaz  
kılmış. Genelde konsol oyuncularını PC kul-  
lanıcıları kadar sabırlı değil, bu da prog-  
ramcıların oyunun "gerçeklik" dozunu bir  
miktar düşürmesine yol açmış. Oyunu  
kolay ya da normal zorluk seviyesinde  
oynarken gerçekten de karşınıza çıkanla-  
rı temizleyerek etrafta dolaşabilmek



mümkün, bu da oyun atmosferinin canına okuyabiliyor.

## THE HAG

Tabii eğer isterseniz oyunu çok daha yüksek zorluk seviyelerinde oynayabilirsiniz ve ben özellikle PC kullanıcılarına oyundan alınan lezzeti artırmak adına bunu tavsiye ediyorum. Ya da etmek isterdim diyeyim, çünkü maalesef bu noktada oyunun hem PC, hem de X-BOX versiyonunda olan çok büyük bir program hatası karşımıza çıkıyor. Oyunu normalden daha yüksek zorluk seviyesinde oynamaya başladıktan sonra eğer bir defa bile Load ederseniz, zorluk seviyesi tekrar normale düşüyor ve bir daha da düzelmiyor. Doğrusu çok büyük bir hata ve nasıl gözden kaçmış anlamak mümkün değil. Ama sanırım aynı oyunu, aynı anda, aynı ekiple birden fazla platform için yapmanın bedelidir bu. Ion Storm yakında bunun için bir yama çıkarttı ama X-BOX sürümünü nasıl yamayacaklar, onlar da pek emin değil.

Maalesef oyunun tek hatası bu değil. Thief için hayli geliştirilmiş bir Unreal grafik motoru kullanılmış. Bu oyundaki grafikler ve özellikle de gerçek zamanlı ışık efektleri kesinlikle şu ana dek gördüklerimizin en iyisi. Öyle de olmak zorunda, çünkü bu oyunda ışık ve gölge daha önce hiçbir oyunda olmadığı kadar önemli. Tabii bunları doğru düzgün görüntüleyebilmek için yeni nesil bir grafik kartına ve genelde biraz güçlü bir sisteme ihtiyacınız



olacaktır. Yani GeForce 2 ya da 4 MX ile bu oyunun grafiklerini olması gerektiği gibi görebilmeyi beklemeyin.

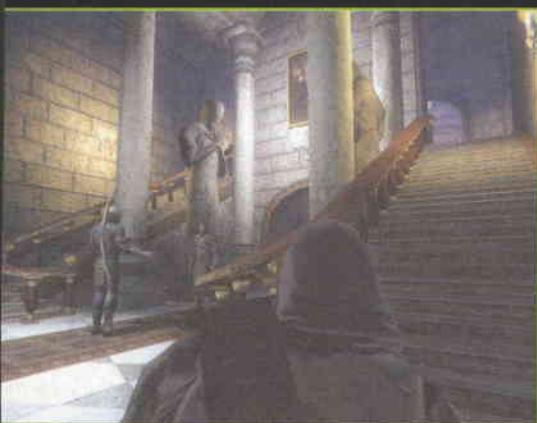
Fakat grafiklerin güzelliği maalesef karakter çizimleri ve animasyonları yüzünden etkisini hayli yitiriyor. Genel tasarımlar kıyaslandığında, hele de Garrett'in animasyonları yanında diğer karakterler çoğunlukla odun gibi kalıyorlar. Fizik motoru hayli iyi ve oyunda belli bir etkisi de var, ama maalesef "ölünce sekiz olma" sendromuna bu oyunda da rastlamak canımı hayli sıktı. Yapay zekaya gelince, fena değil aslında. Ancak oynadıkça yapay zekanın sırf konsol sahipleri ve sıradan oyuncular fazla zorluk çekmesin diye zorla "hadım edilmiş" olduğu hissine kapılmaktan kurtulamadım. Sanki karşınıza çıkan herkes olduğundan daha ahmakça davranmaya çalışıyormuş gibi hissediyorsunuz. Hele de bir Hammerite rahibi ve savaşçısının nasıl kombine çalışarak Undead indirebildiklerini görünce şüphelerim iyice pekişti. Buna ek olarak oyunda bazı Clipping hataları da gözlemlemek mümkün, sadece NPC'ler değil, Garrett bile zaman zaman olmadık kenara köşeye takılabilir. Çok sık olan bir durum

değil, ama olunca da can sıkıyor.

## HAMMERITES & PAGANS

Peki bu kadar eksikliği saydığım bir oyunu neden alıp oynayasınız ki? Aslında tüm bu saydığım eksikler oyunun kalanıyla kıyaslanınca deveye kulak kalıyorlar. Özellikle oyun atmosferi gerçekten mükemmel. Grafiklerin zaten genelde iyi olduğunu söylemişim, ama bazı bölümlerde iyice aşılıyorlar. Seslere gelince, onlar da inanılmaz. Gerek arka plan sesleri olsun, gerek genel efektler olsun oyun atmosferini ve oynanabilirliğini katıyorlar.

Bölüm tasarımları ise ilk iki oyundan tamamen farklı. Bu defa oyun ardi ardına görevler şeklinde ilerlemiyor. Sokaklarında gezebileceğiniz, evlerini, tapınaklarını, dükkanlarını ziyaret edebileceğiniz bir şehir var. Şehir farklı bölümlerden oluşuyor ve zaman ilerledikçe bu bölümler açılıyor. Doğrusu şehir olmasını isteyeceğiniz kadar büyük değil, hele Vice City gibi oyunlardan sonra bir şehirden çok bir mahalle tadı veriyor. Ama eskiye nazaran büyük serbestlik getirdiği tartışılmaz. Şehrin çeşitli yerlerinde çaldığınız malları satabileceğiniz ve malzeme alabileceğiniz dükkanlar mevcut.



## THIEF: DEADLY SHADOWS AKSIYON WWW.ARAL.COM.TR

Yapım: Ion Storm	Medya: 3 CD	Fiyatı: 60 milyon
Dağıtım: Eidos	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 15 yaş üzeri
Multiplayer: <input type="checkbox"/> İnternet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> 8 Oyuncu
Multiplayer Modu: Yok		
<b>Minimum</b>	<b>Önerilen</b>	<b>Hoparlör ve Ses Desteği</b>
1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2.3 GB HDD	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX2
Oyuna Alışmak: Normal	İngilizce Gereksinimi: İyi	Zorluk: Orta
Grafik: <input checked="" type="checkbox"/>	Ses: <input checked="" type="checkbox"/>	Oynanabilirlik: <input checked="" type="checkbox"/>
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/>	Eğlence: <input checked="" type="checkbox"/>	
<b>LEVEL</b>		<b>Artılar/Eksiler</b>
<b>NOTU</b>		▲ Grafikler ve sesler çok iyi. Mükemmel atmosfer. Yüksek oynanabilirlik. Sağlam konu.
		▼ Karakter animasyonları zayıf. Şehir yeterince büyük değil. Bazı önemli teknik hatalar var.

Alternatifler: Splinter Cell serileri





Sokaklarda dolaşırken dikkat etmeniz gereken birkaç şey var. Sıradan vatandaşlar sizi suç işlerken ya da duvara asılı afişinizin yanında dikilirken görmedikleri sürece sorun çıkarmıyorlar. Ama şehir muhafızları için aynı şey söylenemez. Eşkalinizi biliyor ve gördükleri anda peşinize takılıyorlar. Benden tavsiye, bir ara onlara yakalanın. Şehir hapisanesi oldukça ilginç bir bölüm.

Muhafızlar dışında dikkat etmeniz gereken diğer gruplar ise Hammerite ve Pagan tarikatları. Zaman içinde bunların kuyruklarına basmanız kaçınılmaz ve sayıca çok olduklarından pek şakaları yok. Ancak istedikleri küçük iyilikleri yapıp onlarla iyi geçinebilirsiniz. Bir hırsız olarak gereğinden fazla düşman kazanmanın bir anlamı yok, değil mi?

Ana senaryo görevlerini nasıl alacağınıza gelince, bunlar olaylar ilerledikçe günlüğünüze not ediliyorlar. Bir ana görevler var, bir de yaparsanız olaya renk katacak yan görevler. Yan görevleri yapmak oyun dünyasına daha iyi girebilmek için önemli. Ancak maalesef çevreyle olan etkileşimi ya da ününüzü etkilemediğinden, bunlara yazık edilmiş. Ana görevleri yapmak için ise uygun yere gidip mavi bir sembole işaretlenmiş giriş noktasını bulmanız yeterli. Bu haritaların bazıları gerçekten hayli büyük, o yüzden girmeden önce dükkanlardan ve etraftaki zulalardan bulacağınız ekipmanlarla envanterinizi zenginleştirin.

Oyun tamamen gece oynanıyor ve bir zaman kısıtlaması yok. Ancak siz belirli kilit

görevleri yaptıkça olaylar ilerliyor, ara sahneler gösteriliyor ve ardından zaman bir gün ileri gidiyor. Temposu yorucu değil, ama zamanın geçtiği hissi yeterince verilmiş.

Aslında Deadly Shadows çok daha gerçekçi, sürükleyici ve yoğun bir oyun olabilirdi. Ancak yapımcılar insanları korkutmayıp daha geniş bir kitleye ulaşabilmek için oyunu bariz bir biçimde kısıtlamışlar. Bu gerçekten üzücü, çünkü bu kadar yıldan sonra daha iyi bir oyun bekliyordum. Peki Deadly Shadows alınıp oynanmaya değer mi? Kesinlikle evet! Oyuna ısınmak birazcık zaman alıyor, ama bir defa kaptırabilirseniz bitirene dek başka bir şeyi gözünüz görmeyecek. ■

M. Berker Gungor

## İkinci Görüş

Oyunu en az benim kadar seven Berker bana kalırsa biraz iyimser bir yazı yazmış. Thief 3'te beni rahatsız eden, olmamasını diletiğim çok fazla şey var: Birincisi bu denli büyük bir yapımda, atmosferin ön planda olduğu bir oyunda fizik modellemesinin komikliğe varacak şekilde saçma olması affedilemez bir eksi. Bunun dışında oynanıştaki sorunlar daha da sıkıcı. Yapay zekânın Thief 1 veya 2'den hiçbir farkı yok. Bir defa düşmanlar çok yakınlarından geçmenize rağmen herhangi bir tepkide bulunmuyorlar çoğu zaman. Diğer eksiye şu: Teması "hırsızlık" olan bir oyunda daha fazla ve daha yaratıcı gizlilik unsurları bulunmalıydı. Şu haliyle oyunun ne Splinter Cell'den, ne de diğer gizlilik temalı oyunlardan çok fazla farkı var. Oyun aynı zamanda konsollara da yapıldığı için aksiyona ağırlık verilmiş. Bu da serinin yapısına uygun değil. Thief 3 iyi bir oyun, oynanabilir, ama beklediğim Thief bu değil.

Fırat'a Göre LEVEL Notu

70





Coğrafya dersine buyurun

# Perimeter

Eski bir oyun türüne çok yenilikçi bir yaklaşım.

Strateji türü bir süredir aynı temellerin içerisine tıklılıp kalmış durumdaydı. Yeni senaryolar ve oyun tiplerinin karışımı ile yenilense de "birim üret, toplu saldırı yap, yık" türü taktiklerden pek uzaklaşırılamadı. Bu taktik genelde hep işe yaradı. Ama türe önce Kohan biraz yenilik getirdi. Sonra Rise of Nations tadından yenmeyecek bir oyun olarak piyasaya çıktı. Şimdi de Perimeter birkaç yenilik getiriyor.

## K-D LAB

Oyun kendini pek de duyuramamış bir Rus firmasının yapımı. Firmanın daha önce çooook uzaklardan duyduğumuz birkaç oyunu olmasına karşın kurulu olduğu 1992 senesinden bu yana çok başarılı işler yaptığını söyleyemeyeceğim. Bana sorarsanız şimdiye kadar yaptıkları en iyi iş Perimeter olmuş.

Perimeter oldukça kendine has bir yapım. İlk başta bana oldukça soğuk geldi. Benim gibi kılıç kalkanın olduğu her filmin ve oyunun üstüne atlayan birisi için bu kadar teknoloji ağırlıklı bir oyun, daha görev ekranını görür görmez karnima ağrılar girmesine sebebiyet verdi. "Allah!" dedim, "Sinan oyunu bana verdi, hem de üç sayfa istedi, nasıl çekeceğim ben bunu?" diye düşündüm.

Oyunun konusu çok basit. Biz Exodus adlı, Frame Cluster diye de bilinen ve üçgen şeklindeki büyük gemi-



lerin içerisinde koloniler halinde yaşayan bir ırkız. Ana gezegenimiz yok olmadan önce geliştirdiğimiz teknoloji sayesinde gezegenden gezegene atlayarak ırkımızın devamını sağlıyoruz. Zaman içerisinde bizim gibi bir sürü üçgen şekilli ana gemi yapılmış ve bunlar da evrenin çeşitli köşelerine yayılarak bilinen 100 gezegen üzerinde ırkı-

mızın devamını sağlamış.

Bu gemiler bana Kurt Russel'in başrolünü oynadığı Stargate'i anımsattı. Tıpkı o filmde olduğu gibi burada da gemilerimiz gezegenin üstüne "install" edilebiliyor.

İrkimizin bu kurtulma çabası içerisinde bir de Scourge adı verilen bir böcek topluluğu bizi takip ediyor. Bu düşman bizim en korkunç kabullerimizden ve korkularımızdan dolayı maddeleştirdiğini düşündüğümüz bir felaket. Biz hangi gezegene inerek onlar da orada ortaya çıkıyorlar. Amacımız ise Scourge'un olmadığı 100. gezegene ayak basmak. Bu arada bizden önce giden ve kaybolan gemilerin bulmuş olduğu teknolojileri de keşfederek incelemek üzere onlara sahip olmaya çalışıyoruz.

## DÜNYAYI DEĞİŞTİRMEK

Bölümlere başladığımızda bir "yüz" bize görevimizi tarif ediyor. Ondan sonra gezegen yüzeyini görüyoruz. Asıl konu ırkımızı içeren dev gemimizi korumak ve görevi tamamlamak. Bu dev gemi gerektiği zaman







kendî etrafına bir enerji kalkanı açabiliyor. İşte bu kalkanı da "Perimeter" deniyor. Kalkan müthiş bir hızla enerji yiyor. Biz ise enerji istasyonları kurarak bu enerjiyi tazeliyoruz. Enerji kalkanının küçük versiyonları tüm binalarımızın etrafına kurulabiliyor ve o zaman enerji tüketimi oldukça azalıyor.

Oyun genelde bu enerji konusu üzerinde dönüyor. Haritaya göre çeşitli gezegenlerdeki silahlara veya enerji istasyonlarına bağlantı sağlamak için bir enerji hattı kurmamız gerekebiliyor. Asıl savaş da stratejimizi korumak üzerine geçiyor. Binalar ve istasyonlar kurulmak için önce dönüştürülmüş bir zemin istiyorlar. İşte biz de zemini alçaltarak veya yükselterek aynı zamanda dünyanın yer şekilleriyle oynuyoruz. Yer şekilleri bunun yanında savaş sırasında yere düşen mermiler ya da yok olan binalar sayesinde de değişebiliyor.

Oyunda her şey üç temel birimin üzerine oturmuş durumda; Soldiers, Officers ve Technicians. Bu üç birimin çeşitli şekillerde "birleştirilmesiyle" diğer birimlerimiz oluşuyor. Örneğin bir sniper oluşturmak için 3 officer, bir Leamo tankı için 1 asker, 12 officer ve 7 technician gerekiyor. Böylece üretimimize göre onları birleştirip, kağıt-taş-makas sistemine göre savaşan birimlerimizi oluşturuyoruz.

Bu basit sistem oyunun yeniliklerinden birisi. Birimlerimizi kontrol etmek istediğimiz zaman ise maalesef tek birliğe bir tuş düşüyor. Yani 250 kadar birim (örneğin sniper) tek bir birlik olarak algılanıyor ve onları BÖLEMİYORUZ! Bu yüzden devamlı olarak hareket edip bölgeleri kontrol etmeye çabalamak zorunda kalıyoruz. Eğer ikinci bir "command center" inşa edebilirsek, o za-

man ikinci bir birliğe daha komuta edebiliyoruz ama bu genelde çok olmuyor. Yapabileceğimiz bina sayısı, bu "3 birimden bir sürü birim üret" mantığı içerisinde çok fazla değil. Doğal olarak çok kargaşa olmuyor. Tek derdimiz stratejimiz ve aksiyonu nasıl yönlendireceğimiz oluyor. Tabii ki korumamız gerek en önemli şey ise bize enerji sağlayan enerji istasyonlarımız -ki onları oldukça çok sayıda kurmak zorunda kalabiliyoruz. Bu istasyonlar kurulunca birbirine bağlandıktan sonra direkt başka bir enerji istasyonu veya enerjiyi aktaran ara birimler sayesinde hepsi ana gemiye bağlanıyor.

## DÜŞMANLAR

Tek düşmanımız Scourge değil. Ayrıca rakip fraksiyonlar da bizi yok etmeye çalışıyor -ki bunlar da tıpkı bizim gibi ana gemileri olan ırklar. Düşmanların savaş stratejileri tiplerine göre değişiyor. Scourge mantıksız bir vahşilikle, canları pahasına kendilerini savunma kalkanımızın ve diğer birimlerimizin üstüne atıp kendilerini yok ederken bize

de zarar vermeyi seçiyor. Oysa bize benzeyen rakiplerimiz oldukça dikkatli bir strateji izliyor ve bu strateji doğrultusunda bizi yok etmeye çalışıyor.

Rakiplerimizin ve bizim ürettiğimiz birimlerin hepsi kendi tipine göre saldırıyor. Oyunda 27 görev var ve bu görevler boyunca 30 farklı birim kontrol edebiliyoruz. Bir başka özellik ise haritalarda savaş sisi olmaması. Harita, birimlerinize araştırıp tümünü keşfettikçe görülebilir hale gelmiyor. Baha görevin başından tüm haritayı, düşmanlarınızı ve onların ürettiklerini rahatça izleyebiliyorsunuz. Düşmanlarınız da sizin gibi binaları kurup birim üretirken, Scourge hep aynı kaynaklardan üüyor ve bu kaynaklardan sabit zaman aralıklarıyla çıkıyorlar. Zaten stratejinizi kurarken ya savunmaya çekiliyorsunuz ya da bu kaynakların başına dikilip çıkar çıkmaz onları yok ediyorsunuz.

## EFEKTLER

Oyunun efektleri ve çatışmalar sırasında yeryüzünün değişmesi aslında oldukça eğlenceli bir özellik. Bu sayede







savaşın içerisine iyice girebiliyorsunuz. Örneğin ana geminizin içerisine kadar zoom'lamanız ya da savaşın içerisine girmeniz mümkün. Fakat savaşlar çok hızlı oluyor ve oyunun kontrolleri yüzünden çok ince stratejiler üretmeniz mümkün olamayabiliyor. Şimdiye kadar birimleri tek tek oturarak savunma kuran ya da çeşitlerine göre ayırarak saldırıya bir oyuncu olarak bu "kütüklük" açıkçası hiç hoşuma gitmedi. Her şey üç-dört yeni özelliği ön plana çıkarıp süper bir oyun yapmaktan geçmiyor. Pratiklik bazen çok olduğunda işin keyfini de kaçırabiliyor.

Geminin etrafındaki Perimeter'ı açtığınız zaman görsellik çok hoş oluyor. Bu dev kalkan düşüncesi çok güzel. Hemen hayal gücünüzü çalıştırıp, o dev geminin içinde, kalkanın altında durup tam üstlerindeki devasa çatışmayı seyreden minik insançıkları düşünöveriyorsunuz. Aklınıza küçükken seyrettiğiniz Robotech gibi çizgi filmler geliyor.

Aynı güzel düşünce oyunun müzikleri için geçerli değil maalesef. Tabii ki bu beğeniye göre değişir, ama bana çok monoton geldi. Savaştaki efektler ise gayet hoş. Bir silah ateşlendiğinde sesinden onu ne olduğunu hemen anlayabiliyorsunuz. Sesin doluluğundan ise neredeyse tahribat etkisini tahmin edebilirsiniz.

Oyun boyunca çeşitli kamera açılarını kullanarak rahatça savaş ekranına girip çıkmanız mümkün. Grafikler ise yaklaştığımızda hoş görünse de modellemelerin daha da detaylı olabileceğini düşünüyorum.

Oyundaki haritalar oyunun temeline uygun olarak hazırlanmış. Fakat bence oldukça yetersiz. Strateji üretmek yerine orayı burayı kazarken kendinizi Worms oynuyormuş gibi his-



sediyorsunuz. Yer şekilleri sizin stratejinizi oldukça etkiliyor. Hatta stratejinizi bu yer şekillerine göre oluşturup bazı noktalarda savunmanızı doğal yollarla bile sağlayabiliyorsunuz. Ama oyunu oynarken haritayla mı yoksa rakibinizle mi boğuştuğunuzu düşünebilirsiniz. Bu yüzden sabırsız bir oyuncuysanız bu oyunda daha en baştan saldırıya kalkmayı pek hayal edemeyip uflayıp puflamaya başlayacaksınız. Perimeter farklı bir oyun. O yüzden stratejinizi de buna göre belirlemeniz gerektiğini unutmayın. Geçmiş tecrübelerinizi bir kenara bırakın. Bu oyunun kurallarını öğrenmek önce coğrafyayı okumaktan geçiyor.

## PERIMETER AKSIYON

www.kdlab.com

Yapımcı: K-D LAB Medya: 2 CD Fiyatı: -  
Dağıtım: Codemasters Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü  
Multiplayer:  İnternet  LAN  8 Oyuncu  
Multiplayer Modu: Skirmish

Minimum	Önerilen
1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX	1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 EAX

Oyuna Alışmak: Zor İngilizce Gereklinimi: Çok Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler	Birimleri bölememek.	İleri derecedeki oyunculara hitap etmesi.
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Değişen yer şekilleri. Basit	▼	▼
					▲ birim üretimi.		

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Benzeri Yok

75

Burak Akmenek



# THE SUFFERING Acı çekmek mi?

Abbott Eyalet Cezaevi yeni ziyaretçisini ağırlamaya hazırlanıyor.

LEVEL HIT



Karısını ve iki çocuğunu öldürmek suçundan idama mahkum edilen Torque, sırasını beklemek ve cezasını çekmek üzere bir adada kurulu olan Abbott Eyalet Cezaevine getiriliyor. İşlediği cinayetleri hiçbir şekilde hatırlamayan esas oğlanımızdan diğer hapisane kuşları dahi tiksiniyor ve bunu gayet açık bir dille ifade ediyorlar. Ancak hücrelerine yerleştirildikten bir süre sonra ufak bir depresyon oluyor. Nereden çıktığı belirsiz bir sürü yaratık ortaya çıkıp gayet sinematik bir şekilde önlerine geleni temizlemeye başlıyorlar. Zaten bir kâbusu yaşamakta olan Torque ise kendini bir anda daha büyük bir kâbusun içinde buluyor.

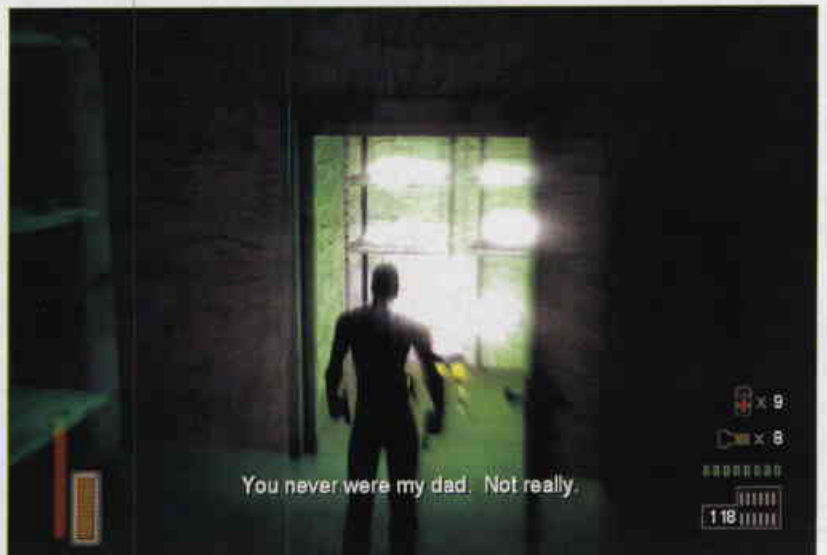
## FEAR

Genellikle bu noktadan sonra olay hayatta kalma içgüdüsünün ekrana yansımadır. Oyuncu olarak karakterimizi hayatta tutmaya çalışmaktan bir şey yaptığımız pek söylenemez. Ancak türüne göre Suffering oldukça fazla diyalog ihtiva etmekte. Yine de merak etmeyin, bunların tamamı canınızı sıkmaktan oldukça uzak. Aksine oyuncuyu meraklandırmakta ve hikâyenin içine iyiden iyiye çekmekte. Torque parmaklıkların arkasından kurtulduğu anda hayatta kalma mücadelesi başlıyor. Ancak sürekli gördüğünüz dehşet dolu "Flashback"ler, kâbuslar zaten çalkantıda olan psikolojinizi iyiden iyiye sarsıyor. Bu sahneler siz oyunu oynarken ekranda bir anda belirip kayboluyor, ya da şahit olduğunuz bir olay gerçeğe dönüşüyor, kapısını tekmeleyip girdiğiniz bir odada olan bitenleri dehşetle izlerken aslında bir kapı ya da oda olmadığını görüyorsunuz. Zaman zaman neyin gerçek neyin hayal olduğunu karıştırmak mümkün. Oyundaki ortamların yüzde 90'ı karanlık mekânlardan oluşuyor. Sürekli nereden ne çıkacak diye bakınmak durumunda kalıyorsunuz. Bulduğunuz el feneri, pilleri bol olsa bile ampulü zayıf olduğundan mıdır nedir ortamı çok fazla aydınlatamıyor. Karanlıkların içinde kımlıdayan gölgeleri seçmeye çalışırken bir an ekran bulanıyor, hızla di-



binizden ne olduğunu sonradan anlayacağı- nız bir yaratık geçiveriyor. Ekran normale dönüyor, bir an için iyice cıvıyan ses efektleri kesiliyor ve yine o keskin sessizlikle boğuluyorsunuz. Birkaç saniye sonra ise o hiç kesilmeyen derinden gelen çığlıklara, ortamın bin bir türlü gıcırtilarına, yaratıkların çıkarttığı homurtulara boğuluyorsunuz. Bunlarla başa çıkmaya başladığınız anda ise kafanızın içindeki sesler sizi rahat bırakmıyor. Hapishaneden çıkmaya çalışırken zaman zaman başka hapisane kuşları ya da gardiyanlarla karşılaşıyoruz. Genelde bu karşıla-

malarda bu şahsı muhteremler ya bağlanmışlar, ya işkence görmekte- ler ya da başka bir şey. Hiç umursamadan yolumuza devam edebileceğimiz gibi onlara yardım etmeye çalışabiliriz ya da kafalarına kurşunu sıkabiliriz. Böyle anlarda; "Öldür onu Torque", "O bir parazit, sana ayak bağı olacak", "Hayır yardım et ona, sensiz hayatta kalmasına imkân yok", "Onu burada bırakırsan diğerleri gibi ölecek" gibi sesler duyuyorsunuz. Bu muhabbet bir ara o kadar







uzadı ki anlatamam. Karşımdaki zavallıyı her ne kadar öldürmek istemesem de, bulunduğum odadan nasıl çıkacağımı uzun süre bulamamış olmam, iyice gerilen sınırlarımın kopma noktasına gelmesi gibi etkenlerden dolayı sıkıverdim kurşunu kafasına. Belki de hayatımda ilk defa ekrandaki bir karakteri öldürürken içim acıdı. Amma kaptırmışım yahu! Tabii ben işlediğim cinayetten sonra başlayacak muhabbetten haberdar olsam, oyunu durdurur, kolonları kapatır, gider biraz hava alırdım önce. "Hah, iyi halt ettin Torque", "Baba, baba, neredesin, özür dileirim bir daha yapmayacağım", "İşte böyle Tourque, doğru olanı yaptın"... Aman yazıya da fazla kaptırmışız. Hemen bir sonraki aşamamıza geçelim.

## HATE

The Suffering muhteşem grafiklere sahip değil. Kaplamalar inanılmaz ayrıntılı değil ancak oldukça yeterli. Gördüğüm en iyi konsol çevirilerinden biri diyebilirim. Oyunun en büyük silahı sesleri. Bir korku oyununda belki de en önemli özellik ve o kadar iyi kullanılmış ki anlatmaya imkân yok. Sesler sizi havaya sokarken, görsel anlamda da Torque'un psikolojisi oldukça iyi yansıtılmış ekrana. Ya-

ratıkları temizledikçe üstünün başının kan olması, İnşanitiy Meter (delilik derecesi) dolduğunda yaratığa dönüşmeniz, sonra eski halinize geldiğinizde nefes nefese kalmanız olaya renk katıyor. Çocuklarınız ve eşinizle ilgili gördükleriniz bir yandan, olanı biteni hatırlama çabanız diğer yandan... Karakterin karman çorman psikolojisi bence oyuncuya gayet iyi iletiliyor.

Aslında kapıyı açacak kolu bul, kutuyu çek kapının önüne kapanmasını gibi basit bulmacaların serpiştirildiği "hard-core" bir aksiyon oyunu Suffering. Ancak oyunun başından sonuna karşınıza çıkan birbirinden abuk karakterler ve diyalogları, eşiniz ve çocuklarınız hakkındaki gerçek... Bunları merak etmeden, anlamaya çalışmadan oyunun pek bir anlamı yok.

## ANGER

Oyunu öncelikle, yalnız yaşayanlara, bu tür şeylerde heyecanlananlara ya da ürkelenlere, sadece geceleri oyun oynayabilenlere, genç çocuklarımıza, diyaloglardaki argoyu kaldıramayacak olanlara ve daha birçok kimselere tavsiye etmiyo-

rum. Ama ben yalnız yaşıyorum. Genelde oyunları gece oynuyorum. 7.1 ses sistemi ile sesler de daha bir gerçekçi zaten. Diyaloglar da dokunmaz bana, ehe. Sapıttım, birinci şahıs kamerasından oynadım uzunca bir süre. Daha az alanı görebildiğiniz için doğal olarak daha bir kasıyor insanı (sormayın sapıttım iyice). Oyunu genelde üçüncü kişi kamerasından oynamakta fayda var ama birinci kişi kamerası da herhangi bir FPS'deki kadar rahat.



## SUFFERING

The Suffering, bir Resident Evil ya da Silent Hill değil. Öncelikle çok daha fazla aksiyon içeriyor. Yaratıklar tırım tırım yürümüyorlar. Oyun çok daha dinamik. Zaten sizi senaryodan çok gergin atmosfer ve yüksek dozda aksiyon ile boğmaya çalışıyor. Kanımca kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun.

Master Yoda'nın sözleri ile son verelim, "Fear leads to anger. Anger leads to hate. Hate leads to SUFFERING." ("Korku öfkeyi, öfke nefreti, nefret acıyı doğurur.").

\_Kaan Alkın

## THE SUFFERING AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Surreal Software

Medya: 2 CD

Fiyatı: 45 milyon

Dağıtıcı: Alsan Interactive

Orijinal Olarak Var

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Multiplayer:  İnternet

Network

32 Oyuncu

Multiplayer Modü: Yok

Minimum	Önerilen
1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

EAX  Stereo  
 5+1  6+1  
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Multiplayer	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Sesler, atmosfer, farklı oyun sonları
██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Oldukça uzun, çizgisel oynanış

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Silent Hill ve Resident Evil serileri

85



Gizli saklı savaşlar...

# SÖLDNER: SECRET WARS

Potansiyel tehlikeleri ortadan kaldırma teknikleri...

Battlefield 1942 ve Vietnam hâlâ birçok oyuncuyu meşgul etmekte. Söldner benzer tarzı ile bu oyunlara rakip olabilecek bir oyun. Bir öncekine benzeyen bir cümle ile devam etmeden söylemek istediğim bir iki bir şey var. Oyun beni üst üste o kadar çok şaşırttı ki, hayatımda ilk kez Alt+F4 ve Ctrl+Alt+Del kombinasyonlarını bu kadar çok kullandım. Sıkça masaüstüne dönme isteğimin ise birçok sebebi var. Umuttan şaşkınlığa, şaşkınlıktan masa üstüne uzanan bu acıklı hikâyeyi beraberce dinleyelim.

Söldner yukarıda adı geçen oyunlardaki birçok özelliği sunuyor. Tek kişilik oyun modu oldukça sönük. Ancak çok oyunculu özellikleri ilk duyulduğunda gerçekten iştah kabartıyor. Yıl 2010, gerilla savaşına geri dönüş zamanı. Modern silahlar, zırhlı araçlar, tamamen yok edilebilir bazı yapılar ve ağaçlar... Söldner 32 kişiye kadar sunucuları destekliyor. Birçok da sunucusu mevcut. Ancak ne hikmetse 20 oyuncudan fazla destekleyenini bulmak oldukça güç. Unutmadan, dolu sunucu bulmak da güç. Yazıyı başlamadan bitirmek niyetinde değilim (elimde olsa yapardım). O yüzden bir önceki paragrafta bahsi geçen şu acıklı hikâyeye dönelim.

## TEK KİŞİLİK VE SIĞ

Tek kişilik görev sistemi oldukça basit ve siğ. Tek kişilik modu seçtiğinizde oyun kısa bir yükleme süresinden sonra başlıyor. Kendinizi bulduğunuz ortam ağaçlık bir mekânda kurulmuş mini bir üs. Burada terminalden görev alıyorsunuz. Görevler iki tipte: Teslim ya da yok etme görevleri. Görev karşılığında ne edineceğinizi de ay-

↓ Nereden ateş edildiğini görmeyin diye sarı şerit çekiyorlar.



↑ Ben bunu her oyunda yapıyorum. Helikopter var düşmek tüfenkle.

nı ekranda görebiliyorsunuz. Görevlerin temel sorunu ulaşım. Görevi aldıktan sonra ilgili bölgeye gidiyorsunuz. Yine baştakine benzer bir yerde işe başlıyorsunuz. Örneğin, birini temizlemeniz gerekiyor. Atlıyorsunuz jipe, yola koyuluyorsunuz. Cidden gereksiz bir süre yol aldıktan sonra hedefinizin bulunduğu bölgeye ulaşıyorsunuz. Çeşitli düşmanlar size ateş eder iken araç-

tan inip ateş açmanız mümkün elbette. Ancak "Ne işim var ya?" dıyorsanız hiç durmadan hedefinizin üstünden geçebilirsiniz, ardından hiç durmadan bir u dönüşü yapıp görevi tamamlamış olmanın rahatlığı içinde üssünüze dönebilirsiniz.

Oyunun tek kişilik bölümünden çok, esas iddialı olduğu alandaki, yani çok oyunculu oyun modları il-







↑ Üssümüze kar yağıyordu ama yerler nedense hiç kar tutmuyordu!

gimi çekiyordu. Ama bu ilginin karşılığını bulabiliyor muyum acaba?

## ÇOK OYUNCULU VE KİT

Söldner gerçek anlamda potansiyel sahibi bir oyun. Öncelikle denenmiş ve başarılı olmuş bir sistem üstüne kurulu. Ayrıca içerik de oldukça sağlam. Ancak sunum tam anlamı ile fiyasko. Oyunda oldukça geniş bir silah yelpazesi var. Yedi ayrı başlık altında toplanmış 51 farklı silah mevcut. Bu silahları ve diğer ekipmanları harita boyunca kazandığınız para ile edinebiliyorsunuz. Ayrıca yeterli paranız yoksa takımınız istediğiniz silahı size alabiliyor. Silahı seçtikten sonra takımın para havuzundan ödemeye kalktığınızda, takım üyeleri onaylarsa beleşe konabiliyorsunuz. Takım ruhu denen ve nadiren rastlanan şeyin bulunduğu ortamlarda oldukça yararlı bir opsiyon.

Bu kadar silah seçeneği olmasına rağmen hiçbir insanı tatmin etmiyor. Genel olarak ateş ettiğinizde hedefi vurup vurmadığınızı anlamanız pek mümkün değil. Rakiplerinizin geri plan içinde kaybolup gitmesi pek hoş. "Aaa ne güzel kamuflaj!" diyebilmek isterdim, ancak alâkası yok. Karakterler grafikler içinde yitip gidiyorlar. Sağdan soldan topladığınız ekipmanı karakterinizin üstünde görebiliyorsunuz., ama bir shooter'ı üçüncü şahıs kamerasından oynamayacağınız için hoş bir ayrıntı olmaktan ileri gidemiyor. Hoş olan bir diğer ayrıntı ise karakterinizin üstünü başını kafanıza göre değiştirebilmeniz. Karakterinizin diğerlerinden tamamen farklı görünmesini sağlayan bu özellik yine birinci şahıs kamerasına kurban gitmekte. Ayrıca bu değişiklikler diğer oyuncuların ekranına yansımıyor (en azından inatla sorduğum ve içlerini baydığım oyuncular bunu söyledi). Hava cıva yani!

Görsel olarak en hoş olay haritada bulunan yapıların hasar alıyor olması. Dibinde bomba patlayan binalar isten kararıyor, bazı bölümleri tamamen darmadağın oluyor, çitler ve ağaçlar yıkılıyor.

## AYAĞIMIZI YERDEN KESENLER

Bunun dışında oyunun zengin yanlarından biri ise araçları. Oyunda 40'dan fazla araç var. Bunlar üç kategoriye ayrılmış: Helikopterler, uçaklar ve kara araçları. Bu araçlardan müthiş etkilenmiş olup sizlere ballandıra ballandıra anlatabilmeyi isterdim. Ancak fizik kanunlarının pek çok kez hiçe sayılıyor olması, bazı kötü araç



modellemeleri, araçlar ile ilgili bazı öğelerin (örneğin jipin gereksiz hız göstergesi ve devir saati) haddinden fazla özensiz bir şekilde ekrana yansımaları, sunucularda doğru dürüst oyuncu bulunmaması (neden acaba?), oyunun abuk sabuk anlarda çökmesi ve durduk yerde "Söldner Niieerr!" diye haykırması gibi nedenlerden ne araçları ne de başka bir şeyi, bırakın ballandırmak, azıcık tatlandırmak bile mümkün değil.

Oyunun müzikleri idare eder kanımca. Ancak ses efektleri oldukça ilginç. Özellikle radyo mesajlarının bazı başka oyunlar ile inanılmaz benzerliği (ismini vermek istemediğim bir Counter Strike mesela) dikkatimi çekti. Tamam, "Düşman şurada", "Bomba atıyorum", "Uçak geçiyor" gibi şeyleri benzer cümleler ile ifade edersin. Ama aynı adamı bulup da söyletmediniz ya bunları. Bak iyice canım sıkıldı.

## DEĞMEZ

Sinan ile yaptığımız kısa telefon görüşmesinde, "-Oyun kötü -Nasıl kötü ya?" gibi bir diyalog yaşadık. Bunun üzerine "Yahu bende mi bir abukluk var?" diyerek girdim, uzun uzun taradım forumları. Bir tane beğenen oyuncu buldum sonunda. Beş mesaj aşağı inince onun da haykırma başladığını görünce "Tamam, gayet normalim" dedim. Oyunun gerçekten betasından bir farkı yok. İnsanın canını sıkan şey ise, oyunun temelini sağlam atılıp üstüne çürük katlar çıkılmış olması. Zaten oyunun verilen tarihten önce çıkmış olması içime bir kurt düşürmüştü. Mevcut yamalar bir-iki sorunu ortadan kaldırırsa da yeterli değil. Oyunun resmi sitesinde bir sonraki yama ile ilgili bilgiler biraz umutlandırıyor insanı, ama "inşallah" demekten başka yapacak bir şey yok. ☺

\_Jesuskane

### SÖLDNER: SECRET WARS AKSIYON

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

Yapımcı: Wings Simulations	Medya: 1 CD	Fiyat: -
Dağıtıcı: Jowood	Orijinal Olarak Yok	Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Network	<input checked="" type="checkbox"/> 32 Oyuncu
Multiplayer Modu: Extract, Conquest, Destroy		

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f00;">Minimum</th> <th style="background-color: #008000;">Önerilen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, GB HDD</td> <td>2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX</td> </tr> </tbody> </table>	Minimum	Önerilen	1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX	<h4>Hoparlör ve Ses Destegi</h4> <p><input checked="" type="checkbox"/> EAX2 <input checked="" type="checkbox"/> EAX3</p> <p><input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround</p>
Minimum	Önerilen				
1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, GB HDD	2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX				

Oyuna Alışmak: Normal | İngilizce gereksinimi: Çok Az | Zorluk: Kolay

<p>Grafik: ██████████</p> <p>Ses: ██████████</p> <p>Oynanabilirlik: ██████████</p> <p>Multiplayer: ██████████</p> <p>Eğlence: ██████████</p>	<h4>Artılar/Eksiler</h4> <p>▲ Araç ve silah çeşitliliği,</p> <p>▲ yok edilebilir yapılar.</p> <p>▼ İnanılmaz sorunları var,</p> <p>▼ hâlâ beta aşamasında gibi, sunucuları boş.</p>
--	---

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Battlefield Serisi



Acele işe şeytan karışır...

# BESIEGER

Her strateji oyunu ille de 3D grafikli olmak zorunda mıdır?

Geçen ay yine bu sayfalarda The 1 of Dragon diye bir oyunu incelemiştik. Yeni yetme bir Ukrayna firmasından çıkan, hayli ilginç bir yapımdı bu. Yeni firmaların böyle bir avantajı var aslında, zaten henüz kendilerine herhangi bir konuda isim yapmamış olduklarından, yeni fikirler bulmak ve bunları uygulamak onlar için çok daha kolay. Her şeyden önce küstürülecek bir hayran kitlesi ya da boğuşulması gereken bir pazarlama bölümü gibi sorunları pek yok. Ancak öte yandan paraya olan ihtiyaçları da çok daha fazla. Bu da oyun yaparken çok acele etmelerine ve bitmemiş, sorunlu projeleri apar topar piyasaya sürmelerine sebep olabilir.

Besieger maalesef bu tanıma çok iyi uyan bir oyun. Yapımcı firma Primal Software programcıları bu oyunda The 1 of Dragon için hazırladıkları oyun motorunu neredeyse aynen kullanmışlar. Bu grafik motoru aslında hiç fena sayılmaz ve öbür oyuna da gayet güzel uyum sağlıyor. Ne var ki Besieger tamamen farklı bir tür ve sonuç hiç iç açıcı değil.

## KROM'UN KILICI

Besieger pek çok açıdan Warcraft 3 esintileri taşıyan 3D grafikli bir strateji oyunu. Oyunun konusu çok orijinal değil, pek çok unsur Kuzey mitolojilerinden, biraz da Conan çizgi romanlarından ödünç alınmış. Bir büyük uğurluk var, adı Cimmericia ve kralı da Konin. Bu kral bir gün kalkıp atalarının efsanevi kılıcını bulmak için bir sefer düzenliyor. Ancak kendisi uzaklardayken hırslı kız kardeşi Mara tahtı ele geçirmek için bir darbe düzenliyor. Tabii pek fazla asker olmadığından kara büyüler yaparak karanlık güçleri yardımına çağırıyor ve hayli başarılı da oluyor.

Komşu Viking krallığında ise tüm bu olup bitenler korkuyla izleniyor. Vikingler, Mara'nın hırslının bir süre sonra kendilerine de döneceğinden korkuyorlar. Ancak onun emrindeki iblislerle başa çıkabilecek her-

hangi bir silahları yok, Thor'un efsanevi çekici haricinde. Ne var ki bu efsane silah uzun zaman önce çok uzaklardaki bir dağ kabilesine emanet edilmiş. Haliyle bunu alması için bir savaş şefi gönderiliyor. Maalesef savaş şefi daha yoldayken Vikingler, Mara'nın saldinsına uğrayıp çok feci dağılıyorlar. Üstüne üstlük savaş şefinin gemisi de bir büyük saldırısı sonucu dağların arasında bir yere düşüyor ve işte bu noktada oyun başlıyor. Oyunun bir kısmında Viking savaş şefine ve güçlerine komanda ediyorsunuz. Daha sonra ise Cimmericia güçleri de işin içine giriyor ve böylece oyundaki ikinci oynanabilir tarafın güçlerini de kullanma fırsatı buluyorsunuz.





## KASABA KURMACA

Besieger kaynak toplayıp asker ürettiğiniz türden bir RTS, daha doğrusu ilk bakışta öyle görünür. Ne var ki oyundaki üretim modeli, durumu diğer "üret-gönder" modeli oyunlardan farklı kılıyor. Oyunda dört temel kaynak var, bunlardan ilk üçü demir, taş ve odun ki bunları etraftan işçilerinize rahatlıkla toplatabiliyorsunuz. Ancak dördüncü kaynak olan işçileriniz tüm üretimin temelini oluşturuyorlar ve bunları doğrudan üretmeniz mümkün değil. Bir üs kurarken belirli sayıda "ev" kurmanıza izin veriliyor ve bu evler ancak belirli sayıda işçi barındırabiliyorlar. Her ev kurulduktan sonra kapasitesi dolana dek otomatik olarak işçi üretiyor. Bu işçileri çeşitli işlerde çalıştırabildiğiniz gibi farklı binalarda eğitime gönderip asker de oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli bina ve araçların çalışabilmesi için de onlara belirli sayıda işçi atamanız gerekiyor. Fakat bir defa topluma katılan işçi artık hangi işle uğraşırsa uğraşsın, ölmedikçe yerine yenisi gelmiyor. Bu durumda askeri ve ekonomik yapınızı çok iyi dengelemeniz gerekiyor. Çok fazla asker üretmek ekonomik yapıyı baltalıyor, bu yüzden de asla dev gibi ordular kuramıyorsunuz. Hata yapıp ordunuzu yitirmek de pek iyi olmuyor, çünkü yenisini oluşturmak çok fazla zaman ve kaynak istiyor. Yani ister istemez taktik düşünmek, elde olanı en iyi şekilde kullanmak lazım.

Bu noktada birimlerinizin savaştıkça seviye atlayabiliyor olması çok işe yarıyor. Zaten hemen her zaman için elinizde bir lider bulunuyor. Bu liderler etki alanlarındaki birimleri daha da güçlü kılıyorlar. Bir liderin etki ala-

nındaki üst seviye birimler çok güçlü, neredeyse yenilmez hale geliyorlar, hele de yanlarında bir şifacı kadın varsa.

Oyunun temelini şehir kuşatmaları oluşturuyor gibi görünse de, farklı mekânlarda geçen değişik görevler mevcut. Mesela bazı görevlerde yanınızda sadece ana kahraman ve az sayıdaki adamlarla çeşitli maceralara atılmanız gerekebiliyor. Bu gibi durumlarda adamlarınızı hayatta tutabilmek haliyle çok önemli, çünkü gidenin yerine yenisini koyamıyorsunuz.

## MADALYONUN YÜZLERİ

Besieger grafik açısından çoğu 3D stratejiden daha iyi görünüyor. Ancak her ne kadar oyun grafikleri hoş olsa da, iş havada uçan koca bir ejderha yerine bir sürü ufak tefek adamı kontrol etmeye gelince bu oyun motoru pek başarılı olamıyor. Bir defa ara birim rağmen kullanışlı sayılmaz. Ayrıca çoğu zaman savaş alanına hâkim olabilmek için kamerayı uzağa çekmeniz gerekiyor ki, bu defa birimler minicik kalıyorlar.

Bu noktada 3D grafiklerin bir başka kötü etkisiyle karşılaşılıyor. Oyun esnasında devamlı kamerayla boğuşmak insanın sinirini bozuyor. Boğuşmak zorundasınız, çünkü kamera açısı asla ayarladığınız gibi kalamıyor. Bunun en büyük sebebi yer şekillerinin 3D olması, adamlarınızın dar bir vadiye girdiğinde ya da karşınıza bir tepe çıktığında kamera feci çuvallıyor.

Tabii yapay zekâ birazcık düzgün çalışsa kamerayla boğuşmak zorunda kalmazdık, ne de olsa adamlarımızın biz başka yere bakarken de kendilerini koruyabileceğini bilirdik. Ama maalesef yapay zekâ ve özellikle de birimlerin yol bulma kabiliyeti sıfıra yakın. Özellikle dar bir geçitten ilerlemek gerektiğinde adamlar olmadık yerlere dağılıyorlar. Havada giden birimlerin de yerdekilerden daha iyi olmaması iyice can sıkıyor. Çoğu zaman tek bir hava gemisi bile nereye gideceğini, ne halt edeceğini şaşırıyor, dibindeki okçulara değil, uzaktaki kendi halinde bir binaya saldırmayı seçebiliyor. Neyse ki düşman yapay zekâsı da en az sizin adamlarınız kadar embeşil, ama tabii ki senaryo gereği pusuya düşerseniz bunun size pek faydası olmayacaktır.

Ve gelim oyunun son büyük hatasına. Oyun Internet üzerinden sadece Gamespy aracılığıyla çok oyunculu oynanabilecek şekilde tasarlanmış. Tabii ben uzun zamandır her oyunda karşıma çıkan bu Gamespy dalgasına feci uyuz oluyorum, ama sorun o değil. Burada sorun multiplayer kodunun kesinlikle çalışmıyor olması. Oyunu yama yapmadan çok oyunculu oynamak mümkün değil, ayrıca yama yapsanız bile Besieger oynayacak adam bulabilir misiniz, şüpheliyim.

Doğrusu yazık olmuş Besieger'a, üzerinde daha fazla çalışılmalı ilginç, oynanabilir bir oyun olabirmiş sanki. Ama şu haliyle gerçekten de pek çekici bir tarafı yok. ❖

M. Berker Güngör

**BESIEGER / GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ** www.besieger.com

Yapım: Primal Software Medya: 2 CD Fiyatı: -  
 Dağıtım: Dreamcatcher Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 13 yaş üzeri

Multiplayer:  Internet  Network   
 Multiplayer Modu: Deathmatch, Last Man Standing

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD	2 Ghz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> EAX3
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
		<input checked="" type="checkbox"/> Surround	

Oyuna Alışma: Normal İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Orta

<p>Grafik: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 5px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow);"></span> <span style="font-size: small;">Grafik</span></p> <p>Ses: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 5px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow);"></span> <span style="font-size: small;">Ses</span></p> <p>Oynanabilirlik: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 5px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow);"></span> <span style="font-size: small;">Oynanabilirlik</span></p> <p>Multiplayer: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 5px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow);"></span> <span style="font-size: small;">Multiplayer</span></p> <p>Eğlence: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 5px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow);"></span> <span style="font-size: small;">Eğlence</span></p>	<p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Araçlar ve silahlar çeşitlik.</p> <p>▲ Yok edilebilir yapılar.</p> <p>▼ İnandırılmaz sorunları var.</p> <p>▼ Hatâ beta aşamasında gibi.</p> <p>▼ Sunucuları boş.</p>
--	---

**LEVEL NOTU**

Alternatifler: Warcraft 3, Rise of Nations.





İyi polis, kötü polis

## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Masa 14'e bir klişe...



Bir polis departmanı bu kadar malzeme edilmez ki yahu. Yani yan karakterler hariç bu şehirde (LA) polis ya da dektif olan herkesin bir hikâyesi mi olmak zorunda? Burada çalışmak için gereken bir zorunluluk mu bu? Hepsi eski defterlerin ve hesapların peşinde mi koşmalı? Başka işi yok mu bunların? Hey güzel Allah'ım! Yapımcılar bana bakın, alacağım ayağımın altına ha! Yahu o kadar süper zekâ bir araya toplanmışsınız, yapamıyor musunuz orijinal bir şey artık? Gerçekten tükettiniz mi yahu? Tamam sakınım, durun azıcık kola içeyim. Aarrghhh! Kalmamış ki...

## UÇAN KURBAĞANIN DÖNEN YUMRUĞU

Aslında yazıya GTA'yı anarak başlamak gerekiyor. Çünkü TC bizi bol bol direksiyon başına oturtuyor. Ancak ben başka bir oyunu anmak istiyorum: Dead to Rights. TC vs DtR, "hangisi daha klişe" yarışması. Evet oyunumuz klişelerden ibaret. Nick Kang paşa paşa suçlu kovalamaktadır. Ancak bir gün babası ortadan kayboluverir. Bütün polis işler de üstüne yıkılmıştır. Babası mevta olarak ortaya çıkmasına bağlı olarak Nick de raydan çıkar. Polis kuvvetlerinden bir süre uzaklaştırılan esas oğlanımız Nick, işine geri döner dönmez suçluların peşine düşer (ödev: benzer konulu aksiyon filmleri, en az 100 adet, bir dakika süreniz var). Nick kuralları pek takmayan, oyunu gayet sert oynayan, olmadık yerlerde süper (İngilizce'de "lame") espriler yapan, Uzakdoğu dövüş sanatlarını yemiş yutmuş, kendisi de doğulu olan bir sanatçıdır, aman ressam, yok polistir.

Nick'le de dalga geçtiğimize göre oyunu incelemeye başlayabiliriz. Oyun klişe olmakla birlikte, yapımcıların farklı türleri bir araya getirme çabası -abartmamak kaydı ile- takdir edilebilir aslında. Ancak ben bunu yapmayacağım. Yukarıda kısaca belirttiğim gibi oyunda büyükçe bir GTA lekesi bulunmakta. Vaktimizin çoğunu direksiyon başında geçirmekteyiz. Yine şehirde, yine vızır vızır arabaların dolandığı bir ortamda. Yine önümüze gelen arabayı durdurup alabiliyoruz. Bir fark ile, departman adına el ko-

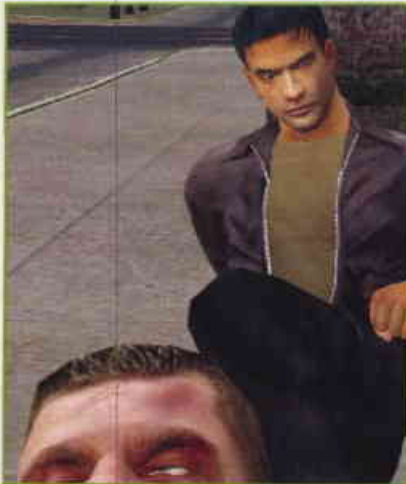


yuyoruz sözde. Görevler arasındaki gidiş gelişlerimizi de bu şekilde gerçekleştiriyoruz. Görev bölgemize giderken arada ek görevler sürekli karşımıza çıkıyor. En sık karşılaşacağımız tür, polis telsizinden yapılan anonlar. Eğer bunlara kulak kabartır, sonra da görevi yerine getirirseniz, puan kazanıyorsunuz. Rehin alma, çete savaşları, araba hırsızlığı, soygun gibi fast-food tadında görevler etrafa bolca serpiştirilmiş. Bunları yaparken topladığımız puanlar ve olayları çözüm biçimimiz "iyi polis-kötü polis" puanımızı etkiliyor.

Kazanılan puanlar belli aralıklarla bazı mini oyunları ve ek görevleri tetikliyorlar ki bunlar bize yeni silah-



↑ Sıçrayan kaplumbağa tekniği.



↑ Bir insan psikopat olmaya görsün.



↑ Ortamdaki her şeyi dağıtabiliyoruz, hatta çekmesene kardeşim.



lar, arabalar ve kombolar kazandırıyor. Ayrıca belli tavan puanlara ulaştığınızda belli özellikler ekstra bir efor sarf etmenize gerek kalmadan sizlere veriliyor.

Ancak bu araba ile gezme işi biraz pürüzlü. Öncelikle arabaların yüzde doksanı viraj dönemiyor. Ayrıca sireni

sayılsa da zaman zaman karizmasını ortaya koyabiliyor. Arada çalan bir-iki parça ise oldukça iyi. Onlar dışında müzikler de iş yapmaz. Zaten genel ses sisteminde ciddi bir sorun var. Özellikle; ara-

vaş dönüyor. Genellikle görmemiz gereken yere pek seri dönemiyoruz. Dövüş sırasında kamera sabit açılara geçiyor. Bu durumda dayak yerken duvarın içeri

çaldığınızda tüm sivil araçlar yolun sağına kaçıyor. Yani size bakıp ona göre çekilmiyorlar, buna solunuzda giden araç da dahil. Arabanızla giderken suçlulara ateş edebiliyorsunuz. Araçları durduğunda inip tutuklayabiliyor ya da kafalarına kurşunu sıkabiliyorsunuz. Dark Jedi misiniz değil misiniz işte bu noktada ortaya çıkıyor. Tabii suçluların kamerası sizinkinden hızlı döndüğü için başka bir arabaya atlayıp kaçabiliyorlar.

## HAŞLANMIŞ KARİDES TEKMEŞİ

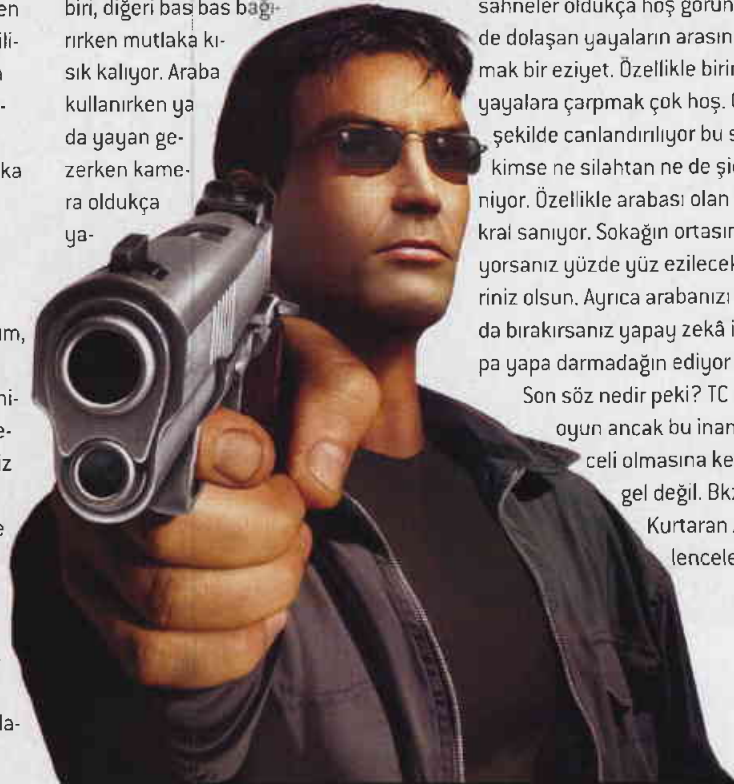
Yukarıda bir "kombo" kelimesi geçti, meraktaşınız, farkındayım. Hevesinizi az sonra kursağınızda bırakacağım, biraz sabır. Araçtan inip silahlarınızı çektiğiniz zaman oyunun aksiyon bölümü ile tanışıyorsunuz. Otomatik nişan alma sistemi konsoldan bizlere armağan olarak yerinde duruyor. Ancak "manuel" olarak cinayet işlemeniz de mümkün. Ayrıca koşarken havaya ateş etme, ateş ederken zıplayıp bullet time ile Max Payne'e gönderme yapma şansınız mevcut. "Ben iyi polis olacağım" diye uğraşıyorsanız, kaçan suçluya çelme takmak, üstüne atlayıp yere devirmek, gerekli upgrade'leri edindiyseniz yerdeki suçluyu tekmelemek gibi şeyler deneyebilirsiniz.

Yakın dövüş oyunun ayrı bir modu. Sık sık yumruklarınızı ve tekmelerinizi konuşturmak durumundasınız. Normalde 3 farklı vuruştan oluşan stilinizi, yine ek görevler ile ulaşabileceğiniz kombolar ve kapma hareketleri ile geliştirebilirsiniz. Aslında oldukça sönük olmasına rağmen oyunun en eğlenceli bölümleri kapalı alanlarda yaptığınız dövüşler. Öncelikle düşmanınızı yeterince paktladığınız zaman bir süreliğine sersemliyorlar. Bu anlarda kombolarınızı yapabiliyorsunuz. Bunun yanında ortamdaki her şey siz tekmeledikçe kırılıyor dökülüyor ve oldukça hoş görünüyor. Rakibinizi çıplak elektrik kabloları üstüne fırlatıp, dumanı tüterken ifadesini alabiliyor, ya da nazikçe girişteki askıya asabiliyorsunuz. Gerçekçi olmak gerekirse dövüş sistemi rakibinizin bloklamadığı noktaya vur (aşağı, yukarı), "ah yumruk geliyor, blokla"dan ibaret.

## TEMCİT PİLAVI TEKNİĞİ

TC kötü bir oyun. Peki kötünün içindeki iyiler nedir? Öncelikle seslendirmelerin büyük bir kısmı pek başarılı değil. Ancak polis departmanı çalışanları ve Nick gayet iyi seslendirilmiş. Geçen diyaloglar içerik bakımından sıfır

ba, motor, radyo ya da şehir seslerinden biri, diğeri bas bas bağırırken mutlaka kısık kalıyor. Araba kullanırken ya da yayan gezerken kamera oldukça ya-



ğini izlemek durumunda kalabiliyoruz. Ancak saçmalamadığı zaman ağır çekim sahneler oldukça hoş görünüyor. Şehirde dolaşan yayaların arasında koşturmak bir eziyet. Özellikle birini kovalarken yayalara çarpmak çok hoş. Gerçi hoş bir şekilde canlandırılıyor bu sahneler ama kimse ne silahtan ne de şiddetten çekmiyor. Özellikle arabası olan kendisini kral sanıyor. Sokağın ortasında dövüşüyorsanız yüzde yüz ezileceksiniz, haberinizi olsun. Ayrıca arabanızı yol ortasında bırakırsanız yapay zekâ ileri-geri yapa yapa darmadağın ediyor arabanızı.

Son söz nedir peki? TC kötü bir oyun ancak bu inanılmaz eğlenceli olmasına kesinlikle engel değil. Bkz. Dünyayı Kurtaran Adam. İyi eğlenceler...☺

Jesuskane

## TRUE CRIME AKSIYON

www.alsanonline.com

Yapımcı: Luxoflux

Medya: 1 DVD

Fiyatı: 60 milyon

Dağıtıcı: Activision

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet

Network

4 Oyuncu

Multiplayer Modu: The Beat, Street Racing, Dojo Master, Battle Master, Police Chase

Minimum	Önerilen
800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 3 GB HDD	1.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyuna Alışmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Az

Zorluk: Normal

Grafik	Artılar/Eksiler
Ses	▲ Hiç bu kadar eğlenceli değilim
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

▼ Kötü bir sürü şey işte  
Grafikler, yapay zekâ, senaryo...

LEVEL NOTU

Alternatifler: Mafia, Max Payne2

60



# Harry Potter

## AND THE PRISONER OF AZKABAN™

Koş Harry koş!

Harry seriyi üçlerken, hazinesine altı sıfır daha ekliyor...

Ne okudum, ne izledim ama Harry Potter oyunlarını incelemek hep bana düştü nedense. Hayır, artık arkamdan dedikodular dönmeye başladı. Bir şeyler yapmazsam, yedinci kitabın filminin oyununa kadar Harry ile beraberim. Sinan, söz kitapları okuyup ezberleyeceğim, filmleri de izleyip hatmedeceğim, yeter ki şu büyüü kaldırırdım! Harry Potter ile bir ömür geçer mi bilemiyorum ama serinin yazarı J. K. Rowling daha uzun bir süre edebiyat aleminin popüler isimlerinden biri olacak. Üçüncü kitap olan Prisoner of Azkaban'ın filminin vizyona girmeyle oyunu da raflardaki yerini almış durumda.

### KARANLIK SERBEST KALINCA

Oyun, öncekiler gibi filmde uyarılma ve filmle aynı ismi taşımakta. Hikâye için kısaca, "Sirius Black büyücüler hapishanesi Azkaban'dan kaçmış ve Harry Potter'in peşine düşmüştür..." denilebilir. Oyunun başlangıcı genç Indiana Jones'un aslanlar arasında kırbaç kullan-

mayı öğrendiği sahneye benzetilebilir. Bizimkiler de (Harry ile kankaları Hermione ve Ron) trenle yeni dönem için Hogwarts'a dönerken, vagon vagon gezerek ucubik yaratıklar arasında büyülerini hatırlar ve aynı zamanda oyuncuya da hatırlatırlar. Oyun yine iki şekilde ilerlemekte; ister doğrusal bir şekilde büyü derslerinize



giris ilgili etapları tamamlayarak yeni büyüler öğrenebiliyor, isterseniz de başınıza buyruk bir şekilde Hogwarts ortamlarında takılabiliyorsunuz. Her iki şekilde de hikâye sizi ara demolarıyla yakalamayı başarıyor. Yine incik boncuk topluyor, çikolatalı kurbağaları mideye indiriyor, topladıklarınızı etrafta gezinen tombalacı kılıklı çocuklarla veya dükkân açmış kart simsarlarıyla takas edebiliyorsunuz. Koridorlarda yine Draco kabadayılık taşıyor ve çeşitli kötü niyetli ecinniler yolunuzu kesiyor. Neyse ki artık grup halinde dolaşabiliyorsunuz. Harry, Hermione ve Ron, üç silahşörler misali güçlerini birleştirip;

↑ Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz için! Yürü bea!

kilitleri açıyor, engelleri aşılıyor, kötülere dersini veriyor ve daha neler neler yapıyor. Bu takım çalışmasında, bazen karakterlerden biri daha iyi olduğu büyüyle ön plana çıkabiliyor.

### YARATIĞINA GÖRE BÜYÜ

Oyuna çok ilginç büyüler ve yaratıklar eklenmiş. Örneğin ilk öğrendiğiniz asma germe büyüü; koşma, atlama gibi Harry'nin rutin hareketlerini geride bırakarak oyuna dinamizm katıyor. Arkasın-

↓ Grafiklerde modeller iyi ama dokular zayıf.







↑ Bu periler can yakan türden.



↑ Hayvanları kontrol etme büyüsü çok işinize yarayacak.

dan gelen transformasyon büyüsü de öyle; artık tavşan ve ejderhalar emrinize amade. Transformasyon büyüsüyle ortamdaki tavşan veya ejderha heykelini canlandırıp kontrol edebiliyorsunuz. Hayvancağızlara pis işlerini yaptırdıktan sonra büyü etkisini kaybediyor, ancak isterseniz onları daha önce de serbest bırakabilirsiniz. Bu yaratıklardan büyüyle kontrol ettiklerinizin dışında binek hayvanı olarak kullandıklarınız da var. Quidditch oynar gibi bu büyük kuşların üstüne binip ortamlarda süzlebiliyorsunuz (uçma olayını gerçekten iyi kıvırmışlar).

Bu faydalı yaratıkların yanı sıra bir de gençliğini harcama isteyen kötü yaratıklar var. Poposundan alev topu fırlatan tostağalar, şekerleme bombası fırlatan cinler, sağ gösterip sol vuran periler ve daireler halinde çevresine radyoaktif atıklar bırakan sümüklü böcekler bunlardan bazıları. Hepsini farklı şekillerde huzura kavuşturuyorsunuz. Örneğin tostağalar ters çevrilip uçurumdan aşağı yuvarlanmaktan, cinler attıkları şekerleri onlara geri göndermenizden, periler sağ-sol yaparak büyü kullanmanızdan ve sümüklü böcekler de üstlerinde ziplamanızdan anlıyor (!).

Harry büyü öğrenme ve çeşitli yaratıklarla haşır neşir olmanın dışında yine mütemadiyen bir şeyler topluyor, bunları biriktiriyor ve çeşitli kartlar veya bilgiler karşılığında değiş-tokuş ediyor. Kartların üzerindeki karakterlerin hikâyelerini veya kaç incik boncuğa hangi kartı alabileceğiniz gibi bilgileri, Esc tuşuna basınca girdiğiniz ana menüden öğrenebiliyorsunuz. Oyunun içindeki bir takım mini oyunlara (Quidditch gibi) da ana menüden ulaşabilirsiniz, tabii önce bu oyunların üzerindeki şifreyi kaldırmamız gerek.

## HARRY'Yİ TUTABİLENE AŞKOLSUN

Harry Potter fırtınasının önceki oyunlarında olduğu gibi kahramanımız yine koşuyor, atlıyor, zıplıyor, hatta uçuyor, kısacası yerinde duramıyor. Oyunun zaten en büyük artılarının biri pratik kontrolleri ve akıcı oynanabilirliği. Mouse ve klavye işbirliği gayet iyi çalışıyor. Ara birim

muhtemelen oyunu ağırlıklı olarak çocukların oynayacağı hesaba katılarak tasarlanmış olsa da büyüklere de ideal bir 3D platform aksiyonu yaşatmayı başarıyor. Çeşitli mekanizmaları, hareketli platformları, gizli geçitleri ve sürpriz tuzaklarıyla Prisoner of Azkaban oldukça dinamik ve akıcı bir oyun. Yalnız ana menü bana biraz karmaşık gözükte. Kartlar, kalkanlar, mini oyunlar derken bir sürü olay, başlıklarla ayrılmalarına rağmen, çok fazla bir arada. Daha minimal bir tasarımla bu kalabalık düzenlenebilirdi.

Seride grafik kalitesi gittikçe artıyor (sağolsun DirectX 9). Bu sefer karakter modelleri çok daha iyi, özellikle yüzler ve ifadeleri çok iyi uyarlanmış. Modellerde gelişme var ama dokular için aynı şeyleri söylemek güç; eski tas eski hamam. Dokular, sanki biraz ihmal edilmiş gibi. Oyun elbette ki film kadar karanlık bir atmosfere sahip değil ama etkili ara demolar sayesinde oyuncuyu ekrana bağlıyor. Yoksa saatler boyu hoplayıp ziplamak, börtü böcek toplamak çok sıkıcı olurdu. Karakter modellerinin yanı sıra oyunun mimarisi de başarılı. Belki pek detaylı de-

ğil ama çok renkli oluşuyla Harry Potter evrenine özgü bir havaya sahip. Grafiklerle ilgili son olarak büyü efektlerinin gayet iyi kotarıldığını söylemek gerek. İşitsel olaylara geçerse... Orkestra eşliğinde çalınan müziklerin daha çok arka planda kaldığını ve seslendirmeye ses efektlerinin oyunu daha çok götürdüğünü düşünüyorum; özellikle seslendirme oldukça başarılı ve oyuncunun Harry veya diğer iki karakterden birisiyle özdeşleşmesi konusunda grafiklere yardım edebiliyor.

Harry Potter, çocukluktan ergenliğe adım atarken bilgisayar oyunu da büyüyor ve gelişiyor. Muhtemelen Prisoner of Azkaban yedi kitap arasında üçüncü olduğundan geçiş niteliğinde. Umanz oyunu da öyledir ve arkasından gelenler gerek eksikleri tamamlama, gerekse kaliteyi yükseltme bakımından başarılı olur. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, öncelikle kitabın fanatiklerini, daha sonra da 3D platform severleri peşinden sürükleyebilecek bir oyun. ☺

Güven Çatak

## HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN AKSIYON [harrypotter.ea.com](http://harrypotter.ea.com)

Yapımcı: EA UK Medya: 1 CD Fiyat: 60 milyon TL  
Dağıtıcı: EA Games Orijinal Olarak Var Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer:  İnternet  Network  8 Oyuncu  
Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX	1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 Direct Sound

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Kolay Zorluk: Orta

Grafik	Ses	Oynanabilirlik	Eğlence	Artılar/Eksiler
██████████	██████████	██████████	██████████	▲ Düzgün karakter modelleri. Takım çalışması. İlginç yaratıklar ve büyüler.
██████████	██████████	██████████	██████████	▼ Vasat dokular. Tekrar eden oynanış. Filmin atmosferi oyunda yok.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Harry Potter 1 ve 2



Şeytan azapta gerek!

# ANGELS VS DEVILS

Şeytanlarla meleklerin frag savaşı...



18 Haziran 2004... Sıcak bir yaz akşamı... Hava 30'un altında 24 derece... Level ofisinde herkes uyulamaktadır. Sinan'ı olsun, Berker'i olsun, Fırat'ı olsun, Level çalışanları alabildiğine tembel, alabildiğine ayamazlardır. Yapmaları gereken onlarca iş varken, onlar işlerini bitirmemiş olmanın verdiği umursamazlıkla utanmadan uyumaktadırlar. Tam o sırada bu hareketli ortama (!) elinde bir CD'yle bir Burak girer ve der ki, "Merhaba arkadaşlar, ben koca kafalıyım, ayrıca bir de oyun buldum, Angels vs Devils, haydi multiplayer oynayalım!". Ortamı bir anda bir sessizlik (!) sarar. Belki de, Starcraft'tan sonra gelmiş geçmiş en iyi multiplayer oyun o sırada Neşeli Burak'ın ellerindedir. Ne var ki beklenen olur, Berker yerinden 5 kare/saniye ile kalkar ve der ki, "Ha, ne?"

## İYİ ÇOCUK YA ŞU BERKER

İğnç bir oyun ya şu Angels vs Devils, ama dergide sahablamamıza, uykusuz kalmamıza ve uykusuzluktan sınırlenip birbirimizle kavga etmemize neden olacak kadar değil. Farkındayım, erken teşhiste bulundum, atmosferi dağıttım, yazının asidi kaçtı, ama pişman değilim, hırslı bir yapıya sahibim.

Kuşbakışı: Oyun aslında multiplayer, yani birden fazla oyuncuyla oynanmak için tasarlanmış. Dolayısıyla Angels vs Devils için "Quake'in melekli ve şeytanlı versiyonu" demek yanlış olmaz. Zira oyundaki asıl amacınız frag



almak. Tabii bunun için birbirinden farklı modlar var oyunda. Keeper of the Hell, Creed, Annihilation, The Search, Angels vs Devils'in tek kişilik, sosyal, içine kapanık modları. Keeper of the Hell, Unreal Tourna-

ment ve benzeri oyunlardaki Capture the Flag moduna karşılık geliyor. Bu moda yapmanız gereken şey tanrının veya şeytanın sembolünü çalıp kaçmak. Tahmin edeceğimiz gibi bu sembol diğer oyunlardaki bayrağı temsil ediyor. Creed'de ise zaman bitene kadar haritadaki demir paraları en hızlı şekilde toplamaya çalışıyorsunuz. Burada bir diğer rakibinizse karşınızdaki melek veya şeytan (melekleri seçerseniz şeytanlarla, şeytanları seçerseniz meleklerle savaşıyorsunuz elbette). Eğer karşı taraf gereken parayı sizden daha önce toplarsa oyunu kaybediyorsunuz. Annihilation ise Deathmatch'ten farksız. Tek yapmanız gereken karşınıza çıkan herkesi öldürmek ve frag almak.

Oyunun tek kişilik modu da ikiye ayrılıyor. Bunlardan biri Campaign, diğeri Free Campaign. New Campaign'de oyun basit senaryolar doğrultusunda ilerliyor. Ama yapacağınız şeyler yukarıda saydığım modlarla sınırlı. Yani Campaign oyunu tamamen değiştirmiyor. Sadece çok oyunculu oyunda yaptıklarınız bir senaryoya Japon Balığı'yla (?) yapılandırılmış. Mesela meleklerle oynarken şeytan tarafından çalınmış bir hazineyi arıyorsunuz ilk bölümde.

Campaign'de haritaları sırasıyla oynuyorsunuz ve her haritada oynayabileceğiniz belirli modlar var. Bazı haritalarda sadece Annihilation oynarken, bazılarında Keeper of the Hell'le Creed'i birlikte oynuyorsunuz. Ama bu tek kişilik oyunun çok oyunculu versiyonla olan farkını neredeyse yok ediyor. Çünkü Campaign modunun botlara karşı Unreal Tournament veya Counter Strike oynamaktan farkı yok. Free Campaign'de ise istediğiniz haritayı seçerek istediğiniz modu oynayabiliyorsunuz.





Bölümler ilerledikçe melekleriniz veya şeytanlarınız da gelişiyor, aynı bir RPG oyunundaki gibi level atıyorlar. Bu gelişimin parçaları ise; dayanıklılık, güç, yapı, çeviklik ve hız. Her bölümde kazandığınız puanları karakterlerinizin istediğiniz özelliklerine ekleyip onları geliştirebiliyorsunuz. Karakterlerinizi geliştirmenin bir diğer yoluysa Shop. Yine kazandığınız puanlarla buradan yeni eşyalar satın alabiliyorsunuz. Her eşya farklı özellikleri yükseltiyor. Mesela sarı şapka çevikliğe 1, yapıya 5 puan ekliyor. Oynadığınız karakterlerin devamlı gelişim halinde olması ve bunun size bağlı olması güzel. Çünkü bu sistem oyunu hareketlendiriyor.

## SİNAN DA İYİDİR BAK!

Gelelim oyunun nasıl oynandığına... FPS oyunlarındaki gibi oyunu oynarken klavye ve mouse'u aynı anda kullanıyorsunuz. Tabii bir fark var: Third-person kamerası. Mouse'un sağ tuşuyla zıplayabiliyor, sol mouse tuşuyla ateş edebiliyor veya tekme atabiliyor, sol Shift tuşuyla yürüyebiliyor ve E tuşuyla taş atabiliyorsunuz. Evet bildiğiniz taş. Yuvarlanan ama yosun tutmayan, attığınızda kolunuzun yorulmadığı tanımlanabilir duran cisim... Bunların dışında oyun sırasında da ufak bir level atlama sistemi var. Düşman öldürdükçe yeni güçler kazanıyorsunuz. İlk başta sadece tekmelerinizi kullanabilirken son-



radan alev topu veya yıldırım gibi güçler elde ediyorsunuz. Bu, ne kadar düşman öldürdüğünüze bağlı olarak değişiyor. Listede yukarı çıktıkça güçlerin de etkisi artıyor. Elinizde hiçbir şeyin kalmadığı zamanlardaysa tekmelerinizi kullanabiliyorsunuz. Aslında bu eğlenceli sayılabılır, ama...

"Ama" sı şu: Oyun ruhsuz! Bir defa vuruş hissi neredeyse yok. Bu da neredeyse tamamı birilerini öldürmekle geçen bir oyun için büyük bir eksi. En azından animasyonlarla bu his verilebilirdi, ama yok. Diğer yandan meleklerle şeytanlar arasında neredeyse hiç fark yok. Bu hem görünüm için hem de güçler için geçerli. Mesela meleklerle zıpladıktan sonra sağ mouse tuşuna basmaya devam ederseniz havada bir süre asılı kalabiliyorsunuz. Ne var ki aynı şey şeytanlar için de geçerli. Tabii ki onlar da uçmalı, ama en azından bu farklı bir şekilde oyuna yansıtılmalıydı. Sadece uçma yeteneği değil, diğer güçler de hemen hemen aynı. Kısacası hangi tarafı seç-

tiğiniz çok fark etmiyor, iki taraf da aynı sayılır. Diğer yandan oyun içinde devamlı gelişmenize, devamlı yeni silahlar kullanmanıza rağmen oyun monoton. Özellikle tek kişilik mod çok gereksiz, sıkıcı ve alabildiğine durağan. Campaign modunu ne basit hikâyeler kurtarabiliyor, ne de yeni güçler.

Grafik açısından da oyun vasatı aşamıyor. Haritalar genellikle çok boş ve hiçbir etkileyciliği, çekiciliği yok. Karakter modellemeleri deseniz, eh. Genel olarak oyunda bir "beta" havası hâkim zaten. Bu grafiklere de yansımış.

## BURAK DA SONUÇTUR ASLINDA

Bu yazıdan çıkarılabilecek anlam şudur: Melek ve şeytan temalarıyla dikkat çeken, ama küt oynanışı, vasat grafikleri ve sıkıcı Campaign moduyla uyku getiren çok oyunculu bir "shooter" denemesi Angels vs Devils. Oyun ilk yarım saat ilgi çekici olabilir, ama sonrası... Üzüntü ve muz kabuğu...  
\_Firat Akyıldız

### ANGELS VS DEVILS AKSIYON

[www.enigmasp.com/avsd](http://www.enigmasp.com/avsd)

Yapımcı: Enigma Software Pro.	Medya: 1 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Schanz Interactive	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer:  İnternet  Network  8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Total Annihilation, Annihilation, Steal the Symbol, The Curse.

Minimum	Önerilen	Hoparlör ve Ses Desteği	
500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 1.4 GB HDD	1.7 Ghz CPU, 256 MB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
		<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
		<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyuna Alışmak: Kolay    İngilizce gereksinimi: Yok    Zorluk: Orta

Grafik: <span style="color: red;">██████████</span> <small>İYİ</small>	<b>Artılar/Eksiler</b>	▼ Modlar arasında fark
Ses: <span style="color: red;">██████████</span> <small>İYİ</small>	▲ Karakter geliştirme	▼ olmaması, ruhsuz oynanış,
Dinlanabilirlik: <span style="color: red;">██████████</span> <small>İYİ</small>	▲ sistemi, onlarca eşya.	▼ vasatı aşamayan grafikler,
Multiplayer: <span style="color: red;">██████████</span> <small>İYİ</small>		▼ taraflar arasındaki
Eğlence: <span style="color: red;">██████████</span> <small>İYİ</small>		▼ benzerlik.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Yok



Serinin en güçlü çılgılığı...

# Warlords: Battlecry 3

Warlords: Battlecry devam ediyor...

LEVEL HIT



En sonuncusu iki sene önce çıkan Warlords: Battlecry, eski sıra tabanlı Warlords oyunlarından sonra beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Oyun, Rise of Nations benzeri bir sistemin içerisine sokulmuş ve gerçek zamanlı stratejiye dönüştürülmüştü. Fakat bu geçiş pek başarılı değildi. Infinite bu kez ilk iki oyundaki hatalarını düzeltmiş ve serinin en iyi oyununu çıkartmış.

Yazının en sonunda söylenmesi gerek biliyorum ama bu kez başında söyleyeceğim: Eğer benim gibi RPG'den ve stratejiden hoşlanıyorsanız bu oyunu mutlaka alın. Çünkü oyun bu kez gerçekten de parasını hak ediyor. Oyun her zamanki gibi serinin klasik evreni Ethernia'da geçiyor. Yalnız oyunda rakamlar uçuşmakta. Daha en başta kahramanınızı yaratırken bile upuzun bir ırk ve sınıf listesiyle karşılaşıyorsunuz. 16 ırk, 20'den fazla sınıf, 13 büyü sınıfı, oyun boyunca kullanabileceğiniz 130 farklı büyü ile oyun oldukça detay içeriyor. Burada seçim yaparken karakterinizi direkt olarak savaşa sokup sokmayacağınıza göre bir seçimi yapın. Karakter oluştururken, oyun içerisinde yanınıza alacağınız diğer kahramanların Charisma özelliğine göre sayısını artırabileceğinizi ve her level atladığınızda (siz bölüm geçtikçe kahramanınız para, eşya ve level kazanıyor) karakterinizin bazı özelliklerini geliştirebileceğinizi unutmayın.

Kahramanınızı yarattıktan sonra oyun ekranına bir harita geliyor. Eski oyunda olduğu gibi bölgeler arasında dolaşıyoruz. Bu kısım tamam. Oyun sanki bir grup paralı asker gibi o şehirden bu şehre gidip görevler almaktan oluşmuş gibi görünüyor. Bu arada hazineler kazanıyor, yeni müttefiklerle anlaşma yapıyor ve ordumuza yeni elemanlar katıyoruz. Müttefik kazandıkça o ırkların birliklerini de yönetebiliyoruz. Böylelikle diğer ırkları da tecrübe edebiliyoruz.



## SAVAŞAAA!

Herhangi bir görev aldığımızda klasik Warlords savaş haritası önümüze çıkıyor. Oyuna girer girmez ilk yapmamız gereken etraftaki maden ocaklarını kendi tarafımıza çevirmek. Bunu kahramanımız ile yapıyoruz.

Düşmanın da bir kahramanı var. Genelde her savaşa bir ya da bir kaç kahraman ile karşımıza çıkıyor. Bu kahraman da tıpkı bizim gibi madenleri kendi tarafına çevirme yeteneğine sahip. Ayrıca le-

vel da atlıyor. Ashda oyunda tüm birimlerimiz ölme- diği sürece level atlı- yor. Böylelikle görev ta-

mamlandığında, eğer yerimiz varsa, onları da yanımıza alıp görevden göreve taşıyabiliyoruz. Savaşlar boyunca yanınızda taşıdığınız bu adamlar zamanla oldukça güçlenebiliyorlar. Öldüklerinde ise onları kaybetmek istemiyor-







sanız ya son kaydınıza dönün ya da oyundan çıkın. Geri geldiğinizde göreve başlamamış olacağınız için bu adaminizi de kaybetmemiş olacaksınız.

Kahramanınız savaş haritasındaki Shrine'lara uğrayarak görev alabiliyor. Ayrıca düşman kahramanlarından düşen silahları toplayabiliyor. Bu silahları maalesef bir tek kahramanınız kullanabiliyor ya da satabiliyor. Yenilerini toplamak için ise bir süre sonra dolan eşya kutularınızı bu eşyaları satarak boşaltmalısınız.

Oyunda iki tip savaş var. Birincisi haritayı hızlıca kolaçan edip bir strateji belirleyerek binalar kurup birim ürettiğiniz çarpışmalar. İkincisi ise yolda kurulan bir pusuyu aşmak gibi sınırlı birliklerle girişeceğiniz savaşlar. Birincisinde, daha önceki oyunlarda da olduğu gibi, yapay zekâ size ufak birlikler göndererek sizi taciz ediyor. Tabii ki bu birlikler savunma kulelerinizde eriyip gidiyor. Fakat nadiren de olsa, örneğin Ssrathi kralını alt edeceğiniz savaşta olduğu gibi, düşman toplu ve son derece yıkıcı saldırılara kalkabiliyor. Üstünüze arka arkaya önce bir sürü birlik, sonra bir ejderha ve en son olarak da Titan yollayabiliyor. Bu yüzden savaşlarda ya erkenden raki-



binizi yıkmalı ya da savunmanızı son derece güçlü bir hale getirmelisiniz.

Artık set "item"lar yapabiliyorsunuz. Bunun için bir sürü göreve gidip onları toplamanız gerekiyor. Eğer oyunu save-load etmeden oynamak gibi bir risk alabilirseniz oyunun ve mücadelenin tam tadına varabiliyorsunuz.

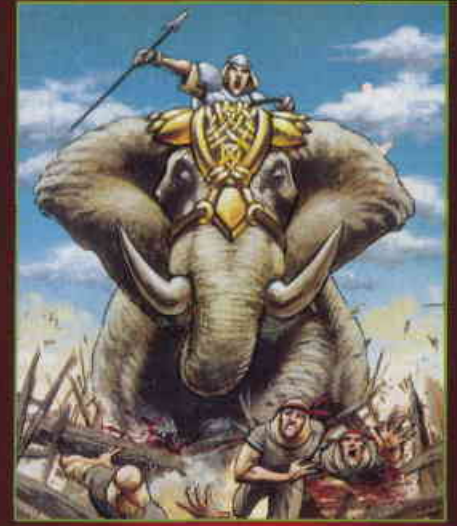
## İPUÇLARI

Madenlerin içerisine köylüler yerleştirdiğinizde üretim hızlanıyor. Fakat madenlerdeki kaynakların bir süre sonra bittiğini sakın unutmayın. Okçuları ve piyadelerinizi kulelerin içerisine yerleştirebiliyorsunuz. Böylece kulenin de gücü artıyor. Kahramanlarınız da kulelere girebilirler. Uzun menzilli adamlarınızın ve piyadelerinizin Upgrade'lerini mutlaka tamamlayın. Uçan birlikleriniz varsa bunlarla akın düzenleyin. Çok zarar görürlerse kaçırması kolay oluyor. Son darbeyi vururken mutlaka kahramanınız da birliklerinizin yanında olsun. Bu birliklerinizde moral bonus'u verir. Ayrıca kahramanınız bizzat düşman yok etmenin ve bölüm ya da görev bitirmenin yanında yok edilen her düşman başına da tecrübe puanı alır. Bu yüzden savaşın tam ortasında da level atlayabilir.

## KAÇIRMAYIN!

Battlecry 3 bir yenilik getirmiyor. Ama oynanabilirliği ve içeriği ile ilgiyi hak ediyor.

Bana sorarsanız Warlords: Battlecry 3 makinenizden kolay kolay silmek istemeyeceğiniz bir oyun. Tamam, yapay zekâ harikalar yaratmıyor. Ayrıca oyu-



nun grafikleri de artık yenilenmek istiyor. Yapımcılar hâlâ iki sene önceki grafiklerin çok az modifiye edilmiş halini kullanıyorlar. Fakat buna karşın oyundaki çeşitlilik birkaç strateji oyununa bedel. Her şeyi bir kenara bırakın, yeni düşmanlarla karşılaştığınızda onların size ne tip birimlerle saldıracağı ya da orduyuza aldığınız yeni bir birimin nasıl savaştığını görmek için bile saatlerce oyunun başından kalkmıyorsunuz.

—Burak Akmenek



## WARLORDS 3 BATTLECRY GZS

www.enlight.com

Yapımcı: Infinite Interactive

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtım: Enlight

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Yok

Multiplayer:  İnternet

Network

8 Oyuncu

Multiplayer Modu: Skirmish

Minimum	Önerilen
450 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	600 Ghz EPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo  2 Ön 2 Arka
- 5+1  6+1
- Direct Sound

Dyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dinlanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Müthiş çeşitlilik,

oynanabilirlik yüksek,

senaryo daha keyifli.

▼ Eski grafikler,

çok yeni fikir yok.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Kohan: Immortal Sovereigns

82



Basit şaşırtıcı ve keyifli...

# TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD

Pirates! gelene kadar Pirates oynamak isteyenlere

Adını Pirate Hunter olarak da duymuş olabileceğiniz Tortuga, Ascaron'dan oldukça iyi bir korsanlık oyunu. Özellikle bu türden ticaret, macera ve keşifle dolu oyunları sevenler mutlaka Ascaron'un adını duymuşlardır. Her ne kadar şimdiye kadar oyun tarihini kökten değiştiren ve etkileyen bir oyun yapmadılarsa da biz oyunculara zaman zaman aradığımız lezzette strateji oyunları sundular. Özellikle geçen aylarda oynadığımız Sacred ile de adlarını sağlamlaştırdılar.

Ascaron bundan önceki korsan oyunlarını zaten bir klasik olan Pirates'a benzetiyor, onu örnek alıyordu ama tabii ki saygılarını da sunarak. Anlaşılan bu oyunda Ascaron'un Pirates sevgisi daha da ağır basmış çünkü karşıımızdaki oyun hiç olmadığı kadar Pirates! 16. yüzyıldan başlayarak Karayipler'de ister serbest bir tüccar, ister ülkesi adına görevlere çıkan bir kaptan, isterseniz de başına buyruk bir korsan olabilirsiniz.

## KARAYİP LİMANLARI

Öncelikle oyunda belirli tarihi aralıklarda belirli bir milletten olarak başlıyoruz. Her periyot yaklaşık on yıl kadar sürüyor ve tek bir gemiyle, en düşük mevkide başladığımız senaryoda amacımız dönemin sonuna kadar milletimiz için şehirler ele geçirmek. Ama bunu yapmak için adaların, kolonilerin ve stratejik şehirlerin valilerin görevlerini yerine getirerek önemli biri haline gelmemiz gerekli.

Çok güzel resmedilmiş, pek canlı olmasa da göze hoş görünen, oyuncuyu dönemin havasına sokan limanlarda başlıyor, oyun boyunca Karayipler'de kendilerine has pek çok limanı geziyoruz. Milletlerine göre, özelliklerine göre pek çok liman görünüşü var ve her limanın ken-



dine has müzikleri var. Müzikler görüntüler kadar belki de daha fazla dönemi hissettiriyor ve oyun haricinde de dinlenmeyi hak edecek cinsten.

Görevlere başlangıç limanımızda başlıyoruz. Valilerden görev alabilmek için biraz isim yapmış, ünlü ve tecrübeli biri olmamız gerekiyor. Limandan ayrılıp kıyı çizgisini izledikçe pek çok liman görmüş, geçmiş ve tecrübe kazanmış oluyoruz. Sağ üstteki çubuk bize sonraki seviyeye ne kadar kaldığını

gösteriyor. Fakat seviye atlamak dediğimiz sadece ünümüz ve alabileceğimiz görevleri belirliyor. Ortada bir karakter gelişimi olmasa da konu ilerleyişini sağlıyor. İlk rütbelerin ardından küçük keşif ve bilgi toplama görevleri alabiliyorsunuz. Bu gibi görevleri başarırsanız daha önemli ve de haliyle daha fazla para ve prestij kazandıran görevlere doğru yükseliyorsunuz. Bu baştaki pişme kısmı







pek çok oyunda olduğu gibi kısıtlayıcı ve sıkıcı değil, hatta tam aksine gayet keyifli. Keyifli çünkü sakın bir müzik eşliğinde mükemmel bir atmosferde geçiyor.

### SÜRÜKLEYEN OKYANUS RÜZGARLARI

Oyunda limandan ayrıldığımızda ana haritada küçük gemimizi yelken açmış buluyoruz ve fare ile yönümüzü belirleyip seyahatimize başlıyoruz. Bu kısım birebir Pirates'daki gibi. Ama kopyalamışlar diye kızmak mümkün değil çünkü çok güzel yapmış keratalar. Okyanus rüzgarları, karşılaşış selamlanan gemiler, keşfedilen koloniler! Ascaron gerçekten de yaşayan bir Karayip denizi yaratmış.

Harita Amerika kıtasının doğu sahilleri de dahil olmak üzere oldukça geniş bir dünya yaratmış. Yavaş modda oynadığınızda uzun da süre seyahatler oldukça keyifli. Yine de herkes bu keyfi paylaşmak zorunda değil, karşılaşmaları kapatıp zorunlu olanlar hariç kimse ile uğraşmadan, CTRL+ kombinasyonu ile zamanı en hızlıya almak ve sonra boşluk tuşuna basıp çok hızlı seyahat etmek mümkün. Oyuncuyu zorlamayan bir oyun ama yine de öyle kafanıza göre at koşturamıyorsunuz. Sık sık korsanlarla uğraşmak zorundasınız, eh işin keyfi de burada.



Savaşlar ayrı bir ekranda gerçekleşiyor. Savaşların güzel yanı çok basit ve hızlı olmaları, sadece fare ile yönetiyoruz. Rüzgarı arkamıza alıp yanımızı dönerek salvaları ateşledik mi, ilaç niyetine. Misket atışlar ile düşman askerlerini azaltıp bordalamak ve ele geçirmek uzun vadede çok kârlı. Ama arada çok hızlı gemiler canımıza okuduğunda yelken yırtan cephaneler ve bazen de ağır gülleler kullanmak çok daha akıllıca oluyor.

Belki pek çok kişiyi hayal kırıklığına uğratabilir ama deniz savaşları bordaladıktan sonra sadece asker sayınıza ve morale bakıyor. Düşmanın ya da sizin adamlarınızın sayısı gemiyi idare edemeyecek kadar düşünce yenmiş ya da yenilmiş oluyorsunuz. Eh, kılıç dövüşü ve ayak oyunları yok ne yapalım. Bu sa-

vaşların nasıl görüldüğüne gelince, oynaması bu kadar basit ve hızlı olmasına rağmen grafikleri gayet yerinde olmuş. Güvertede koşuşturan birkaç tayfa da canlılık katmış. Tabi gönül iplerden tutunup atlayan, haldır haldır gerçek sayıda tayfa görmek ister ama anlaşılın bu isteğe daha uzun süre kavuşamayacağız.

### VE YAĞMA!

Tortuga çok basit ve tatmin edici bir oyunu. Gayet eğlendirici ve gerçekten dünyanın yaşadığını oynayanlara hissettirmekte başarılı. Diğer Ascaron oyunlarındaki atmosferden de taşıyor çünkü ticaret sistemi aynen Patrician'dan alınmış. Şehirler siz ihtiyaçlarınızı karşılar ve ticaret yaparsanız, korsanları avlarsanız gelişip büyüyor ve zenginleşiyorlar. Yağmalar ve lazım şeyleri pahalı alıp kıtlık yaratırsanız yavaşça ölüyorlar, fiyatlar fırlıyor. Karışsanız da karışmasanız da Karayıpler devamlı değişiyor. Siz de bu değişim içinde para kazanıyor, yağmayı bölüşüp tayfalarınıza ve emeklilik için kişisel kasalarınıza para atıyorsunuz. Yüze bir gülümseme katan bir oyun Tortuga.

\_Ali Güngör



## TORTUGA STRATEJİ

www.alsanonline.com

Yapımcı: Ascaron

Medya: 1 CD

Fiyatı: 40 milyon

Dağıtıcı: Encore Software

Orijinal olarak: Var

Yaş sınırı: Yok

Multiplayer:  İnternet

Network

22 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
450 Mhz CPU, 64 MB RAM, 16 MB GFX, 700 MB HDD	800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

- EAX
- Stereo
- 5+1
- 6+1
- Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL

NOTU

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

Sabotaj

### Artılar/Eksiler

Basit ve eğlenceli.

Hoş grafikler

güzel müzikler

huzurlu bir oyun.

Dövüşler ve ayrıntılı

stratejik seçenekler yok

Alternatifler: Port Royale

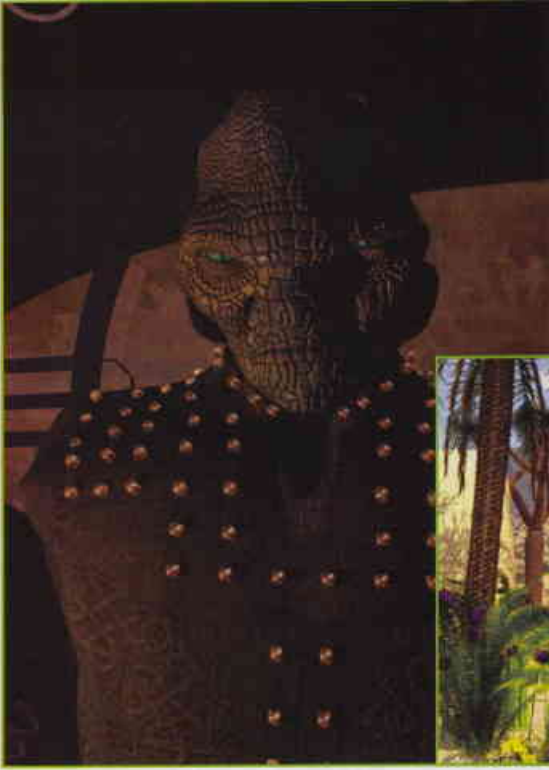
73



5 yıl aradan sonra...

## CRYSTAL KEY 2: THE FAR REALM

Koca bir gezegende tek başınıza sorulara cevap ararken



↑ Oyundaki ilginç tasarımlardan biri

tun götürülürken, arkasında kristal bir anahtar bırakır. Kontrolün bize geçmesiyle anahtarı alır, bizi başka bir dünyaya götürecek olan kapıyı açarız. Kafamız bilinmeyenlerle dolu bir şekilde kapıdan geçer ve kendimizi bir çölün ortasında buluruz.

The Far Realm, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Kahramanlık rolü ise babadan oğula geçmiş durumda. Oyun boyunca kendinizi yapayalnız hissedeceğinizi birbirinden çok farklı mekânlara ve dünyalara dolaşacaksınız. Terkedilmiş bir sınır karakolu, çok eski bir alışveriş merkezi, su altında kalmış bir uzay üssü, halkının Elfler gibi ağaçlarda yaşadığı Nehli bölgesi, robotlarla dolu mekanik bir ada ve halkının camdan kulelerde yaşadığı Merari (aynı zamanda davanızda yanınızda yer alacak bir kabile) göreceğiniz yerlerden bazıları. Ulaşım için bazen bir jet-ski, bazen uçan bir hayvan, bazen de bir jet-pack kullanacaksınız. Boyut kapılarını da unutmamak gerek; dünyalar arası geçiş için onları kullanacaksınız. "Farklı mekânlar, farklı karakterlerle dolu" demek isterdim ama genellikle tek başınıza takılacaksınız. Diyaloga gireceğiniz karakter sayısı iki elin parmaklarını geçmez. Yardımına ihtiyacınız olan Naoo adında bir tüccar, Tarq adında bir manav ve oğlu Cavan, Nehli ortamlarını bilen Kahleena adında bir kadın bu yan karakterlerden birkaçı.

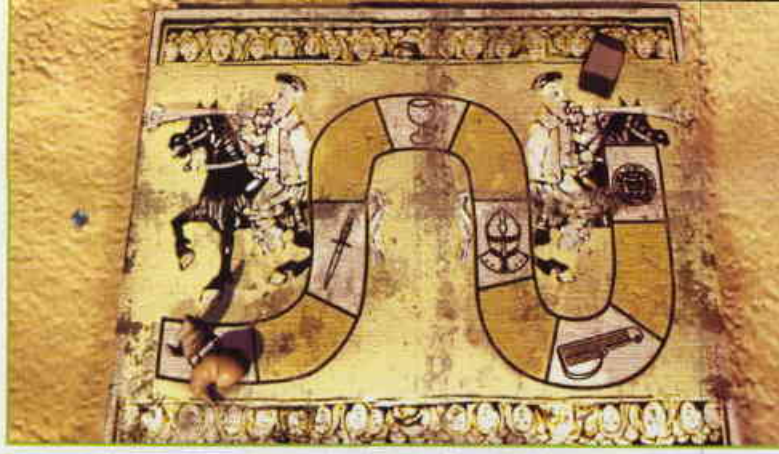
Adventure türüne bir şeyler oluyor bu ara. Bir canlanma, bir kendine gelme söz konusu. Her ay en azından bir veya iki oyun inceleme imkânım oluyor ki bunlar sadece benim elime geçenler. Geçmişe bir dönüş var sanki. Puzzle (bulmaca) ve ikon adventure denilen alt türler, yeni ara yüzlerle tekrar gündemde. Sektör, ilk oyun türlerinden olan ve birçok oyuncuya ilkleri yaşatan bu türe yeniden ihtiyaç duymakta. Görsel ve içerik bakımından her zaman zengin bir tür olan adventure, atmosfer/hikâye sıkıntısı çeken yapımcılar ve dolayısıyla dağıtıcılar için güvenli bir alternatif haline geldi. Eski adventure oyunlarının devamını getirmek de bu durumun popüler bir göstergesi. 1999 yılının sonlarına doğru çıkan Crystal Key de geriye dönüş yapmak için tercih edilmiş oyunlar arasında.

**KAZANMAK BAZEN KAYBETMEKTİR**

Yine uzak bir galakside, dünya benzeri bir gezegendeyiz. İlk oyunda kötü Ozgar yenilmiş ve savaş kazanılmıştır. Ama neden sonra gezegende yaşayanlar, sanki üstlerinde bir lanet varmış gibi yaşama sevinçlerini kaybetmiş ve inzivaya çekilmiştir. Bu sırada Ozgar taraftarı gruplar Balial adı altında birleşmeye başlamıştır. Kahramanımız Call, bütün bu olaylara anlam veremez. Üstelik babası da (ilk oyunun kahramanı) ortadan kaybolmuştur. Başka bir gezegenden yardım etmek için gelen hatun kişi de apar topar görevliler tarafından götürülmüştür. Adının Athera olduğunu öğreneceğimiz bu ha-







## TEKNOLOJİK AMA DOĞAL

Oyun, ana karakter Call'un gözünden oynanıyor (bazen Athera'yı da kontrol ettiğiniz oluyor). Ekranlar sabit ama fare ile gözünüzü belli bir yere kadar dikey ve yatay olarak gezdirebiliyorsunuz. Ekran geçmek, objeleri kurcalamak ve karakterlerle konuşmak için sol, envanteri ortaya çıkarmak için sağ tıklıyorsunuz. Ana menü de ara yüz kadar sade. Hatta o kadar sade ki teknik seçenekler adına hemen hemen hiçbir şey yok.

Oyunda ilginç olan bir şey var: Ortamlarda ve bulmacalarda insan yapımı aletlerle doğal olaylar bir arada kullanılmış. Bir ekranda uzay gemisinin tekini tamir ederken, başka bir ekranda şifalı sularla oynuyorsunuz; veya bir ekran önce mavi bir yılan balığıyla uğraşırken, bir ekran sonra mekanik bir balıkla haşır neşirsiniz. Bulmacalar da teknoloji ve doğanın bir arada bulunduğu bu ortak yaşamlara göre şekilleniyor. Örneğin bir su motorunu çalıştırmak için bir yılan balığı kullanıyorsunuz. Kısacası bulmacalara bu ortak yaşamı göz önünde bulundurarak yaklaşırsanız, çok daha rahat mantık yürütebilir ve çözü-

↑ Hikâyeyi anlatan mini bir oyun.

↑ Arada sırada bir insan yüzü görüyorsunuz.

çerli. Demek istediğim, grafikler, görsel kalite ve detay bakımından çok değişken. Bir ekranda kendinizi en ince detayına kadar modellenmiş ve yüksek çözünürlükte dokularla kaplanmış bir uzay gemisini hayranlıkla seyrederken, başka bir ekranda modelleme bakımından vasat, dokular bakımındansa adeta yarım bırakılmış bir çöl kasabasında bulabiliyorsunuz. Sanki ekranlar arası çözünürlük değişiyor. Grafiklerdeki bu sapıtmanın nedenini bulabilmiş değilim ama oyunun kalitesini düşürdüğü kesin. Çözünürlüğün 800x600 olmasının dışında grafiklerin ilk oyuna göre önemli bir farkı da hareketli arka planlara sahip olması. Bir dağın içinden akan bir şelale, dingin bir göletteki küçük kıpırdanmalar arka planların mütevazı animasyonlardan. Keşke karakterler de arka planlar kadar zarif hareket edebilseymiş. Belki en azından özensiz görünüşleri bu sayede affedilebilirdi. Oyundaki yalnızlığınızı, karakter sayısının çok az olmasının yanı sıra müzikler ve ortam sesleri de pekiştiriyor. Müzik zaten sadece gerekli yerlerde devreye giriyor ve klasik tonlarla daha çok peyzaja veya mimariye

uyum sağlıyor. Müziğin olmadığı zamanlar ortam sesleriyle baş başa, daha doğrusu yapayalnız kalıyorsunuz. Seslere kulak vermeniz önemli. Çünkü bazen bulmacaları çözerken seslerden yardım almanız gerekiyor, hatta rastladığım bir tanesinin doğrudan ses bazlı olduğunu söyleyebilirim. Kısacası gözlerinizi ve kulaklarınızı dört açmanız gerekli.

Crystal Key 2: The Far Realm, ilk oyuna göre yeniliklere ve artılara sahip ama öyle pek de uzak diyarlara açılmıyor. Daha yüksek çözünürlük, daha geniş bir dünya ve koca gezegende yalnızlığınızı paylaşacak karakterler, oyunun gelişme kaydettiğinin göstergeleri belki ama esas değişmesi gerekenler halen aynı. İlk oyunun monotonluğu ve anlaşılmazlığı yeterince kırılmamış. Bulmacalar, hikâyeye örtüşse bile neyi neden yaptığınızı ancak iki veya üç saat sonra kavramaya başlıyorsunuz. Her şeye rağmen bir deneme atışı yapılabilir mi? Evet, en azından atmosferin ve bulmacaların hatırına..

— Güven Çatak



me ulaşabilirsiniz. Bulmacaların envanter bazlı olanlarında elinizdekileri birleştirmeye, diğerlerinde ise kafanızdakileri birleştirmeye çalışıyorsunuz. Çözümlerle birlikte hikâyenin üzerindeki sis tabakası kalkıyor ve siz de sona doğru adım adım yaklaşıyorsunuz.

## GÜZEL VE ÇİRKİN

İlginçtir ki bulmacalarda nasıl doğa ve teknoloji bir arada bulunuyorsa, grafikler için de güzel ve çirkin durumu ge-

**CRYSTAL KEY 2** Adventure www.adventurecompanygames.com

Yapımcı: Earthlight Medya: 2 CD Fiyatı: -  
 Dağıtıcı: Adventure Co. Original Olarak: Yok Yaş Sınırı: Herkes için

Multiplayer:  İnternet  Network  Oyunca  
 Multiplayer Modu: Yok

Minimum	Önerilen
600Mhz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX, 1.3GB HDD	800Mhz CPU, 128MB RAM, 64MB GFX

**Hoparlör ve Ses Desteği**

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 Direct Sound

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

<p><b>Grafik</b> <span style="float: right;">Grafikler</span></p> <p><b>Ses</b> <span style="float: right;">Ses</span></p> <p><b>Oynanabilirlik</b> <span style="float: right;">Oynanabilirlik</span></p> <p><b>Multiplayer</b> <span style="float: right;">Multiplayer</span></p> <p><b>Eğlence</b> <span style="float: right;">Eğlence</span></p>	<p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Derin atmosfer. ▼ Grafiklerdeki değişkenlik.</p> <p>▲ Detaylı grafikler. ▼ Karakterlerin baştan</p> <p>▲ İlginç mekânlar ve ulaşım araçları. ▼ savma oluşu. Hikâyenin -</p> <p>▲ yine- çok geç açılması.</p>
---	---

**LEVEL NOTU** 63

Alternatifler: Chicago 1930



# Mafya ve spagetti

# GANGLAND

**Gangland ile coşacak mıyız? Yoksa hayal kırıklıklarına devam mı?**

Çok çocuklu ailelerin tek sorunları geçim derdi değildir. Çocuklar büyüdükçe birbirlerine düşme ihtimali de artar. Hele işin ucunda para, çocuğun mayasında kesik varsa kan çıkması muhtemeldir. Bütün bunlar yetmezmiş gibi bir de İtalyan iseniz, hele mafya ailesiyseviz vay halinize!

İsmimiz Mario Mangano. Sicilyalı bir ailenin beş çocuğundan biriyiz. Bir gece kardeşlerimizden Chico ölü bulunur. Üç kötü kardeşimiz; Angelo, Romano ve Sonny tarafından öldürülmüştür. Cinayetin ardından ortadan kaybolan kardeşlerinizi bulmak ve intikamını almak için yola düşüp soluğu Paradise City'de, amcamız Vincenzo'nun yanında buluruz. Böylece hikâyemiz başlar.

## CENNET ŞEHİR

Paradise City'ye ilk ayak bastığımızda tahmin edeceğimiz gibi beş paramız yok. Ancak amcamız Vincenzo arkamızı kolluyor. Verdiği görevleri yerine getirdikçe para kazanıyoruz. Ayrıca ufaktan kendi çetemizi de kuruyoruz. Oyun bir süre oldukça ağır ilerliyor. Benzer görevleri arka arkaya yerine getiriyoruz. Görevler, mafya patronlarını öldürmek, bazı dükkânlara ortak olmak, bu dükkânların sahiplerini ortak olmaya razı etmek gibi şeyler. Her görevden önce ve sonra amcanız ile görüşmeniz gerekiyor. Bu görüşmelerin adam gibi seslendirilmemiş olması oldukça kötü. Atmosfere büyük katkısı olabilirdi.

Amcamız ile yaptığımız görüşmeler sırasında verilen görev ile ilgili bir pencere çıkıyor karşımıza. Başlarda kabul etmekten başka şansımız yok iken, bir süre sonra amcamız ile yollarımızı ayırmamıza imkân tanıyan seçenekler belirmeye başlıyor. Sokaklarda dolaşır irili ufaklı



↑ Vincenzo dayınız sizi beş dakika görevsiz bırakmıyor.

işleri başardıkça ismimiz büyüdüğü gibi özelliklerimiz de geliyor. Yanımıza alabileceğimiz serseriler de artıyor.

Oyunun handikaplarından biri, hedefleri yok etmek için fazla sayıda mermi tüketmeniz. Başlarda yanınıza alabildiğiniz tiplerin tek silahı yumrukları olduğu için bu biraz sorun yaratabiliyor. Yardımcılarınızı sadece amcanıza ait restoran ve barlardan toplayabiliyorsunuz. Biraz geliştikten sonra "iş arıyorum" diye çığırın vatandaşların bulundu-

↓ Adamlarınız çalışırken siz keyfinize bakın.



ğu mekânlarda bir süre takılın. Tabanca kullanabilen, oyunda yeterince ilerlediyseniz roket atar kullanabilen adamlar edinmeniz mümkün.

## CEPHANENİN ÖNEMİ

Her işte olduğu gibi mafyada da olay para. Gelirinizi sürekli yüksek tutmanız gerekiyor. En çok parayı cephaneye harcadığınızı düşünürsek, bir iki silah dükkânı almakta fayda var. Amcanızın gölgesinden kurtulduğunuz noktada oyun inanılmaz zorlaşıyor. Öncelikle küçük çeteniz kısa sürede bir suç imparatorluğuna haline geliyor. Tabii bu arada evleniyorsunuz, çocuklarınız oluyor. Bazıları büyüyüp belli işleri ele alıyorlar. Ancak sizin gibi gelişemediklerinden birçok noktada köstek olmaları mümkün. En azından işin başına onları bırakıp sağa sola gidebiliyorsunuz. İşler büyüdükçe yurt dışı ile temaslarnız oluyor, diğer mafyalar ile çeşitli alış-verişlere başlıyorsunuz. Kısa süre içinde elinizi her türlü pislığe bulaştırıp, hepsini aynı anda nasıl kontrol edeceğinizi kara kara düşünmeye başlıyorsunuz. Bu arada çocuklarınıza ya da eşinize



## Cosa Nostra

Veya bizim bildiğimiz adıyla "Mafya", İtalyanca'da "Bizim İşimiz - Our Thing" anlamına geliyor. Üç yüz yıl önce Sicilya'da ortaya çıkan mafya, ilk başlarda halkı haydutlardan ve adaletsiz polislerden kurulduğundan Sicilya'da halk kahramanı olarak görülse de zamanla çarpıtılmış ve organize suç örgütlerine dönüşmüş.





## En güçlü 3 "Baba"

"Şanslı" Luciano Amerika'daki mafyanın kuruluşunda en büyük paya sahip kişidir Salvatore Lucania. Daha ilkokulda sokaktaki küçük çocukları "koruması" altına alan Lucky, 1930'lara geldiğinde Amerika'nın o zamana kadar gördüğü en büyük suç örgütünün başındaydı. İki kez öldürülmeye çalışılsa da büyük bir şans eseri kurtuldu. Ama lakabını bu yüzden değil, at yarışlarındaki şansını nedeniyle kazanmıştı.

**Al Capone** 20. yüzyılın en önemli mafya babalarından Al Capone'un ilginç bir özelliği vardı: Asla mafya içinde olmaması! Sadece bilinen sayısı binin üzerinde olan kişinin ölümlerini emrini verdiği halde, ancak vergi tuzağına düşürülerek 11 yıl hapse mahkum edilebildi.

**Vito Cassio Ferro** "The Don of Dons" (Babaların Babası) olarak bilinen Vito, 1899'da Amerika'yı ziyaret etti. Gördükleri hoşuna giden Vito Sicilya'ya kafasında "eski model" suç örgütlerini Amerika'da kurma fikri ile döndü. Sızca bunda başarılı olabildi mi?



saldırıları düzenliyorlar. Zaten rakibiniz çökken, bir de kişisel savaşlar baş gösteriyor.

Paradise City göze oldukça hoş görünüyor. 30'lu yılların mafya havası ilk bakışta oyuna hakim gibi görünse de, önce müzikler, sonra da kullanabildiğiniz silahlar bu havayı silip atıyor. Kullanılan grafik motoru oldukça iyi iş çıkarıyor. Hem sokaklar hem de girip çıktığınız mekânlar oldukça canlı ve detaylı. Ayrıca iç mekânlar özene bezene döşenmiş ve gayet şık duruyorlar. Sokaklar da -genelde- oldukça ayrıntılı. Tek garip olay yaya trafiğinin aksine, araç kullandığınız bölümler hariç etrafta gezinen pek araba olmaması. Park halindeki araçları da çalmak ya da kullanmak gibi bir şansınız yok zaten. Arabaları kullanmasanız da çatışma halinde ekranda gördüğünüz her şeyi siper olarak kullanabilirsiniz.

Ortalıkta gezinen yayalar ise bir garipeler. Öncelikle, en azından yüzde yetmiş silahlı. Yakınlarında bir yerde çatışma olduğu zaman kime saldıracakları pek belli olmuyor. Yapay zekânın aklını başına topladığı anlarda koşup polis çağırabiliyorlar. Düşmanlarımız ise bizler gibi siper alabiliyor, sağlık paketlerini kullanarak kendilerini iyileştirebiliyor, hatta işler haddinden fazla kızışınca ortamdaki sığılabiliyorlar. Sağa sola takılıp bir temiz dayak yedikleri de oluyor tabii.

Yan görevleri tamamladıkça birbirinden ilginç karakterleri ekibinize katabiliyorsunuz. Oyunun başlarında edinebileceğiniz pompalı tüfekli, mutlak önlüklü teyze gibi... Bu karakterler yapay zekâ açısından biraz daha kayınlmış. Oldukça işinize yarıyorlar.

## GERÇEK ZAMANLI

Başlarda pek farkına varmayacağınız ancak imparatorluğunuz iyiden iyiye büyü-yünce saçınızı başınızı yolduracak bir sorun var: Oyun gerçek zamanlı oynanıyor. Bunun nesi mi sorun? Öncelikle işin başına bıraktığınız çocuklarınız pek çok şeyi kontrol edemiyorlar. Bazıları üstün-

↑ Ortamlar gerçekten canlı ve şimdilik bize ait...

de de direkt kontrole sahip değilsiniz. Yani tehlikeli bir dönemde kalkıp "Hanım bugün evden çıkma" diyemiyorsunuz. Deseniz de sallamıyor, ne kadar gerçekçi oyun değil mi? Her şey ile ayrı ayrı ilgilenmeniz gerekiyor. Yetişemediğiniz noktada yapay zekânın insafına kalıyorsunuz. Eğer ucu ucuna bir ekonominiz var ise çıktığınızdan hızlı inebiliyorsunuz. Yapılacak tek şey hem kendiniz hem çocuklarınızın kontenjanlarını kullanarak alabileceğiniz kadar eleman almak ve onları tepeden tırnağa silahlandırmak. En azından savunma ile daha az uğraşır, bu arada sahip olduğunuz dükkanlar, restoranlar, barlar veya iş anlaşmaları ile uğraşabilirsiniz.

Gangland gözlerinizi yuvalarından fırlatacak, sizi kendine köle edecek bir oyun değil. Türden hoşlanıyorsanız hoşça vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun. Kısıtlı çok oyuncu modu, oyunculara şehri ele geçirmek için çarpışma imkânı da sunuyor. Kölesi haline geldiğiniz bir oyun yoksa biraz vakit ayırabilirsiniz belki. ☺

\_Jesuskane

**GANGLAND / AKSIYON** http://www.mediamobsters.com

Yapımcı: MediaMobsters Medya: 1 CD Fiyatı: -  
 Dağıtıcı: Whiptail Interactive Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 17 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet  Network  8 Oyuncu  
 Multiplayer Modu: Cooperative, Competitive (DM)

Minimum	Önerilen
600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HOD	1.1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX

**Hoparlör ve Ses Desteği**  
 Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5.1  6.1  
 Direct Sound

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce gereksinimi: Normal Zorluk: Yüksek

<p><b>Grafik</b> ██████████</p> <p><b>Ses</b> ██████████</p> <p><b>Oynanabilirlik</b> ██████████</p> <p><b>Multiplayer</b> ██████████</p> <p><b>Eğlence</b> ██████████</p>	<p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Hoş grafikler, ▲ kullanışlı kamera, ▲ gittikçe derinleşen oynanış</p> <p>▼ Gereksiz zorlaşabiliyor, ▼ karakter geliştirme sistemi yetersiz.</p>
--	--

**LEVEL NOTU** ██████████

Alternatifler: Chicago 1930

70



# Bir hanedanlık oyunu!

# CRUSADER KINGS

## Europa Universalis 2'ye yeni bir soluk geldi!

Crusader Kings başta klasik bir ortaçağ stratejisi gibi görünebilir. 1066 ve 1453 yılları arasında geçmesi, oynanan tarafların da sadece Avrupa olması bu kaniyi destekler. Ama aslında Crusader Kings oldukça farklı ve ilginç bir oyun. Klasik strateji oyunlarında olduğu gibi ülkemizi güçlendirsek de tek amacımız bu değil. Oyunun esas amacı kendi hanedanımızı güçlendirmek. Bir dük, bir lord, bir kral veya bir imparator olarak verdiğimiz kararlar hem bizi hem de soyumuzu etkiliyor. Tarihin akışı büyük stratejik kararlar kadar soyumuzun özellikleri tarafından da belirleniyor. Deliler, dahiler, korkaklar, cesurlar, güçlüler ve zayıflar, namuslular, şerefsizler ve de akla gelebilecek her türden insan sizin soyunuzdan çıkacaktır.

### UÇSUZ BUCAKSIZ DETAY

Amacınız ne olursa olsun sizden sonra gelecekler için güçlü, çok daha güçlü hale gelmek. Öyle ki herkes sizin çevrenize toplansın ve her sözünüz bir emir olarak uygulanınsın. Ruhban ve soylu sınıfını, tüccar ve köylüleri bir

arada idare etmeniz gerekli. Size bağlı lordlar ve topraklar düzenli olarak kanşık ordular besliyor, siz gerekli durumlarda dostlarınızı ve emrinizdekileri savaşa çağırıyorsunuz. Bu açıdan tarihi gerçeklere çok uygun, ortaçağ atmosferini çok güzel yansıtan bir oyun olmuş. Askeri, sosyal ve ekonomik gelişmeler, araştırmalar yapıyor, bütçe ayarlıyorsunuz. Paradox oyunları arasında en detaylı bilimsel araştırma seçenekleri bu oyunda. Rejim özelliklerini -uzun vadede- değiştirip aileden kimin kral olacağından tutun da, ruhban sınıfının hanedanlık üzerindeki gücünün avantaj ve dezavantajlarını kabul edip kararlar verebiliyorsunuz!

### ARABİRİM MUAMMASI

Paradox Entertainment, Hearts of Iron ve Europa Universalis ile tanınmış bir yapımcı. Ne yazık ki birbirinin kopyası ve oldukça kıt birkaç oyunla kendi kitlelerini oldukça şaşırttılar. Neyse ki Crusader Kings, Europa Universalis oyun motoruyla yapılan oyunlara alışıp sevenler için bu hayal kırıklığını bir nebze tamir edebilecek bir oyun. Ama hâlâ arabirim tasarlamayı doğru düzgün öğrenememişler. Hanedanların özelliklerine bakmak tam bir eziyet, "ona bakayım, buna bakayım" derken Bizans'tan girip de Macar İm-

paratoru'ndan çıkmak hoş değil. Hayır, aradığınızı bulamıyorsunuz! Topraklarınızda yeni yapılar yapmak için de resme tıklayacaksınız, oradan küçücük resimcikleri göreceksiniz, ikonu üzerinde bekletip açıklama okuyacaksınız. Beliren açıklamalar iyi, güzel, ama binde bilmem kaç artış düşüş vs gibi bilgileri birleştirip nereden gelip nereye gittiğini anlamak oldukça güç. EU 2'de de böyleydi işte, bu yüzden affedilir bir hata değil. Fanatiklerini ve bağımlılarını bilemem ama bu hanedan olayı beni ne kadar çekerse çeksün oynanabilirlik oyunundan uzak tuttu. Gözüme pek çok keşfedilecek güzel strateji ve ayar çarpısa da arabirimden dolayı bitap düştüm, oyundan tat alamadım. Oysa oyunda bir hit, belki de klasik olabilecek potansiyel vardı. Yazık, gerçekten de çok yazık!

Kısacası, oyunu sadece halim selim bir strateji oyuncusunu deliretecek kusurları gözü görmeyecek deli dolu Europa Universalis 2 hatalarına öneriyorum. ❖

\_Ali Güngör



**CRUSADER KINGS / GZS** [www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp](http://www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp)

Yapımcı: Paradox Entertainment      Dağıtıcı: Strategy First      Orijinal Olarak Yok  
Medya: 1 CD      Yaş Sınırı: Her yaş için

Multiplayer:  Internet       Network       Valkyrie Net  
Multiplayer Modu: PVP

Minimum	Önerilen	Grafik
600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 700 MB HDD Alanı.	1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HD Alanı.	Ses
		Dynanabilirlik
		Multiplayer
		Eğlence

Oyuna Alışmak: Zor      İngilizce gereksinimi: Çok      Zorluk: Orta

LEVEL NOTU 68

Alternatifler: Europa Universalis 2, Lords of The Realm 3, Two Thrones



Çocukluğunuza dönmek için...

# TRAINZ: RAILROAD SIMULATOR 2004

Kim bir tren oyunu oynamak ister ki?

Bilgisayar oyunları pazarında bir tren oyunu simulatörü yapmak oldukça uç bir iş. Zaten hitap ettiği kitle açısından baktığımızda bu işe kalkışan firma da Auran gibi çok büyük olmayan bir yapım şirketi. Ama kendi fikrimi de söylemeden duramayacağım: Eminim akvaryum oyunu yapmak bile daha işe yarardı.

## OYUN DAHA İYİ

Oyun 2002 versiyonuna göre çok daha iyi. Öncelikle grafik motoru oldukça toparlanmış. Gerek trenler gerekse manzaralar çok daha keyif verici. Zaten bu oyunda yaptığınız tek şey manzara seyretmek. Oyuna konan "Şunu şuraya zamanında ulaştır ve oraya gidince de şu trenini bunu buraya götürsün" türünden görevler bile bahane; manzara şahane. Oyunu nasıl oynayacağınızı öğrenmek için mutlaka tutorial kısmını oynayın. Yoksa boş boş çabalarsınız.



mal yetiştirmek de olayın dinamiklerini kavradıktan sonra sizi oyalayabiliyor.

## KARA TREN

Oyunda yalnızca dizel veya elektrikle çalışan trenler mevcut değil. Aynı zamanda az sayıda da olsa kömürle çalışan kara trenler mevcut. Bunlar oyunu biraz daha keyifli kılıyor. Kurulumda ve oyun sırasında takılmalar ve çökmeler

yaşanabiliyor. Oyunun sitesinden indirebileceğiniz bir yama ile oyuna yollar ekleniyor. Fakat bu paket kurulumda problem çıkartıyor.

Genel olarak baktığımızda Trains: Railroad Simulator 2004 bir öncekinin biraz daha gelişmiş bir versiyonu. Eğer küçükken babanız size tren almamışsa bu oyunla bir sürü treniniz olabilir. Fakat oyundan bir mucize beklemeyin.

\_Burak Akmenek

Oyunda birkaç mod var. Surveyor ile trenlerinize rotalar çizersiniz. Aynı zamanda yer şekilleriyle oyna gibi birçok özellik ile yolculuğunuzun tüm detaylarını ayarlayabilirsiniz. Driver modunda trenleri tek tek kullanmanız mümkün, yani bu modda bir makinist oluyorsunuz. Scenario ile birçok senaryodan birisini seçip ona göre oraya buraya mal yetiştirmeye çalışıyorsunuz. Son olarak Trainz Exchange ise bir galeri. Buradan trenleriyle yakından ilgileniyorsunuz. İşte oyunun tümü aslında bu kadar. Bu modlardan en keyiflisi bence Driver. Çünkü etrafı seyredebiliyorsunuz. Fakat grafik motoru bazı yerlerde sizi çok mutlu etmiyor. Ayrıca bazı kaplamalar da oldukça yapay görünüyor. Tabii ki kendi haritanızı yapıp oyundan daha fazla almaya çalışabilirsiniz. Hava şartları manzaraları çok değiştirirken oraya buraya

**TRAINS: RAILROAD SIMULATOR 2004: SIMÜLASYON** [www.auran.com/TRS2004/](http://www.auran.com/TRS2004/)

Yapımcı: Auran	Medya: 2 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Encore Software	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: ESRB G
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Aynı Bilgisayarda
Multiplayer Modu: PvP, Coop.		
<b>Minimum</b>	<b>Önerilen</b>	Grafik
800 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX, 1.26 GB HDD	1.2 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX	Ses
		Oynanabilirlik
		Multiplayer
		Eğlence
Oyuna Atışmak: Normal	İngilizce Gereksinimi: Normal	Zorluk: Orta
LEVEL NOTU	73	
Alternatifler: Microsoft Train Simulator		



# Kısa Kısa

Kısa Kısa kulakçıklarından uçan balon yapıp, Level'a havadan yollayan ilk 10 kişi bizden yarım kilo pırasa kazanacak.

## PARADISE CRACKED

Yapım: MIST land Dağıtım: Oxygen Interactive Minimum Sistem: 900 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

**Sevgili günlük...** Bugün dergiye geldiğimde masamda kimliği belirsiz irili ufaklı oyunlarla karşılaştım. Şaşkınlığımı gizleyerek panikle gidip Berker'in masasından polisi aradım bana fazla telefon faturası gelmesin diye. Çok geçmeden polisler kapımdaydı. Masamdan parmak izi aldıktan sonra "Bu ne pis masa ulan?!" diye beni azarlayıp parmak izlerini



oyunlarla birlikte laboratuara test etmeye götürdüler. Yapılan araştırmalar sonucunda parmak izlerinin dolma parmaklı, uzun boylu, gözlüklü, doğayı seven ve en sevdiği yemek yaprak sarma olan bir YİM'e ait olduğu anlaşıldı.

Suçlunun kim olduğunu anında anlayıp Batu'yu aradım, "Abi" dedim, "Utanmıyorum masama iğrenç oyunlar bırakmaya?!" "Fırat'cığım şimdi bi' ameliyatım var, daha sonra konuşalım" deyip telefonu suratıma kapattı. "Ha peki abi, ben seni daha sonra ararım o zaman, hıhı, sen de kendine iyi bak abi" deyip çevredekilere bozuntuya vermeden kapattım telefonu ben de. 01.06.2004

Bu ayki ilk Kısa Kısa oyunum Paradise Cracked. Aslen bir RPG-aksiyon oyunu olan Paradise Cracked'de insanların e-posta'larını kıran, mektuplarını okuyan, utanmaz, şişko, aymaz bir hacker'ı kontrol ediyorsunuz. İzometrik kamera açısıyla oynanan oyunda karakterinizi sanal araçlarla geliştirebiliyor veya yerden yere vurabiliyorsunuz. Bu da gelişme çağındaki okurcuları agresifliğe itmesi sebebiyle borolôğboro... ❖

level  
NOTU 40

## WINNING ELEVEN 7

Yapım: Konami Dağıtım: Konami Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Bu ayki ikinci oyunum** ise Winning Eleven 7. Diğer Kısa Kısa oyunları gibi bu oyun da asosyal, şişk... Ha, Winning Eleven'mış ya, daldım. Ama Winning Eleven da olsa, Doom 3 de olsa, Berker de olsa bu oyunu Kısa Kısa kriterlerine bağlı kalarak değerlendireceğime şerefim ve kartonuma dair yemin ederim.

Bir: Bu nasıl oynanış?! Bir futbol oyununda top bu kadar mı, eee, bu kadar mı, şey, bu kadar mı gerçekçi hareket eder ya? Fakat sorunlar bunlarla (?) sınırlı kalmıyor. Oyunun grafikleri de beklenileni, eee, beklenileni verememekle birlikte, veya, ve, bağlaç, zamir... Ya o değil de, şeyi soracaktım ben, bu oyunun animasyonlarını nasıl yapıyorlar? İnanılır gibi değil sayın Uluç. Bir diğer problemse (???) oyunda çok az sayıda pasın bulunması ve varolan pasların da Balkanlar'dan gelen soğuk havanın etkisiyle mırırmır... Ya yok, olmuyor, bu oyuna 89 vermek zorundayım. Elimden geleni yaptım aşağılamak için, olmadı. Oynanışına çamur attım; grafiklerine bahane buldum; arkadaşlarının içinde onu aşağıladım, kepçe kulaklı falan dedim; ama en fazla bu kadar aşağıya indi. Halbuki şurada yokuş var, oradan yuvarlansa, aşağıya inse, ilk sokaktan sağa

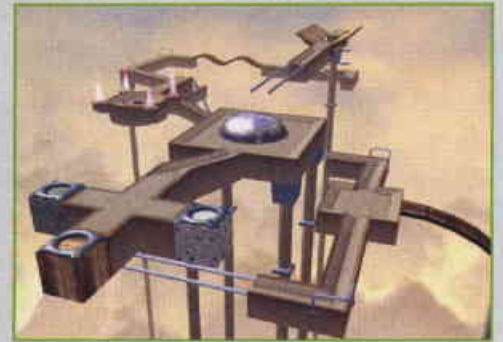


## BALLANCE

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

**Çok afedersiniz ama,** Ballance'ta bir topu canlandırılıyorsunuz. Atari'nin dağıttığı, Cyprade'in topladığı Ballance'ta yapmanız gereken şeyler ise aşağı yuvarlanmamak, terli terli soğuk su içmemek, karpı: "Kim o?" demeden açmamak. Markete gittiğinizde almanız gereken şeyler ise iki paket şeker, beş ekmek, bir baş soğan ve yarım kilo Onur Baryam. Bu Baryam'ın dışında oyunda birçok engelle karşılaşacaksınız. Bunları geçmek için de birkaç farklı yol izleyebilirsiniz. Veya vazgeçtim, televizyonda Biri Bizi Evlendiriyor, Ben Gözetleniyorum, Akademi Star veya Pop Türkiye var. Gidin onları izleyin, zaten top da benim, oynattırılmıyorum. Ne var ki Ballance gerçekten de eğlenceli, şirin, kırmızı yanaklı bir oyun. Bunu sağlayan birkaç etken var elbette, yok değil. Birincisi grafikler çok net, ikincisi oynanış basit ama eğlenceli, eğlenceli ama basit, basit ama eğlenc... Ha, ne diyordum, Onur Baryam. En son dergiye geldi, bir baktım, dergiyi hilal taktığıyla kuşatıyor. "N'apıyorsun oğlum burada?" diye bir vurdum beyninin sol lobuna, kalktı gitti. Arkasından bağırdım "Hilalini burada unuttun oğlum!" diye, duymadı, belki de duymak istemedi, belki de o an orada bir başına kalan yalnzılığımı. Fırk... ❖

level  
NOTU 75



sapsa, zaten oradan iki adım ya var ya yok.

Bildiğin not: Winning Eleven 7, Pro Evolution Soccer 3'ün Amerika'da çıkan versiyonu. Oyunun PES3'ten hiçbir farkı yok. Biz de yeniden incelemek yerine Kısa Kısa'ya almaya karar verdik. ❖

level  
NOTU 89



# CONTRACT J.A.C.K

Yapım: Yapım: Monolith Software Dağıtım: Vivendi Minimum Sistem- 733 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

**No One Lives Forever 2** adlı eserin devamı sayılabilecek Contract J.A.C.K, isminden de anlaşılacağı gibi bir koltuk takımı. Ne var ki yeni oyunda kontrol edip yerden yere vurduğunuz karakter artık Cate Archer değil, John Jack. Contract J.A.C.K'te No One Lives Forever evreninde gizli kalan her şey açığa çıkıyor. İtiraf etmeliyim ki ben de bu anı bekliyordum sayın Kırcı.

Jack'teki yenilikler arasında yeni silahlar (Bacalov Corrector, Cyclone Laser vs) ve yeni araçlar sayılabilir. Bunların yanında bir diğer yenilikse oyunun artık daha fazla şiddet, daha fazla kan, domates salçası, ketçap, mayonez içermesi. Fakat yapay zekânın aptallıkta sınır tanımaması, ofsaydı boz-

ması affedilir gibi değil. Af kapsamına girmeyen bir diğer suça monotonluk. Başından sonuna kadar bir sayı doğru-sunda oynadığınız oyunda yapılabilecek şeylerin sayısı bir amibin kalp kapakçıklarını geçmez. Ayrıca şu da var ki, amiplerin kalp kapakçığı falan olmaz. Kamuoyunu yanılttığım için o kadar utanıyorum ki, "kamuoyu" yazılıp, bir boşluk bırakılıp 9988'e kısa mesaj olarak yollansam yeridir Savaş Abi. ☺

## level NOTU 45



# ALAMO

Yapım: Yapım: Zeno Dağıtım: Activision Minimum Sistem- 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



... Soğuk iklimde yetişen bir boru sesi, yukarıdan aşağıya iki, beş harfli, hmm, bulamadım ya. Dur Burak'ı arayayım: -Da di du diii diii diiiii diiiii! -Sayın abonemiz, bu bir bant kayıdır, aradığınız numara eksiktir mirmirmirmi... -Çat! Da di di diii di di di diii di di diii diiiii! -Sayın abonemiz, bu bir bant kayıdır, aradığınız numara fazladır mirmi... -Çat! Da di di diii di di diii diiiii! -Alo. Benim kafam kocaman! -Ha Burak, n'aber abi? -İyi Fırat, yuvarlanıyorum işte, sen? -İyi abi, şey soracaktım sana, soğuk iklimde yetişen boru sesini... -Ha? -Evet abi soğuk iklimde... -Ha? -Yukarıdan aşağıya, beş harfli Burak'cığım -Ha? -Burak? Burak? -Benim kafam kocaman abi. -Ha?

Bu telefon konuşmasından yola çıkarak şu sonuca varmak olası ki, Alamo bir GZS oyunu. Bu telefon konuşmasından yola çıkarak varamayacağımız sonuç ise şudur: Fairplay çerçevesini yamuk asmışız. Bunun yanı sıra oyun iki farklı moda ayrılıyor sayın Ceviz Kabuğu. Bunlardan biri klasik "kur-saldır", diğeri ise bir sonraki savaşı oluşturmak ve bu yolla Michael J. Fox gibi tarihi değiştirmek. Ben de dedim, "Dur bakayım, nasıl oluyor bu?", ama tam tarihi değiştirecekken oyunun yamuk grafikleri o sırada yoldan geçmekte olan bir Berker'e takıldı ve yere kapaklandı. Ben grafiklere yardım edeyim derken oradan oynanış geldi, yerde yatan grafiklere elinin tersiyle bir tane vurdu. Sonra baktım bu ikisi birbirine girdi, ben de sinirlendim, "Eşek kadar adamlarsınız, utanmıyor musunuz hiç, ben sorarım şimdi size!" deyip daldım aralarına. Temiz bir dayak yedim. ☺



## level NOTU 35



## Vahşi batıdan esintiler

## Red Dead Revolver

Ailesi katledilen Red'in intikam ve hüzün dolu macerası...

LEVEL HIT

Filmi olsun, oyunu olsun, çizgi romanı olsun, ilgimi çekmeyen bir konu daha varsa o da Western'lerdir. Veya Red Dead Revolver oynayana kadar böyleydi. Büyük bir ön yargıyla başladım oyuna. "Kesin sevmeyeceğim" dedim, "Üç saat oynayıp yazarım" dedim, "Sinan nasıl olsa anlamaz" dedi... Kendi kendimi ele vermeyi kestiğim şu saniyelerde, Red Dead Revolver'in sonuna gelmiş bulunmaktayım. Buradan şunu anlayabiliriz: Bu oyun başarılı, çünkü benim gibi vahşi batıdan anlamayan, uzak duran bir adamı bile kendine bağlayabilmiş bulunuyor. Bunu hem atmosferi, hem de oynanışıyla başarıyor üstelik.

## DIEGO'NUN PEŞİNDE

Oyunumuz ses getiren bir Rockstar logosuyla açılıyor. Eğer bir 5+1 (6, 7 de olur) ses sistemine sahipseniz, bu logo ekranı suratınıza patlayabiliyor. Mesela bizim evi ayağa kaldırmıştı. Evet, bundan sonrası ise çok kolay. Story diyerek oyuna başlıyoruz.

Buradan öğreniyoruz ki, karakterimiz, yani Red'in ailesi bir baskında öldürülmüştür. Red buradan kaçarak kurtulur ve intikamını alabilmek için bir kelle avcısı olur (neden?).

Arka plandaki siyah ve de uçan "şey"e dikkatimizi çekerim.



"Heh, heh, ne güzel bir gün değil mi bağyan... Ehe, ehi."

Artık oyundaki amacınızı anladınız. Suçluları bulup ortadan kaldırmak ve başlarına konmuş para ödüllerini kazanmak.

## İKİZ REVOLVER'LAR

İşin içinde birilerini kafalarından vurabilme, ayağından sakatlama ve bu tür detaylı hedef olaylarının bulunması ve bunun PS2'yle yan yana gelmesi çoğu zaman canımı sıkıştır. Nedeni basit. Elimizin altında 800dpi'lik bir mouse yok (fare yazmayacağım inat ettim)! Onun yerine çok da hassas olmayan analog düğmelere bakıyoruz. Gelin görün ki, Red Dead Revolver'da durum kötü değil. Hatta iyi. Hatta "Bir saniye bile mouse aradım" desem, yanlış olmaz.

Kontroller şu şekilde. Sol analog düğmeyle hareket ediyor, X'le ziplayor, L1'le nişan alıyor ve hedefi sağ analog düğmeyle hareket ettiriyoruz. Şarjörümüz boşalınca, Üçgen'le dolduruyor, L2 veya sağ-sol yön tuşlarıyla silahlarımız arasında geçiş yapıyoruz.

Red, kas yığıni bir kişi olmadığı için, yanında tüm bir cephaneliği taşıyor. Dolayısıyla yanınızda bir tüfek, bir



## Karşımda kimse duramaz

Story modunda yeterince oyalandıktan ve oyunu öğrendikten sonra ilgilenmeniz gereken bir yer daha var; o da Showdown. Showdown'da dört kişiye kadar karşılıklı mücadele imkanı ve üç adet de oyun modu bulunuyor. Bounty Hunter'da, belirli bir parayı toplayan maçı kazanıyor. Mesela diyoruz ki 3000\$. Her rakibinizi öldürüşünüzde 500\$ kazandığınızı düşünürsek, 3000/500 ne eder... Ee işte şey.. Ondan sonra, bir de Sundown modu var. Bu mod aslında Bounty Hunter'la aynı, fakat bu sefer belirlediğiniz zaman bitince, kim en fazla parayı topladıysa o kazanıyor. Bounty Hunter ve Sundown modlarında, her adam öldürüşünüzde, bir takım kartlar ortaya saçılıyor. Bunlardan bazıları size silah olarak geri dönüyor, bazılarıysa enerjinizi tazeleyip, silahlarınızı güçlendiriyor. Son oyun modu olan High Noon, düelloya meraklılar için. Hızınıza ve hedefleme yeteneğinize (başka ne kaldı ki?) güveniyorsanız, sizin modunuz budur.

tabanca, birkaç bomba ve bir bıçaktan fazlasını taşıyamıyorsunuz. Bölüm içerisinde düşmanlarınızdan farklı silahlar düştüğünde, Red bunlardan en fazla birini daha envanterine ekleyebiliyor.

## SEE YOU IN HELL, AMİGO!

Oyun başından sonuna kadar third-person kamerasıyla oynanıyor. Bunu aklınızdan çıkarmayın. Buradan hareketle de oynanışı birkaç bölüme ayırabiliriz. Çoğu zaman standart olarak karakterinizi arkadan görüyorsunuz, düşmanlara hedef alıyorsunuz. Zaman zaman düello fırsatları çıkıyor. Düello işi biraz karışık. Silahı sağ analog düğmeyi geriye







"Böyle durursam kameraya daha iyi gözüktüğümden eminim de, düşmesek iyidir"



çekerek kavriyor, yukarı iterek hedeflemeyi harekete geçiriyor, R1'le düşmanınınızın üstünde hedef seçiyor ve hedef seçme işlemi bitince otomatik olarak ateş ediyorsunuz. Bu aşamaları ne kadar hızlı gerçekleştirirseniz o kadar iyi sonuç elde edersiniz. Bir diğer farklı oynanışla da atın üstündeyken karşılaşıyoruz. At kullanımı çok rahat. At üstündeyken nişan alıp ateş etmek de gayet kolay. Tüm bunlar da, "Keşke daha fazla at kullansak..." dedirtiyor (anahtar kelime: At).

Bölümlere ayrılmış oynanışta sürekli Red'i kontrol etmemek, oyunu var olabilecek bir monotonluktan kurtarmış. Bir bölümde Jack Swift'i alıyor ve çift Revolver kullanmanın tadına varıyoruz. Bir diğer bölümde Shadow Wolf isimli Kızılderili'yi yönetiyor, kötü adamlara ok atarak (zaman zaman ateş içinde bırakarak), sinsice ilerliyoruz. Annie Stoakes ile boğalara biniyor, Buffalo Soldi-



er'la ilerleyen bir karavanı koruyoruz. Bölümlerin birbirinden farklı amaçlarının olması çok hoş olmuş açıkçası. Yoksa bu oyuna bir dakika bile tahammül edemezdim, beni tanırsınız.

Oynanışla ilgili son ayrıntı Deadeye özelliği. Deadeye bir nevi özel saldırı ve elinizdeki karaktere göre farklılıklar gösteriyor. Red ile Deadeye özelliğinizi kullanırsanız, her şey yavaşlıyor (Bullet-Time) ve hedefi düşmanlarınızın üstüne getirerek, istediğiniz bölgelerini hedef olarak seçiyor ve R2'yi bırakarak Red'in ateş etmesini sağlıyorsunuz. Hedef bölgelerin arasında kafanın olması, direkt ölüme neden olabiliyor. Annie Stoakes ile oynarken ise, tü-

feğinizle çok güçlü bir patlama yaratabiliyorsunuz. Shadow Wolf'la da ateşli oklar atıyorsunuz.

### VAHŞİ BATI HAVASI

Oyundaki renkleri sayıyorum. Açık kahverengi, koyu kahverengi, bej, siyah, kahverengi, neskafe rengi, vs. Renk göremediğimize üzülüyor muyuz peki? Hayır. Neden? Çünkü her grafik öğesi atmosfere son derece uygun. Buna göre? Soru sorarak bir şeyler anlatmak çok sinir bozucuymuş.

"Sonuçta" demeyi de hiç sevmem, ama sonuçta Red Dead Revolver iyi bir oyun. Oyun süresi yeterli, çok oyunculu bölümü güzel, grafikler tatmin edici. Ses efektleri biraz tekrarlasa da, çok can sıkıcı değil. Bu oyuna bir şans vermeniz dileğiyle... ❖

\_Tuna Şentuna



## RED DEAD REVOLVER AKSIYON

<http://www.rockstargames.com>

Yapımcı: Rockstar San Diego

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Rockstar Games

Fiyatı: 120 milyon TL

Kaç Oyuncu: 4

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik: ██████████

Ses: ██████████

Oynanabilirlik: ██████████

Multiplayer: ██████████

Eğlence: ██████████

Artılar/Eksiler

▲ Dengeli oynanış,

oyuna uygun atmosfer,

farklı oyun modları.

▼ Zayıf yapay zekâ,  
dağınık hikâye

LEVEL

NOTU

Alternatifler: James Bond 007: Everything or Nothing, Hitman: Contracts

82



## Takım formatına son!

# NBA BALLERS

LEVEL HIT

Bu yaştan sonra basketçi olmaya karar verdim. Beni buna iten nedenlerin başında NBA Street Vol. 2 geliyor. Bir sonraki neden de NBA Ballers. Oynadıkça sokağa çıkıp birisini maça davet edesim geliyor, ama topu bir saniye bile elimde tutamayacağımı bildiğimden bundan hemen vazgeçiyorum. Kendi kendime diyordum ki, "O basketçiler gelsinler de PS2'de kapışalım". Bu olmadı; ama onun yerine PS2'yle alakası olmayan, bir süre basketle ilgilenmiş bir arkadaşım çıktı karşıma. Çocuk oyuncu dediğim ve ne oldu? Yenildim! Hem de ilk maça!

### OFF THE HOOK

Bu sefer bir değişiklik yapıp oyunun çok oyunculu modundan bahsederek başlayacağım yazıya. Bunun nedeni çok açık: NBA Ballers'in tek kişilik bölümünden çok, karşılıklı mücadele kısmı eğlenceli. Çoğu oyunu, o oyunla ilgisi olmayan biriyle zar zor oynarsınız, çünkü karşınızdaki bilmiyordu ve siz de uzmanı olmuşsunuzdur. NBA Ballers'da bu yok. Beş dakikada her şeyi çöze-

Teke-tek mücadelede ünlü NBA oyuncularını son noktayı koydu



↑ L2+Kare tuşuna basarak rakibinize şekilli çatlamlar atabilirsiniz.



↑ Böyle bir pozisyondan sonra bile basketi kaçırdığınız oluyor.

rek eşit bir mücadele imkânı yakalayabiliyorsunuz. Bu basitliğin bir nedeni de teke tek mücadele yapıyor olmanız. Ortalıkta pas verecek kimse olmayıp oyuncu değiştirmeye gerek kalmayınca, her şey daha kolay oluyor tabii.

İnternet ortamındaysa durum yine aynı. Çeşitli turnuvalara katılmak, kendi kurallarınızı kullanarak karşılıklı oynamak mümkün. Maalesef Midway'in oyun piyasaya çıkmadan önce vaat ettiği çok kişili modların bir kısmı oyuna eklenmemiş.

### PAÇAVRADAN ZENGİNLİĞE

Alışık olduğunuz, size her şeyi öğreten bir "Tutoria!" bölümü arıyorsanız, başka yöne çevirin kafanızı. NBA Ballers'da her şeyi kendiniz öğrenmek durumundasınız. Hemen oyunun ana modu olan "Rags to Riches" ile bir karakter yaratıp, bu basketçinizi MTV'de şahane evleri tanıtılan basketçilerden birine dönüştürebilirsiniz.

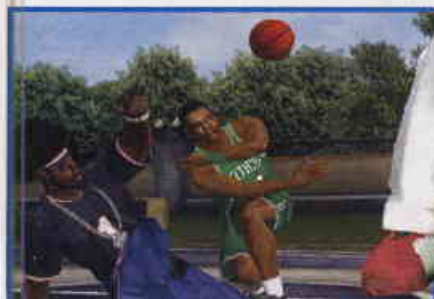
Karakter yaratma ekranı çok detaylı. Karakterinizin yüz hatlarından boyuna, sakalına, pantolonunun tek paçalı olup olmamasına kadar, her alana müdahale edebilirsiniz. Daha sonra yetenek puanlarını dağıtıp,

ne tip bir oynayışa sahip olacağını belirliyorsunuz. Üçlük atmayı sevenler, bütün puanları bu yöne yığılabir mesela. Oyunda da sürekli üçlük atmaya uğraşacağınız için, karakteriniz bu yönde daha da sağlam adımlarla ilerleyecektir. Ama geriye kalan yönlerden, örneğin smaç yaparken çuvalalayacaktır. Pu-



### Bring Down the House!

Turnuva kurallarına göre, o maçı kazanmak için "Bringin' Down the House" hareketini yapmanız söylenecek, ama nasıl yapacağınızdan bahsedilmeyecek. Bu hareketi yaparak, maçı tek hareketle kazanabilirsiniz. Önce "House" barınızı, çeşitli aldatma, satışma hareketleri ve basketlerle doldurun. Topla ne kadar çok hareket yaparsanız ve bu hareketleri ne kadar iyi birbirine bağlarsanız, bu barı o kadar çabuk doldurursunuz. House barı dolduktan sonra, potaya koşarken R1, R2 ve Üçgen tuşlarına basın. Doğru yaptıysanız, karakteriniz topu pota levhasına atarak levhayı parçalayacaktır.





anları dengeli dağıtmakta fayda var.

Karakter gelişimi bununla sınırlı kalmıyor elbette. Maçlara çıkıp para ve şöhrete kavuştukça basketçinizin şımarıyor, Kendine daha "Hip" kıyafetler alıyor, altın zincirler takıyor, ayakkabılarını yeniliyor, kendine arkadaşlar satın alıyor, binlerce dolarlık ciplere biniyor... Hatta ileride, kendi "Crib"inizi kuruyorsunuz. Crib nedir? Bu yazıyı yazmakta olduğum haftasonu MTV'de "The Crips Weekend" vardı. Burada zenginlikten saçmalığa doğru koşuşturan ünlülerin evlerini gösteriyorlar. Mesleğim dolayısıyla ilgiyle izlediğim bu tür her programın ardından bir kez intihara kalkışırım, ama birileri beni durdurur; çünkü buradaki olay çok saçma. Bir evde 11 banyo, 7 yatak odası, 8 oturma odası, basket sahası, sinema salonu ve havuz aynı anda olabilir mi? Velhasıl, siz de kendi basketçiniz için böyle bir kompleks yaratabiliyorsunuz. Bu yapının bahçesine yerleştireceğiniz basket sahasını da daha sonra maçlarda kullanıyorsunuz, sevinyorsunuz.



### TELEVİZYONA ÇIKTIM!

Teke tek maç yaptığımızdan bahsettim. Basketçimizi sol analog düğmeyle kontrol ediyoruz. X'le sahanın dışında oturan arkadaşımıza pas verebiliyoruz. Bunu bir takım strateji-

ler geliştirmek için kullanabilirsiniz, fakat bankta oturan arkadaşınıza da sonuna kadar güvenmeyin. Bir süre sonra topu yavaşça elinden bırakmak zorunda kalıyor. Daire tuşu şut atmaya yarıyor. Kare çok kritik bir düğme. Bunu L2'yle birlikte rakibinize çok yakinken kullanırsanız, eğer top elinizdeyse onu mutlaka geçmenize yarayan bir şaşırtma hareketi yaparsanız. Defansta rakibinizi tutup yere fırlatma hareketini beş kez yapınca rakibinizin serbest atış kullanmasına neden olursunuz. Kareyi tek başına kullanmak, karşı tarafı şaşırtmaya veya topu elinden almaya yarıyor. Üçgenle Ally-Dop için topu havaya fırlatıyorsunuz ve eğer zamanında topa yetişemezseniz veya rakibiniz sizi tam o sırada hırpaltıyorsa, Ally-Dop şansınızı yitiriyorsunuz. Sağ analog düğ-

menin de çok güzel bir işlevi bulunuyor. Nasıl çevirdiğinize bağlı olarak topla artistik geçişler yapabiliyorsunuz.

### ÇOK GERÇEKÇİ

Ünlü basketçileri ezberle biliyorsanız, buradaki dijital halleri de sizi hayal kırıklığına uğratmayacaktır. NBA Ballers'daki vücut ve surat modellemeleri gerçeğe çok yakın. Ayrıca her basketçinin kendine özel hareketlerini yapmasıyla bu gerçekçilik destekleniyor. Belki efektler ve çevre modellemeleri mükemmel değil, ama bu oynanışla kimin umurunda olur ki? ☺

Tuna Şentuna



### O sayı benimdi!

Basket kurallarıyla aranız iyi değilse, ya da burada ne olduğunu anlayamıyorsanız iyi dinleyin. Ekranda zaman zaman "Goaltending" veya "Scored for Opponent" yazabilir. Goaltending, top düşüşte geçtiği anda topa müdahale ederseniz söz konusu oluyor ve rakibinizin basketini kestiğiniz için basket olmasa bile sayı karşı tarafa yazılıyor. Scored for Opponent'teki olayın kontrolü daha basit. Rakibiniz başarısız bir basket denemesi yaptı ve topu kaptınız. Şimdi üç sayılık alandan çıkmalısınız. Tam bu sırada ekranda "Clear the Ball" yazacaktır. Eğer üçlük alandan çıkmadan basket atarsanız, yine sayı karşı tarafın olacaktır.

Basketçinizin görünümüyle istediğiniz gibi oynayın.



Teke tek mücadelede üçüncüye ne düşer acaba...



### NBA BALLERS SPOR

www.nballers.com

Yapımcı: Midway

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Midway

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Aışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Düşük

Zorluk: Orta

Grafik

Arhılar/Eksiler

Ses

Geniş kariyer modu, TV

Dynanabilirlik

turnuvaları. Dengeli oynanış, zaman zaman sıkıcı olma

Multiplayer

uzun yükleme süreleri.

Eğlence

Kaliteli grafikler.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: NBA Street Vol. 2, NBA Jam

85



## Orduların savaşı

## Samurai Warriors

Bir milyon savaşçıya karşı sadece bir kişi. Üstesinden gelebilecek misiniz?

LEVEL HIT

Öyle, bir-iki kişiyle aynı anda dövüşünce zorlanacağınız, dört kişi üstünüze yürüdüğünde panikleyip kapalı kapılar ardına sığınacağınız zamanları unutun. "Aman şu görevi yapayım, kapının şifresini bulayım, dört tane kontrol kulesini aktive edeyim..." Bunları da unutun. Eğer Dynasty Warriors serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız, şu anda zaten ne demek istediğimi anlamışsınızdır. Samurai Warriors, Japon ordularının birbirleriyle mücadelesinin konu alındığı ve sizin de tek başınıza yüzlerce düşmanla karşılaşmanızı sağlayan yeni bir Dynasty Warriors. Katana'nınızı, Wakizashi'lerinizi kuşanın. Savaş başlıyor!

## TOKUGAWA ARMY VICTORIOUS!

Oyunun hikâyesine göre Japonya'da herkes birbirine savaşmaktadır. Öyle ki, dostunuzu düşmanınızdan ayırt etmek mümkün değildir. Bunu hem oyunun hikâyesiyle, hem de onlarca Japon ismini bir arada görünce rahatça anlayabiliyorsunuz. Hele oyunun başında işiniz iş. Savaş atıldığınız anda ekranın sağ üst köşesinde o bölümün haritasını göreceksiniz. Sonra bu haritada çeşitli renklere rastlayacaksınız. Mavi siz oluyorsunuz. Kırmızı da düşman. Sarı renkler gördüğünüzdeyse, bu başka bir orduyu temsil ediyor olacak.



Eğer görevinizde o orduyla ilgili bir cümle geçmiyorsa, o kısma hiç bulaşmadan görevinizi tamamlayabilirsiniz.

## NEREDEN BAŞLASAK?

Mesela "Story" diyerek başlayabilirsiniz oyununuza. Neden? Çünkü oyunu öğrenmenizi sağlayacak bir Tutorial bölümü yok. Onun yerine derseniz, New Officer Mode ile bir karakter yaratıp, bu karakterinizi yakın dövüş, okçuluk, Musou gücü kullanma gibi alanlarda geliştirebilirsiniz. Karakterinizi geliştirirken de hareketleri deneme fir-



## Hangi karakteri seçmeli?

Nasıl bir karakter istediğinize karar vermiyorsanız, iyi dinleyin. Eğer gücüyle öne çıkan bir karakter istiyorsanız Maeda Keiji veya Ishikawa Goemon'u tercih etmelisiniz. "Güç çok da önemli değil, benim karakterim hemen ölmesin" diyorsanız, Takeda Shingen sizin karakteriniz. "Ben nişancı doğmuşum" deyip, oyundaki en kullanışsız saldırı biçimi olan menzilli silah kullanımına yönelmek niyetindeyseniz, tekrar Ishikawa Goemon'u seçebilirsiniz. Oyunda bulunan üç beş okçu ve tüfekçi sinirlerinize dokunuyor ve onlara karşı müthiş bir savunma geliştirmek isterseniz, Oichi'yle haşır neşir olmalısınız. Hız, zıplama ve sıvışma konusunda başarılı isimler arasındaysa Kunoichi bir numara. Hanzo da ikinci sırada. Son olarak, at üstünde bir şeyler başarmak isteyenler için de Maeda Keiji ve Takeda Shingen'i önerebiliriz.

satı bulacaksınız. Oyunun bağımsız sayılabilecek tek modu bu. Story Mode tahmin edeceğimiz gibi, en çok zaman geçirmeyi düşündüğünüz, fakat bunun gerçekleşmediği yer. Hikâye moduna bir karakter seçerek başlıyorsunuz. Karakter sayısı oyunun başında beşle sınırlı, ama oyunu bu karakterlerle bitirdikçe yeni karakterler açılıyor. Gelin görün ki her karakterin hikâye modunda sadece 5 bölümü bulunuyor. Karakterlerinizin korkunç derecede fazla yönden ve uzun bir zamanda geliştirilebildiğini düşünürsek, 5-6 bölümlük bir hikâye modu sadece sizi yarı yolda bırakmaya yarıyor.

Durun! Her şey görüldüğü kadar kötü değil. Mesela Hanzo Hattori'yi seçerek Story







moduna başladınız ve bitirdiniz. Bu karakterle isterseniz aynı hikâyeyi baştan sona tekrar oynayabilir, Challenge bölümüyle çeşitli sınavlardan geçebilir, Survival'da üstünüze akin eden düşmanlara karşı ne kadar dayanabildiğinizi test edebilir veya Free Mode ile açtığınız tüm hikâye bölümlerinde (buna diğer karakterlerin hikâyeleri de dahil) oynayabilirsiniz. İşin güzel tarafı, tüm bu bölümlerde kazandığınız tecrübe puanları, silahlar ve eşyalar hep yanınıza kar kalıyor.

## BİNİ BİR YERDE

Samurai Warriors'ın savaş ortamı daha önce Dynasty Warriors'la hiç ilginiz olmadıysa çok karmaşık gelebilir. Hem sizin ordunuzdan savaşçılar, hem karşı ordu, diğer ordu derken nerede ne olduğunu anlayamadan dayağınızı yiyip oturuyorsunuz. Bölüme başlamadan önce, görevinizi dikkatlice okuyun. Genelde kırmızı ordunun generalini yok etmek oluyor göreviniz, ama bazen kendi ordunuzun generaline eşlik etmek gibi biçimler de alabili-



yor. Her zaman oyunun başında verilen görev tek göreviniz olmak zorunda değil. Savaş içerisinde, altta o anki yan görevlerinizi takip etmenizi öneririm. Öyle ki, bazen haritanın kuzeyinde gezinirken, güneyde generalinizi lime lime ediyorlar. Bu durumda da siz "ha, ne?" derken oyun bitiyor.

Seçtiğiniz karaktere göre savaş stili belirlenecek. Artık bunu ezberleyin; her oyunda bu böyle (bağırma okura bağırma! - Firat). Oichi diye bir kız var mesela. Yoyo gibi garip bir silahla savaşıyor. Yani ciddi-yetsiz. Benim en çok hoşuma giden Hanzo Hattori oldu. Hem ninja, hem de çok az karakterde bulunan çok kişiye aynı anda zarar veren dairesel saldırı hareketi var. Bunu küçümseyip, göz ardı etmeyin, çünkü çoğu zaman çevrenizi elliye yakın düşman sanıyor ve tahmin edersiniz ki, bunlarla teke tek mücadeleye girmeniz mümkün değil.

Savaştaki gücünüzü ilk başta silahınız belirliyor. Oyunun başında X4 yazan bir silahınız olacak. Bu dört vuruşluk bir silah. Yani dörtlü komboyla sınırlısınız. Bu maksimum sekiz olabiliyor ve hikâye modunun sonunda mutlaka elinizde X8 bir silah oluyor. Neredeyse her silahın yanında ek özellikler de bulunuyor. Saldırı gücünüze, hızınıza, enerjinize eklentiler sunabiliyorlar. Bunlarla birlikte, bazı silahlarda element güçleri de görülebiliyor. Element güçlerinizi kullanmak için, karakter gelişim ekranındaki element kollarını satın almanız gerekecek. Satın alma işlemi de tecrübe puanlarıyla gerçekleşiyor. Ne kadar çok düşman öldürürseniz, ne kadar hızlı



olursanız, ne kadar görevinize bağlı kalırsanız, o kadar çok tecrübe puanı kazanırsınız. Satın almadan kendinizi güçlendirmek için bir şansınız daha var. Bu da, genellikle "Officer" adı altında ufak birlikleri yöneten kişiler yok etmekten geçiyor. Geride ya silah, ya da eşya bırakan bu nispeten güçlü ofis elemanlarından bulacağımız eşyalar gücünüzü artırmanızda önemli rol oynayacak.

## KARMAŞA

Görsel kaliteye diyeceğim bir şey yok. Yüzlerce düşmanı aynı ekrana yerleştirmek kolay iş değil. Çoğu karakter birbirinin kopyası ve fazla karakter çeşidine rastlamıyoruz. Çok fazla model aynı anda ekrana girdiğinde adeta "Bullet Time"a geçmiş kadar büyük bir yavaşlama oluyor.

Peki bütün bunlar oyunu baltalıyor, sizin de canınızı sıkıyor mu? Hayır. Eğer Dynasty Warriors serisinden fenalık geldiyseniz, bu oyunu oynamayın. Diğerlerine Samurai Warriors'u tavsiye ederim. ☺

\_Tuna Şentuna

## SAMURAI WARRIORS AKSIYON

<http://www.koeigames.com>

Yapımcı: Omega Force

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: KOEI

Fiyatı: -

Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce gereksinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Birçok açıdan

geliştirilebilen karakterler.

Zevkli oynanış.

▼ Hikâye modunun çok

kısa olması Zaman zaman

görülen yavaşlamalar.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Drakengard, Dynasty Warriors 4

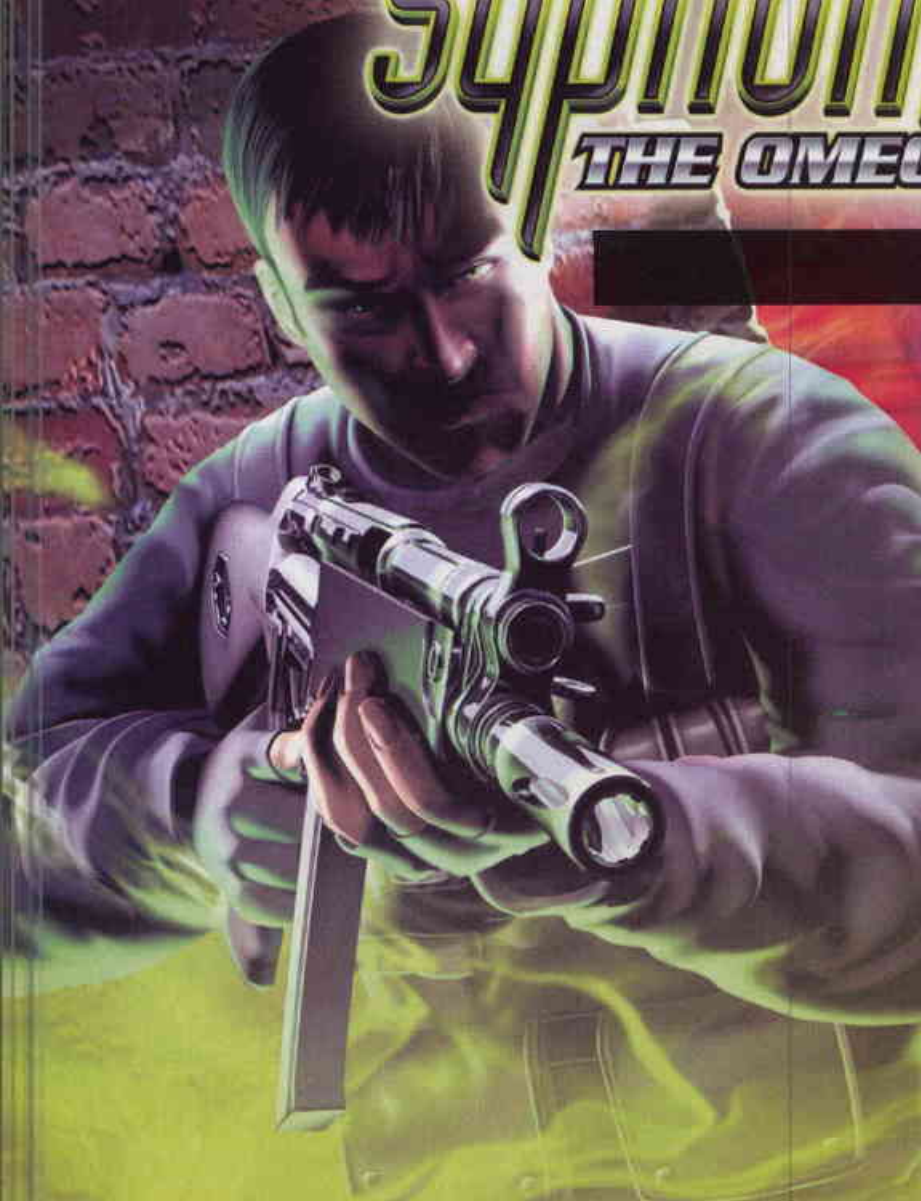
82



# SYPHON FILTER

## THE OMEGA STRAIN

Ajancılıkta en eski isimlerden birisi



Bu oyunun Playstation 1'de ismini ilk duyduğumda, "Böyle oyun ismi mi olur?" demiştim. Sifon ve Filtre kelimeleri yan yana gelmiş ve ortaya bir virüs çıkmıştı. Syphon Filter bir virüs ismi, ama neden böyle bir adı var ki bu virüsün?

Syphon Filter o zamanlar için çok iyi bir oyundu. Kontrolleri iyiydi, düşmanlarınız sizi bir kez görünce üstünüze sonsuz sayıda yağmıyordu, daha mantık çerçevesinde ilerliyordu olaylar vs. İkinci oyun da fena sayılmazdı. Üçüncü oyunu PS2'ye bekliyorduk, ama o da PsOne semalarında görüldü.

### SPY VS. SPY

Omega Strain'i özel yapan ilk etken: Oyunu İnternet üzerinden çok oynanabilir olarak oynatabiliyorsunuz. Üstelik sadece basit, birbirinizin açığı-

nı yakalamaya yönelik bir modla değil. Her bölüme başladığınızda o bölümü online mı yoksa offline mi oynayacağınız soruluyor. Eğer bir görevi İnternet üzerinden oynamayı seçecekseniz online'i tuşlamalısınız. Online oyunlardaki mantık, bir lobiye bağlanıp buradan insanların hangi oyuna girdiğini görmek değil. Bir görevi seçtikten sonra bunu oynamakta olan insanları göreceksiniz.

Tam olarak 17 bölümümüz bulunuyor. Bunlardan dokuz tanesini İnternet üzerinden oynayabiliyorsunuz. Başkalarıyla bir bölümü oynamak, önünüze geleni ortaka öldürmekten daha ötesini barındırıyor. Mesela, bazı görevleri sadece bir arkadaşınızın yardımıyla geçebiliyorsunuz. Birisi kapıyı açarken, siz o kapıdan sızıyorsunuz. İslanmaması gereken bir laptop'u, şehrin diğer ucunda bekleyen arkadaşınızdan önce siz gidip kurtarıyorsunuz. Kontrolleri beceremeyen arkadaşınız sağa sola bakırken, onu siz koruyorsunuz ve liste uzayıp gidiyor...

### ESKİ - YENİ

İlk üç oyunda karşımızda hep Gabe Logan vardı. Ünlü virüsün peşinden koşan, ünlü ajandan bahsediyorum. Omega Strain'de Gabe amcamız arka planda duruyor,

çünkü kendisi terfi etmiş. Bu durumda da siz işe çaylak bir ajanı canlandırarak başlıyorsunuz.

Ajanınızın ismi yok. Karakterinizi sıfırdan siz yaratıyorsunuz. Başta çok detaylı bir karakter yaratmak mümkün değil. Bunun da bir nedeni var. Karakterinizi geliştirirkeniz için gereken her şeyi, demin bahsettiğim bölümleri tam olarak tamamlayarak elde ediyorsunuz. Karakterinize ne kadar çok detay eklerseniz, online oyunda o kadar çok arkadaş edinirsiniz, çünkü diğer oyuncular görünümünüze bakarak, oyunda ne kadar başarılı olduğunuzu anlayacaktır. Fakat sonuçta birbirinin kopyası bir sürü karakter de ortaya çıkabilir.

Sonsuz ciddiyetle ilerleyen bu yazıda, bir sonraki duragımız oynanış olacak. Oynanış alışılması biraz zor bir konu. Nedeniyse, kontrollerin biraz karmaşık olması. Hele Red Dead Revolver oynadıktan sonra, sağ analog düğmeyle kamera açısını istediğiniz yerde





Kendinizi alevlerin içine atmayın zırhınıza güvenip



Sağınızda solunuz da düşman varken gidip de tepedekiyle uğraşmayın.



tutamadığınızı fark etmeniz çok sinir bozucu oluyor. Ajanınızı üçüncü kişi görüntüsünden yönetiyorsunuz. "Hedef" tuşuna bastığınızda, ajanın gözlerinden göreceksiniz ve bu sırada sadece sağa, sola eğilebilirsiniz. Bildiğiniz olaylar işte... Yeni bir şey yok.

## BİRİSİ ATEŞ Mİ EDİYOR?

Her bölüme birtakım görevler olarak başlıyorsunuz. Oyun içinde de çeşitli görevler listenize ekleniyor. Ekst-radan eklenen görevlerin hepsini almak o kadar kolay değil maalesef. Güzellik de burada zaten. Her bölüm ba-yağı geniş bir alana yayılmış. Öyle ki, haritaya bakmadığınız zaman, aynı yerde dolanıp durmanız kaçınılmaz. İş-te bu döngü sırasında, zaman zaman ekranın altında yeni bir görev tanımı çıkıyor ve bu görevi yaparak, ajanınıza yenilikler ekleme fırsatı buluyorsunuz. Bir bölümdeki her görevi tamamlamak, belirli bir sayıda adam öldürmek

## Öneriler ve dahası...

- Çok çılgın düşmanlarınıza karşı, manuel L1 hedeflemesini kullanın ve Headshot yapmaya çalışın.
- Bu çılgın düşmanlarınız, sizin onlara Deli Dumrul gibi ateş ettiğinizi görünce saklanmaya çalışacaklardır, ama büyük ihtimalle önlerindeki ilk engele takılıp ilerleyemeyeceklerdir. Bu durumda size de açık bir "headshot" şansı doğacak.
- Çılgın olmayan düşmanlarınıza karşı R1 tuşuyla yapılan hedefleme sistemini kullanabilirsiniz. Eğer düşmanınıza dönük değilseniz, ilk atışınız umumiyetle iska geçecektir fakat ikincisinin isabet etmemesi düşünülemez bile!
- Genellikle düşmanlarınızı bir kez öldürdükten sonra, onlardan ebediyen kurtulacaksınız; fakat bazı özel yerlerde terörist güçlerin ardı arkası kesilmeyecek. Bunları öldürerek zaman harcamayın.
- Bir süre sonra fark edeceksiniz ki, oyundaki yapay zekâ, geri-zekâ derecesinde. Kanalizasyonda ilerlerken "Hahay!" diye önünüze atıyorlar; üstünüze 60 milie (Amerikan oyunu ya, mil demek lâzım) koşup, size çarpıp duruyorlar ve yavaşça 180 derece dönseniz bile, onlardan daha çabuk ateş edebiliyorsunuz.
- Bunlara rağmen, oyundaki birkaç sevimli hata sayesinde, 10cm yüksekliğindeki bir yerden aşağı indiğinizde, oyun bu seviyeyi 1000m olarak algıladığı için aniden ölebiliyorsunuz.
- Cephaneleriniz mi bitiyor? Hemen öldürdüğünüz bir teröristin üstünü arayın. Cephaneleri sonuna kadar dolu yeni bir silah bulabilirsiniz.
- Enerji ve zırh konusunda sıkıntılı anlar mı yaşıyorsunuz? Hemen en yakın Checkpoint'e gidin ve o noktaya yakın bir yerde ölün. Böylece tam enerjiyle, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

hep size envanter ve silah olarak dönecektir. Özellikle silah konusuna dikkat etmenizi öneririm, çünkü oyunda hiç göremeyeceğiniz silah-lara ancak bu yolla ulaşabiliyorsunuz. Önünüze çıkan düşmanlardan ve orada burada duran sandıklardan da güzel silahlar çıkıyor, ama bunlar başka (abarttım gitti)!

## RAPOR

Genel olarak Omega Strain için kötü bir oyun diyemeyiz. Kendine has hataları da var, gü-zellikleri de. Bir Splinter Cell, bir Metal Gear Solid değil, ama online oyun seçeneğiyle farklılık yaratabiliyor. Sıkı ve dengeli bir aksiyon istiyorsanız, yine Syphon Filter'in son versiyonuna göz atabilirsiniz. 📍

\_Tuna Şentuna



AK-47 Ammo taken

## SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

AKSIYON [www.agencyhq.com](http://www.agencyhq.com)

Yapımcı: Sony Bend

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstüKaç

Dağıtıcı: Sony Computer Ent.

Fiyatı: -

Oyuncu: 4

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Zor

İngilizce Gereksinimi: Orta

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ Geniş bölümler.

Karaktere eklenebilecek aksesuarlar, Online oyun.

▼ Zayıf yapay zekâ

Çeşitli hatalar: Oyuna alışmak zor.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Tom Clancy's Splinter Cell, Pandora Tomorrow Hitman: Contracts

75



# SONIC HEROES™

## Hızlı yaşadı, genç öldü...

**Sonic'in son macerası. Ama gerçekten son.**

dim. Ya ben büyüdüm, ya da oyunlar küçüldü. İkisinden biri...

### KESİNLİKLE İKİSİNDEN BİRİ

Sonic Heroes alıştığımız Sonic oyunlarından biraz daha farklı. Bu farkı yaratan ilk şey oyunun takım halinde oynanması. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi Sonic'i (veya diğer karakterleri) tek başına kontrol etmiyorsunuz. Seçebileceğiniz dört ayrı takım var oyunda: Sonic, Dark, Rose ve Chaotix. Her takımda üçer karakter bulunuyor, ama her takım için ayrı bölümler tasarlanmamış. Hangi takımı seçerseniz seçin aynı bölümleri oynuyorsunuz (ara sinematikler değişik), ancak her takımda farklı bir oynanışla karşılaşıyorsunuz. Sonic Team'i seçerseniz oyun hızla dayalı oluyor. Dark Team'i seçerseniz oyunun zorluk derecesi neredeyse iki katına çıkıyor. Mesela Sonic Team'le yalnızca koşarak geçebildiğiniz bir köprünün yarısı Dark Team'le oynarken yok. Köprünün sonuna ulaşmak için kulelerden kulelere atlamanız ve denize düşmemeniz gerekiyor. Rose Team ise oyuna yeni başlayanlar için. Bu takımı seçerseniz oyun eğitim göreviyle başlıyor ve diğerlerine oranla daha kolay ilerliyor.

Takımlardaki karakterler de birbirlerinden ayrılıyor. Her karakterin farklı bir gücü ve farklı hareketleri var, ancak temelde yaptıkları hareketler benzer. Bunlar üç



renkle ifade edilmiş: Kırmızı, sarı ve mavi. Kırmızı renk gücü, sarı renk uçmayı, mavi renk de hızı temsil ediyor. Ve bu yeteneklere sadece aynı renkteki karakterler sahip. Mesela Sonic Team'de sadece Sonic hızlı koşabiliyor. Aslına bakarsanız oyun da bu renklerin üzerine kurulu. Bölümlerde o anda hangi yeteneği kullanmanız gerektiğini belirten uyarılar var. Bu noktalara geldiğiniz zaman o an ihtiyacınız olan karakteri baştaki karakterle değiştirmeniz gerekiyor. Uçmanız gerekiyorsa sarı renge karşılık gelen karakteri seçip X tuşuna art arda iki defa basmalısınız. Bir yeri kırmanız, dökmeniz, taşkınlık yapmanız gerekiyorsa da kırmızı karakteri seçmelisiniz.

Oyun içinde devamlı olarak karakterler arasında değişiklik yapıyorsunuz. Bu iyi bir yenilik sayılabilir, çünkü Sonic'in yapamadığı yeni birçok hareketi beraberinde getiriyor, ama bunun oyundan eksilttiği şeyler daha fazla. Her şeyden önce karakter değişimi oyunun hızını kesiyor ve bir yerden sonra sıkıcı olmaya başlıyor. İki adımda bir Daire veya Üçgen tuşuna basıp adam değiştirmek pek de eğlenceli değil. Hatta bazen art arda hızlı koşmanız, uçmanız ve bir yeri kırmanız gerekiyor. İşte o zaman bunun o kadar da iyi bir fikir olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca bir diğer eleştirim de oyundaki yeni karakterler konusunda olacak. Oyuncular Sonic'i Sonic için seviyor. Bunun yanına onlarca yeni karakter eklemek yerine oynanışta bir devrim yapılabilir. Ama oyun oynanış açısından -ne yazık ki- çoğu zaman beklenileni veremiyor.

8-bit'lik konsolların yeni çıktığı zamanlardı. Yanılmıyorsam o sıralar Commodore 64'üm vardı. Bir gün annemle Şişli'de alışveriş yaparken bir mağazanın vitrininde hızlı hareket eden, mavi bir şey gördüm. Bacak kadar boyumla "Aaa o ne yaa?" deyip annemden "Ne biçim konuşuyorsun sen öyle `ya`lı `ma`lı?!" diye azar işittikten sonra burnumu cama dayadım ve çok hızlı olduğu için nerede olduğunu algılamakta güçlük çektiğim o mavi şeyi dakikalarca izledim. Bu, Sonic'le ilk tanışmamdı. Aradan yıllar geçti, teknoloji gelişti, yüzlerce 3D oyun oynadım, ama Sonic'le ilk karşılaştığım andaki heyecanı bir daha yaşama-







## NEDEN?

Sonic Heroes'un eksikleri çok fazla. Bunlardan ilki oyunu tam anlamıyla kontrol edememeniz. Aslında bu sorun Sonic 3D olduğundan beri var, ama Heroes'te iş çığırından çıkmış. Bölümlerde çok fazla sayıda yay ve rampa gibi fırlatıcı/hızlandırıcılar var. Bunlar bir yere kadar eğlenceli, ancak oyunun neredeyse her yerinde bir yayın veya rampanın olması gamepad'i elinizden bıraksanız bile oyunun hiçbir sorun olmadan devam etmesine neden



kü aşağısını göremiyorsunuz ve tahmini olarak bir yere inmeye çalışıyorsunuz. Genellikle de tahmin ettiğiniz yer deniz veya boşluk oluyor.

Bunların dışında Sonic yine bildiğiniz Sonic. Dynamiş her ne kadar seçilen bölüme göre değişse de oyun yine hızlı. Ama bu da insanı yoruyor. Ne yaptığınızı çoğu zaman

anlayamıyorsunuz bile. Yorucu olmasının bir diğer sebebi de karışık grafikler. Çoğu zaman karakterler arka planların ve patlama efektlerinin içinde kayboluyor.

Heroes'daki modlar Story ve Challenge. Oyunun ana modu olan Story, basit bir hikâye doğrultusunda oynanıyor. Bunlara ek olarak oyun birkaç adet de çok oyunculu mod içeriyor. Tek kişilik oyunda başarılı oldukça bunlara yenileri ekleniyor. Örneğin ilk mod Race. Bu modun tek kişilik oyundan hemen hemen hiçbir farkı yok. Tek yapmanız gereken rakibinizden önce bölümün sonundaki yıldızla ulaşmak. Ne var ki tek kişilik oyunun sıkıcılığı çok oyunculu moda da yansımış. Sinan benimle birlikte oynamaya yarım saat katlanabildi ve inanın sorun bende değildi.

Diğer sorun bölümlerin çok fazla tekrar etmesi. Özellikle bazı bölümlerde aynı şeyleri devamlı yapmaktan bunalıyorsunuz. Mesela dakikalarda birbirinin aynısı kapıları kırmak ve birbirinin aynısı merdivenlerden zıplayarak çıkmak zorunda kalabilirsiniz. Bölümlerde yaratıcılık yok. Hem de hiç yok. İlk Sonic'te olan çok şey var Heroes'da, bu güzel, ama Sonic'i geliştiren, yenileyen hiçbir şey yok. Yeni karakterler de "yenilik" konusunda yetersiz kalıyor.

Checkpoint'lerin arası biraz uzak. Bu yüzden öldüğünüz zaman aynı yerleri defalarca baştan oynamak tam bir işkence. Bunun derecesini artıran birkaç unsur daha var: Kontroller, kamera açıları. Özellikle kamera açıları oyunu mahvediyor. Havada uçarken bir platforma inmeye mi çalışacaksınız? Unutun! Çün-

## DOLAYISIYLA

Artık Sonic'in de son kullanma tarihinin geçtiğini düşünüyorum. Yapımcılar Sonic'ten sıkılmamız için ellerinden geleni yapmışlar. Belki Sonic'i çok sevenler bu oyunu oynarken de eğlenebilirler, ama piyasada çok daha kaliteli platform oyunları var. Bundan sonra ya The Sands of Time'da olduğu gibi yeni bir yapımcı yeni bir Sonic yapar, ya da Sonic'i unuturuz. Bu arada karar verdim, oyunlar gerçekten de küçülmüş. ☹

—Fırat Akyıldız

## SONIC HEROES

PLATFORM

www.aral.com.tr

Yapımcı: Sonic Team

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 3 yaş ve üstü

Dağıtıcı: SEGA

Fiyatı: 120 milyon

Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Az

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

▲ Yeni karakterler.

▼ Sıkıcı ve tekrar eden bölümler, ▼ kötü kamera açıları, kontrolsüz oynanış, yorucu grafikler.

LEVEL NOTU

Alternatifler: Jak 2, Ratchet and Clank 2

60



Diziden, oyuna...

# ALIAS

## Sydney'in karmaşık hikâyesinde 2. sezon.

Şimdi size 3. sezonunun sonuna yaklaşmakta olan Alias'ın tüm hikâyesini anlatacağım. Hem de tek tek, her bölümünü... Böylece hem dergi-deki statüme renk getirecek, hem de alacağım telifle Maldiv Adaları'na kaçabileceğim. Evet, bunu yapacağım...

### YANLIŞ KARAR

Az önce gerçekleştirdiğim telefon görüşmesinde, deminki planım suya düştü sevgili okurlar. O yüzden kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Doğru tahmin ettiniz. Sizi yine ikiye ayırıyorum: Alias'ı izleyenler ve izlemeyenler. Yalnız bu sefer durum daha ciddi. Alias'ın ismini dahi duymadıysanız, bu oyundan hiçbir şey beklemedenizi öneririm. Alias'ın fanatikleriyse, "Aa ne güzel olmuş şu karakter! Şu ortam dizidekinin aynı-sı!" gibi cümleler kurabileceklerdir.

Alias'ın ana karakteri Sydney Bristow (kısaca Syd), bir zamanlar SD-6 adında gizli ve kötülük peşinde olan bir örgütte çalışan, ama bunun farkında olmayan bir ajandır. Daha sonra CIA'e geçmiştir. Syd'in CIA ajanı olması annesi yüzündendir, çünkü annesi bir KGB ajanıdır. Gelin görün ki, annesi ölmüştür. Yalan! Öğreniyoruz ki (diziyi izlemiyorsanız, bilemezsiniz tabii), Syd'in annesi yaşamaktadır. Bu bir şey değil. Syd'in nişanlısını öldüren katil, Arvin Sloane artık Syd'in kişisel koruması olmuştur. Öyledir, böyledir. Bu nasıl konu, "Bu ne, pembe dizi mi?" diyorsanız, siz bilirsiniz, ben kaşmam.

### KAÇIN, SYDNEY GELİYOR!

Yok yok, kaçmayın, şaka yaptım. Sydney ne ki? Bir başına, Anna Espinosa'nın peşinden koştuğu tek kişilik ordu! Afedersiniz, çok sıkıldığımı belli etmek istiyorum. Bu oyunda çok fazla isim var ve benim sezon sezon dizi izleyecek vaktim yok. Sonuçta ortalıkta birtakım kötü adamlar, bir de siz varınız.

CIA deyince hemen oraya gizlenmeniz gerekiyor. Evet, gizlenin. Peki bu bir işe yaradı mı? Elbette ki hayır. Alias'da duvarların arkasına saklanmak, oradan kafanızı uzatıp kötü adamlara kötü bakışlar fırlatmanız olası, fakat bu hiçbir işe yaramıyor. Bir bölümü herkese satarak bitirmek 10 dakikanızı alıyorsa, gizlenerek bitirmek 20 dakikanızı alıp götürüyor.

Syd'in savaş taktikleri, Quick ve Special



Attack olarak ikiye ayrılmış. Her tuşa basışınızda da, Syd farklı bir hareket yapıyor. Yani her şey rastlantısal. Special Attack'ler, Quick olanlardan daha kullanışlı. Bu saldırınızı gizlenirken ve düşmanınız sizi farketmemişken yaparsanız, kurbanınızı tek hamlede ortadan kaldırabilirsiniz.

Ortalıkta bir dolu güzel aksiyon, bir dolu da 'Stealth Action' varken, Alias'a ancak dizinin müdavimleri bakar gibi geliyor. Siz onlardan biri değilseniz, serbestsiniz. 📍

\_Tuna Şentuna



**ALIAS** AKSIYON www.aliasthegame.com

Yapımcı: Acclaim Studios, Buena Vista Interactive | Dağıtıcı: Acclaim | Fiyatı: - Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü Kaç Oyuncu: 1

Original Olarak Yok

**DESTEKLENENLER**

Dolby Surround 
  DualShock 
  60Hz Modu 
  Online

Oyuna Alışmak: Kolay | İngilizce Gereksinimi: Yok | Zorluk: Az

Grafik	██████████	Artılar/Eksiler	
Ses	██████████	▲ Diziye sadık oynanış	▼ Havada kalan gizlilik
Oynanabilirlik	██████████	▲ Kaliteli grafikler.	▼ modu. Monoton oynanış
Multiplayer	██████████		
Eğlence	██████████		

**LEVEL NOTU** ██████████

Alternatifler: Buffy the Vampire Slayer, Chaos Bleeds



68



# Sevimsiz yaratıkların peşinde... VAN HELSING

Filmin aksiyonu yetmediyse, bir de oyuna bakın.



Her saniyesi aksiyonla dolu bir film, aksiyonla dolu bir oyunu olmak zorundadır. Bunu bir kural olarak benimseyebiliriz. Van Helsing'de de durum değişmiyor. Van ve silahları olarak, bir takım şekilsiz yaratıkların peşinden, gotik binalar arasında tozu dumana katıyoruz.

## DRAKULA VE KURT ADAM

Devil May Cry'a dönüyoruz yine, çünkü Van Helsing'de her açıdan Devil May Cry esintileri gözüküyor. Van macerasına -ki bu macera filmdeki senaryoyla paralel ilerliyor- tabancaları ve bıçaklarıyla başlıyor. Her iki elinde de birer silah tutması, yaratıkları avlamasını kolaylaştırıyor. Oyunu bu silahlarla götürmek zorunda değilsiniz. İlerleyen bölümlerde pompalı tüfek, vampirlerin korkulu rüyası ok-atar (tatar yayı deni-

yormuş Crossbow'a, yeni öğrendim), şimşek silahı gibi farklı işlevlere sahip silahlar bulabiliyorsunuz. Farklı işlev dememin sebebi şudur: Zırlı bir Golem'i crossbow'la indirmeye çalışmak saçma olur mesela. Ohun yerine zırlı olmayan bir düşmana karşı oklarınızla savaşabilirsiniz. Pompalı tüfekte de, yakınına girdiğiniz en güçlü yaratıkları bile bir atışta yok etme imkanınız var.

Bay Helsing'in savaş stili Dante'ye hayli benziyor. Yakın dövüş silahlarınızla komboya başlıyor, düşmanınızı havaya fırlatıp, ateş etmeye devam edebilirsiniz. Her an elinizin altında bulunan Grapple Gun ile de ya kızışmış savaş ortamında kendinizi başka bir alana çekiyor, ya da sizden uzak durmaya çalışan yaratıkları kendinize çekip kombunuza başlıyorsunuz.

## KAMERA

Her şey çok güzel değil mi? Süper oynanış, süper silahlar, süper! Bu yanlış, çünkü büyük bir sorunuz var. O da kamera. Kamera sistemi Devil May Cry gibi. Kamera kont-



rolü tamamıyla bilgisayara ait ve belirli alanlara girince, belirli kamera açılarıyla karşılaşılıyorsunuz. Burada sorun şu ki, kamera bazen sizi hiçe sayıyor. Bir objenin arkasında mı kalmışsınız, yaratıklar yüzünden kendinizi mi göremiyorsunuz, umurunda değil. Bu bir şey değil üstelik. Bazı Boss'larda kamera sizi takip etmeye çalışırken patronu es geçiyor ve üstünüze yoktan yağın ateşle baş başa kalıyorsunuz. Anlayacağınız, kamera büyük bir problem.



## DRAKULA'YLA SAVAŞIRKEN...

Her öldürdüğünüz yaratık size "Glyph" olarak geri dönecek. Bu yeşil renkli objelerden ne kadar çok toplarsanız, karakterinizi o kadar çok açıdan geliştirebilirsiniz. Her ne kadar oyunun tamamını, oyuna başladığınız hareketlerle bitirebiliyor olsanız da, bir kaç değişiklik görmek de gerek. Oyunu normal zorluk derecesinde bitirdikten sonra açılacak Hard seçeneğine de, tüm bu hareketleriniz ve silahlarınızla başlayabiliyorsunuz. Bunu yapmak ister misiniz, orası tartışılır. ☹

\_Tuna Şentuna

**VAN HELSING** AKSIYON www.vanhelsinggame.com/us/

Yapımcı: Saffire Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü.  
 Dağıtıcı: Vivendi Universal Fiyatı: - Kaç Oyuncu: 1

**DESTEKLENERLER**

Dolby Surround  DualShock  60Hz Modu  Online  
 Oyuna Alışmak: Kolay  İngilizce Gereksinimi: Yok  Zorluk: Az

<p><b>Grafik</b> ██████████</p> <p><b>Ses</b> ██████████</p> <p><b>Dinamizlik</b> ██████████</p> <p><b>Multiplayer</b> ██████████</p> <p><b>Eğlence</b> ██████████</p>	<p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Bilmeyen aksiyon. ▼ Çok kötü kamera açıları.</p> <p>▲ Farklı silahlar, ▼ Tekrarlayan oynanış.</p> <p>▲ hareketler. ▼ Zayıf kombo sistemi.</p>
--	--

**LEVEL NOTU** ██████████

Alternatifler: Devil May Cry, Rise to Honor





# derindekiler

Yeni oyunlar bir türlü sarmıyor, sarması gereken yeni oyunlar da daha çıkmadı. Yaz sıcakları bastırdı ve almayı planladığınız o mükemmel bilgisayarı da alamadınız. Sabah saatlerinde izleyecek bir şeyler vardır elbet, hiçbir şey bulmasanız bile uyku mahmurluğu içinde çizgi film izlenebilir. Ama ya o öğleden sonrasının lanetli ve sıkıntılı saatleri? Ne yapmak lazım, iyice bunalıma mı vuralım kendimizi yani? Eski makinelerde oynayabileceğiniz oyunlar elbet bulunur, sıkmayın canınızı, hadi gidip soğuk bir limonata alın kendinize ve hep beraber bakalım neler oynanabilir.

## MASTER OF MAGIC



Master of Orion'dan da önce bu oyun vardı. Klasik olan Master of Orion'un klasik olan atası Master of Magic. Başında geçirdiğiniz saatlerde sizi sihirli bir dünyaya götüren bir oyun. Kendine has, abartısız ve çok zengin bir fantezi dünyasında geçiyordu. O zaman için şartıcı özelliklere ve yeniliklere sahip bir oyun. Kendi büyücünüzü yaratıyor, onu görünüşüne kadar değiştiriyorsunuz, aslında bugün arayıp da çoğu RPG-strateji'de bulamadığımız bir özellik.

Kaynak kontrolü, araştırma, strateji ve

taktik savaş! Kahramanlar ve orduları, sihirler, sihirli eşyalar ve sihirli yaratıklar. Çeşitlilik var, seçenekler bol ve haliyle geliştirilebilecek stratejiler de. Her oyun tecrübesinde kendine has olaylar yaşamak mümkün. Master of Orion oynayıp da bu oyunu kaçırdıysanız mutlaka göz atın. Teknoloji geliştirmek yerine büyü araştırıyorsunuz, gemi tasarlamak yerine özel sihirli eşyalar yaratıyorsunuz ve uzaylı bir ırk yerine fantastik, kendine has ırklara kumanda ediyorsunuz. Yani genel fikir alışık olduğumuzu yakın, yine de kendine has.

Master of Magic her ne kadar oynanabilirlikte ve grafiklerde bugün için biraz can sıkıca da katlanılmayacak gibi değil. Yaratıklar çağırıp ordular tutup sihirli eşyalar yaratmak ve zengin detayların tadını çıkarmak için ise kesinlikle değer.

Not: URL'ler yardım amacıyla verilmiştir, İnternet üzerinden sizi kazıklamaları da mümkündür, aman bir şeyler satın alırken dikkat edin! Yine de download etmek istediğiniz eski oyunlarda size en çok yardımcı olacak site [www.abandonware.org](http://www.abandonware.org) olacaktır.



## SHATTERED STEEL

İsmin güzelliğine bakın! "Parçalanmış çelik"! Tam da bir mech oyununa yakışır bir isim. Ve zaten Shattered Steel de zamanının oturaklı mech oyunlarından. Earth Siege, Mech Warrior gibi geniş hikâyeleri ve dünyaları olan bir oyun değil de sırf aksiyon yüklü bir FPS. Başta Planet Runner'ımıza, yani dev mech'imize binip diğer şirketlerin mech'leriyle kapışıyoruz. Ama daha sonra işin içine şirketleri birbirine düşürmüş olan alien'lar, yani uzaylılar giriyor ve o dakikadan sonra olaylar kopuyor.

Shattered Steel hem DOS hem de Windows'a çıkmış oyunlar kuşağından, eski ve daha da eski, yani antika bilgisayarı olanların oynayabileceği cinsten. Windows 95'iniz varsa DOS penceresinde kolayca çalıştırabilirsiniz. Yine de eski 486'mı biraz zorladığını hatırlıyorum, özellikle de uzaylı sürüleri akarken.

Klasik bir mech oyunu olsa da mech'lerin tasarımı Earth Siege ve Mech Warrior'dan farklı, bir pilot kokpiti, iki dev bacak ve kokpitin çevresindeki silahlardan oluşuyor. Sade ve güzel, klasik enerji silahları ve patlayıcıların yanı sıra benim oyundaki favori silahım Gatling'ler idi. Oyundaki gatling atış efektleri kesinlikle korkunçtu ve düşmanları çatır çatır parçalıyor, oynayana dehşet bir haz veriyordu. Bunu bugün hâlâ favorim olan Mech Warrior Mercenaries'de bile tam hissedememişimdir. Kesinlikle oyuna has bir his, düşük ve yüksek kalibreli Gatling'lerin her birinin keyfi başka. Yalnız, oyunda çok kötü olan şey inanılmaz abartı zorluğu. Bölümler ilerledikçe yaratıklar abartı güçlü ve kalabalık oluyor. Dev akrep şeklinde

BİLGİ VE OYUNU BULMAK İÇİN:  
[old.the-underdogs.org/Home.htm](http://old.the-underdogs.org/Home.htm)



ve kuyruğunda ışın topu olanlar mı istersiniz, yoksa abidik gubidik şekillerde mech'ler mi? Tasarımları ve hisleri başarıyla verilmiş ama sürülerle gelip birkaç atışta kalkanlarınızı indirdiklerinde "Bu da haksızlık!" diyorsunuz! Kendinizi ona göre hazırlayın.

BİLGİ VE OYUNU BULMAK İÇİN:  
[www.e-dealsusa.com/3210.htm](http://www.e-dealsusa.com/3210.htm)



# CRUSADER: NO REMORSE

BİLGİ VE  
OYUNU BULMAK İÇİN:  
[www.flashback-aw.net](http://www.flashback-aw.net)  
[www.the-underdogs.org](http://www.the-underdogs.org)

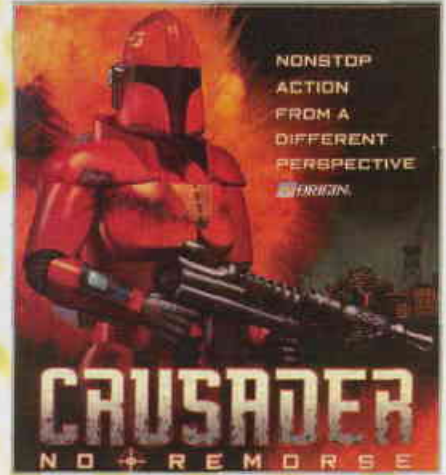
Hükümet ve şirketler adına çalışan profesyonel bir askeriz, teknolojinin kaymağını barındıran bir zırhımız, görüş sistemlerimiz, silahlarımız ve her alanda eğitimimiz ile bir ölüm makinesiyiz. Fakat bir gün iki görevli arkadaşımızla birlikte yollandığımız görevde adına çalıştığımız şirket ve hükümet bizi temizlemek istedi, iki görevli arkadaşımızı temizledi de. İşte Crusader'in klasik konusu böyle başladı, savuşturduğumuz kimin haklı olduğunu anlayıp doğru tarafa geçen eski bir hükümet ajanı!

"Farklı bir perspektiften dur durak bilmeyen aksiyon!" demişti Origin bu ilginç oyunu tanıtırken. Bir elim klavyede diğer elim fa-

rede, metrolarda, şirket gökdelenlerinin ofislerinde, gizli silah laboratuvarlarında az mı yıkım yarattım? Otomatik silahlarla etraftakileri biçmek zevkli ama şirket robotları geldiğinde işler değişiyor. Ateş ve patlama efektleri, sesleri arasında tam bir kaos var.

Elbette daha önce de izometrik oyunlar vardı ama böylesi yoktu. Biz RPG'cilerin bugün dahi oynadığı Diablo ve Fallout gibi klasiklerdeki izometrik bakış! Ve onlara çok yakın kalitede zamanının çok ötesinde grafikler. İşte o izometrik görüşten bu atmosferi solumak muhteşemdi, lezzetli. "Eski oyunlarda grafiklerden bahsetmenin manası ne?" demeyin, sizi de beni de vakti zamanında tavlayan, Crusader'in o baba kapağındaki Bobba Fett'e benzeyen zırh ve oyundaki manyak patlamalar değil miydi?

Bir aksiyon oyunuydu ama mesele sadece önüne çıkkanı vurmakta değildi, eldeki ekip-



manı ve bölümleri değerlendirmekteydi. Bölüm aralarında yerin altındaki metro tünellerinde, asi üssünde konuşuyor, haberleri dinliyor, görevleri planlıyor ve alış-veriş yapıyoruz! Her görevle birlikte gerçeği biraz daha ortaya çıkartmak için çalışıyorduk. Yolumuzu kapayan taretler, güç alanları ve çeşitli güvenlik önlemlerini açmak için yollar bulmak zorundaydık! Bilgisayar konsollarından robotlara kumanda etmek ve bilim kurgu klasiklerinde olan bütün atraksiyonlar insanı dumur ediyordu. Bugün de Deus Ex gibi oyunlarda olan pek çok böyle özellik ve bulmaca Crusader'da zaten vardı. Ve aslına bakarsanız, Crusader No Remorse, bir zamanların Deus Ex'iydi.

Bazı bulmacaları ne kadar zor olsa da (haritada küçücük bir alarm düğmesini bulmak gibi) kurulup yeniden baştan sona oynanacak bir oyun. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz bile. Bitirdiğinizde ise her ne kadar oyunun silah alım-satım, ekonomik ve skor kısımları çıkartılmış sönük bir devamı da olsa Crusader: No Regret'i oynayabilirsiniz. ☺

Ali Güngör





Hızlı bir devasa online oyun isteyenlere

# Knight Online

Tamam tamam, oyunun ismi aslında biraz komik. Online Şövalye, yani e-postalarına bakan ama aynı zamanda at sürüp mızrak çarpıştıran bir savaşçı türü? İnsan, ismini ilk duyduğunda böyle düşünüyor. Ama aslında oyun Lineage II'ye rakip olabilecek ama birkaç fırın daha eklemek yemesi gereken bir RPG. Zaten Everquest ya da Dark Age of Camelot gibi level atlamak için oyuncuyu oldukça zorlayan ve bir yerden sonra oyunu tek başınıza oynamanın neredeyse imkânsız hale geldiği oyunlar yerine bu tip hızlı oyunlar tercih edilir oldu. Özellikle Japonya, Kore gibi ülkelerde bu tip oyunlar oldukça tutuluyor.

## KLASİK BAŞLANGIÇ

Oyunun açık betasını oynadıktan sonra bu incelemeyi yazıyorum sizlere. Doğal olarak oyun

piyasaya sürüldükten sonra birçok değişiklikle karşılaşabilirsiniz.

Oyuna girdiğinizde size iki taraftan birisini seçmeniz gerektiğini ve bir karakter yarattığınız zaman diğerinde herhangi bir karakter sahibi olmanızın mümkün olmadığı anlatan bir yazı çıkıyor. Adı ne olursa olsun bir taraf insanlar, öteki taraf ise Orclar. Taraflar bu kadar net.

Sınıf seçimi ise yine büyücü, okçu ve savaşçı olarak ayrılıyor. Bu sınıflar daha sonra kendi içerisinde dallanıp budaklanmakta. Örneğin okçu olan birisi karakterini bir suikastçıya dönüştürebilir. Bu tercih tamamen seçeceğiniz ve level atladıkça geliştireceğiniz yeteneklerinize bağlı. Her iki tarafa da mensup oyuncular aynı şehirlerde oyuna başlıyor. Yani bir süre sonra PvP'de karşılaşacağınız kişilerle aynı grupta sırt sırta savaşabiliyorsunuz. 10. level'a gelinceye kadar özel saldırılar yapamadan, yalnızca oyunun sistemine hâkim olmak için yaratık kesiyorsunuz. 5. level'a kadar, ölüren yetenek puanı kaybetmiyorsunuz. Fakat bu level'dan sonra ölürseniz level bile düşebiliyorsunuz. Arada NPC'lerden minik görevler alıp onları gerçekleştiriyor ve eşyalar kazanabiliyorsunuz. Level atladıkça karşınıza yeni görev seçenekleri çıkıyor. Oyunun görev izleme penceresi oldukça pratik. Aslında oyunda tüm arayüzün kullanımı çok kolay. Yalnızca silahları hızlı değiştirebilmek için onları "hızlı kullanma" barına sürükleyip bırakamama dışında pek şikayet ettiğim bir şey olmadı.

## SAVAŞLAR

Level atladıkça puanlarınızı dağıtıyor ve özel saldırılar kullanıma açılıyor. Her sınıf için seçebileceğiniz ayrıntılar farklı. Örneğin savaşçınızı savunma ağırlıklı yetiştirebilir veya uzaktan zihinsel saldırı yapmasını sağlayarak yaratıkların dibine girmeden onları üstünüze çekebilirsiniz. Burada, diğer oyunlarda olduğu gibi oyuncuyu kısıtlayıp, bu sınırlarla çizdiği sınıfa bir ad vermek yerine, tüm yetenekleri açarak oyuncunun kendine has bir karakter yaratmasına çalışılmış.

Savaş sistemi oldukça kolay. Kilitlenip saldırıyor ve sonra da özel yeteneklerinizi kullanarak işi bitiriyorsunuz. Yalnız bu yetenekler feci halde sağlığınıza ve mananızdan yiyor. Yani yaratık size vurmasa bile siz kendi sağlığınızı azaltıyorsunuz.



Oyun alanları çok farklı boyutlarda tasarlanmış. Örneğin ilk kasabanın önündeki alan küçükken bazı bölgeler devasa. Bu bölgelerde koşuşturup yaratık bulmak oldukça sıkıcı olabiliyor. Üstelik bir grup kurmamışsanız bu daha da sıkıcı oluyor. Fakat ne olursa olsun tüm oyun boyunca tek başınıza level alabiliyorsunuz. Çünkü oyunda tıpkı Diablo'da olduğu gibi hızlı bir şekilde kullanabileceğiniz mana ve sağlık iksirleri var. Level'ınızın üstündeki yaratıklar kapışırken bu iksirleri dikkatli kullanarak rahatlıkla onları alt edebilirsiniz. Grup kurduğunuzda ise işler tabii ki daha kolay yürüyor. Fakat yaratıklardan düşen eşyalar otomatik olarak rastlantısal sistemde dağıtılıyorsa saçma sapan bir grup içi eşya dağılımı ortaya çıkı-



## HABERLER

### @Starsiege: Tribes'in tam versiyonu nete sunuldu

Nihayet Starsiege: Tribes'in ücretsiz tam versiyonu İnternet'e sunuldu. Çekebilmek için özel bir kayıt gerekmiyor. Fakat oyunu oynayabilmek için 1.11 yamasının ayrıca çekilmesi gerekiyor. Bir sonraki oyun olan Tribes: Vengeance ise yaz sonuna doğru piyasada olacak. Starsiege: Tribes'i <http://www.3dgame.com/games/tribes/> adresinden çekebilirsiniz.

### @DAoC: New Frontiers Beta testi

Dark Age of Camelot'un ücretsiz ek paketi New Frontiers'in Amerika açık beta testi devam ediyor. Eğer siz de oyunun yeni özelliklerinin tadını çıkarmak istiyorsanız yeni bir fırsata sahipsiniz. Gerekli dosyalara şu adresten ulaşabilirsiniz: <http://www.camelot-herald.com/newfrontiers/media/>

### @Unreal tadında Star Wars

Oyuncuları mod yapmaya teşvik eden Making Something Unreal birçok oyuncuyu ateşledi. Modlardan en çok ilgi çeken, üçüncü versiyonu kısa süre önce çıkan Star Wars modu Troopers: Dawn of Destiny oldu (<http://www.ut2004troopers.com>). Oyuna yeni versiyonla birlikte yeni harita ve silahların yanında X-Wing vs TIE Fighter da eklendi.



## Beta Günlüğü

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

Hemen her türde binlerce program (oyun, multi-media vs.) bulabileceğiniz zengin içerikli Türkçe site.

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

Mutlaka aklınıza takılmıştır X nasıl çalışır diye. İşte burada X yerine istediğiniz hemen her kelimeyi koymanız mümkün.

[www.blueharvest.net/sound/](http://www.blueharvest.net/sound/)

Star Wars'a ilgili hemen her türde ses dosyaları. Bir bekleme salonunda Imperial March çalınca insanlar bir garip bakıyorlar.

[visibleearth.nasa.gov/](http://visibleearth.nasa.gov/)

Dünyanın uzaydan çekilmiş fotoğraflarına ulaşabileceğiniz resmi NASA sitesi. Türkiye'ye bir de bu açıdan bakın.

[www.tvshows.de/alf/](http://www.tvshows.de/alf/)

Bir nesli büyüten en sevimi uyaylı kedi sever (!) ALF. Adını ilk defa duyanlar bir efsaneyi geçiriyor.

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

Türkiye'deki sayılı Xbox katederlerinden birinin Web sitesi.

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

En geniş Türkçe kategorili indeks. Farklı kategorilerde yüzlerce Türkçe Web sitesi misafirlerini bekliyor.

yor. Büyücülere balta, savaşçılara ise büyü- lü staff'lar gidebiliyor. Bu da haliyle oldukça can sıkıcı olabilen başka bir ayrıntı.

### GELELİM PVPYE...

Lonca kurabilmek için en az 20, PvP alanları- na girebilmeniz için en az 30. level omanız gerek. Alanlarda çarpışma serbest. Herkes belli bir puan ile oyuna başlıyor. Düşman yok ettikçe 50 puan topluyor, ölünce 25 puan kaybediyorsunuz. Eğer çok ölüp size ayrılan tüm puanları kaybederseniz bu defa da tecrübe puanlarınızdan %1 kaybetmeye başlıyorsunuz. Eğer üyesi olduğunuz bir lonca- nız varsa işte asıl o zaman PvP'nin manası ortaya çıkıyor. Çünkü düzenlenen büyük olaylarda (örneğin kale kuşatması gibi) lon-



canızı temsil ediyorsunuz ve loncanızın puanı artıyor. Böylelikle temsil ettiğiniz tarafın Şövalyesi olabiliyorsunuz. Aynı zamanda lonca ile ilgili görevlere gidebiliyorsunuz. Kısacası oyunun asil eğlencesi bir loncaya girdiğiniz zaman çıkıyor. Tabii tek başınıza da takilabilirsiniz. Ama oyundan daha çok keyif almak varken neden tek başınıza takılalım ki? Eğer PvP'de birden fazla lonca varsa, en fazla puana sahip olan loncanın kurucusu otomatikman komutan oluyor. Eğer komutan ölürse o zaman komuta etme yetkisini de kaybediyor.

### RAKİP OLABİLECEK Mİ?

Knight Online grafiksel açıdan oldukça zayıf. Bu zayıflık büyük savaşlarda makineleri çok zorlamayacağı için bir avantaj olsa da rakipleriyle boy ölçüşemeyecek derecede yetersiz. Oyunun sistemi oldukça keyifli ve oyuncuya serbestliği sağlayacak yönde. Oynamak için kocaman kılavuzlar okumanıza gerek yok. Eğer benzeri oyunlar oynamışsanız, biraz tecrübe edinip biraz da NPC'leri kurcalayarak rahatlıkla oyuna adapte olabiliyorsunuz. Lineage II'ye rakip olma potansiyeli yüksek. Fakat oynanış açısından Shadowbane veya Dark Age of Camelot'tan çok uzak. Karakterlerinizi seçtiğiniz ekrandan tutun da oyun içi yaratıklara kadar birçok yerde yaratıcı ayrıntılar içeriyor Knight Online. Fakat bu oyunu yapan ekibin biraz daha tecrübeye ihtiyacı var gibi gözüküyor. Bu arada oyun sunucularından birinde Janisarris isimli bir loncaya denk geldim. İsimleri Yeniçeri manasına gelen bu Türk loncasının bundan başka birkaç oyunda daha yer aldığını duymuştum. Sanırım Knight Online'a da el attılar. ☺

Burak AKmernek





Savaşa hazır mısın?

# GENERALLER



Shubuo Oyun Parkı'nın yeni oyunu bağımlılık yapmaya ve oyunlara bakışınızı değiştirmeye aday.

Eğer yanlışım varsa düzeltin, ama benim bildiğim kadıyla bugüne kadar ülkemizde hiç gerçek bir savaş oyunu geliştirilip piyasaya sürülmemiştir. Bugüne kadar diyorum, çünkü artık Generaller var. Devasa online bir strateji oyunu olan Generaller aynı anda binlerce kişinin birbiri ile mücadele etmesini sağlıyor. Oyun temelde sıra tabanlı ve bir saatlik sıralarla oynanıyor. Yani bir saat boyunca ordu-nuz veya ekonominizde değişiklikler yapıyor, düşmanlarınızı araştırıp hücum emirlerinizi veriyorsunuz ve her saatin sonunda da aldığınız kararların sonucunu görüp yeni hazırlıklara başlıyorsunuz. Bu açıdan bakınca oyun 24 saat boyunca hiç durmadan sürüyor. Ancak bu 24 saatinizi oyunda geçireceksiniz demek değil. Sonuçta günlük 5 hücum hakkınız var ve bunu doldurunca başka hücum yapamıyorsunuz. Aynı şekilde 5 saldırıya uğrarsanız federasyon tarafından korumaya alınıyorsunuz ve gün sonuna kadar size saldırılamıyor.

Generaller'in en büyük özelliği oyunu her yerden ve her zaman oynayabiliyor olmanız. İsterseniz oyunu WEB veya WAP ara yüzü ile Internet üzerinden, isterseniz de kısa mesaj ile oynayabiliyorsunuz. Elbette en kolay WEB ara yüzünden oynamak. Ancak bilgisayarınız başında değilseniz ve hatta bilgisayarınız

yoksa WAP ara yüzü ile de çok rahat oynayın-  
yoyun oyun. SMS ile oynamak biraz daha zor gö-  
rünebilir. Ama SMS dar vakitlerde tek bir komut  
yollamak için birebir. Üstelik oyunla ilgili  
duyurular ve saat başındaki saldırı, savunma  
sonuçları da SMS ile geliyor. Zaten oyunun 24  
saat boyunca durmamasını ve her an heyecanın  
sürmesini sağlayan da oyuna her an ulaşılabilir  
olmanız. Oyuna bir miktar kaptırdıktan sonra  
her saat başında elinizde telefon bekliyor  
buluyorsunuz kendinizi. Çevrenizdekiler  
cep telefonunuzla farklı bir duygusallık yaşadığınız  
düşüncesine kapılabiliyor.

## TOPRAK HERŞEYDİR

Generaller'in nasıl işlediğine biraz daha yakından bakalım. Oyunda belli bir miktar toprak ve küçük bir askeri güce başlıyorsunuz. Sahip olduğunuz toprak oyundaki iki kaynak olan Altın ve Yiyecek gelirlerinizi belirliyor. Altına hem yeni birimler almak hem de teknoloji geliştirmek için ihtiyacınız var. Ayrıca savaşlardan sonra ordularınızı toparlayıp eski haline yine altın ile getiriyorsunuz. Her savaştan sonra ordularınızı tamir edebilir veya bu işlemi otomatikçe bağlayabilirsiniz.

Kaynaklarınızı asıl tüketen ordunuzun bakımı. Sahip olduğunuz birimler düzenli olarak yiyecek ve altın stoklarınızı azaltıyor. Her birimin farklı bir gücü ve tüketimi var elbette. Mesela yaya birlikler yiyecek, zırhlı ve hava birlikleri ise altını daha çok tüketiyor. Ekonominizi sürekli takip edip ordunuzun ihtiyacına göre tarım veya endüstriye ağırlık vermeli ve bu dengeyi iyi tutturmalısınız.

Oyunda başarılı bir saldırı yapmak hem rakibin topraklarının %10'unu ele geçirmenizi sağlıyor hem de tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Size yapılan bir saldırıyı savuşturunca daha az da olsa bir tecrübe kazanıyorsunuz. Tecrübeniz arttıkça seviyeniz de artıyor. Daha fazla seviye de daha fazla kapasite anlamına geliyor. Oyundaki her birim belli bir miktar kapasite gerektiriyor ve aldığınız birimlerle kapasitenizi doldurunca yeni birim alamıyorsunuz. Bu yüzden daha yüksek seviyedeki



oyuncular daha fazla kapasite ve güce sahip oluyorlar. Ancak Federasyon kuralları gereği sizden düşük seviyede oyunculara saldırıyorsunuz. Bu da seviyeniz arttıkça daha zorlu ve deneyimli rakiplerle karşılaşacağınız anlamına geliyor.

## AKIL AKILDAN ÜSTÜNDÜR

Sahip olduğunuz her birimin belli bir güç değeri var. Tüm birimlerin güçlerinin toplamı da sizin ordunuzun gücünü belirliyor. Diğerleri sizin sahip olduğunuz toprak ve güç miktarını siz de diğerlerininkini görebiliyor ve böylece birbiriniz hakkında bir fikre sahip olabiliyorsunuz.



## WAP ARABİRİMİNDEN OYNAMAK

<p><b>Ar-Ge</b></p> <p>Aktif Ar-Ge Alanı</p> <p>Savaş</p> <p>Savaş Sonuç</p> <p>Değiştir</p> <p>Aktif Ar-Ge Konusu</p> <p>Beri Konusu</p> <p>Harleme: 500</p> <p>Testis Seviyesi: 3</p> <p>Options Back</p>	<p><b>Mücum</b></p> <p>Rakip: PANCRAKE</p> <p>Savaş</p> <p>Öğüt: 800</p> <p>Toprak: 048</p> <p>Rakip: MUSTANG</p> <p>Savaş</p> <p>Öğüt: 800</p> <p>Options Back</p>	<p><b>Ar-Ge</b></p> <p>Aktif Ar-Ge Alanı</p> <p>Savaş</p> <p>Savaş Sonuç</p> <p>Değiştir</p> <p>Aktif Ar-Ge Konusu</p> <p>Beri Konusu</p> <p>Harleme: 500</p> <p>Testis Seviyesi: 3</p> <p>Options Back</p>	<p><b>Generaller</b></p> <p>GENERALLER</p> <p>Options History</p>
---	---	---	---

Oyun çok hoş grafikleri olan bir WAP arayüzüne sahip. Hatta bugüne kadar ülkemizde hazırlanan en güzel WAP sitelerinden biri olduğunu söyleyebiliriz.





MOBİL OYUN

nuz. Ama gerçekte güç miktarlarının tek başına bir belirleyiciliği yok. Çünkü bir savaşı kimin kazanacağını ordularda kullanılan birimlerin kapasitesi belirliyor. Her birim farklı birimlere göre üstün veya zayıf. Çünkü her birimin gücünün yanı sıra diğer birimlere karşı isabet oranı da farklı. Mesela Panter tankı diğer daha hafif zırhlı birliklere karşı oldukça güçlü. Bu yüzden rakibinizde Mekanize Topçu ve Sabot bolsa bir kaç Panter birimi savaşı kazanmayı sağlayabilir. Ama bu birimin zayıf olduğu piyade birliklerinden oluşan bir orduya karşı hemen hiç bir faydaları yok. Bu tip bir orduyu yenmek için hafif zırhlı birlikler gerekiyor.

Generaller'i eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyuna getiren şey ordular arasındaki bu denge. Düşman sizden çok daha yüksek seviyede olsa ve daha güçlü bir orduya sahip olsa da onun ağırlık verdiği birimlere karşı etkili birimlerden bir ordu kurup kolayca yenebilirsiniz. Bu yüzden başarının sırrı biraz da hangi birimin kime karşı etkili olduğunu iyi bilmekte.

## CASUSLAR

Elbette düşmanın ordusunda hangi birimler olduğunu bilmenden birimler arası dengeyi bilmenin de bir faydası kıymeti yok. İş-

te burada devreye casuslar giriyor. Oyunda belli bir altın masrafı karşılığında rakip Generaller'in orduları ile ilgili daha fazla detay alabiliyorsunuz. Elbette hangi birimden tam olarak kaç tane var görme şansınız yok. Ancak kara, hava ve zırhlı birliklerin dağılımını görebiliyorsunuz. Rakibinizin seviyesini, dolayısıyla kapasitesini bildiğiniz için bu dağılıma bakarak elinde hangi birlikler olduğunu az çok tahmin edebilirsiniz.

Generaller'in en güzel özelliklerinden biri size her savaş sonrası cepheden görüntüler sunması. WEB'den Flash ara yüzü ile izlediğiniz bu görüntüler sayesinde savaştığınız rakibin tüm birimlerini ve savaşı neden kazandığınızı veya kaybettiğinizi net olarak görebiliyorsunuz. Bu yüzden yenildiyseniz bir dahaki sefer için birimlerinizi rakibe uyacak şekilde ayarlıyorsunuz. Eğer yendiyseniz de rakibin size göre ordu kuracağını bildiğinizden yeni bir düzenlemeye geçiyorsunuz.

## NASIL KATILIRIM

Oyuna katılabilmek için yapmanız gereken şey, LEVEL yazıp boşluk bırakmak, sonra da oyunda kullanmak istediğiniz ismi yazıp ve 7822'ye yollamak. Mesela "LEVEL OFCM" yazıp 7822'ye yol-

layın. Şifreniz telefonunuza gelecek ve hemen oynamaya başlayabileceksiniz. Oyuna ilgili detaylı bilgi için [www.generaller.com](http://www.generaller.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. Oyunun ücreti haftalık 10

bunun dışında oyun için yolladığınız veya aldığınız hiç bir SMS için ücret ödemiyorsunuz.

Şimdilik bizden bu kadar. Size kalan oyuna aramıza katılmak. Gelecek ay Generaller'den yeni haberler ve detaylı stratejilerle yine karşınızda olacağız. ☺

\_Tuğbek Ölek



## NE OLDU BU DÜNYAYA?

İkinci milenyumun başlarında bilim adamları dünyaya çarpacak büyük bir meteor keşfettiler. Maalesef dünyayı cehenneme çevirecek durdurabilecek bir çözüm bulunamadı. İnsanlık son çare olarak yer altında hazırlanan ve yıllarca dayanabilecek imkanlara sahip büyük sığınaklara çekildiler.

İlk birkaç sene sığınaklarda yaşam planlanan gibi gitti. Kaynaklar azaldıkça huzursuzluklar başladı, suç oranı arttı. Çarpışmadan 10 sene sonra yasalar ve devletler sadece kitaplarda kalmıştı. Ancak yeryüzünün tekrar yaşanabilir hale gelmesi 30 sene aldı ve bu süre sonunda insanlar sığınaklarından çıktıklarında gezegen yüzeyinin çoğu çöle dönmüştü. İnsanlar ordulardan geriye kalanlarla silahlanmışlar, küçük gruplar halinde bir avuç toprak için bir birleriyle savaşıyordu. Kendine Generaller diyen bir grup lider bu dönemde bir araya gelerek Federasyon'u oluşturdu. Amaç, barbarlığı durdurup güçlülerin güçsüzleri ezmesini önlemek ve sadece en iyi olanların kısıtlı kaynaklardan faydalanmasını sağlayacak bir düzen oluşturmaktı.

Federasyon bir bildiri yayınladı ve tüm grup liderlerini buna uymaya zorladı. Zamanla yeni katılan generallerle Federasyon güçlendi ve bütün dünyada bildiri kuralları geçerli oldu.

## Federasyon Bildirisi

1. Her General kendisine bağlı halkın güvenliğini sağlamak üzere bir ordu oluşturmak zorundadır.
2. Her General kendine bağlı halkın ve ordusunun refahından sorumludur.
3. Hiçbir General kendisinden daha güçsüz bir orduya karşı savaş açamaz.
4. Bir Generale karşı aynı anda ancak ve ancak tek bir General tarafından savaş açılabilir.
5. Bir General aynı anda ancak ve ancak bir General'e karşı savaş açabilir.
6. Federasyona yeni katılan Generaller bir süre Federasyon tarafından korunurlar.
7. Zor durumdaki Generaller için belirli sınırlarda Federasyon tarafından ekonomik destek sağlanır.

## CASUSLAR

Casus kullanarak rakibinize karşı ne kadar şansız olduğunuzu görebilirsiniz. Bu ekrandaki iki generalin de kötü durumda olduğunu ve ordularının olmadığını görebiliyorsunuz. Bilmediğiniz ise bunlardan birinin Shubo Oyun Parkı'nın başındaki Seza değerinin ise bu yazıyı hazırlayan Tuğbek olduğu. Aslen oyunun fikrini ilk ortaya atanlarda onlar. Demek ki oyunu bilmek iyi oynamaya yetmiyor :)

Ünvan	Seviye	Altın	Ordu
General	1	1000	1000
General	1	1000	1000



# N-GAGE QD



İki sayı önce size N-Gage'in yeni modeli QD'yi tanıtmıştık. Arada E3'te deneme şansımız olsa da uzun uzun kullanmadan kesin yargılara varmak ve ilk model ile karşılaştırmak istemedik. Ama yeni N-Gage yaklaşık bir haftadır elimizde ve artık daha net bir karşılaştırma yapabiliriz.

Zevkler pek tartışılmaz olsa da bize sorarsanız yeni QD ilk modelden daha şık. İlk model de oldukça iyiydi ama QD'nin hem dış tasarımı hem de menüleri oyuncuların tarzına daha ya-

kın. Tasarımla ilgili diğer bir artısı toz, nem ve çarpmalara karşı koruyan, cihazın çevresini dolanan plastik şerit.

Tuşların kullanımı konusunda biraz kararsız kaldık. QD'deki yeni Rocker Key daha küçük ama çok daha rahat. Buna karşılık sağ taraftaki nümerik klavyede tuşlar bir hayli küçülmüş ve rahat basılabilsinler diye bir hayli yükseltilmiş. Bu tuşlar kesinlikle ilk N-Gage'in geniş ve rahat tuşları kadar kullanışlı değil. Oyunları tek tuşla açmanızı sağlayan ve menülerde seçim tuşu olarak çalışan yeni fonksiyon tuşu ise hoş bir eklenti. Kısacası N-Gage'in sol tarafındaki tuşlar QD'de sağ taraftaki tuşlar ise ilk modelde daha iyi.

Telefon olarak kullanıldığında QD çok çok daha iyi. Side-talking denen dertten kurtarılması bir yana daha ufak ve rahat taşıyor. Oyunlar her iki N-Gage'de de aynı. Ancak QD'nin ekranı daha parlak ve oyunlar daha hoş gözüküyor. Üstelik üzerindeki yeni N-Gage Arena yazılımı cidden kullanışlı ve oyunları açıp kapamadan değiştirmek oyun kullanımınızı ciddi

olarak değiştiriyor. Çok daha sık oyun değiştirmeye ve daha fazla oynamaya başlıyorsunuz.

Radio ve MP3 özelliklerinin çıkartılmış olması ise ciddi bir kayıp. Ben durumu yanımda radyolu bir MP3 çalar taşımaya başlayarak çözdüm. Belki araştırınca Symbian destekli daha iyi bir MP3 yazılımı bulabilirsiniz.

Şimdi bütün bunları alt alta toplarsak, QD özellikle telefon özellikleri ve kartın kolay takılıp çıkarılması ile ağır basıyor. Bana sorarsanız eski versiyonu almanın sadece iki sebebi olabilir. Ya sık sık Amerika'ya gittiğiniz için tri-band destekli bir telefona ihtiyacınız vardır, ya da MP3 çalara ayrıca para vermek istemiyorsunuzdur. Eğer bu iki özellik sizin için belirleyici değilse mutlaka N-Gage QD'yi tercih edin.



## Kötü Kedi Şerafettin

"Sen ki delikanlılığın kitabını yazmış abimizsin, sen ki Cihangir'in en hırçın kabadayısı, sen ki en asil duygunun kedisisin... Yakıştı mı abicim? Sen de mi cebe girdin? Müslüm Baba'nın Rockistanbul'da şarkı söylemesinden daha beter yıktın bizi Şerafettin. E tabii Çeliğin değişmesi bile içimizi bu kadar acıtmamıştı. Ama neyse, globalleşme, NATO, Euro 2004 falan derken sen de böyle...

Ben ne dediğimi biliyor muyum ki Şerafettin Abii!"

Oyunu görmeden böyle ileri geri konuşabilir, şuursuzluk bilinciniz elverdiğince bu muhabbeti uzatabilirsiniz. Ama tüm zamanların en sabıkalı kedisi Şerafettin'in mobil oyununu görünce emin olun kendinizden utanacaksınız. Göreceksiniz ki şöhretle başı dönecek, zom olacak bir

şahsiyet değil kendisi. Bildiğiniz Kötü Kedi Şerafettin işte... Cihangir'de kendi usulünce barış ve güven ortamını tesis etmek için çöp tenekelerini karıştırıyor, düşmanların kafasına ne bulursa (tercihen boş şişe) atıyor ve sürpriz iğrençlikleriyle bizi bizden almaya devam ediyor. Bu oyunu nasıl pynayacaksınız peki? 6 ve 4 ile sağa sola gideceksiniz, nişan ala-

caksınız. 5'le çöp karıştırıp malzeme çıkaracaksınız ve fırlatacaksınız. 1 ile siper alıp 3 ile meydana çıkacaksınız. Cephaneliği yani çöpü doldurmak için de sol menü tuşunu kullanabilirsiniz. Oyunda kazanmak opsiyonel değil, mecburi. Yoksa Şerafettin Abi kızıyor. Kazanmak zorundasınız. Hadi şimdi gidin oynayın, biz piizleniciiz.





# Spiderman 2: The Game

Platform: N-Gage

İkinci filmi ile bugünlerde gışeleri sarsan yapışkan kahramanımız Spiderman yeni oyunlarıyla da bizlerle. Üstelik bu sefer kendisi N-Gage'e de teşekkür etti. Uzun zamandır merakla beklenen oyun aynı filmde olduğu gibi Spiderman'in Dr. Ahtapot ile olan mücadelesini anlatıyor.

Oyun hikayeyi anlatan slaytlarla başlıyor. İlk görevimiz gökdelenler arasında ağımla ilerleyerek Dr Octavius'un yeni teknolojisini tanıtacağı merkeze ulaşmak. Bu 3D bölümde gökdelenler arasında ilerleyip check-point'lerden geçiyoruz. Oyunda buna benzer 5 tane daha bölüm var. İkinci Dr. Octavius'un başına gelen kaza ve Dr Ock'a dönüşümünü anlatan slaytların ardından başlıyor. Bu görev kaos içindeki şehirde bir kaç rehineyi kurtarıp çok daha fazla sayıda kötü adam dövmek. Bu bölüm oyunun 2D bölümlerinden ve buna benzer de tam 15 bölüm var.

Oyunun ağırlığını oluşturan bu 2D bölümler platform türünde ve Spiderman'i yandan görüyoruz. Zıplama, dövüşme, düşmanlarına ağ atma, ağ ile salınma, duvarlara tırmanma ve ağ ile tavandan sarkma gibi pek çok harekete sahip Spiderman. Düşmanların pek çoğunda ateşli silahlar olduğu ve bunlardan kaçmak bir hayli zor olduğu için bu hareketlerin hepsine ihtiyacınız olacak. Oyunun kontrollerine alışmak pek

vakit almıyor ancak aksiyon hiç durmadığından hızlı hareket etmeye alışmak biraz zor.

Oyunun 3D grafikleri biraz karışık olsa da daha çok vakit geçirdiğimiz 2D grafikler çok güzel. Grafikler parlak ve canlı. Düşmanlarda pek olmasa da Spiderman için çok sayıda animasyon yaratılmış. Oyunun ses efektleri ve müzikleri ise grafiklerden daha da başarılı.

Aksiyonun hiç durmaması ve arada nefes alamanız dışında Spiderman çok iyi bir oyun. Ama zaten aksiyon isteyen siz değil miydiniz? Yoksa bu yapışkan adam ile işiniz ne?



# Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Platform: N-Gage

Jungle Storm sadece N-Gage'in değil tüm mobil platformların tek taktik FPS oyunu. Mobil uygulaması zaten zor olan FPS'lere bir de taktik eklemek işleri zora sokuyor. Ama Gameloft, Ghost Recon'u şeklini bozmadan öyle bir güzel kırpılmış ki oyun N-Gage'in üzerine tam oturmuş.

Oyun genelde Tom Clancy'nin Amerikan askerlerini yollamayı en çok sevdiği Bolıvy'a da geçiyor. Ama bu sefer Bolıvy'a gidiş sebebi Küba Demokrasisini kurtarmak! Çünkü Castro ölmüş ve Küba seçimlerle Amerikan tarzı de-

mokrasie geçmiş. Hikayeye bakalırsa Tom Clancy bu oyunların hikayelerini kontrol etmeyi bıraktı bir süredir.

Biz anlamsız hikayeyi bir kenara bırakıp oyuna bakalım. Bugüne kadar gördüğüm N-Gage oyunları içinde en çok tuş kullanan oyun Jungle Storm. Neredeyse telefon üzerinde kullanılmayan tuş kalmamış. Rocker Key çevrenize bakmanızı 2,8,4 ve 6'da hareket etmenizi sağlıyor. Diğer tuşlar silah veya asker değiştirme, zoom, harita gibi bir dolu fonksiyonu kumanda ediyor.

Ama çok fazla tuştan sorumlu olmanıza rağmen oynanış oldukça rahat. Yolunuzu kaybetmiyorsunuz ve düşmanı zorlanmadan vuruyorsunuz.

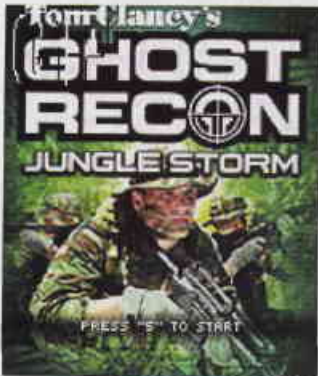
Jungle Storm'da 4 kişilik bir timi yönetiyorsunuz. Adamlarınızın yapay zekası gerektiği kadar iyi. Peşinizde dolanıp kötülere ateş edebiliyorlar. Düşmanların bir kısmı üzerinize koşacak kadar aptallar ama diğerlerinin mevzi alıp ateş etmesi suçu yapay zekaya değil Bolıvyalılara atmamıza yol açıyor.

Oyunun grafikleri çok düşük

çözünürlüklü dokular dışında iyi. Bu yüzden karakterlere pek yakından bakmamak lazım. Ama haritaların büyüklüğünü düşününce daha fazla detay 3D performansını bir hayli düşürebilirdi.

Oyunun en özel yanlarından biri Bluetooth üzerinden 8 kişiye kadar çok oyuncu desteği sunması. Ses ve grafikler parlak olmasa da Gameloft oynanışı bu zor türde o kadar iyi çözmüş ki Jungle Storm oynamayı hak ediyor.

Tuğbek Ölek





# THIEF: DEADLY SHADOWS

**Garrett bir kez daha karanlıkların içinde yardımınızı bekliyor.**

Geçen aylarda derginin mektup köşesinde bir eleştiri dikkatimi çekti, bir okur tam çözümlerin yeterince ayrıntılı olmamasından yakınmış ve bazen gidecek yerleri bulmakta zorluk çektiğini söylemişti. Her ne kadar orada konuyla ilgili cevap verilmiş olsa da bir kez daha hatırlatmak istedim. Buradaki tam çözümlerin asıl amacı oyunu sizin yerinize bitirmek değil, takıldığınız yerlerde yapmanız gerekenler hakkında ipucu vermektir. Çoğu oyun ayrıntılı çözüm yazmaya müsait olmuyor ama yine de bundan sonra uygun oyunlarda mümkün olduğunca ayrıntılıya girmeye çalışacağım. Örneğin bu yazı mümkün olduğunca ayrıntılı olacak, sonra sıkılık okumaktan demeyin :)



Hemen hatırlatayım, bu yazı yazılırken oyun Easy zorluk seviyesinde oynanmıştır, o yüzden ileriki seviyelerdeki bazı yan görevler mevcut olmayabilir. Ayrıca girişteki eğitim görevini de geçiyorum.

**Düzeltilme (GaMeR'a sevgiler):** Geçen ay Painkillers yazısında "Bölüm2-5'i StakeGun kullanmadan geçin." yazmışım. Doğrusu "StakeGun'in alternatif ateşini kullanmadan geçin." olacaktı.

## Görev 2 - End of the Bloodline

Görevin hemen başında hareket etmeden önünüzdeki ateşe su oku fırlatın ve çömelin. Elinde meşale olan muhafız araştırmaya gelecek, geri dönmeye kalktığı anda sessizce arkasından yaklaşın ve sopayla vurarak bayıltın. Bedenini gölgelere saklamayı unutmayın. Yazmasam da oyunda temizlediğiniz her düşmanı mutlaka saklayın, böylece ileride sorunla karşılaşmamış olursunuz.

Merdivenlerden yukarı çıkın ve kapıları açıp çömelerek içeri girin. Dışarıya ses oku atın ve muhafızın çıkmasını bekleyin. İçeri girince sola gidin, kapıyı maymuncukla açıp içeri girin. Sağdaki camın önündeki adamdan kurtulduktan sonra masadaki notu okuyup etraftaki ganimetleri toplayın. Diğer odayı da araştırın.

Dışarı çıkıp sola ilerlemeye devam edin. Küçük odadan sonra diğer odaya girmeden çömelin ve sağ taraftaki duvardan ilerleyin. Böylece ilerideki muhafız kısmına gelecek ve sessizce onu haldebileceksiniz. Henüz sola gidip merdivenlerden inmeyin, sağa dönün ve koridoru geçerek odaya girin. Kitaplığın iki yanında merdivenler göreceksiniz. Sağa doğru gidin ve merdivenlerden çıkın. Buradaki muhafızdan kurtulduktan sonra etraftaki ganimetleri toplayın. En üste çıktığınızda bir kapı ve meşale göreceksiniz. Meşaleyi söndürün ama odaya girmeyin. Sola gidin ve odadaki hizmetçiden kurtulun. Notu okuduktan sonra kapıyı maymuncukla açın, sandığı boşaltın ve kutuyu itin. Açılan delikten ilerleyerek tablonun yanına gelin ve onu alın.

Önceden girmediğiniz tahta kapıdan girin ve yolun sonuna kadar giderek Inner Quarters'a geçin. Düz ilerleyip tahta kapıdan geçin ve sola dönerek eğilin. Konuşmayı dinledikten sonra sola doğru giderek merdiven sahanlığına gelin ve sağdaki meşaleyi söndürün.

Hizmetçinin merdivene gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. En üstedir çıkın, kapıyı açın ve ilerleyin. Yatak odasındaki ganimetleri topladıktan sonra merdivenlerden aşağı inin ve karanlığa geçip çömelin. Buradaki muhafızın elinde

meşale olduğunu unutmayın, sağdaki odadaki meşaleyi söndürün ve iyi bir zamanlamayla muhafızdan kurtulun.

Tahta kapıdan geçin, meşaleyi söndürün ve dışarıyı dinleyin. İçerideki adam dışarı çıkmazsa kapıyı maymuncukla açın ve adamın cebindeki anahtarı kaptıktan sonra ondan kurtulun. Tekrar portala dönün ve Castle Front'a geçin.

Merdivenlerden inerken solda bir açıklık göreceksiniz. Buradaki muhafızı uygun bir zamanlamayla öldürün. Yanında durduğu heykelin yukarıdaki ganimetleri toplayın. Sola doğru gidin ve silah odasına girin. Burada bolca ok bulacaksınız. Merdivenlerden çıkın, soldaki hizmetçiyi meşaleyi söndürerek rahatça etkisiz hale getirebilirsiniz. Sağa gidip portaldan geçerek Inner Quarter'a gelin.

Köşede saklanıp muhafızdan kurtulun, kilitli kapıyı açın ve konuşmayı dinledikten sonra sağdaki mutfağa girin. Aşçıdan kurtulun, ardından hizmetçiyi etkisiz hale getirin. Etraf sakinleştiğinde ortalığı yağmalayabilirsiniz. Yemek odasının solunda sarhoş bir muhafız var, onu geçin ve bahçeye geri dönün. Asansörü kullanarak Castle Front portalından geçin. Merdivenleri kullanarak kasaya ulaşın ve ceplerinizi doldurun. Bölüme başladığınız yere döndüğünüzde görev bitecektir.





**Şehir - 1. Gün** Öncelikle işinize yarar gördüğünü şeyleri toplayın ve dışarı çıkın. Buradaki muhafıza gittiğinde sağdaki kilitli kapıyı açın ve içeri girip kapıyı kapatın. İçeride bulacağınız günüğü okuyun, kapıyı dinleyin ve muhafız ortalıkta yoksa dışarı çıkıp kapıyı kapatın.

Sağa doğru gittiğinizde iki tane kilitli kapı göreceksiniz. Eğer isterseniz muhafızı bayıltıp içeri girebilirsiniz. Bunlarda birkaç ganimet bulacaksınız. Bu odalardan çıkınca sağa doğru gidin ve portaldan South Quarter'a geçin. Hemen gölgelere saklanın ve konuşmayı dinleyin.

Haritaya bakın. Önce havuzdan su oklarını alın (bunlar her gün yenilenecekler), meydana sola doğru ilerleyin ve pasaja girin. Burada çömelin ve satıcının gitmesini bekleyin, mumu söndürüp parayı alın (bu da her gün yenilenecek).

Sağ taraftaki muhafızı karanlıkta ilerleyerek geçin. Sağ duvara yaslanarak ilerleyin ve ızgaraya ulaşın. ızgarayı açıp içeridekileri alın. Yürümeye devam edin ve soldaki ilk dükkânı geçip ikinciyi ulaşın. Buradaki yosun okunu aldıktan sonra içeri girip adamı dinleyin. Bu adama elinizdeki her şeyi satın ve ilk dükkâna girin. Özellikle bol sayıda su oku almaya özen gösterin, ama paranızı tırmanma eldiveni için de saklamayı kesinlikle unutmayın.

Garrett'in evinin yanındaki portala doğru dikkatlice gidin, burada sizi bekleyen birileri olduğunu göreceksiniz. Onlara yaklaşarak konuşulanları dinleyin ve birbirlerinden ayırdıklarında tek tek hepsini bayıltın. Şimdi Stonemarket portalına girebilirsiniz.

Sağa doğru gidin ve pasajı izleyin. Solda göreceğiniz kapı tavernaya gidiyor. Buradaki muhafızın diğer tarafında portalı göreceksiniz. Portaldan geçince çömelin ve iki elemanın yanına giderek dinleyin. Ayrıldıklarında birinin taşıdığı haritayı çalın.

Buraya geldiğiniz yere dönün ve sağdaki açıklıktan geçin. Burada ilerlerken birileri onları serbest bırakmanızı isteyecek. Kapının kilidini açın ve serbest bırakın. Çömelere hücreye girin ve haritayı alın.

Dışarı çıkın ve sağdaki kasaların oraya saklanın. Gardiyan gelince kafasına vurarak bayıltın ve odasın-

dan okları alın. Buradan çıkın ve sağdaki diğer yola girin. Üzerinde el izi olan kapıyı geçip diğer kapıdan girin ve Bertha ile tanışın. Onu dinledikten sonra elinizdekileri satın, mektubu alın. Bertha sanat eserlerini almıyor.

Dışarıda mektubu okuyacaksınız, geldiğiniz portaldan geçin ve muhafızı bayıltın. Soldaki yosun okunu alın ve sağdaki kapıdan girin. Pasajdan ilerleyin, karşınıza çıkan adama yankesicilik yapın, ilerleyin, soldaki merdivenlerden çıkın. Muhafızı bayıltıp sola gidin ve pencerenin altına saklanıp dinleyin. Ardından pencereye tırmanın, mumu söndürün ve içeri girip sandığın içindeki çantayı alıp tekrar pencereden geri dönün. Merdivenlerden inip sola gidin, buradaki kapılardan geçip ara yola ulaşın.

Courtyard'a girdiğinizde bir demo izleyeceksiniz ve demonun sonunda bir not okuyacaksınız. Hedef St. Edgar.

### Görev 3 - St. Edgar's Eve

İçeri girdiğinizde önce sola gidin ve her şeyi toplayın. Ardından diğer kapıdan girin, önce sağdaki kapıdan, sonra diğer bir kapıdan geçin. Böylece East Courtyard'a ulaşmış olacaksınız. Buradaki muhafızı bayılttıktan sonra kuyudaki su okunu alın.

Batıdaki kapı (yanındaki notu okuyun) katedrale, doğudaki kapı ise kırsalara gidiyor. Avludan çıkın ve ana kapıya gidin. Sırtınızı bu kapıya dönüp soldaki ilk kapıdan girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Merdiven ayrıldığı anda sağa gidin, göreceğiniz ip çekin. East Courtyard'a dönün, acele ederseniz rahibin ve muhafızının katedrale girdiğini göreceksiniz. Merdivenlerden çıkın, odaya girin ve etrafı temizleyin. Özellikle masanın üzerindeki Kutsal Sembol çok önemli.

Buradaki diğer kapıyı da açın. Bu kapıdan sola gidin ve sağdaki duvarda bulunan tabloyu alın. Sandığı açın ve her şeyi okuyun. Duvarın dibindeki ızgaradan girin ve kapağı arkanızda kapatın. Sağdaki kapıdan girip konuşmayı dinleyin. Bir sonraki kapıdan girmeden önce içerideki muhafızdan kurtulmayı unutmayın. Burada bir de asansör göreceksiniz ama çok gürültülü olduğundan kullanmayın.

ızgaranın yanındaki merdivenlerden inin. Altta yavaşça bir sonraki odaya geçin. Burada biri solda, biri ileride olmak üzere iki kapı göreceksiniz. Sondaki kapıdan girin ve çömelin. Burada bir Hammerite önünüzde duracak, anahtarını çalın.

Sağdaki kapılardan tekrar East Courtyard'a döneceksiniz. Sırada fabrika var, yine ana kapıya sırtınızı dönün ve bu sefer soldaki kapıdan geçmek yerine soldaki koridoru

izleyin. Katedralde dikkatli olmalısınız. Soldaki duvara yaslanarak kapıya ulaşana kadar ilerleyin, kapıyı açın ve konuşmaları dinleyin. Soldaki meşaleyi söndürün, hâlâ konuşmakta olan iki kişinin arkasından çömelere ilerleyin ve fabrika kapısına doğru koşmaya başlayın.

Kapıdan geçtiğiniz anda önünüzdeki meşaleyi söndürün. Sessizce ilerleyerek sağdan gaz bombası alın ve sandığı boşaltın. Sırtınızı kapıya dönüp soldaki ilk açıklığa girin, mühendisin arkasından yaklaşın bayıltın. Diğer açıklığa gittiğinizde bir Hammerite göreceksiniz, metal bir zeminde olduğundan dikkatli olmalısınız. O en sola gittiğinde sağa gidin, metal zemini geçin ve açıklığa girin. Sağa saklanın ve Hammerite geldiğinde vurun.

Mühendisin olduğu odaya dönün ve duvardaki notu okuyun. Hammerite'i bayıltığınız yere dönün ve kapılardan birinden geçin. İki kapı da aynı yere çıkacak. Burada solda gördüğünüz makine için hem çark, hem de kutsal sembol gerekiyor.



Merdivenlerden yukarı çıkın ve sola gidip kapıyı açın. Karanlıkta çömelere rahibin gelmesini bekleyin ve ondan kurtulun. Heykelin sağındaki merdivenlerden aşağı inin ve önünüzdeki odaya girin. Buradan damgalanmamış çark alacaksınız. Buradaki düğmeleri kullanarak ışıkları kapatabilirsiniz. Merdivenlerin yanına gelin ve sola dönün. Karanlıktan sessizce ilerleyerek odaya girin. Düğmeyi kullanarak ışığı kapatın, sağdaki odadaki meşaleyi söndürün ve soldaki kilitli kapıyı açın.

İçeri girin, düğmeye basın ve etrafa bakın. Masanın üzerindeki plakayı okuyun. Odadan çıkın ve ilerideki odaya girin, buradaki rahip hücrelere bakmaya gidecek. Buradaki açık hücrelerden birinde ganimet bulabilirsiniz. Bir sonraki odada damga makinesini kullanın ve çarkı alın. Makinenin yanına dönün ve soldaki iki mavi sembolü kullanın. Yukarıdan bir kafes inecek. Merdivenlerden çıkın, kafese girin ve her şeyi alın.

Bundan sonra isterseniz etrafı tamamen dolaşın bulacağınız ganimetleri toplayabilirsiniz. Ancak şu anda görevi tamamlamış bulunuyorsunuz. Dışarıya en kolay çıkacağınız yol muhafız ile mühendisin konuştuğu odaya gidip merdivenlerden çıkmak ve fabrikaya girmek olacaktır. Oradaki düğmeyi kullanarak kapıyı açabilir ve balkondan ön avluya inebilirsiniz.

**Şehir - 2. Gün** Dışarı çıkın ve ahır geçip yürüyün. Burada kırık bir çit göreceksiniz. Tahta kapının yanındaki meşa-





leyi söndürün, kapıyı açın ve çömelerek içeri girin. Masadan ganimeti alın, sağdaki kapıdan girin ve sandığı boşaltın. Merdivenlerden çıkın ve kapının yanındaki meşaleyi söndürün. Buradaki odada göreceğiniz sivil bayıltabilirsiniz. Sandalyeyi yolunuzda itin ve ilerleyin. Aşağıdaki muhafız yer değiştirdiğinde masanın üzerine atlayın, avizeden mücevheri alın, aşağı atlayın ve hemen dışarı çıkın. Şimdi sağdaki kırık çitten geçip kuyuda sembolü kullanabilirsiniz.

#### Görev 4 - Into the Pagan Sanctuary

Çömelin ve konuşulanları dinleyin. Adamlar ayrıldığında arkanızdaki ganimeti alın. Kamp alanındaki elemanı bayılttıktan sonra ateş okunu ve etraftaki eşyaları toplayın, diğer adamın peşine düşün. Adamın yanından geçtiği sandıkta ganimet var ama bundan önce adamı halletmeyi unutmayın. Ardından yüzünüzü sandığa dönüp sola dönün ve meşale görene kadar ilerleyin. Sağa eğilince size doğru bakan Pagan'ı göreceksiniz. Meşaleyi söndürünce onu halledebileceğiniz bir pozisyona ilerleyecek. Pagan'ları sakın öldürmeyin, sadece bayıltın.

Sola doğru gidince bir sandık ve not bulacaksınız. Buradaki kadını dikkatlice izleyin ve bayıltabileceğiniz konuma gelmesini bekleyin. Odadaki her şeyi toplayıp tüm notları okuduktan sonra sola doğru devam edin.

Su kanallarına geldiğinizde yukarıdaki meşaleyi söndürün ve sola devam edin. Böylece merdivene ulaşacaksınız. Yukarıdaki meşaleyi söndürün ve sağa gidin. Kadının en sağda olmasına dikkat edin, merdivene tırmanın ve koridordaki tüm ateşleri söndürün. Saklanarak kadını bekleyin ve onu bayıltın.

Kanalın diğer tarafındaki Pagan'dan da kurtulduktan sonra sandıktan ganimeti alın. Bu taraftan ilerlemeye devam edin ve soldaki merdivenden tırmanarak diğer kısma geçin. Çömelerek karanlıkta kalın ve sağdaki notu okuyun. Etrafı araştırırken ateşin yanında bir kadın göreceksiniz, onu bayıltın. Kapıdan geçmeden önce meşaleyi söndürün. Soldan ilerleyerek köprüyü geçin, ulaşacağınız kamp alanında kapıdan kadının gel-

mesini bekleyin ve işini bitirin.

Rampadan yukarı çıkın ve yukarıdaki meşaleyi söndürün. Kadın yatağın yanına gelince onu bayıltın ve yataktaki kitabı okuyun. Tavandaki kırık parçaya tırmanın ve ganimeti toplayın. Tahtadan geçerek sağdaki yatağa gelin, kitabı okuyun ve tarağı alın. Buradan çıktığınızda aşağıda su göreceksiniz. Yaratığın sola gitmesini bekleyin, merdivenden inin ve su okunu alıp merdivenin yanındaki karanlıkta bekleyin. Yaratık sırtını dönünce normal okla onu öldürün.

Kanaldan ilerleyip su okunu alın ve merdivenlere geri dönün. Soldan ilerleyince merdivenlerin üst tarafına geleceksiniz ve aşağıda su oku göreceksiniz. Sağdaki kapıdan girip saklanın, gelen adamı bayıltın. Sağ tarafta başka biri daha olduğunu göreceksiniz. Ondan da kurtulunca sağa doğru gidin ve köprüden geçmeyip kilitli kapıyı bulun. Yanındaki notu okuyun, kapıyı açın ve sandığın içindekileri alın.

Su okunu gördüğünüz merdivenlere dönün ve en aşağıya kadar inin. Yolda ölü birini geçeceksiniz ve büyük bir odaya ulaşacaksınız. Burada etrafta baktığınızda dolaşmakta olan bir yaratık göreceksiniz. Sunağın mümkün olduğunca yanına gelin ve yaratığın sağdan yaklaşmasını bekleyin. Sunağa ses oku atın ve yaratık geldiğinde ona normal oklarla saldırın. Ağaçta beyaz bir duman göreceksiniz, bundan sonra yaratığı öldürebilirsiniz. Burada amacınız yaratığın kanının sunağın yanındaki sembole akmasını sağlamak. Bundan sonra iki element okunu alın. Ortadaki sembole su oku atın, soldaki sembole ise yosun oku. Böylece ağacın pençesini alacaksınız. Artık bölüme başladığınız yere dönüp görevi bitirebilirsiniz.

**Şehir - 3. Gün** Her zamanki gibi etraftaki okları ve paraları toplayın. Hazır olduğunuzda Terces Courtyard'a gidin. Kütüphaneye girdiğinizde etrafı dolaşın, konuşmaları dinleyin, notları ve kitapları okuyun. Artemus'u gördüğünüzde masadaki notu okuyun. Duvardaki sembolü kullanarak ayrılın.





Bundan sonra Docks bölgesine giderken böcekleri temizlemeye başlamanız gerekecek. Hammerite'lere saldırmayın veya onlardan çalmayın. Eğer size saldırırlarsa flaş bombası kullanın. Böcekler çok gürültü yaptıklarından birini gördüğünüzde karanlık bir yere saklanın, onu vurun ve ortalık yatışına kadar da dışarı çıkmayın.

South Quarter'dan Docks'a ulaştığınızda duvardaki sembolü kullanın. Hemen ilerideki açıklıktan aşağı inin ve sağdaki el izli kapıdan girin. Burada elinizdeki sanat eserlerini satabilirsiniz. Dükkândan çıktığınızda sağa bakın ve yerdeki izgarayı ve ilerideki iki kişiyi görün. Kapının önündeki meşaleyi söndürün ve izgaraya soldan yaklaşın ve konuşulanları dinleyin. Soldaki pasaja ses oku atın ve elemanlar oraya gittiklerinde diğer taraftaki mesajı okuyun. Bundan sonra Pagan'lara saldırmamalısınız.

Duvardaki yeşil sembolü yosun okuyla vurun. Pasajdan sessizce ilerleyin ve taşların ortasına bir yosun, bir de su oku atın. Buradan çıkın ve dükkâna giden açıklığı kullanın. Sol tarafta metal zeminde yürüyen bir muhafız var ve sizin de oraya gitmeniz gerekiyor. Bir süre bekleyin ve sağa doğru yürüdüğünde onu bayıltın. Harıtaya bakın ve kırmızı el izli dükkâna giderek tırmanma eldivenlerini alın.

Merdivenlere dönün ve aşağı inin. Su okunu alın ve sembolü kullanarak içeri girerek yeni görevi başlatın.

## Görev 5 - The Sunken Cıta del

Sola doğru gidin, meşaleyi söndürün, karanlığın içinden yaratığı izleyin ve mümkün olduğunca çabuk bayıltın. Sola doğru gidince bir kitap bulacaksınız. Sessizce ilerlemeye devam edin ve gördüğünüz fare adamı öldürün. Burada bir kitap daha bulacaksınız. Sütunun arkasındaki yoldan ilerleyin ve merdivenlerin tepesindeki meşaleyi söndürüp fare adamları dinleyin. Onların gitmelerine izin verin çünkü aşağıda başka bir düşman daha var ve bunlar birbirlerini öldürebiliyorlar. Giriş ses oku atarak bu işlemi hızlandırabilirsiniz.



Fare adamları ve muhafızı temizledikten sonra sandığı açın ve karşı taraftaki merdivenlerden aşağı inin. Buradaki özel ganimeti aldıktan sonra merdivenlerden çıkın ve yerdeki kırmızı izleri takip edin. İleride yine bir fare adamı var.

Sola doğru ilerleyerek City Core'a gelin. Soldan yürümeye devam edin ve koridorun sonundaki meşaleyi söndürün. Giriş doğru sessizce gelince bir konuşma duyacaksınız. Yaratıkların hareketlerini izleyin ve uygun bir anda işlerini bitirin.

Sola doğru ilerlemeye devam edince içinde iki yaratığın bulunduğu yeni bir odaya geleceksiniz. Yüzü size dönük olanı hemen vurun, ardından diğerinin peşine düşün. Tahtın üzerine zıplayın ve tacı alın. Sandığı da boşaltıp etrafı yağmalamaya başlayın. Merdivenlerden indiğinizde solda parlak bir oda göreceksiniz. Burada Paganlar olduğundan dikkatli olmalısınız.

Etrafı araştırdığınızda Rafe'yi, kitabı ve Glyph anahtarını bulacaksınız. Şimdi geriye dönmek için, yine soldan giderseniz yolda kaçırdığımız hiçbir şey olmamasını sağlayabilirsiniz. Portaldan geçince iki sandıklı ve Paganlı bir odaya geleceksiniz. Karanlıkta durarak sandıkları boşaltabilirsiniz.

**Şehir - 4. Gün** Kütüphaneden Docks'a kadar olan yolu gitmelisiniz. Yolda dükkânları ziyaret edip topladığınız ganimetleri satabilirsiniz. Docks haritasında geçen sefer yaptığımız gibi su ve yosun oklarıyla taşların ortasını vurmaya çalışın. Giriş noktasında sembolün

yanına gittiğinizde önce muhafızdan kurtulmanız gerekecek. Dükkâna gideceğiniz gibi sola dönün ve iki büyük kasanın arkasında durun. Sola dönüp ara sokağa girdiğinizde bir sürü muhafız göreceksiniz ve burada flaş bombalarınızı kullanmanız gerekecek.

Bombaları kullanıp hemen sağdan ilerleyin ve sağdaki pasaja dalın. Yolun sonunda gemiye ulaşacaksınız. Karanlıkta durup konuşulanları dinleyin. Muhafızlardan kurtulduktan sonra sağdaki deliğin etrafından geçin ve su okunu alın, ardından platforma çıkıp merdivenden yukarı çıkarak böceği vurun.

Eğer aşağıda muhafız varsa gitmesini bekledikten sonra merdivenden inin ve platformun altına saklanarak metal zeminde yosun oku saklanın. Muhafız hanın kapısından uzaklaşınca onu bayıltın ve hana girip masadaki kağıtları okuyun. Handan çıkıp sağdaki gemiye binin.

Dışarı çıkan ilk kişiye ateş oku atın ve sağdaki kutsal suyu alın. Soldan ilerleyin ve karşınıza çıkanları toplayın. Dağınık odalardan birindeki Captain's Log'u almayı unutmayın. Daha fazla aşağı inemediğiniz noktaya geldiğinizde odalardan birinde delik bulmalısınız. Bu deliğin altında tahta bir kalas bulunuyor. Buna atlayın ve yere inin. Ortaya çıkan iki düşmandan kurtulun ve etrafı arayıp kağıdı bulun. Merdivenden dışarı çıkın.

Harıtaya bakınca gideceğiniz yeri göreceksiniz. Doğruya doğru gidin ve sembolü kullanarak yeni görevi alın.

## Görev 6 - The House of Widow Moria

İçeri girin ve asansörle yukarı çıkarak önünüzdeki duvarın arkasına saklanın. Muhafızı bayılttıktan sonra biraz ilerleyin ve karanlıkta durarak tartışan muhafızları dinleyin. Bir tanesi de merdivenlerden yukarı çıkacak. Diğerini öldürdükten sonra merdivenlerden çıkın, sola gidin ve diğer muhafızı görün. Buradaki büyük kasaları muhafızlara alıp görünmeyebilirsiniz.



Karanlıktan ilerleyince bir lambanın altında başka bir muhafız göreceksiniz. Çömelin ve arkasına geçip bayıltın. Şimdi ön kapıya gidin ve kilidini açın. İçeri girip kağıdı okuyun, sola gidip merdivenlere çıkmaya başlayın. Yukarıdaki muhafız sağa gittiğinde yukarı çıkın ve hemen sola koşun. Burada karanlıkta durup muhafızın gelmesini bekleyin ve onu bayıltın.

Sol tarafta bir portal bulunuyor. Geçtikten sonra konuşmayı dinleyin. Kadın ayrıldığında sağa giderek gölgelerde durun. Kadınla muhafız konuşup size doğru gelmeye başlayacaklar. Muhafızdan kurtulup odadan çıkın, masadan teleskopu alın ve ilerideki kapıya doğru yürüyün.

İçeri girmeden önce bekleyerek muhafızın sağınıza geçmesini sağlayın ve onu bayıltın. İleri gidin ve soldaki cam kapıdan geçin, sandıktakileri alın ve dışarı çıkın. Soldaki kapıyı açıp karanlığa saklanın. Gelen hizmetçiyi takip edip bayıltın. Fırındaki ateş okunu alın ve diğer kapıyı açarak hemen soldaki köşeye saklanın. Uygun bir zamanda kadını bayıltın.

Soldaki ilk kapıyı açın ve etrafı araştırın. Bu oda Captain's Study, yerini unutmayın. Izgarayı bulun ve diğer taraftan çıkın. Kendinizi merdivenin dibinde bulacaksınız. Buradaki kadından kurtulduktan sonra merdivenlerden çıkın ve sola gidip portalı bulun. Portala girmeden önce sağa gidin, merdivenlerden çıkın ve dul Moria ile karşılaşın.

İşiniz bitince portaldan geçin. Merdivenlerden inip kapıyı açın ve azıcık ilerleyip konuşmanın başlamasını sağlayın. Dışarıda saklanınca kadın çıkacak, adamın hareketlerini izleyin ve uygun bir zamanlamayla işini bitirin. Buradaki pencereyi açın ve bu odayı unutmayın. Masadaki çantayı alıp odadan çıkın.

Soldan devam edin ve kapıyı açın. Kadından kurtulup etrafı araştırın. Kapıya çıkan merdivenleri geçip diğerine gidin. Bunun önünde yerde bir kapak göreceksiniz, kapağı açıp içeri girin ve ganimetleri toplayın. Yukarı çıkıp kapıdan girin ve diğer kapıyı açın. Muhafız gelince ondan kurtulun ve merdivenlerden aşağı inip portaldan geçin. Soldaki ikili kapıları açın, kitabı okuyun ve Vikrola'yı dinleyin. Banyoya girip aynayı alın.

Yatak odasından çıkın ve sağdaki portaldan geçin. Sağdaki odaya girip soldan çıkın, merdivenlerden aşağı inip tabloyu alın. Eğer her yeri yağmaladığınızı düşünüyorsanız Captain's Study odasına dönün. Masaya baktığınızda bir düğme göreceksiniz. Düğmeye basmadan önce oyunu kaydedin. Buradan hızlı biçimde açtığınız pen-

cereli odaya dönmeniz gerekiyor. Düğmeye basar basmaz diğer odaya gidin ve hareket eden kitaplığın arkasına geçin, asansörü kullanarak gizli odaya girin. İsterseniz etrafı yağmalayabilirsiniz.

Bu odadaki diğer kapı sizi asansöre götürecek bir portal içeriyor. Asansörü kullanarak bota gidin ve görevi tamam-



layın. Kendinizi Kütüphanede bulacaksınız, Forgotten Library'e geçin ve demoyu seyredin.

**Şehir - 5. Gün** Stonemarket'e gidip Terced Courtyard'a girin. Gargoylle heykeline gidin ve sağa dönerek varile ulaşana kadar yürüyün. Buradaki kasaların arasında durup yukarı bakınca iki boru ve sağda bir sembol göreceksiniz. Duvara tırmanmaya başlayın ve kulenin üstüne çıkın. Sağa doğru yürüyerek sembole ulaşın ve kullanın.

### Görev 7 - Killing Time

Yolun sonuna kadar ilerleyip sağa dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Büyük sarkacı görüne kadar yürümeye devam edin. Buradaki Hammerite'in solundan geçin ve soldaki büyük yuvarlak camı görün. Bunun sağında elmas bir çark göreceksiniz. Altaki kutsal suyu mutlaka alın.

Muhafız normal rutinine döndüğünde yukarı çıkın. Duvara tırmanarak çarkı alın, tekrar aşağı inin ve sağa dönün. Buradaki merdivenden aşağı inin ve aşağıdaki muhafızı bayıltın. Sağda ve solda iki tane kapı göreceksiniz. Önce soldaki kapıdan girin, oku alın ve diğer kapıdaki elemanı soyup bayıltın.

Şimdi sağdaki kapıdan girin, ilk merdivenlerden çömelerek inin ve köşede saklanın. Muhafızlardan biri yanınızdan geçince arkasından yaklaşıp bayıltın. Merdivenlerden inin, masanın üzerindeki kağıdı okuyun ve saklanın. Diğer muhafız arkasını dönünce ondan da kurtulun. Odanın diğer tarafında bir asansör,

izgara, merdiven ve kapı göreceksiniz. Merdivenlerin dibine gidin, sola dönün ve yosun okunu alın. Önünüzde başka bir kapı göreceksiniz.

Asansöre binin ve aşağı inin. Aşağı bakın ve çıkıntıya atlayın, sola dönün ve diğer çıkıntıya inin. Duvara doğru yürüyün, zıplayın ve aşağı inin. Böylece sağ salım aşağı inmiş olacaksınız. Buradaki kapının arkasında portal bulunuyor, geçtikten sonra yolunuza devam edin. Karşılaşacağınız muhafızdan kurtulun ve yola devam edin. Merdivenlere ulaştığınızda solda bir çıkıntı göreceksiniz. Bu çıkıntıdan sandığa ulaşacaksınız, hâlâ çömelir durumda merdivenlerden inin.

Soldaki kapıyı boş verip merdivenlerden inmeye devam edin ve hemen saklanın. Muhafızdan kurtulduktan sonra soldaki kapıyı açın. Biraz ilerleyince bir rahip göreceksiniz, onu bayıltıp heykele gidin ve heykelin tuttuğu çanağa tıklayarak ateş oku alın. Sağdaki kapının kilidini açarak asansörü kullanın ve aşağı inin.

Buradaki muhafızdan kurtulduktan sonra sürekli çömelir halde ilerleyerek bir sonraki odaya geçin. Burada hareket etmeyen iki muhafız ve yürüyen biri var. Ayak seslerinin uzaklaşmasını bekleyip gaz bombası atın ve muhafızları hemen







saklayın. Diğer yürüyen muhafızın arkasından yaklaşık bayıltın ve etraftaki ganimetleri toplayın.

Koridordan ilerleyin ve asansörle aşağı inin. Merdivenlerden inip saklanın ve rahibi bayıltın. Sağa gidin, sağdaki makinenin vanasını çevirin ve kapıyı açın. Bu odadaki muhafızı bayıltıp haritaya alın. Dışarı çıkıp sağa gidin ve önce soldaki makinenin kolunu çekin, meşaleyi söndürün, kapıyı açın, yerdeki ızgarayı yosun oklarıyla kaplayın ve muhafızın gelmesini bekleyin. Muhafız geldiğinde onu soyun ve bayıltın.

Diğer kapıdan çıkın ve merdivenlere ulaşın. Merdivenlerin altında kutsal su göreceksiniz. Aşağı inerken gördüğünüz meşaleleri söndürün. Kutsal suyu aldıktan sonra makinenin kolunu çekin. Böylece Clocktower'ın dışına çıkacaksınız. Şimdi tek yapmanız gereken Library'e geri dönmek.

**Şehir - 6. Gün** Kendinizi Old Quarter'da bulacaksınız. Doğuya doğru gitmeniz gerekiyor ama peşinizde Keepers Enforcer'lar var. Eğer köşeye sıkışırsanız flaş bombası kullanmaya hazır olun. Eğer karşınıza çıkarlarsa çekinmeden vurabilirsiniz. Mümkün olduğunda gördüğünüz tüm meşaleleri söndürmeye çalışın. Bir duvarda kırmızı el izleri göreceksiniz, merdivenlerden çıkıp meşaleyi söndürün ve kapıyı açın. İçeride gördüğünüz her şeyi alın ve notu okuyun.

Evdan çıkın, merdivenlerden inin ve sağa dönün. Eve dönmeniz gerektiğinden bunu en kolay Docks alanından geçerek yapabilirsiniz. Yolsa gördüğünüz sembollerin kırmızı olduğu dikkatinizi çekecek, yani onları kullanamayacaksınız. Eve girdiğinizde bir not bulacaksınız. Black Alley'deki yeni portaldan geçin.

Etrafta biraz dolaşınca bir ara demo girecek ve yeni bir amaç alacaksınız. Portaldan geri dönün ve Keepers Library'e gidin. Henüz kullanamayacağınız sembolü gördüğünüzde duvara tırmanın ve portala ulaşın. Artık etraf-takilerle düşman olduğunuzdan herkes size saldırmaya

çalışacak, o yüzden dikkatli olun. Yukarıdaki Orland'in ofisine girin ve masadaki notu okuduktan sonra ızgaradaki sembolü kullanın.

### Görev 8 - Of Brethren... and Betrayers

Izgaradan geçin ve konuşulanları dinleyin. Konuşanlar gittiğinde odanın ortasındaki küvetten ateş oklarını alın. Merdivenlerden yukarı çıkın ve adamları bayıltın. Yukarı çıkıp ganimetleri toplayın ve aşağı inin. Her iki kapı da Council Room'a çıkıyor, sağdakinden girin ve aşağı inin. Buradaki adamı bayıltarak iksiri alın ve çıkın.

Sürekli olarak soldan ve gölgelerden gidin. Konuşmaları dinleyin ve kar-

şılaştığınız notları okuyun. Amacınız Artemus'un odasına ulaşmak. Burada Keeper Ring'i alacaksınız ve bir sonraki merdivenlerden çıktığınızda duvardan anahtar deliği bulacaksınız. Buradan Orland'in odasına girebilirsiniz.

Odanın her yerini araştırın ve duvardaki mührü ateş oku atın. Böylece tüm semboller serbest kalmış olacak. Tekrar dışarı çıkın ve dolaşmaya başlayın. Elder's Library'e geldiğinizde duvarda göreceğiniz boş sembol sizi Lower Libraries kısmına götürecektir. Kapılardan biri Caduca'nın odasına çıkıyor. Burada heykelin ağzında bir not bulacaksınız. Dışarı çıkın ve diğer kapıdan geçin. İki oda daha geçince demo girecek, demonun ardından oyunu kaydedin.

Mümkün olduğunda hızlı biçimde açık kapıya koşun, sağa dönerek kapıyı açın ve sembole ulaşın. Bundan sonra heykeller sizi takip edemeyecekler.

**Şehir - 7. Gün** Old Quarter'daki odadan çıkın ve kenara kadar giderek duvardan aşağı inin. Old Quarter'daki portaldan geçin geçmez durum ve konuşulanları dinleyin. Haritadan pub'ın nerede olduğuna bakın. İkisinin arkasındaki pasajdan geçin ve sağdan ilerleyin. Pub'a ulaşınca üzerinde çekiç simgesi olan bir pencere göreceksiniz. Buradan geçince yeni amacınızı öğreneceksiniz. Docks portalının yakınındaki Cradle'a gitmelisiniz, buradaki büyük tahta kapının üzerinde sembolü göreceksiniz, kullanıp içeri girin.

### Görev 9 - Robbing the Cradle

Hemen havuzun soluna gidin ve su oklarını alın. Sonra sağa giderek Storm





Cellar girişini bulun. Kutsal su şişelerinizi hazırlayın ve merdivenlerden inin. Hemen sağa dönüp merdivenlerden çıkın, sağa dönüp odaya girin ve yine merdivenlere gidin. Odanın karşısındaki kapıyı açın, sigortayı alın, sola dönün ve tabloya bakın.

Storm Cellar'a tekrar geri dönmeye hazır olduğunuzda merdivenden aşağı inin ve dolaşarak jeneratörü bulun. Yanmış sigortayı çıkarın ve yeni sigortayı takın (jeneratörü kullanmanız yeterli). Şimdi etraf aydınlanacağından rafları görebilirsiniz, raftan şişeyi alın. Yukarı çıkarak Lobby'e ulaşın. Merdivenlerin altındaki delikte şişeyi kullanın.

Kuzeye gidin ve düğmeyi kullanarak Inner Cradle girişini açın. Sağa giderseniz birçok ganimet bulabileceğiniz Staff Tower'a ulaşabilirsiniz. Şimdi portaldan geçmelisiniz. Düz ileri gidin ve masadaki kitabı okuyun. Ortaya çıkan hayaletten kurtulmanın tek yolu iyi bir nişanla kutsal su fırlatmak. Oyunu kaydedin ve etrafta dolaşmaya başlayın, amacımız sadece etrafı tanımak. Üzerinde 5 yazan hücre kapısını gördüğünüzde yerini not edin çünkü buraya geri döneceksiniz. Şimdi kaydınızı yükleyin ve 5 nolu hücreye gidin, tablonun arkasındaki ganimeti alın ve kapının karşısındaki gevşek tuğlaları çıkarıp geceliği alın.

Kapının karşısındaki merdivenden aşağı inin ve yarattığı öldürüp yakma fırını kullanın. Tekrar 5 nolu odaya çıkın ve teleskopu alın, ardından sürekli yukarı çıkarak Observatory'e ulaşın. Kutsal su kullanarak yaratıktan kurtulun. Teleskop standını kullanın. Bundan sonra sık sık kayıt etmeye bakın çünkü pek saklanamayacaksınız.

Records odasından Nursery Tower'a geçmeniz gerekiyor. Günlüğü alana kadar sessiz



ve yerden ilerleyin ve yandaki sehpa bulunan kağıdı da okuyun. Ardından Morgue'a inip günlüğü yakın. Bundan sonra Treatment odasına gidin. Çömelerek yolun sonuna kadar gidin ve sağdaki arabanın içinden sıvıyı alın. Merdivenlerden yukarı çıkın, sola dönün ve geriye kadar yürüyün.

Sıvıyı aldıgınıza göre artık tavan arasına çıkabilirsiniz. Portaldan geri dönüp Lobby'deki kuzeydoğu merdivenlerini kullanın. Tavan arasındaki kan lekesi üzerinde sıvıyı kullanın. Hayalet sizden Lobby'e gitmenizi isteyecek. Geldiğiniz yerden geri dönün ve beyaz damlayı takip edin.

Storm Cellar'a gidin, kafesi bulun ve içine girin. Staff Tower'da en yukarı kadar çıkın ve

asansöre binip düğmeye basın. Koridoru takip edin ve pencereden dışarı atlayın. Burada oyunu mutlaka kaydedin çünkü bir hatadan dolayı bazen hayalet ortadan kaybolabiliyor. Eğer böyle bir şey olursa kaydınızı yükleyip devam edin.

Hayaleti takip edin ve karşınıza birileri çikarsa flaş bombası kullanın. Undead'leri geçtikten sonra hayaleti takip ederek bir duvarın arkasındaki panelden geçeceksiniz ve ara demo girecek. Artık Catacombs'ta etrafınız Undead dolu haldesiniz. Mezarlardan birinde harita bulacaksınız. Burada ateş okları çok işinize yarayacak, yapmanız gereken ölmemeye çalışarak asansöre binmek ve dışarı çıkmak.

**Şehir - 8. Gün** Önce Keepers Library'e gidin, burada demo seyredecek ve yani amacınızı öğreneceksiniz. Auldale'ye gidin ve haritaya bakın. Museum'un batısındaki Pump House'a gitmeniz gerekiyor. Girişteki notu okuyun ve Museum'un doğusundaki Park'a gidin. Merdivenlerden çıkın ve oradaki kağıdı da okuyun. Aşağıda ufak bir sunağın yanında bir rahibe bulacaksınız. Ona yaklaşınca size beyaz dumanın altındaki kolyeyi almanızı söyleyecek.

Pump House'a geri dönün ve kapıyı açarak içeri girin. Vanayı çevirin ve yerdeki kapağı açarak aşağı inin. Buradaki portaldan geçtiğinizde Gamall's Lair'e ulaşacaksınız. İlk odanın kapısından çıkın ve merdivenlerden yukarı gidin. Masadaki kitabı okuyun. Çömelerek sağ taraftan odanın arkasına gidin ve kitabı okuyun. Oyunu kaydedin ve karanlıkta durduğunuzda emin olarak ileriye bir mayın atın. Ardından ses oku ile mayının yanını vurun, böylece heykeller gelecek ve havaya uçacaklar. Hepsini yok ettikten sonra kapıdan çıkın ve





sağa doğru giderek pençeyi alın. Tekrar kitabı okuduğunuz odaya dönün.

Sağdaki ilk kapıdan çıkıp sola gidin, sağdaki kapının kilidini açın ve iki ateş oku kullanarak heykeli vurun. Kadehi alın ve kitaplı odaya dönün. Sağdaki diğer kapıdan geçin ve köşeyi dönüp kitabı okuyun. Bir sonraki odaya sessizce girin ve heykel uzaktayken ateş oklarıyla işini bitirin, yerden kadehi alın.

İlk heykeli vurup kadehi aldığınız avluya dönün ve balkonun yanındaki duvardan yukarı tırmanın. Yana doğru giderek balkona inin, kapıyı açarak içeri girin. Demonun ardından odanın kuzeydoğusunda sembol göreceksiniz, onu kullanın. Karanlığa saklanın ve heykelleri izleyin, hepsinden kurtulmanız gerekecek. Odanın yan tarafındaki duvara tırmanın ve balkona atlayarak kapıdan çıkın. Bu balkonda da duvardan çıkmalı, yana giderek aşağı atlamalısınız. Böylece Lair'den çıkmış olacaksınız.

Museum'a gidin, sağdaki meşaleyi söndürün ve muhafızın arkasına geçip onu bayıltın. Sağdaki ufak pasaja girin ve yerdeki izgarayı açarak aşağı atlayın. Buradaki sembolü kullanınca yeni görev başlayacak.

### Görev 10 - Still Life With Blackjack

Soldaki merdivenlerden biraz çıkın ve oyunu kaydedin. Ses oku kullanarak üç muhafızın da bir araya gelmesini sağlayın. Gaz bombası ile üçünden de kurtulmalısınız, başaramazsanız önceki kaydınızı yükleyip tekrar deneyin. Başardığınızda yanlarına gidin ve düşürdükleri anahtarları alın. Ön kapıya gidin ve kapıyı açın.

Şimdi etraftaki muhafızları avlamaya başlayacaksınız. Eğer muhafızlara yaklaşamayacak durumlarda kalırsanız gaz oku kullanın. Bir süre sonra elektrik alanı tarafından korunan ilk antikaya ulaşacaksınız. Alana yaklaşın ve yan taraftaki dört jeneratörden birine su

oku atın ve antikayı kapın. Eğer kızırırsanız tekrar deneyin. İlerlemeye devam edince portal göreceksiniz, şimdilik girmeyin. Yola devam edince ikinci antikayı göreceksiniz. Yanındaki iki adam güvenlik sisteminin zayıflığından bahsedecek ama biz zaten az önce bu zayıflığı kullanmıştık. Bu antikayı da diğerinde kullandığınız yolla alın.

Şimdi portaldan geçebilirsiniz. Tesero Hall'daki amacınız Curator's Office'e kadar çıkmak ve kolu çekmek. Böylece yerden bir hey-



kel çıkacak. Sağdaki balkona çıkın ve Göz'ün size doğru sallanmasını bekleyip yakalayın. Şimdi girişe dönüp görevi bitirebilirsiniz.

**Şehir - 9. Gün** Önce amaçlarınızı okuyun. Balkondan aşağı inmeden önce aşağıda yürüyen heykeli dikkat edin. Yine mayın - ses oku taktiğini kullanabilirsiniz. Park'tan gitmeyin çün-

kü orada birçok heykel bulunuyor, bunun yerine Pump House - Plaza yolunu kullanmalısınız. Ancak Gamall orada ve onu öldüremiyorsunuz. Burada hiç acele etmeyin ve onu sessizce geçerek doğudaki merdivenlere tırmanın ve Use tuşunu kullanarak kalbi duvardaki deliğe yerleştirin.

Şimdi tekrar Gamall'ı geçip Old Quarter portalını kullanın. Buradaki dükkânlar hâlâ işler durumda olduğundan ihtiyacınız olan malzemeleri alabilirsiniz. Şimdi önce Fort Ironwo-

od'a, sonra mezarlığa gidin. Gamall da burada bulunuyor, yine sessizce anıta yaklaşıp Use tuşunu kullanın. Böylece kadehi yerleştireceksiniz. Zaten eğer gideceğiniz yeri bulamazsanız Gamall'ı bulmaya çalışın, daima gitmeniz gereken yerlerde olacaktır.

Fort Ironwood'dan çıkın ve güney çıkışı kullanarak Docks'a gidin. Buradaki ilk Landing Marker en uzak güney doğu köşesinde. Buraya kolayca gitmek için önce ana kargo alanına yürüyün ve oradan güney pasajını takip edin. Marker'in üzerinde Use tuşunu kullanarak pençeyi yerleştirin. Tekrar kuzeye giderek Old Quarter'a gelin ve kuzeye devam ederek Stonemarket Proper'a ulaşın. Burada kuzey batı köşesine doğru gidin ve tacı kapının yanına yerleştirin.

Son olarak batıya doğru giderek Plaza'ya ulaşın, ardından güneye giderek South Quarter'a gidin ve havuza gelin. Gamall'ın uzaklaşmasını bekleyin ve hemen koşarak gözü havuza yerleştirin. Böylece oyunu bitirmiş olacaksınız. Umarım Thief 4'ü yapmaya karar verirlerse daha sorunsuz ve güzel bir oyun çıkarırlar ortaya. Yoksa sonu Tomb Raider'a benzeyecek. ☹





Eğer bu bölümü okurken "Oha falan oldum!" oluyorsanız, o zaman yanlış dergiyi inceliyor olmalısınız.

## BREED

Breed'i yüklediğiniz klasörü açın, Run klasörüne ve daha sonra Scripts klasörüne ilerleyin. Buradaki **DIFFICULTY.TXT** dosyasını bir metin editörüyle açın. Damage0 ve Damage1 yazan satırların altında, 0.17 gibi bazı sayılar göreceksiniz. **Damage0**'in altındaki, sizin aldığınız hasarı göstermektedir. Bunların hepsini 0.0'a düşürerek, sadece çarpma ve düşme sırasında alacağınız hasarları açık bırakabilirsiniz. Bu sayıyı eksi yaparsanız, hasar almak yerine, düşmanlarınız sizi iyileştirecektir. **Damage1**'in altındakilerse, sizin düşmana ne kadar hasar verdiğinizi gösterir. Bu sayıları da 1'den 10'a veya 100'e kadar yükseltebilirsiniz.



## I OF THE DRAGON

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girin.

**YOUWIN** Bölümü kazanırsınız. **TOPLSAN** Ölümsüzlük  
**MAPGOUING** Tüm harita. **FJKDKEARW** Sonsuz  
Respiration



## TRUE CRIME: STREETS OF LA.



**Ekstra oyun sonu görüntüsü** Oyunu tüm 3 daldaki sonlarla tamamlayın. **Snoop Dogg** Caddelere yayılmış olan 30 köpek kemiğini toplayın. **Karakter görüntüleri** Oyunun başında plakanıza isim yazarken aşağıdaki kodlardan birini girin. Kodun karşılığında karakter olarak oyuna başlayacaksınız.

**M1K3** Komando / **HAWG** Motorcu / **TFAN** Mafya / **BOOB** Dişi Punk / **JASS** Eşek / **TATS** Dövmeli Bayan  
**PHAM** Kasap / **MNKY** Erkek Punk / **BRUZ** Boksör  
**J1MM** Ceset / **FATT** Polis Memuru / **P1MP** Dilim varmıyor... / **MRFU** Asyalı / **SWAT** Özel Tim / **BOOZ** Evsiz / **B1G1** Patronunuz / **ROSA** Ortağınız / **HARA** Asyalı Çalışan / **FUZZ** Memur Johnson / **HURT\_M3** Ortağınız (ama iç çamaşırlarıyla!)



## THIEF: DEADLY SHADOWS

Thief'i yüklediğiniz klasörün içinde System klasörünü bulun ve buradaki DEFAULT.INI dosyasını bir metin editörü ile açın. [Difficulty] yazan bölüme inin ve buradaki değerleri 0 yaparak, ilgili hileyi etkisiz hale getirin.

**AI visual acuity multiplier** Yapay zekanın görüş kabiliyeti

**AI auditory acuity multiplier** Yapay zekanın duyma derecesi

**AI tactile acuity multiplier** Yapay zekanın his derecesi

**AI hitpoints multiplier** Tüm yapay zeka sağlık çizgisi bu değere göre değişecektir

**AI-to-player damage multiplier** Yapay zekanın hasar verme derecesi



## BESIEGER

Oyun sırasında é tuşuna basın ve konsolu açın. Aşağıdaki kodları yazarak ilgili hileyi çalıştırabilirsiniz.

**Invulnerability 1** Tanrı modu (0=Kapama)

**Daytime #** Zamanı # olarak belirlersiniz (1-24)

**Debug 1** Debug Modu (0=Kapama)

**DayTimespeed#** Zaman hızını#olarak ayarlama

**CreateUnit #** # ismindeki üniteyi yaratır (#=İsim). Burada "CreateUnit F", o harf ile başlayan hangi üniteyi yaratabileceğinizi görürsünüz.



## RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

**cheat reveal 1** Haritayı Açar. **cheat nuke** Nükleer bomba atar. **cheat bird** Wild Bird yollar. **cheat finish** Yapım aşamasındaki yapılar tamamlanır. **cheat die** Seçilen birlikleri yok eder. **cheat age** Zamanı gösterir veya değiştirir. **cheat safe** Başkentini etrafına silah döşer. **cheat achieve** Başarılarınızı gösterir. **cheat ally [who]** Bir ulusla ittifak yapar. **cheat peace [who]** Bir ulusla barış yapar. **cheat war [who]** Bir ulusla savaş açar. **cheat defeat [who]** Bir ulusu yok eder. **cheat victory [who]** Bir ulusun kazanmasını sağlar. **cheat age [age]** [who] Bir ulusun yaşını gösterir veya değiştirir



Evinizin her tarafı kameralarla çevrili olsaydı, bu kadar rahat hile yapabilir miydiniz? Sorarım size!

## RISE TO HONOR

**Ölümsüzlük** Oyunu durdurduktan sonra sırasıyla L2, L3, R3, L2, L2, L1, L3 ve L2 tuşlarına basın. **Bonus Videolar** Oyunu bir kez bitirerek Young Kit Yun ve Young Michelle videolarını açabilirsiniz. **Ekstra Jet Li Kıyafetleri** Oyunu bir kez bitirerek, Jet Li'nin Once Upon a Time in China ve Fist of Legend'daki kıyafetlerini açabilirsiniz.. **Hard zorluk derecesi** Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin.



## Red Dead Revolver

Aşağıdaki Bounty Hunter bölümlerini bitirerek, ilgili hileleri oyunu durdurduktan sonra çıkan ekrandan açabilirsiniz.

Hile

Hedefi kapama

Düşmanların altın tabancaları olur:

Bozulma olmaz:

Sonsuz DeadEye:

Altın silah:

Ölümsüzlük:

**Hard zorluk derecesi** Hikaye modunu bitirin. **Very**

**Hard zorluk derecesi** Hard zorluk derecesini bitirin.

**Red Wood Revolver Modu** Very Hard zorluk derecesini bitirin.

**Bölüm**

**Stagecoach**

**Fort Diego**

**End of the Line**

**Battle Finale**

**Siege**

**Fall From Grace**



## VAN HELSING

**Hileleri açma** Oyundaki hileleri açmak için, oynadığınız bölümlerde ufak, beyaz ve parlayan kürelerin üstüne gelip Yuvarlak tuşuna basın. Bulduğunuz kürenin hangi hileyi çalıştırdığı ekranın altında yazacaktır.

**Sonsuz cephane** Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin.



## SHREK 2

**Tüm Bölümler** Oyuna başlayın ve ilk bölümde Start tuşuna basın.

Scarpbook'a gidin ve Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Sol, Yukarı, X, Yuvarlak, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın. Eğer kodu doğru girdiyse, "That's what I call spreading joy" diyen bir ses duyacaksınız.



## SPYHUNTER 2

**Sonsuz Cephane** Oyunu durdurun ve sırasıyla R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2 ve L2 tuşlarına basın. Aynı işlemi tekrarlayarak hileyi kapatabilirsiniz. **Ölümsüzlük** Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1 ve R2 tuşlarına basın.

**Tüm Bölümler ve Silahlar** Ana menüye gidin ve sırasıyla L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2 ve L1 tuşlarına basın.



## PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Ekstra Görünümler

**Training Nick, MP1, UN Askeri, Laboratuvar Önlüğü, İskele İşçisi:** Oyunu Easy zorluk derecesinde bitirin

**Urban Nick, Sara, Wei Lu, MP2, Yanmış Asker, Komiko:** Oyunu Normal zorluk derecesinde bitirin

**Wasteland Nick, Sara (Psi), Tonya, Ejderha Wei Lu, MP3:** Oyunu Hard zorluk derecesinde bitirin

**Stealth Nick, Marlana (Pyro), General, Barrett, Jov, Jack:** Oyunu Elite zorluk derecesinde bitirin

**Palyaço kostümünde General:** General'in Boss savaşında 6 küreyi de toplayın.



# donanım

SF 114



İNCELEME

Bu ay incelediğimiz Creative Nomad Jukebox Zen NX kapasite yönünden kullanıcıları fazlasıyla tatmin edecek bir ürün.

SF 114

SF 110



HABERLER

SF 115



TEKNİK SERVİS

Bu ay ASUS'un yeni ekran kartlarından AX800'ü inceledik. Donanım dünyasından en yeni gelişmeleri de haber sayfalarımızda bulabilirsiniz. Ayrıca Samsung monitör almayı düşünen arkadaşlar, Donanım Pazarı'ndaki açıklamamızı okumayı ihmal etmesinler.

Tugbek Ötek



SF 110

**HABERLER** ATI'nin, MXM teknolojisine yanıtı: AXIOM. Su altında çalışabilen ilk Mp3 player H20 Audio DV. Bu "Sempron" da neyin nesii?

SF 112

**TEST**

SF 114

**İNCELEMELER**

SF 115

**TEKNİK SERVİS** Bu >yının >hiretten Donanım Sorusu'nu okum>d>n geçmeyin s>kın.

SF 117

**DONANIM PAZARI** Bazı arkadaşların süper sistem bilgisayarlar aldıkları duyuları üzerine "Hiper Sistem" çalışmalarına başladık, duyurulur. Hadi onu alın da görelim.



## AMD'den Sempron

## AMD YENİ İŞLEMÇİSİNİ DUYURDU



**AMD dört yeni işlemcisi,**  
Athlon 64 FX-53 (799\$),  
Athlon 64 3800+ (720\$),  
3700+ (710\$) ve 3500+  
(500\$)'i piyasaya sürdü.  
Soket 754 uyumlu olan

AMD Athlon 3700+ dışında kalan işlemciler Socket 939 destekli olarak üretilmişler ve bu yüzden bu işlemcileri almak isteyen arkadaşlar anakartlarını değiştirmek zorunda kalacaklar. Şu an için piyasada bu yeni işlemcileri sadece VIA K8T800 Pro, NVIDIA nForce 3 Pro 250 ve SiS755 çipsetli anakartlar destekliyor. Ayrıca Enhanced Virus Protection (EVP) yeteneği ile donatılmış olan bu işlemciler sayesinde bilgisayarlarımız virüslere karşı donanımsal olarak ta korunmuş olacak. Ancak bu özelliğin aktif olabilmesi için bilgisayarlarımızda Microsoft'un yakında çıkaracağı Windows XP Service Pack 2 yamasının kurulu olması gerekiyor. Firma ayrıca yol haritasında, 2004'ün 4. çeyreğinde AMD Athlon FX-55 (2.6GHz) ve Athlon 64 4000+ (2.6GHz); 2005'in 1. çeyreğinde Athlon 64 4200+ (2.8GHz); 2005'in 2. çeyreğinde ise AMD Athlon FX-57 (2.8GHz) ve Ath-

lon 64 4400+ (3GHz) işlemcilerini piyasaya çıkarmayı planladığını açıkladı. AMD'den son haberimiz ise Duron işlemcilerin yerini doldurması beklenen AMD'nin yeni işlemci ailesi. Her üç soket platformu ile de uyumlu, üç ayrı sürüm olarak piyasaya sürülmesi planlanan bu yeni işlemci ailesi AMD Sempron olarak adlandırıldı. Soket A uyumlu Sempron'lar, şu an için kullandığımız AMD Athlon XP işlemcilerinin yerini alacaklar. Bu yılın 3. çeyreğinde çıkması planlanan bu işlemciler AMD'nin Soket A'ya aynı zamanda desteğinin bir müddet daha devam edeceğinin de göstergesi. Soket A destekli bu Sempron'ların hemen ardından Soket 754 uyumlu Sempronlar da piyasaya çıkacaklar. Bu işlemci serisi AMD Athlon 64 çekirdeğine sahip olacak, ancak 64 bit desteğinden yoksun bırakılmış olarak. 2005 yılının ilk çeyreğinde ise Soket 939 anakartları ile uyumlu çalışacak bir başka Sempron versiyonuyla tanışacağız.



## Uzay gemileri devri

**Dünyadan uzaya ilk sivil yolculuk** geçtiğimiz günlerde gerçekleşti. SpaceShipOne adındaki jet, 62 yaşındaki pilotu Mike Melville kontrolünde dünyanın 100 km ötesine kadar gidip kazasız belasız geri dönmeyi başardı. 100 km atmosfer sınırı olarak kabul edildiği için bu mesafeyi aşmak uzaya çıkış olarak kabul ediliyor.

Yolculuğunun ilk 15 km'sini Whi-

te Knight isimli uçağın eşliğinde tamamlayan SpaceShipOne, bu yükseklikteyken White Knight'tan ayrıldı ve dikey ateşleme ile Mach 3 hızına erişti. 100 km'yi geçtikten sonra bir süre fezada süzülen dünyanın ilk sivil mekiği, bundan sonra rotasını yeryüzüne çevirdi ve Mojave Çölü'ndeki başlangıç noktasına büyük bir seyirci tezahüratı eşliğinde geri döndü.

ATI'İN AXIOM'U  
MXM'e cevap gecikmedi

**Geçen sayımızdaki NVIDIA MXM** haberinin sonunda ATI'nin, değiştirilebilir ekran kartı standardı konusunda NVIDIA'nın tek başına hareket etmesi konusundaki rahatsızlığını belirlemiştik. İşte çok geçmeden, ATI cephesinden gerekli cevap geldi. AXIOM olarak adlandırdığı PCI Express grafik modülleri ile ATI, diz üstü sistemlerde ekran kartlarının değiştirilebilmesini sağlıyor. Ayrıca bunun yanında aynı portu kullanan TV ve Video Capture kartları ile dizüstü sistemlerin multimedya özellikleri de artırılabilir.

MXM'den farklı olması sebebiyle ciddi bir format karmaşası doğuracak gibi görünen PCI Express kartların ilki Temmuz ayında Mobility Radeon 9600'in yerini alacak olan Mobility Radeon X600. 500MHz-600MHz 128MB DDR bellek ve 390MHz-450MHz arası çekirdek hızına sahip olacak olan Mobility Radeon X600 ile ATI piyasadaki liderliğini korumaya çalışacak.

Aslına bakarsanız bu format karmaşası en çok ATI'nin işine yarayacak gibi. Çünkü şu anda mobil ekran kartı piyasanın %75'i ATI'nin elinde ve NVIDIA ekran kartlarının AXIOM teknolojisine uyumsuzluğu ATI'nin bu Pazar payını bir anlamda garantilemesini sağlayacak.



**DVD'ler 16 hızda** Philips dünyanın ilk 16 hızlı DVD yazıcısını satışa sundu. Altı dakikadan daha az bir sürede DVD yazmamıza olanak sağlayacak bu DVD yazıcılar ile birlikte DVD yazmada hız sınırına gelindiğini de söyleyebiliriz. Bilgisayar üreticilerine 100\$'lık bir fiyattan sahlacak olan bu yazıcılar son kullanıcılara ise 200\$ fiyat biçilerek sahlacak.



**500GB'da nesi?** Önce gelen sabit disk üreticilerinden Seagate, geçen ay içerisinde yaptığı açıklamada, geliştirmekte olduğu yeni ürünlerini duyurdu. Buna göre içinde dünyanın ilk 1"lik 5GB sabit diskini barındıran ST1 serisi, 400GB kapasiteye kadar çıkaracak olan Barracuda 7200.8 serisi, düşük fiyatına karşı 500GB'a kadar depolama kapasitesine sahip olacak olan NL35 serisi sabit diskleri yakın gelecekte raflardaki yerlerini

alacaklar. Yeni ürünlerini duyuran bir diğer sabit disk üreticisi de Maxtor oldu. Maxtor SATA MaxLine III Sabit Disk'leri, MaxLine sürücü ailesinin üçüncü nesil ürünlerini oluşturacaklar. 7200 RPM hızında ve 300GB'a kadar kapasiteye sahip olacak bu yeni sabit disk serisi 16MB'lık buffer'a sahip olacak.

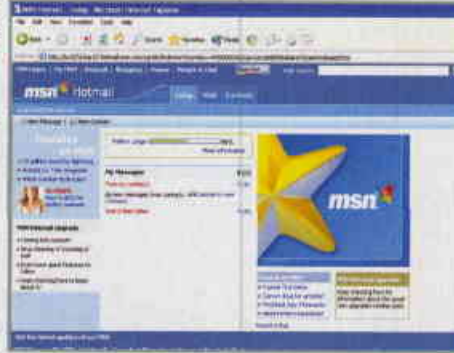




## YAHOO'DAN kapasite artırımı

Yahoo, kullanıcılarına ücretsiz olarak sunduğu e-mail adreslerinde bellek kapasitesini 4 MB'tan tam 100 MB'a çıkardı. Google'ın deneme aşamasındaki G-aill'inin 1GB'lık kapasitesine göre az bir değer olsa da şu an için kullanıcılara yeterli bir bellek kapasitesi sunuyor Yahoo. Artık büyük yer tutan dosyaları, resimleri vs. kolayca internet üzerinde saklaya-

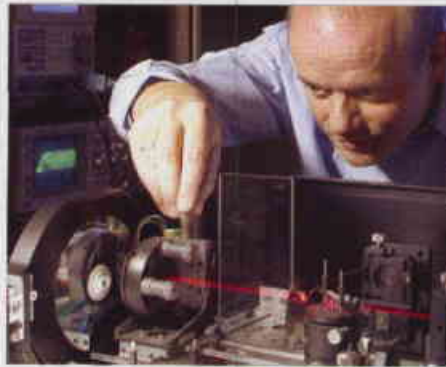
bileceğiz. Eski Yahoo adresleri inaktif durumda olan kullanıcılar da istedikleri takdirde adreslerini kolaylıkla geri alabilecekler. Microsoft da bu gelişmeler karşısında, Hotmail kullanıcılarının e-mail kapasitelerini 250MB ücretsiz ve 2GB ücretli olmak üzere artıracığını duyurdu.



## Commodore 64 fantezisi

**Tarihe karıştı sandığımız Commodore 64'ler geri dönüyor.** Gerçi bu C64'ün kendisinden ziyade sadece markasını diriltmek üzere başlatılan bir girişim gibi görünüyor ama ortada yine de bir konsol var.

Markanın eski sahibi Tulip Computers tarafından geliştirilen ve "C64 Direct-to-TV" adı verilen yeni mini oyun konsolu tıpkı Infinium Labs'in Phantom'u gibi TV'ye bağlanıp çalışan ve PC oyunları oynanmasına izin veren modellerden. Geçmiş günlerden kalma 30 oyunu kendisiyle birlikte hazır olarak geleceği açıklanan Commodore 64Direct-to-TV, belli kı oyuncular arasında da giderek yaygınlaşan retro merakları tatmin etmek üzere hazırlanıyor.



C64'ün kendi sitesinden ([www.commodoreworld.com](http://www.commodoreworld.com)) cıralanan konsolun son halini ve vaatlerini görebilirsiniz.

## En hacker kim?

**İnternetin kısa tarihi boyunca** en ünlü hacker ünvanını elinde tutan ve beş yıl hapis yattıktan sonra şartlı tahliye edilen Kevin Mitnick eski günleri yad etmek için derleme bir kitap yazma hazırlığında, Hacker'ların yaşadığı ilginç deneyimleri toplayacak olan çalışma için Mitnick bir de yarışma düzenledi. Kendisine iletilecek en yaratıcı ve etkileyici hack öyküsüne 500 dolar ödül vereceğini açıklayan Kevin Mitnick, hikayesi kitaba girmeyi başaran diğer korsanlara da yazdığı kitabı hediye edecek. Tabii ki deneyimlerini Mitnick'le paylaşan hiçbir korsanın ismi açıklanmayacak.



A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

**Su altında MP3** iRiver ve Diver Entertainment Systems'in birlikte ürettiği yeni MP3 çalar serisi H20 Audio DV ile artık su altında da müzik dinlemek mümkün. Suyun 66m altında bile çalışabildiği belirtilen bu şaşkınlık uyandıran ürünün su dışında çalışan akrabalarından hiç bir eksigi



yok. 512MB kapasiteli modeli ile 16 saate kadar yetecek müzik dosyası depolamanız mümkün. Tek bir AA pil ile 24 saat çalışan cihazda FM alıcı da mevcutmuş ama suyun 66m altında sinyal alıp almadığı belirtilmemiş. Fiyatı ise hafıza kapasitesine göre 350\$ dolar ile 650\$ arası değişmekte.

**Xbox'ın gözleri** E3'ün hemen ertesinde Microsoft, Xbox'ın online oyun servisi Xbox Live için bir

video-chat paketi sunacağını açıkladı. Söz konusu paket bir adet Xbox video kamera, bir Xbox Communicator, Xbox Video Chat Disc ve Xbox Live'a 12 aylık üyelik içeriyor. Fiyatının 35 Euro civarında olacağı açıklanan paket Sony ve Microsoft arasındaki konsol rekabelinin bir meyvesi. PlayStation2'nin Eye Toy'una, Xbox'ın "hem oyunda kamera al sana hem de görüntülü chat işte" şeklinde bir cevap vereceği uzun zamandır konuşuluyordu.



# ATI RADEON X800

# ATI RADEON X800

Nisan ayında NVIDIA'nın, yeni nesil ekran kartı olan Ge Force 6800'ü duyurmasının ardından herkes merakla ATI'nin vereceği yanıtı beklemeye başlamıştı. Kısa bir süre sonra da Radeon X800 serisi ekran kartları ile ATI da hala oyunda olduğunu gösterdi. Yeni nesil ekran kartlarından bizim elimize ilk ulaşan Asus'un ürettiği R420 çekirdekli Asus AX800 Pro oldu ve bu ay sizler için bu ekran kartını inceleme fırsatı bulduk.

Her ne kadar ekran kartlarının boyutları pek değişmese de fiyat-



larıyla doğru orantılı olarak kutu boyutlarının giderek büyüdüğü gözlenir. Bu durum kutu içeriğindeki artışla açıklanabilirse de burada amaç genellikle tüketiciyi "ben bu kadar parayı bu kadarcık alete mi verdim!" düşüncesinden uzaklaştırmak olur. İşte böyle büyüğe bir kutu içerisinde gelen Asus AX800 Pro hem psikolojik olarak kutu içeriğiyle bizi memnun ediyor.

Kutu içerisinden iki tane tam sürüm oyun (Counter Strike: Condition Zero ve Deus Ex: Invisible War) ve Asus DVD XP, Media Show, Power Director 3DE, Asus VGA Driver, Ulead Cool 3D SE 3.0 ve Ulead Photo Express SE 4.0 programlarını içeren CD'ler çıkıyor. İşin güzel yanı bu CD'ler bir CD kabi içerisinde derli toplu olarak bulunuyorlar. Ayrıca bir adet DVI-VGA dönüştürücü, 7 Pin S-Video-HDTV kablosu, S-

Video kablosu, S-Video-Composite dönüştürücü, RCA Composite kablo ve ATX güç kablosu da kutu içeriğine eklenmiş.

Bizi şaşırtan asıl sürpriz ise 300 K piksellik bir webcam'in de kutu içinden çıkması oldu. Hızlı kurulum kılavuzunda Türkçe'ye de yer verilmiş olması da belirtilmesi gereken ufak bir ayrıntı.

Ekran kartının teknik özelliklerine bakalım olursak: 900MHz'lik 256MB GDDR3 (256 bit) bellek, 475MHz çekirdek saat hızı, 400MHz RAMDAC, AGP8X/4X/2X desteği. 160 milyon transistör içeren ASUS AX800 Pro mimari olarak bir önceki model ile benzer özellikler taşıyor. Radikal değişiklikler yapmak yerine mevcut özelliklerin iyileştirilmesi yoluna gidilmiş. Maksimum 2048x1536 çözünürlük veren ekran kartında standart 15-pin D-sub VGA çıkışı, S-Video ve Composite çıkışları ve DVI çıkışı bulunmakta. Ayrıca dönüştürücü yardımıyla ikinci bir monitörden de görüntü elde etmek mümkün.

Daha önce 9600XT serisinde de kullanılan Low-K 130nm teknolojisi sayesinde enerji tüketimi nispeten azaltılmış ve dolayısıyla üretilen ısı miktarı da daha az olmuş. Ancak bu durum ek bir güç girişi gereksinimine engel olamamış. Kartımızı düzgün bir biçimde çalıştırmak için ek bir güç kablosunu kartımıza takmamız gerekiyor. Üretilen ısının aşırı olmaması sebebiyle soğutma da abartılmamış. Geniş yapraklı bir fan kullanılarak etkili ve sessiz sayılabilecek bir soğutma sağlanmış. Ekran kartında kullanılan soğutucuda bakır tercih edilmiş ancak RAM'ler için



fazladan soğutucuya gerek görülmemiş. Ayrıca soğutma sistemine eklenen mavi ışık ile görsel bir zenginlik de katılmış karta.

12 adet Pixel Shader'a ve 6 adet Vertex Shader'a sahip olan Radeon X800'ün kapalı durumda bulunan 4 adet Pixel Shader'ının da açılması ile Radeon X800 XT'lere dönüştürülebilmesi mümkün olabiliyor. Ama hatırlatmakta fayda var böyle müdahalelerin garantisiz olmuyor. İnsan elindeki ekran kartın da olabiliyor kimi zaman.

Güncel bir kaç oyunla Asus AX800 Pro'nun performansını test ettik. Farklı çözünürlüklerdeki ve görüntü kalitesinde yapılan bu testler sizlere kartın performansı hakkında aşağı yukarı bir fikir verecektir. Testimizde kullandığımız benchmarklar 3DMark2001 ve 3DMark2003; oyunlar ise Far Cry, Halo, Call of Duty ve Need For Speed Underground.

**Test Sistemi:** Asus A7N8X-E Deluxe anakart, AMD Athlon XP 3000+ işlemci, 80Gb Seagate 7200.7 Serial ATA hard disk, 512MB Corsair XMS PC3200 ram. ATI Catalyst 4.6

Oyunlarda mümkün olduğu kadar ayarları üst seviyede tuttuk. Ama buna rağmen Asus AX800 bu ayarlarda sorunsuzca çalıştı.

Sonuç olarak diyebiliriz ki ATI iyi bir iş çıkarmış ve ASUS ta gerek kutu içeriğine yaptığı katkılarla ve gerekse de kalitesiyle bu ekran kartının değerine değer katmış. Belki Radeon 9800 serisi ekran kartı olanlar için bu ekran kartına terfi etmek için henüz erken olabilir ama karne hediyesi olarak yeni bir bilgisayar sözü almış okuyucularımızın hayallerini süsleyecek bir ekran kartı Asus AX800 Pro. Gelecek sayılarımızda NVIDIA'nın GeForce 6800 serisi ekran kartını da inceleyerek bu iki modeli karşılaştırma şansına sahip olacağımızı da belirtelim.

	1024x768 4AA+4AF	1280x1024 4AA+4AF
NFS Underground	38 FPS	37 FPS
Halo	62 FPS	51 FPS
Far Cry	50 FPS	41 FPS
Call of Duty	113 FPS	101 FPS

	Default	1024x768 4AA+4AF	1280x1024 4AA+4AF
3DMark2003	8890	4974	3802
		1024x768 4AA	1280x1024 4AA
3DMark2001		13696	12330





# CREATIVE NOMAD JUKEBOX ZEN NX

www.creative.com | İthalat: Kont www.kont.com.tr | Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Multimedya www.multimedya.com

**MP3 çalar almayı düşünenler için** önemli kriterlerin başında taşınabilirlik (dolayısıyla boyut) ve kapasite geliyor şüphesiz. Bu ay incelediğimiz Creative Nomad Jukebox Zen NX kapasite yönünden kullanıcıları fazlasıyla tatmin edecek bir ürün. Taşınabilirlik konusu ise kullandığınız yere göre değişecektir ama daha küçük boyutlara sahip MP3 çalarlarla karşılaştırıldığında ağır ve büyük bir ürün olarak gözükmez. 76 x 113 x 22 mm'lik boyutlarıyla daha önce Walkman'lerini rahatlıkla yanlarında taşıyabilenler için herhangi bir sorun çıkmayacaktır.



Bu model için 20 ve 30GB kapasiteli iki seçenek mevcut. Özellikle uzun bir yaz tatilinde mp3 koleksiyonun büyük bir bölümünü yanında götürmek isteyenler için bu ürün tam bire bir diyebiliriz. Yok "bana 30GB da yetmez" diyorsanız yeni çıkan Nomad Jukebox Zen Xtra modellerinde kapasite 60GB'a kadar çıkıyor. Boş pilini yaklaşık üç saat kadar bir sürede tamamen şarj edebiliyorsunuz. Pil ömrü ise 14 saat kadar ki bu sürede bir gün içeri-



sinde hiç şarja gerek duymadan cihazı kullanabilmeniz mümkün.

Yanında gelen kılıfı ise hem şık hem de oldukça sağlam. Etraftan gelecek darbelerle karşı rahatlıkla cihazı koruyacak şekilde tasarlanmış ve ayrıca kumanda tuşlarına erişmenizi de engellemiyor. Beraberinde gelen kulaklık ile oldukça iyi bir ses çıkışı alabiliyor-

sunuz. Kulak kıvrımları ile de uyumlu olan kulaklık bu sayede uzun süreli kullanımlarda rahatsızlık vermiyor. Otobüslerde sık sık ayakta seyahat etmek zorunda kalanlar kulaklık üzerinde bulunan bir kumandanın eksikliğini hissedebilir. Eksikliğini hissettiğimiz başka bir nokta ise radyo. CD içerisinde gelen Creative Media Source Organizer programını bilgisayarınıza yükledikten sonra kolayca ve hızlı bir şekilde istediğiniz müzik dosyalarınızı MP3 çalarınıza aktarabilmeniz mümkün.

Genel olarak beğenimizi kazanan Creative'in bu ürününü yüksek kapasiteli bir Mp3 çalar arayan arkadaşlara rahatlıkla tavsiye edebiliriz.

## MUZIO JM100

Fiyatı: 256MB'lık model 175\$+KDV | 128MB'lık model 130\$+KDV | 512MB'lık model 255\$+KDV | Üretici Firma : Jungsoff www.muzio.co.kr  
İthalatçı Firma: Tellioglu www.tellioglu.com.tr

**Bu ay bir de daha küçük** boyutlu bir MP3 Player inceleyerek, büyük boyutlu rakipleriyle karşılaştırma fırsatı bulduk. Bu ürün grubuna olan ilginin yüksek olması sebebiyle piyasadaki markalar arası rekabet de giderek artıyor. Ülkemizde yeni satışa çıkan Jungsoff firmasının Muzio MP3 playerları da sahip oldukları ek özellikleri sayesinde tüketicilerin beğenisini kazanıyorlar.

İncelediğimiz Muzio JM 100 modelinin sahip olduğu ses kaydedebilme özelliği, FM radyo ve OLED (Organic Light Emitting Diode) ekran sayesinde ilk bakışta beğenimizi kazanıyor. İnceleme deneyimlerimize geçmeden önce kutu içeriğine bir göz atalım. Kutu içerisinden USB uzatma kablosu, Line-in kablo, şeffaf bir kılıf, boyun askısı, gerekli yazılımların bulunduğu bir CD, 1adet AAA pil ve kulaklık çıkıyor. Kulaklık kalitesi ortalamanın üzerinde olsa da gerek ses kalitesi gerekse estetiği yönünden bazı kullanıcıları tatmin

etmeyebilir. Kılıf ise sadece kemer askılığı görevi görüyor. Darbelere karşı koruyucu bir özelliği yok. Bilgisayara cihaz üzerindeki USB girişi bağlanabiliyorsunuz ama gerekli olabilir düşüncesiyle bir de uzatma kablosu eklenmiş kutu içeriğine. Line-in kablo ile, mesela CD çalıcınız ile MP3 çalıcınızı bağlayabilir ve bilgisayarınıza gerek olmadan müzik parçalarını MP3 formatına çevirebilirsiniz.

Pil hariç 42 gramlık ağırlığı ile bu ürünü her yerde yanınızda kolaylıkla taşıyabilirsiniz. Kalınlığı biraz fazla olsa da taşınabilirlik konusunda geçer not alıyor. Üzerindeki joystick, cihazın kullanımını oldukça kolaylaştırıyor ve menüler arasında kolayca gezilmenizi sağlıyor. Bizim incelediğimiz 256MB'lık modelin yanında, 128 MB ve 512 MB'lık seçenekler de mevcut.

Bir adet AAA pil ile 10 saat MP3 ya da WMA formatındaki müzik parçalarını dinleyebiliyorsunuz. FM radyosunda 20 kanallı ha-

fıza alabiliyorsunuz. Kayıt özelliği sayesinde radyodan veya dışarıdan MP3 formatında ses kaydedebilirsiniz. Ayrıca bir USB bellek olarak da kullanılabilmesi bu ürünün başka bir artısı. Bir de fotoğraf çekse tam Bond'luk bir ürün olurdu herhalde Muzio'nun bu MP3 çalıcısı. Müzik severlerin seveceği bir başka özellik ise 9 bant grafik ekolayzır olacaktır herhalde. Zevkinize göre ister kayıtlı ayarları kullanabilir veya kendiniz zevkinize göre ayar yapabilirsiniz. 4 satır OLED ekranı ise parlak gün ışığında bile yazıları kolaylıkla okumanızı sağlıyor. Sıra sıra bitiremediğimiz olumlu özelliklerinin yanında biraz da karşılaştığımız olumsuzluklardan bahsedelim. Öncelikle bağlantı için USB 1.1 kullanıldığı için veri aktarım hızı, sabırsız kullanıcıların canlarını sıkabilir.

Müzik dinlerken MP3 menüsüne girdiğiniz zaman seste bozulma olması ise pek çok kullanıcının canını sıkabilecek ufak bir

ayrıntı. Tanıdık bir marka olmaması nedeniyle de insanın aklında genel ürün kalitesi hakkında soru işaretleri oluşuyor. Bu durum ise uzun süreli bir kullanım sonucu anlaşılabilirliği için şimdilik herhangi bir yorumda bulunamıyoruz.

Muzio, sahip olduğu uygun fiyatıyla ve ek özellikleri sayesinde cazip bir ürün olmayı başarıyor. Son söz olarak, küçük boyutlu ve çok fonksiyonlu bir MP3 çalıcısı tercih edenlerin seçenekleri arasında sağlam bir yere sahip olacak diyebiliriz.



**Artılar:** OLED ekran. FM radyo. Ses kaydı. USB bellek olarak kullanılabilmesi.  
**Eksiler:** USB 1.1 olması, kulaklık.



# Teknik Servis



Bu sene havalar bir hayli geç ısındı nedense. Fena da olmadı sıcaktan kavrulmayan bir bahar geçirmek. Ama sıcaklar geldi artık. Fazla güneş altında dolaşmayın, bol su için, kremsiz güneşlenmeyin ve kasanızı soğutmaya bakın. Aman direkt güneş almasın, kasa kapağı açık kalmasın, durduk yere kilitlenir veya resetlenirse fanlarını kontrol edip bir temizleyin. Tatili bilgisayarınız geçirmek istemezsiniz herhalde.

## UYUNLAR TAKILIYOR

Öncelikle söylemek isterim ki derginiz çok başarılı ve yenilikçi. Uzun zamandır takip ediyorum, tebrik ederim. Ben sana daha önce de mail attım ama cevap alamadım lütfen buna cevap yaz (ama dergide yayınlama) diyorum ve sorularına geçiyorum

1) Benim bilgisayarda ekran kartım GeForce FX 5200, 512 MB RAM, Pentium 4 2600MHz, 20 GB. Ama Silent Hill 3, Rainbow Six:

Raven Shield, Neverwinter Nights, Worms 3D, Star Wars: KOTOR ve daha nice oyun takılıyor. Sence nedeni nedir ve ne yapmalıyım? (Silent Hill ve Rainbow'u oynarken hoparlörden cızır cızır bir ses geliyor duruyor)

2) CD'leriniz genelde bilgisayarı kilitliyor. Ben bilgisayarımca sordum bana dergi CD'si takma dedi. Bunun nedeni nedir?

Eğer bu mailime cevap verirsen sana minnettar kalırım çünkü çok ihtiyacım var, Teşekkürler!!!

Faruk Özdemir

Merhaba Faruk,

Maalesef Teknik Servis'e gelen mektupları dergide yayınlıyoruz. Hem niye yayınlamayalım ki. Aynı sorunu olan diğer kişilerde bu cevaptan yararlısın istemez misin? Neyse gelelim sorularına. (Bu soru daha önce Inbox'da da yayınlanmıştı ama donanım sorularının bu köşeye yollanması gerektiğini hatırlatmak açısından, ibret-i alem olsun diye tekrar yanıtıyoruz. Çok şanslısın be Faruk!)

1) Bu takılmaların bir çok sorunu olabilir. Öncelikle ekran kartı ayarlarından Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering açık mı bir bak. FX 5200'de bu özellikleri yeni oyunlarda kullanmamak lazım. Ekran kartı sürücülerini güncellemeyi dene. Anakartının sürücülerini yüklememiş olabilirsin. Pek çok kişi bunu unuttur ve oyunda takılma yapar. Anakart çipsetin Intel ise mutlaka Intel Application Accelerator'ı da kur. Oyunları 1024x768'den daha yüksek çözünürlüklerde çalıştırma. Sıkı bir virüs testi yap. Ama oyuna girmeden önce anti-virüs programını kapamayı unutma. Hatta geri planda çalışan ne varsa kapa. Direct X 9.0'in kurulu olduğundan emin ol.

Ses kartından gelen cızırtının da pek çok sebebi olabilir. Ses kartının sürücülerini kaldırıp tekrar kur (mümkünse daha yeni olanlarla). Kartın takılı olduğu PCI slotunu değiştir. Anakart üzerinde entegre bileşen olmadığından emin ol.

2) "Dergi CD'si takma" çok anlamsız bir mazeret. Türkiye'de her ay yüzbinlerce dergi CD'si dağıtılıyor. Eğer sorun CD'lerde olsa yüz binlerce insan bu dergileri almazdı. Elbette dergi ile verilen CD'ler de bozuk olanlar olabilir. Eğer sorun sadece bir CD'de ise bu CD'yi yollayarak yenisini alabilirsin. Yok her Level CD'si yapıyorsa CD sürücünde bir arıza var demektir.

## 20 DAKİKA SONRA KİLİTLENİYOR

Herkese iyi günler level ekibine ve sizleri bize böyle bir dergi okuma şansı verdiğiniz için çok teşekkürler. Ben kısa kesip sorunuma geçmek istiyorum.

Benim bilgisayarımın sistem özellikleri: GeForce 2 64MB MX400

"Dergi CD'si takma" çok anlamsız bir mazeret. Türkiye'de her ay yüzbinlerce dergi CD'si dağıtılıyor.

ekran kartı, 1,7GHz Celeron işlemci, 256MB SD-RAM ve Biostar ana kart. Önceden sistemim tıkır tıkır çalışıyordu fakat şu son 3 aydır bilgisayarımı 20-25 dakika kullandıktan sonra kilitlenmeye başlıyor. Yani aslında tam olarak da kilitlenmiyor, aşırı derecede yavaşlıyor (bir yazı dosyasını bile 10 dakikada açıyor). Bilgisayara format atınca yine 1 ay kadar düzgün çalışıyor fakat sonra tekrar aynı sorun başlıyor. Bunun nedeni ne olabilir? Lütfen cevaplayın çünkü bunun için çok uğraştım kimse yapamadı ama genelde anakart problemidir diyorlar. Bu arada işletim sistemim Windows XP Pro. Şimdiden teşekkürler. Kalın sağlıcakla...

Emrah Korkmaz

Selam Emrah,

Herşey bir yana RAM ve ekran kartını yenilemeye hazır ol. Aslına bakarsan siste-

min tümünün ömrü bir hayli kısalmış. Bu kilitlenme sorununa normal zamanlarda işlemci ısınması derdim. Ama işlemcideki aşırı ısınma format atmakla geçmez. Sen yine de BIOS'dan işlemci ısılarını kontrol et. Eğer 60 veya yukarıya ise sorun bu olabilir.

Yeni kurulmuş Windows'ta bir ay süre ile sorun çıkmadığına göre sorun senin kurduğun bir program, oyun veya yazılımdan olmalı. Ne yaptıktan sonra kilitlenmelerin başladığına dikkat et. Sorunu çözebilmek için bunu mutlaka tespit etmen gerek. Eğer işletim sistemin kopya ise bundan da olabilir (1 aylık aktivasyon süresi sonrası crack devreye girip sorun çıkıyor olabilir). Bence virüs olma ihtimali de bir hayli yüksek.

## UPS ARIZASI

Merhaba Tuğbek, bende Power White 850 VA bir UPS var. Bu alet arızaya gitti geldi, lakin sigortayı indirdiğimde (elektrik kesilmedi bu aralar) bilgisayarım sürekli resetlemeye başlıyor, anlayacağın yarardan daha çok zararı var. Bu eğer UPS'ten oluyorsa ve arıza değil de aletin voltaj regülasyonunun hassas olmamasından kaynaklanıyorsa, bu markayı söyle kimse almasın. Bir ihtimal bu benim kasanın güç kaynağı yüzünden olabilir mi? Gerçi

bilgisayarda Writer dahi yok ve diğer zamanlarda 2 senedir kullandığım halde bir kere bile kilitlenmedi.

İkincisi sağolsun bir abim benim Norton çalışmaz iken bir Trojan atmış. Ne Norton, ne Spybot, ne de download.com'dan indirdiğim hiç bir şey kâfi gelmedi. Bir de üremiş terbiyesiz şey... Nedir şu andaki en gözde Trojan, Spyware ve de virüs temizleyici?

Söylemem abes olacak "lütfen yardım et" ama dedim bile. Çünkü ilk parayı denkleştirdiğimde bir APC UPS almayı bile göze aldım. Paranoya ile UPS kullanmak mümkün değil çünkü. Hepinize kolay gelsin.

Uğur Deniz

Selam Uğur,

Soruda bir noktayı tam anlamadım. Sigortayı indirince bilgisayar sürekli reset atıyor demişsin. Burada demek istediğin bilgisayar hiç durmadan kendini resetleyip duruyor mu? Yoksa her sigortayı indirdiğinde bir kere resetleniyor mu? Eğer ilkiyse yani çılgın UPS bilgisayarını sürekli resetliyorsa eline en kısa sürede yeni bir UPS parası

CEVAP



geçmesini dilemekten başka şansım yok. Ama her elektrik gittiğinde resetleniyorsa bunun sebebi bence hem güç kaynağı hem de UPS olmalı.

Piyasadaki UPS'ler iki çeşittir Online ve Offline. Online UPS'ler şehir elektriğini kendi güç yedekleme sisteminden geçirir ve öyle verir. Böylece elektrik kesilse bile güç akışında hiç bir kesilme olmaz. Offline UPS'ler ise gelen şehir elektriğini sadece regüle ederek direkt verirler ve elektrik kesildiğinde güç yedekleme sistemini onun yerine devreye sokarlar. Bu işlem sırasında Offline UPS'ler kısa bir süre güç veremez. Yani bilgisayara giden elektrik kesilir. Ama bu çoğu kez sorun olmaz çünkü kesinti çok kısadır ve bilgisayarımızın güç kaynağı bu kesintiye kendi kondansatörlerini kullanarak geçiştirir. Ama diyelim ki UPS'deki elektrik kesintisinin süresi güç kaynağının kaldıramayacağı kadar uzun. O zaman ne olur? Bilgisayar resetlenir.

Bence senin sorunun burada. Yani UPS'in devreye girene kadar güç kaynağı durumu idare edemiyor. Burada asıl suçlunun kim olduğunu söylemek elbette çok zor. Bunun için ürünleri bir güç kaynağı üreticisinin laboratuvarında test etmek gerek. Ama UPS arızadan döndüğüne göre suçlu olma ihtimali çok yüksek. Belki parça

## Piyasadaki UPS'ler iki çeşittir Online ve Offline. Online UPS'ler şehir elektriğini kendi güç yedekleme sisteminden geçirir ve öyle verir.

değiştirdiler ve yeni taktıkları daha kalitesiz parçanın devreye girme süresi daha yüksek. Bence tamir eden yere gidip sorunu bu detaylarıyla anlatıp durumu düzeltmelerini istemelisin. Elbette güç kaynağını değiştirdiğinde sorunun geçme ihtimali de var. Ama yeni bir güç kaynağına para ödemeden bilemezsin. Yeni bir UPS alacaksan da Online olmasına dikkat et. Böylece bu sorunu bir daha yaşamazsın. Tabii bu da daha pahalı bir UPS almak demek.

Benim bildiğim bütün anti-virüs programları bu aralar trojanları temizliyor. Elindeki Norton'u güncelle ve Recovery Disk kullanarak virüs tara. Bu işi Norton'un oluşturduğu bir sistem disketi ile yapıyorsun ve Windows engellemediği için virüslü dosyalar kesin olarak temizleniyor. Spyware'ler için tavsiyem ise Ad-Aware.

Bu arada unutmadan. UPS'i test etmek için fişini çekmen yeterli. Boşuna sigortalara uğraşma.

### OPENGL'İ BULMAK

Merhaba Tuğbek, ben Call of Duty'i aldım yükledim OPENGL diye birşey istedi ve açılmadı. Bu OPENGL'i nereden bulurum? En kolay ve basit bir yolu var mı? Benim bilgisayar Home Edition. Bir yardımcı olur musun?

Merhaba,

OpenGL aynı Direct3D gibi bir API'dir. Yani ekran kartı ile oyunların kendi aralarında konuştukları bir dil. Ekran kartının sürücülerini ile birlikte yüklenir. Bu yüzden OpenGL'i kurmanın tek yolu ekran kartı sürücülerini tekrar yüklemek. Eğer işe yaramazsa kartın için yeni sürü-

cüler var mı kontrol et. Ayrıca NVIDIA veya ATI'n sitesinden son sürücülerini de çekebilirsin. Eğer kartın çok eskiyse ve üreticisinin sitesinde OpenGL destekleyen yeni sürücü yoksa [www.savagenews.com](http://www.savagenews.com) adresinde üretici onayı olmadan üretilen bir sürücüsü var mı diye kontrol edebilirsin.

### NOT ENOUGH FREQUENCY

Merhaba, Geçen gün Rise of Nations oynarken oyun kilitlendi ve ekrana 'Not Enough Frequency' ve "0 khz" falan yazan bir ekran geldi. Bilgisayarı resetledim.

Normal bir şekilde WinXP açıldığında aynı şey gene yazdı. Tekrar resetledim, bu defa güvenli moda açılış yaptım. Bu defa açıldı ama ekranda renkler falan bozdu. Bilgisayarı kapattım ve şimdi monitöre görüntü gelmiyor. Ve bilgisayar da normal bir şekilde açılış yapmıyor. Eski bilgisayarımındaki ekran kartını (16MB Banshee) taktığımda ise görüntü geldi.

Ama açılışta HDD'i falan görünürken çok duraksıyor, ESC'ye basıp geçince de 'Not Detected' diyor.

Ekran kartım Radeon 9600SE ve üzerine herhangi bir fan takılmamış. Sadece pasif bir soğutucu var. Acaba ekran kartım yanmış olabilir mi? Şu anda bilgisayar açınca görüntü falan gelmiyor ama bir dakika içerisinde ekran kartı acayip ısınıyor. Lütfen yardım edin, bilgisayar alalı daha bir ay olmadı.

Choosen One

Sevgili Choosen,

Biliyorsun ki hayat fani, hepimiz geldiğimiz gibi gideceğiz ve hiçbir şey zamana karşı ayakta duramayacak. Silikondan, bakırdan da yapılırsa elbet bütün ekran kartları toz olup gidecek bir gün. Maalesef seninki biraz hızlı ulaşmış bu sona.

Ekran da 0 kHz gördüysen, ekran kartın çalışmıyor demektir. Aslında ekran kartı ile monitör arasında bir bağlantı var ama ekran kartı monitöre resim yollamıyor. Bu çok büyük ihtimalle ekran kartın yandı demek. Ama aldığın yere çatık kaşlar ve sert adımlarla ilerlemeden önce Banshee takılı iken güvenli ATI sürücülerini kaldır. Hatta güvenli kipte açıp Bilgisayarım'a sağ tık yap,



Özellikler'e gir. Donanımdan aygıt yöneticisine girip orada Radeon 9600SE görüyor musun bak. Eğer bulursan kaldır.

Sonra 9600SE kartını tekrar tak ve güncel bir sürücüyü yüklemeyi dene. Eğer işe yararsa ne güzel. Yaramazsa aldığın yere gitmek dışında şansın yok.

### SARARAN BİRİMLER

Selam, hepinize iyi günler. Size bir kaç soru sorayım dedim.

1) Yeni, bence çok da iyi bir sistem aldım. 256 MB Ge Force FX 5950 Ultra, 1024 MB RAM, Pentium 4 3.4 Ghz işlemci, 160 Gb sabit disk. Şu anda sistemimden çok mutluyum. Yalnız sistem geldi ve birisi kurdu. İçinde ekran kartı, ses kartı filan hepsi yük-

### Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın Ahiret'ten Donanım sorusu insan ruhundaki kararlılığı ve azmin zaferinin bir simgesi. Meşhur Fikret Usta da "donanım sorununu çözemiyorsan onunla yaşamayı bil" dememiş miydi? İşte Hürkan'ın herkese ders olması gereken mektubu.

Sevgili Tuğbek "bi, bu m\*ili s'n" <or koşull'rd' yolluyorum çünkü kl'vyemde \*lf\*benin ilk h\*rfi ve son h\*rfi ç\*lışmıyor \*m\* yine de senin bu m\*ili okuy\*bileceğin şüphesi<.

Mer\*k ediyorum y' <\* iki supri<ini< v\*rmis. Biri E-Oyun mu? Gecen sene y\*pilm'di f\*k't bu sene bir çok gelişme oldu. Supri<leri severim f\*k't bu son\*k' \*yin levelini \*l'm\*y\*bilirim vey'hut \*ldiğimd' çok gec ol'bilir bu nedenle b\*n\* bi cev'p verirken severim yine de veremem dersin \*nl'yisi' k\*rsil'rim.

Bu yıl benim için çok <or oldu.M'lum her genç bi yıl OSS'ye giriyor. Eh iste benim için o yıl bu yıl oldu. Um\*rim iyi dinleniyorsundur. cunku yorgunlugun ne demek oldugunu \*nl'dim. Kendine iyi b\*k. En icten sevgilerimle;

Hürk\*n M Kurtoglu \*K\* G00<ILL\* Azmin timsali Hürkan kardeşim. Bu sürprizleri bir Sinan bilir ve açıklası bize bile söylemez. E-Oyun değil onu biliyorum.

Eminim bu azminle ÖSS'yi de kırıp geçirmiş, en güzel bölümlere yetken açmışsındır. Üstelik donanım problemini sormak yerine Level'in sürprizini merak etmen de dokunaklı. Hayatta hep başarılı olursun umarım. Sağlıcakla kal...





lü dedi. Ben de hiç bir ayar yapmadım. Acaba bir ayar yapmam lazım mı? Kusura bakma, çok fazla bilgim yok bu konuda. Sonra adam ekran çözünürlüğünü 1024x768 yaptı. Ama bu, az çözünürlük tarafında duruyor. Bu çözünürlük yeter mi sizce?

2) Bu sorumda aslında ilkiyle ilgili. RoN: Thrones and Patriots orijinal CD'sini aldım. Oyun gayet güzel çalışıyor ama nükleer bomba atılınca oyundaki birimlerim, nü-

**cevap** leer bombadan çok uzak olanlar bile 5-10 saniye sararıyorlar. Sizce bu oyundaki bir efekt mi, yoksa bir arıza mı?

Lütfen en kısa zamanda yanıtlayın. Hatta dergiye koymak için falan beklemeyin bir mail atsanız en kısa zamanda yeter. Teşekkür ederim.

Egeli Ege

Selam Ege,

Yeni bilgisayarın hayırlı olsun. Bakıyorum bizim Süper Sistem'e aşık atacak bir sistem toplamış-

sın. Ama yine de ortalıkta çok söyleme alan var almayan var. Gözleri kalır nazar değer sonra.

Bilgisayarında bir sorun yoksa ve her şeyinden memnunsan demek ki bir şey yapmana gerek yok. Elbette oyunlarda görüntü kalitesini arttırmak için ekran kartı ayarlarından Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering'i açabilirsin. Ses kartının ayarlarını kendi hoparlörüne ve zekine göre ayarlayabilir ve Windows'un ara yüzünü, kullanıcı hesaplarını kendine

## Bilgisayarında bir sorun yoksa ve her şeyinden memnunsan demek ki bir şey yapmana gerek yok.

göre özelleştirebilirsin. Bunun dışında bilgisayarına iyi bakmak, yeni sürücüleri takip etmek ve oturup bir sorun çıkmasını beklemekten başka bir şeye gerek yok.

İkinci sorunun ilki ile bir ilgisi yok aslında. Şöyle düşün, Allah korusun, sen İstanbul'dayken Ankara'ya nükleer bomba atsalar sap sarı kesilmez misin (ulan benim memleketime!!!!... - BLX)? Elbette diğer birim-

lerin şok olup bir süre sararacak. Ama uzaktaki birimler hasar almadığı sürece sorun yok, oyunun efekti bu. Sen binalarını şehirlerden biraz uzak kur, nükleer bomba uyarısı gelince oyunu durdurup düşeceği yerden köylülerini, askerlerini uzaklaştır gerisini de merak etme. Haa... Tabii Teknik Servis'e mektup yazınca cevabını da bir hafta bekleyiver :)

Bu sayfayı da bitirdiğime göre şöyle gün-

eye doğru tatile gidebilirim (git Tuğbek'im, hak ettin sen bu tatili. Biz eşşek kibin çalışınz senin yerine - BLX). Üç senedir nefes almışlığım yok. Buna en çok bilgisayarım seviyor olsa gerek. Garibim ömründe ilk defa bir kaç gün hiç açılmadan dinlenebilecek. Kendinize ve sisteminize iyi bakın.\*

Tuğbek Ölek

# DONANIM PAZARI

Kimse "bu 797MB ve 793DF da nereden çıktı" diye sormasın. Samsung monitör tasarımı ve isimlendirmesinde değişikliğe gittiği için biz de sizlere yeni isimlendirmeleri verelim dedik. Artık listelerden bu monitörleri yeni isimleriyle aramanız gerekebilir. Karışıklık olmasın diye tekrarlayalım Samsung 757MB'nin ismi 797MB, Samsung 753 DFX'in ismi ise 793DF olarak değişmiştir.

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	
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	68\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	93\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	57\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit IC7-MAX III i875P	209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	39\$	512MB DDR-400 Twinmos	78\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos	160\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB 7200 Rpm	71\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	105\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	131\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	98\$	HIS Radeon 9600 XT	199\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	552\$
Monitör	"Samsung 793DF Flat 17""	135\$	"Samsung 797MB 17""	213\$	"Sony HX93 LCD 19"" TFT"	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	31\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum 188\$	
Modem	Apache 56K V92 Internal	30\$	Apache 56K V92 USB	53\$	Apache 56K V92 USB	53\$
Kasa	Aopen KA50D	54\$	Aopen H600	62\$	Chieffec Matrix Big Tower	145\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedia Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	49\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	74\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610	78\$	Logitech Z-680	482\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/32/52 2MB	30\$	Samsung 52/32/52 2MB	30\$	Plextor PX-708A	205\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
<b>Toplam</b>		<b>756\$</b>		<b>1181\$</b>		<b>3710\$</b>

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.





# Oyun Romantizmi

Ben dünyanın en kötü Warcraft 3 oyuncusuyum!

Eğer uzun zamandır aşık olduğum adam söz konusu olmasaydı, büyük ihtimalle oyunculukla asla bir ilgim olmazdı. Bu türden erkekler asla ilgimi çekmemiştir, haliyle yıllar sonra içlerinden birine deli gibi aşık olmak benim için tam bir sürpriz olmuştu. Oturup onu arkadaşlarıyla Command & Conquer oynarken seyredirdim. Bizi daha da birbirimize yaklaştıracığını düşünüp bana da öğretilmesini istedim, o da kabul etti. Gerçekten çok heyecanlanmışım.

Sonra Warcraft 3 ile tanıştım ve dünyadaki en berbat Warcraft 3 oyuncusu oldum.

Bunu gizlemeye hiç gerek yok, görüp görebileceğiniz en kötü oyuncu modeliydim. Ekranın karşısında oturup o şirin, renkli grafikleri hayranlıkla izliyor, bir yandan da olabilecek en masum ses tonuyla "Bu düğme ne işe yapıyor?" gibisinden sorular soruyordum. Ama Warcraft 3 beni diğer oyun türlerine giden yola sokmuştu bir kez. Stratejiler, RPG'ler ve daha niceleri.

RPG'ler konusunda bir hususu vurgulamam gerekiyor, o da "kes-biç" türü mahzen temizleme oyunlarından hiç hoşlanmadığımdır. Eğer bir rol yapma oyunu oynaya-

caksam, o zaman gerçekten de ilginç bir karakter oluşturmak ve boyun süresince bu kimliğe bürünmek isterim. Şimdiye dek birkaç FRP toplantısına katılma fırsatı bulabildim ve şu kadarını söyleyeyim ki, gerçekten rol yapabilen bir grupla oynamak müthiş keyifli oluyor.

Doğrusu oyunlarla iç içe olmak-



tan memnunum. Oyuncular arasında benim gibilere pek fazla rastlanmıyor ve bu yüzden oyun dünyasına çok farklı bir açıdan, bir kadının gözünden bakabiliyorum. Bu yüzden oyun dünyasına da bu açıdan yaklaşıp, kadınların oyunlarla ve karşılaştıkları sorunlara değineceğim. Kesinlikle bir feminist olmadığımı belirteyim, ben erkek-kadın eşitliğine inanırım, kadının üstünlüğüne değil. Ve en son yapmayı isteyeceğim şey de bu sayfalarda erkekleri aşağılamaktır. Hem zaten çevremdekilerin yüzde seksen erkek olduğundan buna özellikle dikkat etmem gerekir, yoksa kendimi sevilmeyen bir kişi haline sokabilirim, değil mi?

Hem zaten çok yakın bir zamanda erkek arkadaşım ile evlenmeyi ve oyun tutkusunu devam ettirmeyi de planlıyorum.

Fakat benim hakkımda bu kadar konuşmak yeter, gelelim oyuncular arasındaki duygusal ilişkiler konusuna!

## ERKEKLER VE KIZLAR

Kadınlar oyunculuk gibi ağırlıklı olarak erkeklerin ilgi alanına giren bir konuya el atarlarsa ne olur? Aynı hobiyi paylaşanlar bir süre sonra çok daha başka duygularla birbirlerine yaklaşmaya başlarsa bu iş nereye varır? Doğrusu geçmişte bu konunun pek fazla konuşulduğunu sanmıyorum, ama farklı cinsten oyuncular arasındaki olası duygusal ilişkiler üzerine konuşulması gereken bir konudur. Bu tür ilişkiler çoğumuzun hayalidir, aynı hobiyi paylaştığımız bir insanla beraber olmak yani. Ben bu tür bir ilişkiyi yaşıyor olmanın ötesinde, çok yakında bir oyuncuyla evlenecek olduğumdan, Level sayfalarında bu konudaki tecrübemi paylaşabileceğimi düşündüm.

## OYUNUN KURALLARI

Aynı hobiyi paylaştığınız, oyunlarla iç içe olan bir kız arkadaş istiyorsunuz değil mi? Öncelikle bu tanıma uyan birini bulmanız lazım, çünkü oyuncular arasında kadınların erkeklere olan oranını düşünürseniz, bunu yapmanın söylemekten zor olduğunu anlarsınız. Tabii bu konuda pek bir yardımım olamaz, çünkü çevrenizde bu türden bir kıza rastlayabilmek büyük oranda şansa kalmıştır. Tabii mesela oyunlar ya da bilimkurgu konulu toplantılara giderek şansınızı artırmanız mümkündür. Bu gibi toplantılar her türden insanı bir araya getirebilirler.

Hoşunuza giden bir kızla karşılaştığınızda yapmanız





gereken ise tabii ki onunla tanışmak, konuşmak, nelerden hoşlandığını öğrenmek ve her şey yolunda giderse çıkmayı teklif etmektir. İşte tam bu nokta genellikle her şeyin hem de en aptalca sebeplerden darmadağın olduğu andır. Mesela birazcık olsun kibar davranmak gerektiğini bilmeyen ya da önemsemeyen o kadar çok erkek var ki, oysa bu kadınlar için çok önemlidir. Kadın-erkek ilişkilerinde tecrübesiz olmak çok doğaldır ve hoş görülebilir. Ama genel görgü kuralları konusundaki cehalet ya da umursamazlık için aynı şey söylenemez. Karşınızdaki kadına tıpkı dostlarınız ya da akrabalarınıza davrandığınız gibi davranın. Tabii onların yanında da ahmakça davranıyorsanız orasını bilemem! Tabii dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da biraz olsun temiz ve düzgün kıyafetli olmanızdır.

Unutmayın ki karşınızdaki kadınla aranızda çok önemli bir ortak nokta var, bu da size avantaj sağlar. Rahatlıkla yanına gidip oyunlardan laf açabilir, D&D 3rd Edition kuralları ya da yeni gelen bir oyun hakkında sohbet açabilirsiniz. Eğer tüm çabalarınıza rağmen sizinle tek kelimelik cevaplar vererek konuşuyor, bir yandan da bir derginin sayfalarını karıştırıyorsa, o zaman pek ilgisini çekmeyi başaramamışsınız demektir, bu noktada fazla ısrarcı olmamak daha iyidir. Ama eğer sohbe katılıyor, doğru anlarda doğru tepkiler veriyor, ilgisini üzerinizde tutabiliyorsa, o zaman kalın. Biraz zaman verilirse buradan bir yerlere varabilirsiniz.

### İŞİN ZOR KISMI

Çoğu kişi için çıkma teklifi işin en zor kısmıdır, ama beni dinleyin ve fazla uzatmadan teklifinizi yapın. Çoğu zaman erkekler kadınlara açılmazlar ve bu durum böyle yıllarca bile sürebilir, sonuçlar ise genellikle pek iyi olmaz. Kararınızı verin ve konuya girin, başınıza gelebilecek olan en kötü şey reddedilmek olur ki, o zamanda yolunuza devam eder, başkalarıyla tanışsınız. Öte yandan yıllarca birine açılmayıp sonunda da tüm zamanınızı zıyan ettiğinizi fark etmek var. Tüm o yıllardan sonra karşınızdakinin sizinle ilgilenmediğini öğrenmek, ya da daha da kötüsü tam bir ahmak olduğunu fark etmek inanılmaz rezil bir durumdur! Tabii size tavsiyem dürüst davranmanız ve klişe sözcüklerden kaçınmanızdır, çoğu kadın bundan hoşlanmaz. "Hey bebek, WCG'den aldığım yeni Thrall oyuncağımı görmek ister misin?" gerçekten de iyi bir giriş değildir. Öte yandan karmaşık senaryolar kurmayı da unutun. Mesela "Evet, oyun grubumuza katılabilirsin, ama önce seni daha iyi tanımamız gerek, bu akşam başbaşa bir yemek yiyelim." türünden bir dolap çevirmek akıllıca değildir. Sakın gülmeyin, daha kötülerine de şahit oldum!

### İŞİN EN ZOR KISMI

Bir defa iyi bir başlangıç yapabilirseniz, gerisi gerçekten çok kolay olacaktır. Yeter ki kendiniz gibi davranmaya ve nezaketi elden bırakmamaya özen gösterin. Birkaç randevudan sonra her şey daha da aydınlanacaktır. Sonuçta pek uyumlu olmadığınız ve arkadaş kalmak istediğinize karar verebileceğiniz gibi, uzun zamandır aradığınız kız arkadaş da kavuşabilirsiniz. Ancak eğer birlikteliğinizin devam etmesini istiyorsanız, o zaman oyun dışın-

da da ortak ilgi alanları bulmanız gerekir. Bu politikadan sanata herhangi bir şey olabilir ve genellikle karşı görüşlere sahip olmak işi daha da lezzetli hale getirecektir! Sakın bir ilişkiyi sürdürürebilmek için ortak ilgi alanı olarak sadece oyunlara ya da başka herhangi bir konuya tek başına güvenmeyin. Emin olun bir gün o konu kısırlaşacak, o anda da ilişkiniz zayıflamaya başlayacaktır. Bu türden pek çok ilişkiye şahit oldum, erkekler genellikle çok hoş insanlardı, ancak kız arkadaşlarıyla oyun dışında herhangi bir konuda birkaç dakikadan fazla sohbet edebilmekten acizdiler. Haliyle ilişkileri zayıfladı ve söndü. Unutmayın ki karşınızdaki bir insandır ve o da sizin gibi sıkılabilir, bu yüzden tek bir konuya sapanıp kalmamak şarttır.

Oyunculuk gerçekten de çok güzel bir hobi ve artık benim de hayatımın büyük bir parçası haline geldi. Ama ben bir insanım ve hayatımdaki tek şey de oyun değil. Bir ilişki-



yi sürdürürebilmek için büyük bir çaba gerekir, bunun için karşındakinin beni anlayan biri olması şarttır. Bunu unutmayın ve arada bir konuyu değiştirmekten kaçınmayın. Kim bilir, belki aranızda daha pek çok ortak nokta olduğunu keşfedebilirsiniz.. ☺







# Rezil Yeni Nesil

Bakın anlatayım, babalarınız neden sizden nefret ediyor...

**Bir oyun dergisinde editörlük** yapmak uzaktan çok hoş bir iş gibi gözükse de, gerçekte çok kısıtlayıcı ve can sıkıcı tarafları da vardır. Fakat her işte olduğu gibi, önemli olan bu işin de iyi yanını bulup çıkarmak, bundan en iyi şekilde faydalanmaktır. Mesela biz "oyun editörleri" pek ciddiye alınmayız. Ne de olsa işimiz oyun, değil mi? Ama bu bizlere öyle güzel bir kamuflej sağlar ki, aklınız şaşar. Mesela ben ilk sayıdan beri çaktırmadan kendi çapımda bir mücadele veriyorum. Şurada burada, kenarda köşede kendi fikirlerimi, kendi görüş açımı yeni yetişen nesillerin kafasına ekmek için alttan alta çalışıyorum. Yetişkinler tabii ki beni ciddiye almazlar ve genellikle okumazlar bile. Ve ben de bundan çok memnu-



Burada "babalarınız" derken ille de "biyolojik babalarınızdan", yani akşam evde yüzünü gördüğünüz adamları kastetmiyorum

num, çünkü zaten onların artık beton gibi olmuş kafalarına yeni bir fikir sokmaya çalışmakla kaybedecek vaktim yok. Benim derdim gençlerle, çünkü sıra onlarda ve eğer bir değişiklik yapılabilecekse, bunu ancak onlar yapabilir. Sizi bilmem ama, benim gibi tembel, hem de olanakları kısıtlı bir adamın bundan daha fazla ne yapabileceğini doğrusu hiç bilemiyorum.

Neyse, gelelim babalarınızın siz yeni nesilden neden nefret ettiğine. Burada "babalarınız" derken ille de "biyolojik babalarınızdan", yani akşam evde yüzünü gördüğünüz adamları kastetmiyorum. Benim kastettiğim hali hazırda tüm dünyada sistemin başında ya da içinde olan orta yaş ve üzeri kesimdir. Hep görürsünüz, onlar her yerdedirler ve asla da siz yeni yetmelerden hoşlanmazlar, yaptığınız hiçbir şeyi beğenmezler. Oyun oynarsınız kabahat olur, okula gidersiniz kabahat olur, iş bulursunuz kabahat olur, sevgili bulursunuz kabahat olur. Size tahammül edemiyorlarmış, ellerinden gelse gençlerin alayının köküne kibrit suyu ekmek istiyorlarmış gibi bir hava içindedirler. Sessiz sakin durdukları anda bile suratlarından "Püh Allah belanızı versin genç gibi!" ifadesi eksik olmaz.

Peki hiç durup düşündünüz mü neden böyledir? Neden eskiler gençlerden ölesiye nefret ediyormuş gibi davranır devamlı? Bunun birden fazla sebebi var aslında. İlk ve en önemli sebep şudur, eskiler bugün güçlü ve egemen olabilirler. Ama zamanları geçmektedir ve onlar da köpek gibi farkındadırlar bunun. Onlar için yarın hastalık, işsiz-

lik, ölüm ve daha nice felakete gebe dir. Üstelik ruh ve bedenlerindeki mücadele gücü de hızla azalmaktadır. Yani aslında nefret ettikleri şey siz değilsinizdir, ta kendileridir! Ne idik, ne olduk diye her sabah aynaya bakıp biraz daha çökerler. Elde olanın kıymetini bilmek, günü değerlendirmek, sonrakilere iyi bir zemin bırakmak umurlarında bile olamaz, çünkü daha kendileri ne istediklerini bilmemektedirler. Yani kendileri "adam" olamamışlardır ki size laf soksunlar!

Ve tabii bir türlü "adam olamamak" ellerini attıkları her işte kendini gösterir. Ne mi demek istiyorum? Durup ülkenin haline bir bakın. Hangi gazetenin ne manşet attığı umurumda değil, kesinlikle ülke rezil bir durumdayız. Hadi ülkeyi geçelim, ne de olsa dünyanın merkezi biz değiliz. Ama dünyanın tümü için de durum pek farklı değil. Bilimadamları 2050 yılında insanlığın kendi kendini tamamen yoketmiş olacağını büyük bir kesinlikle öngörüyorlar. Peki bu mudur yani? Binlerce yıllık insan uygarlığının sonu bu mudur? Bu kadar basit midir? Halen dünyaya hükmeden orta ve üzeri yaş grubunun elinden gelenin en iyisi bu mudur?

Babam özü sözü doğru bir adamdı. Bana "Büyük hatalar yapıldı, korkarım bunun ceremesini de siz ve sizden sonrakiler çekecek evladım." diye açık yüreklilikle itiraf etmekten kaçınmamıştı. Ve korkarım her zaman ki gibi yine haklıydı. Ama yetişkinlerin yüzde doksanı aynı özeleştiriyi yapamaz. Birincisi o kadar olgun değildirler, ikincisi de yapmaya kalkarlarsa kendi nesilleri onlara aralarında yaşam hakkı tanımaz. Kaybettiğini, herşeyi rezil ettiğini itiraf etmek! Bu ne demektir biliyor musunuz? Bu mümkün değildir!

O yüzden en kolayı nedir? Tüm suçta daha dün yumurtadan çıkmış olanların sırtına yıkmak. Kıyamet siz çocukların yüzünden kopacak diyerek homur homur gezinmek. Herşeyi berbat ettiğini bilerek, hergün kendinden daha fazla tiksinierek yaşamak, ama tüm öfkelerini ayna yerine yeni gelenlere yöneltmek. "Eeee, biz az mı çektik, sıra sizde!" lafını bugüne dek kaç kez duyduunuz?

İşte, babalarınızın sizden nefret etmelerinin, en azında öyle görünmelerinin sebebi budur. Aynısını kendi çocuklarınıza taşımak ve dünyayı iyice betler edip etmemek ise siz yeni gelenlere kalmış bir karardır. Ama unutmayın, "Benden sonrası tufan!" lafı çoktan tedavülden kalktı. . ☺



# Dört

## Ne kadar gücünüz kaldı...

... Toprak, yaşlı bir yol vardı karşısında. Her yer kahverengiydi, her şey belirsizdi. Yaşadıkları ve yaşayamadıkları yumuk kalbine çarpıyordu, rüzgârın yumuk gözlerine çarptığı gibi. Sıkıca kapattı göz kapaklarını, canının daha fazla acımasından korktuğu için. İşe yaramadı. Yorgun kaşlarını çattı, kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti. Rüzgâra kızmıştı, ama rüzgâr onunla ilgilenmeyecek kadar meşguldü, esmeye devam etti umursamadan. Kazağının içinde kayboldu kırmızı yanaklarıyla Vosviddin. Kaçmak istedi, ama yapamadı. Belki buna gücü yoktu, belki de çıkış yolunun nerede olduğunu bilmiyordu. Düşüncelerini bir arada tutmaya çalıştı her zaman yapmaya çalıştığı gibi, yapamadı. Kırık cam parçaları gibi çevreye saçıldı renksiz hayatı, göz yaşları. Kırmızıya çalan toprağa düşen düşüncelerine basmadan yürümeye çalıştı ufak adımlarıyla, uzun, yaşlı yolda. Bu deneme de canını acıttı, ama bir eksik ya da bir fazla, fark etmemişti hiç. Devam etti, nasıl başladığını bilmediği muğlak yolculuğuna.

\*\*\*

... Yolda kendisinden başka kimse yoktu. Bu defa daha sıkı tutunmuştu umuduna, kırık hayallerine, yaşamaya çalıştığı uykulu hayatına. Bir şeyler değişebilirdi, veya bir şeyleri değiştirebilirdi. Bunu yapacak kadar güçlü olmadığını farkındaydı, belki de sadece kendisini kandırıyordu, çevresinde kandırabilecek kimse olmadığı için. Ama bunun olabileceğini düşünmek bile gülümsetebiliyordu donuk suratını. Birkaç adım daha attı kırmızı, toprak yolda. Kafasını kaldırdı, karşısında büyük bir karaltı vardı. Yolun diğer tarafını göremiyordu. Ürkekçe yaklaştı karaltıya, eliyle dokundu, içinde kayboldu. Hızlıca çekti elini. Sonra yeniden uzattı, karaltıyı dörde böldü, içinden yalnızlığını aldı ve cebine koydu. Taşımakta zorlanmıştı, ama çok geçmeden alıştı. Karaltı yolu tamamen kaplamıştı. Yalnızlığının boşluğundan yolun di-

Yeniden uzattı ufak elini, karaltıyı dörde böldü, içinden yalnızlığını aldı ve cebine koydu. Taşımakta zorlanmıştı, ama çok geçmeden alıştı.

ğer tarafa geçti. Yamalı pantolonunun dizlerini silkeledi. Cebini kontrol etti, yalnızlığı yerindeydi. Yine toprak yoldaydı, sanki hiç yol almamış gibi. Biraz dinlendikten sonra yeniden yaşlı yola bıraktı kendisini. Siyah bulutlar güneşin gülümsemesini engelliyordu, rüzgârsa Vosviddin'i kızdırmaya devam ediyordu. Canı hâlâ çok acıyordu. Attığı adımlar ne yolunu, ne de hayatını değiştirebiliyordu, ve buna üzülemez kadar yorgundu yumuk kalbi. Sağdaki ilk boşluktan girdi. Aynı toprak yol vardı yine karşısında. Çaresizce devam etti, çünkü seçim şansı yoktu ve şimdiye kadar hiç olmamıştı. Üşümüş ellerini ceplerine sokarak yol aldı, yavaş yavaş unutmaya başladığı umutlarıyla, yorgun, küçük bedenıyla. Bir anda yolun karalmasıyla dondu, kaldı. Yine bir karaltı vardı karşısında, yolun tamamını kaplayan. Elini uzattı bir kez daha, karaltıya dokundu. İlkinden farksızdı. Karaltıyı dörde böldü, içinden çocukluğunu aldı iki elini birleştirerek, diğer cebine koydu. Bu, onu olduğundan daha da ağırlaştırdı. Gitgi-



Fırat Akıldız

de daha çok zorlanıyordu taşımakta yüklerini, gitgide daha fazla yoruluyordu. Cebindekileri bırakmayı düşündü, yapamadı. Yolun her tarafı kapalıydı yine. Çocukluğunun boşluğundan yolun diğer tarafına geçti. Bu defa daha farklı bir dünyayla karşılaşacağını umuyordu.

\*\*\*

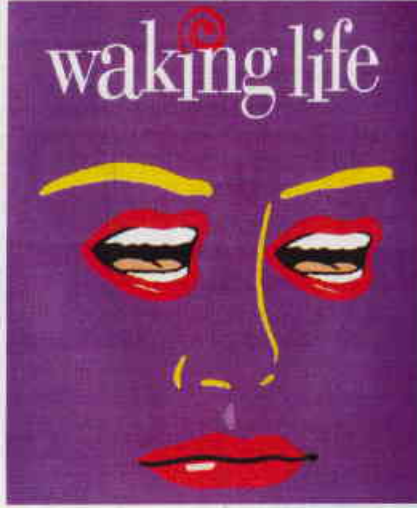
... Yavaşça kafasını kaldırdı ve yola baktı. Kırmızı yola... Aynıydı her şey, yönünü değiştirmesine rağmen. Her şey belirsizdi, her şey bulanıktı hâlâ. Bir cebinde yalnızlığı, bir cebinde çocukluğu... Çakıldı, kaldı. Onları daha fazla taşıyacak gücü yoktu. Ne yapacağını, ne yapması gerektiğini sordu kendisine, cevap alamadı sessizlikten başka. Geriye dönemezdi artık, dönse bile başladığı yerden farksızdı olduğu yer. Sanki hayatını biri ileriye sarıyordu hızlıca, ama bunu kimin yaptığını bilmiyordu. Yolun ilerisinde bir karaltı daha olduğunu fark etti Vosviddin. Toplamaya çalıştı kendisini, yavaşça. Bir adım attı. Daha sonra bir adım daha... Her adımda daha fazla ağırlaşıyordu hayatı, daha fazla kapanıyordu yumuk gözleri. Elini uzatmaya çalıştı karaltıya doğru... Yere yığıldı... Ve cebinden düşen yalnızlığı karaltıyı delip yolun diğer tarafına geçti... ☺

NOT: Vuslat ve Hakan, mektuplarınızı aldım, benimle e-mail yoluyla iletişime geçebilirsiniz sevinirim. Bu arada, bu yazı geçen ay çıkmalıydı. Yanlışlıkla bir önceki yazıyı tekrar yayınlayan Sinan sizlerden özür diliyor karşımdaki masadan. ☺



# Varolmak?

Sinemalarımızda bir türlü vizyona giremeyen Waking Life içeriği ve estetiğiyle izlediğim en ilginç ve derin filmlerden. Neyse ki dağıtımçıların yapamadığını Tigon yapıyor ve filmi en azından DVD formatında izlememize olanak tanıyor. Filmin derinliği aslında basitliğinden kaynaklanıyor. Film boyunca adsız bir karakter, bir türlü uyanamadığı rüyasında dolaşarak, karşılaştığı tiplerle insan, hayat, kader ve varoluş gibi felsefi konular üstüne konuşuyor; birçok farklı düşünceyle karşılaşılıyor. Amaç cevaplar bulmaktan çok sorular sormak aslında. Varolanı sorgusuz sualsiz kabul etmek yerine sorgulamanın esas olduğunu vurgulamakta film. En iyisi ben daha fazla kurcalamadan, siz önce seyredin; sonra yorumları takas ederiz. Filmi yazan ve yöneten Richard Linklater (Tape ve en son School of Rock), Waking Life için çok farklı bir teknik kullanmış. Film önce çekilmiş, sonra boyanmış. Tam olarak bile-



miyorum ama dijital bir filtre uygulanmış olsa gerek. Yine de her halinden inanılmaz uğraşıldığı belli oluyor. Her bir kare sanki bir ressamın fırçasından çıkmış gibi. Ayrıca çizgilerin sabit olmaması filme inanılmaz bir dinamizm katmış; sanki her şey her an hareket halinde. Belki biraz baş döndürücü ama kesinlikle etkili bir teknik.

Filmdeki karakterler çizgi olsa da bazılarını tanımak mümkün. Ethan Hawke, Julie Delpy ve Steven Soderbergh çizgileşen ünlü simalar arasında. Maalesef filmin DVD versiyonu (en azından ülkemizde çıkan) kendisi kadar renkli değil. Bir kere altyazı seçeneklerinde Türkçe'nin bulunmaması çok büyük bir eksi; özellikle felsefi diyalogların ağırlıkta olduğu bu film için iyi bir Türkçe altyazı kesinlikle gerekli (İngilizce altyazıyı takip edebilmemiz için bile İngilizce'niz düzgün olmak durumunda).

Diğer önemli bir eksi ise filmin bu özel tekniğine dair hiçbir ekstranın bulunmaması. Görüntülerin nasıl resimleştirildiğini ister istemez merak ediyor ve bu konuda kısa da olsa bir kamera arkası görmek istiyorsunuz. Her şeye rağmen, en önemlisi de sinemalarda görülemeyecek olduğundan, Waking Life DVD formatında izlenmeli; üstünde kafa patlatılmalı.

## Kısa ve Ödülleri Paslanmış kulaklar için

Birkaç ay önce yine bu köşeden bir duyuru yapmıştık, liseler arası kısa film yarışması başlıyor diye. İşte geçtiğimiz ay bu yarışma sonuçlandı ve kısa film ödülleri buldu. İstanbul Lisesi Sinema Kulübü'nün düzenlediği yarışmanın ödül gecesinde, Level ekibi olarak bulunmayı çok istedik ama derginin işleri bizi rahat bırakmadı; arkadaşlardan özür dileriz. Gecede ödül alan ve dereceye giren filmler gösterildi. Sırasıyla söylemek gerekirse, Yaşam Merdiveni (Alican Aktürk) birincilik, Günaydın (Erinç Arık) ikincilik ve Bekle-me (Çağrı Ark) üçüncülük ödülleri alanlar filmler oldu (tebrik ederiz). "Türk Sineması-

nın Geleceği Aranıyor" sloganıyla start alan yarışma gerek atölye çalışmaları, gerekse de ünlü ve saygın sinemacı ve akademisyenlerden oluşan jüriyle 'tecrübeli sinemacılar ile ilgili gençleri bir araya getirme' amacına ulaşmış oldu. Üstün çabalarına bizzat tanık olduğum organizatör arkadaşları kutlar ve bu amatör ruhun daha birçok profesyonel etkinlikte devam etmesini dilerim. '15 dakikanın içine koca bir dünyayı sığdırmak' belki çok zor ama bir yerden de başlamak lazım... Detaylı bilgi için kulübün web sitesine (sinema.istanbul-lisesi.com) göz atabilirsiniz.

**Yeni bir radyo programı başlamakta, daha doğrusu yeniden yayına girmekte.** Japon animasyonu müzikleri programı 'Anime Garage', Açık Radyo'nun hayata dönmesiyle kaldığı yerden devam ediyor. Her Çarşamba saat 17.00-18.00 arası 94.9 frekansında Anime Garage, Japon animasyonundan örnekler vererek Anime film ve dizilerinden popüler parçaları sunuyor. Programın amacı Anime müziklerinin yanı sıra bu kültürü de tanıtmak. Uzakdoğu'da zaten oldukça popüler bir tür olan Anime, Kill Bill'in kopardığı fırtınayı arkasına alarak yeni dünyanın kapılarına dayandı. Japon animasyonu artık o kadar yaygın ki sadece filmlerde değil bilgisayar oyunlarından web sitelerine kadar geniş bir yelpazede etkili olmakta. Anime'nin sadece kendisi değil müzikleri de bir tür haline gelmiş durumda. İlginç olan da bu müzik türünün birçok alt türü (pop, rock, caz, vs.) içinde barındırması ama yine de ortaya özgün ve olgun ürünler çıkarması. Anime Garage, bir sürü ıvır zıvır tematik programa iyi bir alternatif olabilir; özellikle Anime fanatikleri kesinlikle bu programa takılmalı. Detay için animegarage@anime.gen.tr adresine başvurabilirsiniz.





# Ruhların Kaçışı

**Vizyonda çok ilginç bir anime** var ve umarım siz bu yazıyı okurken de halen vizyonda olur. İlk olarak bu sene !F bağımsız film festivalinde gösterilen Ruhların Kaçışı (Spirited Away), 2002 yılında hem Altın Ayı hem de Oscar kazanmış fantastik bir başyapıt. Chihiro, anne-babasıyla yeni evlerine doğru çıktıkları yolculukta kaybolur. Bir tünelden geçerek büyüdü bir yere gelirler. Burası aslında büyücü Yubaba'nın yönetiminde, tanrıların yıkandığı bir hamamdır. Durumdan habersiz anne-baba açgözlü bir şekilde tanrılar için hazırlanmış yemeklerden götürmeye başlarken, büyücü onları birer domuzla çevirir. Yapayalnız kalan Chihiro anne-babasını insanlaştırmalı ve bu ruhlar aleminden gerçek dünyaya geçişin bir yolunu bulmalıdır. Onu küçükliğünden beri tanıdığını söyleyen Ha-

ku, Chihiro'a hamamda bir iş bulur. Chihiro kısa sürede nöbetçisinden kazancısına kadar herkese kendini sevdirmeyi başarır ve insanlığıyla hamamın bozulmuş dengelerini ve değerlerini altüst eder... Ruhların Kaçışı, fantastik yaratıkları, rengarenk mekanları ve garip olayları ile kesinlikle çok farklı bir animasyon. Görsel açıdan olduğu kadar içerik açısından da çok zengin. Sembolik anlatımı birçok kültüre ve inanca referans vermekte ve gönderme yapmakta. Sembollerin arkasında insana dair o kadar çok duygu ve düşünce saklı ki ve bunlar o kadar estetik bir şekilde yansıtılmış ki film boyunca yüzünüzden düşünceli bir gülümseme eksik olmuyor. Hayao Miyazaki ustanın elinden çıkan bu büyüdü deneyim kesinlikle pas geçilmemeli.



## New York, New York

**Ben gidemiyorum** belki ama Bay K, New York yolunda. Aylar önce size "K'nın Dosyası" adlı kısa filmimin !F İstanbul Bağımsız Film Festivali'nde gösterime gireceğinden bahsetmiştim. Kar-kış-kiyamete rağmen gösterim gerçekleşti ve film halk oyunda en iyi ikinci film seçildi (gelen herkese çok teşekkür ederim, gelemeyenlerin de canı sağolsun). Ardından Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi kısa film yarışmasında, jürinin 'atmosfer yaratma ve görsel dil oluşturmasındaki başarısından dolayı' açıklamasıyla 'En İyi Görüntü' ödülünü alan film, son olarak da bu yıl Ekim ayında altıncısı düzenlenecek olan New York Turkish Film Festival programı için seçilmiş durumda. İyi de şimdi bu adam bütün bunları neden sıraladı diyorsanız, paylaşmak için derim o kadar.

## Finding Nemo / DVD

**Bu ay bir tek DVD alacaksanız**, bu Kayıp Balık Nemo olsun. Hatta hayatınızda daha önce DVD almadıysanız bile sırf Finding Nemo DVD'si için DVD oynatıcı alabilirsiniz.

Şimdiye kadar gördüğüm en dolu DVD seti Nemo'nunki. 2 DVD boyunca filmin yanı sıra yapım aşamasını anlatan belgeseller, interaktif oyunlar, çeşitli belgeseller, televizyonunuzu sanal bir akvaryuma çeviren animasyonlar, minik ekstralar ve gizli yumurtalar sizleri bekliyor. Eğer daha önce Kayıp Ba-

lık Nemo'yu seyredip beğendiyseniz, bu DVD setini kaçırmamalısınız. Eğer seyretmediyseniz ise, muhteşem bir animasyon yüzlerce ekstra ile bu DVD'lerde sizleri bekliyor.

Bu arada eklemeyen edemeyeceğim, DVD filmin haricinde bütün ekstralarıyla setin Türkçeleştirilmiş olması. Türkçe seslendirmeye gösterilen özen de dikkate değer.

\_Güven Çatak





Hayalet'i okumaya başlamadan evvel lütfen çevirin sayfayı, ben burada sizleri bekliyorum...

# HAYALY ALET

"Pulvis et umbra sumus"

**Ö**zet: Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri, bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...

"İkinci ve üçüncü yoldaşlarımdan önce size dördüncü yoldaşımı anlatmak istiyorum." Biraz durakladı. "Bu yedi kişi arasında yanıma çekmesi en zoru olacaktı. Doğası büyüye düşmandı çünkü. Güvenmez biriydi." Tekrar durdu. "Zor oldu. Zor oldu ama başardım."

Yavaşça adımlamaya başladı salonu. "Tüm hayatını en ince detayına kadar biliyordum elbette ama onu ölümden geri getirmek konusunda bildiğim şey onun bir Valkyrie tarafından korunduğuydu. Bu, bir zamanlar aşık olduğu ve ölüme uğurlamak zorunda kaldığı bir kadındı. Onun inancına göre gri, bomboş düzlüklerdeki çıplak bir varoluşa. Oysa kadın ölüirken şöyle demişti Kral:

"Bütün bu tanrılar, bizi ayıramazlar. Eğer ben ölmüş olaydım ve sen yaşam için savaşıyor olsaydın, karanlıklardan dönerdim, Cehennem'in çukurundan, yanında savaşmak için."

Böyle güçlü bir aşk sanırım her yaşama gerekli. Her neyse... Gerçekten de kadın sözünde durdu. Grubumun dördüncü yoldaşı ölüme bakarken geri geldi ve o ayağa kalkana dek hasmını oyaladı. Böylece kurtardı onu. Tanrısı acımasız, sert bir tanrıydı yoldaşımın. Onun için en büyük onur savaş esnasında ruhunu teslim etmektir. Ve yoldaşım tanrısından çekinirdi. Böylece yaşadı, hayatta kaldı ve bir efsane oldu. Tekrar sevdi ve tekrar, savaştı, hep kazandı. Bir gün geldi dünyasının en büyük krallığının tahtına oturdu. Oğlu oldu, onu kaybetti. Tahtını iç ve



diş tehditlere, sayısız düşmanlara karşı korudu. Yaşlandı."

İçini çekti Hayalet. "Yaşlı bir aslanın durumu acıklıdır Kral. Gruptaki diğer genç erkekler onun bir açığı kollamaktadırlar. Çakallar da onun geri kalmasını, yorulmasını bekler. Sonra hep birlikte atılırlar üstüne... Mağrur aslan için adice bir ölüm. Onun için de böyleydi durum. Kimse onu açık açık düelloya davet etmeyecekti, şüphesiz hiç kimse o kadar aptal değildi çünkü yoldaşım 50 yaşını geçmiş olmasına rağmen hâlâ ulu bir savaşçıydı. Hayır, o sonunun kulağına dökülen ya da içkisine karıştırılan bir zehir, sırtına soğuk bir hançer sokan sinsî ve zayıf bir el ama hepsinden de önemlisi habis ve saklı bir büyü olmasına karşı tetikteydi. Bu da, takdir edersiniz ki, benim işimi ayrıca zor kılıyordu."

"Bir gün tahtında otururken tanrısı ona malum oldu. Onun ruhunu almaya bizzat gelmişti. Bir zamanlar Rexor'un karşısında kurtulduğu ölümü en büyük savaşçının surretinde çıkmıştı karşısına. Gecikmiş borcu almaya gelmişti tanrı. Sütunların ardından, güvenli ve karanlık bir yerden onları izledim. Yoldaşım ayağa kalktı, daima güvendiği tek şey olan kılıcını eline aldı ve tanrının şampiyonuyla bir dövüşe tutuştu. Kazanamayacaktı ama yine de dövüşecekti. Doğuştan bir savaşçıdır o. Vakit gelmişti, kum saati boşalmıştı. Ellerimi yere koydum, vücudumdan sarayın zeminine siyah kumlar aktı. Tanrısı yoldaşımı götürmeden evvel hızlı hareket

etmeliydim. Yoksa onu sonsuza dek kaybedecektim. Şampiyonun baltası yoldaşımın omzundan girip göğüs kafesini neredeyse ikiye ayırdığında kumlar ona ulaştı ve vücudunu sardı. O an daha evvel çok nadiren hissettiğim bir karşı koyuş hissettim. Yoldaşım büyüünün etkisini anlamış, varoluşunun her zerresiyle karşı koymaya çalışıyordu. Son nefesinde. Tanrısı da bu mücadeleye dahil olursa başarıma şansım çok azalacaktı biliyordum. Bütün gücümü kullanarak ölümün yamacındaki vücudu saraydan büyüünün kanatlarıyla kaçırdım.

Boğa gibi kuvvetliydi. İradesi de beni yorgun düşürmüştü. Umduğumdan önce onu kontrolümden kaçırdım. Tarantia'nın hemen dışındaydık, çok tehlikeliydi. Her an askerlerin ayaklanmasını bekliyordum ama öncelik onundu elbette. Hemen ikna etmezsem üstüme yaşlı bir aslan gibi atılacak ve tüm görevi tehlikeye atacak kişiniydi.

Senselemişti ama salyalar saçarak küfür ediyordu. Bana elbette. Onu tanrısıyla olan gecikmiş buluşmasından, şampiyonla yapacağı dövüşten, o muhteşem ölümden alıkoymayan büyüüye lanetler yağıdırıyordu.

"Kadınlarını ağlatacağım şeref-siz büyücü!" diye tükürdü bana doğru.

"Senden kaderini çaldım çünkü yardımına ihtiyacım var." diye konuştum. Bu kez planladığım konuşmayı yapamayacaktım. O, beklediğimden daha zor çıkmıştı, her şey ters gidiyordu ve bütün bunları yoluna koymak için birkaç dakikam vardı.

"Sana sadece senin gibi kara köpekler yardım edebilir! Stygia'nın köpeklerine koş! Yardım dileni!" Üstüme saldırdı. Onu savuşturdum.

"Barbar dinle beni. Kaderin henüz dolmadı. Crom'un dağına başın





dik gitmek için yapman gereken son bir savaşı daha var."

"Hiçbir savaşını senin için yapmayacağım köpek! Bir göktaş gibi üstüme gelen kaya parçasından kaçtım. "Biraz daha zaman... Sonra Kara Aslanlarım burada olacak ve leşini çiğneyecekler!"

O an gerçeklerin hiçbir şekilde yoldaşımı ikna edemeyeceğini anladım. Çaresizlik içinde ağzımdan bir kelime fırladı. Fırlar fırlamaz da pişman oldum.

"Conn!" Dedim.

Barbar durdu. Oğlunun adıydı Conn. Ölmüştü. Şimdi söyleyeceklerime çok dikkat etmek zorundaydım. Kendi ruhu için beni öldürebilirdi ama oğlunun ruhunun tehlikede olduğunu düşünürse bütün Stygia, Ophir, Shem hatta Khitai'ye kadar karşısına çıkan tüm şehirleri dümdüz edebilirdi.

"Oğlun tehlikede barbar. Stygia'lı büyücüler onun ruhunu Yezud'da örümcek tanrıya yedirip senin kudretine sahip olmayı planlıyorlar. Ben sana haber vermek için kaçtım. Seni bunun için zamansız ölümünden kurtardım. Bana ve oğluna yardım etmeyecek misin?" Sözlerim tamamen yalan değildi. Barbar benimle gelmezse yakın gelecekte her şey, her şeyle birlikte oğlunun ruhu da karanlıklara karışacaktı.

"Bir büyücüye neden güveneyim iblis soyu?" diye hırladı. Ama şüphe gözlerine yürümüştü, görebiliyordum.

"Yaşlı Nyssa'yı hatırla barbar! O da sihrin gücünü kullanabiliyordu ama ona güvenden! Kushad'ı hatırla!"

Durakladı. "Evet onları hatırlıyorum.

Hem sen ne biçim bir büyücüsün? Büyücüler çelimsiz olur. Yoksa sen Hyperborea'nın o tuhaf büyücülerinden misin? Neredeyse onunkine yakın boyumdan ve cüsemden bahsediyordu.

"Hayır barbar. Ben daha uzaklardan geldim. Tüm bu yolu oğlunu ve tehlikede olan başkalarını kurtarmak için kat ettim. Bana güvenmelisin. Bunun için sana kılıcını veriyorum." Pelerininin gizemli ceplerinden birinden şeklini ezberlediğim kılıcı çıkardım. Barbarın uzun yıllar evvel bir mezarda bulunduğu kılıcı...

"Bu dünyada barbar, kimseye güvenemezsin. Ne kadınlara, ne iblislere... Bu barbar..." Kılıcı önüne attım. "... Buna güvenebilirsin." Babasının sözleriydi. Barbarın gözleri büyüdü bir an için. Emindim, zihnini okuduğumu sanmıştı. Sonra kılıca uzanmadan beni gözledi. Çelik mavisî gözleri kısıldı. Uzandı ve kılıcı aldı.

"Beni Conn'a götür büyücü. Ve eğer yalan söylüyorsan inandığın tanrılar yardımcın olsun."



\* \* \*

"Yeter! Ev ev dolaşip zehir akıtıyorsun. İnsandan insana geçen bulaşıcı hastalıklar yayıyorsun. Toplumumuzu yüzlerce yıldır bir arada tutan bağları zayıflatıyorsun. Sarayımızda, atamızın, velinimetimizin huzurunda bile bu kafirliklerden vazgeçmedin. Ulusumuzun hükümdarının gözlerini ve zihnini bağlayıp onu güçsüz düşürmek midir amacın?"

"Askadjas, kralını bu kadar zayıf mı bilirsin?" diye gürledi Kral.

"Asla haşmetmeapları. Asla atam. Lakin bilirim büyüünün kudretini, nice büyük kralların hükmünü zayıflatmak için kullanılan kara, kapkara günahları. Felç geçirip ölen babanızı hatırlayın kralım! Uykusuna dalmadan önce uşaklara tepeler üstünde uçan bir karga gördüğünü söylememiş miydi? Onu, büyüye kurban giden babanızı unutmayınız atam. Bu güç öyle büyük bir sorumluluk gerektirir ki, herkesi, sizin gibi güçlü ve onurlu bir önderi bile tehdit edebilir!"

Kral tedirgin ve şüpheli görünüyordu. Besbelliydi ki korkak rahip bu mertebeye kadar, kralın hassas noktalarını bulmada ve istismar etmedeki ustalığıyla gelmişti. Hayalet o anda, aynı şeyin tekerrür edeceğini anladı. Kral bu sözlere karşı koyamayacaktı. Hayalet olası alternatiflerini gözden geçirmeye başladı.

"Kral, eğer sözlerim ya da hikâyelerim sizi gücendirdiyse affınızı dilerim ancak hikâyelerim inancınıza karşı tasarlanmış birer silah değildir. Yüce anlayışınızın bunu da kapsayacağını umut ediyorum." Ardından hafifçe başını eğerek selam verdi.

"Hayalet efendi. Hikâyeleriniz her ne kadar bize ilginç ve heyecanlı gelse de tebamamızın huzursuzluğuna karşı kayıtsız kala-

mayız. Vakit de geç oldu, yatmayı arzuluyoruz." Böylece Kral'ın son sözü söylendi ve zirhli askerler salonun ötelere Hayalet'e refakat etmek üzere geldiler. Görmeyen Rahip Askadjas ise tatmin olmuş görünmüyordu, hararetle konuşarak Kral'a yanaştı ve mırıldanmaya başladı.

"Kralım belki de onu sarayda tutmalısınız. Çıkarsa ortadan kaybolmasını nasıl engelleriz? Kaçacak olursa yaratacağı karmaşayı bir düşünün. Onun sahte dinlerine ait safsataların dünyada serbest kalmamasını sağlamak, bütün insanlar adına bize verilmiş kutsal bir görev sayılır!"

Hayalet hafifçe selam vermiş, sütunlu salonu terk etmek üzere ağır kapılara gelmişti. Son duyduğu şey rahibin iniltisi oldu.

"Kralım, gitmesine izin veremezsiniz!"

\* \* \*

Hayalet, sarayın özenli ahırlarına bıraktığı atına akıcı bir hareketle bindi. Siyah pelerini hayvanı bir gece sıvısı gibi kapladı. Hayalet atın başını döndürüp hayvanı mahmuzlayarak gecenin içine ve şehirden öteye sürdü. Bu gece hız önemliydi, takip edileceğini biliyordu. Hem doğal hem de doğaüstü yollarla.

Karanlıklar arasında evindeymiş gibi rahat olan Kara Kılıç'ın nöbet tuttuğunu ve onu uzun zaman evvel fark ettiğini biliyordu. Gizlenmek için hiçbir şey yapmamıştı. Kampa girdiğinde umduğu gibi ikiliyi hazır buldu. At daha durmamışken hayvanın sırtını atletik bir hareketle aşarak yere, ayaklarının ve ellerinin üstüne indi. "Örümcek Adam gibi" diye düşündü. Bu düşünce bile onu gülümsetmedi. Şimdi bütün bir ülkenin ordularına karşı üçünün olacağı bir savaşa girmeden bölgeyi terk etmeliydiler. Böyle bir savaşta kazanma ihtimalleri düşük olurdu (!).

Ona sorguyla bakan gözleri kontrol etti. Karartılardan onu izlediğini bildiği Kara Kılıç ve ateşin başında ayakta dikilen, dev yapılı, çıplak Bar-







bar... Hayalet onların yanında iki tane cüppeli büyücü; bir garip görünüşlü cüce ve siyahlar giyinmiş ve genç bir adamı hayal etti. Sonra konuştu.

"Hemen ayrıyoruz."

İkinci defa aynı şeyi söylemesine gerek kalmadan, bir tek soru bile sorulmadan oradan ayrıldılar. Peşlerinde takipçileriyle birlikte.

### Türkiye'de Fantazyaya Yayıncılığı I – Bir Analiz

Lord of the Rings o yeşil-mavi kapaklarıyla Türkçe'ye çevrildiğinde bir takım dışlıların dönmeye başladığını hissetmişik ben ve benimle beraber olan birkaç arkadaş. Bu dışlı ha bire dönüyor, ülkeyi azar azar da olsa değiştirmeye başlıyordu. Evvelce "iyi edebiyat" kisvesi altında fantastik eserler (Misal Kafka'nın Die Verwandlung - Dönüşüm'ü) dilimize kazandırılmış olsa da hiç kendisine ait bir raf ayrılmamıştı kitappeverlerinde. Bilimkurgu için hikâye biraz daha farklıydı, bir zamanların girişken ve idealist ruhlular bilimkurgucuları bazı önemli kitapları yayınlamışlardı bile. Yeni bir tür olarak fantastik kurgunun ülkeye girişi de Tolkien'in eserine denk gelmektedir.

YE'nin 50.000'den fazla satması bir sürpriz miydi bilmiyorum. Sadece fantazyaya arayışı ve/veya merakı içinde olanlar değildi kitabı alanlar, aralarında böyle bir edebiyat klasiğini okumaya can atan sadık kitap okurları da vardı. Bunun ardından sayısız fantezi eseri gördü yerli okuyucu. Weis & Hickman ve Salvatore birer marka haline geldiler. Dungeons and Dragons Türkçe'leşti ve Zindanlar ve Ejderhâlâr oldu. Gerçi devamı henüz gelmedi lakin bu bile FRP yoksunu ülkemiz için büyük gelişmeydi. Raflar arasında giderek artan sayıda fantezi, bilim kurgu eserleri göze çarpmaya başladı. Adı duyulmamış olanlar, her biri fantazyanın ayrı lokomotifleri olan isimlerin yanında, arka kapaklarında satır satır övgülerle okuyucuya sunuldu. Ve elbette kaçınılmaz sonuç, yerli fantazyaya. Ama buna sonra geleceğim.

Bu kadar çok kitap çevrilirken, yayınevlerinin fantazyaya kitaplarından bir şeyler kazanmadığını düşünmek olanaksızdı şüphesiz. Yayınevleri, önceleri kendilerine yabancı olan bu mecrada ilerlerken zorlandılar. Çeviri faciaları, çevirmeli mi-çevirmemeli mi kaosu yaşandı. Her kafadan başka ses çıktı, bilen bilmeyen ahkam kesti. Bu ahkam kesenlerin bir kısmı ne yazık ki fantazyaya basan yayınevlerinde; türün temellerini, çıkış noktalarını bilmeden fantastik kurgu editörlüğü yapan kişiler veya yayınevi yöneticileriydi. Çeviri tartışmalarında bir kon-

sensüse ulaşılmamasına rağmen (hatta böyle bir konsensüse ulaşıp ulaşılmadığı umursanmadan) kısmen haklı olarak basımlar sürdü ve ortaya karman çorman bir yayım ortamı çıktı. Basit çeviriler sadece kendi kulaklarına ters geldiği için Farsça, Osmanlıca hatta Arapça çeviriler yapmaya kasan insanlar bu çorbaya tuz biber ekti. Bu tür çeviriler nadiren yerinde veya akıllıca (Yüzüklerin Efendisi'nde eski ırklar konuşurken veya Zindanlar ve Ejderhâlâr setinde büyülerin isimlerinde) kullanıldı. Sayısız kitapta "Dwarf hızla koşarak kılıcı Merlan Shieldbreaker'in sırtına indirdi" gibi melez çeviri katliamları yaşandı. Oysa İngilizce olan kelimele- rin çevrilmeden bırakılması söz konusu bile olamaz, yazar kendi dilinde yazdığı her kelimeyi okuyucuya yine kendi dilinde sunmuş- tur. Aslında var olmayan bir dilden yapılan bu çevirilerin her şartta Türkçe'ye çevrilmesi şarttır. Bunların dışında daha neler gördük biz neler... Birbirinden farklı boyutlu seri kitaplar; orijinal kapağı dururken kalitesiz çizimli kapaklarla basılan kitaplar; bir sayfada çevrilip bir başka yerde çevrilmeden bırakılan kelimelerle dolu kitaplar, hatta son kitabı asla çevrilmeyen seriler... Durumun vahametini anlıyorsunuz değil mi?

Şüphesiz yayınevlerinin çoğu zaman kendilerince bazı tasarrufları, kararları vardı. Doğru bildikleri şeyleri yapıyorlardı belki de. Ama ne yazık ki bazen doğru bildiklerimiz doğru değildir ve bunlarda ısrar etmek iyi bir fikir olmaz.

Neyse ki eski hatalardan ders alan yayınevleri bugün bazı yanlışlardan vazgeçmiştir. Artık çevrilmemiş daha az kelimeye, hatalı çevrilmiş daha az deyişe rastlıyoruz. Yayınevleri, yıllardır FRP oynayan ve artık kendileri de olgunlaşmış gençlere giderek daha fazla yer veriyorlar ve mevcut editör kadroları da fantazyaya konusuna giderek daha hakim olmaya başlıyorlar.

Bugün, o karmaşa durulmuş, LotR filmi- nin gürz gibi inen etkisi geçmiş, fantazyaya sever okuyucular olarak suyun üstünde bir başımıza kalıyoruz. Geçici heveslere kapılanlar ve deneyip beğenmeyenler dibe çö- küp gittiler. Satış rakamları olarak belki hiç- biri Yüzüklerin Efendisi ve Ejderhamızrağı Destanı'na yaklaşamadılar ama hepsi bir şekilde okuyucusuna ulaştı, Eddings severler doğdu, Weis & Hickman'cılar, Salvatore fanları, Cunningham meraklıları. Bunca eser ve yazar arasında yerli fantazyaya okuyucusu bir şekilde kendisini eğitmeye ve beğenilerini şekillendirmeye devam ediyor.

### Ayın mektubu:

Merhabalar, Ben çıktığı ilk günden beri Le-

vel alan (bir tane bile kaçırmadım), 21 yılını yeni-eski her türlü oyunla geçirmiş, Salvatore, Tolkein, Cunningham, Dostoyevski, Steinbeck, Tolstoy gibi yazarlardan çıkma kitaplar okumayı seven, standart bir üniversite öğrencisiyim.

Level'in Haziran sayısında Hayalet köşesinde Arkanus isimli diyar projesinden bahsetmişsiniz ve eleştirilere/sorulara açık olduğunuzu belirtmişsiniz.

Ben de bu konuda bazı fikirlerimi sizle paylaşmak istedim.

Kesinlikle eminim güzel bir diyar ve ince düşünülmüş senaryolar yarattığınıza, ancak eksik gördüğüm bazı noktalardan bahsetmek istiyorum. Bana sorarsanız Star Wars filmlerinin KOTDR kadar iyi bir atmosfere sahip olmamasının en büyük nedeni, George Lucas'ın gereksiz hayal gücü sonucu oluşturduğu sayısız ırklardır. Dikkat edin, barlarda görülen bazı klasik ırklar dışında, bir yarattığı bir daha göremezsiniz, şehirler gereksiz kozmopolittir. Yazınızda birbirinden farklı 31 ırk olduğundan bahsetmişsiniz, bunların birbirine varyasyonları da (mesela yarı Elf) olacaktır mutlaka. Bu kadar çok ırkı açıklamak, her ırkın karakteristiğini ve genel dış görünüşünü anlatmak, birbirleriyle olan ilişkileri ve kurdukları krallıkları betimlemek hem sayfalar sürer, hem de okuyucuyu yorar bence. En azından ben yorulurum :) Bunun dışında







standart ırkları kullandığınızda sevindim (Elf, cüce, vs.) sonuç olarak Eddings'in Ellenium serisinde olduğu gibi Elf yerine bir de Sitric diye bir ırk kullanması fuzuliydi. Ayrıca farklı ve değişik ırkların kullanımı okuyucunun bir süre sonra yazıların içinde kaybolmasına yol açar.

Çok ırk kesinlikle senaryoya zenginlik getirir ancak aynı şekilde de karıştırır. Kendimden örnek vermem gerekirse, ben fantezi romanlarını "gerçek"ten biraz da olsa uzaklaşmak için okuyorum. Gerçeklik yeterince kanışık, bu nedenle fantezinin de fazla entrikalı ve dolambaçlı senaryolu yazılması taraftarı değilim. Ayrıca bütün Dragon Lance kitaplarının düştüğü "dünyanın kaderi sizin ellerinizde" klişesine de fazla sıcak bakmıyorum. Sonuç olarak Drizzt'in en çok sevilme nedenlerinden birisi her kitapta dünyayı kurtarmaması, kurtarsa bile bunun dünyanın pek umurunda olmaması.

Kesinlikle Türkiye'de eksikliği duyulan fantezi türü edebiyatın şekillendiğini bilmek umutlandırıcı. Arkanus'la birlikte okurların umutlarının sizlerince çabalarının boşa gitmemesini dilerim. Amacım bu işi yanlış yaptığınızı söylemek değil sadece tecrübelerim dahilinde bazı tavsiyelerde bulunmak. Giriştiğiniz sektör Türkiye'de çok yeni bu nedenle sizlere başarılar dilerim. Eğer düşüncelerimin yanlış olduğunu düşünüyorsanız nedenleriyle bilmek isterim. Sonuç olarak bu tip konuları konuşmak benim için hep keyif verici olmuştur. Ve de Levell'a birlikte her ay daha fazla bilgi verebilirseniz Arkanus hakkında, çok memnun olurum.

Teşekkürler

Attila Aksay

N: Arkanus büyük, derin ve yaşlı bir dünyaya. Onun onda biri kadar yaşlı olan bizim dünyamızdaki nüfus çeşitliliğine bir göz atmak gerek Arkanus'u daha iyi anlamak için. Dünyamızda Uzakdoğuluların, zencilerin, İskandinavların, Arapların, Hintlilerin nasıl apayrı ırklar olduklarını hatırlayalım. Hatta Uzakdoğulular arasında nasıl ülkeden ülkeye bile fiziksel değişiklikler olduğunu da göz önüne alabiliriz. Bunlara yerli kabileleri, hispanikler ve Latin Amerikalıları, Eskimoları da ekleyelim. Yani aslında dünyamız ırksal olarak fazlasıyla karışık ve kalabalık. Fantastik edebiyatta yazarlar ortamlar şenlenmiş diye genellikle insanları bir barbar, bir normal (!) bir de Arap benzeri yaratır, gerisini insana benzemeyen yabancı ırklardan oluşturur. Arkanus'da ise -gururla söylüyorum- hepsi var. İnsan kavimleri ve ırkları birbirinden farklı. Diğer ırkların da tarihleri doğrultusunda buldukları yerler apayrı. Kozmopolit olmaktan kaçınmanın bir yolu da maalesef yok. İşin içine bir şekilde savaşlar, büyükler, kahramanlıklar, ticaretle dolu bir tarih girdiğinde bulunulan düzlem her şartta kalabalık ve devingen bir şekle bürünüyor. Bizim de bu karmaşadan, gürültüden ve entrika yumağından kaçmak gibi bir niyetimiz yok, tam tersine dörtlüye koşuyoruz bunlara doğru. Fantastik, masalsı ve epik bir arka

planın üstüne dünyamızdaki entrikalı, hassas, sürekliliği değişen yapıyı oturtabilmek amacımız. İyi fantezinin bu doğrultuda canlanacağına, dünyadaki okuyucuların da bu tarz bir edebiyat arayışında olduklarına inanıyoruz. Umarım başarırız.

Uzun uzun yazıp ve kafana takılan yer eleştirisi olarak bize gönderdiğiniz için teşekkürler Atilla.

\* \* \*

Tanrım, yaz yine geldi. Geçen sene bu vakitler herkese bir nebze umursamazlık, biraz cesaret ve bolca tatil temenni etmiştim. Bu kez formüle bir tutam da gezgin ruhu ekliyordum. Bir yerlere gidin, eğlenin, gülün, yeni insanlar tanıyın. Açık ve cesur olun, hiçbir şeyin içinizde kalmasına, sizi ömrünüzün sonuna kadar rahatsız etmesine izin vermeyin. Unutmayın, yaşlandığınızda, mor damarlar ellerinizi kapladığında ve ekmeğin kenarlarını yiyemez hale geldiğinizde yaptığınız şeylerden çok, yapmadığınız şeyler için pişman olacaksınız.

Şov bitti gençler, dağılın bakalım.

N.

www.lostlibrary.org

aliaksoz@level.com.tr

İllustrasyonlar: Kardiayak

## Jukebox:

- 2Pac – Changes
- Method Man feat Busta Rhymes – What's Happening
- Will Smith – Just Cruisin'
- Supreme NTM – That's My People
- Xzibit - MultiPLY

## Rivayetler:

→ AvP fragmanlarından hâlâ bıkmadıysanız, en iyi ve en yenisi burada: <http://www.apple.com/trailers/fox/avp/trailer/>

→ Pitch Black ile karizmanın doruklarına tırmanan, Halivud'un yeni ekşin men'i olan Riddick'in ikinci filmi Chronicles of Riddick'den sonra anime olarak da TV'lere misafir olacağı duyuruldu. 15 Temmuz'da...

→ Zaman Çarkı serisinin yazarı, üretken insan Robert Jordan Tüyap 04'de İthaki Yayınevi'nin konuğu olarak İstanbul'da olacak. Bendenizin de orada hazır ve nazır bulunması muhtemel olacağı bu büyük karşılaşma hakkında daha fazla bilgi için: [Lost Library](http://www.lostlibrary.org).



# INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız bakalım? Bakın zaman nasıl da hızlı geçiyor, biz daha bir ay önceki derginin yorgunluğunu atmadan yeni dergi zamanı gelip çatıyor. Döngü kendini yeniliyor, hayat akıp gidiyor. Siz siz olun, onun bunun ağzına bakmayın, yapılması gerekeni yapın. Ben de aynısını yapacağım ve oturup mektuplarınıza cevap vereceğim. Hadi bakalım...

## HAYVANLAR ALEMİ

Selam Berker Abi; Nasılsın abi? Pek iyi olduğunu sanmıyorum :). Neden mi? Dergideki incelemelerin yarısını sen yazmışsın da ondan :). Tebrikler abi, helal olsun. Ben de bir sitede çalıştığım için bilirim ne kadar zor olduğunu bu işlerin. Aslında ben sizin yarınız bile olamam ama okul ile birlikte yürütmek çok zor oluyor. Okula ağırlık verdiğim için yazı yazamıyorum. Ama doğru yoldayım buna eminim. Zaten beni zorlayan da yok "Yazı yaaaazz!" diye.

Çok güzel bir derginiz var. Hatta o kadar güzel ki bugün çok dinlemek istediğim bir kaseti almaktan vazgeçip sizin derginizi aldım. Black & White 2 ön incelemesini Olcay Sonkurt'un yaptığını gördüm ve minibüste midemin bulanacağını bile bile okudum o yazıyı. Gerçekten çok iyi yazmış Olcay' a tekrar tebriklerimi iletirim. En sevdiğim ve saygı duyduğum kişilerden birisidir (her ne kadar hiç beklemediğim bir olaya karışsa bile).

Aslında bir sorum yok sadece içimi dökmek istedim size. Eğitim sistemimiz hakkında. Çok güzel bir hikaye buldum. İşte kopyalıyorum:

"Bir gün ormandaki hayvanlar bir araya gelip okul açmaya karar verdiler. Bir tavşan, bir kuş, bir sincap, bir balık ve yılan balığı yönetim kurulunu oluşturdu. Tavşan, müfredatta koşmanın bulunmasını istedi. Kuş, uçmanın dahil olmasını, balık yüzmenin dahil olmasını ve sincap, ağaca tırmanmanın mutlaka zorunlu dersler arasında olması gerektiğini söyledi. Bütün bunları bir araya getirip, bir müfredat programı yaptılar ve bütün hayvanların bu dersleri görmesini istediler. Tavşan koşu dersinden A alıyor

olmasına rağmen, ağaca tırmanmak onun için çok ciddi bir sorundu. Sürekli kafa üstü düşüyordu. Bir süre sonra beyni hasar gördü ve eskisi gibi koşamadı. Artık koşuda A almak yerine, C alıyordu. Ve tabii, ağaç tırmanmada ise her zaman zayıf alıyordu. Kuş, uçmada çok başarılıydı, ama sıra toprak kazmaya geldiği zaman, o kadar başarılı değildi. Sürekli gagasını ve kanatlarını kırıyordu. Bir süre sonra toprak kazma notu hala F olmasına rağmen, uçuş notu C' ye düşmüştü. O da ağaca tırmanmada çok zorlanıyordu. Sonuçta sınıf birincisi olan hayvan her şeyi yarım yapabilen, geri zekalı yılan balığı oldu. Ancak eğitimciler çok mutluydu, çünkü herkes bütün dersleri görüyordu. Ve buna "geniş tabanlı eğitim sistemi" dediler."

Bu öykü bizim ne hallerde olduğumuzu gösteriyor sanırım. Aslında biraz da başımızdakiler bunu istiyor. Bizim cahil olmamızı. Ama ben olmayacağım!

Dergide yayınlanacağını pek sanmıyorum ama bari bir cevap yaz Berker Abi. Hiç uğraşma diye imla kurallarına da dikkat ettim elimden geldiğince.

Sana iyi çalışmalar diliyorum Berker Abi. Bu arada köşedeki yeni resmini çok beğendim :D

Hakan Kabaran (Melkor)

Merhaba Hakan,

Eğitime ağırlık vermekle en iyisini yapıyorsun, özellikle de hoşlandığın bir meslek dalıysa kesinlikle sonuna kadar git, arada kendi imkanlarını da kullanarak kendini mümkün olduğunca çok eğit. Zaman eğitilmiş adamın zamanı. Yazarlık filan iyidir ama dünyanın hiçbir ülkesinde tek başına karnını doyurmaz, tabii adın Stephen King değilse. Bu arada Olcay ne olayına karışmış yahu, kafamı allak bullak ettin şimdi. Neyse, gelelim küçük hikayene. Emin ol başımızdakiler bizim cahil olmamızı istemiyorlar. Neden

Aslında biraz da başımızdakiler bunu istiyor. Bizim cahil olmamızı. Ama ben olmayacağım!



böyle diyorum? Aralarında sağlam adamlar da var ama, yüzde doksanı daha ne istediklerini kendileri de bilmiyorlar. Saldım çayıra

Mevla'm kayıra gidiyor 

memleket. Gençler ellerini çabuk tutmalı, bir an önce Cumhuriyet'e verilmiş olan hasarları onarılmalı. Vakit hızla azalıyor. Bu son kalemi ve düşmesine göz yummakla beynimiz bir kurşun sıkmak arasındaki tek fark, ikinci seçeneğin nispeten onurlu olması. Esaretin zilleti çakilebilecek yük değildir çünkü.



## RIDER OF DOOM

Selam Berker, 6 senedir Level'i keyifle okuyorum. Son düzenlemelerle dergi daha da güzelleşti. Ükalalık olarak görmezsen bir önerim olacak, Dergide Gamecube ve Xbox'a da 1-2 sayfa da olsa yer vermenizi istiyorum. Bu konsollar Türkiye'de fazla yaygın değil ama gerçekten çok sağlam oyunlar çıkıyor. Türkiye'nin 1 numaralı oyun dergisi olarak bu oyunları da göz ardı etmemelisiniz. Brother Bear, Rise to Honor gibi garabetleri incelerken, tüm oyun alemini yıkan Ninja Gaiden gibi bir oyunun bahsinin bile geçmemesi garip geliyor. Veya Resident Evil Zero, Rogue Squadron, Fable, Halo 2 bunlar konsol sahibi olsun olmasın tüm oyun severleri heyecanlandıran oyunlar, Rise to Honor'u kimsenin taktığını sanmıyorum. Yanılıyormuyum yoksa? Neyse Full Spectrum'un X-BOX versiyonu çıkmış, hemen ona dalış yapıyorum. Size kolay gelsin.

Süvari

Selam Süvari!

Uzaktan bakınca herşey ne kadar da güzel gözüküyor değil mi? Koskoca Level dergisi, arkasında da eşşek kadar Vogel var. Sırtı yere gelmez bunların. İlk sayıdan beri buradayım ben, ve sana şu kadarını söyleyeyim ki Level'in yıllardır hangi şartlar altında çıktığından kimsenin zerre kadar haberi yok. Söylesek de inanmazsınız zaten, biz bile inanmakta zorluk çekiyoruz çünkü. Peki bunun X-BOX oyunlarını incelemekle ne alakası var? Şöyle ki, önce bir ya da iki adet X-BOX satın almamız gerekiyor, tabii ayrıca her ay incelenecek oyunları da temin etmek lazım. Sonra insanların ayrıca zaman ayırıp bir de bunlarla uğraşması gerekli, tabii sırf X-BOX çalışacak birini işe almazsak, o da zor. Ayrıca bu iş 1-2 sayfayla olmaz, adam gibi bir bölüm ayırmak gerek. Peki onu nasıl yapacağız? Olan bölümlerden sayfa mı kaydıracağız, yoksa yeni sayfa mı ekleyeceğiz? Birincisini yapmak okurları küstürebilir, ikincisi ise maliyeti artırır. Kaldı ki yakın zamana kadar X-BDX için çıkan sağlam oyun sayısı da pek fazla değildi. Eh Microsoft desen ne konsol getiriyor, ne de oyun. En son bir buçuk sene önce filan klavye ilan verdilerdi galiba. Yani onların sponsorluğu da olmayacağına göre, giren çıkan masraf bize olacak. Zaten neredeyse üç senedir "kriz kriz üstü, sanki padişah büstü" durumlarından gına gelmiş. Geçenlerde Doğu'da bir yerlerde bir milyar maaşla sığır çobanı arandığı ama bulunamadığı haberini gördüm televizyonda, olduğum yere çıktım. Yıllarını okumaya yazmaya ver, sığır çobanı kadar değer olmasın. Üffff, neyse, bunlar okurları germez sonuç olarak. Ve biz de artık X-BOX için bir sürü sağlam oyunun çıkmakta olduğunu farkındayız. Bir şeyler yapmaya çalışıyoruz kendi çapımızda, bakalım önümüzdeki aylar neler getirecek.

## MOTOR!

Selamlar kutsal Level ekibi;

Başınızı ağrıtmamın amacı maalesef oyun dünyası değil. Onun tamamlayıcısı niteliği taşıyan ve de çoğu oyuna konu olmuş sinema dünyası ile...

Ben ve arkadaşlarım

öncelikle bu amaca

zevk olsun diye yöneldik. Fakat şartlar ağırlaşmış ta güçlüklerle karşılaştığımızda aslında bu işin bir zevk olmadığını gördük. Lakin yılmadık ve bu zevki hırsa çevirdik. Tek amacımız korkutucu -en azından gerilim dolu- bir korku filmi yapmak da sanıldığı kadar kolay değil. Film yapmak sanıldığı kadar kolay değil. Ama biz bunu başaracağız bundan adımız gibi eminiz. Çoğu engeli aştık yada aşmak üzereyiz. Senaryo, yönetmen, makyaj, film



şim kurmamıza yardımcı olmanız. Eğer bize yardımcı olursanız çok mutluyuz kalacağız. Lütfen, yardımlarınızı bekliyoruz...

Saygılarla

Tolgahan ERMERGEN

(Senarist-yönetmen-yapımcı)

E-mail: wolve\_tolgi@hotmail.com

Merhaba Tolgahan ve ekibi,

Başarının anahtarı sevdiğin işi yapmaktır derler. Öyle midir bilemem, aslında bu biraz da "başarı" kelimesi ile neyi anlatmak istediğine bağlıdır. Kişisel tecrübelerime göre, günümüz dünyasında sıradan bir insan her sabah yaptığı işe lanet ederek uyanmıyorsa, kendini hayli başarılı sayabilir. Tabii maddi kazanç her zaman için önemli ama tek başına herşey demek değil, kim ne derse desin. İşte bu yüzden mektubunuzu buraya koydum, hem örnek olsun, hem de bilgisini paylaşmak iste-

Günümüz dünyasında sıradan bir insan her sabah yaptığı işe lanet ederek uyanmıyorsa, kendini başarılı sayabilir.

müzikleri, ışıklandırma ve diğerleri... Tek sorumuz kamera (1 tane var ama yetmeyecek 2 tane lazım) ve tabii ki kamera ayaklığı veya sehpa... Sizden bunları bize göndermenizi istemiyoruz tabii ki... Sadece bu konudaki ciddiyetimizi ortaya koymak istedim. Sizden istediğim sevgili abilerim ve abtalarım, bize bu konuda birkaç tavsiyede ya da nasihatta bulunmanız, varsa tecrübelerinizi bizimle paylaşmanız yada tecrübe sahibi insanlarla ilet-

yen varsa size erişebilsin. Tabii e-posta adresini de verdim, umarım bir sakıncası yoktur. Bize gelince, aramızda sinemayla uğraşanlar var tabii. Mesela serbest yazarlarımızdan Güven Çatak bu konuda sağlam bilgi birikimine sahiptir. Kendisine guven@level.com.tr adresinden ulaşabilirsiniz. Belki kamera bulamaz ama teknik konularda öğüt verebilir. Tabii adama mail attıktan iki saat sonra cevap beklemeyin, sıkboğaz etmeyin, dönüp bana şarlamasın.

## YOU CALLING ME "SON"

## SONNY?

Berker abi nasılsın hayırdır? Soracaksın şimdi bu ne samimiyet diye ne bileyim işte içimden geldi. Sana çok ama çok önemli bir sorum var.

Belki daha önceki sayılarda yazmışsındır ama dikkat etmemiş olabilirim. Ben bir motor sever olarak sorarım sana: senin motorunun tarzı nedir?

Chopper, speedbike ya da crossbike? Yani hep okuyorum ama sormak hiç aklıma gelmiyor. Merak ediyorum, benim gibi kaç kişi bilmek istiyordur da sormak aklına gelmiyordur.

Keep riding hard, son.

Volkan Şen (DJ Slayer)

Volkanım evladım, Samimiyetin sınırlarını zorlamadığın sürece sorun yoktur, yeter ki "enseye tokat" modeline girilmesin, di mi? Bu bağlamda seni kullandığın lisanla ilgili olarak uyarım gerekir. Büyük ihtimalle fark etmedin ama, İngilizce konuşurken kendinden yaşlı bir adama "son" yani "evlat" diye hitap edersen sonuçları pek hoş olmayabilir. Benim açımdan sorun değil de, yarın öbür gün olmadık bir yerde yabancı bir turist görürsün memleketimize gelmiş, kalkar herife "sonny" felan diye hitap edersin, bağlayıp motorun arkasına sürükler valla. Malum geçenlerde Angels bile geldi buralara, aman diyim. Benim motor zevkime gelince, Harley hastasıyım, ama tabii benzer Japon motorları da olur. Fazla sportif makineler bana

pek uymuyor. Bir de 60'lı yılların Café Racer tarzı motorlarına karşı bir sempati var. İşin ilginç İngiliz Triumph yeniden doğduğundan bu yana her iki türden de motorlar yapıyor ki, ölürüm ben o güzelliklere! Gir [www.triumph.co.uk](http://www.triumph.co.uk) adresine, bak modellere anlarsın. Orada ki Classic bölümünden ne olsa bana uyar, özellikle de Speedmaster'ın hastasıyım. Ne hatlardır onlar beah!





98...99...100!

Sevgili Berker Hocam; Nasılsın? İyimsin? İyisin iyisin. Ben makinemin başına oturunca oyun oynamaktan başka bir şey yapmayan bir insanım ve sadece dört aydır LEVEL alıyorum. Uzatmadan sorulara geçmek istiyorum. Uzatmaya çalışsam da zaten beceremem.

**1)** LEVEL'in 100. sayısı için çalışmaya başladınız mı? Sizde bir class bekliyoruz. :)

**2)** Ben LEVEL'in 84 ve 85. sayılarını almak istiyorum. Nereden bulabilirim?

**3)** Bence (mümkün olmadığını biliyorum) LEVEL'in sayfa sayısını arttırın. Bir on sayfa kadar iyi olur. Hadi kal sağlıcakla.

Mahmut Haşimoğlu

Merhaba Mahmut Kardeş,

İyiyim, çok iyiyim. Pırıl pırılım. Çok başkayım. Bildiğin gibi değilim. Uzatmayayım.

**1)** Hele bir o günlere gelelim de, artık ne yaparız o zaman belli olur. Halen oturup üzerinde düşünmüş değiliz, malum daha bir sene var. Bu da dergicilik işinde hayli uzun bir vade.

**2)** Derginin künyesinde telefon numaramız mevcut. Arayıp santalden abone servisini iste, onlar eski sayılar konusunda sana yardımcı olurlar.

**3)** Derginin sayfa sayısının artması imkansız diye bir şey yok, sonuçta bu da diğer pek çok konuda olduğu gibi maddi olanaklara bağlı bir durum. Okur dergiye eline aldığı anda sekiz sayfalık bir artış ona makul görünebilir. Ama unutma ki biz maaliyeti tek dergiye göre hesaplamıyoruz. Mesela o sekiz sayfa toplamda kullandığımız kağıdı bir ton artırır ki, bu da bizimki gibi kısıtlı bütçeyle yürüyen dergiler için kolayca göz ardı edilemeyecek bir mali yük getirir.

adamsın. Bu sizin Cenk, Erdem ikilisi şöhretleri arttığı için halk tabiriyle artistlik mi yaptılar yoksa ayrılrken geçerli nedenler sundular mı?

**4)** Bu Jesus Kane abimiz takma isim mi kullanıyor? Yoksa gavur ülkelerinde çıkan Level'lerden mi çeviri yapıyorsunuz?

**5)** Mega Emin kardeşimize ne oldu? Askerde falansa kolaylıklar dilerim.

**6)** Sinan Bey'den daha çok oyun incelemesi yapmasını bekliyorum. Üzletti kendini.

**7)** Bir de oyunlarla ilgili sorum var. Senin kişisel olarak önümüzdeki sene patlama yapacağını düşündüğün bir oyun var mı?

**8)** Çok mu uzattım?

Neyse oradaki tüm genç arkadaşlara hayatta başarılar dilerim. (senden geçmiş artık Berker abi yaş 35 :) Kendinize iyi bakın.

Erhan Cantürk

Merhaba Erhan,

Sıcak ya da soğuk, biz işimizi elimizden geldiğince yapmaya gayret ediyoruz. Zaten taş ocağında balyozla mermer kırıyor da değiliz, o yüzden sıcak pek sorun olmuyor. En azından sokağa çıkmak zorunda kalmadığımız süreç.

**1)** Ya tabii ki okur dergisini zamanında almak ister ve bunda da ga-

Alaska çalışandır. Aynı şekilde Blaxis Level-İtalya, Aldous Level-Tazmanya, Dominus ise Level-Vatikan yazandır. Mad Dog ise gezer durur, en son yazısını Avustralya'da bir kangurunun cebinden atmıştı, daha da kendisinden haber alamadık. Korkarız kanguru kaçırır adamı.

**5)** Mega Emin yazılarını çok fazla geciktirdiği için kendisine ceza verdik. Cezasını en alt kattaki Level zindanında kuru ekmek ve su eşliğinde çekiyor. Arada bir de inip kırbaçlıyoruz. Tövbekar olduğunda çıkaracağız. Ya, işte Level serbest yazan olmanın böyle küçük detayları var. Çok hevesli arkadaşları uyandırıyorum yani. Nihahahaha.

**6)** Sinan Bey yazarı işleri müdürü sıfatını ve sorumluluğunu taşıyor. Yani dergide bir şeyler yanlış giderse onun ensesinde boza pişiyor.

Haliyle ensesinde boza pişirmekten inceleme yapmaya pek vakti kalmıyor.

**7)** Çok deli oyunlar geliyor, çooooo! Yani ortada bir "Bizi izlemeye devam edin!" durumu var resmen. Ona göre. (F.E.A.R. yıkacak ortadaki arkadaşlar, bekleyin ve görün! – BLX)

**8)** Yok, tam zamanında bitirmişsin soruları, daha uzasa kabak lezzeti verebilirdi. Abartma, abartmaaaa! Ne 35'i, daha 33'üm. Ömeden mezara kodun beni. Zalım!

## DENYOTRON

Merhaba Berker Abi, Bir iki sorum var ama öncelikle şunu belirtmek istedim: ne zaman bu ülkede oyun oynayanlar çocuk sıfatından kurtulacak? Önceden bunu pek önemsemiyordum, ama geçen ayki Level'i almaya gittiğimde öncelikle bayii bana güldü ve "Bebek misin evladım, bak millet sinava gidiyor (ÖSS) sen gelmiş bebek gibi oyun dergileriyle uğraşıyorsun." dedi. Nasıl moralim bozuldu anlatamam. Neyse bu şoku atlatıp gidip bir de oyun aldım. Dolmuşa bindim ve evime doğru hareket ettim. Yanımda da 40-45 yaşlarında bir adam oturuyordu. Ben de heyecanla Level okuyordum. Kapakta Hitman 3 var. Değmeyin keyfime. Ayrıca sıkıştırıyorum, Tuğbek o kızın 58 kez resmini çekti mi gerçekten? Allah için güzel kız lafım yok ama bir sorayım dedim. Neyse ben okurken adam birden dönüp "Koskoca delikanlı olmuşsun, millet geleceği peşinde koşturuyor ama sen küçüksün bunu anlamana çok var, bak zaten hala oyun oynadığına göre büyümemişsin" demez mi! Yaşım da 16 öyle küçük de göstermiyorum. Saygıdan sustum ve arta arta üstüme gelen bu nasihatlere bir türlü cevap veremedim. Sanki dilimi

Gezegenin hali ortada işte, ne halt ettikleri, ne kadar adam oldukları malum.

## SICAAAAAK!

Öncelikle bu sıcakta bize böyle kaliteli bir dergi hazırlamak için uğraşan herkese çok teşekkür ediyorum. Hemen soru ve yorumlarıma geçiyorum.

**1)** Derginizin geç çıkmasından dolayı laf atarlara acayıp sinirleniyorum. Sizin Türkiye gibi dergi alan insan sayısının 1 milyonu geçmeyen bir ülkede oyun dergisi çıkarmak gibi neredeyse çığınca bir iş yaptığınızı düşünmeyip, bir de utanmadan bir iki gün geç çıktı diye bağışıyolar. Sanki hayatlarını derginin çıkacağı güne endekslemişler!

**2)** Abi gerçekten merak ediyorum işin ne diye soranlara, oyun oynayıp sonra da onunla ilgili yazı yazıyorum deyince ne gibi tepkiler veriyorlar?

**3)** Berker abi sen açık konuşan dobra bir

yet haklıdır. Ama gel gör ki bu memlekette bir şeylerin ters gitmemesi kesinlikle mümkün değilmiş gibi görünüyor. Okuru bilmem ama biz dergi çalışanları olarak bu durumdan artık baymış durumdayız.

**2)** Valla eşim dostum zaten ne iş yaptığımı biliyor, o yüzden onlara böyle açıklamak kasmam gerekmiyor. Onun dışında ne iş yaptığımı soran olursa "dergi editörlüğü" ya da "basın-yayın" deyip geçiştiriyorum. İşim yok ta önüme gelene hesap mı vereceğim?

**3)** Cenk-Erdem ikilisi zaten kanka muhabbetine, renk katsın diye dergimize yazıyorlardı, ortada öyle ciddi bir parasal durum yoktu yani. Çok önceden beridir muhabbetimiz olan elemanlardır sizin anlayacağın. Son zamanlarda iş tempoları biraz fazla artmıştı, turnedir filandır derken adamların nefes alacak zamanı kalmıyordu. Biz de iki sayfa yazı için canlarını sıkmadık elemanların. Yarın öbür gün canları ister, işleri rahatlar gene yazarlar, nedir yani?

**4)** Tabii tabii, Jesus Kane esasen Level-





yuttum. Ama utanmadım da. Ne yapsaydım? Gidip memleketi hortumlasaydım "Büyümüş bak nelerle uğraşıyor aferim!" mi diyeceklerdi? Banka mı soysaydım? Ben sadece elimdeki dergiyi okuyorum. Bunun içeriği onları ilgilendirmez ki! İster Level okurum, ister CosmoGirl, ister yatırım dergisi, ister ganyan dergisi, ister Playboy. Sence bu insanların hepsi mi böyle yoksa ben mi istisnalara denk geldim? (Bir gün içinde 2 istisna çok değil mi?) Neyse senin de canını sıktım. Mailimi yayınlamasan da olur ancak bana cevap yollarsan çok sevinirim. Kendinize iyi bakın. Ben de açıp Total Waroynayayım. Modası geçti ama n'aparsın.

Galle an

Bak güzel kardeşim,

Ben boyuna demiyor muyum, herkesin her dediğine kulak asılmaz diye? Ayrıca orta yaş ve üzeri nesil ne halt etmiş ki sana akıl veriyor? (Bakınız Berker'in bu ayki köşe yazısı - BLX) Gezegenin hali ortada işte, ne halt ettikleri, ne kadar adam oldukları malum. Ayrıca bu gezegende nüfus ağırlıklı olarak vasat zekalı, sıfır yaratıcılık sahibi insanlardan oluşur. Bunlar mal gelir mal giderler. Arada sebebinin bilemedikleri sıkıntılarını bastırmak için sağa sola çamur atarlar, olmadı kavga çıkarırlar. Mesela senin o gazete bayii, büyük ihtimalle o kulübeye oturmaktan beyni kaynamış, gelen gidene satışmaya başlamıştır. Kim bilir senden önce ve sonra daha kaç kişiye laf soktu? Bir gün bir tanesi burnuna yumruğu vurur, o da dayağını yiyip rahatlar, merak etme. Sonra minibüsteki herifi ele alalım. Kim bilir benliğini yiyip bitiren ne hayal kırıklıkları vardır? Büyük ihtimalle gençken de böyle sığırdı, onun bunun ağzına bakıp zamanını heba etti, sonra da onun sıkıntısıyla yeni nesile laf sokup tatmin olmaya kasıyor. Benim geldiğim yerde bunun gibisine "boşboğaz" denir, ciddiye de alınmaz. Sen en güzelini yapmışsın, terbiyeni koruyup sesini çıkarmamışsın. Daha

da üstüne vazife düşmez. Hiç o şöyle dedi, bu böyle dedi diye

yorma zihnini. Sonunda bu senin hayatın değil mi kardeşim? Bunu sen yaşamıyor musun? Eeee, daha ne? Konu kapanmıştır, düşündüğüne geçecek bir durum yok ortada. Neyse, "58 poz" olayına gelince, o ablan Blood Rayne hatunudur. Ben görmedim ama Si-

nan da, Tuğbek de E3'teki en çarpıcı mankenin o olduğuna yemin ediyorlar. Eh kızıl saçın kendince bir çekiciliği var haliyle. Bu arada, istediğin dergiyi istediğin yerde okursun tabii de, bence minibüste Playboy okumaya da kalkma. "Ayu" durumuna düşersin sonra. Ni-hohahoy!

#### I'VE GOT THE NEED FOR SPEED!

Selam Level; Ya kuzum bu sizin kapak tasarımlarına ne oldu ya aylardır sürünüyorlardı, bakıyorum son zamanlarda mükemmel yakın olmaya başladı. Neyse fazla uzatmayayım. Bir aralar anket falan yapıyordunuz derginin gidişi hakkında yok mu öyle bir proje falan?

1) CD içeriğiniz çok yavan kalıyor bence biraz daha böyle eğlencelik birşeyler olsa. Duvar kağıdı falan koysanız. Trailer bölü-

müne birkaç yeni vizyon filmlerin fragmanlarını koyup, oyunları da PS2, PC vs. diye ayırırsanız falan ?

2) Far Cry için mod, harita vs. istiyorum(ruz)...

3) Bir de merak ettiğim bir şey var mesela çok baba oyunlar oluyor. Senaryoları falan sağlam. Bunları aynı film yapar gibi mi yapıyorlar? Oturup senaryo falan yazıyorlar. Oyunun başındaki kişi aynı bir yönetmen gibi falan mı davranıyor?

4) Need For Speed Underground 2 ve GTA: San Andreas için sağlam bir ön inceleme yapsanız fena olmaz.

5) Sizce N-Gage QD'nin neden MP3 ve Radyo özelliklerini çıkardılar? Ayrıca USB portunu da, Kopya oyun için mi? Hepinize kolay gelsin. İyi çalışmalar.

Tolga T.

Merhaba Tolga,

Kafadan dalmışsın ama kapak tasarımlarımızın kötü olduğunu sanmıyorum. Ha seçtiğimiz kapaklardan bazıları senin zevkine uymamış olabilir, orası başka. Anket olayına ise gerek olursa başvurulur, ama çok zaman alan bir iş. Neyse, aha cevapların:

1) Valla daha önce de söyledik, CD'nin kapasitesi malum, çıkan yama ve demoların boyutla-

rı da malum. Ayrıca oyun demolarını PS2 ve PC olarak ayırmanın ne anlamı olacak ki, biz PS2 demosu koymuyoruz ki CD içine?

2) Far Cry nispeten yeni oyun, haliyle onun için bir mod çıkmış değil. Ama bir sürü proje var, ileride bir şeyler çıkarsa tabii ki CD'de yer veririz. Niye vermeyelim?

3) Tabii, aynen öyle yapıyorlar. Zaten ister film, ister oyun, ister kitap, bir eseri ortaya koymanın ilk



aşaması oturup ana hatları belirlemek, sonra da tüm olay kurgusunu

ince ince işlemektir. Mesela ilk Doom ve Quake gibi oyunlar arkaya gelen bir sürü haritadan oluşur, iş sırf aksiyona dayalıdır. Ama Half-Life baştan aşağı kurgulanmıştır. Eğer en baştan projenin hedefi ve yapısı belirlenmezse, o proje hiçbir yere varmaz. Sinema ve oyun sektöründe işini bilen tüm usta yapımcıları önce oturup projeyi kare kare kağıt üzerinde hazırlarlar. Ancak yapılacak herşeye en ince detayına kadar karar verildikten ve alt yapı hazırlandıktan sonra üretim aşamasına geçilir.

4) Ehehe, keşke Allah'tan başka bir şey isteseymişsin.

5) Bence N-Gage daha ilk baştan bu şekilde piyasaya sürülme-

Zaten ister film, ister oyun, ister kitap, bir eseri ortaya koymanın ilk aşaması oturup ana hatları belirlemek, sonra da tüm olay kurgusunu ince ince işlemektir.

liydi. Hem daha derli toplu, hem de daha kullanışlı bir cihaz olmuş QD. MP3 kısmı zaten düşük hafıza yüzünden çok kullanışlı sayılmazdı. MP3 player olmadan USB portuna da gerek yok. Radyo ise maliyeti yükseltiyor ama ürüne çok fazla bir çekicilik katmıyordu. Hem bu fazlalıklar olmadan QD çok daha makul bir fiyatta üretilip piyasaya sürülebilir. Zaten N-Gage'in en büyük kusuru abartılı fiyatıydı, o da böylece halledilmiş olacaktır. Eh daha ne olsun?

Hadi sana da kolay gelsin bakalım.

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Hmm, bak gene Inbox'ın dibi gelmiş, bitirelim o vakit. ÖSS filan derken mektup olayını boşladınız sanıyorum. Eh, geçmiş olsun diyorum. Artık biraz yayılın, kafayı soğutun, yoksa saçlarınız alev alacak. Benim öyle bir derdim yok tabii, kelime çünkü.



# NASIL YAPILDI?

The monkeys are listening...

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Adventure oyunları bambaşka bir türdür aslında. Her ne kadar günümüzde bu türden pek fazla oyun çıkarılmıyor olsa da, öyle klasikler vardır ki geçen zaman onları hafızalardan silmemiştir. İşte Monkey Island serileri de bu türden oyunlardır. Ve tabii ki en ünlüleri ilk oyun olan The Secret of Monkey Island adlı yapımıdır.

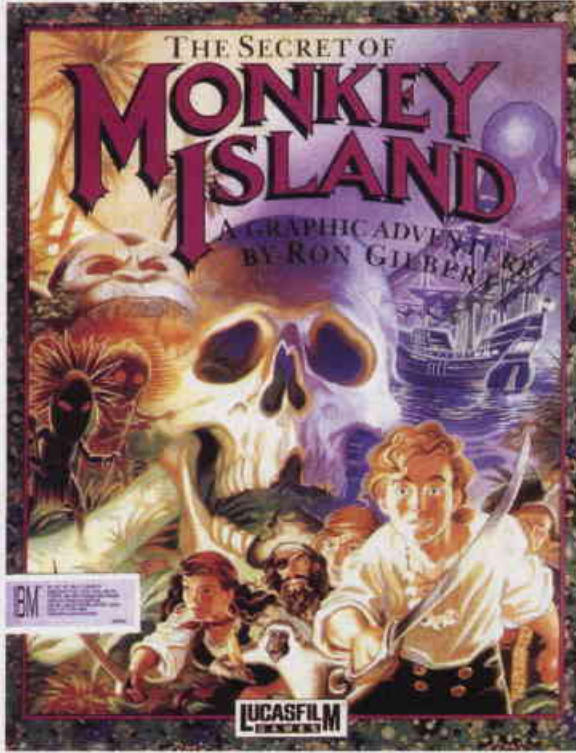
Aslında The Monkey Island serisinin yapım hikayesi çok uzun seneler önce, Ron Gilbert adında bir ufaklığın Disney-world'ü ziyaret etmesiyle başlar. Burada "The Pirates of The Caribbean" gösterisine girer, Disneyland tasarımcılarının yarattığı epik korsan macerasını yaşar. "Ne zaman o gösteriye girme fırsatı bulsam, sadece izlemekle yetinmeyip korsanların arasına

dalmak ve geminin içinde maceralara atılmak isterdim." diyerek anıyor Gilbert geçmiş çocukluk günlerini.

80'li yıllarda, henüz üniversitede okurken Gilbert oturup BASIC programlama dilini yeniden tasarlar ve ona daha gelişmiş grafikler oluşturabilme kapasitesi kazandırır. Bu küçümsenecek bir çalışma değildir, öyle ki Gilbert'a Human Engineering Software firmasında bir iş bulma imkanı sağlar. Ancak orada uzun süre kalmayacak, kısa zamanda LucasFilm'e geçip oyun dünyasına dalacaktır.

### NASIL BAŞLADI

Gilbert adventure oyunları ile nasıl uğraşmaya başladığını da çok iyi hatırlıyor, "Aslına bakarsanız Sierra yapımı adventure oyunlarını çok sevdim, ama o oyunlardaki karakterimin öle ihtimali çok canımı sıkardı. Sonra bir gün küçük yeğenimi King's Quest oynarken seyrederken birden kafamda bir ışık yandı." Gilbert hemen oturup çalışmaya başlar ve kısa zamanda SCUMM oyun motorunu yazar. Açılımı "Script Creation Utility for Maniac Mansion" olan bu yazılım, sadece karanlık ama esprili bir oyun olan Maniac Mansion için değil (ki kendisini bu ayki CD'mizde bulabilirsiniz), ardından gelecek olan diğer LucasArts adventure oyunları için de kullanılacaktır. Nitekim aynı sene LucasGames firması yeniden yapılanarak efsanevi LucasArts haline gelir. Ve duyurusu yapılan ilk oyun da The Secret of Monkey Island olur. "Böylece çocukluk hayalimi gerçekleştirebileceğim, korsanların maceralarını yaşayabilecektim. Ama benim oyunumdaki korsanlar çoğu filmdeki gibi 17. yüzyılın azılı katilleri değil, çocuk kitaplarından fırlamış neşeli tipler olacaktır." Şüphesiz Gilbert



korkunun değil, saf eğlencenin peşindeydi.

Gilbert bu yeni oyun üzerinde iki yıldan fazla çalışacaktır ama bunun sebebi programlamanın çok zor olması değildir. O günlerde herkes Indiana Jones And The Last Crusade ve Loom adlı öncelikli iki projenin tamamlanması için çaba sarf etmektedir. Ancak bu süre boşa geçmez, Gilbert Maniac Mansion'dan bu yana pek çok şey öğrenmiştir ve tecrübelerini yeni oyununa yansıtmak niyetindedir. Oyunun alt yapısını oluşturmak için öncelikle pek çok kısa hikaye yazar, sonra bunları derleyip bölümler oluşturur. Sonuç olarak elinde içinden seçip kullanabileceği elliden fazla bölüm mevcut olacaktır. Neyse ki ilerleyen safhalarda şanslı hayli döner ve işe alınan yeni elemanlarla birlikte çalışmaya başlar. Yeni gelen iki kişiden biri daha sonra Day of The Tentacle ile adını duyuracak olan Dave Grossman'dır. Diğeri ise ileride Grim





Fandango'nun fikir babası olacak kişi, yani Tim Schafer'dan başkası değildir. Schafer özellikle iş başvurusu esnasındaki performansı ile herkesi hayli etkilemiştir. "LucasFilm bana bir iş vermezse halim nice olur?" başlıklı sunumu müstakbel işverenlerini kırıp geçirmiştir. Sunumda kullandığı çizimler berbattır, ama zaten o çizer olarak değil, programcı olarak bir iş istemektedir. Ve tabii kabul edilir.

## MÜTHİŞ İKİLİ

Schafer ve Gilbert birlikte iyi çalışırlar, çünkü çok özel bir ortak noktaları vardır: İkisi de modern yaşamdan ve pop kültüründen yola çıkarak gerçekten de komik ve eğlendirici senaryolar yaratmakta uzmandır. Birlikte çalışarak oluşturdukları ilk senaryo olan "Bobo And Fletcher Go Deep Into Congo" asla bir oyun haline dönüşmeyecektir, ama yine de onlara hayli faydası dokunacaktır. Fakat Ron Gilbert'in Schafer ve Grossman'ı Monkey Island projesine dahil etmek için yine de hayli uğraşması gerekecektir.

Schafer projeye katılmayı kabul edişini şöyle hatırlıyor. "Oldum olası basmakalıp senaryolardan hoşlanmamışım. Ama Monkey Island o zamanlar şirketin üzerinde çalıştığı projeler içinde en ilginçiydi. Ayrıca Ron projeye katılırsak bize beleş

şekerleme vereceğini vaat etmişti." Birlikte çalışarak Monkey Island için sıra dışı diyaloglar geliştirirler. Mesela korsanlar birbirleriyle kılıç yerine kelimeleri kullanarak düello edeceklerdir. Gilbert sözcüklerin silahlardan daha ölümcül olabileceğinin altını çiziyor. Ayrıca alışılmış ve sıkıcı adventure diyaloglarından bunalmış olduklarını da vurgulamadan edemiyor. Sık sık çalışmak için toplandıkları Skywalker çiftliğinin de projeye olan katkıları unutulmamalı. "Etrafta bolca yılan ve puma vardı." diye hatırlıyor Gilbert.

Schafer ve Grossman birlikte tüm oyun diyaloglarının üçte birinden fazlasını yazarlar, müzikleri ise The Dig ile zirve yapacak olan Michael Land hazırlar. Sam and Max Hit The Road ile ünlenecek olan Steve Purcell ise Mark Ferrari ile birlikte EGA grafikleri hazırlayacaktır. Bu grafiklerdeki karanlık hava sonraki VGA sürümde bile kaybolmayacak, çoğu kişi tarafından Ridley Scott filmle riyle kıyaslanacaktır.

## GUYBRUSH'IN İSMİ

Peki oyunun kahramanı olan Guybrush Threepwood bu tuhaf ismi nasıl kazanır? Guybrush'in isim babalığını ise çizerler yapacaktır. Ana karakterin çizimi yapılırken kullanılan DPaint programı çizimi dosyalarını ".brush" ekiyle kaydetmektedir. Henüz karaktere resmi bir isim bulunmadığından çizimleri hep "Guy" adı altında kaydedilmektedir, sonuç olarak da ortaya çıkan "guy.brush" dosyaları karakterin resmi ismini kendiliğinden belirlemiş olur. Threepwood soyadı ise Grossman'ın kuzeni tarafından yaratılmış hayali bir çocukluk kahramanından esinlenmiştir. Böylece Guybrush Threepwood doğar.

3 aylık çalışma daha sonrasında oyunun tamamlanmış ilk sürümü ortaya çıkar, ancak henüz

rafine olmamıştır. "Oyunu o haliyle oynamak, montajı bitirilmemiş bir filmi seyretmeye benziyordu." diye hatırlıyor Gilbert. Ardından gelen süreçte oyundaki pek çok fazlalık çıkarılacaktır, mesela Meathook'u kiralamak için yapılması gereken görevlerin sayısı dörtten bire düşürülür. Bu şekilde ilk başta iyi görünen pek çok fikir oyun dışı bırakılırken, önceden düşünülmüş ama bir kenara atılmış olan fikirlerden bazıları tekrar oyuna katılır. Oyunu tamamlamak için aralıksız çalışan grup yine de işi zamanında bitiremez. Bu yüzden zamanında piyasaya çıkabilmek için otuz beş bin kutu oyunu kendileri paketlerler. Bu arada Gilbert oyun kutularından birkaç tanesinin içine hamiline yazılı çekler koymayı da ihmal etmez. Kimbilir, belki de o gün için oyuna konulan 60 USD fiyat etiketi gözüne çok acımasızca gelmiştir?

Fakat geçen zaman oyunun istenen fiyatı fazlasıyla hak ettiğini gösterecektir. O günün şartlarıyla inanılmaz bir rakam olan yarım milyondan fazla oyun satılmış, sonuçta The Secret of Monkey Island oyun tarihine altın klasiklerden biri olarak geçmiştir.

Hazırlayan: Eva Dvorackova  
Çeviren: M. Berker Güngör



## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Tür: Adventure

Sistem ihtiyacı: 8086/640 kb RAM/DOS 1.0/VGA/CGA/EGA

Yapım/Dağıtım: LucasGames Ltd.

Çıkış tarihi: 1990

Medya: Disket





## GELECEK AY

GROUND CONTROL 2

PSI OPS

DRIVER 3



JOINT OPERATIONS

F.E.A.R.

Ve belki...



## Ödüllü Resim Altı Yarışmasını kazananlar



SWAT'ların taktik ve gizlilik anlayışı.  
Gönderen: Kazım Özcan



İki uçağın birbirine en yakın, iki pilotun  
Azrail'e en yakın olduğu an.  
Gönderen: Oğuz Konya



Allah'tan torpilliyiz!  
(0.00 saniye farkla birinci)  
Gönderen: Kye Martin



-Seni hep sevdim Şükran. Yine hep  
sevdimim. Sana sok bir kez dokunmak...  
-Ben de seni Erol. Beni kötü yola  
düşürdüler. Pişmanım Erol. Çok pişim...  
Gönderen: Semih Tümer



Alışveriş simülasyonu.  
Gönderen: Holy One

Tebrikler arkadaşlar.  
Castlevania'larınız  
yolda...

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

**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 Online Sorumlusu** Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr  
**Serbest Yazarlar** Ali Aksöz, aliaksoz@level.com.tr

Ali Güngör, gali@level.com.tr  
Eser Güven, eser@level.com.tr  
Burak Akmenek, burak@level.com.tr  
Eva Dvorackova, eva@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr  
Güven Çatak, guven@level.com.tr  
Kaan Alkin, jesuskane@level.com.tr  
Korcan Meydan, korcanabi@level.com.tr  
Onur Bayram, onur@level.com.tr  
Serhat Bekdemir, serhat@level.com.tr  
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr

**Grafik Tasarım** Didem İncesığır, didem@level.com.tr

**Genel Müdür** Hermann W. Paul  
**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özerdem  
**Finans Müdürü** Aylin Aldemir  
**Halkla İlişkiler Müdürü** Özlem Çenker  
**Pazarlama Sorumlusu** Ayten Çar  
**Abone Satış Müdürü** Asu Bozyayla  
**Abone Servisi** Ayten Akgüre, Ebru Çinek  
**Dağıtım Müdürü** Cem Çenker  
**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil  
**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

**Adına Sahibi** Gökhan Sungurtekin  
VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU  
**Satış Müdürü** Gülcan Bağraktar, 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: BIRYAY A.Ş.

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

**İdari Adresi:** Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBağın 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

