

LEVEL.

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

EN ÖNEMLİ YAMALAR

40 MB'lık CM SEASON 03/04 4.1.4 VE HIZ PROBLEMİNİ DÜZELTEN PRO EVOLUTION SOCCER 1.031 YAMASI

EN SON DEMOLAR

CHICAGO 1930 / CONAN: THE DARK AXE / SCHOOL TYCOON / AGE OF CASTLES

BEYOND GOOD & EVIL

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

THE FALL FALLOUT 3

Sevilen RPG tarihe mi karışıyor?
Rivayetlerin arasındaki gerçekleri aradık

İLK BAKIŞLAR

MIDDLE EARTH ONLINE

STAR WARS: BATTLEFRONT

SINGLES

GÜLMELİ Mİ, AĞLAMALI MI BİLEMEDİK

Kopyacılığın (7000 yıllık) Tarihi



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Kain ve Raziel, iki büyük anti-kahramanı birlikte yönetmek nasıl olurdu acaba? Cevabı ve çözümü içide

LEGACY OF KAIN
VE DEUS EX 2
POSTERİ
HEDİYELİ!

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL.
02
9 771301 213116

Dikkat! Editör çıkabilir!

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

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

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

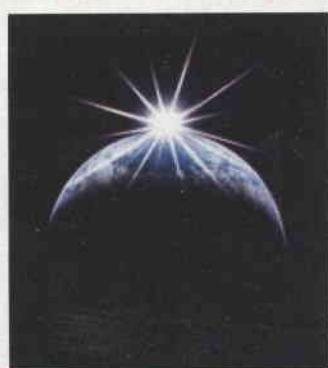
Bu arada işte forumlardan gözüme çarpan bir

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

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



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

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

ilk bakış

Galakside ilginç şeyler oluyor!

STAR WARS: BATTLEFRONT

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

Kronolojik doğruluk...

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

Tür:FPS
Platform:PC/X-BOX/PS2
Yapım/Dağıtım:Pandemic/LucasArts/Activision
Çıkış Tarihi:Açıklanacak
Web:<http://www.lucasarts.com/>
sunuyor. Mesela Clone Wars türünde çatışmalar Geonosis üzerinde, Droid ve Clone orduları arasında geçiyor. Ancak eğer Empire ve Rebellion savaşlarını oynamak isterseniz, o zaman Hoth gibi diğer gezegenleri ve tabii ki o orduların birinin tarafını seçmeniz gerekiyor. Böylece kronolojik sıraya ve tabii ki teknolojik farklılıklara da uyum sağlanmış oluyor.



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

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

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

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





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

Taş-Kağıt-Makas

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

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



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



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

getireceği oyun zenginliği açısından pek bir sıkıntı olmayacağı gibi görünüyor.

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

Battlefront her ne kadar grafikleri ve



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



Singles

flirt up your life.

The Sims boşuna tüm zamanların en çok satan oyunu olmadı. Her şeyin oyunu yapılmıştı, ama sıkıcı hayatımızın bir bilgisayar oyunu olabileceğim kimsenin aklına gelmemiştir. İşe gitmek, para kazanmak, evlenmek, araba almak, ev almak, mutlu olmak, uyumak... Bu sıradan işler için para verip bir oyun almanız gerekliliğiniz yok asılnda, bilgisayarı kapatırsınız oyununuz bedavaya gelebilir. Ama neyse.

Neredeyse The Sims...

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

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

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

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

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

Chapter'lara böl beni...

Oyun içinde bölgelere ayrılıyor. Her bölümün farklı bir hikâyesi var. Ama yapımcılar Singles'i The Sims gibi konusuz olarak oynayabileceğiniz bir moda eklemeyi ihmal etmemiştir.

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

Kumarda kaybeden
Singles'da kazanır...

Çıkış Tarihi: 13 Şubat 2004
Tür:
Yapım:
Dağıtım:
Web:

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .





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

Singles grafik açısından da beklenileri karşılayacak gibi görünüyor. Tamamıyla 3D tasarılan oyunda her karakter ortalama 30.000 poligondan oluşacak. Bunun yanı sıra firma "Radiosity" adı verilen, oyunun atmosferine uygun yeni bir ışıklandırma sistemi kullanıyor. Oyunun 3D olması kamerasını çevirip

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

Yakında...

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

HABERLER

13'TEN SONRA 8 GELİR

Dikenlerden oluşan devasa ormanla çevrili bir sarayda kapana kışmış bir genç kız... Herkes uykuda, ama uyanmış olmalıdır... Prens gelmiş olmalı, ama prenses onu tanıracak durumda değil... Sekiz beklenmedik ziyareti dikenlerde çevrilmiş ormana pırıltır ve Uyuyan Prenses'in büyülü hediyelerini çalıyor. Büyünün gücü gitgide soluyor, dikenli ağaçlar günden güne büyüyor, saray harap oluyor... Yardıminza, beyaz gışler içindeki tatlı kız, hediyeleri geri getirmeye ve prensesin yeteneklerini yeniden kazanmasına yardım edecek.

Bir macera oyuna benzeyen, ama yapımçıların herhangi bir kalıcı sokmak istemedikleri bir oyun "8". Yapımçılar normal bir oyunda olan her şeyi es geçiyorlar. Bu oyunda: yanşmak yok, silah yok, "Game Over" yok, bölüm yok, boss yok, puan yok, kaydolmak yok, menü yok, ikon yok... Elimizdeki bilgiler de simdişik konuya ve bu "olmayan" şeylerle sınırlı. Ama bu çok ilginç oyun hakkında detaylı bilgilere boğacağınız yakında sizler.



UFO: ALIEN INVASION

Yeni bir UFO oyunu geliyor. X-COM serisinden esinlenerek yapılan UFO: Alien Invasion, UFO Defense'ın devamı veya geliştirilmiş hali değil, sadice ona benzer bir strateji-taktik/savaş oyunu. Oyunun oynanışı ise sra tabanlı olacak. İşin ilginci, UFO: Alien Invasion'da Quake 2'nin grafik motoru kullanılıyor. Tabii bazı yeniliklerle ve eklerle.



Bakalım bu defa kıvamını tutturabilecekler mi?

PERIMETER

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



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

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

bir strateji, ancak tasarımcılar yine ilginç fikirler ortaya koymuşlar gibi görünüyor. Tabii grafiklere bakarsanız bu yeni fikirlerin bilgisayarlarımıza ve özellikle de ekran kartlarını iyice kastıracağını anlamanız zor olmayacağındır.

Ama ne yapalım, gülü seven bahçıvana katlanır.

Uzaklarda bir koloni...

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

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

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

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

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

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



İki dev çıkacak

HALF-LIFE 2

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



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

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

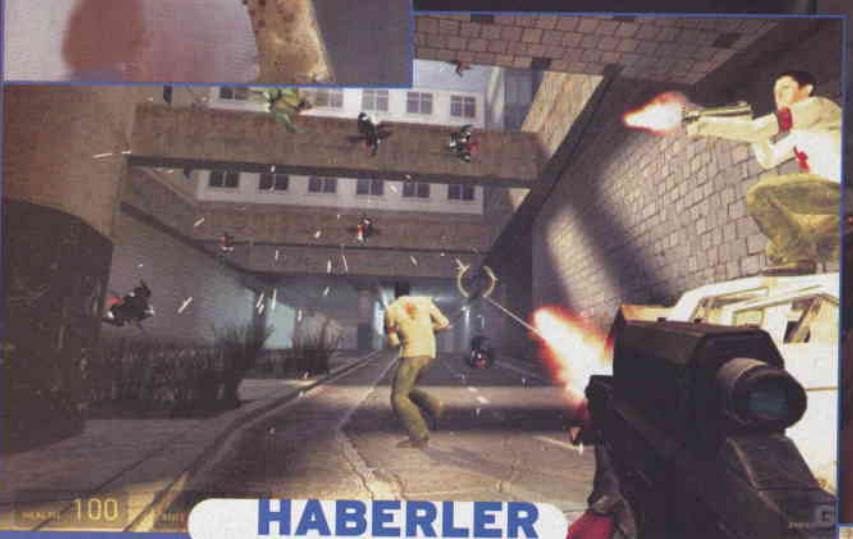
Bu olaylardan sonra Valve oyunun çırkınlığını ertelemek zorunda kaldı ve help-valve@valvesoftware.com adresli bir e-mail açarak, oyuncuların kaynak kodlarının yayınlandığı yerleri kendilerine bildirmelerini istedi.

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

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

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

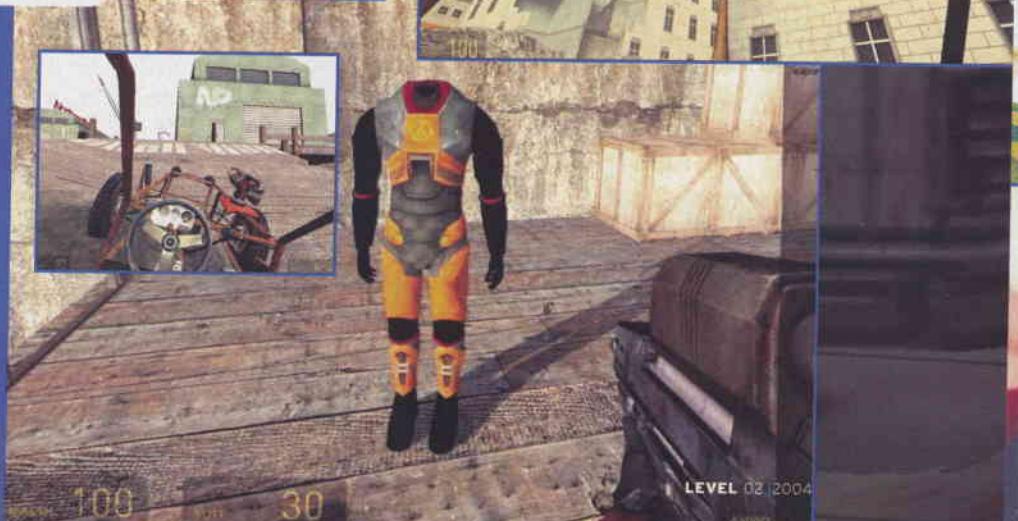
İlk bizden duyacağınız bir haber daha: Half-Life 3'ün projesi hazır. Yapımına başlamak içinse Half-Life 2'nin tamamlanması bekleniyor. ■



HABERLER

STARSHIP TROOPERS

Robert Heinlein'in 1959 yılında yazdığı, 1996'da filme çeken Starship Troopers ikinci kez oyun oluyor. Avustralyalı Blue Tongue firmasının geliştirdiği Starship Troopers'ta, kitabı veya filmi birebir olarak almak yerine, oyun için yeni bir koncept yaratılıyor. Hikaye, çizgiel olmayan, birbirine bağlı 20 farklı görev içermeyecek. Yapmanız gereken şey ise basit: Böceklerle karşı savaşarak ilerlemek ve sonunda böceklerin evine, Klendathu'ya varmak.



meydane...

DOOM 3

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

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

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

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

daha fazlasını hangi bilgisayar kaldırır, o da ayrı tabii.

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

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

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

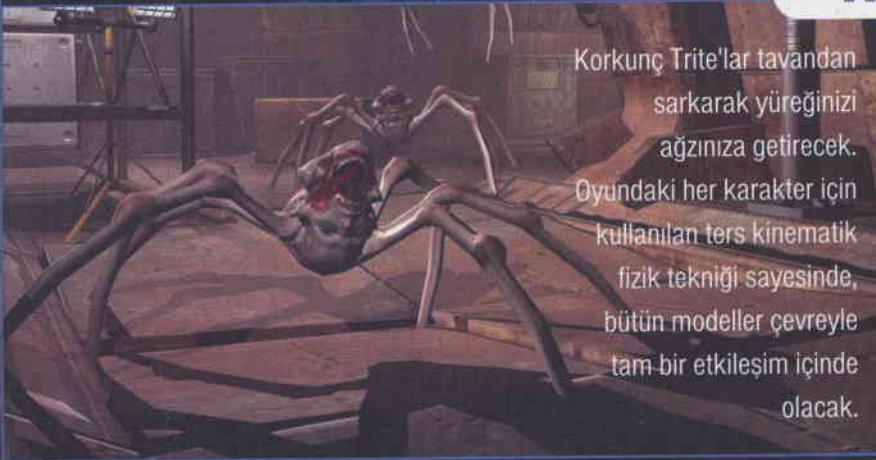


Cok oyunculu bir oyunda arkadaki karakter görünmeyen bir düşmana plazma sıkıyor. Öndeki ise el fenerinin kısıtlı ışığıyla yönünü bulmaya çalışıyor.

Cehennemin kapısını bir Hellknight koruyor.



HABERLER



Korkunc Trite'lar tavandan sarkarak yüreğini ağızına getirecek. Oyundaki her karakter için kullanılan ters kinematik fizik teknigi sayesinde, bütün modeller çevreyle tam bir etkileşim içinde olacak.

FLASHBACK YENİDEN Mİ DOĞUYOR?

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



KISA KISA Oyun diyarlarında hızlı bir gezinti...

► DESPERADOS 2

Desperados 2 yolda... Bu defa tamamıyla 3D tasarılanan oyun third-person kamerasyonuyla oynanacak. Çıkış tarihi ise belli değil.

► SIN 2





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

► JUICED

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

► KNIGHTS OF HONOR

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

yükleniyor...

Larry 21 Eylül'de kızlarla buluşuyor...

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

HABERLER

CIRCLE STUDIOS "YAYINDA"...

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

THIEF 3'E YENİ İSİM

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

COMMANDOS YERİNE...

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

ÜÇÜNCÜ DALIŞ...

İkinci Dünya Savaşı konulu denizaltı simülasyonu Silent Hunter'in yeni yolda... İkinci 480'lär zamanında oynadığımız oyunun yeni versiyonunda bizi -yeni grafik motoruyla- daha iyi grafikler bekliyor. Bunun dışında, ilk iki oyundaki çizgisel oynanışın da daha esnek hale getirileceğini tahmin ediyor.

"DAHA ÇOK BEKLERSİNİZ!"

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

AGE OF EMPIRES 3!!!

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

LEGEND ENTERTAINMENT'TAN ŞOK VEDA

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

MARVEL SAHNEDE...

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

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

THE FALL

Fallout oynamaya doyamadınız mı? Şöyle buyrun!

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

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

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

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



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

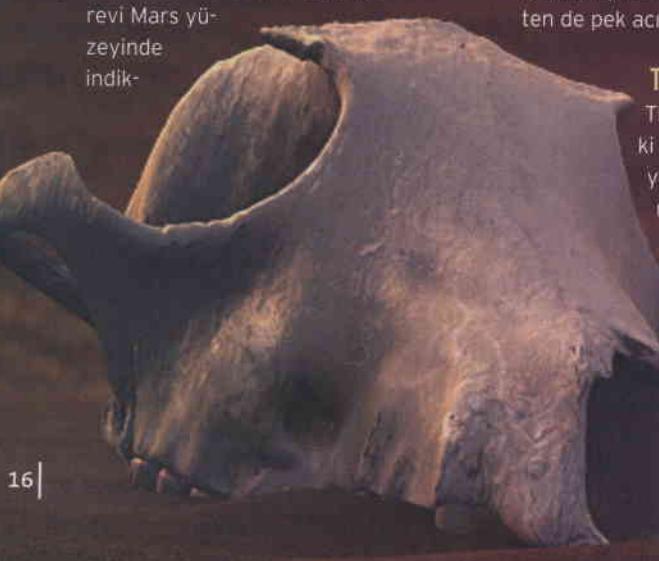
Tek tabanca...

The Fall ve *Fallout* arasında ki benzerlikler sadece senaryoya ya da oyun türüyle sınırlı değil. Her bilgisayar

FRP'si az çok kendine has bir karakter yaratma ve geliştirme sisteme sahiptir. Temelde aynı kural setlerini kullanan oyuncular bile birçok detayı de-

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

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





LAST DAYS OF GAIA

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

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

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

Macera dolu kita...

The Fall oyun dünyası olarak hayatı geniş ve serbest bir yapıda tasarılanıyor. Her men her yere gidebilecek, en olmadık yerlerde olmadık şeylerle karşılaşabileceksiniz. Dünya artık çok değişmiş bir yer olacak tabii ki, ancak insan nüfusu yine de pek az sayılabilir. Girişiniz pek çok yerde farklı yaşam tarzlarını sürdürür gruplara rastlayacaksınız ve kaçını-

maz olarak bunları dost ya da düşman olacaksınız. Ancak yarımçıların altın bastırı bastırı çizdiği bir unsur var ki, o da oyunun hayatı açık bir akışa sahip olacağı. Oyunda ne yöne giderseniz senaryo da ona uygun biçimde gelişecek, açılacak.

Oyun bir 3D grafik motoru kullanırından görüntüyü istediğiniz gibi ayarlamak mümkün olacaktır. Bu özellikle çatışmalara hakim olmak açısından büyük esneklik sağlayacak, çünkü taktik savaş büyük önem taşır. Oyunda araç kullanımı da olacağının hem yanınızda, hem de karşınızda bulundur görmeyi bekleyebilirsiniz. Neyse ki baştan ağır silahlara kadar oyunda bolca alet edevat olacak.

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

M. Berkay GÜNGÖR
gunesen@level.com.tr



DR. STRANGELOVE... FALLOUT'UN

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

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

Hiçbir sanat eseri ya da buluş insanlığını esinlendirmek ya da ufkunu genişletmek için yapılmaz aslında. Bunlar ortaya çıkarırlar, çünkü hem üstadin karnı zil çalıyor ve paraya ihtiyacı vardır, hem de o patırtıda kafasındakileri etrafı saçıp rahatlama fırsatı peşindeler. Sonuçta birileri bunlardan etkilenip ortaya yeni birşeyler daha koyabilirse ne iyidir. Bu bir zincirleme reaksiyonudur yani. Ve bu filmin oyun dünyasındaki birilerini etkilemesi de Wasteland (yatılı 1988) adlı klasiğin doğumuna sebep olmuştur.



WASTELAND

Wasteland her açıdan sira dışı bir oyundur. Nükleer kiyamet sonrası bir dünyada geçen ilk C-RPG olmasının yanı sıra, bir de türde büyük sistem çeşitliliği katmıştır. Interplay firmasının ilk ciddi çıkış oyunudur da aynı zamanda. Belki filmin üzerinden çok zaman geçmiştir, ama domino taşları devrilmiş, Wasteland doğmuştur. Bir süre sonra Electronic Arts Fountain of Dreams adında, Wasteland için devam oyunu sayılabilcek bir başka oyun ya-



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

FOUNTAIN OF DREAMS

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

ama bilinen uygarlık ve onun getirdiği kısıtlamaların olmadığı bir ortamda ölümüne maceraya atılmak fikri karşı konulmazdır. Zaten insanları o rad

yoaktif çole çeken de korku ve heyecanın bir karışımı değil midir? Böylece Fallout doğar nükleer yıkımın küllerinden, tam da insanlar elektronik oyun sektöründe artık RPG türünün olduğunu söyleyerek,

ŞİMDİ NEREDELER?



Tim Cain Black Isle'in kurucularından ve Fallout serisinin ardından en önemli isimlerden biri. Uzun zaman önce bir grup Black Isle çalışıyla beraber ayrılp Troika adlı firmayı kurdu. O zamandan beri Arcanum ve Greyhawk'ı çıkardılar, şimdi de Vampire The Masquerade: Bloodlines üzerinde çalışırlar.



Feargus Urquhart Black Isle'in kurucularından. Bir yıldan fazla bir zaman önce ayrılp kendi şirketi Obsidian Entertainment'ı kurdu. Eğer finansman sağlanabilir, EA gibi güçlü bir dağıtım ile anlaşabilirse, Fallout 3 projesine sevrek sahip olabileceğini söylediğini biliniyor. Bu arada, Knights of the Old Republic 2'nin yapımını da bu firmanın üstlendiği rivayet ediliyor.

Fallout serisinin yaratıcıları ve tasarımcıları arasında dört önemli isim var. Bunlar şimdiden nereler, bir bakalım.



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



J.E. Sawyer Fallout 3 rafa kaldırıldığından, JE Sawyer baş tasarımcı olarak görev yapıyordu, hâliye konuya en hakim elman olduğu söyleyebilir. Bu satırlar yazılrken henüz herhangi bir yerde çalışmıyordu. Ancak birileri Fallout 3'ü devalırsa, o zaman Sawyer'ın konu hakkında bilgisinin yeniden kıymet kazanacağı şüphesiz.

ARDINDAKİLER

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

Ama Interplay sanki hiç duymamış gibi yapar ve konsollar için aksiyon-agırlığı Brotherhood Of Steel diye bir oyun yapmakta oldukları açıklar. Fallout tutkunları için bu haber neredeyse bir küfür niteliğindedir! Onlara göre o güzel radyoaktif çöller çabucak tüketilecek, neredeyse içi boş bir marka haline getirmek üzeredir!

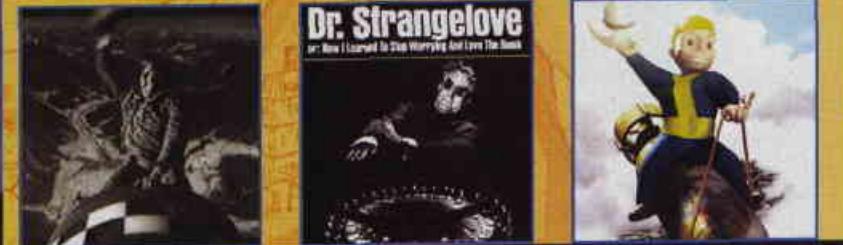
PROJECT VAN BUREN

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



BOMBA SEVGİSİ

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



Bu noktada elimizdeki bilgiler işığında Fallout 3 projesinin ana hatlarını bir gözden geçirmek lazımdır. Fallout 3 bir anlamda Black Isle programclarının tüm nükleer kıyamet oyunlarından öğrendiklerini rafine edecekleri oyun olacaktı. Herşeden önce grafikler üç boyutlu tasarınlardı, bu sayede klasik izometrik açılı 2D bitmap oyunların getirdiği kısıtlamaların kurtulmak mümkün olacaktı. Oyuncu etrafı rüha rüha etkileşim kurabilemek için hareketli kamera açılarını kullanabilecektir. Ayrıca 3D grafikler tasarımçıların işini hayatı kolaylaştırdıktan, yapım süresi de ciddi biçimde kısalacaktı.

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

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

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

Herşeden önce artık envanter dolusu silah ve malzeme bulunmayacaktı. Oyundaki malzeme az ve kıymetli olacaktır. Bu sayede insanların sırı silahlı çalışmaya değil, diğer alternatiflere de yönelmesi sağlanacaktır. Etraftaki parça-



FALLOUT TOHUMLARI



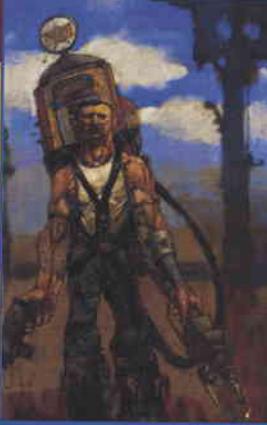
Son zamanlarda Fallout benzeri oyunların yapımına hız verilmiş durumda. Metalheart adlı bir oyun üzerinde çalışan Bethesda'nın eski Black Isle çalışanlarını işe almak için harekete geçtiği biliniyor. The Fall ile ilgili ilk bakışımız ise görmüs olmalısınız. Diğer oyunlar hakkında hala toprak kazıyoruz.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

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

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

Yarın Yeni Bir Gündür...

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



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

Peki şimdi ne olacak?

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

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

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

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

Level-Romanya'dan Mihai Sfrija'nın yardımında
teşekkür etmemi bir borç biliriz

"VAN BUREN" ESKİZLERİ

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



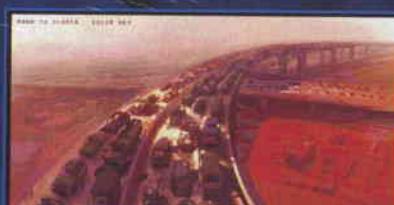
desteği sağladılar tabii, ama getirdikleri baskı yüzünden pek çok önemli isim Interplay'ı terk etmeye başladı. Mesela Feargus Urquhart kendi firması olan Obsidian'ı kurdu.

Titus'in yönetimi altında Interplay sahip olduğu isim haklarını iyi oyunlar için kullanacakları yerde, çabuk para kazanmaya yöneldiler. Fallout ismi PC kullanıcıları arasında çok popülerdi, ama konsol kullanıcılarına hitap etmiyordu. Buna rağmen Interplay Baldur's Gate ve Fallout isimlerini kullanan konsol oyuncularının yapımına yönelik, PC pazarını gitgitçe daha da ihmali etmeye başladı.

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

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

Peki ya Fallout 3? Pek çok insanın



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

KOPYACI ÜLKÜ (7000 YILLIK) MUHTEŞEM TARİHİ

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

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

BÖLÜM 1

Çok eski derin tarih

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

YAZAN (DERİNDEN SAÇMALAYAN): ONDREJ PRUSA

TÜRKÇE'YE UYARLANAN (UTANMADAN ÇALAN): EVA DVAROCKOVA, SERHAT BEKDDEMİR

UYARI: Bundan sonraki sayfalarda okuyacağınız yazılar tamamen fantezi, yalan dolan, kafadan atma absürdükler içerebilir. Aslında bunları kimse okumaması gereklidir. Ancak yazının kanaatî ile yazar çok düşük bir gelir edinebilmek için tüm bunları uydurmuş olabilir ve gerçekle hiçbir alakasının olmadığını peşinen kabul etmiştir. Yine bu yazar içerikle ilgili hiç bir sorumluluk taşımamaktadır ve hakkında konuşmak bile istememektedir. Okuyucu arasındaki ilişkisi ucuz aptalca şeyler yazmak olan diğer yazarlardan farklı olarak burada yazılarıların doğru olması, yazarın siz okuyucuları uyarmış olmasından öte bir şey değildir. Fazla da tuhaf kaçmasın, burada yazılarıların gerçekten de olabilir yanı.

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



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

MÖ 100 - Dünyanın evrenin merkezinde düz bir zemin olduğuna ve tüm gök cisimlerinin bunun etrafında döndüğünün düşünüldüğü bir dönemde Yunan drama ve komedileri ödünc alınarak İskenderiye'ye getiriliyordu. O dönemde altın karşılığı kırılan bu yapıtlar arşive alınıyor, kopyalanıyor ve kiralama ücretinin artık önemli olmadığı söylenerek orijinalerinin yerine kopyaları geri gönderiliyor.

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

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

BÖLÜM 2

Yakın Geçmiş

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

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

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

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

cilar tarafından, kopyalamaya karşı yazılım geliştirdiklerini iddia eden kurnaz yazılım şirketlerine dünyalarca para aktarıyordu... Ama ne yapılsrsa yapılış en güvenli yazılımla bile en geç 14 gün içinde kırılacağı bilen bu kurnaz şirketler yeni güvenlik sistemleri geliştirmeye devam ediyorlardı. Gerçekten de süper iş, dışarıdaki becerikli korsanlar olmasaydı eğer telif hakları uğrına bu kadar para kazanmaları imkansızdı.

1998 - ABD birçok ilginç özellik içeren Dijital Milenyum Telif Hakları Kanunu'nu (DMCA) duydurdu. Telif haklarına saygı olmak koşulu ile, kişisel ihtiyaçlar için kopyalama yapabileceğini açıkladı. Şimdi bunun neresinin tutular yanı var bir düşünelim. "Komşunun arabasını kulanmaya hakkım var ama kapısını açmam yasak" diyor S. Bekdemir. "Kopyalannmış müzik çalmakla araba çalmak aslında aynı şey" diye cevap veriyor S. Akkol. "Evet tabii böyle düşünmek mümkün, ancak çok az araba bulabilirsin ki istediğin kadar ve bedava kopyalanabilsin." diye savunuyor S. Bekdemir. "Evet biliyorum ama bir

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

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



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

"Merhaba ben 16 yaşındayım yan sınıftan bir kız hastam ve onunla çıkabilmek için kopyalanmasını istiyorum"

"Merhaba bir konuda yardımına ihtiyacım var. Kız arkadaşımın kopyalanmasını istiyorum. Böylelikle haftada üç keré burnumu kırın şu bela heriften kurtulabileceğim" Da-ha bir çok mesaj imkansız istekler içeriyordu. "Ben 9 yaşındayım ve Justin Timberlake'in sizin reklamlarınızda oynamasını çok bezeniyorum. Onu benim için kopyalar ve doğum günümde hediye olarak gönderebilir misiniz? Ben de bir posteri bile var"



BÖLÜM 3 Günümüz

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

Hepsini orda gördüm. Bu filmi seyreden herkes koplamalı ve başkasına vermeli yoksa TV'deki küçük kız gelip sizi öldürür!" diyecek kendini savundu. Hakimin kararı zihinsel yönden

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

Mart 2003 - ABD'de Cumhuriyetçi senator Orrin Hatch internetten yasal olmayan materyalleri kopyalayan herkesin bilgisayarının yanında yok edilmesini öngören bir sistem önerdi. "Bir kaç bin bilgisayarı yok edersek insanlar kanuna uymaya başlarlar" dedi. 2000larındaki Teğmen Martel'in lisansını ödediği Winamp yüzünden olduğu düşünülen patlamaya ilgili sorulan soruları yanitsız bıraktı.

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

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

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

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

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

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

RIAA gerçekten bunun CD'ler konusunda da işe yarayacağını düşünmüştür.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

BÖLÜM 4 GELECEK

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

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

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

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

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

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

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

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

BÖLÜM 5 UZAK, ÇOK UZAK GELECEK

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

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

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

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

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

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

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

2049 - Robotik savaş sistemleri ve bir avuç insan dışındaki yaşam neredeyse sona erdi. Savaştan sonraki döneme yeraltı sığınaklarında geçen post-nükleer topluluklar, hayatı dair tüm bilgileri yadsıçı olarak indirdikleri filmlerden öğrenildiler. Terminator, Matrix ve Animatrix filmleri en önemli bilgi kaynakları oldu. Mad Max serileri ile de hayatı kalmanın ne anlamına geldiğini öğrenen bu topluluklar Hollywood'a teşekkür etmek için bir tören planladılar ama bütün film endüstrisi metrelerce toz katmanın altın da gömülü yatıyordu. Savaş sistemleri robotların eğitimi için bu filmlerin ücretsiz olarak dağıtımına karar verdi. Ne RIAA'dan, ne Microsoft'tan ne de Hollywood'dan bir tepki geldi...

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

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

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

Ve böylelikle kopyacılığın muhteşem tarihi bitiyor...

Bu konu hazırlanırken yazar kendi entellektüelitesinin yanında The Register, Wired, CNN, Game Center, Technet, RIAA, IFPI gibi kaynaklardan yararlanmıştır. Bunun yanında da etrafında ismi gereksiz arkadaşların sınırlı katkılarından da faydalanyanmıştır.

2003'ün



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

YILIN EN İYİLERİ

SPORTMEN VE CENTİLMENLER

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

AĞIR ABİLER

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

SOSYAL İNSANLAR

En İyi Devasa Online Oyun: Starwars Galaxies

SİLAHIYLA UYUYANLAR

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

DÜŞÜNEN ADamlar

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

En iyileri...



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

Oyun firmaları ne durumdaydı?

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

Aksiyon sevenler yine torpiliydi

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

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

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

Tabii müthiş bir jübileyle oyun dünyasından ayrılan **Championship Manager**'ı da unutmamak lazım.

Stratejistler bu yılı elleri boş geçireceklerini zannettilesse, çok yanlışlılar demektir. 25 ödülü layık oyun çıktı bu türde. Kesinlikle "**aslımdan iyi olacağım!**" diye uğrasıp didinen ek görev paketlerinin yılıydı 2003. Command & Conquer Generals: Zero Hour, Warcraft 3: Frozen Throne ve Age of Mythology: The Titans, ait oldukları oyunları çok daha öteye taşıdır.

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

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

İlginç bir gelişme adventure türünde kırıldanmalar yaşanması oldu. 7 adventure ödül alırken, yine normalde durgun olan simulasyon türünde de 6 oyun ödülü la'yık bulundu tarafımızdan. Geçen yıllarda simulasyon kategorisinde en iyi olmaya aday 3 oyunu bir araya getiremezdi.

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

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

Firmaların 2003 karnesi

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

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

2003'e damgasını vuranlar...

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

2 Ekim Half-Life 2 kodu çalındı

2003 yılı baharında Valve resmen Half-Life 2 üzerinde çalışmakta olduklarıını açıkladı. Aslına bakarsanız bu E3 fuarının en ilgi çeken olaylarından biriydi, çünkü oyunun teknolojisi ilk defa olarak başına detaylı bir biçimde tanıtıldı. Ve insanların nefesi kesildi, çünkü dev ekranlarda görülen grafikler, fizik özellikleri, yapay zeka gerçekten de sıradışı idi! Daha da iyisi, oyunun yaklaşık 4 senedir yapılmakta olması ve 2004 yılbaşıından önce hazır olacağının duyurulmasıydı! Oyuncuların za-

tten Doom 3'ü beklemekten iyice gerilmiş sınırları bu haberle iyice laşka oldu. Tabii biz Level editörleri de ardi arkası gelmek bilmeyen "Abi HL 2 benim makinemde çalışır mı yaaa?" soruları karşısında bunal bunal bunaldık. Oyun kendi makinemizde çalışır mı biliyoruz, sizin kileri nereden bilebilirdik ki? Müneccim miydik biz?!

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

Tabii olay şimdilik kapanmış görünse de bizlerin kafasında



naçizane soru işaretleri bırakmadı değil. Valve gibi bir şirketin ağ güvenliği nasıl delinir ve birkaç gigabayt boyunda dosya haldır haldır kimseye çaktırmadan dışarı sızdırılırdı? Komplot teorileri aldı yürüdü tabii, pek çok insan, bizim Sinan ve Tuğbek dahil, bunun Valve tarafından tasarlanan bir piyes olduğunu, yapımcıların oyunu yetiştirmeye umidi kalmayınca böyle bir piyasta so yattıklarını ileri sürdü. Sahsen benim kafam bunu pek alıyor, hangi insan yıllarca para ve emek döktü-

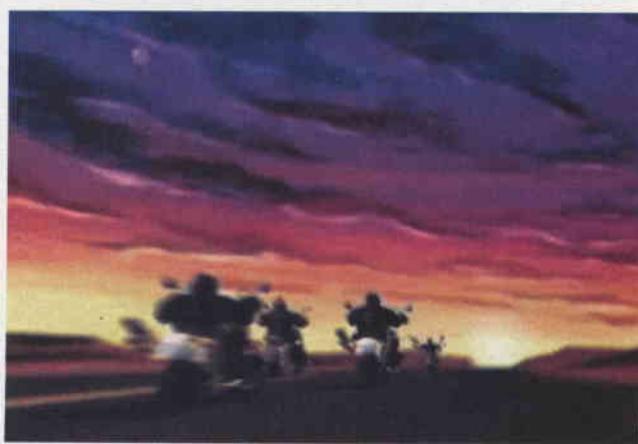
ğu bir projeyi sırf gecikme korkusuyla çöpe atabilir ki? Ayrıca gecikmek ne zaman oyun yapımcılarını utandırmış ki? Öyle olsa Duke Nukem Forever yapımcıları sene önce harakiri yapardı! Neyse, böyle bir ilginçlik de yaşandi işte geçtiğimiz sene.

7 Ağustos Full Throttle 2 iptal edildi

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

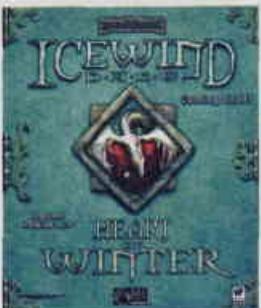
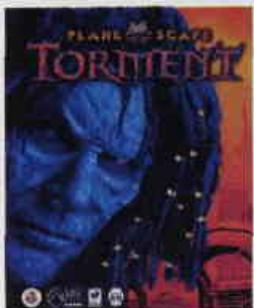
Tabii LucasArts uzun bir aradan sonra Ben ve adamlarının yeni macerasını duyurduğunda, asfalt yanlığının tadını bilen bir insan evladı olarak keyiften ağızım kulaklıma dek gerilmişti. Her ne kadar üçboyutlu grafiklerin kullanılması beni endişelendirse de, Father Torque, Ben ve Polecats ile tekrar karşılaşma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

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



8 Aralık Black Isle Kapandı!

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



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

Fakat anlaşılan devamlı mükemmel işler çıkarmak ve birlikte çalıştığını insanlara eşşek yüküyle para kazanmak bile bazen yeterli olamıyor. Bizler Fallout 3 ne zaman çıkar dersin hacı, muhabbeti çevirirken geliverdi bu güzide tasarım bürosunun kapanma haberini. Tepe me Thor'un çekici Mjolnir inse bu kadar afallamazdım herhalde! Interplay ahmakça yönetim hatalarının ve savurganlığının bedelini ödetecek bir günah keçisi aramış, bula bula Black Isle'ı bulmuştu! Evet, Black Isle yapımcıları resmen keçi yerine konmuş, bir sürü sağlam adam yol verilip dağa bayırı salınmıştı. Buradan şunları bir kez daha söylemek istiyorum. Bu yaptığına hiçbir oyuncu, asla affetmeyecek ey Interplay! Dilerim tez zamanda Fallout 3'ü gömdüğün çukura batarsın!

21 Ekim Blizzard İnceden Dağılıyor!

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

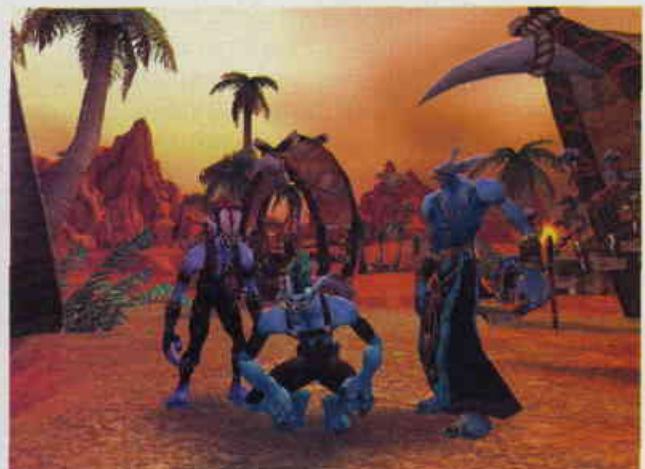
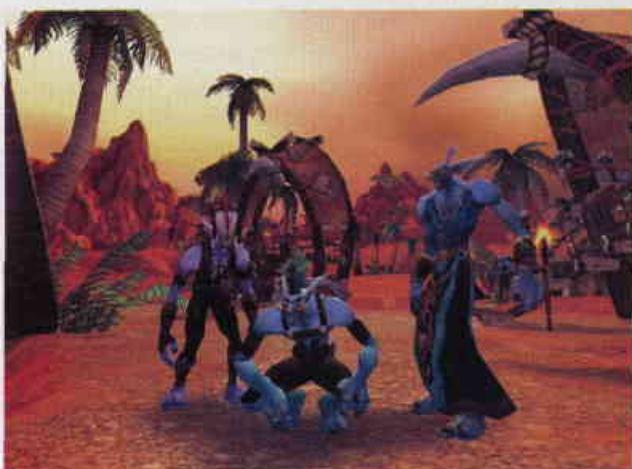
hayli yer tutuyordu. Evet, Frozen Throne iyidi, hoştu, ama aldığından daha fazla puanı hak etmiyordu, arada bunu da söyleyeyim. Ama ben okur mektuplarında bunlara cevap vermekle meşgulken, başka birileri de başka işlerle uğraşıyor, boş durmuyormuş meğer! Yıl ortasından sonra Blizzard'in neredeyse "dağılma" diyeceği bir gelişme yaşadığı haberi lönk diye düştü ortama. Blizzard North, yani Diablo'dan Starcraft'a pek çok delisi olduğumuz oyunu yapan firmayı kurucuları hep beraber firmadan ayrılmış, kendilerine yeni bir firma kurmuşlardı. Ofiste ki herkes bunların yeni firmaları için seçikleri Flagship Studios isminin ne kadar abidik olduğu hususunda hemfikir olduk önce. Ardından firmayı yeni projeleriyle ilgili haber bulmaya çalıştık, ancak henüz ortada birşeyler yoktu, eh ne de olsa ayrılma çok tazeydi henüz. İşin ilginç tarafı, çoğu defa olduğunun aksine, bu defa ayrılık olayın gürültü patırtı içinde değil de, gayet dostça gerçekleşmesiydi. Bu da gelecekte olası işbirlikleri için kapıyı açık bırakıkları anlamına geliyordu tabii ki. Blizzard şimdi ne mi yapıyor? Tabii ki World Of Warcraft ve Ghost üzerinde haldir haldir çalışmakla meşguller.

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

Microsoft'tan Şok Karar!

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

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



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

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

Kill All Haitians!

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



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

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

Konsol Savaşları Sertleşiyor!

Aklınızda bulununsun, eğer piyasaya yeni bir ürün sürmeye planlıyorsanz, kendinizi iki şeye hazırlamanız gereklidir. Bunlardan ilki zaten o sektörde girtlak girtlağa savaş



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

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

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

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

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



Bizim en iyilerimiz:

Fırat



1 Pro Evolution Soccer 3 (PS2)

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



2 Prince of Persia: The Sands of Time

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



3 Beyond Good & Evil

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



4 Max Payne 2: The Fall of Max Payne

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



5 Freedom Fighters

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

Bizim en iyilerimiz:

1 Star Wars: Knights Of The Old Republic

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

2 Rise Of Nations

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

3 Call Of Duty

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

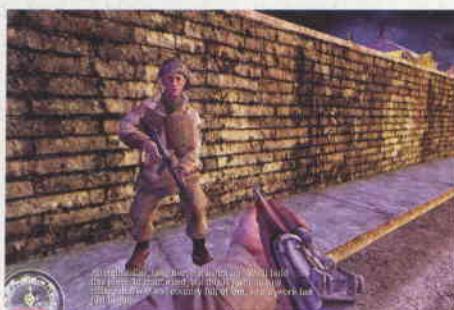
4 NFS: Underground

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

5 Freedom Fighters

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

Berker



Bizim en iyilerimiz:

Tuğbek



1 Star Wars Galaxies

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

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

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

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



2 Call of Duty

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



3 Pro Evolution Soccer 3

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



4 Freedom Fighters

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



5 UFO: Aftermath

Dengesizlikleri, tek düzelişi ve bugları yüzünden çok eleştirialsa da bence Aftermath yillardır duyulan bir açılışı doyurdu. Eğer yılda bu türden 4-5 oyun çıkıyor olsa üzerinde bile durmazdı belki. Ama tüm eksilerine karşın bir çırıplı oynayıp bitirdim Aftermath'i. Açıkçası bu sene en iyi vakit geçirdiğim oyunlardan biri oldu.

Bilen Adam

Medeniyet dediğin 20 KiloWatt'ı
kalmış canavar...



Gezegendeği hayatı birbirinden çok saat içinde sona erdirme gücüne sahip olabilir, önumüze gelen gezegeni kocaman fotoğraf makinelileri fırlatıyor olabiliriz, ama kayıp kafayı gözü yarmadan karşısından karşıya geçemeyenlere bunun bir faydası yok. Meteor düşmesini, depremi birakın, şöyle sağlam bir kar yağlığından bile 10 milyon insanın hayatı duruyorsa, ben o medeniyetin, uygurlığın, o alt yapıyı kuranların suratına tükürürüm!

Medeniyet Testi

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

Diyelim ki bir sabah kalktiniz...

Evde elektrik var mı?

E H

Su var mı?

E H

İş var mı?

E H Minimal yaşam düzeyinde

Dergide jeneratör var.

O zaman dergiye gidelim mi?

E H Allaah! Jeneratör!

Peki oraya gidecek yol var mı?

E H Ayaklarının ne güne duruyor?

Sadece işinmak amacıyla mı ofise geldin?

E H

Geri döneniyor musun?

E H

Buna inanabiliyor musun?

E H

Kapı çalınıyor, kim ola ki?

E H Hayırdır inşallah?

Gelen bekçi mi?

E H

Ne diyor?

E H Mazot bitmiş ve bulamamış

E jeneratör?!

E H Birazdan gidermiş

Allah belediye başkan adayı olmak için toptan istifa edip şehri başboş bırakan açık gözleri bildiği gibi yapsın mı?

E H Beddua etme

Hakkını helal et...

E H Helal ols

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik alırsa onu kaçırılmamız gereğini bilmelisiniz.



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyular Level Shit payesi alacaktır. Bu oyulara kesinlikle para harcamamalısınız.



ALTIN KLASİKLER

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

Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)

Battlefield 1942	First Person Shooter	%92 (PC)

Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)

CM Season 03/04	Spor	%93 (PC)

Civilization 3	Strateji	%94 (PC)

Devil May Cry	Aksiyon	%95 (PS2)

Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)

Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)

IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)

Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Aksiyon	%92 (PC)

Mafia	Aksiyon	%92 (PC)

Medal of Honor: Allied Assault	FPS	%95 (PC)

Operation Flashpoint	Simülasyon	PC %91

Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)

Pro Evolution Soccer 3	Spor	%97 (PS2)

Rise of Nations	Strateji	%92 (PC)

Splinter Cell	Aksiyon	%93 (PC) %92 (PS2)

The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	%94 (PC)



zamanda yolculuk

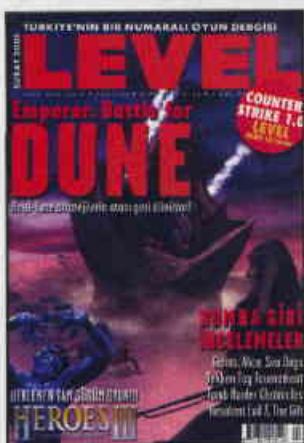
6 yıl önce LEVEL

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

Daikatana için söyle bir haber çıktıktı "Piyasa çıkış tarihi olarak bu İlkbahar sezonu hedeflenen oyun piyasayı bir hayli sarsacak gibi görünüyor". Haklı çıktıktı, Daikatana piyasaya çıkışına sarstı. Ama tersten. %20 mi ne almıştı?

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

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



3 yıl önce LEVEL

Sevgili Selçuk'un 1 hafta geceli gündüzü uşraqış Türkçeleştirdiği ve eksiksiz bir paket haline getirdiği Level Counter Strike Pack 1.0'ı vermişiz. Derginin piyasaya çıkışının ertesi günü korsan kopyacılarda "Türkçe CS Pack geldi" başlığı altında verdiği_CD'lerin kopyalanıp satıldığından görünce sınır olmuşuz.

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

Civilization 3'ün ilk bakış kutusunun Bize Göre kısmına "Birçok oyun karakteri ve film ile dalga geçmesi orijinal bir fikir, Grafikler ve senaryo eğlenceli gözüküyor" yazmışız. İlk Izlenim olarak: "Tombik ama sevimli" demişiz. Galiba biraz içmişiz? Giants (%92), American McGee's Alice (%90), Project IGI (%30) ve Tekken Tag Tournament (%97)'i incelemiştik. Tekken hastası Emin'le verdiği bu not yüzünden çok kavga etmişiz.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- CM 04 Season 03/04

+

2- The Sims

+

3- The Sims: Making Magic

▼(2)

4- The Sims: Double Deluxe Pack

yeni

5- Call of Duty

▼(3)

6- The Sims: Superstar

▲(2)

7- The Sims: Unleashed

+

8- Star Wars: KOTOR

▼(4)

9- Max Payne 2

▼(5)

10- NFS: Underground

▼(6)



PLAYSTATION 2

1- NFS: Underground

▲(3)

2- The Simpsons: Hit & Run

▲(5)

3- FIFA 2004

▼(2)

4- Lord of the Rings: Return of the King

+

5- Medal of Honor: Rising Sun

▼(1)

6- The Sims: Bustin' Out

yeni

7- Tony Hawk's Underground

+

8- Eye Toy: Play

▼(6)

9- Tiger Woods PGA Tour 2004

+

10- True Crime: Streets of LA

▼(7)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

FIRST PERSON SHOOTER



Call of Duty (PC %91)

Muhteşem atmosferi, oldukça iyi çok oyunculu modıyla Call of Duty herkesin oynaması gereken bir oyun.

STRATEJİ



Warcraft 3 (PC-%93)

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

ROLE PLAYING



Star Wars: KOTOR (PC %92)

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

SPOR



SSX 3 (PC %92)

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

AKSIYON



Prince of Persia (PC %91)

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

ADVENTURE



Broken Sword 3 (PC %90)

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

YARIŞ



NFS Underground (PC %92 - PS2 %92)

Need for Speed serisinden çıkışmış en iyi oyun olup olmadığı tartışılmış. Ama piyasadaki en iyi yarış olduğu kesin.

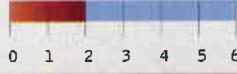
SIMÜLASYON



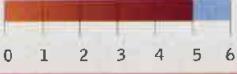
Flight Simulator 2002 (PC-%90)

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

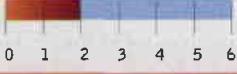
AY



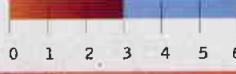
AY



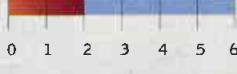
AY



AY



AY



AY



AY



AY



SESSİZ USTAYA SAYGI BEYOND GOOD & EVIL

Beklemediğiniz güzellikte bir oyun, bir dünya



Bilgi için: www.beyondgoodevil.com Yapım: Ubisoft Dağıtım: AVATURK, ALSAN Çok Oyuncu: Yok İngilizce: Normal
Min. Sis: 700MHz CPU, 64MB RAM, 32MB GFX Ön. Sis: 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



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

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

Her taşın altında buzağı

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

dır? IRIS adlı bir yeraltı örgütü, tüm askeri güç ve medyayı elinde bulunduran Alpha Sections'in bu saldırılarında parmağı olduğunu savunmaktadır. Bizim Jade ile temasla geçerler ve DomZ ile Alpha Sections arasındaki bağlantıyı ortaya çıkartmasını, böylece halkın desteğini kazanmayı istediklerini söylerler. Jade de bir elinde kamerası, diğerinde aikido sopası döşer yollara...

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

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





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

Beyond Good & Evil'in katılımamış bir aksiyon-adventure değil. Bazı bölümlerde oradan oraya zipladığınız platformlarla, hovercraft yarışlarıyla ve sessiz hareket etmeniz gereken yerlerle karşılaşacaksınız. Hatta oyunun başında tırımlı tırımlı ilerleyeceğiniz diyebilirim. IRIS'e katıldıktan sonra dövüşmeye başlayacağınız Alpha Sections askerleri sadece sırtlarındaki tanka vurabilirseniz

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

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

Merdiven sistemi

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

Müzikler ve sesler... Ancel bunu nasıl yapıyor bilmiyorum ama yaptığı dünya ne kadar uçuk kaçık, saçma sapan veya inanılmaz olsa da müzik ve sesleri kullanıyla siz hemen inandırmayı başarıyor. Hovercraft'ınıza eşlik eden balıkların seslerinden tutun da müziklerdeki duygunun alçalıp yükselmesine kadar her şey oyunun atmosferini arttıyor. Ses yönünden söyleyecek hiçbir eksik bulamıyorum. ^

Ve perde...

İnsanı bu dünyadan çekip götürüren oyunların azlığından dem vurup duruyoruz. Beyond Good & Evil tam olarak da bunu yapıyor işte. Konunun ciddiyeti siz şaşırtmasın, civil civil ve eğlenceli bir alternatif dünya Hillys. Jade, Peyj, Secundo, Double H ve diğerleri; siz burada bekliyorlar. Reklamlarla pompalanmış diğer oyunlar arasında sakin bu oyunu gözden kaçırmayın. Kısa olmasına rağmen (15 saat içinde bitirebilirsiniz) müthiş bir oyun olan Beyond Good & Evil vereceğiniz her kuruşuna kadar hakediyor. ☺



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

Bir balina!.. Hemen çekelim

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

LEVEL HIT



Artılar

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

Eksiler

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

Level Notu



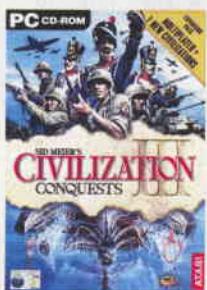


İKİ YIL SONRA YENİDEN CIV 3 CONQUESTS

Geç de olsa mükemmeliyetin sırrına eren bir oyun...

Bilgi için: www.firaxis.com Yapım: Firaxis Dağıtım: Activision Tür: Sıra Tabanlı Strateji Multiplay: Var
Minimum Sistem Gereksinimi: 400MHz CPU, 128 MB RAM, 800 MB HDA Önerilen Sistem Gereksinimi: 700MHz CPU, 256 MB RAM

Tugbek Ölek
tugbek@level.com.tr



Artılar

Oyun için geliştirilen senaryolar çok iyi. Nihayet multiplayer özelliğinin oturmuş. Oyunındaki dengeler elden geçirilmiş.

Eksiler

Oyunun temel eksiklerini kapamasına rağmen temel özelliklerine hiçbir şey eklenmiyor.

Level Notu



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

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

Conquests ile gelenler

Firaxis Conquests ile temelde

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

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

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

Sevinmeli mi...

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

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

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



OYUNUN ADI
"KİLİTLENMEK"

LOCK ON

MODERN AIR COMBAT



LEVEL HIT

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

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

Jesuskane
jesuskane@levelhit.com.tr

Aslında çok heyecanlanmamalı. Çünkü döndürüp do-laştırip kararı sizlere bırakmak durumundayım. Sim fanatiklerini oldukça memnun edebileceği gibi saç baş da yoldurabilir. Gerçi insanları araştırmaya yöneltmesi (ehehehe) hoş tabi ama, abartmamak lazım. Lock on bir sürü artı ve bir sürü eksi ile beraber geliyor. Eksilerinin büyük kısmı hatalardan kaynaklıyor olsa da, çıkan yamalar ile affediliyor hale getirilmeye çalışılıyorlar. Daha şimdiden oyuncunun 23 MB'lık ilk yaması web sitesinde yerini aldı. Sıkıntılarla girişmiş olmam gözünüzü korkutmasın, korkusuzca devam edelim yazımıza.

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

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

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

Ama...

Lock On da hiçbir silah sıhırı değil. Ve her zaman hedefi bulacak diye bir şey yok. Uçağı uçurmak kadar silahları kullanmak da ayrı bir dert. Bunun yanında bir de uçak savlardan ve düşman avcılarından kaçmanız gerekiyor. Ustalaşıkça radarlar arasında seri geçişler yaparak hem dostu hem düşmanın suratına roketi yapıştırıbmak mümkün. Ancak bunları yapmak için saatlerinizi hatta günlerinizi ayırmaz gerekiyor. Fazla ayrıntıya girmekten kaçının sebebi çok fazlaca ayrıntı olması (ahah). Ama





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

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

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

Kilitlenene kadar,

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

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

Kilit oldum

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

LEVEL HIT



Artılar

Mükemmel grafikler. Hizlidir ve kodu çok iyi yapar.

Eksiler

Süper yüksek sistem istenilen. Senaryoların azlığı. Şartlılık: birçok bug barındırıyor.

Level Notu



ACI ÇEKMEYE HAZIRSANIZ...

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Bir tane fiyatına iki kahraman birden...

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

JesusKane
jesuskane@level.com.tr

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

Vampir Kain ve Raziel'i ara videolar dışında ilk defa karşı karşıya getiren oyunun haberini fanları oldukça heyecanlandırmıştı. Ben sizin hevesinizi kursağınızda bırakmadım mı? (darrrrt yanlış cevap)

Oyunda her iki karakterle de oynayabiliyoruz. Kain'in hikayesi Sarafan'a yaptığı küçük ziyaretle başlıyor. "Mobius için adam keserim, kanını içер cesedini yerlerde sürürüm" mantığından dolayı oyun 16 yaşın altındaki tavsiye edilmüyor. Giriş videosu daha önceki oyunlarda olan bitenler ile ilgili. Eski videoların elden geçmiş ve yeniden kurgulanmış hali. Hikaye bir katkısı yok maalesef. Eğer seriyi takip ettiğiniz oyun siz belli açılardan tatmin edecek. Kain ve Raziel ana hedeflerine ve düşmanlarına daha yakınlar. Tüm bir oyunu oynayıp asıl hikayenin yan görevlerinden birini yaşıyormuşsunuz hissiyatından kurtuluyorsunuz. Sabır gösterip oyunu bitirirseniz Kain vs Raziel olayılarındaki gelişmeleri edinebileceksiniz. Eğer seriyi takip etmiyorsanız ve daha önceki oyunlardan haberiniz yoksa da oyun içinde gerekli bilgili bulabileceksiniz.

→ İşte kain kardeş. Üzülmeyin oyunda her açıdan görebiliyorsunuz kendisini. Akliniza gelmeyecek açılardan bile.

Çektirmeye de hazırlızınız

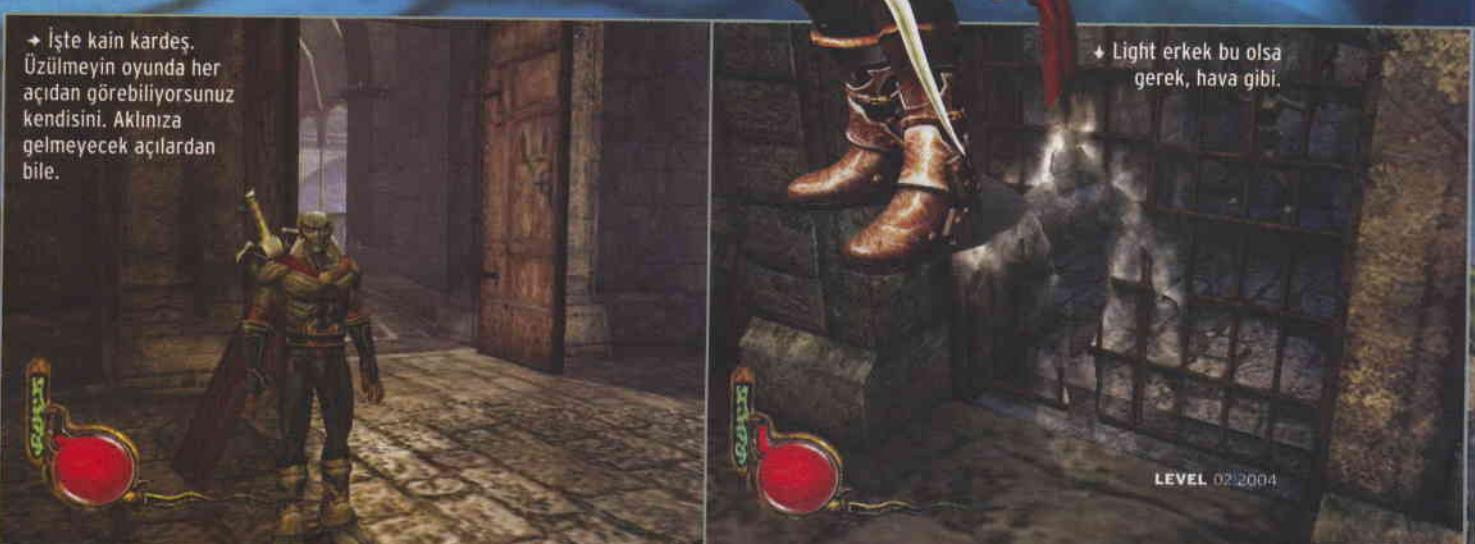
Sabır dan bahsettim yukarıda (*Jesus ve Tuğbek kardeşler ilkakulda kafa kafaya tokuşukları için –de –dan ve –ki’leri doğru şekilde kullanmayı unutmuş iki bahtsız konadır – blx*). Ana başlıklar kısaca geçersek, grafikler fena değil ama daha iyi olabilirdi (olmaliydi da). Yanı bana biraz bayat ve donuk geldi. Grafiklerin aksine seslendirmeler ise yine dört dörtlük. Soul Reaver ve Kain oyunlarının tamamında olduğu gibi ana karakterlerimizin seslendirmelerini Michael Bell ve Simon Tempelmen yapmış. Bu yüzden bir sorun olması beklenemez. Bunu bu amcalar super herifler diye değil daha önceki oyunlardan karakterlerin alıştığımız derin, karizmatik, ağırlaşıcı, gün görmüş geçirmiş (ahahaha) seslerini tekrardan duyduğumuz (duyabildiğimiz) için söyleyorum.

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

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

Eidos binasını basalım

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



→ Light erkek bu olsa gerek, hava gibi.



ta haddinden fazla benziliyorlar. Ellerindeki kılıçları ve bir iki kombo dışında pek farklı bir şey yok. Kain artık her aklı başında vampirin yapması gerektiği gibi düşmanlarının gırıtlaklarını isırarak da kanlarını emebiliyor. Raziel'in ise ruh bağımlılığı devam ediyor. Bunun dışında rakiplerini telekinetik güçleriniz kaldırıp duvardan duvara vurmanız yada oraya buraya ceket niyetine asmanız mümkün ama sadistlikten başka bir şey değil. Yani herhangi bir kombo ile bile daha fazla hasar verebiliyorsunuz. Ve genelde bunları kullanarak yolunuza devam ediyorsunuz.

Peki bu kadar sıkıntiya değer mi? Serinin sıkı fanlarından siz değer. Değilseniz... Ara video sayısı çok az. Genelde oyun içi grafikler ile hazırlanan ara sahneler ile idare ediyor kendini hikaye. Bu nedenle her kapı açtığınızda widescreen (*geniş ekran* – blx) oluyor ekran kapıdan geçip normal

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

Yazma Son Verirken

Her zaman yaptığının tersine Sınavcığımı sesleniyorum bu sefer. Okurlar siz pay çkartırsınız bun-

dan zaten. Sinan bana 3 soruda test yaptı oyunu vermeden önce. Daha önceki oyular ve hikaye hakkında ki (bunu düzeltmeyi unutmuşum- blx) bilgimi sinamak için. Hiçbir sorusuna cevap vermedim ve aldim oyunu (ehehe). Şimdi ise cevaplarımı veriyorum. Evet Sinan bütün oyuları oynadım. Evet Sinan hikayesini biliyorum ve tüm oyular hoşuma gitti. Evet Sinan hepsini bitirdim. Şimdi soruların cevaplarını da verdiğimizde göre neden bu kadar sıkıntı dolu bu yazı onu söyleyeyim. (*benim yeni sorum var. Ne zaman –de –dan ve –ki’leri doğu yazacaksın?* – blx). Canım sıkıldı arkadaşlar oyunu oynarken. Yani bu değil, olmamalıydı da. Başarda ne kadar iyimser yaklaştıram bile cadilar bayramı için kostüm giymiş Lara Croft'la oynar gibiydım. Daha hızlı koşmaya başlamış Larayı ama kamerası ondan sıkılmış işte. Eğer hastası iseniz alın. ■



Artılar

Hikaye devam ediyor işte. Bir oyuncu hikayeyi yazıyor.

Eksiler

Sonradan hikayeyi hikayeci yazıyor işte. Bir oyuncu hikayeyi yazıyor.

Level Notu



◀ Çıkarım, süzülürüm. ▶ Kain de doğru yolu buldu ya sonunda..





KOŞ HOMER, KOOOŞŞŞŞ!

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

Bilgi İçin: <http://www.vugames.com/> Yapım: Vivendi Dağıtım: Vivendi Tür: Aksiyon Multiplayer: 1-4 Kişi. İngilizce gereksinimi: İyi.

Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 192 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 2,2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

B

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

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

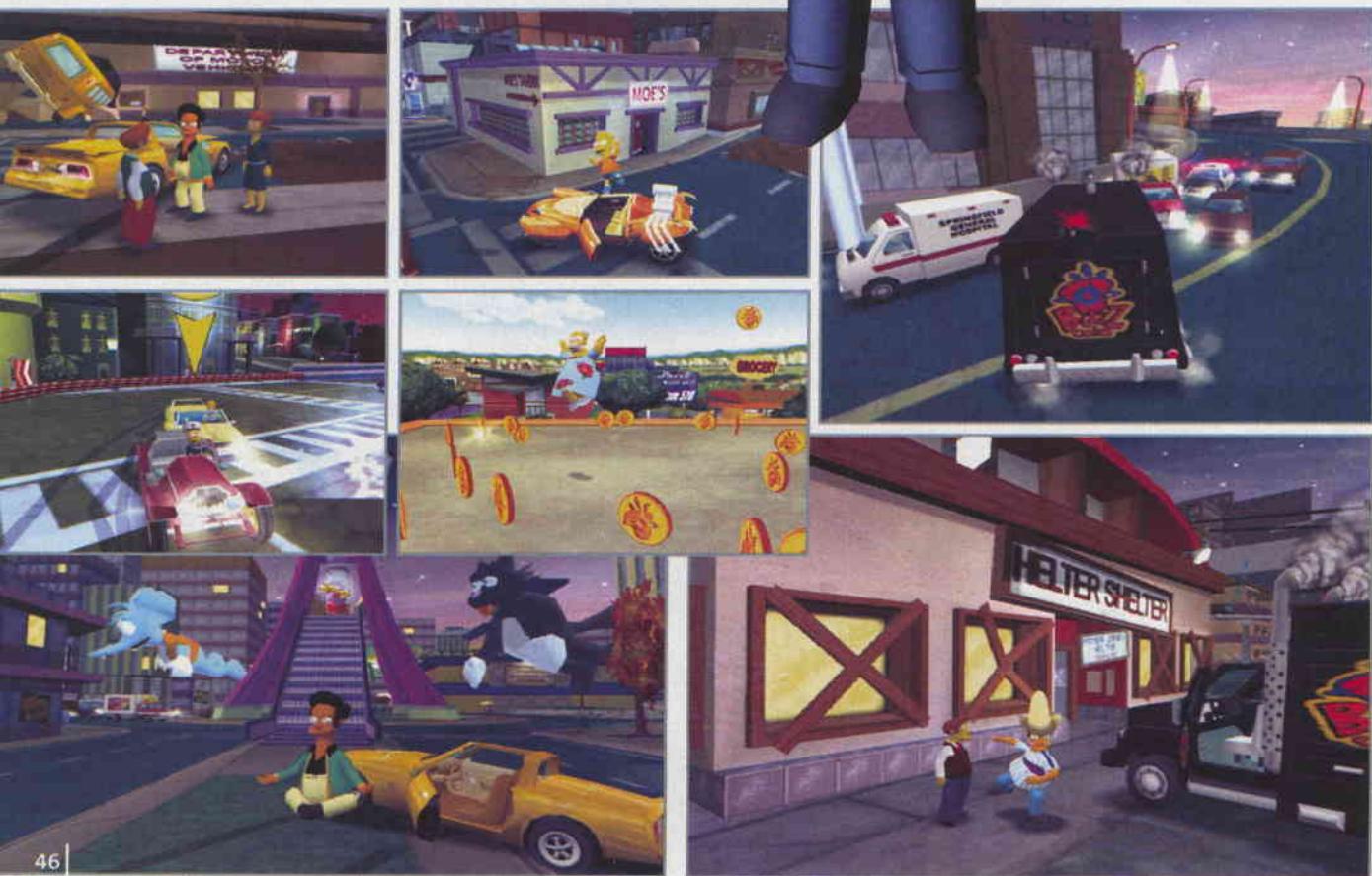
rakterlerini canlandırdığınız oyunlardan pek hoşlanmam.

Hit & Run ise bir istisna, çünkü asılnda her ne kadar Springfield kasabasında geçiyor olsa ve oyunda kullandığınız ana karakterler doğrudan dizinin baş rol oyuncularından oluşuda, bu sağlam bir aksiyon oyunu. Aksiyon de- mişken, burada bahsettiğim şey Vice City tadında bir oyundur. Aslına bakarsınız Tommy Vercetti'nin yerine Homer'ı koyn, Miami yerine de Springfield'i

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

Gizli saklı işler...

Olaylar Springfield kasabasında, aslında son derece sıradan bir günde birdenbirer başlıyor. Durdur yerde insanlar ortadan kayboluyor, siyah otomobiller sokaklarda dolaşıyor, sağda solda kimin yerleştirtiği bilinmeyen gizli kameralar ortaya çıkıyor. Tabii zaten her zaman birşeylerden killanan, diken üzerinde yaşamayı alışkanlık edinmiş insanlar panikliyor. Ve Homer evinde pencereden dışarı bakarken siyah bir minibüs görüp iyice şüpheleniyor. Haliyle neler olup bittiğini anlamak için harekete geçiriyor. Böylece



kasaba sokaklarındaki üçük kaçık maceramız da başlamış oluyor.

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

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

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

Vurkaçoğu Homer Bey...

Hit & Run bir oyun olarak şu an dek yapılmış olan benzerlerinden çok daha iyi, bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Ne de olsa film ya da dizilerin oyunu yapıldığında ortaya çıkan facialara hepimiz alışık, ama bu defa yapımcılar vasantın üstüne çıkmayı başarmışlar. Tabii bunu yaparken Grand Theft Auto serisi gibi kendini ispatlaşmış bir oyun serisinin formatından delliler gibi faydalananız olmaları ilginç bir durum. Ne var ki tüm iyi taraflarına rağmen Hit & Run kesinlikle mükemmel olmaktan uzak.

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

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

Ancak yine de hakkını yemek gereklidir, Hit & Run daha önce de dediğim gibi, bu tarz film oyuları arasında en başarılı olanlarından biri belki de. Port edilirken daha fazla özen gösterilse çok daha yüksek bir puan alabilirdi, ancak sırı bu yüzden de çöpe atılacak bir oyun değil. Simpsons meraklısı olanlar şüphesiz oyundan çok daha fazla keyif alarak oynayacaklardır. Ama bu demek değildir ki Simpsons seyretmeyorsanız bu oyunu pas geçmelisiniz. Aksine, bolca sulu ve esprili bir Vice City oynamak isteyen-

lere de bu oyun rahatlıkla tavsiye edilebilir. Yeter ki ellerinin altında eski de olsa bir PC gamepad bulunsun. ☺



Artılar

Vice City tadında bir aksiyon, bol esprili grafikler çok fena sayılmaz. Başrolde Homer!

Eksiler

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

Level Notu



NEVERWINTER NIGHTS

HORDES OF THE UNDERDARK

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

Bilgi için: www.neverwinterights.com Yapım: Bioware Dağıtım: Atari Tür: Role Playing Game Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden
Minimum Sistem: 450Mhz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Eser Güven
eser@level.com.tr

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

Waterdeep needs you!

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

» İşte Undermountain'ın yaratıcısı olan deli büyüğü



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

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

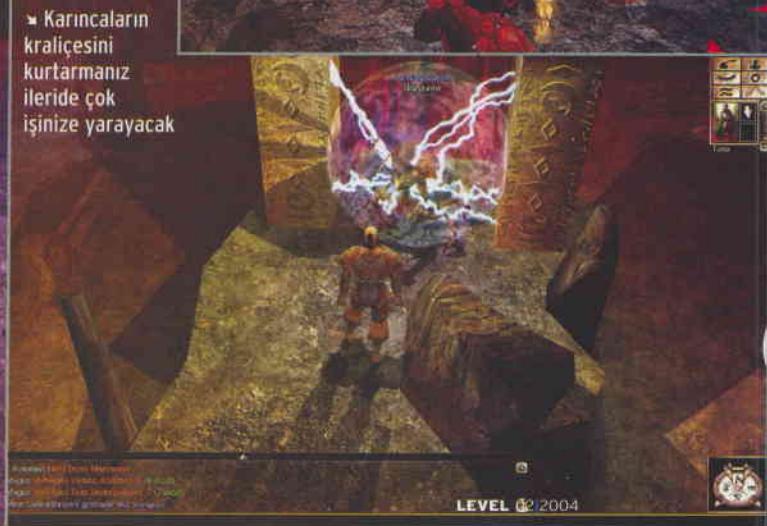
Kendinize sınır koymayın

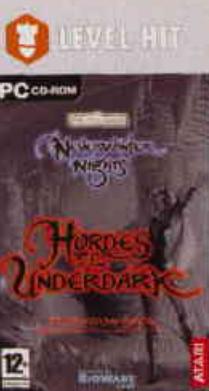
Bu paketle birlikte o çok çekici görünen yüksek levellere (sınır 40) ulaşmak mümkün, bunun için de yapımcılar şöyle bir kolaylık getirmiştir. Eğer pakete 12. levele kadar olan bir karakterle başlarsanız karakteriniz doğrudan 15. levele çıkarılıyor ve arada kazanacağı karakter geliştirmelerini yapmanız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

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



» Karıncaların kraliçesini kurtarmamanız ilerde çok işinize yarayacak





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

Sanki yepyeni bir oyun

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

yafetler de bulabileceğinizi göreceksiniz. Büyücüler için hazırlanan özel cüppeler (daha önceki oyunlarda yoktu) karakterinizin gerçek bir büyüğü gibi görünmesini sağlıyor. Tüm grafik eklenileri muazzam bir mantık içerisinde hizlanmış ve neredeyse eksiksizliğini hissedebileceğiniz hiçbir şey yok.

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

Son söz: Kusursuz

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



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

Artılar

Yeni prestij sırları çok çekici. Önceki oyunlardaki hatalar tamamen giderilmiş ve yeni bir oyun deneyimi olarak geri dönmüş. Hikaye kurusu ve destansı içeriği çok güzel.

Eksiler

Yeni karakterlere biraz zor gelebilir.

Level Notu



Champion of Torm

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



Red Dragon Disciple

Koşullar: Sınıf: Sorcerer veya Bard
Feats: En az 8. derece Lore



Dwarven Defender

Koşullar: İrk: Dwarf Base Attack Bonus: +7 Feats: Dodge, Toughness
Alignment: Lawful Attributes: 13 Dexterity



Pale Master

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



Shifter

Koşullar: İrk: Druid Feats: Alertness Spellcasting: En az 3. level



Weapon Master

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

GLADIATOR

SWORD OF VENGEANCE

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

Jesuskane
Jesuskane@level.com.tr



**İntikam ateşinde
kuzu çevirme...
Şiş kalmadı
kilici kullan abi...**

► Dövüşük升级 alıyoruz.
Aldıkça yanarlı dönerli oluyoruz



► İşte kan
gövdeyi böyle
götürüyor.



► Seyirciler
Fifa'ninkilerden
iyi değilse ne
olayım.



► Karşınızda
Jüpiterin bebekleri,
Remus ve Romulus.



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

Sinema sektörünün artık biz ne halt etsek demeye başladığı dönemlerde eski-lerde çok tutulan film türlerine yönelmesi ile bu banttan çıkışması vizyon film-lerinin sıkı takipçilerini (beni pek değil) oldukça memnun etti. Tabii bu filmler dışında o üçlemesi bu üçlemesi diye başka olaylarla da tanıştık.

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

Mitos'un şımarık çocukları

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

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



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

Çocuktan al haber!

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

Jüpiterin Bebekleri

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

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

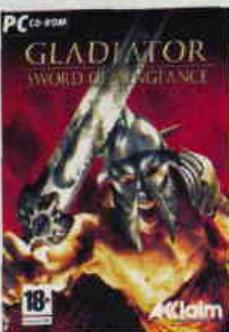
Genelde upgradeleri Elysium'da toplasak bile her bölümde bulunan minik tapınaklardan da (shrine) bir iki şey toplamak mümkün. Genelde bu tür yerlere tıkladığımızda başka bir alana ışınlıyoruz ve belli bir sürede düşmanlarımızı temizlememiz ya da ortamda kutuları kırmamız gerekiyor. Bu noktada görevler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

Kutulardan sağlık toplama ve benzeri olayları gerçekleştirmek için gerekli nesneleri bulmanız gerekiyor. Bulmacalar çoğun-

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

Uzun lafın kısası modu On...

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



Artılar

Elysium'un huzurlu ortamı, içine ôn plana çarpan Yunan mitolojisi. Oyun stabil ve bug sayısı minimumda.

Eksiler

Geriye dönük bölüm yapısı ve bulmacalar. Yüksek sistem istihdamı can sıkabilir.

Level Notu



HEY, KALE NERDE?

URBAN FREESTYLE SOCCER

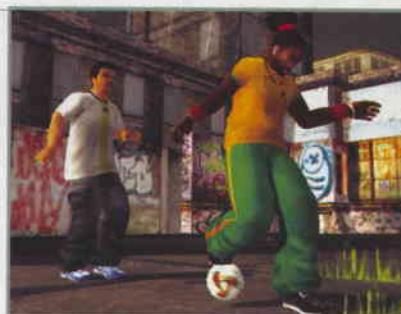


LEVEL HIT

**Yeşil sahalarda top oynamaktan
sıkılanlara...**

Bilgi için: www.acclaim.com Yapım: Acclaim Studios Dağıtım: Acclaim Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1.8 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



Eskiden top oynayacak bir yer bulmak için denemediğimiz yol kalmazdı. Karşı apartmandaki yamuk yumuk bahçeye giderdik, ikinci kat takı tombik teyzeye ağaçlarına ve çimlerine zarar verdigimiz gerekçeyle bizi uzaklaştırıldı "yeşil sahalar"dan. Ufağış ya bir de, sesimiz çıkmıyor, ama moral bozukluğu falan hak getire... Çocukluk umursamazlıkla eş anlamıdır ne de olsa. Sonra neşe içinde okulun bahçesine giderdik. Taşlardan kalemizini kurardık ve başlardık oynamaya, plastik, siyah çizgili topumuzla. Top içimden birinin "abanması" sonucu kazaya okulun kapısından içeri girerse, en fazla bir dakika içinde, biz daha kan ter içinde koşmaya yeni başlamışken okulun kapısına doğru, kâbusumuz Hademe Şaban kolunun altında topla belirirdi. Kaçışındıktan sonra sola fareler gibi. O plastik sarı topla oynamak için girmedigimiz şekil, yapmadığımız şey kalmazdı. Hâlâ da zihnimde asılı durur filenin içindeki renkli plastik toplar, aynı Bakkal Amca'nın kapısında asılı durduğu gibi...

Kural mı? Boşversenize...

Hemen konuya giriyorum: Urban Freestyle Soccer "arcade" bir futbol oyunu. Arcade salonlarındaki Street Hoop'u hatırlarsınız işim kolaylaştır, yazısı yazma-

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

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

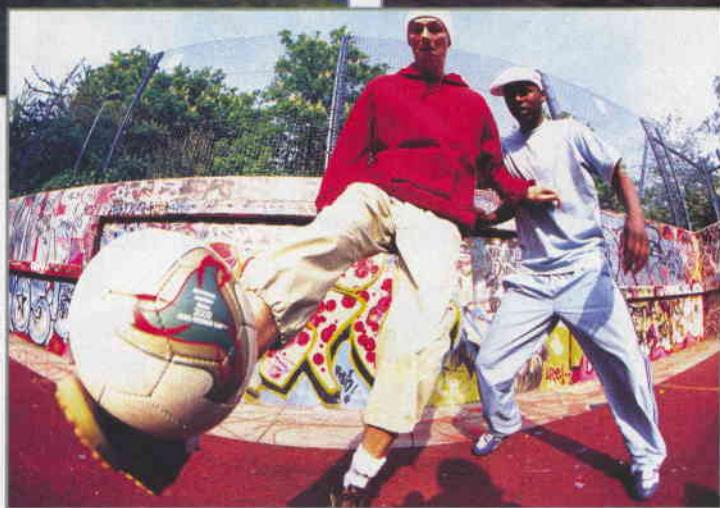
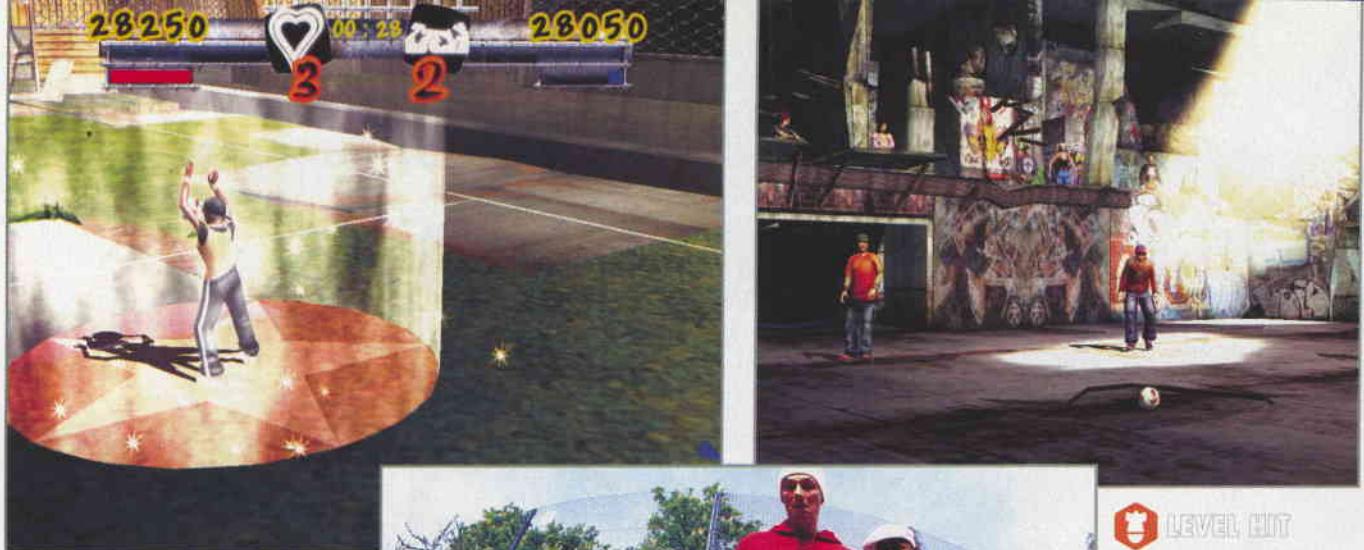
Home Turf ve Street Challenge gibi modlar, yeni takımlar ve sahalar gibi sonrasında açılıyor. Home Turf'ta takımınızın sahasını korumak için oynuyorsunuz. Street Challenge da oyunun kupa modu. Bu arada, oyun aynı bilgisayarda iki veya daha fazla kişiyle oynanabiliyor.

Nasıl bir şey?

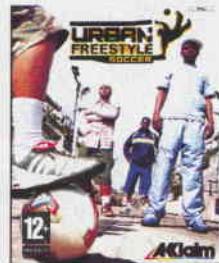
Oyunun oynanışından bahsedelim biraz. Dediğim gibi oyunda kural diye bir şey

yok. Tabii foul de yok. A tuşuna basarak çif aldiğiniz zaman nereye denk geldiniz hiç farketmiyor. Bir de Buz Hockey'inde olduğu gibi sınır yok bu oyunda. Yani top taşa veya kornere çıkmıyor hiçbir zaman. Sadece sahanın (parkin vs) dışına çıktıgı zaman oyun kaldıgı yerden yeniden başlıyor.

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



LEVEL HIT



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

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

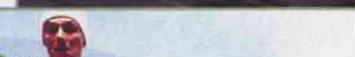
Eh her şey bu kadarla kalsa iyi, ama dahası var. Çevredeki sandalye, varil, trafik işaretleri gibi objelerin tamamını yerden alıp rakibinize fırlatabiliyorsunuz! Bu da onların dengelerini kaybedip düşmelerine neden oluyor. Baktınız ki adam aldı topu gidiyor, alın elinize bir varil, atın kafasına, ka-

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

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

Ama...

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



Artılar

Eğlenceli oynanış, akıl almaz goller, renkli modlar.

Eksiler

Rezalet kamerası açıları, bug'lardır, az calım seçenekleri.

Level Notu

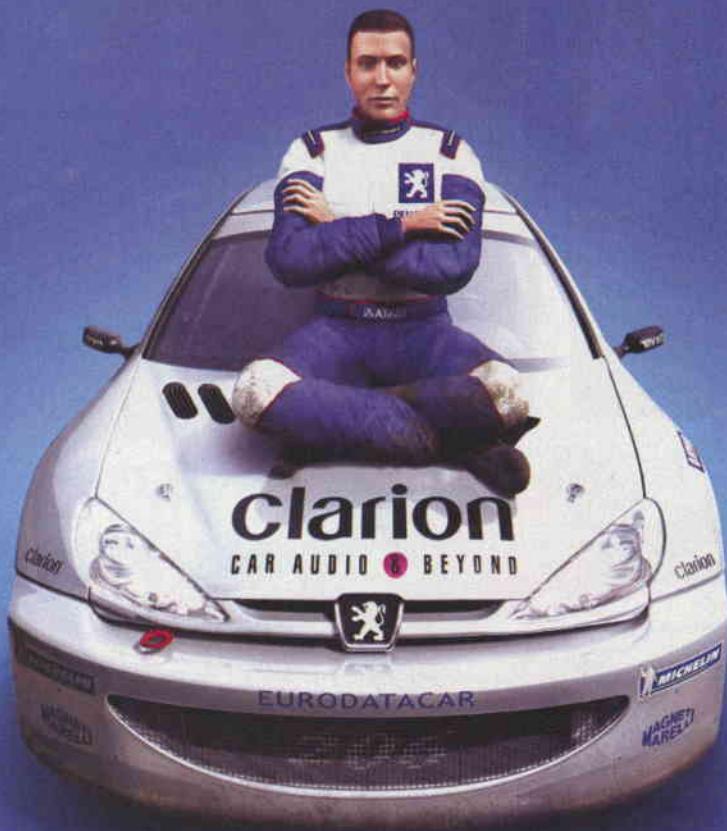


baştan başlatmak zorunda kaldım. Diğerinde ise top hakimiyeti tamamen adamlarından çıktı ve topu iki metre ilerimden sürmek zorunda kaldım. Bu gol olunca geçti, ama geçenken ıldırıttı da. Bir de adamların top sürüsünden çok memnun kalmadım. Bir gariplik var, hantallar sanki...

Himm...

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



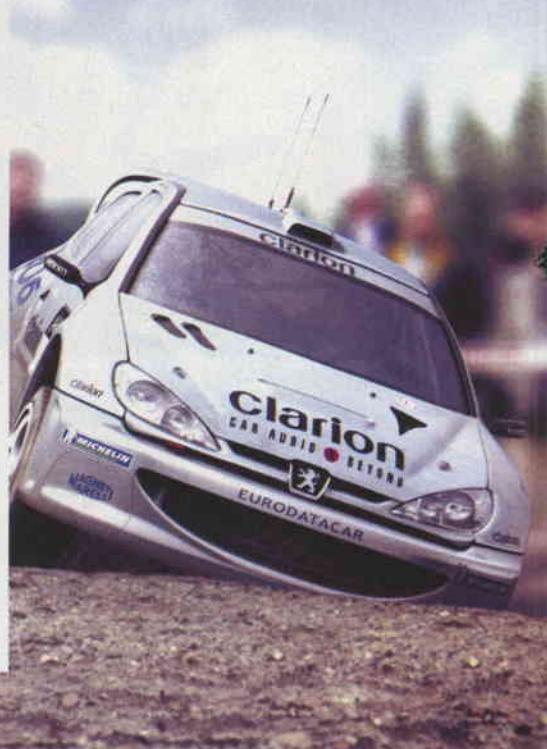


ALTERNATİF RALLİ

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

Ralli oyunu dünyası
boşlukta mı sanki?

V-RALLY 3



Onur Bayram
onur@level.com.tr

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

Eeeeeeziiiiikkkk!!

V-Rally 3 aslında geç kalmiş, ünü duyulmamış, ezik olmuş bir konsol kopyası denebilir. Kötü demedim dikkatinizi çekerce. Colin McRae serisi tarafından perde lendliği rahatlıkla söylenebilir ama. Sorun Colin McRae'nin çok iyi olmasından kaynaklanıyor tabiki. Sadece daha isim yapmış daha çok beklenen bir oyunun, kötü bile olsa kötüluğunun çok konuşulmasından kaynaklanıyor. Tabii ki aranızda bu Grand Prix - F1 benzeri tartışmadan sıyrılp, "bence V-Rally'dir olay" diyip de deliller gibi oynayanlar olacaktır. Hele Colin 3'ü ele alırsak bunu yapmak pek de yanlış olmayacağından eminim.

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

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

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

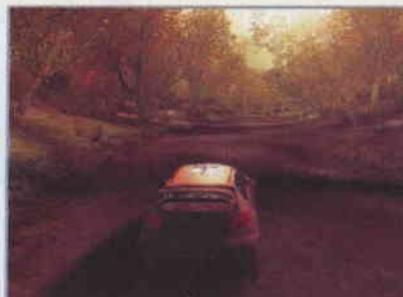
Kariyer modunda daha önce bir iki oyunda daha gördüğüm bir format kullanılmış. Ofisinizde otururken gelen mailla-

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

Biraz ondan biraz bundan

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

Vites tipi ve genel olarak aracın yük-





Ayarlarda kayda değer iki nokta var. İlk grafik ayarlarında masaüstü ayarınız 32bit'te oyun içindəkini 16 bit yapamıyorsunuz. İkinci ise kontrolleri ayarlarken (ayarlardan değil yarış öncesindeki menüden yapılmıyor) direksiyona özel bir kontrol şeması bulunmuyor. Bu yüzden istedığınız ayara tıklayıp direksiyonu kullanarak (sağa sola çevirmek gibi) yeni ayarı kaydetmeye unutmayın.

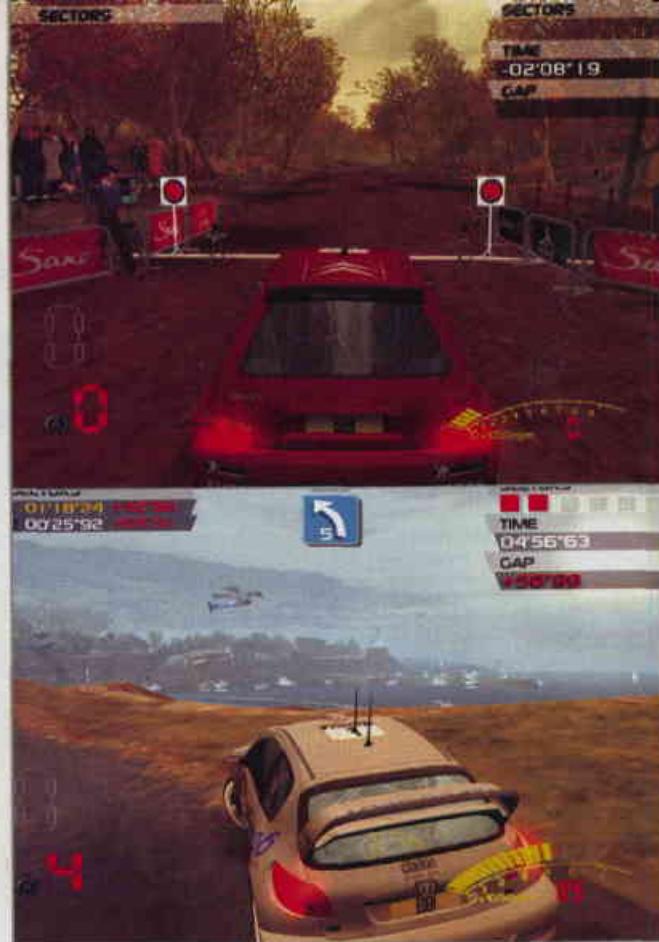
sekliği, ön, arka fren ve çekiş ağırlığı gibi ayarları da yaptıktan sonra yarışa adın atıyoruz. Öncelikle klavye deneyimimi anlatmak istiyorum. Sola orta viraj, hız 180 km/h, sol tuşa parmağımı basıyorum, çektiğimde virajı dönmüş oluyorum. Böyle birşeyin hele hele o ıslak-kıyan-toprak parkurlarda imkanı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

Hasarsız ralli oyunu düşünülemez. Fakat V-Rally biraz fazla gerçeki takılıyor. Arabalar biraz ca-

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

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

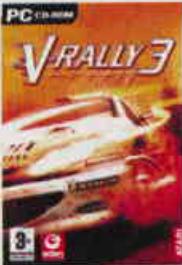
Görsel ikilemler içinde kalmış V-Rally yapımcıları. PC'ye geçirelim derken grafikleri değiştirmek istememişler ve kolaya kaçmışlar gibi geldi. Oyunun grafikleri CM3'e yaklaşamasa da gayet ayrıntılı. Fakat en yüksek çözünürlüklerde bile kalitesi PS1 etkisi yaratıyor. Kaplama, efekt ve çevre grafiklerini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



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

Umarsızca çekip gittin Colin...

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



Artılar

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

Eksiler

Fizik motorundaki gedik ve güçlükler. Konsoldan birebir indirme sebebiyle kaplamalar başta olmak üzere kalitesiz görünen grafikler.

Level Notu



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

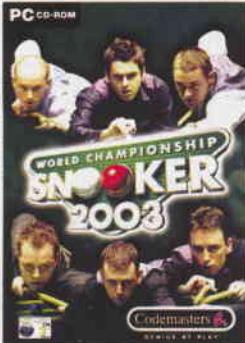


WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Siyah topun maceraları...

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

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr



Artılar

Lisanslı bilardocular, Snooker ve Coaching modu.

Eksiler

Kötü karakter modellemeleri ve animasyonları, hantal oynanış, yanlış kontrol sistemi.

Level Notu



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



Pi-lardo

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



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

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

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

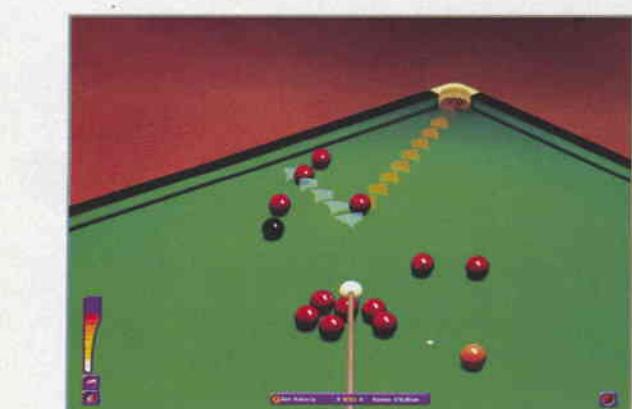
Karakter modellemeleri/animationsının kötü olması bir yana, rakibinizin masaya gelmesini beklemek ve -kaçınılmaz olarak- bunun için ayrı bir ara sahnenin olması çok gereksiz.

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

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

Bill-arto

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



TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES



LEVEL SHIFT

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

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

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

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

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

Mir Mir Mir

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

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

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

Ve tabii oyunun apar topar piyasaya sürdügüünü anlamamızı sağlayan son unsurla ortalıkta pek oyun sunucusuna rastlanıyor olması. Anlaşılan oyunu yapanlar bunun multiplayer ağır-



akşam PES oynarsa olacağı budur tabii.

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



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

Skykek

Tabii oyunun hataları saymakla bitmiyor. Bir diğeri tarafların ve karakter sınıflarının saçılılığı. Skynet tarafından herkes robot haliley ve diğer tarafta da insanlar var. Birinin dayanıklılığı, diğeriinin çevikliği güçlü yanları. Tabii



lkili bir yapıp olduğunu çok sonradan hatırlamışlar, aceleyle bir iki yarımyamalak sunucu açmışlar. Onlara da girebilmek ya da girince oyunda kalabilmek ne mümkün!

Uzun lafın kısası, dam üstünde saksagan, vur beline bahtayı! Bu yapımcıları "valiye" vermek lazımlı, sabah akşam dövşün. Bu ne ya? ☺



Artılar

Terminator içeren son yılın tek PC oyunu olması.

Eksiler

Geri kalan her şey.

Level Notu



ORADAYDIK VE ŞİMDİ BURADAYIZ...

THE HOBBIT

Kitap uyarlaması adam gibi ilk Tolkien oyunu mu?

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

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



Artılar

Çocuklara uygun kolay ve basit bir eğlencelik.

Eksiler

Yenilik yok, genel kalite çok daha yüksek olabilir.

Level Notu



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

Yüzüklerin Efendisi'ne bir başlangıç

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

Hobbit kitabının genel havası-

na uygun olarak Yüzüklerin Efendisi oyunlarında olduğunun tersine neşeli ve masalsı bir oyun. Platform ve macera karışımı, üç boyutlu şirin grafiklere sahip bir oyun. Ortamlar, özellikle de Shire alabildiğine yeşil ve cenneti andırıyor. İnsanları sınırların dışındaki kötülüklerden habersiz, kendi günlük ömensiz dertlerini dertten sıkıntından savuyorlar. Biz de kovuğumuzdan çırpı cüceler ile buluşmak için hana doğru koştururken durup konuşursak bizimle dertleşiyorlar. Kimisine ahırdan süt kovasını getiriyor, kimisinin kayıp diş işnesini buluyoruz. Taşla elmaları düşürüp topluyor, çocukların ile saklamaç oynuyoruz. Tabii acelemez arasında kırk tane görevle uğraşmamız biraz zorlama geliyor. Bunu oyuna isinmak için küçük bir tur olarak kabul etmek lazımdır.

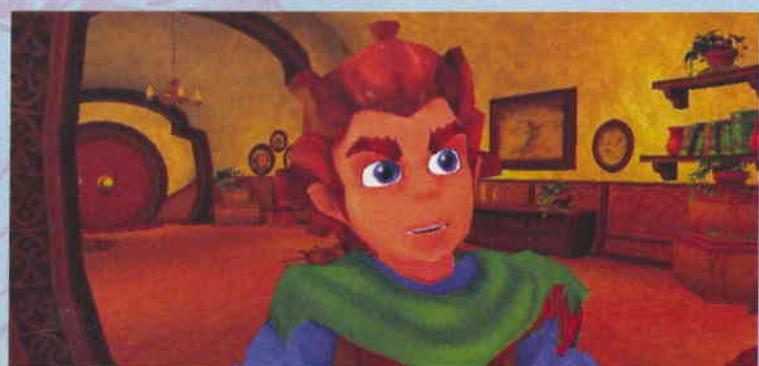
Yürüyüş sopasının bel üzerine tatbiki

Süryle platformdan atlayıp sıçradıktan, etraftaki paraları bonusları

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

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

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



STRATEJİ, ŞAH VE MAT... HOYLE MAJESTIC CHESS

Satranç sıra tabanlı bir strateji oyunu değildir de nedir?

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

Fırat Akyıldız |
firat@level.com.tr

Aslında hayat satrançla benzer biraz. Yaptığınız hareketler, aldiğiniz kararlar, satrançtaki hamlelere karşılık gelir. Her hamlenizde karşı tarafın ne yapacağını da hesaplamalısınız, her hamlenizde çevrenizdeki tehlikeleri sezmemelisiniz. Ve yanlış bir hamle yaparsanız, mat olursunuz.

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

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

Oyun aslında oldukça basit



Peki bu neye benzer?

(Arkadaşlar, oyun incelemelerinin giriş paragrafi okuyucuya konuya ıslındır. Bir iki cümle genel kültür veya felsefe parçalanır, yavaşça oyna geçirilir. Bu yazısında ise Fırat bu geçişin nasıl yapılmaması gerektiğini göstermiş bize. Şöyledir ki... -blx)

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



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

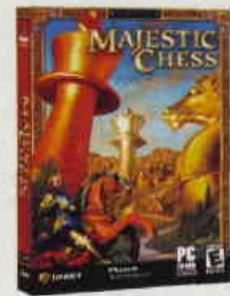
Savaşlarda her zaman rakibi-nizle satranç maçı yapmıyorsunuz. Bazen de size satrançla ilgili basit sorular soruluyor. Bunlara doğru cevap verdığınız zaman da savası kazanmış oluyorsunuz.

Oyunun oynanışı genel olarak

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

Ve mat...

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



Artılar

Örijinal konsept, basit oynanış, normal bir satranç oyunu da içermesi.

Eksiler

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

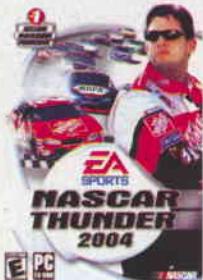
Level Notu



DÜZ GİT.. DÜZ.. ŞİMDİ DE DÜZ.. NASCAR THUNDER 2004

Bu işlerin de menejeri var

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



Artılar

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

Eksiler

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

Level Notu



Bir oyunu detaylandırmısanız ne olur? Grafik? Ses? İçerik? Amcalar diyor ki kapsamı genişletelim. Mesela?.. Mese-la bu işin arkasında yatan kişilerde oynansın.. Ama nereye kadar? Şahsen ben Lara Croft'un hizmetçiliğini yapabileceğiniz bi oyun istерim. Nascar oynayanlar da, "yarışmak yetmez, aracı alalım sata-lım" demişler. Tabi baktılar Eylül Ekim gibi krediler düştü, Papyon açık oto pazarına nur yağıdı, kaçır-mıyorlar şansı.

Kariyerim var

Nascar Thunder 2004 denince bennim aklıma bir tek, o geniş mi geniş, içinde kaybolduğum kariyer modu gelecek. Artık kendi isminizle kendi takımınızı kurabilecek, yarışlara girebilecek veya takımını yarıttıracak, para kazanacak ve bu sayede daha iyi araçlar satın alabileceksiniz. Tycoon olayına bu kadar alışmaları

Nascar fanları için oldukça iyi. Diğer yandan yarışmak isteyenler için bu tip şeylerle uğraşmak biraz zor olabilir.

Oyun size 2003

sezondan farklı ne veriyor der-seniz, kariyer modu bir tarafa, 2004 sezonu derim. Ufak tefek düzeltmeler dışında al aşağı edi-len bir bölüm yok. Tüm kurallar, hepsini hiç bir zaman bilememesem de, 2004 sezonuna göre yenilenmiş. Takımlar da aynı şekilde. Ya-pımcı firma fizik motorunu süper süper yenilediklerini söylüyor fakat ben inanılmaz farklı anılar ya-şayamadım. Sadece asistanlıklar kapalıken ilk yarışlarım her za-mankinden biraz daha zor geçti. Kontrolde biraz daha zorlandım. Hasar ve çarpışma fiziği de daha gerçekçi kotarılmış. Aynı fizik ba-şarlı bir şekilde direksiyon için ya-pılan force feedback motoruna da yansıtılmış. Yoldaki çok ufak de-ğişiklikleri bile bu kadar rahat hisse-debildiğim az oyun var piyasada. Neredeyse sol ön lastiği yerden 3 santim havalandığını bile hisse-diyyorsunuz.

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

Diyalog geçen yerlerde düzeltme-ler var ve kariyer modu için bu za-tan gereklidi. Fakat motor sesi ve diğer efektler hala aynı hızla madan öteye gidememiş. Gelelim neler gördüğünüz. Bu sefer sanki birazcık daha sanat yapmaya çalışmışlar da yuvarlak donuk pisti güzelleştirelim demişler. Pistin et-rafi daha dolu. Gökyüzü çok daha güzel. Pist detay açısından dolu. Fakat araçlarda hiç bir değişiklik yok. Olmalı mıydı? Bence dahası-na gerek yok. Zaten yarışta göre-bildiğiniz topu topu 20 santim kask camından düz yol.

Galerim var

Son diyeceğim yapay zekaya. Di-ğer Nascar'larla değil, diğer yarış oyunlarıyla karşılaşıyorum çünkü taktiksel yarış oyununu bu kadar iyi yapan ve sizi de buna zorlayan yapay zeka az oyunda var. Hem de hız 300km/s'in üzerindeyken.

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



• ABS mi? Oturabildiğine dua et!

• Detay mı istemiştiniz?



LAW & ORDER II DOUBLE OR NOTHING

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

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

Güven Çatak
guven@level.com.tr

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

Tanık simalar...

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

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

Tatsız tuzsuz...

Double or Nothing, oynanabilirlik

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



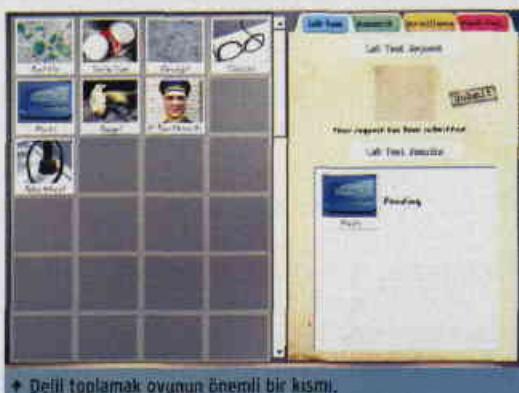
Artılar

İyi bir uyarla. Dizinin kurgusu, karakterleri ve sesleri birebir adapté edilmiş.

Eksiler

Oyunla ilgİNİZİ CANLI TUTABILECEK HİÇBİR ŞEY yok. Tempo çok monoton.

Level Notu



♦ Deliller toplamak oyunun önemli bir kısmı.



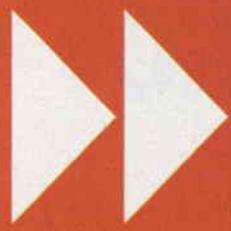
♦ Yargıcı asında bir canavar.



♦ Bulmacalar genellikle çok kolay.



♦ "Bu adam ölmüş" - "Yerinde bir saplama, ay, saptama"



Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

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

kısa kısa

Anito: Defend a Land Enraged

Yapım: Anino

Dağıtım: Anino

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



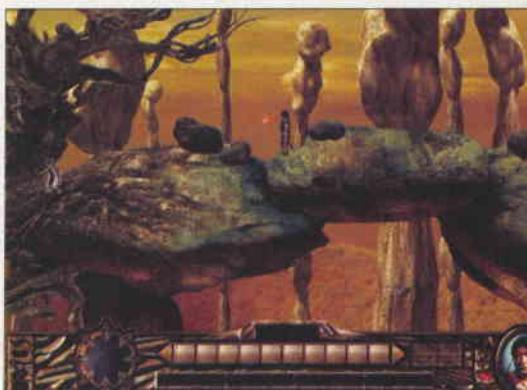
Aaa ne şirin şey bu ya, şuna bak ya, ciciii, ciciliisi, nasıl da Kısa Kısa'ymış oy oyy! Ha ne? Yayında mıyız? Öhörm, bu ne biçim oyun ya, Kısa Kısa değil mi zaten, hep böyle bunlar, grafik yok ses yok ve se! (toparlayamadım ama)

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

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

birinin adı Agila, diğerinin ise, himm, unuttum. Seçtiğiniz karaktere yeni yetenek puanları ekleyip saçını değiştirip yanaklarını sıktıktan sonra oyna başlıyorsunuz ve karton ağaçlarla, mukavva otalarla, 62'den tavşanlarla karşılaşıyorsunuz. Bu şu anlama geliyor: 62'den tavşan mavşan olmaz! Karakterinizin

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

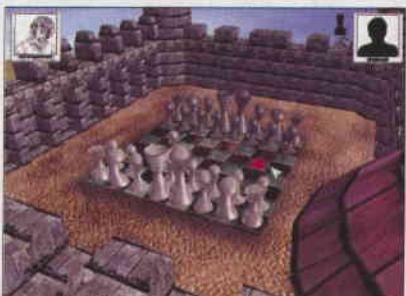


3D Chess

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

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

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



Yapım: eGames

Dağıtım: eGames

Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



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



Big Biz Tycoon 2

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

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



Yapım: Animedia

Dağıtım: Activision Value

Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 32

MB RAM, 16 MB Ekran kartı



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

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

Corvette

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

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



Yapım: Steel Monkeys

Dağıtım: TDK

Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128

MB RAM, 32 MB Ekran kartı



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

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

Fame Academy

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

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

Bunun dışında bu oyunu yemeliyim.

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



Yapım: Monte Cristo

Dağıtım: UbiSoft

Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB

RAM, 16 MB Ekran kartı



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



Macera oyunlarının dünü, bugünü

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

üzerine bazı düşünceler zihninizde mayalanadursun, ilk iki oyunu söyle bir hatırlayalım. Sonraki yazınlarda o mayalandan zihinden enes üzümü kurabiyeyle pişireceğiz çünkü. mi fark ettiyseniz MDK'da hasta olduğumuz zırhın tasarıma benzeyor. Büyükl olasılıkla MDK'nın yapımcıları da bu oyunun bağımlılarıydı. Zaten bu oyun Giger'in karanlık dünyasından, gelecekteki oyunlar da ister istemez bu oyundan etkilenmişti. Buna rağmen başarılı benzerleri azdır.

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

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

Mekanlar, gizli duvarlar, bilgisayar konsolları, taret kontrolleri ve bugünkü oyunlarında görünce şaşrigiz her şey bu oyunda vardı. Büyükl yaratıklar kesinlikle dehşet veriyordu. Bugün bu oyunu bir şekilde bulup oynayan derim, kesinlikle bütün eski oyunlar içerisinde kaçırılmaması şart olan bir oyun. ☺

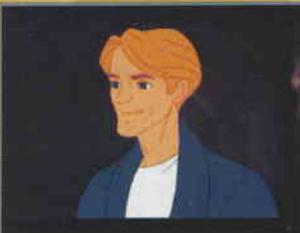
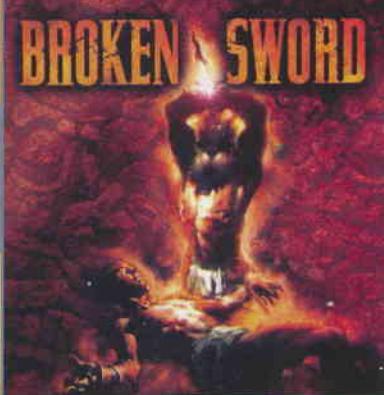
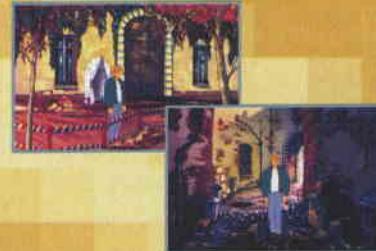
BROKEN SWORD

THE SHADOW OF TEMPLARS

► Grafikleri ikon macera oyunlarını sevenlerin tam da hastası olacağın tarzda. Özellikle Paris'teki bölümlerin çizimleri, karakterlerin çizimi ve animasyonu kesinlikle çok iyi. Oyunun bir diğer güçlü yanı ise seslendirmeleri. Oyun boyunca her konuşma seslendirilmiş ve çok güzel olmuş.

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

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



BROKEN SWORD 2

THE SMOKING MIRROR

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

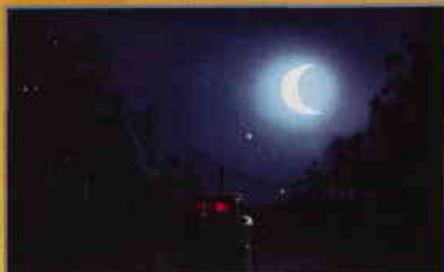
Duyan da oyunu satıyorum sanacak, alakası yok sadece sanatçıyı takdir ediyorum.

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

yun boyunca böyle tek bir olayın olması onu çok daha güzel vurgulayacaktır. Bunu yazarken direk aklım bir başka macera oyununa kaydı (*aklinın yazda olmadığı zaten belliidi, söylemeye gerek yok ki - blx*). Beneath a Steel Sky'da oyunun kötü sonları böyle oluyordu, özellikle tüneldeki son mükemmel diyebilirim.

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

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



nin sınırlarını bozan ilkinde de olan klasik ikon macera uyuşluğu. İmleci doğru noktaya tutmadıysanız bazı şeylerin asla farkına varamıydınız. Tam çözümde yapabileceğiniz gerektiği söylenen şeyleri yapamıydınız ki pek çok yağış delikanlı oyuncumuz bu şekilde telef oldu. Sorarım sana Sierra, yazard değil miydi bize? (Ve *Sierra cevap verir: "Bana ne? Benim Broken Sword serisiyle alakam ne? Oyunun yapımcısı Revolution, dağıtmacısi Virgin idi" Buna ne buyuracaksın Ali beköy? - blx*)

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

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

yanın çeşitli egzotik yerlerini görüyor bir yandan da Tezcatlipoca ile uğraşıyorduk Broken Sword serisinde bir oyun daha olsa artık konusunun ne olacağına kesin gözüyle bakabiliydik, tapınakçılar (*Templar Knights?? - blx*) ve karanlık, gizemli kultipler...

Sevmemişim

Evet, kişisel olarak Broken Sword serisinde sevmemişim, yeri geldiğinde acımayan, karanlık ve sizin herhangi bir kurban olmak üzere olmanız gereken kısımların gerektiği gibi yapılamamış olması (*bu nasıl cümledir Yarabbil Düzeltmiyorum! - blx*).

Yani tapınakçılar ile uğraştığınız kısımları. Aslında pek çok macera oyununda her şey kolayca akıp giderken, ben size soğuk gercaklı ve ne kadar paranoid olursanız olun yeterli olmayacağını hatırlatan sahneleri severim (*Türk Dil Kurumu, ihtiyacım olduğunda neredesin? - blx*). Sizi vururlar, sizi zihninizden azıcık ta olsa zimbalarlar ve böylece kalıcı olurlar. Oyunun bütünü böyle olmasına gerek yoktur, zaten bütün

Eski oyunları sorunsuz olarak oynamak isteyenlere bir tavsiye:

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

Playstation 2 sahipleri, az yana kayın!

FINAL FANTASY XI : ONLINE

Son fantezimiz nete kucak açıyor



LEVEL HIT

Bilgi İçin: <http://www.playonline.com/ffxius/index.shtml> Yapım: Square Enix Dağıtım: Square Enix Tür: Devasa Online RPG İngilizce Gereksinimi: Yüksek
Min. Sistem: 800MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, 6 GB HDA, 128 Kbit ISDN Önerilen Sistem: 1.4GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 256 Kbit DSL

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

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

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

Kahramanların görev borsası

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

rumda. Bunlar insan, elf, Tarutaru, Galka, Mithra gibi ırklar ve savaşçı, rahip, hırsız veya büyüğü gibi mesleklerden oluşuyor. Oyunun asıl güzellikleri de meslek yapısıyla başlıyor zaten: Mesleğinizden hoşnut kalmazsanız başka birini deneme şansınız her zaman mevcut. Örneğin 18. seviye bir büyüğünüz ve haftadan baymaya başladınız. Yapmanız gereken tek şey şehrə dönmek ve savaşçı olarak bir iş bulmak. Böylece savaşçı olarak seviye atlarken büyüğü özellikleriniz de korunuyor olacak. Bakarsınız birgün eski yeteneklerinize de ihtiyacınız olur. Ayrıca 30. seviyeden itibaren dokuz yeni görevi daha açabiliyorsunuz.

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

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

→ Sevimli olmak ölümcul olma gerçekini değiştirir mi?



→ İyi bir takım oyunu nice canlar yakar



kablodaki fisiltilar

Karşı komşu Blizzard'dan haberler:

Devasa Online Dünyalarda neler oldu

Vivendi Universal yöneticisi Bruce Hack, Blizzard'ı satmayaçıklarını açıkladı. Blizzard çalışanları da bunu kutlamak için (yalan) yeni bir Frozen Throne haritası yaymışlardır (doğru), hadi deneyelim: <http://www.battle.net/war3/maps/war3bonus.maps.shtml>

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

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



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

- EA Ultima X'un web sitesinde yeni ticaret sistemi hakkında ilgili bilgilere ulaşabilirsiniz: http://www.uxo.ea.com/feature_shopkeepers.html
- Everquest 2 ile ilgili yeni karakter modellermeleri ve resimler gelirde haber vermez miyiz? Şöyle buyrun:

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

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



↑ Büyü "boyu değil işlevi" sözünü kanıtlar



↑ Dread Dragon yalnız çalışılmaması gereken ev hayvanlarındandır

İmparatorluklar çarpışırken

Vana'diel Kıtası Windurst, Bastok ve San'd'Oria imparatorlukları arasındaki mücadelenin eşiğindeki bir kez yenileniyor. Böylece ordu sıkıntısı ortaya çıkmıyor. Gerçi yüz binlerce aktif kullanıcı varken zaten önünüze birileri mutlaka damlar. Tarafsız bir bölgede düşmana en fazla kaybı verdirirse o bölgeyi topraklarına katıyor.

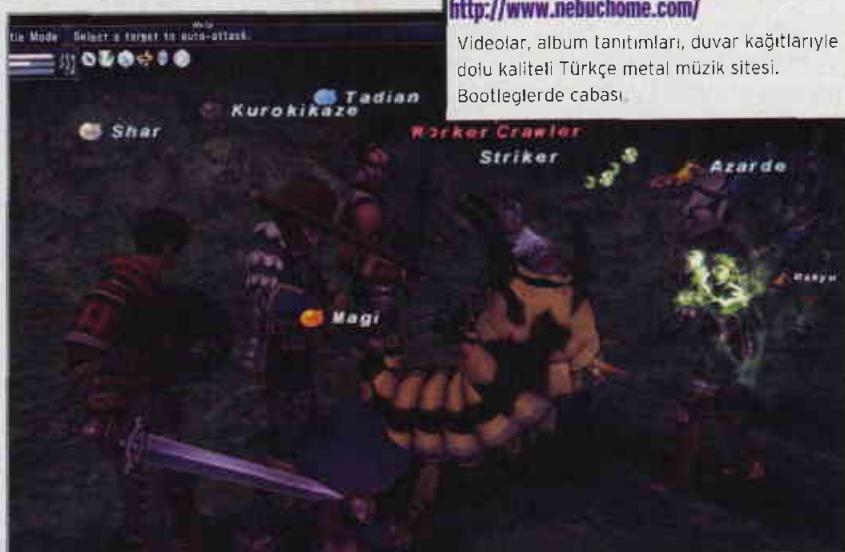
Oyunda hali hazırda yüzlerce görev var ki bunların yüz tanesinde gayet hoş ve yirmi otuz tanesinde ise zor bulunan eşyalara rastlamanız mümkün. Görevlerin çoğu "çalınan/alınan iki ekmeğin bir sütü geri getirilmesi minnettar kalacağınız ve sana iki yumurta vereceğiz" şeklinde olmasına rağmen ana senaryoya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

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

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

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

► Acaba kessem içinden kelebek mi çıkar?



kablodaki fisiltilar

Kısa Kısa

► Ascaron Sacred'in orkestral parçalarından oluşan 16 parçalık albümü piyasaya sürüldü. Sadece 1500 taneye limitli olacak album için bilgi: <http://www.ascaron.com/d/shop/index.asp>

► Half-Life 2 gelmedi ama şimdiden havasına girelim diyeşsanız şuradan ilgili media arayüzlerini çekebilirsiniz: <http://www.microsoft.com/windowsxp/games/downloads/halflife2.asp>

► 3D Realms yapımı George Broussard resmi forumlarında Duke Nukem Forever ve DirectX-9 uyumuyla ilgili açıklamalarda bulunmuş. Ama artık hiç birimiz inanmıyoruz değil mi?

Aynı Siteleri

www.hedo5.com

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

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

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

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

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

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

Çizgi Roman kültürümüzde de gittikçe gelişenin konuda Türkçe internet kaynaklarının olmaması düşünülemezdi. Resimli Roman en geniş içeriklerden bir tanesi.

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

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

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

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



► İkinci Dünya Savaşı konulu gerçek zamanlı strateji oyunu Blitzkrieg'e iki ekleniyor. 2004'un ikinci yılında çıkarılacak olan ilk ekleni yeni görevler ve tamamen yeni senaryolar içeriyor. Bunların yanında Japon'ların yeni birimleri de oyunda yer alacak.

Yılın sonlarına doğru ise, ismi şimdilik belirlenmemeyen yeni bir ekleni çıkacak. Geliştirme paketi hakkında herhangi bir bilgi verilmiyor, ama not olarak, firmamın yeni tüketiciler için RTS fanatikleri aradığını söyleyebiliriz.



↑ Grafikler anime sevenler için Hint kumaşı

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

Paranın ne önemi var mühim olan ins...

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

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

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

Hey Boss! Bir müzik koy havamızı bulalım.

Devasa online oyunların genelinde kullanılan sabit kameraların burada kullanılmaması türde yeni başlayanlara zor anlar yaşatabilir. Fakat bu sorun kısa sürede aşılabilir. İlk açığınızda sizi karşılayan



↑ Aslında gerçekten de leziz gözüküyorlarım

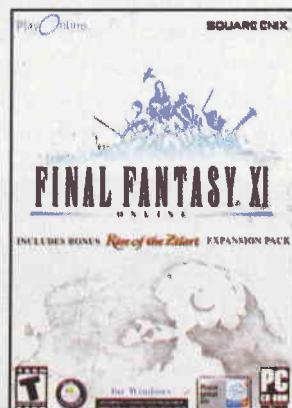
düşük çözünürlüklü PS2 grafikleri sizi dumur denizinde balık yapabilir. Çok şükür 1280x1024'e uzanan seçenekler emrinize amade. Tavsiyem 1024x768'den aşağıya inmemeniz, aksi halde Final Fantasy klasiği efektlerin çoğunu kaçıracak ve keyfiniz büyük ölçüde baltalanacaktır. Yine de aslen PS2 için hazırlanan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

Sözün özü

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

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

LEVEL HIT



Artılar

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

Eksiler

Ek karakterden sunucu değiştirmeye kadar hersey parıyla. Yetersiz surround sistemi. Önce fazla deneyim puanı kaybedilmesi.

Level Notu



İkisinin birleştirilmemesinin imkanı var mı?

MIDDLE EARTH ONLINE

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

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

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

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

Şampiyona kılıcı uzatırken gözleri parlıyordu

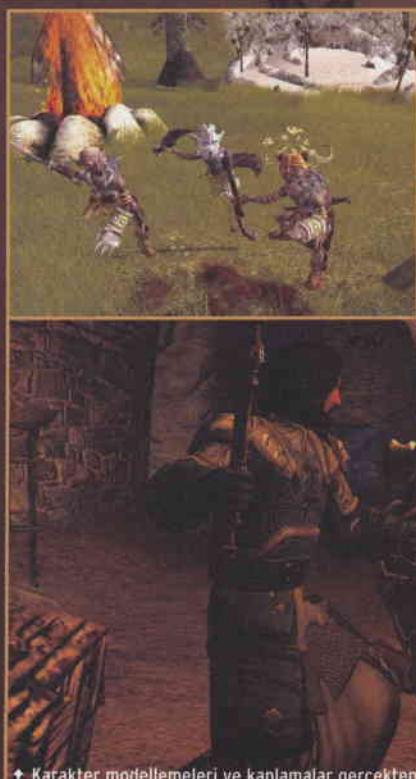
Middle-Earth Online'da dört ırk seçimi (insan, elf, cüce ve hobbit) emrinize amade olacak. Oyunda her ırkın kendine has yetenek sınıfları olmasının yanı sıra oyun tarzınıza göre farklı sınıflara ve yeteneklere yönelme şansınız da olacak. Birçok devasa online oyunda bu karakter yaratımındaki seçenekler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

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

Gencim, yetenekliyim, daha ne yapayım?

Middle-Earth Online'nın yetenek sistemi de akranlarının seviye attadıkça puan dağılıması şeklindeki sisteminden biraz farklı. MEO'da bir konuda uzmanlaşmak onun üzerine gitmekten geçiyor, okulukta uzmanlaşmak için ok kullanmak gibi. Fakat bu gelişim gerçek hayatı olduğu gibi yeteneğine ve derecesine göre bir kaç saatten bir kaç güne uzanıyor. Bu arada karakter değerleriniz oymanızda oynamamasınız da yükseliyorlar. Değişen bu artışı hiz oluyor. Ayrıca yeni yeteneğe atlamak için genelde bir önceki yeteneği tamamlamak gerekiyor ki bu da yatkınlık oluyor. Yapımcılar tıkla&bekle şeklinde sırayla birbirine vurup birinin enerjisini bitmesi için beklenen sistemin çok daha fazla içen uğraşıyorlar. Bu noktada yetenek gelişimi karakter özelleştirili-

mesiyle birleştiğinde parti takımları ve saldırıcı/defans kombinasyonlarının tavana vurma gerekiyor. Yapımcılar söyle-



→ Karakter modelleri ve kaplamlar gerçekten muhteşem.

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

nında çiftliklerde ırqatlık yaparak ağır şartlarda yetiştirilmiş bir demirci olması yatabilir. Bu da oyuncu tarzınız ve yetenekleriniz konusunda büyük çeşitlilik anlamına geliyor. Oyunda zaman geçitçe ve karakteriniz gelişitçe seçeceğimiz alt sınıflarla iyi (Champion) ve kötü (Mercenary) arasında seçim yapmamız da gerekecek. Champion sınıfı erdemli koruyuculardan oluşurken diğerleri maddiyatın ve gücün peşinde olacaklar. Sadece insan ırkını seçtiğimizde bile çift-



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

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

Blizzard WoW' u ilk duyurduğunda oyuncularına özel zindan sistemleri hazırladığından bahsetmişti. Fakat bunu duyan bilim yapınınının ayını kür-

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

Middle Earth Online'da bir yeniden canlandırma sistemi (Resurrection) bulunmadığından ölen oyuncular en son ziyaret ettikleri şehirde uyanaçıklar. Fakat bu ancak dostlarının cansız bedeni nizi bulması ve şehre taşmasıyla olacak. Bu olayın nasıl çalışacağı hakkında şimdilik yeterli bilgi verilmiyor. Oyundaki PvP (Player vs Player) sisteminin nasıl işleyeceği de fisildenmayanlar arasında içinden bir ses görev yapısının yaratık kesmekten çok iyi ve kötü karakterleri karşı karşıya getirme üzerine olacağın-

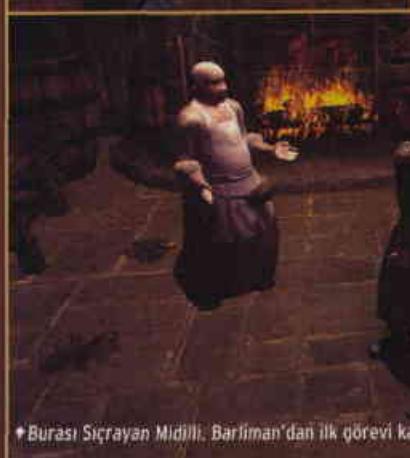
söylüyor. Tahminin doğruluğunu zaman gösterecek.

Zaman ne kadar da yavaş geçiyor

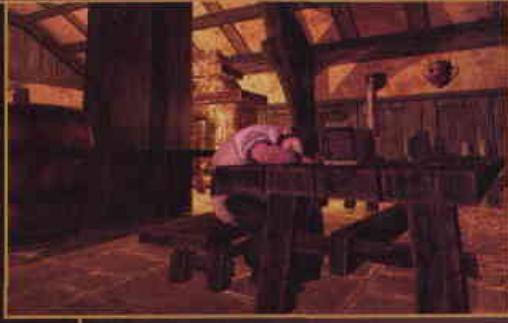
Oyun fazla oynanmış, texture sayısı katlanmış bir Asheron's Call 2 motürüyle hazırlanıyor. Fakat MOE'de AC 2'nin renkli yapısı yerini doğal olarak kararlı ve gotik bir yapıya bırakmış. "Peki benim emektarda nasıl çalışacak?" diyenler oyunun potansiyel çıkış tarihine bakarak (2005 başı) o günün standart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

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

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



• Tabii gölgelendirmelerin oturmasıyla daha da iyi olacak



Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Worms World Party

Platform: Pocket PC Tür: Strateji Yapımcı: Jamdat Bilgi için: www.jamdat.ca

Şu aralar Worms 3D ortaklısı yıkıp ge-
çiyor. Oyunun bu yeni versiyonunu he-
nüz oynamadıysanız çok şey kaçırdığını-
za emin olabilirsiniz. Ama eski 2D versi-
yonu özlüyorsanız şimdi oynamak için
yeni bir şansınız daha var.

Worms World Party'nin Pocket PC
versiyonu, PC versiyonundan yapılmış
çok iyi bir çevirim. PC'de oynadığımız Worms World Party'de ne varsa
Pocket PC versiyonunda da bulabiliyor-
sunuz. Sevimli kurtuklularımız, kullandık-
ları çığın silahlar ve amansız savaşları.
Oyunda aynı PC versiyonunda olduğu gi-
bi her seferinde yeni bir harita oluşturu-
luyor ve asla aynı haritada iki kere oyna-
mıyorsunuz.

Üstelik touch-pad ile oynamanın
avantajları sayesinde oyun PC'de oyna-
głębileceğinizden daha kolay oynanıyor.
Oyunun grafikleri de PC versiyonunu
aratmıyor ve Pocket PC için değerlendi-
rildiğinde harikalar. Oyunu görmesem

açıklçası bu kadar iyi olabileceğini düşün-
mezdim. Üstelik oyun kurmak için 6 MB
ve oynamak için de sadece 7 MB hafıza
istiyor. Yani Worms World Party için ci-
di temizliklere veya ek hafıza kartı alma-
ya da gerek yok. Oyunda multiplayer
özellik de bulunuyor. Aynı PPC'de sıra
ile oynayabiliyorsunuz.

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

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



Spawn

Platform: Pocket PC Tür: Aksiyon Yapımcı: ZiO Bilgi için: www.ziointeractive.com

Todd McFarlane'in yarattığı Spawn,
yillardır cehennemden gelen güçlerini
kötülere karşı kullanıyor. Özellikle Spawn
the Movie ile popülerleşen seri şimdi de
oyunuyla cebimizde. Üçüncü şahıs gö-
züyle oynadığımız Spawn'da karakteri-
mız yine cadde sokak dolaşır ne kadar
kötü varsa pataklıyor. Üstelik oyun Poc-
ket PC oyunları konusunda en iddialı fir-
ma olan ZiO Interactive'in ürünü.

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

Empires'i cebe süğdiran firma
Spawn'da bunu başaramamış. Oyun
teknik sorunlar yüzünden dökülüyor.
Grafik hataları, girdiğinizde çıkan
kadar debelendiğiniz gizli alanlar,
oyunun genelindeki kontrolsüzlük
açıklçası en sıkı hayranını bile
Spawn'dan bezdirecek güçte. Üstelik
tüm PPC'lerde çalışın diye grafikler
açıkça kirpılmış. Oyun 3D olsa da kul-
lanılan 3D teknigi yarı oyuncularındaki se-
yircilerden farksız. Oyundan çıkmak bile



bir sorun. Bu
kadar iyi bir
firma bu ka-
dar iyi bir ko-
nunu nasıl
harcamış an-
lamak müm-
kün değil. Spawn'ın en ele avuca gelir
yanı, aralarda çıkan çizgi roman kesitleri.

Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Nintendo'nun Son Bombası

Nintendo'nun başkanı Satoru Iwata bir
suredir Japon gazetelerine "Acayıp bir
surprizimiz var", "Dalgı dalga geliyoruz"
gibi herkeste merak uyandıran açıklamalar
yapıyordu. Acaba GBA 2 mi, yoksa
GameCube 2 mi derken sonunda Ninten-
do bombayı patlattı. Bu yeni cihaz ne
GBA ile ne de GameCube ile alakalı yep-

yeni bir parça. Nintendo DS adı verilen
bu yeni mobil oyun konsolunun özelliği
iki ekrana birden sahip olması.
Nintendo DS'in aydınlatmalı iki 3" ekr-
anın yanında biri Arm9 diğer Arm7 iki ay-
rı işlemcisi de var. Yani GBA'dan daha
hızlı olacağı kesin. Nintendo DS ne Ga-
meCube'ün optik disklerini ne de GBA
kartuşlarını kullanmayacak. Ancak 1Gb'a

kadar flash memory destekleyecek.
Nintendo mevcut ürünlerinin konseptinden
farklı olduğunu ısrarla altını çizdiği
Nintendo DS'in farkını söyle ifade ediyor:
"Oyuncular artık oyunun ilerleyişini ek-
ran değiştirmeden iki ayrı perspektiften
takip edebilecek. Mesela bir futbol oyu-
nunda oyuncu bir ekranın izlerken di-
ğer ekranın tek bir oyuncunun çelme

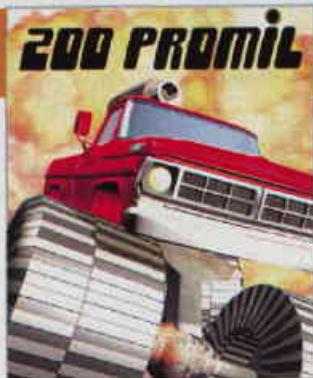
veya şutunu diğer ekranın takip ede-
bilecek". Şöyle bir düşününce iki ekranı
birden kullanarak yapılabilecek çok şey
var. Şimdiki Nintendo DS ile ilgili bilgiler
bu kadar. Ama Nintendo bu sene E3'de
bu yeni ürünle ilgili sıkı bir açıklama
yapmanın hazırlığında. Yani diğer detay-
ları Mayıs ayında alabileceğiz.

200 Promil

Platform: Cep Telefonu Tür: Sürüş Yapımı: Başarı Mobile Bilgi İçin: www.mobilooyuncu.com

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

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



gibi bir hayvan bile (bu adama insan diyecek halimiz yok ya) ambulanslara zarar vermek istemez. İkinci aman alkol seviyeniz düşmesin, yola yayılmış raki ve şarap şişelerini kaçırma-

yın (Tekel'in yeni bir hizmeti olsa gerek).

Üçüncüsü ve en önemli de gerçek hayatı sakın alkollü araç kullanmayın. Sırat köprüsünü geçerken belki aptalca ölümenin ağırlığını taşırsınız ama başkalarının pis pisine ölmesine sebep verenlerin o köprüyü geçme şansı pek yok.

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

Skor Gönderme: Evet

Oyunu Kaydetme: Hayır



Fifa 2004

Platform: Nokia N-Gage Tür: Spor Yapımı: EA Sports Bilgi İçin: www.n-gage.com

Fifa'nın girmediği bir delik kaldı mı? Bir N-Gage vardi nihayet Fifa 2004'ün N-Gage versiyonu da piyasaya çıktı. Diğerler Fifa'ları oldukça andırsa da bu oyun tamamen N-Gage için özel olarak geliştirilmiş. Bu sayede yeni konsoluna çok iyi uyum sağlamış. Bunun en büyük getirişi kolay bir oynanış elbette. Küçük bir ekranda ve kısıtlı sayıda tuşa sahip olmanızı rağmen Fifa 2004'ü PC veya PS2'de oynarcasına rahat oynayabiliyorsunuz. Elbette N-Gage versiyonu çok daha az

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

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



Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Sims N-Gage'i basıyor!

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

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

Filmler gösterimde, oyular cepte

Aşağıda Konak filminin mobil oyuncunun yakalandığı başının ardından bu ay gösterime giren

iki önemli yerli yapımın oyunu da filmle birlikte piyasaya çıktı. Önce Taylan Biraderler'in Okul filminin Başarı Mobile tarafından hazırlanan oyunu ile karşılaştırdı ve Tikle'nin hazırladığı Vizontele Tuuba oyunu ile. Şu ana kadar ne filmleri ne de oyuları görmemişim için çok fazla yorum yapamayacağım. Ama ekran görüntülerine bakılırsa 3D grafikleri ve korku atmosferi ile Okul baya ligi çekici gözüküyor. Vizontele Tuuba'da ise civi kovalıyor gibi.





Konsol Ustası

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

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

HABERLER

GETAWAY'DE İKİNCİ PERDE

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

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

Son dakika haberı ekliyorum. Getaway'i hazırlayan Team Soho'nun başı Brendon McNamara ekipten ayrılp Team Bondi adında yeni bir şirket kurdu. Ekibin büyük kısmını da yanında götürdü. Gizli bir aksiyon oyunu üzerinde çalışıklarını da duyurmadi değil, aksine duyurdu - blx

"ODA" NIN KAPILARINI ARALIYORUZ

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

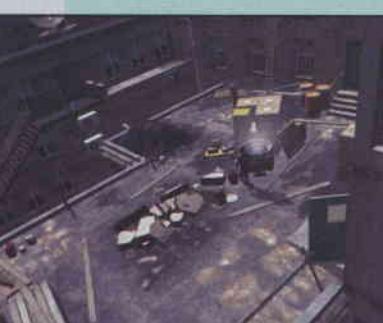


nının lanet olasılıca dairesinde kendini kapana kışılmış olarak bulur. Buradan çıkışılmasını ancak çeşitli alternatif dünyalara açılan kapılar sağlayabilecektir. Henry'nin kafası karışık. Hem korkunç yaratıklarla baş etmeli, hem de bu alternatif dünyaların gerçek dünyasına yavaş yavaş karışmasını önlemeli. Üçüncü oyundan daha fazla detay içerecek grafiklerin yanında, SH serisinde bir ilk olarak oyuna üçüncü şahıs perspektifiyle birlikte, karakterinizin gözlerinden görme olanağı da ekleniyor. Bu durumda SH5'in bir adım daha ileri gitmek çığın bir FPS olabileceğini de düşünebiliriz. 2004'ün sonlarına doğru işıklarınızı yeniden kapama ya hazırlanan.

KARANLIK BATIDAN BAŞLAR

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

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





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

KALKIN O İSKEMLEDEN

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

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

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

PARMAKLARINIZIN UCUNDA DEĞİL...

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



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



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

Baskıyı Durdurun!

► Datel isimli firmanın Eye Toy için hazırladığı yeni ürün sayesinde video mesajları hazırlayıp, bunları PS2'nin internet özelliğini kullanarak istediğiniz kişiye yollayabiliyorsunuz. Ürünün fiyatı yaklaşık 15 Sterlin.

► Marvel Comics sonunda "kendin pişir kendin ye" düşüncesini benimsedi ve kendi oyun firmasını kurdu. Marvel dünyası üzerine devasa multiplayer bir dünya hazırlayan firmanın diğer planları arasında Spiderman, X-Men ve Punisher bulunuyor.

► Sadece Marvel mi cin fikirli sanıyorsunuz? Aynı fikri benimsemi bir diğer firma da Warner Bros. Warner Bros. Interactive Entertainment'in (WBIE) ilk planı The Matrix ve Harry Potter üzerinde çalışmak.

► Infinium Labs'ın gizemli konsolu Phantom, CES fuarında gösterime çıktı,

ama fuar süresince hiç çalıştırılmadı. Ya E3'de bir patlama yapacaklar, ya da bu konsolda gerçekten bir sorun var.

► Sony PSP'nin fiyatı aşağı yukarı belli oldu. 370\$ ile 550\$ arasında bir yerlerde, ama 370\$'a daha yakın (nasıl bir fiyat aralığı ben de anlamadım).

► Apex Digital, ApeXtreme isimli PC oyunu çalıştırın konsolunu tanıtmaya hazırlanıyor. Sistem 1.4GHZ CPU, 40GB HDD, 256MB RAM, 64MB S3 grafik kartı içerecek ve Windows XP işletim sistemi kullanılacak. Aynı zamanda 4 USB, ethernet bağlantısı ve MP3, DVD, VCD oynatma özellikleri de bulunacak.

► Eğer Xbox'ınızı bir medya oynatıcısına dönüştürmek istiyorsanız, bir adet Xbox Media Extender ile, Windows Media Center PC'zini Xbox'ınıza bağlayabilir ve buradaki resim, müzik, video dosyalarını

Xbox'ınızda görüntüleyebilirsiniz.

► Microsoft, hazırlık aşamasındaki Xbox 2'de kopya kullanıma karşı daha fazla güvenlik içeren yeni diskler kullanacağını açıkladı.

► 2004'ün sonlarına doğru Xbox ve PS2'de görülecek olan Fight Club ile stres atmanın dijital boyutuna tanık olacağız. Yapımcı Vivendi Universal Games.

► Mafia sonunda PS2'ye geliyor. Hala heyecanlı misiniz? Gözünüz raflarda olsun.

► GTA: Sin City veya San Andreas isminde yeni bir GTA geliyor, fakat hangi sisteme, ne zaman bunu hala bilemiyoruz.

► Naughty Dog Jak III'ün çalışmalarına başlandı ve Mayıs 2004'teki E3 fuarında çeşitli detaylarla karişımıza çıkmaya hazırlanıyor.

SPIRA'YA TEKRAR İNİYORUZ...

FINAL FANTASY X-2

Yuna'nın kaybolan aşkı, Paine'in gizemli tavırının arkasındaki sırlar... Hepsi burada.

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

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



LEVEL HIT



lerim. İkinci şekilde ise, FF'yi hiç bilmenleri benimserim ve bu yazı da asla bitmez. İlk yola başvurmak zorundayım. Affedin.

Oyunumuz için yapılabilecek ilk yorum "light" bir yöne sapmış olması. Bunu birkaç alanda gösteriyor. Senaryo örneğin. Senaryo diğer FF'lerdeki gibi ciddi değil. Kapsamlı hiç değil; ama bunun yanında gayet eğlenceli. Karakter gelişimi

Final Fantasy sadece bir oyun değildir. O bir yaşam biçimini, bir bakış açısını, uğrunda mücadele edilebilecek bambaşka bir şeydir. Final Fantasy hayranları arabaya binmezler.

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

Tidus mu? O da kim?

En son Tidus'u, aşık olduğu adamı kaybetmişti Yuna. Belki Sin'i yok ederek Spira'yı sonsuz sükunetle buluşturmıştu,

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

Eğer ki daha önce Final Fantasy X'u oynamadıysanız, biraz önce hikayenin sonunu anlatmış bulunuyorum. Dolayısıyla, rahatlıkla FFX-2'ye geçiş yapabilirsiniz. Anladığınız ve gördüğünüz üzere FFX-2, FF X'dan 2 yıl sonrası konu alıyor. Yer: Spira. Tarih: Sin'in temizlenmesinden 2 yıl sonrası. Karakterler: Yuna, Rikku ve Paine.

Pazar Yıldızları

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

ve aksesuar yapısı da aynı şekilde hafif. Hatırlarsanız FF X'da devasa bir küre düzeneği içerisinde gezinerek karakterlerimizin tüm gelişimini kontrol ediyorduk. Bu sefer karakterlerimiz her seviye atladıklarında özellikleri otomatik olarak gelişiyor. Yine buna benzer olarak, karakterlerinizin zırh ve silah değiştirmesini sağlayamıyorsunuz.

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

Item	Quantity	Quantity
Potion	14	10
Holy Water	14	62
Mega Phoenix	2	79
Antidote	25	42
Hi-Potion		
Phoenix Down		
Bomb Core		
Eye Drops		

Hangi Dressphere, ne işe yarar?

Puanları açıklıyor!

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

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

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

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



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

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

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

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

Trainer: Kihmari ile aranızı iyi tutarsanız kavuşacağınız bu DS hoş bir şey. Ben kullanamadım. Kaçırdım. Almadım. Üstüme gelmeyin. **?/10**

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

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

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

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

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

Görev Zamanı

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

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



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

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

Summon'ılarım nerede?

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

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

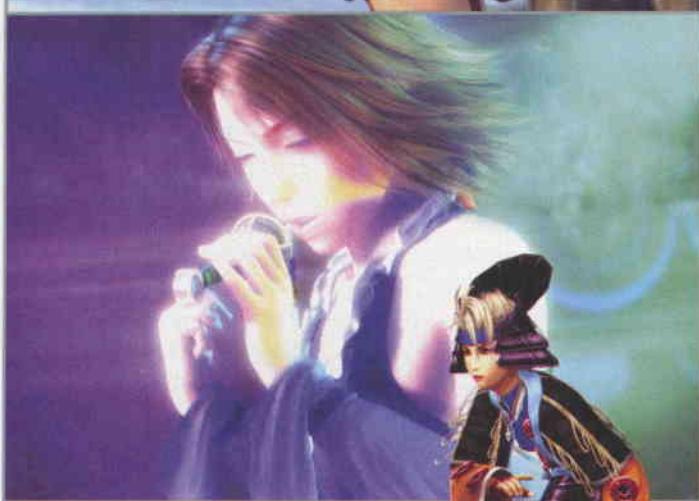
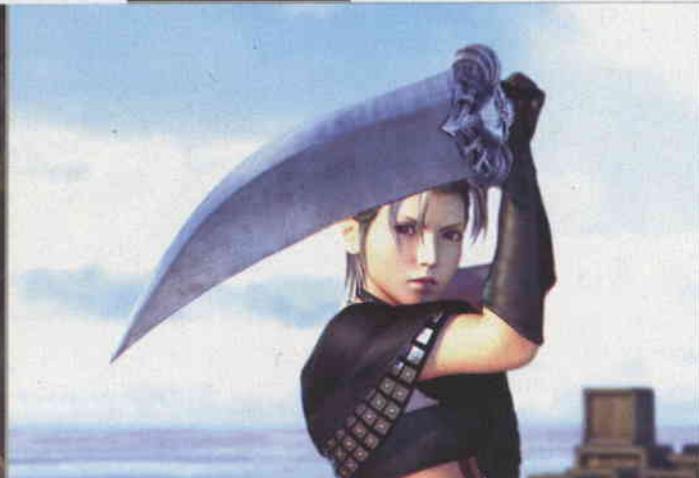




↑ Songstress iyi bir DS sayılır, ama oyunun başlarında belki bir süre kullanabilirsiniz.

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

↑ Çukurun dibinde ne olduğunu neredeyse oyunun sonunda öğreniyorsunuz.



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

Spira'nın kaderi

Yazının sonlarına yaklaştığım şudakikalarda son birkaç değişiklikten bahsedeceğim. Blitzball hala burada, ama artık oyun bir Championship Manager modunda. Oyuncular üzerinde kontrolünüz yok gibi bir şey. Bunun yerine

ne Sphere Break isimli bir mini oyun var. Gayet zevkli ve kafa çalıştırıcı bir oyun. Luca'ya uğrayın ve bu oyuna bir göz atın. Savaşlar ise artık daha hareketli. Sıra tabanlı oyun yapısı tamamıyla olmasa da değişmiş ve Grandia tarzına bürünmüştür.

ATB'si (Active Time Bar) dolan karakteri hızla kullanmalısınız, çünkü karşı taraf siz menülerde gezinirken kendi ATB'sini dolduruyor olacak. Fazla düşünmeye vaktiniz yok anlayacağınız, ama bu olumlu bir gelişme, yanlış anlamayın.

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

masyonlar ve karakterler biraz daha detaylandırılmış.

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

LEVEL HIT

PlayStation 2



12

SQUARE ENIX

Artılar

Karakterler ve senaryo hafif olsa da, FF'nin derin oyun yapısı hala duruyor. Görevel zevkli. Karakterler tattı. Dressphere özellikle güzel uygulanmış. Uzun oyun süresi.

Eksiler

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

Level Notu



MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

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

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

Sonunda elime düşüp Max Payne! Hemen açıklayayım. Max Payne çıktığında, tüm oyun camiası çalkalanırken, o ortamda sakince duran tek bir kişi vardı ve o da bendeim. Herkes Max Payne'ın mükemmelliğinden bahsediyordu, ama ben nedense o kadar heyecanlı değildim. Max Payne benim için sıradan bir aksiyon oyunundan çok az daha yukarıda bir yerlerdeydi. Elbette getirdiği yenilikleri, grafiksel detayları veya senaryosunu yadsıယak dejilim; ama bana çekici gelmedi. İlerle, ateş et, bullet time kullan, ilerle, ateş et, bull...

Max ve Mona

İlk oyunda Max'in ailesinin hunharca katledilmesine tanık olduk. Bu sefer Max NYPD'de bir polis memuru görevinde ve başı belada bir kadına yardım ediyor. Hatta yardım etmeye kalmıyor, ona aşık oluyor. Bu kadının ismi Mona Sax ve işin güzel tarafı şuna, çeşitli bölümlerde bu bayanı da kontrol edebiliyoruz.

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

Çok... Yavaş...

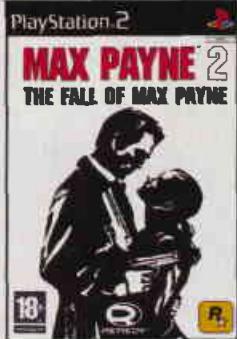
Kuşkusuz ki Fall of Max Payne'ın en büyük yeniliklerinden bir tanesi Havok motoru. Max'in kontrolünü elinize aldiğinizde çevrede şöyle bir koştururun. Eşyalara çarpın bu sırada. Her cisim nasıl gerçekçi hareket ettiğini görecek ve gözlerinize inanamayacaksınız. Aynı şey silahların çevreye etkileşimini-

de veya karakterlerin hareketlerinde de geçerli.

Bir diğer yenilik de Bullet Time ile kendini gösteriyor. İlk oyundaki Bullet Time güzel görünüyordu, fakat yeterince kullanışlı sayılmadı. Burada ise, L2 tuşıyla harekete geçirebileceğiniz yeni Bullet Time, düşmanlarınızı öldürdükçe daha da işe yarar hale geliyor. Buzaman dilimi içinde ne kadar başıriyorsanız, Max de Bullet Time'a o kadar iyi hakim oluyor.

Evet güzellikler burada sona erdi. Gelelim PS2'nin dibe vurdugu yönlere. Bir kere hızlı kayıt etme yok. Bu çok sinir bozucu. Hele PC ve Xbox versiyonunu gördükten sonra daha da kötüye gidiyor. Grafikler her zaman yavaşlama halinde. FPS sürekli düşüyor. Ekranın içinden fazla karakter mi olduğunu fark etmeye hemen başlıyorsanız, hızı 180 derecelik dönerler yaptılarınızda da aynı durum söz konusu.

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



Artalar

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

Eksiler

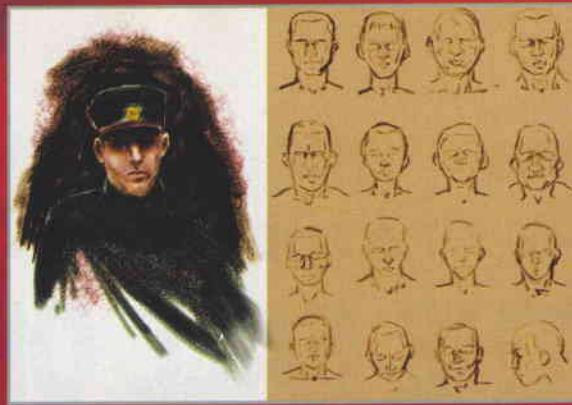
Düzenli kaliteli grafikler. Sıkça oynanır. Yeterlilikler. Hediye olsun yok. Tekrarlayan oyuncu yapısı.

Level Notu



MEDAL OF HONOR RISING SUN

Playstation 2'de hala FPS olmuyor.



Bilgi için: www.eagames.com Yapım: EA Games Dağıtım: Electronic Arts Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Az Desteklenenler: Dual Shock, Light Gun Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

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

1941...

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

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

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

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

bilmeniz. Oyunun yapılışı ve çizgiselliği her yerde ortaya çıkarıyor. Mesela askerler sadece siz sabit makineliyi ele geçirdikten sonra bir anda ortaya çıkarıyor veya makinelinin başındaki asker sizin görmesi ne rağmen hiçbir tepki vermiyor.

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

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

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





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

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

300 Zero...

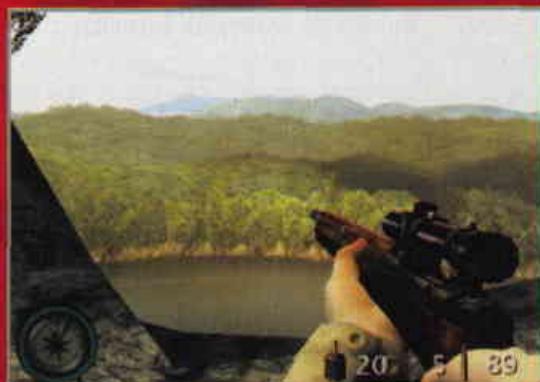
Oyun belirli yerlerdeki radyolarla kaydedilebiliyor. Ancak bunlardan çok fazla bulunmuyor haritada. Dolayısıyla eğer bu saçma kontrol sistemi yüzünden ölürseniz, aynı yerleri tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz.

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

çıl ve modellerin birçoğu baştan savma. Ancak oyunun başında uçak savarı kullanarak Zero'lara karşı savastığınız bölüm gibi bir kaçağ sahne mükemmel hazırlanmış. Gerek görsellik açısından... gerekse atmosfer açısından... Maalesef bu detaylar oyunu kurtarmaya yetmiyor.

Ve Pearl Harbour...

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

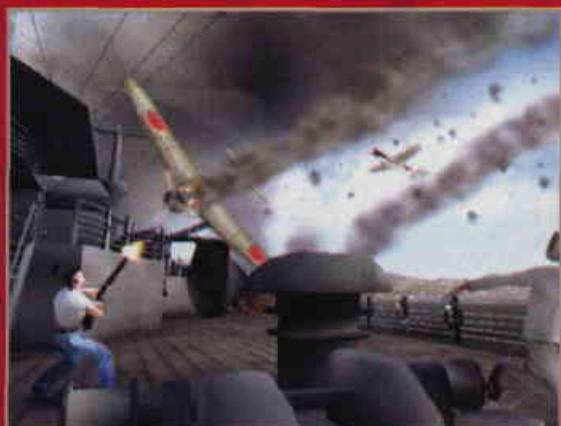
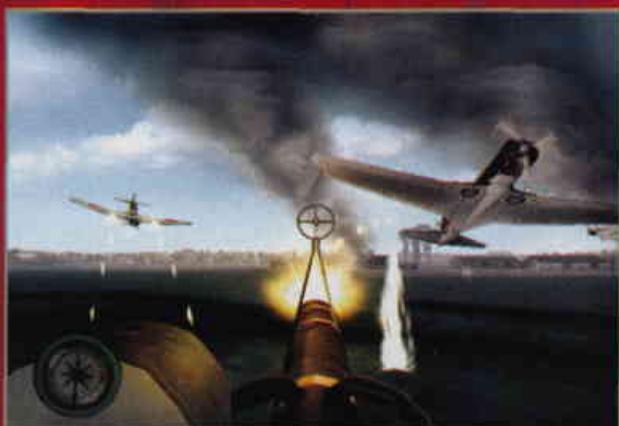


dukaç zor. Nişan almak tam bir işkence. Oyunu oynarken sınırlı memek, Rising Sun CD'sini çıkarıp PES3 CD'sini koymamak. Burak'la tartışmamak veya gamepad'ı yememek için kendimi çok zor tuttum. Eğer bu bir FPS oyunuya ve kontrol edilemiyorsa ben yokum bu oyundan!! Bu kadar olmaz!

oynayabiliyorsunuz. Bunlar oyunun iyi yanları arasında sayılabilir, ancak kontrol zorlukları ve saçılıklar hiç değişmiyor.

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

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



Artılar

Güzel hizmetlerin biri, şemalar, gerçekçi sesler.

Eksiler

Çoktan kontroller, slow motion hataları, yapıtların zeka, gerçek oynanış, sınırlı bir tür içermemesi gibi yanlışlar.

Level Notu



YİNE YERİMİZDE DURAMAYACAĞIZ...

KYA: DARK LINEAGE

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

Bilgi için: www.atari.com Yapım: Eden Studios Dağıtım: Atari Tür: Platform Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

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

Kurtlar ve diğerleri

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

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

Rüzgar tüneleri

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

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

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

Burada da savaşmak zorundayız

Kya aslında normal bir ev kızı. Yaşıtları gibi eğlenmemi, pop müzik dinlemeyi ve internette sohbet etmemi seven bir imaj çiziyor. Hatta böyle bir kızın "sözlük" müdafimlerinden olmasında kaçınılmaz bana kalırsın. Tabii bunlar bizim düşüncemiz. Oyunda Kya çok iyi savaşabiliyor. Nativ'lerin verdiği bir bilezik ile güçlenen Kya, Wolfen ismindeki kötü yaratıkların içindeki masum Nativ'leri bile ortaya çı-



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

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



yapmanızı olanak sağlıyorlar.

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

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



Biraz fazla esinlendik galiba...



kasabasının gelişimine katkıda bulunarak, yeni mağazaların açılmasını sağlayabilirsiniz. Bu dükkânlarından da maceranızı kolaylaştırıcıcaç çeşitli eşyaları alabileceğinizdir.

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

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

Platform öğelerinin yoğunlukta olduğu Dark Lineage'da havada süzülerek ilerlediğiniz veya büyülü board'unuzla aşmanız gereken bir takım farklı bölümlerde var ve oyunun bir şeye benzemisini de bunlar sağlamışbanana sorarsınız.

İşin kötü

Kya: Dark Lineage'in oynanış olarak esinlendiği birçok oyun var ki, bunlar oyunun her yönünde hissediliyor. Genel oynanış Zelda: Winds of Time ve Rayman 3'le çok büyük benzerlik göstermekte. Kya'nın büyülü board'u ile kayması ve burada görülen oyun yapısı ise Sonic Adventure'a hayli benziyor. Nativ'lerin Crash Bandicoot'la akraba olduğunu da düşünebiliriz. Büyü enerjisi ve para toplama şekli de Jak and Daxter ve Ratchet and Clank'le yakından alaklı. Görünen o ki, yapımcılar tüm platform oyunlarını önlere dizmişler ve beğendikleri yönleri bir kağıda 0100... şeklinde yazmışlar, Kya ortaya çıkmış.



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

Açıkçası Kya: Dark Lineage bana herhangi bir açıdan çekici gelmedi. Hele daha önceki aylarda klasik olmuş diğer platform oyunlarından sonra daha da zevksiz bir hal aldı. Platform türünün fanatığıseniz veya mavi saçlı kızların kurtlarla mücadelesi hoşunuza gitdiyorsa, Dark Lineage tam burada karşınızda.

Artılar

Uçan adı fikri ve hatalardan sözlererek diğer adalara geçme fikri orijinal Board ve süzüleme bölümleri bir aradan zevklidir.

Eksiler

Oyunda sizi çeken bir şey yok. Kötü kamera açıları ve can sıkıcı yavaşlamalar. Oyunun herhangi bir zamanında karmaktır.

Level Notu



FATAL FRAME II

CRIMSON BUTTERFLY

Once onu sıkıca bağladılar. Bir kutuya koydular ve denizin engin derinliklerine bıraktılar. Korkmadı...

Zincirlerle tavana astılar ve karanlıkla baş başa bıraktılar.

Umursamadı...

Kardeşini ondan aldılar, akıl almaz işkencelerle yeniden eğittiler.

Sonsuz bir boşluk vardı sadece gözlerinde...

Son çare olarak ona Mayu ve Mio'nun hikayesini tüm detaylarıyla anlattılar.

Once gözleri doldu. Sonra yavaşça fotoğraf makinesini aldı.

Son duyulan zayıf bir "klik" sesi oldu...

Bilgi için: www.tecmoinc.com Yapım: Tecmo Dağıtım: Tecmo Tür: Korku-Macera Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Orta

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

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

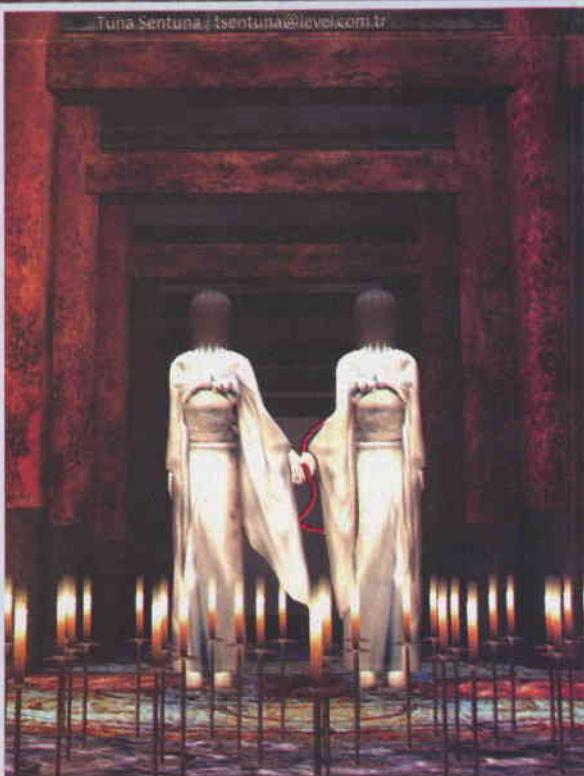
Çarpıcı

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

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



LEVEL HIT





tediğiniz bir yerin fotoğrafını çekiliyorsunuz. Eğer kameranın hedefi yeşilse, o alanda çözülmesi gereken bir bulmaca veya gerekli bir eşya veya bir ipucu yer alıyor demektir. Kameranın görüntüsü kırmızı veya turuncuya dönerse, size saldırma niyetinde olan bir hayalet tam karşısındadır. Burada ikinci seçeneğiniz var. Hayaleti uzaklığı düşünmeden yok edebilir veya yakına gelmesini bekleyerek daha güçlü bir fotoğraf saldırısı (!) yapabilirsiniz. Oyunun başlarında bu belki biraz zor gelebilir, fakat çoğu zaman onları yakından görüntüleyeceğinizden emin olabilirsiniz. Bunu yapmanın bir diğer faydası da size para kazandırması. Kazandığınız ruh paralarıyla kameranıza yeni özellikler ekleyebiliyorsunuz.

Kasabanın laneti

İlk oyunda bir evin içindeydiniz. Burada daha özgür gibi gözüksede, Tecmo aslında oyunu yine parçalara ayırmış. Kasabada yer alan evler, çözülmlesi gereken dev birer bulmaca. Evlerin içinde doluşırken hayaletlerle uğraşmanın yanı sıra, birçok evrakla da karşılaşacaksınız. Çeşitli günlük ve kağıt parçalarından oluşan bu dökümları toplayarak kasabanın başına ne geldiğini daha iyi anlayabiliyorsunuz. Bilgi toplamanın yanında zaman zaman ufak bulmacalar da çözeceksiniz. Bunlar Silent Hill'deki gibi zaman alımı, ama ortalıkta rüzgar gibi esmenizi de rahatça önleyebiliyor.

Oyun boyunca rahatsız olabileceğiniz bir nokta Mio'nun narkoz

Camera Obscura

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

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

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

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

Görsel olarak da ışıklardırımlar ve buna bağlı olarak gölgeler oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyor. Sadece gölgelerin ışıkla birlikte değişimini izlemek bile ayrı bir zevk. Oyun farklı ses teknolojilerine (DTS, Dolby vb.) destek vermiyor. Bunun yerine Tecmo kendi ses teknolojisini oyuna dahil etmiş ve normal televizyon hoparlörlerinden bile kaliteli ses imkanı sunmuş.

Korku türünün fanatiğiseniz veya farklı bir korku-macera denemek istiyorsanız, Crimson Butterfly'ı alarak çok iyi bir seçim yapmış olacaksınız. Mutlaka denenmelidir.

LEVEL HIT



Artılar

Farklı oyun yapısı. Kameranın değişik şekillerde göçlenebilmesi. Sağlam senaryo. Başarılı graflar.

Eksiler

Mio'un ilerleyemesi. Fotoğraf albümünde yaşanabilecek ufak sıkıntılar. Oyun biraz kolay.

Level Notu



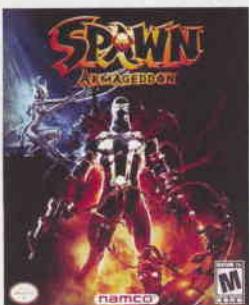
CEHENNEM KOMUTANI

SPAWN: ARMAGEDDON

Hiçbir zaman yüzü gülmeyen Spawn, bu sefer de mi kiyamete tanık olacak?

Bilgi için: www.namco.com Yapım: Point of View Dağıtım: Namco Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr



Artılar

Spawn hala çok karizmatik. Spawn'un düşmanları başarıyla modelenmiş. Oynanış diğer Spawn oyunlarına göre daha iyi.

Eksiler

Yapı zeka çok zayıf. Oyun çok kolay. Spawn'ın hareketleri yetersiz. Grafiklerde yavaşlamalar görülmüyor. Bir süre sonra sıkıcı hale geliyor.

Level Notu



Yılların eskitemediği, karizmatik ve bahtsız anti-süper kahraman olan Spawn, bir kere daha dijital ortamda karişımıza çıkıyor. Bundan seneler önce PSOne'da korkunç bir görüntü çiziyordu Spawn. Daha sonra Dreamcast ve Arcade makinalarında farklı bir dövüş oyunuyla karşımıza çıktı. Grafikler iyiydi, ama oynamışta yine iş yoktu. Namco bir kez daha Spawn'u denemeye karar verdi. Sistem olarak tüm ünlü konsolları seçti ve başarısız olmamak için ünlü bir oyunun oynanışını benimsedi. Şimdi Spawn'u, Dante rolüne sokuyoruz ve kiyametinden kurtulup kurtulamayağına bakıyoruz.

Spawn vs. Malebolgia

Bay Simmons maalesef yaşamını acı bir biçimde noktaladı. Geride karısını bırakarak, cehennemin derinliklerine sürüklendi. İlk tanışması cehennemin hükümdarı Malebolgia ile oldu. Malebolgia ona bir teklif sundu. Kendi ordularını yönetmesini istedi ve onu inanılmaz güçlerle donattı. Spawn ne zaman bu güçlerini kullanırsa, kendi gücü de azalacaktı ve tüm gücünü tükettiğinde cehenneme dönecekti. Bunu birkaç kez yaşayan Al Simmons, sonunda dengeyi yakalayarak, dünya üzerinde amacsız gezisini sürdürmeye de-

vam etti.

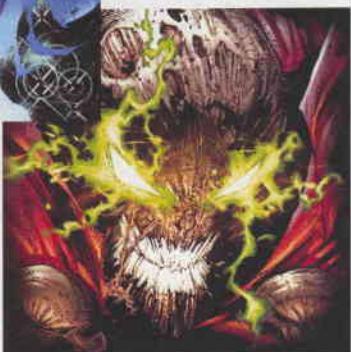
Devil May Cry'la birçok yönden benzerlik gösteren Ar-mageddon, maalesef DMC kadar başarılı değil. Spawn aynı Dante gibi önüne geleni kombolarıyla, ateşli silahlarıyla veya canlı zincirleriyle yok ediyor. Oyunun tüm kurgusu bir şeyle yok etmek üzeri, fakat arada nispeten can sıkıcı platform bölümleri de yok değil.

Savaşlıkça güçlenen Spawn, yine DMC stili silahlarını güçlendiriyor veya büyütüp enerjisini artırıyor. Üç farklı seviye bulunuyor oyunda. Easy, Normal ve Hard. Easy ve Normal'da pek zorluk çekmemenizi sanmam, ama Hard'da hayatı kalmak istiyorsanız bu yükseltmeleri mutlaka iyi takip etmelisiniz.

Cehennemden çıkış

Spawn ilk bakışta aksiyona dayalı oynanışı ve çeşit çeşit silahla dehşet saçabilme olanağıyla gayet parlak bir görüntü sergiliyor, fakat problemler Spawn'un yalnız bırakacak gibi değil. Kombo sistemi çok zayıf. Her düşmanı aynı üçlü balta kombosuyla yenebiliyor ve özel güçlerinizi hiç kullanmadan bile dündüz ilerleyebiliyorsunuz.

Bunu daha da kolaylaştırır için düşmanlarınıza herhangi bir zeka eklenmemiş. Hepsi karşınızda ebleh ebleh bakıyor ve ne zaman ki saldırısınız, o zaman bile tepki veremiyorlar. Bitti mi sanıyorsunuz?



Platform bölümleri gayet gereksiz. İki alan arasında boş boş gezindiğiniz bağlaç alanları da gereksiz. Grafiklerin hala yavaşlaması ise kaldırılabilir gibi değil. Oyununda ne caf caflı efektler, ne de seksen milyon poligondan oluşan modellemeler var. Buna rağmen yavaşlamalar görülüyor.

Ben bir Spawn hayranı olarak yine hayal kırıklığına uğradığımı belirtmek istiyorum. Tüm iyi niyetimle oyundan zevk almaya çalıştım, ama birkaç saat sonra oyunu bir daha açamam gelmedi. Başka aksiyon alternatiflerine yönelmeniz dileğiyle.. ☺



Monster Rancher 4™

BİNİR ÇEŞİT YARATIK PEŞİNDE...

Elinizdeki her CD ve DVD'de birer yaratığın saklı olduğunu bilemezdiniz

Bilgi için: www.tecmo.com Yapım: Tecmo Dağıtım: Tecmo Tür: Aksiyon-Strateji Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Az

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Zamanında Pokemon, Digimon, Yugioh derken herkes kendisine birer yaratık yaratma peşine düşmüştü ve işin suyu da çıkmıştı sonunda.

Bu iş aslında Japon'ların içadi ve kendi ülkelerinde çılgınlığa varacak derecede ünlenmiş durumda. Kart oyunlarından, çıkartma kitaplarına ve elbette dijital ortama kadar uzanan furya, PlayStation'da Monster Rancher serisiyle tanındı ve beğenildi (gerci ülkemizde bu oyunu delicesine oynayan insanların sayısı bir Level ofisini geçmez). Şimdi de karşımızda serinin dördüncü oyunu var. Bakalım nasıl olmuş...

Yaratık avi

Monster Rancher'daki amaç yaratık yetiştirmek. Bir canavar çiftliğiniz var ve burada çeşit çeşit yaratık besleyebiliyorsunuz. Elinizdeki yaratıkları daha sonra çeşitli görevlerde kullanabiliyor ve diğer yaratıklarla karıştırıp daha da güçlenmelerini sağlayabiliyorsunuz. Çiftliğinizde yaratık eklemek için izlenen teknik hayli enteresan. Elinizdeki herhangi bir CD veya DVD'yi, oyun izin verdiği sırada PS2'ne yerleştirdiğinizde, bu medyadan herhangi bir tip yaratık ortaya çıkıyor. Bu işlem için eğer yazılabilir CD veya DVD kullanırsınız, elde edeceğiniz yaratık da hep aynı tip olabilir.

Bir kez yaratık sahibi oldu-

tan sonra -ki bu oyunun başında hemen gerçekleşiyor, işler daha da zorlaşıyor. Yaratıklarınızı sürekli beslemeli ve onları antremama tabi tutmalısınız. Yaratıklarınızın özellikleriyle oynayabileceğiniz menüler başta çok karışık gelebilir, ama bir kez alıştinyız mı gerisi hemen geliyor. Bu menülerde seçili yaratığınızın tüm özelliklerini görebilirsiniz. Bunun yanında, hangi yiyecekleri sevüp sevmeyiğini, gelişim durumunun nasıl ilerlediğini de takip etmek mümkün.

Macera mı?

Önceki Monster Rancher'lardan farklı olarak, bu sefer maceraya da atılabiliriz. Yanınıza alacağınız yaratıklarınızla, çiftliğinizden uzaklaşıp, çeşitli serüvenlere atılabilirsiniz. Buradaki macera veya RPG özellikleri, diğer oyunlarla elbette boy ölçüleşmez, ama sürekli yaratıkların başında vakit geçirmemeden adına düşünülmüş iyi bir özellik.

Ve savaşlar. Teke tek kışımaların yoğunlukta gözük-



tüğü savaşlarda, bir süre sonra diğer yaratıklarınıza da aynı savaş içinde kullanabiliyorsunuz. Her yaratığınız kendine has bir takım saldırılarla donatılıbiliyor ve bunlar ne kadar farklı türde olursa, başarı şansınız da o kadar artıyor. Bunun nedeni de ilerleyen bölgelerde rakip yaratıkların saldırı metodlarını öğrenebilmesi ve hatta bazı saldırılarınıza karşı başısparklık kazanabilmeleri.

Görsel açıdan pek başarılı olmayan, ama zaten bunu da pek hedeflemeyen Monster Rancher 4, yazıldan da anladığınız üzere herkese göre bir oyun değil. Çeşitli dijital yaratıklara gönül verebilecek, onları ilgilendirmeyi isteyebilecek bir yapıya sahipseniz, MR4 kaçırılmaz bir fırsat. ☺



Artılar

Yaratık gelişimi konu alan en başarılı oyunlar. Yeni yaratıkları çeşitli CD ve DVD'lerden edinebilme.

Eksiler

Menülerde bazı hatalar söz konusu. Grafikler çağın gerisinde. Oyun herkese göre değil.

Level Notu



Beyond Good & Evil

Alpha Section mı iyi, IRIS mi? Cevabı öğrenmek için buyurun.

Beyond Good & Evil'in dünyasında muhteşem bir yolculuğa hazır mısınız? Yolculuğumuza öncelikle oyunda bulabiliyoruz sizin tüm hayvanların yerleri ile başlayacak, M-Disk ve İnci yerleri ile devam edecek ve oyunun tam çözümü ile son noktayı koyacağınız... Kemerler bağlıysa, başlıyoruz.

Tüm Hayvanların Yerleri (Bulunabilme Sırasına Göre)

Fotoğrafını çektığınız hayvanların resimlerini Science Center'a gönderdiğinizde kredi kazanacaksınız. Bir film rulosunu tamamladığınızda ilk sefer hariç bir İnci, tüm hayvanların resimlerini çekmeyi başardığınızda ise bu resimlere bakmanızı sağlayacak bir M-Disk kazanacaksınız.



1. Adalia Octopunctata

Oyunun başında fotoğraf makinesini aldığınızda kamerası otomatik olarak bu böceği doğrultuyorsunuz zaten. Yapmanız gereken tek şey zoom ayarını yapıp düğmeye basmak.



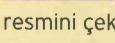
2. Homo Sapiens

Oyunun herhangi bir kısmında gördüğünüz bir insanın resmini çekmeniz yeterli.



3. Capra Sapiens

Lighthouse Island'da Fehn veya Cumii'nin resmini çekin.



4. Sus Sapiens

Pey'jin resmini çekin.



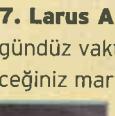
5. Canis Canis

Deniz Feneri'nde merdivenlerden yukarı çıkın ve oyukta uyuyan köpeğin resmini çekin.



6. Lampyris Campestris

Lighthouse Island'da patikanın ve ilerlediğinizde bir ağaç göreceksiniz. Eğer hava çok aydınlık değilse bu ağacın etrafında göreceğiniz ateş böceklerinin resmini çekin. Ayrıca Black Isle'daki madende de bunlardan bulabilirsiniz.



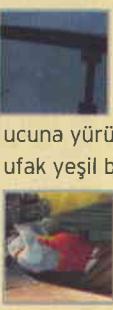
7. Larus Albus

Lighthouse Island'da gündüz vakti dolaştığınızda havada göreceniz martıların resmini çekin.

8. Priodontes Campestris

Deniz Feneri'nin hemen dişinde dolaşan armadillo benzeri yaratık.

9. Vorax Nocturnus Eğer kalkan aktif durumda değilse geceleri Lighthouse Island'da bunları uçarken görebilirsiniz. Ayrıca Nutripils Fabrikasının girişinde de uçarken görebiliyorsunuz.



10. Dipneustes

Trilineatus Hoverkrafti çalıştırılmak için bastığınızda düşmenin arkasındaki iskeletin ucuna yürüyün. Suyun içine baktığınızda ufak yeşil balığı göreceksiniz.



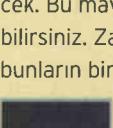
11. Rhinoceros Sapiens

Mammage Garage'da Issam, Babukar veya Hal'in resmini çekin.



12. Teratosaurus

Imperator Mammage Garage'ı ilk kez ziyaret edip çıktığınızda size saldıracak olan büyük deniz yılanı. Öldürmeden önce mutlaka resmini çekin.



13. Rascax Caeruleus

Terrorator Imperator ile olan dövüşünüz bitince Pey'j size bu hayvanlardan bahsedecək. Bu mavı balıkları Hillys Bay'de bulabilirsiniz. Zaten hoverkraftla dolaşırken bunların birçoğu ile karşılaşacaksınız.



14. Musca Saprophagia

Deniz Feneri'nin mutfağındaki varillerden birini tekmelediğinizde bu böcek dışarı çıkacak. Ayrıca unları Black Isle Mine'da da bulabilirsiniz.



15. Lycoperdon

Fugiferus Black Isle Mine'da bulacağınız mantara benzeyen yaratıklar.



16. Anemonia Mutabilis

Black Isle Mine'da yolunuzu kapatabilir yaratık, resmini çektiğinden sonra ona saldırarak vantuzlarını çekmesini sağlayabilirsiniz.



17. Crochax Velox

Black Isle Mine'da karşılaşacağınız ana düşman. Bazlarının Pearl taşlığı da görecesiniz.



18. Amoeba Polypodia

Black Isle Mine'da küçük bir oyuk bulacaksınız ve bu oyugun sonuna kadar yürüdüğünüzde daha fazla ilerlemenizi engelleyen tahta bir barikat bulacaksınız. Fotoğraf makinesi ile barikatın arkasındaki alana zoom yaptığınızda bu ufak yaratıkları görebilirsiniz. Bunlar biraz utangaç olduktan kayaların arkasına saklanabiliyorlar, biraz sabretmeniz ve birkaç kez de nemeniz gerekebilir.



19. Cyanea Urtica

Black Isle Mine'ın ikinci kısmında saldıran jöleme yaratıklar.



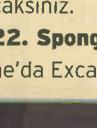
20. Pelagia Pachydermis

Cyanea Urtica'lardan kurtulduktan sonra size saldıracak olan yaratıklar.



21. Alicia Splendens

Madenden ikinci kısmındaki yaratıklardan kurtulduğundan duvarlardan birinde bu güzel bitkimsi yaratığı bulacaksınız.



22. Sponges Glanteus

Black Isle Mine'da Excavation Map haritasına ulaştığınızda



nizda sol tarafta gireceğiniz bir odada bu süngerimsi yaratığın resmini çekebilirsiniz.

23. Helix Rupestris Sponges Glanteus'u geçince salyangoza benzeyen bir yaratık göreceksiniz. Kafasını dışarı çıkardığı zaman resmini çekin.

24. Planaria Rupestris Black Isle Mine'da bir sigorta kutusu bulacaksınız. Sigorta kutusunu tekmeleyin ve fotoğraf makinesi ile tavana zoom yapın. Işık sönük olduğundan bu yaratıcı kolayca fark edeceksiniz.



25. Astacus Erectus

Black Isle Mine'dan çıkışın ve soldaki şelale odasına girin. Sol taraftaki boruya tırmandığınızda etrafta bu yaratıktan birkaç taneye görebilirsiniz.



26. Papilio Pilosus Az önceki yerden sonra Pey'j'in izgarayı açmasını sağlayın ve ilerleyin. Açılmış olan bir sonraki izgaradan zoom yaptığınızda bu yaratıcı görebilirsiniz.



27. Nautilus Fluoreus

Tekrar Main Shaft'a döndüğünzdde uzakta uçan beyaz bir yaratık göreceksiniz. Zoom yapın ve resmini çekin.



28. Palinurus Rupestris

Main Shaft'ta alttaki platforma ulaşmak için aşağı atlamanız gereken bir yere gelecek ve bunun ardından Palinurus Rupestris tarafından saldırıyla ugrayacaksınız. Onunla savaşmadan önce mutlaka resmini çekin.



29. Pterolimax Gigantea

Black Isle Mine'in son yaratığı olan Pterolimax ile savaşmadan önce resmini çekmeyi unutmayın.



30. Aquilus Sapiens Pedestrian District'te bulacağınız kuş adamlar (örneğin gazete satıcısı).



31. Walrus Sapiens Bunları Pedestrian District'te gazete standının veya Akuda Bar'ın etrafında bulabilirsiniz. Ayrıca dükkan sahibi olan Ming Tsu da bu türün bir örneği.



32. Taurus Sapiens Akuda Bar'daki barmen Mo'nun resmini çekin.



33. Carcharodon Sapiens Akuda Bar'daki Francis'in resmini çekin.



34. Felis Sapientis IRIS üyelerinden Mei'yi IRIS karargâhında bulabilirsiniz.

35. Koi Kumonryu Ming Tsu'nun dükkanındaki akvaryumdaki balığın resmini çekin.

36. Bufo Erectus Vorax's Lair girişindeki kurbağalar. Buraya Mammago Garage'ın yakınındaki Looter's Cave'nin tam karşısına ilerleyerek ulaşabilirsiniz.



37. Manta Cyanea Nutripils Factory'e girmeden önce uçan yaratığın resmini çekin.

38. Rattus Giganteus Nutripils Factory'de bu farelerden bolca bulacaksınız.



39. Aedes Raymanis Nutripils Factory'de ölü bir inek bulacaksınız. Cesedin burnuna doğru zoom yaptığınızda bu leş yiyen böceğin resmini çekebilirsiniz.



40. Cyclopeus Palustris Factory'deki asıl düşmanınız olacak Reaper'in resmini çekmeyi unutmayın, başka bir şansınız olmayacak çünkü.



41. Sarcophagus Domzii Oyunun başında savaştığınız bu yaratıkları Factory haritasında da bulacak ve bu sefer resimlerini çekebileceksiniz.



42. Rattus Albus X-Ray Verification Room'da bir çıkıştı yol göreceksizez. Bunu takip ederek bir sonraki odaya girdiğinizde üzerinde bulunduğunuz rampanın altındaki izgarada beyaz bir fare bulacaksınız. Rampan-

dan indiğinizde fare kaçacak. Yolun en aşağısına kadar inin ve farenin tekrar gelmesini bekleyin. Fare geldiğinizde çömelerek yavaş yavaş yürüyen ve uygun pozisyonu geldiğiniz zaman zoom yaparak farenin resmini çekin. Eğer kaçırırsanız tekrar aşağı inip bekleyin.



43. Blabera Gregaria Factory'de Closet haritasına geldiğinizde bir dolap bulacak ve kapağı açtığınız anda kaçan böcekler göreceksizez. Elinizde Starkos'lardan birini dolaba yerleştirin ve hemen fotoğraf makianızı çıkarın. Starkos'u almaya gelen böcekleri kaçırmadan hemen resimlerini çekin. Eğer iskalarsanız bir Starkos daha koymaınız gerekecek.



44. Arachnis Viridis Closet haritasından Nutripils Val haritasına geçeceksizez. Sağ taraftaki düğmeye basıktan sonra gizlice sola giderek Alpha Section askerini geçmeniz gerekecek. Kapıdan geçtiğinizde yerde küçük yeşil örümcekler göreceksizez, işte resmini çekmeniz gereken yaratıklar bunlar.



45. Macropodia Omnivora Alpha Sections Underground Quarters haritasına geldiğinizde göreğiniz bu yaratıkların resimlerini çekin. Underground Quarters haritasına ulaşmak için Pedestrian District'ten sola gitin ve Main Canal haritasına çıkışın. Yol ayırmadan sola gitin ve Neutralizing Cannon kullanarak girişini engelleyen robotu yok edin.



46. Megaptera Borealis Mammago Garage'ın güneyindeki lazer bariyerlerin-



MISS THYRUS!! DON'T WORRY,
EVERYTHING'S JUST FINE!

den zıpladığınızda Slaughterhouse Race girişinin sağ tarafında arada bir sudan çikan bir balina göreceksiniz. Uygun zamanı kollayın ve resmini çekin.



47. Anguilla Bifida Slaughterhouse Reservoir'de karşılaşacağınız yeşil yılanlar.



48. Trilobites Saltans Slaughterhouse Entrance haritasında sol taraftaki hurdalıkın tepesinde parlayan bir yaratık göreceksiniz.

49. Ignis Ignifera Slaughterhouse Surveillance Room haritasında kapıyı yukarı kaldırın düğmeyi bulduktan sonra kapının üzerine çekin. Double H'e düğmeye basmasını söyleyin ve sağ taraftan yukarı tırmanarak Ventilation haritasına gelin. Buradaki yanğını söndürmek için Gyrodisk kullanın ve sağ taraftaki alevle re benzeyen yaratığın resmini çekin.



50. Timorea Saponifier Slaughterhouse'in Trolley haritasında gireceğiniz bir odada yerden köpükler çıktığını göreceksiniz. Buradaki sandıklara Gyrodisk kullanarak ateş ettiğinizde Timorea Saponifier ortaya çıkacak ve çabucak diğer köşeye saklanmaya gidecek. Bu sırada resmini çekmeyi başaramazsanız bu sefer de diğer köşeye ateş ederek ortaya çıkışını sağlamalısınız.

51. Amoeba Saltans Slaughterhouse'in Central Hall haritasında üzerinde 35 yanan bir konsola geleceksiniz. Double H'e düğmeye basmasını söyleyin, arka tarafta zıplayan bir yaratık göreceksiniz. Resmini çekmeyi başaramazsanız Double H'e tekrar düğmeye basmasını söylemeliiniz.

52. Lutra Erecta Beluga'yı bulup Mammago Garage'dan Flight Stabilizer satın aldıktan sonra Lighthouse Island'a dönün

ve yıkık fenere girip üst kata çıkarın. Tahta rampadan dışarı çıktığınızda Lutra Erecta'yı görebilirsiniz.

53. Megaptera Purpurea Beluga'nın gücünü geri getirdiğinizde Black Isle'İN tepesindeki kraterde doğru gidin. Sol tarafta bir balina olduğunu fark edeceksiniz, resmini çekin.

54. Manta Magnificens Beluga ile birlikte Black Isle'İN tepesindeki kraterde doğru gidin ve sağa dönün. Factory'i geçip ilerlemeye devam ettiğinizde bu yaratıkları göreceksiniz.

55. Aurelia Magnificens Volcano's Treasure haritasında iskelede durun ve sol duvardaki parlayan yaratığın resmini çekin.

56. Megaptera Anaerobia Uzayda sağ tarafta mavi bir obje göreceksiniz. Buz parçasının içinde bir balina bulunuyor. Buza ateş ederek balinanın serbest kalmasını sağlayın ve resmini çekin.

İnci Yerleri

Oyundaki çoğu İnci (Pearl) onu elde etmek için yaptığınız işlemin ismini taşıyor. Bu yüzden çögünün yerini tarif etmeye gerek yok, zaten bir yaratık öldürmeniz gerekiyorsa bunu isminden anlayabilirsiniz. Eğer henüz bulamadığınız inciler varsa satın alacağınız hayvan-inci dedektörünü kullanarak hangi haritalarda inci olduğunu görebilir ve araştırmalarınızı o bölgelere yoğunlaştırabilirsiniz. Oyunuda bulunan 88 İnci şunlar:

1. DomZ Lighthouse Monster Oyundaki ilk yaratığı öldürdükten sonra kazanacaksınız.

2. DomZ Sea Serpent Hangardan çıktıktan sonra size saldıracak olan DomZ'ları öldürünce bu inciyi kazanırsınız.

3. Looter's Bounty Looter's Cavern 1'de sizden kaçan aracı yakaladığınızda

hem kredilerinizi geri alacak, hem de birinci kazanacaksınız.

4. Science Center : Film of Animals 2

Hayvan resimleri çekerek ikinci rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanırsınız.

5. Victory in the Disk Game Akuda Bar'da Francis'i disk oyununda yenmeli siniz.

6. Rufus' Booty Rufus Akuda Bar'da masada oturuyor ve siz yaklaşınca eliyle gazeteyi kapatıyor. Ondan uzaklaşın ve fotoğraf makinası ile gazeteyle zoom yapın. Öğrendiğiniz şifre ile üst kattaki kapıyı açıp inciyi alın.

7. Science Center : Film of Animals 3 Üçüncü rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanırsınız.

8. Race 1 Victory Şehirdeki birinci yarı-şı kazanmalısınız.

9. Race 2 Victory Şehirdeki ikinci yarı-şı kazanmalısınız.

10. Domz Pterolimax Black Isle'daki son yaratığı öldürünce kazanacaksınız.

11. Science Center : Film of Animals

4 Dördüncü rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanırsınız.

12. Pearl Crochax Mammago Garage'in arkası taraflarındaki Vorax Lair'de bulacaksınız. Buraya girebilmek için Pey'in Black Isle'dan alet takımını alması gerekiyor.

**13. Taken back from the Alpha Secti-
ons** Akuda Bar'da üst kata çıkarın ve ilk odadaki keçi ile konuşun. Şehir meydanının sol tarafındaki kapıdan girin ve Closet isimli bu haritada keçiden aldığınız şifreyle dolabı açın.

14. Bought from Nouri Ming Tsu'nun dışındaki satıcı 3000 kredi karşılığında bu inciyi satıyor.

15. Bought from Ming-Tsu Ming Tsu'nun dükkanından 3999 kredi karşılığında alabileceğiniz inci.

**16. Taken Back from the Alpha Secti-
ons** Pedestrian District'te bulacağınız bir kapıdan girince Transit haritasına geleceksiniz. Buradaki dolabın içinden bu inciyi alacaksınız.

17. Science Center: Film of Animals 5 Beşinci rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanırsınız.

18. Looter's Bounty Looter's Cavern 2'deki kovalamacanın ardından bu inciyi kazanacaksınız.

**19. Taken Back from the Alpha Secti-
ons** Nutripills Factory, Laboratory haritasındaki dolabın içinde bulunuyor.

20. DomZ Robot at the Factory Nutripills Factory'de ana yaratıklardan birini öldürünce bu inciyi kazanacaksınız.

21. DomZ Torture Machine Nutripills Factory'de Gyrodisk aldıktan sonra Double H'e işkence yapan yaratığı vurun ve





inciyi alın.

22. Reaper Nutripills Factory'de Reaper'ı öldürün ve jeneratörün iki yanındaki sigortaları alın. Giriş kapısına dönün ve Double H'in demir çubukları kırmasını sağlayıp sigortayı takın. Açılan kapıdan hoverkraftla geçtiğinizde incinin bulunduğu yere geleceksiniz.

23, 24, 25, 26, 27. Hillyans' Donations Nutripills Factory görevini tamamladığınızda IRIS karargahında bu bağışları alacaksınız.

28. Science Center: Film of Animals 6 Altınç rulonuzu bitirdiğinizde bu inciyi kazanırsınız.

29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. Taken Back from the Alpha Sections Şehir meydanındaki lazerli çitin arkasından gireceğiniz (lazeri kaldırırmak için başkanın size yıldız anahtarını vermesi gerek) Alpha Section HQ'daki bir odada toplu olarak bulacaksınız.

39, 40, 41. Taken Back from the Alpha Sections Yasaklı kanalda bulacağınız Crochax incileri

42, 43, 44. Alpha Sections HQ Pedestrian District'teki kapalı bölge, HQ'yu bitirdikten sonra

45. Victory in the Disk Game Slaughterhouse görevlerini bitirdikten sonra bardaki Francis birinci karşılaşlığında daha sizinle maç yapacak.

46. Bought from Nouri Nutripills Factory bitikten sonra Nouri'den (Ming Tsu'nun dışındaki satıcı) alabileceksiniz.

47. Bought from Ming-Tsu Nutripills Factory bitikten sonra Ming Tsu'dan alabileceksiniz.

48. Taken back from the Alpha Slaughterhouse haritasında, doğu kanadın-

da bulacaksınız.

49. Looter's Booty Looter's Cavern 3'teki kovalamacanın ardından kazanacaksınız.

50. DomZ Sea Serpent Slaughterhouse haritasından sonra yine bu yılan tarafından saldırıyla uğrayacaksınız.

51. Looter's Booty Looter's Cavern 4'teki kovalamacanın ardından son Looter's Booty incinizi alacaksınız.

52. Taken back from the Alpha Sections Slaughterhouse haritasında Trolley bölgesinde.

53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64. Hillyans' Donations Slaughterhouse bitikten sonra IRIS merkezinde bağışları toplayabilirsiniz.

65. Taken back from the Alpha Sections Main Canal'daki lazer bariyerlerinin arkasındaki bir kutunun içinde.

66. Bought from Ming-Tsu Slaughterhouse bitikten sonra Ming Tsu birinci daha satacak.

67, 68, 69. Taken back from the Alpha Sections Akuda Bar'ın dışındaki üzerinde üçgen olan kapının ardında.

70. Taken Back from the Alpha Sections Slaughterhouse haritasının kuzey kanadında 4 Alpha Section tarafından korunuyor.

71. Race 3 Victory Üçüncü hovercraft yarışında birinci olmalısınız.

72. Race 4 Victory Dördüncü hovercraft yarışında birinci olmalısınız.

73. DomZ Sea Serpent Beluga'yı çalıştırıldıktan sonra bu yılanla havada kışacaksınız.

74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88. Volcano Crochax Black Isle'in yukarısındaki ya-

nardağ bölgesinde. Bunların tümünü etrafı dolaşarak (ve inci dedektörünü kullanarak) rahatça bulabilirsiniz.

M-Disk Yerleri

Oyunda elde edebileceğiniz 14 M-Disk bulunuyor, isimleri ve yerleri şu şekilde:

1. Game Save Bu ilk M-Diskinizi ve oyunu kaydetmenize yarıyor.

2. Mr De Castellac Deniz Feneri'nin enerjisini yerine getirdiğinizde alıyorsunuz.

3. The Pearl and The Currents IRIS tarafından göreviniz hakkında bilgi almanız için veriliyor.

4. For Jade Nutripills Factory'de Pey'i veriyor.

5. Surveillance Camera Nutripills Factory'de bulacaksınız.

6. Hillyan Army Databank Nutripills Factory'de, 5. diski bulduğunuz yerin yakınındaki bilgisayar odasında bulunuyor.

7. Beluga Check-Up Hangarı açıp Beluga'yı bulduğunuzda alacaksınız.

8. Animal Species Oyundaki tüm hayvanların fotoğraflarını çektiğinizde bu diski alacaksınız ve çektiğiniz tüm fotoğraflara bakabileceksiniz.

9. Iris 511 Ming Tsu'dan aldığınız birinci IRIS diski.

10. Iris 512 İkinci IRIS diski, Black Isle Mines görevinizi anlatıyor.

11. Iris 513 Üçüncü IRIS diski, Nutripills Factory görevinizi anlatıyor.

12. Iris 514 Dördüncü IRIS diski, Slaughterhouse görevinizi anlatıyor.

13. Race Record Dört yarışta da rekoru elinize geçirdiğinizde kazanırsınız.

14. Pearl Game 88 inciyi de bulduğunuzda kazanırsınız.



Tam Çözüm

Bu kısımda oyunun tam çözümünü bulacaksınız ama aşırı derecede ayrıntılıya gitmeyeceğim. Örneğin zaten hayvanların yerlerini ayrı olarak yazdığımdan bunulla ilgili tekrar bilgi vermeyeceğim. Oyunun başında mantıçı kaptıktan sonra sadece bazı yerlerde hafif yönlendirmelere gerek duyabilirsiniz, bu kısımda size buunu sağlayacak.

Lighthouse Oyun başlar başlamaz DomZ yaratıkları ile savaşacaksınız. Yeraltına indiğinizde karşınıza çıkacak devasa yaratıcı öldürmek için önce şarj saldırınızı kullanarak (mouse basılı) kafesinizden kurtulmalı, ardından yine şarj saldırınızı kullanarak ölene kadar bu göze salırmalısınız. Bu sayede ilk incinizi de kazanacaksınız.

Ayıldıktan sonra fişinin üzerinden fotoğraf makinesini alın ve ilk hayvan resmini çekin. İçeriyi iyice dolaşın ve bulacağınız Starkos, K-bups ve Pal objelerini toplayın. Fenerden dışarı çıkışın ve ileriye giderek Pey'j'in yanına ulaşın. M-Disk'i alın ve dekoder üzerinde kullanarak Black Isle'daki ilk görevinizi alın.

Mammago Garage Fenere dönün ve hoverkraft odasına inin. Buradaki elektrik bloğunun arkasına geçip ittiğiniz zaman Pey'j de yardım edecek ve hoverkraftı çalıştıracaksınız. Hoverkrafta atlayın ve Mammago Garage'a doğru yola çıkış. Garaجا girdiğinizde önce dekoderin yanındaki kapıdan girin ve 1inci karşılığında Jet Engine satın alın. Dışarı çıktıığınızda DomZ saldırısı başlayacak. Bu dev yılanı öldürmek için satın aldığınız jet motorunu kullanarak peşinden ayrılmayın ve sürekli ateş edin. Öldürdükten sonra birinci daha kazanacaksınız.

Black Isle Pusulanızı açın ve Black Isle'ye doğru gitmeye başlayın. Burada karşılaşacağınız kişi sizden bir hayvan fotoğrafı isteyecek. Sola doğru gidin ve Pey'j'e

platforma çıkışını söyleyerek içeri girin. Pey'j size botlarından bahsettiğinden sonra düğmenin üzerine çıkışın ve Pey'j'e botlarını kullanmasını söyleyin. Yukarı çıktıığınızda vanayı çevirerek Pey'j'in yanına gelmesini sağlayın ve haritanın resmini çekip analiz edin.

Burada karşılaşacağınız turuncu yaratığın yanına gelip Pey'j'e ziplamasını söyleyin. Turuncu kısım zipladığında vurma ya çalışırsanız istediğiniz bir yeri hedefleyebileceğinizi göreceksiniz. Bu yaratığı çeşitli düşmanları vurmak ve patlayıcıları patlatmak için kullanacağız.

Bu turuncu yaratıklardan bir tane daha bulduğunuzda önce yukarı çıkararak maden arabasını aşağı doğru itin, ardından Pey'j ile zıplattığınız turuncu kısmını kullanarak bombaları patlatın. Mavi yaratığı geçtikten sonra kömür arabasını itin ve direklerin arasındaki vanayı çevirerek bir sonraki bölgeye geçin.

Dolapların yanına geldiğinizde hepsini tek tek tekmeleyerek açın ve içindekileri toplayın. Dolaplardan birinde Pey'j için kerpeten bulacaksınız ve bu sayede Pey'j kapalı izgaraları vs. açabilecek. Pey'j'e kapıyı açmasını söyleyin ve açılan kapıdan ilerleyin. Burada bazı yaratıklar Pey'j'e saldıracak ve onu yere yatıracaklar, eğer Pey'j'in üzerindeki yaratıkları zamanında öldüremezseniz amcanızı kaybedebilir ve tekrar denemek zorunda kalabilirsiniz.

Platformdan aşağı atlayın ve Pey'j'e demiri kesmesini söyleyin. Buradaki yaratıkları da öldürdükten sonra direklerin arasındaki vanayı çevirin ve yola devam edin. Yolun sonunda fotoğrafını çekmeniz gereken yaratıcı bulacaksınız. İki kafa da dışarı çıktıığınızda fotoğrafı çekin ve ilk büyük savasınıza hazır olun.

Yerde yaratığın çabucaklığı 4 delik bulunuyor. Bu deliklerden birinden çıktıığında Pey'j'e ziplamasını söyleyerek onu

sersemletin ve yaratığa kombo vuruşlar yaparak tekrar deliğe girmesini sağlayın. Yaratık delikten çıktıığında havalandıracak ve siz lazerle vurmaya çalışacak, pes edene kadar etrafı koşun ve yaratık durduğunda yine Pey'j yardımıyla onu sersemletin. Bunu birkaç kere daha tekrarladığınızda yaratık ölecek. Size görevi veren kişinin yanına gittiğinizde olayların içgüdü hakkında az da olsa bilgi alacağıınız bir demo seyredeceksiniz.

IRIS Hoverkrafta binip şehrde geri dönün. Pedestrian District'e girmeden önce sağ tarafa giderek hoverkraft yarışlarının ilk ikisine katılabilirsiniz. Şehre girince merdivenlerden yukarı çıkışın ve Akuda Bar'a ulaşın. İçerideki herkesle konuşun, Francis ile disk oyununu oynayın ve masada oturan Francis'in kardeşinin eliyle örtülü şifreyi görmek için fotoğraf makinesini kullanın. Üst kata çıkışın ve tezgahın arkasındaki Peepers'a parolayı söyleyin. 'Bul karayı, al parayı' tarzı oyunu oynadıktan sonra bulacağınız şifreyle üçüncü odoya girebileceksiniz. Odada dolabın yanına gidin ve iterek arka taraftaki IRIS merkezine girin. IRIS üyeleriyle konuşłużunuzda yeni görevinizi anlatan M-Disk'i alacaksınız.

Bardan çıkışın ve merdivenlerden aşağı inerek Ming Tsu'nun dükkanına girin. Buradan hayvan ve inci dedektörünü ve gerek duyabileceğiniz diğer objeleri satın alın. Hoverkrafta dönün ve Mammago Garage'dan Neutralizing Cannon satın alın ve Factory'e gidin.

Nutripills Factory Fabrikaya girdiğinizde kırmızı kürenin resmini çekerek başkana gönderin ve şifreyi öğrenin. Pey'j'in demiri kesmesini sağlayın ve tekme atarak açın. Sağdaki lazerlerin üzerinden atlayıp, altlarından geçerek düğmeye ulaşın, lazerler kapanacak ve Pey'j yanına gelecek.

Kutuya elektriğin ortasına itin ve üzerinde tırmanarak karşılığa geçin. Reaper izlerini takip ettiğinizde bir açıklığa geleceksiniz. Pey'j'e makineyi tamir etmesini söyleyin ve aşağı laboratuvara doğru yürümeye başlayın. Servis asansörü düşmesine bastığınızda örümcek benzeri yaratlıklar saldırısına uğrayacaksınız. Asansöre binin ve Pey'j'e düğmeye basmasını söyleyin. Elektrik bariyerine geldiğinizde karşınıza bir robot çıkacak, ona sürekli olarak vurarak bariyere sokmalı ve elektrikten kurtulmalısınız. Sonra odada Double H'i göreceksiniz, resmini çektiğinden sonra arka taraftaki şifrenin de resmini çekin ve başkandan kullanmanız gereken şifreyi öğrenin. Burada bulacağınız Gyrodisk Launcher'ı kullanmak için zoom yapmanız ve farenin sağ tuşuna basmanız gerekiyor. Bu sayede Double

H'in üzerindeki yaratığı öldürün. Double H'den kapayı kırmasını isteyin.

Asansör odasına döndüğünüzde Reaper ile karşılaşacaksınız. Onu öldürmek için önce gözüne bir Gyrodisk fırlatmalı, ardından yanına gidip sürekli olarak vurmalısınız. Bunu birkaç kez tekrarladıkten sonra Reaper ölecek ve incisi suya düşecekt. Bu inciyi nasıl alacağınızı 22. numaralı inci tanımında görebilirsiniz. Şimdi elektrik odasına girin ve bozuk kapıya ulaşın. Burada Gyrodisk'i kullanarak fanı döndürmeli ve elektrik akışını sağlamalısınız. Jeneratör için gereken üçgen anahtarı almak için göreviniz robotu vurarak elektrikli kapıya sürüklemelisiniz.

Üçgen düğmeye gittiğinizde bu robotlardan birkaç tane daha gelecek. Pey'jin ziplamasını sağlayıp bu robotları havalandırın ve vurup nişan aflatırak diğer robotlara çarpmalarını sağlayın. Hepsi ölçüde düşmeye basın ve jeneralörün her iki yanındaki sigortaları alın.

Yukarı çıkin ve sigortayı takın. Yukarıdaki büyük elektrik kablosuna Gyrodisk ile atış yaptığınızda kablo kopacak ve asansöre elektrik vermiş olacaksınız. Asansöre binerek yukarı çıkin, burada Pey'j size bir M-Disk verecek. Kapıya gitin ve bir düşmeye Pey'jin basmasını sağlarken diğerine de size basın. İçeri girdiğinizde DomZ saldıracak. Bunlardan sonra sağdaki platforma çıkin ve izgarayı kırarak ilerleyin. Burada ilerleyen platformların üzerinde kutular ve x-ray ekranı göreceksiniz. Ekranda kutunun içindeler belirdiğinde fotoğrafını çekin. İlerlemeye devam edin ve 42 nolu hayvanın olduğu odaya gelin. Platformun en aşağısına inerek haritanın resmini çekin ve Pey'jin yanına dönün.

Kutuyu Pey'jin çıkarıldığı kapıya doğrudu itin ve üzerine çıkararak delikten Gyrodisk fırlatarak düşmeye vurun. İçeri girin ve Double H ile konuşun. Bundan sonra Alpha Section'larla karşılaşmaya başlayacaksınız. Eğer girdiğiniz odada bunlardan bir tane varsa mutlaka arkasındaki yeşil tübü vurun, ardından tekme atarak öldürün. Eğer iki tane varsa dikkatli şekilde birinin tübüni vurabilir, diğeri ona yardım etmeye gittiğinde aynı şeyi ona da yapabilirsiniz. Alternatif olarak tüm bu odalarda gizli biçimde ilerlemeyi de tercih edebilirsiniz.

Double H ile tekrar buluşunca ondan lazerleri etkisiz hale getirmesini isteyin ve lazerleri geçip düşmeye basın. İçimde dolap olan odaya geldiğinizde kapağını tekmeleyerek açın ve içinden Pey'jin botlarını alın. Ayrıca yan taraftaki dekorde de bir M-Disk bulacaksınız. Bilgisayar odasına geçin ve dolaptan bir diğer M-Disk'i alın.



Bundan sonra yine içlerinde çeşitli Alpha Section'ların ve lazerlerin olduğu odaları geçeceksiniz. Yine gizlilik ile saldırganlık arasında kendi tercihinizi yapabilirsiniz. Ben oyun boyunca mümkün olduğunda bu düşmanları öldürmeye tercih ettim, ama girdiğiniz odada ikiiden fazla sayıda olduklarında öldürmek biraz zorlaşıyor. Ulaşacağınız odalardan birinde masada kare anahtarları bulacaksınız. Onu alıp kapıdan geçince daha önce geldiğiniz odaya geri dönmüş olacaksınız ama artık kapıyı açabiliyorsunuz. Buradaki düşmeye basın ve şifre küresinin resmini başkana yollayın. Bir sonraki odada makinenizi kullanarak etrafı baktığınızda bir demo izleyecek ve baba yaratıklardan biriyle kapıracaksınız. Bu yaratığa zarar vermek için Double H'e saldır emri vermel, o bir bacağa vurdugu zaman ise siz de diğer bacağa vurup yaratığı düşürelmisiniz. Bunu yaptığınızda yaratığınız içindeki DomZ'a Gyrodisk fırlatabileceksiniz. Bu işlemi birkaç kez tekrarladığınızda yaratık ölecek. Şimdi hovercraftınızın yanına dönün ve demir çubukları Double H'e kırın. İçeriye ikinci sigortayı takınca Reaper, incisine giden yol açılacak. Bu haritadan dışarı çıkarken ise Double H oksijensiz kalmaşa başlayacak ve onu kısıtlı süre içinde IRIS merkezine götürmeniz gerekecek. IRIS merkezinde Double H'in tedavisini yaptırdıktan sonra açılan kapıdan girin ve insanların bağış olarak yolladıkları incileri toplayın.

Artık Mammago Garage'den Jump Kit satın almanın zamanı geldi. Eğer Jump Kit alacak kadar inciniz yoksa (ya da almanız gereken herhangi bir hovercraft objesini almaya inciniz yetmiyorsa) haritadan inci dedektörünü kullanarak incilerin bulunduğu yerlere gitmeli ve bu küçük kısımları tamamlaya-

rak inci toplamalısınız. Incilerin yerlerini ilgili kısımda okuyabileceğinizden pek sorun olacağını sanmıyorum, bunların bazılarını Nouri ve Ming Tsu'dan satın alıyor, bazılarını Pedestrian District'teki birkaç kilitli kapının altında buluyor, bazılarını ise hovercraftla girdiğiniz mağaralardan elde ediyorsunuz.

Slaughterhouse Slaughterhouse'a ulaşmak için Slaughterhouse yarışlarına girmeniz gerekiyor. Üçüncü yarışa girip yavaş yavaş ilerlemeye başlayın. Sol tarafta lazerle kapatılmış bir yol göreceksiniz. Bu lazerin üzerinden zipladığınızda Slaughterhouse yoluna girmiş oluyorsunuz. Giriş havuzuna ulaştığınızda altında ışık olan bir devriye botu göreceksiniz. Yapmanız gereken bu işi tekrar etmek ve botun size atacağı torpidoyu peşininden sürükleyerek etraftaki mayınlara çarpmasını sağlamak. Bunu yapmaya çalışırken büyük ihtimalle çok zarar göreceksiniz, o yüzden tamir kitlerini hazır tutun.

Kapıya ulaştığınızda Double H ile birlikte düşmeye basarak kapıyı açın, tekrar hovercrafta binin ve diğer tarafa geçin. Burada ilerlerken karşınıza çıkacak mayınları Neutraliser Cannon kullanarak patlatın. Büyük mayınlara geldiğinizde patlatmak için etrafta bulacağınız çelik kutuları ateş ederek mayınlara sürüklemeniz gerekecek. En sonunda Slaughterhouse girişine ulaşacaksınız.

Hovercrafttan inin ve duvara yaslanarak boruyu geçin. Çite doğru ilerleyin ve disk fırlatarak düşmeye basın. Aşağıdaki kapı açılmaya başlayacak, hemen hovercrafta dönün ve karşı tarafa geçip tekrar aşağı inin. Yukarıdaki lazer alanında Double H'e emir vererek lazerleri patlatmasını sağlayabilirsiniz. Kapıdan geçerek Trolley haritasına girin.

Legacy of Kain Defiance

Kain ve Raziel öykülerine bu sefer birlikte devam ediyorlar

Eser Güven | eser @level.com.tr



Serinin beşinci oyununun (Blood Omen, Soul Reaver, Soul Reaver 2, Blood Omen 2, Defiance) tam çözümünün ilk kısmına başlıyoruz.

I) The Sarafan Stronghold (Kain)

Önceki oyunlarda olan olaylarla ilgili giriş demosunun ardından Kain'in kontrolünü ele alıyoruz. Koridordan ilerlediğinizde ilk iki düşmanınızla karşılaşacaksınız. Kanlarını em dikten sonra sağ taraftaki taşın üzerine, oradan da sol tarafa atlayıp ilerleyin. Sağa doğru yürüdüğünüzde üzerinde yatay sırtlar olan bir duvar göreceksiniz. Bu duvarlara tır-

manabiliyorsunuz. Yukarı çıktıktan sonra sis formuna bürünüp parmaklardan geçin.

Merdivenlerden yukarı çıktığınızda hücrelerle karşılaşacaksınız. İlk hücreye girerek Health Talisman'ı alın. Bunlardan üç tane bulduğunuzda sağlık kapasiteniz kalıcı olarak artacak. Üçüncü hücreye girin ve telekinetik küre (telekinetic orb) kullanarak duvarı yıkın. Bu şekilde yapacağınız saldırılara bundan sonra TK diyelim. Açılan yoldan ilerleyin ve uzaktaki duvarda bulunan bo ruya tırmalın. Sol tarafa doğru geçin ve tırmalıbilir duvardan yukarı يكن. Bu şekilde ilerleyin ve kapıya gelme-

den önce sağa giderek Telekinetic Rune alın. Bunlar da sizin TK'nizi yükseltiyorlar.

Kapıdan ilerleyerek avluya ulaşın. Karşınızda çıkacak nöbetçileri öldürdükten sonra diğer odaya girerek kapıdan geçin. Şimdi ilk kitabınızı (tome) almak için Malek'in avlusunun kuzeydoğu kısmına gideceksiniz. Güneydeki kapıdan geçin ve alevli oklara dikkat ederek ilerleyin.

Denge Amblemi

Ana koridora çıktığınızda büyük demir kapıların sağ tarafındaki Tome'u alın ve ilerleyim. Denge ambleminin ilk parçasını ulaşmadan hemen önce iki tane okçu sarafan ile karşılaşacaksınız. Telekinezi yeteneğinizi kullanarak onlarla teke tek dövüşmeye çalışın ve ardından denge ambleminin ilk parçasını alın. Bu parça Reaver'in saldırı gücünü artıracak ve yeni bir büyü kazandıracak. Diğer dört sarafanı kılıçınızı kullanarak temizleyin. Sağ tarafa giderek bariyeri parçalayın ve ilerleyin.

Avludaki sarafanları temizledikten sonra bulundukları yere يكن, sola ilerleyip yukarı çıkararak TK Rune alın. Yeşil aydınlanmış sütunu TK ile parçalayın ve tırmalın, sis formuna geçip kapıdan girin.

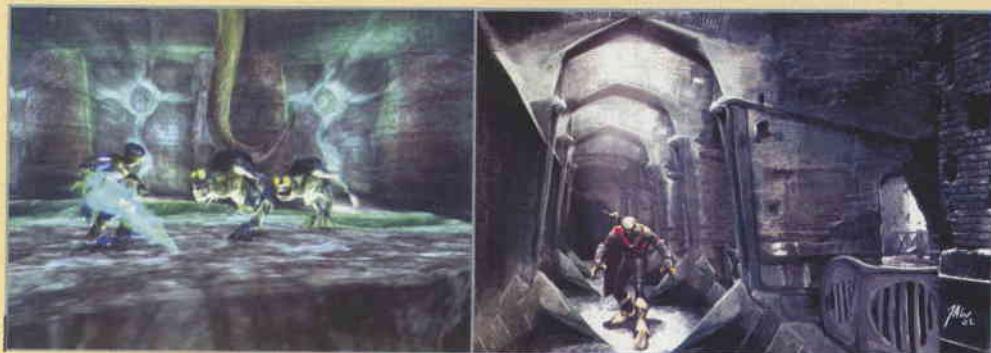
Aşağı atlayıp kırmızı aydınlanmış ilk mankene doğru yüküne, burada birkaç saniye beklediğinizde bir ipucu çka-

cak. Bu ipuçlarını takip ettiğinizde manken yok olacak ve bu işlemi kırmızıyla aydınlanan tüm mankenler için tekrarlamalı gerekecek. Bundan sonra yanacak olan perdenin ardında çatılk bir duvar göreceksiniz. Duvarı kırarak Health Talisman alın ve kapıdan يكن. Sol duvara tırmanarak köprü tutacağını kırın.

Köprüden geçerek kutsanmış bariyere doğru ilerleyin, bariyeri kırıp yolunuza devam edin. Merdivenlerden atlayarak tabana ulaşın ve delikten geçerek kapıya doğru yürümeye başlayın. Kırmızı yerde ziplama düğmesine bir iki saniye basılı tutarak bir sonraki çıkıştıya ziplineyn. Önünüzdeki taş yapılar üzerinde TK kullanın ve bunların üzerinden atlawayarak ilerleyin. Bir Health Talisman daha aldıktan sonra sağ tarafa ziplinearak aşağı ulaşın. Taş kapının üzerindeki kırmızı spiral üzerinde TK kullanınca demonun ardından shade'ler saldırılacak; hepsini öldürün.

II) The Underworld (Raziel)

Raziel'in ilk Tome'unu bulmak için çıkışından aşağı atlayıp yere inin. Sola doğru gidip merdivenlerden yukarı يكن, çıkıştıya tırmalın ve bir sonraki çıkıştıya üçün. Odanın karşısındaki çıkıştıya ulaşmak için koşarak ziplamanız gerekiyor, bunu yaptıktan sonra sonraki odaya girin. İlk iki çıkıştıya geçip sağ taraftaki çıkıştıya atlayın. Burada altı ruh emmeniz gereken bir testle karşılaşacaksınız. 1. İlk önce aynı çıkışta bulunan ruhu emin. 2. Çıkışının sol tarafında kalan çıkıştıya geçerek diğer ruhu bulun. 3. Sağdaki çıkıştıya atlayarak ruhu bulun. 4. Çıkışının en yüksek nokta-



sının ortasında bulunan ruhu emin. 5. Odanın karşısındaki çıkışına kadar uçarak ruhu emin. 6. Sol taraftan aşağı atlarak son ruhu bulun. Artık diğer odaya geçebilirsiniz.

Çıkarıcıyı zipladığınızdan başka bir testle karşılaşacaksınız. Burada da altı Sluagh öldürüp yemeniz gerekiyor. Bunu da geçerek sonraki ekrana ulaşın. İlk çıkışına zipladığınızda sisten kurtulmak için koşmanız gerekecek. Sağ tarafa doğru yürüyün ve diğer çıkışına zipline. Yukarıdan düşecek olan vantuz çıkışının bir kısmını yok edecek. Boşluktan çıkışına zipline ve odanın karşısındaki tırmanabileceğiniz duvara çıkışın. Yukarı ulaştığınızda sağ tarafa zipline, ardından iyice sağ tarafa doğru üçün. Boşluktan geçin ve yandaki duvara tırmanın. Sağ zipline ve en sağdaki çıkışına ulaşın. Yukarı zipline ve sağ taraftaki yüksek çıkışına ulaşmaya çalışın.

Daha fazla çıkıştı ziplayışı yapmadan önce bitişikteki odaya girin ve ikinci Tome'u alın. Geri dönün ve merdivenden çırakar sağ taraftaki çıkışına geçin. Soldaki çıkışına zipline kamera açısı değişene kadar yürüyün. Ekranın karşısındaki çıkışına üçün, duvarın üstüne zipline ve oradan da içinde heykel olan oyuna atlayın. Şimdi tırmanabileceğiniz duvara üçün ve yukarı çıktıktan sonra sağ taraftaki çıkışları boyunca ziplamaya devam edin. Sonraki odaya girdiğinizde kısa bir demo seyredeceksiniz, ardından kapalı olan pencereye doğru zipline sis halinde geçin. Archon'ları öldürdüğünüzde bu kısım bitecek.

III - Sarafan Stronghold 2 (Raziel)

ŞAHİN NIŞANI

Kapıdan Şahin Nişanını (Falcon Insignia) alın ve ilerleyin. Kırık duvar üzerinde TK kullanın ve tırmanmaya başlayın. Sonraki duvari patlatın ve köprüden geçin. Gereğiniz odada bulunan shade'leri öldürdükten sonra merdivenlerden yukarı çırakar hücre odasına gelin. Kapıdan geçin ve sağdaki ikinci hücrenin içinden TK Runne alın.

Duvarı yıkın, tırmanın, yan duvarı yıkın ve güneydeki çıkışı kullanın. Oradaki düşmanları öldürdükten sonra ilerlemeye devam edin ve batıya dönün. Yine düşmanları öldürüp duvara tırmanın ve sis formuna geçip kapıdan girin. Aşağıdaki kapıya ilerlediğinizde karşınıza sarafan'lar çıkacak. Onları öldürdükten sonra

nişanı yerine yerleştirin.

MALEK'İN KALKANI

Koridordan ilerleyerek Super Jump noktası gelin ve karşılık atlayarak sola bakın. Buradaki Health Talisman'ı alın, kırmızı spiralı vurun ve kapıdan geçin. Odadaki Tome'u alın ve taşı yerdeki düşmenin üzerine çekin. Artık Malek'in heykelinden kalkanı alabilirsiniz. Shade'leri öldürdükten sonra odadan çıkışın. Birinci kata düşün ve sağ taraftaki kapıya gidin. Sarafan'ları öldürüp ilerleyin.

MALEK'İN KİLİCİ

Kalkanı uygun yere yerleştirin ve sağdaki kapıdan içeri girin. Sağa doğru ilerleyip sarafan'ları öldürün ve başka bir TK rünü daha alın. Sağa doğru yürümeye devam ettiğinizde elinde Malek'in kılıcını tutan heykel göreceksiniz. Kılıcı alıktan sonra avluya geri dönün ve kılıcı ait olduğu yere yerleştirin. Kapalı olan diğer kapıda açılacak ve içeri girebileceksiniz.

DEKORATİF KILIÇ

Tırmanabilen duvara çıktıktan sonra çarşın altındaki tahta tutacağı kırın, böylece köprü alçalacak. Köprüden geçin ve sizi bekleyen sarafan'ları öldürün. Tırmanabilen diğer duvara çıkışın ve odadaki köprü tutacağını kırıp duvar üzerinde TK kullanın. Onun arkasında bir başka çatlak duvar bulacaksınız, onu da kırıp arkasındaki tutacağı parçalayın. Köprü alıktan sonra köprüden karşılık atlamak yerine yandaki odaya girin ve orada bulacağınız Dekoratif Kılıcı alın.

ATEŞ AMBLEMİ

Sarafan'ları öldürdükten sonra köprüden geçerek diğer köprü odasına ulaşın ve üzerinde kılıcı olan duvara aldiğiniz dekoratif kılıcı yerleştirin. Bunu yaptığınızda duvar açılacak ve bir kapı ortaya çıkacak. Odanın sonunda bir taş yapı göreceksiniz, onu iki kere döndürdüğünüzde en ilerideki duvar açılacak ve denge amblemin ikinci parçasını bulmuş olacaksınız.

Telekinezi kullanarak sağ taraftaki iki mangalı da yakın ve Tome'u alın. Şimdi kuzeydeki ateşi söndürüp ve alttaki diğer mangalı yakın. Bunu yaptığınızda kapı tekrar açılacak. Sarafan öldürüp köprüden karşılık atlayın ve diğer köprü odasındaki kapayı kullanın. Sütunlardaki iki alevi TK kullanarak vurdugunuzda çıkışına ulaşmanızı sağlayacak taşlar ortaya çıkacak. Çıktığından kırmızı spiralı TK kullanarak vurun ve yoldan devam ederek boşluktan karşılık atlayın. Buradaki spiral düşmeye de vurduktan sonra önce birinci, ardından ikinci taşa zipline.

Oradan karşı tarafa atlayarak yolu takip edin ve kapıdan geçerek Health Talisman'ı alın. Yarasa formunda uçarak bu kısmı tamamlayın.

IV) The Cemetery (Raziel)

Duvarı takip edip kapıdan geçin ve yolun sonunda büyük bir kapısı olan odaya ulaşın. Burada ortaya çıkacak shade'leri öldürdükten sonra sis haline geçip pence-rede geçin. Kapıları açın ve koridora çırakar ilk vampir avcısı düşmanlarınızı



karşılaşın. Onları öldürdükten sonra tekrar bölüme başladığınız yere dönün. Kapıdan dışarı çıkmak suda ulaşın ve revenant'ları öldürerek ilerleyin.

DEKORATİF KALKAN

Kapılar kilitlendiği zamanı suya atlayın ve bitişikteki kısma ulaşın. Burada sudan çıkışın ve halkayı çekin. Üst taraftaki çıkışına tırmanın ve dekoratif kalkanı alın. Şimdi yüzeydeki diğer odaya geçin ve heykele bulduğunuz kalkanı yerleştirin. Yuvarlak odaya gidin ve revenant'ları öldürüp izgaralı kapıya ulaşın. Bu kapıdan sis formunda geçin ve ortadaki şutuna, oradan da diğer koridora zipline.

Avcıları öldürüp güneydeki kapıdan çıkışın. Burada da öldürmeniz gereken düşmanları karşılaşacaksınız, onları temizleyip bir sonraki kapıdan geçin. Mezarlığın üstünde asılı olan platforma üçün ve TK rününü alın. Sağ taraftaki kapıya doğ-

ru giderek bir sonraki çıkışına doğru ürün. Yolunuza çıkacak olan tüm avcıları öldürüp kapıyı açın.

Yuvarlak taş yapılarla ziplayın ve ruh haline bürünün. Üzerinde kapı olan çıkışına geçince tekrar normal halinize dönün ve kapıyı açın. Alt kata düşün, shade'leri öldürüp işinlayıcıdan geçin.

DARK REAVER

Koridordan aşağı ilerleyip ruhlar dünyasına geçin ve kapıdan sızılışın. Birinci kata atlayın ve odanın sağ tarafında ışık dolu olan iki küreyi Reaver kılıçınızı kullanarak karartın. Bunu yaptığınızda gerçek dünyaya geçmenizi sağlayacak kapı açılacak. Tırmanabileceğiniz duvardan yukarı çıkmak ve işinlayıcıdan geçin. Ortaya çıkacak olan shade'leri öldürüp Reaver güçlenene kadar şarj taşına vurun. Dark Reaver büyüsünün kullanın ve gollum'u geçin. Reaver'ı değiştirin ve dışarı çıkmak.

MEZARLIK

Aşağıdaki kapıdan dışarı çıkmak ve fiziksel dünyaya ilk giriş yaptığınızda yere dönün (İçinde kırık tabut bulunan odaya), oda-daki taşı kullanarak Reaver'ı şarj edin. Tekrar Dark Reaver büyüsünü kullanın ve gollum'u geçin.

KAIN'İN AILE TACI

Izgaraya ulaştığınızda siz halinde karşı tarafa geçin ve merdivenlerden yukarı tırmanın. Yukarı ulaştığınızda önce ilk sütna uğruna, oradan yandaki platforma, oradan da diğer koridora ulaşın. Buraya geldiğinizde kısa bir demo izleyeceksizez, fiziksel forma bürünün ve Kain'in Aile Tacını alın. Kırık kapıdan geçin ve merdi-

venlerden yukarı çıkararak tacı kapıya yerleştirin.

Hareket ettirebileceğiniz taşı çıkışından aşağı itin, daha sonra onu işşa doğru sürükleyin. Yuvarlak taş yapıya tırmanın ve hareket ettirdiğiniz taşın üzerine ziplayın. Oradan çıkışına geçin ve Dark Reaver kullanarak kapıyı açın.

Basamakların aşağı doğru gittiği yere yürüyün ve kenara mümkün olduğunda yaklaşın. Şimdi kamera açısını değiştirek üzerinde ışık simbolü olan kırık duvarda TK yollayın. Odanın içi ışıkla dolduğunda işinlayıcının sağ tarafındaki duvara tırmanın. Küreyi alın ve güneş ışığının vurduğu yere yerleştirin, böylece işinlayıcı aktif duruma geçecek.

LIGHT REAVER

Işinlayıcıdan geçtiğinden sonra ruhlar aleminde aşağı doğru ilerlemeye başlayın. Yeterince ilerlediğinizde karşınıza bir gollum çıkacak, onu öldürün ve açık kapılardan birinin arkasındaki Tome'u alın. Şimdi kırık duvari bulun ve arkasındaki duvara tırmanarak bu odadan çıkmak. Yanlı odalarda bulunan küreleri yakarak işinlayıcıyı açın. Sis formunda ızgaralı kapıdan geçin ve dışarı işinlayın.

MEZARLIK

Aşağı atlayın ve taş kuleyi dört adım sağa çekin. Taş sütunların üzerine ziplayın ve oradan da çektiğiniz kulenin üzerine geçin. Sağ tarafa doğru uçtuğunuzda tekrar mozoleye gireceksiniz. Bu odanın güneydoğusunda kalan kapıdan girin ve ilerleyerek içinde büyük bir resim bulunan odaya girin. Resmin hemen sağında duvara tırmanabilmeniz için bir çıkışı bulunuyor. Yukarı çıkmak ve sağdaki kapıdan geçerek karanlık kürenin yanına gelin. Light Reaver kullanarak küreyi açın.

Şimdi Dark Reaver kullanarak buradan çıkmak ve bölme başladığınız yere dönerken oradaki açık kapıdan geçin. Koridoran ilerlemeye devam edin ve duvara tırmanarak sağ taraftaki çıkışına ziplayın. Burada içinde kararmış bir küre olan bir kapı göreceksiniz. Light Reaver ile küreyi aydınlatın ve kapıyı açarak Health Talisman alın.

Tekrar bölümün başına dönün ve yolu takip ederek iki yanında kureler bulunan kapıya ulaşın. Karanlık küreyi aydınlatın, aydınlatılmış küreyi ise karartın; böylece bu kısmını da bitireceksiniz.

V) The Pillars of Nosgoth (Kain)

Doğuya doğru giden basamaklardan aşağı inin.. Kısa bir demonun ardından sütnaların kuzeyine doğru giderek Health Talisman alın. Batıya doğru gidin ve kapıdan geçin.

TAŞ DISK

Harabelere doğru ilerlediğinizde TK kul-anarak yıkabileceğiniz bir sütn görecesiniz. Kırık parçaya tırmanın ve onun üzerindeki çıkışına tırmanarak Tome alın. Çıkıktan karşı tarafa atlayın ve yolu takip ederek üzerinde taş disk bulunan pedestale ulaşın.

Bölümün başında dönün ve taş diskin yerdeki taş platforma yerleştirin. Duvar-daki iki mangalı da yakın ve yerden çıkan kuleyi birkaç kez döndürün. Bu sayede duvarda bir pasaj açılmasını sağlayacaksınız. Üzerinde garip bir heykel bulunan duvarı görene kadar yoldan ilerlemeye devam edin.

DIMENSION REAVER

TK kullanarak kafayı yok edin ve arkasındaki spiral düğmeyi vurun. Sol taraftaki taş çıkışılara ziplayın yeni oluşan çıkışılara tırmanarak Dimension Reaver'ı alın. Şimdi heykelin sağ tarafındaki çıkışılara gidin ve Health Talisman alın. Taş disk bulduğunuz yere geri dönün ve heykelin üzerindeki Elmas simgesine dokunun. Yarasa formuna bürünüp bir sonraki kısma geçin.

VI) The Pillars of Nosgoth (Raziel)

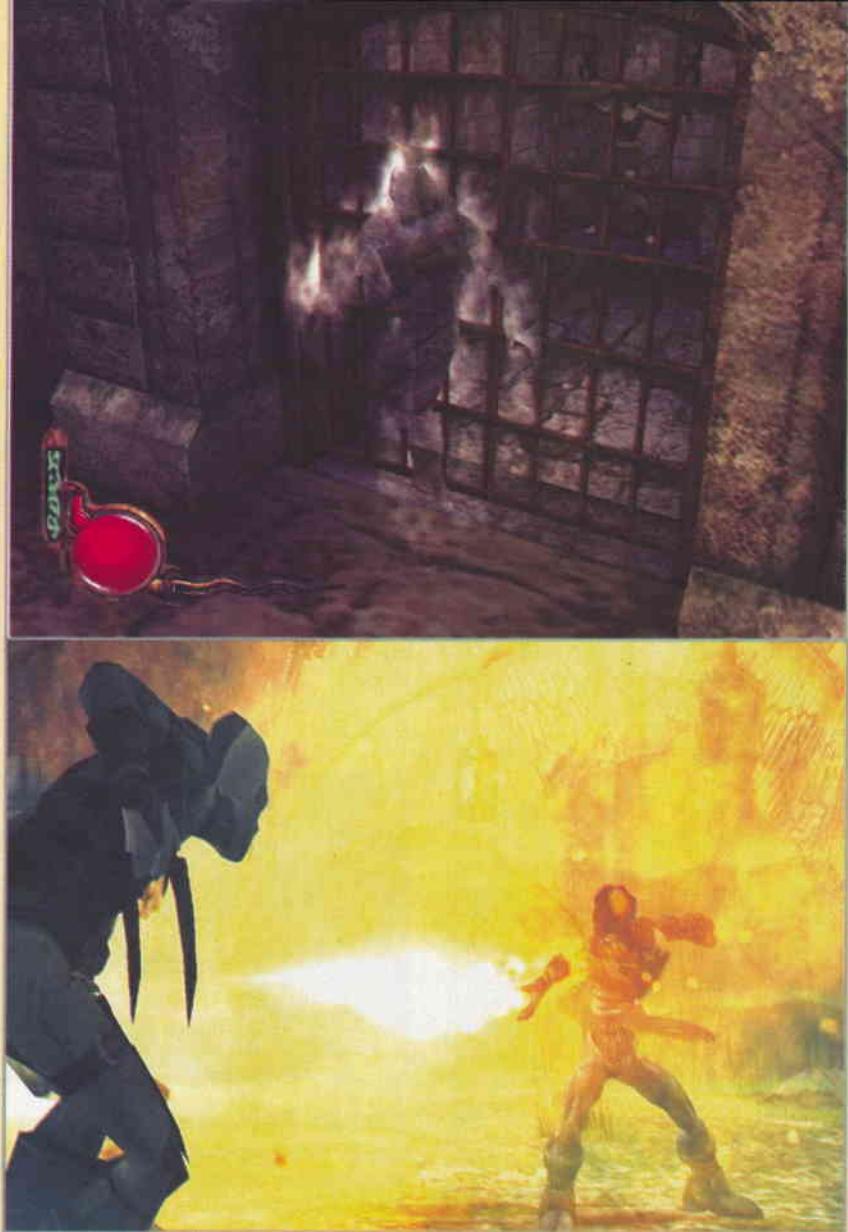
Aşağıdaki kamp yerine inin ve avcıları öldürerek ilerleyin. Vida benzeyen sütnun sağındaki duvara tırmanıp yürürek Ateş Türbesi'ne ulaşın. İşinlayıcının yanındaki duvara tırmanın ve taş çarkı çevirerek soldaki büyük kayayı hiçbir şeyin engellememesini sağlayın. Şimdi aşağı inin ve kayayı önce ortaya, sonra da üzerinde螺旋 düğme bulunan duvara doğru çekin. Tekrar duvara tırmanın ve taş çarkı çevirerek kaya bloğun duvara yaslanması sağlanın. Bu sayede spiral düğmeyi TK kullanarak vurabileceksiniz. Şimdi kayayı tekrar odanın ortasına doğrudan çekin.

FIRE REAVER

Işinlayıcıdan itibaren koridoru takip edin ve kapıdan dışarı çıkmak. Birinci kata düşüğünüzde ruh boyutuna geçin ve odalardaki yaratıkları öldürün. Ana odaya dönerken tekrar fiziksel forma bürünün, ocağa doğru gidin ve Reaver'ı ateşle donatın. Fiziksel forma geçtiğiniz ondaya dönün ve orada bulunan iki mangalı da yakın. Duvara yaslanmış sandalyelerin olduğu odayı bulun ve ikinci kata ziplayın. Hemen bitişikteki odada bulunan Tome'u aldıktan sonra dışarı çıkmak ve bu sefer de sol taraftaki kapıdan geçin. Karşınıza çıkacak olan shade'leri öldürdükteden sonra sütnun üzerine ziplayın.

Şimdi kamera açısını değiştirek düzmeye TK kullanarak vurun. Çabuk bir





birimde biri size yakın, diğeri ise tırmanılabilir duvarın üst tarafında bulunan iki ateşi de yakın. Bu odadan çıkışın ve sol tarafındaki odaya girin. Koridordan ilerleyerek dışarı çıkm, dört ateşi de yaktığınız için artık işinlayıcı aktif durumda olacak. Ateş türbesini terk edin.

Sola doğru gittiğinizde taş çarka ve Kain'in katındaki mangallara ulaşacaksınız. Reaver'i kullanarak mangalları yakın ve taş kuleyi pasaj açılına kadar döndürünen.

BRONZ DISK

Sütunlara doğru gidin ve doğuya ilerlemeye başlayın. Burada karşınıza birkaç tane avcı çıkacak ama sonuç olarak bir TK rüni bulacaksınız. Şimdi kuzeye doğru yönelin ve çıkışının üzerine ziplineyin. Tome'u aldıktan sonra Bronz diskı koruyan avcılara saldırın ve hepsini öldürün. Diski aldıktan sonra bu sefer de batıya doğru gidin ve izgaralı kapıya diskı yerleştirerek harabeleme doğru devam edin.

Ortadaki sütunun üzerine çıktıktan sonra ikinci sütuna geçin. Sağ tarafa ziplineyip tekrar fiziksel formunuza

bürünün. Buradaki yolu takip etmeye başlayın ve bu sırada gözünüz sağ tarafı olsun. Bir süre sonra türbeyi göreceksiniz. Çıkıldığın karşı tarafta doğru üçün ve Fire Reaver kullanarak kapıyı açın. Türbe odasının sol tarafında bulunan taşı, odanın sağ tarafına doğru itin. Burada bulunan kırmızı spiral düğmesine TK kullanarak vurduğunuzda taş yerine yerleşecek.



Şimdi odanın diğer tarafın yürüyen ve orada bulacağınız taşı sol tarafa doğru çekin. Odanın ortasındaki hava koridorunun üzerine çıkışın ve bu sayede yukarıda ki çıkışına ulaşın. Burada Howling Heartstone bulacaksınız. Onu aldıktan sonra aşağı inin ve tekrar TK kullanarak spiral düğmeye basın. Hava taşı hareket ettirdiğinde odanın diğer tarafına geçin ve taşı yolunuzdan çekin. Howling Heartstone'u yerine yerleştirdiğiniz zaman işinlayıcı aktif hale geçecek.

AIR REAVER

Yerdeki delikten aşağı atlayın ve çitle örümüş olan bölgeye gelin. Burada bir nöbetçi ile savaşmak zorunda kalacaksınız. Onu geçiktan sonra yola devam edin ve tırmanılabilir duvara geldiğinizde yukarı çıkip kuzeye doğru dönün. Bir sonraki duvardan aşağı inmek yerine es geçin ve bir sonraki kapıya doğru sis formunda ilerleyin. Burada tekrar fiziksel forma bürünün ve koridordan aşağı ilerleyerek Health Talisman'ı alın. Şimdi az önce aşağı inmediğiniz duvara geri dönün ve diğer bir nöbetçi ile savaşın.

Bunu da öldürdükten sonra fiziksel forma bürünceğiniz odaya dönün, orada bulunan vantuzlu yaratıkları öldürüp Reaver'i hava elementiyle donatın. Kapının sol tarafına doğru ilerleyin ve bozuk hava koridorunun solunda duvardan tırmanarak çıkışına ziplineyin. Burada bulunan mangalı yaktıktan sonra kapının diğer tarafına geçin ve hava koridorunu aktif hale getirin. Çıkıntıya doğru uçun ve diğer mangalı yakın.

Şimdi odanın ortasına gelin ve hava koridorunu kullanın. Bir sonraki odaya ucun ve Light Reaver sembolünün solundaki taşı döndürün. Bunun ardından Dark Reaver sembolünün sağındaki taşı döndürün. Şimdi spiral düğmeye TK kullanarak basın, karanlık küreyi aydınlatın, aydınlatık küreyi ise karanlığa çevirin. Birinci kattaki açık odaya girin ve duvardan yukarı tırmanın. Buradaki işinlayıcı aktif durumda olduğundan yolculuk yapabilirsiniz.

Türbeden dışarı çıkm ve yukarıdan suya bakan çıkışından sola doğru ziplineyin. Yolunuza çıkacak olan düşmanları öldürüp harabeleri geçin ve sütunlara ulaşana kadar ilerleyin. Sütunların kuzeyinde, bronz diskini aldığınız yerin yakınındaki hava koridorunu aktif hale getirin. Koridori kullanarak yukarıdaki çıkışına ulaşın ve oradan ormana doğru yola çıkm.

Böylece 15 bölümden oluşan Defense'in ilk 6 bölümünü tamamlamış olduk, kalan kısmı için biraz sabretmeniz gerekecek :)

hilekâr

Evet sayın seyirciler. Şimdi Tetrafosfor Oktaperoksit ile
iyot Heptaklorür'ü karıştırıyoruz ve karşımızaaa
Amanın! Bu da nesi? Hilekâr mı? Formülde bir hata
olmalı. Muhabifalar!

NBA LIVE 2004

Aşağıdaki kodları yeni bir oyuncu yaratırken soyad olarak girin:

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
SKENXIDO	Malick Badiane
POSNEGHX	Mario Austin
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickett
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDJC	Sofoklis Schortsanitis
POIOLJS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

My NBA seçeneğinin altındaki NBA Codes kısmına aşağıdaki kodları girin:

Tüm ayakkabılar	POUY985GY5
Tüm Klasik Jersey'ler	725JKUPLMM
Tüm NBA aksesuarları	ERT9976KJ3
Tüm takım aksesuarları	YREY5625W0
15.000 NBA Store puanı	87843HF9P
Air Bounds (siyah/beyaz/mavi) ayk.	7YSS0292KE
Air Bounds (beyaz/siyah) ayk.	JA807YAM20
Air Bounds (beyaz/yeşil) ayk.	84HHST61QI
Air Flight 89 (siyah/beyaz) ayk.	FG874JND84
Air Flight 89 (beyaz/siyah) ayk.	63RBVC7423
Air Flight 89 (beyaz/kırmızı) ayk.	GF9845JHR4
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	2389JASE3E
Air Flightposite (beyaz/siyah/gri)ayk.	74FDH7K94S
Air Flightposite (beyaz/siyah)ayk.	6HJ874SFJ7
Air Flightposite (sarı/siyah/beyaz)ayk.	MN54BV45C2
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	RB84UJHAS2
Air Flightposite 2 (mavi/gri) ayk.	2389JASE3E
Air Foamposite 1 (mavi) ayk.	OP5465UX12
Air Foamposite 1(beyaz/siyah/kırmızı)ayk.	DOD843HH7F
Air Foamposite Pro (mavi/siyah) ayk.	DG56TRF446
Air Foamposite Pro (siyah/gri) ayk.	3245AFSD45
Air Foamposite Pro (kırmızı/siyah) ayk.	DSAKF38422
Air Force Max (siyah) ayk.	F84N845H92
Air Force Max (beyaz/siyah/mavi) ayk.	985KJF98KJ
Air Force Max (beyaz/kırmızı) ayk.	8734HU0FFF
Air Hyperflight (beyaz) ayk.	14TGU7DEWC
Air Hyperflight (siyah/beyaz) ayk.	WW44YHU592
Air Hyperflight (mavi/beyaz) ayk.	AOK374HF8S
Air Hyperflight (sarı/siyah) ayk.	JCX93LSS88
Air Jordan 11 (siyah/kırmızı/beyaz)ayk.	GF64H76ZX5
Air Jordan 11 (siyah/varsity royal/beyaz) ayk.	HJ987RTGFA
Air Jordan 11 (açık gri) ayk.	GF75HG6332
Air Jordan 11 (beyaz) ayk.	HG76HN765S
Air Jordan 11 (beyaz/siyah) ayk.	A2S35TH7H6
Air Jordan 3 (beyaz) ayk.	G9845HJ8F4
Air Jordan 3 (beyaz/kıl rengi) ayk.	435SGF555Y
Air Jordan 3 (beyaz/ateş kırmızısı) ayk.	RE6556TT90

Air Jordan 3 (beyaz/gerçek mavi) ayk.	FDS9D74J4F
Air Jordan 3 (siyah/beyaz/gri) ayk.	CVJ554TJ58
Air Max2 CB (siyah/beyaz) ayk.	87HZXGFIU8
Air Max2 CB (beyaz/kırmızı) ayk.	4545GFKJIU
Air Max2 Uptempo (siyah/beyaz/mavi) ayk.	NF8745J87F
Air Max Elite (siyah) ayk.	A4CD5417TD
Air Max Elite (beyaz/siyah) ayk.	966ERTFG65
Air Max Elite (beyaz/mavi) ayk.	FD9KN48FJF
Air Zoom Flight (gri/beyaz) ayk.	367UEY6SN
Air Zoom Flight (beyaz/mavi) ayk.	92387HD077
Zoom Generation (beyaz/siyah/kırmızı) ayk.	23LBJNUMB1
Zoom Generation (siyah/kırmızı/beyaz) ayk.	LBJ23CAVS1
Nike Blazer (khaki) ayk.	W3R57U9NB2
Nike Blazer (bej/beyaz/mavi) ayk.	DCT5YHMU90
Nike Blazer (beyaz/turuncu/mavi) ayk.	4G66UJ99XS
Nike Blazer (siyah) ayk.	XCV6456NNL
Nike Shox BB4 (siyah) ayk.	WE424TY563
Nike Shox BB4 (beyaz/siyah) ayk.	23ERT85LP9
Nike Shox BB4 (beyaz/lila) ayk.	668YTRB12
Nike Shox BB4 (beyaz/kırmızı) ayk.	424TREU777
Nike Shox VCII ayk. (siyah) ayk.	SDFH764FJU
Nike Shox VCII ayk. (beyaz/siyah/kırmızı) ayk.	5JHD367JJT

CARCAMSETATTACHED	CARCAMSETLERP
CARCAMSETVIEWCAR	CUTEPISODE
CUTMISSION	CUTMISSION
DIFFUSEB	DIFFUSEG
DIFFUSER	FLARESAVE
LENSFLARE	LIGHTEDIT SAVECARCAM
SETINT	SETSTEPSE
SHOWRESPAWN	SPECULARB
SPECULARG	SPECULARR



LOTR: Return of the King

Aşağıdaki hileleri çalıştırmak için öncelikle oyunu bir kez bitirmelisiniz. Bundan sonra oyunu durdurup (Pause), Sol Shift + Sol Ctrl + Sol Alt tuşlarına aynı anda elinizi basılı tutarak nümerik kısımdan aşağıdaki sayıları girin:

Tüm Upgrade'ler	8967
Sürekli en güçlü vuruşlar	6869
Tanrı modu	7578
Sonsuz cephe	7795
Perfect modu	5964
Tam sağlık	7755
Hedefleme modu	9587
Aragorn'un 4 vuruşlu kombosu	8769



TAXI RACER LONDON 2

Oyun sırasında (é) tuşuna basın ve konsolu açın. Çıkan ekrana aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

ADDCASH	Para
NEXTMISSION	Görevi tamamlar
FAILMISSION	Görevi kaybettilir
ROCK	Tanrı Modu
GOD	Tanrı Modu
GIMMEALLMISSIONS	Cruise modunu açar
FREECAM	Uçuş modunu açar
JUMP	Sol Shift tuşuna basarsanız ziplarsınız
SPEED	Sol Shift tuşuna basarsanız Turbo aktif olur
TELEPORT	R tuşuna basarak rasgele bir yere işinlanırsınız
CAMERAEDITOR	Kameraları gösterir
CARCAMEDIT	Kamerayı hareket ettirir
SETLIGHT	İşik ayarlarını gösterir
SHOWNODES	Node'ları gösterir
SHOWSOUNDS	Ses çizgilerini gösterir
EXIT	Oyundan çıkar
Bilinmeyen kodlar	
CANNON	MINIGUN
ROCKET	AMBIENTB
AMBIENTG	AMBIENTR



Urban Freestyle Soccer

Aşağıdaki kodlar hile menüsünden girin:

Kod	Sonuç
SPEEDYOI	Sonsuz turbo
MAXSKILL	Yeteneklerinizi en yüksek seviyeye çıkarır
Z26BEXW8	Mikro futbol
E06J3CT5	Yeni bir item
GM2OPEN8	Tüm oyun modları
A1IT3AM5	Tüm takımlar
5Y10D9A	Streetballers takımı
WIMP A.I.	Zayıf rakipler

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Görevi tamamlama Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + SHIFT + N'ye basın.
 Ölümşüzlük Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + I'ya basın.
 Görünmezlik Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + V'ye basın.
 Nazi'lere ölüm Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + SHIFT + X'e basın.
 Seçili komandoyu imlecin olduğu yere ışınlama Caps Lock'a basın ve ardından SHIFT + X'e basın.
 Frame Rate görüntüleme Caps Lock'a basın ve ardından CTRL + eksi (-) tuşuna basın.



OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Oyunu kaydetme Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksı tuşuna basılı tutun ve save-ame yazın.
 Görevi tamamlama Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksı tuşuna basılı tutun ve endmision yazın.
 Tanrı modu Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksı tuşuna basılı tutun ve iwillbeththeon yazın.
 Tüm Görevler Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksı tuşuna basılı tutun ve campaign yazın.
 Harita topografyasını görüntüleme Oyun sırasında Sol Shift'e ve numeric pad'den eksı tuşuna basılı tutun ve topography yazın.



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Oyun klasörüne gidin ve buradan settings.ini dosyasını çağırın. Bu dosya aşağıdaki satırları ekleyin:

Tanrı modu instagib=1
 Vahşi mod goreOverride=1
 HUD açma HUD=1

Not: 1'leri 0 yaparak hileyi iptal edebilirsiniz.

KREED

Aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için oyun sırasında (é) tuşuna basın ve kodları girin.

Sonuç	Kod
Silah listesinden silah ekleme	addwpn
Duvarlardan geçme	g_noclip 1
Windows'a çıkış	exit
Uçuş modunu açma	g_fly 1
Uçuş modunu kapama	g_fly 0
Tanrı modunu açma	game_godmode
Tanrı modunu kapama	game_godmode 0
Harita yükleme	map harita ismi
Oda seçme	gotoroom room##
	(## yerine bir sayı girin)
İntihar	suicide
Enerji ayarlama	hitpoints
Silah listesi	addwpn ?



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Oyunu her zamanki gibi başlatın. Options'dan Password bölümününe gidin ve aşağıdaki kodları kulianın:

Harflerin açılımı şu şekildedir:

M - Michelangelo	D - Donatello
L - Leonardo	P - PIZZADOX
R - Raphael	M - Master Splinter

Sonuç	Kod
Donatello için alternatif kostüm	LMSSL
Leonardo için alternatif kostüm	MSRLR
Michelangelo için alternatif kostüm	MMMSL
Raphael için alternatif kostüm	SMLSR
Donatello için saldırıcı gücü yükseltme	DRLDS
Leonardo için saldırıcı gücü yükseltme	LMLSD
Raphael için saldırıcı gücü yükseltme	RDSRL
Alternatif saldırı sesleri	SLSRS
Donatello için ekstra defans	LRLLD
Leonardo için ekstra defans	SSRSL
Michelangelo için ekstra defans	LSSDR
Raphael için ekstra defans	DSRRS
Michelangelo için defans yükseltme	MSRMM
Hikaye modunda Master Splinter	LDRSM
Playmates oyuncakları veritabanı	LSDRM
Donatello için ekstra güç yükseltici	SDDLS
Leonardo için ekstra güç yükseltici	LDDRS
Michelangelo için ekstra güç yükseltici	LMLMS
Raphael için ekstra güç yükseltici	DLDRL
Michelangelo için sınırsız ateş yıldızı ve pizzalar	MDMSL
Leonardo için sınırsız ninja yıldızı	



Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Oyun sırasında é tuşuna basın ve DebugMode 1 yazarak hileleri aktif hale getirin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tecrübe puanı	GiveXP
Altın	dm_givegold
Ölümşüzlük	dm_god
Tam sağlık	dm_heal
Karakter seviyesi belirleme	dm_givelevel
Hobi atı kullanma	dm_mylittlepony
Uçan ölümcül inekler	dm_cowsfromhell
Strength değiştirme	SetSTR
Dexterity değiştirme	SetDEX
Intelligence değiştirme	SetINT
Wisdom değiştirme	SetWIS
Constitution değiştirme	SetCON
Charisma değiştirme	SetCHA
Büyük dayanıklılığını değiştirme	ModSpellResistance
Yaş değiştirme	SetAge
Temel saldırıcı gücünü değiştirme	SetAttackBase
İrk değiştirme	SetAppearance
Seviye değiştirme	GetLevel
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveFort
Reflex Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveReflex
Bir vuruşta öldürme	İmleci düşmanınızın üstüne getirin, sol fare tuşuna basılı tutun ve Y'ye basın.
İşinleme	İmleci işinlemek istedığınız yere götürün, sol fare tuşuna basılı tutun ve numeric pad'den + işaretine basın.



Star Wars: KOTOR

Oyun klasörüne gidin ve Game Options klasörünün altında swkotor.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve EnableCheats=1 satırını ekleyin; kaydedin ve dosyayı kapatın. Oyun sırasında é tuşuna basın ve konsola aşağıdaki kodlardan istedığınızı girin. (sayı) = 10'dan 999'a kadar istedığınız bir sayıyı girin.

heal	setcomputeruse (sayı)
setdemolitions (sayı)	setstealth (sayı)
setawareness (sayı)	setpersuade (sayı)
setrepair (sayı)	setsecurity (sayı)
setstrength (sayı)	setdexterity (sayı)
setconstitution (sayı)	setintelligence (sayı)
setwisdom (sayı)	setcharisma (sayı)
addexp (sayı)	turbo
invulnerability	restartminigame
bright	addlightside (sayı)
adddarkside (sayı)	revealmap
givecredits (sayı)	giveitem (item name)
givemed	giverepair
givecomspikes	givesitharmor (sayı)
warp	infiniteuses
whereami	addlevel (sayı)
dancedancemalak	

hilekâr

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Aşağıdaki kodları "New Game" ve "Continue" seçeneklerinin olduğu ekranda girmelisiniz. Her doğru girdiğiniz koddan sonra "Secret code accepted" cümlesini duyacaksınız.
Ölümüslüklü Yukarı, Aşağı, Sol, Saç, Sol(2), Sağ(2), L1(2), R1(2), L2, R2'ye sırasıyla basın.
Sonsuz Cephane Yukarı, Saç, Aşağı, Sol, Yukarı, Saç, Aşağı, Sol, L1, R1'e sırasıyla basın.
Büyük Kafalar Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Saç, Yukarı, Sol, Aşağı, Saç, L1, R1, L2'ye sırasıyla basın.
Tüm aksiyon bölümleri Yukarı, Aşağı, Sol, Saç, L1, R1, L1, R1'e sırasıyla basın.
Bilinmeyen hile Aşağı, Yukarı(2), Aşağı, Sol, Saç, L1, R1, L1, R1'e sırasıyla basın.
Bilinmeyen hile Yukarı, Aşağı, Saç, Sol, Yukarı, Aşağı, Sol, Saç, L1, R1, L1, R1'e sırasıyla basın.
X-Wing ve TIE Fighter Tüm campaign ve challenge görevlerini bitirin.



THE SIMS BUSTIN' OUT.

Hileleri aktif hale getirmek için oyunu durdurun ve hızlıca R2, L1, R1, L2, Sol ve Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın. Bundan sonra aşağıdaki hileleri oyunu durdurduktan sonra kullanabilirsiniz.
Tüm hareketleri doldurma L2, R1, Sol, Yuvarlak, Yukarı'ya basın, gnome'u seçin ve Fix Motives'e basın.
10,000 Simoleons L1, R2, Saç, Kare, L3'e basın, gnome'u seçin ve Give Money'e basın.
Tüm alanları açma R2, R3, L3, L2, R1, L1'e sırasıyla basın.
Tüm eşyalar L2, R2, Yukarı, Üçgen, L3'e sırasıyla basın.
Tüm sosyal seçenekler L1, R1, Aşağı, X, L3, R3'ye sırasıyla basın.
Takım resmini açma L3, R3, R1, R2'ye sırasıyla basın.



KYA: DARK LINEAGE

Tam sağlık Oyunu durdurun ve sırasıyla L1, R2, L2, R1, Yukarı, Yukarı, Sol, Kare, Saç, Yuvarlak, Start tuşlarına basın.
Jamgut'ı küçültme Oyunu durdurun ve sırasıyla R2, R2, Yuvarlak, R2, L2, L2, Sol, L2, Üçgen tuşlarına basın.
Bonus ekstralrı açma Ana menüye gidin ve Üçgen, Yukarı, Yuvarlak, Saç, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol tuşlarına basın. Daha fazla ekstra için aynı kodu tekrar edin.
Farklı oyun sonları Tüm nativ'leri kurtarın.



SPYHUNTER 2

Tanrı modu Oyunu durdurun ve L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2 tuşlarına sırasıyla basın.
Sonsuz cephane Oyunu durdurun ve R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2 tuşlarına sırasıyla basın.
Tüm silahlar ve görevler Ana menüye gidin ve L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1 tuşlarına sırasıyla basın.



THE HAUNTED MANSION

Tanrı modu Oyun sırasında dijital kontrol bölümünden Saç tuşuna basılı tutun ve Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Üçgen ve X'e sırasıyla basın.
Görünmez Zeke Giriş videosu sırasında X + Kare + L1 ve R1 tuşlarına basılı tutun.
Tüm bölgeler Oyun sırasında dijital kontrol bölümünden Saç tuşuna basılı tutun ve Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Yuvarlak ve X'e sırasıyla basın.
İskellet Zeke Yasalarla ilgili ekranı gördüğünüzüde Üçgen + Yuvarlak + Kare ve X'e basılı tutun.
Sihir Bonus'u Oyun sırasında dijital kontrol bölümünden Saç tuşuna basılı tutun ve Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak ve X'e sırasıyla basın.

Sevgili seyirciler biraz önceki hatadan dolayı hepinizden özür diliyoruz ve yayını Yine mi burada? Hilekâr her yerde mi? Peki ya ben, ühü Muhabifler götürün beni buradan!

KILL\SWITCH

Ölümsüzlük Oyunu durdurun ve Sol, Saç, Sol, Saç, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Kare, X, Yuvarlak, Yukarı, Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.
Bölüm seçme Oyunu normal veya hard zorluk seviyesinde bir kez bitirin.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Şifreler

Achilles kafası modu	MANDARIN
Sürekli tetikçi modu	PUFFER
Büyük kıl modu	SPINEFOOT
Kurşun geçirmez mod	TANG
Tüm replay eşyaları	GARIBALDI
Şapka modu	SEAHORSE
Görünmez asker modu	TRIGGER
Perfect modu	HOGFISH
Lastik bomba modu	DAMSEL
Gümüş kurşun modu	TILEFISH
Sonsuz cephane	GOBY
Tüm görevler	BUTTERFLY





DOSYA KONUSU

Mini Test

sayfa 108

Haberler

Cep telefonu için 3D hızlandırıcı olur mu demeyin! Bakın 1Gb MD'ler çıktı, Memory Stick'ler 2Gb olmuş, üstelik bir de ortamı virüsler sarmış.

DOSYA KONUSU

Mini Test

Zaman ilerliyor bilgisayarlar değişiyor. Ufaklılar ama yetenekleri arttı. TV sehpalarında bir medya merkezine dönüşen, çantasına atıp eşe dosta gidebileceğiniz bu yeni harikalan sizin için inceledik.

Abit DigiDice

Asus DiGiMatrix

Jetway MiniQ 860

MSI Mega PC

Shuttle XPC SN45G

sf 106 donanım pazarı

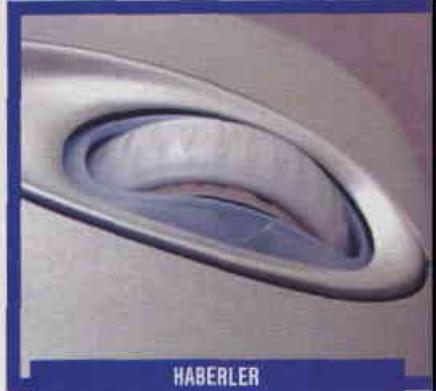
Ne yapmalı, ne almalı, nasıl bir sistem kurmalı? Cevabı burada. Aynca bu ay nerede ne satılıyor bir göz atlık.

sf 108 teknik servis

Bu ay Jesuskane bu köşeden jübilesini yapıyor. Üstadın son cevaplarını kaçırın.

sf 113

sf 114



HABERLER



TEKNİK SERVİS



SUPERONLINE | PC

DONANIM PAZARI

Bu ay sizin için çok ilginç bir testimiz var. Azmettik, piyasada bulabileceğiniz bütün Carbine silahları tek tek inceledik. CDEF'ten DH17'ye, Laser'dan Elite'a kadar tüm Carbine'ller ve hakkında merak ettikleriniz burada. Ayrıca iki özel Advanced Composite Armor incelemesi yaptık. Haberler bölümünde ise yeni Vehicle Customization Tool ile ilgili gelişmeler var. Teknik Servis'te ise özellikle Armor Decay ve Slicing ile ilgili sorulara ağırlık verdik. Bunları okumadan sakin maceraya atılmayın! May the force be with you!

ati'dan mobil oyunlarda devrim

telefonlar için 3D hızlandırıcı

PC'lerimizi ve GameCube'ü hızlandırmak ATI'a yetmemiş olmalı ki şimdiden cep telefonlarına el atılar. ATI'nın bu ay CES fuarında duyurduğu Imageon 2300 bugüne dek cep telefonları için geliştirilen ilk 3D hızlandırıcı çipi. Imageon, OpenGL ES desteği ile Pocket PC, Symbian, Smartphone gibi işletim sistemlerinde ilk defa tam donanım destekli 3D grafikler sunacak. Yani bu ürünü cep bilgisayarlarında da kullanabileceğiz. Ayrıca çift ekran desteği için bu tip telefonlarda da kullanılabilecek.

Imageon 2300, 3D hızlandırmının yanı sıra Mpeg4 decode etme özelliğine sahip ve özel bir JPG codec'i kullanıyor. Üstelik video kayıt imkanı sunuyor. Yani sadece oyunlar için değil kameralı te-

lefonlar için de ciddi bir performans getirisini var. Bu ay yapılan CES fuarında tanıtılan Imageon 2300 için en büyük mobil oyun firmalarından THQ Wireless'in Genel Müdürü Adam Comiskey şunları söylemiş "Imageon 2300'un yapabildikleri bizi gerçekten etkiledi. 3D motoru, geçen sene PC için piyasaya çıkan MotoGP II'nin orijinal kodlarını mobil ortamda kullanmamızı sağladı. Yüksek performans ve grafik seviyesi, bugüne dek sadece yazılım destekleyen oyunlarda gördüğümüz çok üzerinde".

Kulağa çok hoş geliyor değil mi? PC oyunlarının 3D hızlandırıcıları ile nasıl değiştiğini bir düşününseze. Yeni grafik hızlandırıcıyı kullanacak ürünlerle ilgili bir haber ise henüz yok maalesef.



donanım dünyasından ksa haberler donanım

kocaman bir memory stick Bugüne kadar sadece Sony'nin ürettiği Memory Stick'leri artık SanDisk'de üretecek. Bu işbirliğinin ilk meyvesi 2GB kapasiteli Memory Stick Pro. Sony dijital kamera ve MP3 çalar sahibileri de artık yüksek hafıza kapasitesine sahip olabilecek. Memory Stick Pro'ların fiyatı 100\$ ile 1000\$ arası değişecek.



sessiz cd-rom'lar

"CD-ROM'um blederden daha gürültülü" diye dert yanalar dansanız ASUS'un size iyi bir haberi var. 39dB'lik gürültü miktarlarıyla piyasada ki 50dB'lık rakiplerinden daha sessiz olan QuieTrack serisi optik sürücüler yakında piyasada olacaklar. Artık hız yarılarında sırra dayanan rekabetin yerini en sessiz ürünü geliştirme yönüne kay-

ması "hızlı ve sessiz" yeni nesil ürünlerin habercisi gibi duruyor.

nvidia ve abit küstü Geçtiğimiz günlerde NVIDIA ve ABIT artık ekran kartları konusunda birlikte çalışmaya başlayacaklarını duyurdular. Anlaşmazlığın sebebi ABIT'in ATI ile çalışmaya başlaması olarak düşünülse de şirketler arasındaki idari uyuşmazlık olarak açıklandı. NVIDIA daha sonra ABIT ile çalışmaktan mutlu oldukları ve anakartlar için iş birliğinin süreceğini açıklayarak ortamı yumuştattı.

sağdan soldan intellimouse

Microsoft yeni Intelli Mouse modelleriyle birlikte yeni Tilt Wheel teknolojisini de kullanıcıların hizmetine sunuyor. Bundan 7 sene önce ilk Wheel Scroll mouse'u üreterek fareciklerimi sonsuza dek değiştiren firma artık yeni modelleriyle sağa ve sola da kaydırma yapabiliyor. Bunun için Scroll Wheel'i kolayca sağa ve sola yatırmanız yetterli. Daha önce A4 Tech'in başarısız 4-way modelleme göre çok daha mantıklı bir sistem gibi. Kısa sürede bütün mouse'lar dört yöne birden kaymaya başlarsa şaşırmayın. Bu arada yeni kablosuz modeller hala AA pil kullanıyor ve maalesef hala çok ağır.. ☺



sony md'leri yeniliyor

yenihi-mdtam 1gb

Sony, MP3 çalarların popülerleşmesiyle gözden düşen MD çalarları yenileyerek piyasaya sıkı bir giriş yapıyor. Yeni Hi-MD formatı sayesinde mevcut MiniDisc'lerinizi yaklaşık iki misli kapasite ile formatlayabiliyorsunuz. Böylece 177MB olan MD kapasitesi 305MB'a çıkarıyor. Ayrıca Sony 1Gb kapasiteli yeni Hi-MD diskleri de piyasaya sürüyor. Böylece bir diske 45 saatlik müzik depolayabiliyorsunuz. Sony yeni format ile birlikte bunu kullanan dört yeni modeli de piyasaya sürdü. Cihazların fiyatları 200\$ ile 400\$ arası değişiyor. ☺

yeniamd işlemciler

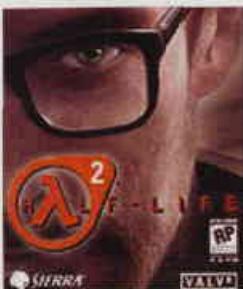
AMD, CES fuarı sırasında 2004 için planlarını da açıkladı. Soket 940'ı çöpe atıp Soket 939'a geçen AMD işlemciler ve modelleri konusunda da ciddi bir kafa karışıklığı yaratacak gibi. İşte bu sene çıkacak AMD işlemciler ve saat hızları. Bu arada L2 cache'deki değişikliklere dikkat. Athlon 64 3400+'ın farklı hız ve cache'de iki farklı modeli olacak piyasada. ☺

Socket-754 2004 Yol Haritası			
	Saat Hizi	L2 Cache	Çıkış Tarihi
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	1MB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.4GHz	512KB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	1MB	Piyasada
AMD Athlon 64 3200+	2.0GHz	1MB	Piyasada
AMD Athlon 64 3000+	2.0GHz	512KB	Piyasada
AMD Athlon XP 3000+	Belli Değil	256KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon XP 2800+	Belli Değil	256KB	3. çeyrek 04

Socket-939 2004 Yol Haritası			
	Saat Hizi	L2 Cache	Çıkış Tarihi
AMD Athlon 64 FX-55	2.6GHz	1MB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 FX-53	2.4GHz	1MB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 4000+	2.6GHz	512KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	4. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3700+	2.4GHz	512KB	2. çeyrek 04
AMD Athlon 64 3400+	2.2GHz	512KB	2. çeyrek 04

ati'den half-life2 hakkında açıklama

Gigabyte ve Powercolor'un Radeon 9800'lerle birlikte Half-Life 2 kuponu dağıtmayı durdurması üzerine ATI bir açıklamada bulundu. Buna göre ATI artık Radeon'larla verilen Half-Life 2 kuponları için üreticilerden



belli bir ücret talep ediyor. Bu durumda bu ücreti ödemek ve dolayısıyla oyun kuponunu kart ile vermek üreticilerin kendi tercihi olacak. Ancak tüm Radeon 9800XT'ler ile ücretsiz kupon dağıtımı devam edecek. ☺

hd tv dayakın intel'den yeni bir teknoloji

Intel geliştirdiği "Liquid Crystal on Silicon" teknolojisi ile dev ekran ve projeksiyon TV fiyatlarında ciddi düşüşlerin yaşamasını duyurdu. LCOS'da bir likit kristal tabakası biri cam, diğeri piksellü ve yansıtıcı iki yüzey arasına alınıyor ve micro-display adı verilen bu parça silikon bir çipin üzerine yerleştiriliyor.

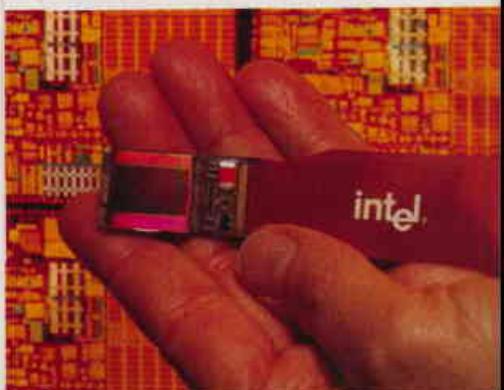
LCOS'u kullanan Cayley kod isimli yeni

teknolojiyi kullanılarak üretilenek micro display'ler dev ekran ve projeksiyon TV'lerde resimlerin oluşturulmasında kullanılıyor. Bu sayede hem TV'lerde görüntü kalitesi artacak hem de fiyatları düşecek. Özellikle HD-TV'lerin 2000\$'ın altına inmesi bekleniyor. Teknolojinin en büyük faydası düşen fiyatlarla birlikte HD-TV'nin de yaygınlaşması olacak kuşkusuz. ☺

yenivirüs dikkat mydoom can yakıyor

Tüm anti-virus şirketleri kullanıcılarını Mimail.R isimli yeni bir virüs konusunda uyarıyor. Ağustos ayında tüm dünyaya kabus yaşıyan SoBig.F kadar hızlı yayılan bu yeni virüs Mydoom, Shimgapi ve

Novarg isimleriyle de anılıyor. Bir kaç saat içinde 300.000'in üzerinde bilgisayara bulaşan virüs herhangi bir adres, herhangi bir başlık, herhangi bir mesaj ve herhangi bir ek dosya ile gelebiliyor. Ek dosyanın uzantısı .exe, .scr, .pif veya .zip olabiliyor. Ancak ikonu .txt ikonu olarak görüülüyor binary olarak geliyor. Ayrıca virüs Kazaa'dan da "Winamp5" ve "ICQ 2004" isimleriyle yayılıyor ve bulaşlığında bilgisayarınızda hackerların kullanabileceğini bir backdoor oluşturuyor. ☺



dünyasından kısa haberler donanım dünyasındar

Amia artık NVIDIA çip-setli ABIT ekran kartı göremeyeceğiz.

satılık windows xp

Klasör Yanlış duymadınız. Çılgın bir arkadaş eBay üzerinden 24 Ocak tarihinde yaratığı Windows XP klasörünü satıyor. Klasör hiç kullanılmamış ve çok iyi durumda. Ustalık Windows 98 ve NT uyumlu. Ne yazık ki durumu farkeden eBay açık artırmayı



durdurdu. Bu yüzden sadece bir sağ bir de sol tık ile oluşturabileceğiniz bu klasörü satın alma şansınız oradan kalktı.

bir xp açığı daha Windows XP'nin bu sefer çok sağlam bir açığı çıktı ortaya. IT güvenlik firması Secunia tarafından bulunan ve ortaya atılan açığa göre Windows XP klasörlerine scriptler atanıp .exe dosyaları gomülebiliyor. Bu metotla içine virus yerleştirilen bir klasör açıldığında gerekmediğiniz script veya .exe dosyası aktif hale geliyor. Bu açık hacker'ların durumdan habersiz kullanıcıları kolayca kandıracak trojan veya worm yükleyebilmesini sağlayabilir. Henüz bu açık için bulunmuş kesin bir çözüm yok. ☺

Minitest

**Yoo... Bizim yaptığımız
test değil mini olan;
incelediğimiz PC'ler
minik. Piyasada bulunan
bütün Mini PC'leri sizin
için test ettik.**

Mini PC'ler bugünlerde bilgisayar dün-
yasının en sıcak konularından biri. Bir
yandan gelişmiş multimedya yetenekleri
ile evimizdeki her türlü elektronik cihaza
rakip çıkıyorlar, diğer yandan küçük ve
pratik yapıları ile alışla gelmiş büyük ka-
saların yerini alıyorlar.

Barebone da ne?

Mini PC'ler temel olarak barebone sis-
temlerdir. Barebone tamamlanmamış
halde satılan PC'lere verilen isim. Bir ba-
rebone sistemi alıp eksik parçalarını ta-
mamlayarak sıfırdan toplamadan daha
kolay, ucuz ve özellikli bilgisayarlar olu-
turabiliyorsunuz.

İlk olarak Shuttle'in XPC modelleri ile
piyasaya çıkan Mini PC'ler zamanla mul-
timedya yönelik ek bileşenlerle donan-
dı. TV/Radyo kartı, kart okuyucu, uzak-
tan kumanda gibi bu bileşenler sayesinde
Mini PC'ler TV sehpalarında kendilerine
prestijli bir yer edindi. Daha güzel görünü-
mesi ve az yer kapamasının yanı sıra ko-
lay taşınabilir olması ile oyuncuları cez-
bediyor.

Kolay taşınmasının sağladığı avantaj
elbette Lan Party'leri kolaylaştırması.
Gerek oyuncuların kendi imkanlarıyla
verdiği ev partileri, gerekse yapılan bü-
yük BYOC (Bring Your Own Computer)
organizasyonları ile oyuncular sık sık bir
araya geliyor. Bizde bu tip organizas-
yonlar olmaması ve internet kafelerin
bolluğu yüzünden bu kültür pek oturma-
di. Yine de turnuva kültürünün yaygınlaş-
ması ile Lan Party'ler de konuşulmaya
başlandı. Ayrıca şu aralar tatillerde bir
evde toplanıp sabahlara kadar oyun o-

namak epey popüler.

Bu genel bilgilerin ışığında Mini PC sis-
temlerini iki ayrı kriterde değerlendirece-
ğiz. Birincisi multimedya yetenekleri ve
bir Multimedya Merkezi olarak kullanımı.
Ikinci oyun performansları ve Lan
Party'lere uygunlukları. Şimdi alfabetik
sıra ile ürünlerimize bakalım.

Abit DigiDice

Abit'in piyasaya çıkan bu yeni modeli fir-
manın ilk barebone sistemi. Ayrıca bu
testte yer alan sistemler içinde perfor-
mans ve oyun yatkınlığı en yüksek olanı.

DigiDice'da bulunan Easy Overclock
özellikleri bugüne kadar başka bir üründe
karşılaştığımız cinsten. Bilgisayarı aç-
madan önce aynı zamanda power düğ-
mesi olan büyük yuvarlak düğmeyi sağa
ve sola çevirerek dilediğiniz overclock
seçeneğine karar veriyor ve düğmeye
basarak sistemi bu hızda çalıştırırsınız.
Overclock seçenekleri 1'den 5'e kadar
%5'lük artışlarla sistem BUS hızını ve
dolayısıyla işlemci hızınızı artırıyor.

Digidice'in sık mavi LCD ekranı ise sis-
teminizin durumunu sürekli kontrol altın-
da tutabilmenizi sağlıyor. CPU hızı, CPU
fan hızı, CPU ısısı, sistem ısısı ve sistem
fan hızını sürekli olarak takip edebiliyor-
sunuz. Ayrıca Abit EQ yazılımı sayesinde
bu ayarları bilgisayar açık haldeken de
değiştirebilirsiniz.

Abit DigiDice i865 çipsetine sahip. Ya-
ni tüm Soket 478 Pentium 4 ve Celeron
işlemcileri destekliyor. Ayrıca DigiDice,
i865'in 800MHz FSB, Hyper Threading,
Serial ATA gibi tüm nımetlerinden de ya-
rarlanıyor: DigiDice'a iki 3.5" sabit disk

ve iki 5.25" optik sürücü takabiliyorsun-
uz. Testimizdeki sistemler içinde 4 sü-
rücü birden takılabilen tek ürün DigiDice.

AGP portuna ek olarak bir de PCI por-
tu olan DigiDice soğutma konusunda da
oldukça başarılı. İşlemcinin üzerindeki
heat-sink'in kendi fanına ek olarak ısı bir
kanal ile kasa dışındaki ikinci bir heat-
sink'e taşıyor ve daha etkili bir soğut-
ma sağlıyor. Ayrıca kasada bir de sis-
tem fanı var.

Başarılı soğutma sisteme ek olarak
kasanın içinde boş hacimlerinde bulun-
ması DigiDice'a güçlü bir ekran kartı tak-
maniza imkan veriyor. Ancak 200
Watt'lık güç kaynağı bu noktada hayal ki-
rıcı. Tüm sürücü yuvalarını ve portları
yüksek performanslı bileşenlerle doldur-
duğunuzda sorunla karşılaşabilirsiniz.
Testteki diğer Mini PC'lerden hacim ola-
rak %50 ila %400 arası daha geniş olan
bir modelde en azından 270W'lık bir iş-
lemciye yer bulunabilirdi. Elbette boş ha-
cimler aynı zamanda sistemin kolayca
kurulumunu da sağlıyor. Çoğu parçanın
vidalarla uğraşmadan takılıp, çıkarılabil-
mesi de diğer bir artı.





kaydettiğiniz görüntülerini CD'ye basırsınız. Ancak DVD'ye yazmak için harici bir sürücü kullanmanız gerekiyor.

DigiMatrix'in diğer bir çarpıcı yanı ise iletişim yeteneği. Sistemin üzerinde biri 100Mbit, biri 1Gbit bir diğeri ise 802.11b kablosuz, üç ağ denetçisi bulunuyor. Böylece DigiMatrix'i evinizdeki ağa bağlamak hiç bir zaman sorun olmuyor.

DigiMatrix ile beraber Asus'un Home Theater isimli yazılımı da geliyor. Böylece tek bir program ile DVD, CD ve video dosyalarınızı oynatıp, TV ve radyo dinleyebiliyor, resim arşığı

Ön panelinde bir card reader bulunan DigiDice ile birlikte sık bir taşıma çantası ve uzaktan kumanda da geliyor. DigiDice testte ki sistemler içinde en irisi olduğu ve multimedya özellikleri bulunmadığı için bir Medya PC'si olarak düşünmek zor. Ancak sık gözüken, yüksek performanslı bir oyun PC'si kurmak ve kısmetse PC'nizle birlikte bir yerlere gidebilmek istiyorsanız bu test içindeki en iyi seçenek DigiDice.

Asus DigiMatrix

Test ettiğimiz beş SFF sisteminde en farklı olanı DigiMatrix. Tamamen multimedya özellikleri ne yoğunlaşan ürün, evinizin medya merkezi olmak için gereken herşeye sahip.

Sistemler içinde en küçükü olmasına karşın entegre olarak en fazla özellik DigiMatrix'te bulunuyor. Bunların ilk göze çarpanı TV/Radyo kartı. DigiMatrix'i kablosu veya anten yayınına bağlayarak televizyon yanını PC üzerinden izleyebiliyorsunuz. Görüntü kalitesinde oldukça düşük bir azalma oluyor ama buna karşı pek çok yeni özelliği sahip oluyorsunuz. Herhangi bir saatte ve kanalda ki bir TV yayını kaydetmek, yayını izlerken dondurmak ve daha sonra ileri sarmak, bütün kanalları thumbnail olarak takip etmek gibi gibi... DigiMatrix, 640x480 çözünürlük ve 30fps kalitede video kaydedebiliyor. DigiMatrix'in üzerinde gelen slim DVD-ROM / CD-RW kombo sayesinde



vinizde gezinebiliyor, üstelik programın tüm fonksiyonlarını uzaktan kumanda ile kullanabiliyorsunuz. Böylece bilgisayarınızın da Windows XP Media Center Edition'dan farklı kalmıyor. Home Theater'in gördü-

güm tek eksiği TV fonksiyonlarının yavaş çalışması. Ancak Asus her versiyonda TV fonksiyonlarını hızlandırıyor ve bir sonraki versiyonda bu sorunun tamamen kalıkağını söylüyor. Ayrıca DigiMatrix Windows'a girmeden radyo ve CD'de çalışabiliyor. Sistemi bu fonksiyon ile açtığınızda Windows'un ardından kurduğunuz bir mini işletim sistemi devreye giriyor. Windows'dan çok daha kısa sürede açılsa da DigiMatrix'in bu özelliğinin çok kullanışlı olduğunu söylemek zor, özellikle Mega PC ile karşılaşırıldığında.

DigiMatrix testteki sistemler içinde açık farkla en küçük olanı. ASUS, DigiMatrix'in içine bir güç kaynağı koymak yerine sistemi adaptör ile çalışacak şekilde tasarlamış. Böylece hem yerden kazanılmış hem de sistemin soğutulması kolaylaşmış. İşlemci ise oldukça ince ve bir birine ısı kanalı ile bağlı iki bakır soğutucu ile soğutuluyor. Sonuç sadece 5cm yüksekliğinde bir PC. Elbette her gülün diken gibi bu yaklaşım da DigiMatrix'in en büyük dez avantajını beraberinde getiriyor: Düşük performans. AGP slotu bulunmayan, soğutma ve güç kaynağı 2.4GHz'in üzerindeki işlemcileri desteklemeyen DigiMatrix testimizin en düşük performanslı sistemi. Ama DigiMatrix'in bir medya merkezi olarak tasarlandığı düşünüldüğünde sunduğu performans fazlasıyla yeterli. Ama DigiMatrix'de ancak 2D ve eski oyunları oynayabilirsiniz.

Jetway MiniQ 860

Sıradaki sistemimiz DigiDice gibi daha çok performansı hedefleyen MiniQ 860. Bu model testimizdeki diğer sistemlere oranla daha hesaplı bir seçenek gibi görünüyor. Elbette bunun getirdiği negatif özellikleri de var.

MiniQ 860'ın en büyük özelliği iki farklı bilgisayar gibi kullanılabilmesini sağlayan Magic Twin teknolojisi. MiniQ



SFF COMPUTERS

İlk Mini PC Üreticisi

Bu ay tanıttığımız Mini PC'ler genelde Barebone sistem olarak satılıyor. Tanı allığınızda ya siz ya da satıcıınız diğer billesenteri toplamak zorunda. Bu yüzden de bir PC olarak garanti kapsamında değil. Eğer toplama bilgisayar almak istemiyorsanız artık ülkemizde de Mini PC üretan bir bilgisayar firması var: SFF Computers.

Geçtiğimiz ayılda kurulan ve aynı zamanda Jetway ve Shuttle Barebone'ları ithalatı yapan SFF, Mini PC üretimine odaklanan tek firma. Testimiz sırasında bitmiş halde bir SFF MiniQ PC'yi de inceledik. AMD tabanlı ve miniQ 765MT Barebone kullanan sistemi oldukça başarılı çıktı. Samsung DVD / CD-RW, 7200rpm Seagate sabit disk, 512MB DDR ve Athlon XP 2600+ ile sistem 641\$'a satılıyor. Çok iyi toplanmış ve allığınızda kaliteinden emin olabilirsiniz.

Bu arada kurban bayramına özel bir kampanya var. Shuttle SK41G, AMD 2400+, 256MB DDR-RAM, 40GB HDD, 52xCD-ROM, 128MB Geforce FX 5200 ekran kartı, 15" Monitör, klavye, mouse 649\$ yerine 549\$'a satılıyor. Oldukça iyi bir fırsat. Ah yes! 15" monitöre burun kıvrımadan edemiyorum. Umarım satıcı küçük bir farksız 17" ile değiştirebilir.

860'e iki klavye, iki mouse ve iki monitör takarak aynı anda iki kişi kullanabiliyor. Elbette performansınız da yarıya düşüyor ve bu yüzden oyunculara pek bir faydası yok.

MiniQ 860'ün en çok hoşuma giden yanı uzaktan kumandası oldu. Diğer tüm modellerde klasik kumandalar kullanılırken MiniQ 860'de ele çok iyi oturan ve üzerindeki trackball sayesinde mouse'u kontrol etmenizi sağlayan harika bir kumanda kullanılmış. Üstelik kumanda da bulunan yön tuşları ve Enter sayesinde hemen hemen her şeyi uzaktan ve klavyeye ihtiyaç duymadan yapabiliyorsunuz.

MiniQ 860'in ön panelinde sistem monitörü ve saat olarak çalışan sık bir LCD ekran var. Ayrıca ön paneldeki giriş noktaları da bir kapak ile kapatılmış. MiniQ 860'in iç yapısı oldukça basit ve kurulumu çok kolay. Ancak sisteme kullanılan soğutma sistemi açıksız beni pek memnun etmedi. İşlemcinin üzerine oturan fan ısıyı kasanın içine, güç kaynağına doğru üflüyor ve havayı ancak güç kaynağı üzerinden dışarı çıkabiliyor. Isının DigiDice veya Shuttle gibi kasa dışına tam olarak taşınmaması sistemi ısıni yüksek tutuyor. Ayrıca alüminyum kapağı sahip olsa da kasanın üretim kalitesi diğerlerinin altında. Taktığınız ekran kartının sıcak havayı dışarı verebileceği bir açıklık yok.

Ek özellikleri ve kalitesi biraz düşük kalsada MiniQ 860, i865 gibi yüksek performanslı bir çipset kullanması, incelediğimiz ürünler içinde en güçlü güç kaynağına sahip olması ve uygun fiyatıyla oldukça iyi bir alternatif.

MSI Mega PC

Mega PC artıları ve eksileri ile ilginç bir kompozisyon çiziyor. Sistemin ilk göze çarpan yanı ön panelde yer alan büyük dijital ekranı. Bu ekran ile bilgisayarını hiç açmadan da radyo ve müzik CD'si dinleyebiliyorsunuz. Pratik ve faydalı olsa da bunun getirdiği bazı dezavantajlar var. Birincisi radyoyu PC açıkken kullanamıyorsunuz, ikincisi büyük LCD ekranın PC kullanımını sırasında hiçbir işlevi yok.

Mega PC'nin oldukça küçük ebatları parça takip çıkarırken baş ağırlıyor. Zaten dar olan mekan pek verimli kullanı-

lamamış. Mesela 5.25" sürücü yuvasının derinliği çok az. Test sisteminde kullandığım Pioneer DVD-ROM sürücüyü takmakta zorlanınca daha kısa olan bir Asus CD-ROM kullanmak zorunda kaldım. Ayrıca ikinci sabit disk yuvası için MSI'nin geliştirdiği sistem korkunç. İkinci diski taktığınız parçayı yerine geri oturtana kadar akla karayı seçiyorsunuz. Güç kaynağından gelen kablolardan ekran kartı takmanızı bir hayli engel oluyor. Üstelik kasa-

nın içinde sizi sürekli uğraşırıran vidalar mevcut. Kısacası testteki 5 sistem içinde en zor toplananı Mega PC.

Sistemin soğutma sistemi de biraz sorunlu. İşlemcinin üzerindeki soğutucu

özel bir kapak ile kapatılmış ve işlemciden çıkan tüm sıcaklık kasanın yanındaki bir açıktan dışarı verilmiş. Bu oldukça pratik ve etkili bir yöntem. Ancak sisteme ekran kartı takınca işler değişiyor. Çünkü ekran kartı hem kendini soğutamayacak kadar kasa kapağına yakın hem de işlemciye giren havayı kesiyor.

Bu söylediğimiz işliğinde Mega PC'yi de aynı DiGiMatrix gibi oyun bilgisayarları olarak düşünmemek gerekiyor. Ancak küçük ve sık yapısı, pratik Radyo/CD çalar fonksiyonları ile TV setinizin altında kendine bir yer bulabilir.

Shuttle XPC SN45G

Mini PC'nin yaratıcısı Shuttle piyasaya giren diğer üreticilerden farklı tavırla yoluna aynen devam ediyor. Shuttle'in önem verdiği 3 şey var. Birincisi sağlam soğutması olan, sade tasarlanmış ve kaliteli ürünler. İkincisi ürünler için geniş aksesuar desteği. Üçüncüsü ise piyasaya çıkan her çipset için model çıkarmak. Bu yüzden Shuttle'in piyasada 20'ye yakın modeli var. Ancak bu modeller kullanılan çipsetten kaynaklanan farklar dışında çok benzer. Bu yüzden Shuttle'in sadece bir modelini incelemeyi daha uygun bulduk.

XPC SN45G'in testteki rakiplerine göre en önemli farkı sade yapısı. Multimedya özellikleri, LCD ekran, uzaktan kumanda, card reader... Bunların hiç biri bulunmuyor. Ancak sık, sağlam yapısı ve güçlü soğutması ile XPC SN45G çok iyi bir te-

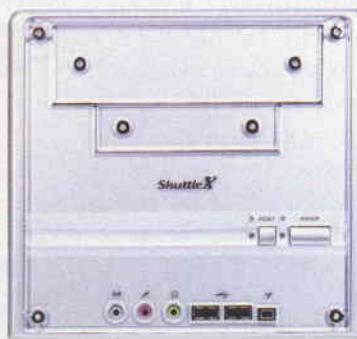


SHUTTLE çok özel aksesuarlar ve tasarımlar üretiyor. Bunlardan biri de PC Tomb Raider SE.

mel sistem oluşturuyor.

Shuttle'in ICE adını verdiği ve bütün sistemlerinde kullandığı soğutma sistemi ısı kanallarıyla işlemcinin üzerindeki oldukça ince soğutucudan aldığı ısıyı kasanın arkasında bulunan güçlü bir fan ile dışarı atıyor. Etkili olmasının yanı sıra bu sistem kasanın içinde daha fazla serbest alan kalmasını sağlıyor.

XPC SN45G'in beni en rahatsız eden özelliklerinden biri CD-ROM ve disket sürücü için kapağı bulunmaması. Sisteme bir optik sürücü taktığınızda (ki herkes takacak elbet) XPC SN45G'nin sık görünen bozuluyor. XPC SN45G'nin diğer bir eksisi ise DigiDice gibi sağlam soğut-



masına karşılık düşük güçte bir güç kaynağı kullanması.

XPC SN45G ve Shuttle'in diğer tüm modelleri iyi bir oyun bilgisayarı kurmanıza olanak veriyor. Ama bana sorarsanız 60-70\$ daha fazla verip DigiDice almak daha mantıklı (i865 çipsetli modeller arasındaki fiyat farkı). Eğer DigiDice size bir Mini PC için fazla iri geliyorsa Shuttle'in modellerine yönelbilirsiniz.

Son Karar

Bana sorarsanız 5 PC'nin hepsinin artıları var ve ne yazık ki hiç biri bir Mini PC'den beklenemeyecek bütün özelliklere sahip değil. Bu yüzden bir tercihte bulunurken neye ihtiyacınız olduğunu çok iyi belirlemelisiniz. Benim genel kanım ise test ettiğim beş sistemden Abit DigiDice'in oyular, ASUS DiGiMatrix'in ise medya oynatıcı olarak en iyi tercihler olduğunu. ☺



Ürün	DigiDice	DiGiMatrix	MiniQ 860	MegaPC	XPC SN45G
Oretici	ABIT www.abit.com.tw	ASUS www.asus.com	Jetway www.jetway.com.tw	MSI www.msi.com.tw	Shuttle www.shuttle.com
İthalat	Dijital Center www.dijitalcenter.com	Boğaziçi www.bogazici.com	SFF Computers www.sffcomputers.com	Datagate www.datagate.com.tr	Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Fiyat	399\$ +KDV	450\$ +KDV	279\$ +KDV		315 +KDV
İşlemci	Pentium 4 / Celeron (Max: 2.4Ghz)	Pentium 4 / Celeron (Max: 2.4Ghz)	Pentium 4 / Celeron	Pentium 4 / Celeron	Athlon XP / Duron
Cipset	i865G / ICH 5	SIS 651 / 962L	i865G / ICH 5	SIS 651 / 962	nForce2 Ultra 400 / MCP-T
FSB	800MHz	533Mhz	800MHz	533Mhz	400MHz
DIMM yuvası	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)	2 adet (max 2GB)
Guç kaynağı	200W	200W	230W	200W	200W
Ebatlar					
Genişlik	30.7cm	28.5cm	21cm	20.2cm	20cm
Yükseklik	21.5cm	5.3cm	18cm	15.1cm	18.5cm
Derinlik	25.5cm	29cm	34cm	32.cm	30cm
Hacim	16.831cm ³	4.380cm ³	12.852cm ³	9790cm ³	11.100cm ³
Entegre Bileşenler					
Ses		AC 97 6 kanal	AC 97 6 kanal	ALC650 AC 97 6 kanal	ALC650 AC 97 6 kanal
Grafik	Intel Extreme 2	SIS 315	Intel Extreme 2	SIS 315	Yok
Ethernet	100Mbit	100Mbit / 1Gbit / 8002.11b kablosuz	100Mbit	100Mbit	100Mbit
Optik Sürücü	Yok	CD-RW / DVD kombo (slim)	Yok	Yok	Yok
Card Reader	CF / MS / SD / MMC / SM	CF / MS / SD / MMC / SM	Yok	CF / MS / SD / MMC / SM	Yok
Genişleme Yuvaları					
"3.5"" sürücü"	2	1	2	2	2
"5.25"" sürücü"	2	yok	1	1	1
AGP / PCI yuvası	1 AGP / 1 PCI	yok	1 AGP / 1 PCI	1 AGP / 1 PCI	1 AGP / 1 PCI
Diğer	2x Serial ATA	yok	2x Serial ATA	Yok	Yok
Ön panel bağlantıları					
USB 2.0	2	4	2	2	2
Firewire	1	2	2	2	1
Ses	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / SPDIF Out	Mikrofon / Kulaklık / Hoparlör
Diğer	Card Reader	Card Reader	Yok	Yok	Yok
Arka Panel Bağlantıları					
USB 2.0	2	4	3	2	2
Firewire	yok	yok	yok	yok	2
Ses	Hoparlör / Line-in / Line out / Mikrofon / Center-Sub / SPDIF out	Line-in / Line out / Mikrofon	Line-in / Line out / Mikrofon / SPDIF Out	Line-in / Line out / Mikrofon	Line-in / Line out / Mikrofon/ SPDIF In-Out
PS2	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse	Klavye / Mouse
VGA/DVI	VGA	VGA/DVI	VGA	VGA	Yok
TV Out	Yok	S-Video	Yok	Yok	Yok
TV/FM	Yok	CATV in / Radyo anteni	Yok	Radyo Anten	Yok
Video	Yok	Video In	Yok	Yok	Yok
LAN	1	2	1	1	1
Diğer	Yok	DC in / DC out / IDE	Modem / Seri ve Paralel port	Seri ve Paralel port	Yok
LCD Panel					
Donanım Monitörü	CPU ve sistem için sıcaklık ve fan hızları	CPU sıcaklığı	CPU ve sistem için sıcaklık ve CPU fan hızı	Yok	Yok
Multimedya	Yok	Radyo/TV kanal, medya süresi	Yok	Radyo ve CD çalar	Yok
Saat Özelliği	Var	Var	Var	Var	Yok
Aksesuarlar					
Çanta	Var	Yok	Yok	Yok	Yok
Ucaktan Kumanda	Var	Var	Var (trackball)	Var	Yok
Diğer	Yağdanlık	Yok	Yok	Yok	Yok

Donanım Pazarı

Bu ay aslında bakarsınız Donanım Pazarı'ni alıp onun yerine dağcılık ve kamp malzemeleri için konfigürasyonlar öncerecektim. Işı gücü donanım ve oyun olan, evden ofisten nadiren çıkan bir insan yoğunluğu altında ayağında bol su geçirgen spor ayakkabıları, 6 saat yürüyüşe haliyle hayatı baktı değişimini. Ayaklarının zamanında bilinmeyen değeri ön plana çıktı. Bu arada kar başları başlamaz kepenklerini kapatınca tüm İstanbul potin esnafına ve 10 dakikada toz olan takımlarla teşşüfümü bildiririm. Elbet sizin de işiniz bana düşecek.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr	www.eksenbilgisayar.com
www.bogazici.com.tr	www.estore.com
www.dijitalcenter.com	www.kangurum.com
www.hepsiburada.com	www.mavidonanim.com
www.hizlisistem.com	www.pcgold.com.tr

	Ekonominik	İdeal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+ (Box)	67\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 102\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	56\$	MSI K6-DELTA LSR
Bellek	256 MB DDR-400 Twinmos	41\$	512 MB DDR-400 Twinmos
Sabit-disk	Seagate Barracuda 4 40 GB	59\$	Seagate Barracuda 7200.7 80GB 95\$
Ekran Kartı	HIS Radeon 9600SE	122\$	HIS Radeon 9600 XT
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	135\$	Samsung 757MB 17"
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	39\$	Sound Blaster Audigy DE
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	Apache 56K V92 USB
Kasa	Aopen QF 50	51\$	Aopen H600
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0
Hoparlör	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610
CD/DVD-RW	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB
Floppy		8\$	
Toplam		796\$	
			1206\$
			3419\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Kim nereden ne alıyor?

Bu ay online bilgisayar mağazalarını gezip hangisinde en çok ne satıyor göz attık ve oldukça ilginç sonuçlarla karşılaştık. Herşeyden önce farklı ürünler farklı mağazalardan alınıyor. Ayrıca ana bilgisayar bileşenlerinden çok yan ürünler satılıyor. Beni en çok şaşırtan Dijital Center'da en çok satılan ürünün Hercules All-in-Wonder 9800SE olması. Gerçi entegre TV kartı fonksiyonları olan bir Radeon 9800'ün 319\$'a kapışmamış olması daha büyük bir sürpriz olurdu.

Dijital Center

- 1- Hercules All-in-Wonder 9800SE 128MB
- 2- Arctic Silver III Saf Gümüş Termik Macun
- 3- Belkin Nostromo n45 Dual Analog Speedpad

Eksen Bilgisayar

- 1- LG CAT5 Kablo
- 2- LG 52X CD-ROM
- 3- Jaguar IC100 Webcam (Siyah)

Arena

- 1- Philips 107T 17" Monitör
- 2- Zoom ADSL Modem X4
- 3- Philips 107E 17" Monitör

hepsiburada

- 1- LG 52X CD-RW yazıcı
- 2- Datron akıllı şarj cihazı
- 3- IT Speed CD-R Medya

Superonline PC

Yıllar önce Vestel'in Veezy ile yaptığı bu seferde Superonline yapıyor. Ama Veezy gibi 3 senelik şahane vadeli olan, bir girince içinden çıkalamayan türden bir kampanya değil. Superonline daha çok kendi marka bilinirliğini kullanarak PC satma çabasında gözükmektedir. Superonline PC'nin iki ayrı modeli var ve isterseniz peşin isterseniz 12 aya varan taksitlerle alabiliyorsunuz. 585\$'lık ilk model 2.4GHz işlemci ve 128MB DDR266 RAM ile Windows XP'yi bile zor çalıştıracaktır. Ama Pentium 4 2.66GHz işlemci ve 256MB DDR266 RAM'ı olan 749\$'lık modelin bir ekran kartı ve biraz daha RAM takılarak oyun oynatma şansı var. Oyun PC'si olarak düşünülmesinde ciddi sakıncalar olan Superonline PC'yi soran eşe dosta falan tavsiye edebilirsiniz. Elbette PC ile bir yıllık Superonline aboneliği bedava geliyor.



SUPERONLINE | PC

TEKNİK SERVİS

Bir kar yağıdı; yollar kapandı, elektrikler gitti, GSM şebekeleri teklemeye başladı, insanlar evlerinde hapis oldu, kablo TV kesildi, internet yalan oldu, o yok bu yok şu yok su yok. Çok sevdigim bir arkadaşımın konu ile ilgili yorumunu aynen yazıyorum buraya, "her şey köy yolu gibi, kar yağıdı mı kapanıyor".

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr



Hangi ekran kartı?

Benim senden isteyeceğim şey bir öneri. İki ekran kartı arasında kaldım, aslında tam olarak birini almaya karar vermiştim. Ama hani bir söz vardır ya "bir hataya bir kez düşersen deneyim, iki kez düşersen aptal olur." diye bende aptal durumuna düşmemek için kendimi bu soruyu sormak zorunda hissettim. Gelelim asıl ve büyük soruya. Bahsettiğim erken kartları şunlar; Radeon 9600 Pro 128 MB ve GeForce FX 5600 128 MB. İşte başımın belalleri. Geçen ayki Level'da ideal bilgisayar olarak adlandırdığınız PC'nin ekran kartı Radeon'du. Bu Radeon almadam gerektiği anlamına mı geliyor? Yaklaşık 15 gündür kafamı kurca-layan soru buydu (oh be rahatladım).

Utku ERTÜRK

Selamlar Utku,

Soruyu sordugun anda rahatladın madem, cevap vermesek mi (ehe). Maddi sorunları es geçince kişisel tercihim Radeon olacaktır. Ideal bilgisayar'a da onu yazmış-sak almando bir sorun yok demektir. Ama bu demek değildir ki GeForce FX 5600 almak aptallık. Aslına bakarsan iki kart arasında performans, teknoloji ve fiyat olarak çok ciddi farklar yok. Bizim Radeon'u tercih etmemizin sebebi de bu küçük farklar. Diğer donanımları yazmamışın o yüzdən ufak bir hatırlatma yapayım. Radeon çipsetli ekran kartları, VIA çipsetli ve geçen senenin mahsulü bazı AMD anakartlarda sorun çıkartıyor. KT333, KT400 çipsetli makinalarda daima GeForce seçmekte fayda var. Ama nForce2 çipsetli anakartlar için hiç bir sorun yok. Güle güle kullanabilirsiniz.

Bu arada bu soruyu günde 30 kere atan herkes için geçerlidir bu cevap. Mümkünse bundan sonra GeForce mu Radeon mu diye sormayı? Nedense bazı okurlar dergide yazanlara güvenmeyip birinci ağızdan duymak istiyor bu tip sorularının cevabını.

FX 5200?

Nasilsın? Benim bir sorum olacak, kafam

karişti. Ekran kartı alacağım. Bende antika bir TNT2 var. Değiştireceğimde, ne alayım. Valla GeForce FX 5200 alacaktım, tavsiye etmemişsiniz. GeForce Ti serisi iyi mi? Cevaplarsan sevinirim.

Furkan UZUN

Selamlar Furkan,

Nasılım? Standart. Kafanın karışmasına gerek yok. FX5200 gerçekten zayıf ve kesinlikle tavsiye edilmeyecek bir ekran kartı. Daha pahalı kartlara hiç bulaşmak istemiyorum gibisin. Aslına bakarsan FX5200 yerine Ti serisinden bir Geforce 4 almak daha mantıklı. GeForce4 Ti 4200 ya da Ti 4600 oldukça iyi kartlar. FX5200 teknolojik olarak daha üstün ama bu teknolojileri kullanabilecek performansı olmadıktan sonra bir faydası yok bunun. Ti serisi çok daha hızlı ve verimli. Bende hala kullanıyorum.

XP Kapanmıyor!

Hemen soruma geçmek istiyorum. Benim sorunum WindowsXP ile ilgili. Bilgisayarımda bu işletim sistemi kurulu iken bilgisayarı kapatamıyorum. Çünkü oturumu kapattığında bilgisayar yeniden başlıyor. Bende her seferinde power düğmesi ile kapatıyorum. Bu yüzden scandisk taraması ile karşılaşıyorum. Bu arada sistemim P4 1.6GHz, 384 MB SD-RAM, GeForce FX 5200 ekran kartı, Intel i845PE anakart, 30 GB Maxtor HDD. Oysa Windows 98 de böyle bir sorunum yok. Bana bu konuda yardımcı olursan sevinirim. Çünkü XP işletim sistemini bir türlü kullanamadım. Tüm Level camiasına başarılar.

Tornado

Selamlar Tornadocan,

Hemen cevaba geçmek istemiyorum. Farklı işletim sistemlerinde bir sorun yaşamadığını söylemişsin. Buna dayanarak donanım

problemin olmadığını varsayıyoruz. Bu durumda ilk soracağım şey anakartının sürücülerini yükledin mi? Özellikle soru-yorum çünkü genelde Intel çipsetli anakartı olan kullanıcılar nasıl olsa işletim sistemi ses çıkarmıyor INF Update ve Intel Application Accelerator sürücülerini kurmuyor. Hem sorununu giderecek hemde performansı olumlu yönde etkileyecektir. Eğer söylediğinin akısına diğer işletim sistemlerinde de kapanmamazlık eder ise Anakartın BIOS ayarlarından ACPI özelliğinin "Enable" olup olmadığını kontrol ediver.

Ahiretten Donanım Sorusu

Iki aydır ödevini yapmayan Level okuyucularına küfür bulunmaktadır, duyurulur. Sonuçlarına katlanacaktır. Bu ayki ahiret mağdurumuzun ismini yazmayacağım. Mağdurumuz gayet rahat ve piskin bir şekilde aşağıda ki soruyu yönelmiş bana. Oyunun orijinal olma ihtiyacı olmadığından gönül rahatlığı ile konuşabilirim üstünde.

Sırm... Spellforce oyununu aldım ve yükledim. Oyna girerken serial no. soruyor. CD kabında ve içindeki dosyalarda yazmıyor. Bir zahmet yazabilir misiniz?

Yazalım hemen DEGE-TDAL-GAMI-GECI-YORS-SUN. Bunu yazar yazmaz oyunu oynamaya başlayabilirsin. Eğer çalışmaz ise söyle meşe odunundan bir key-gen yapar yollarım ben sana o sekilde çözürsin sorunu. Tamam aldın ettin de bana neden soruyorsun? Hadi illa yapacağın bu tür bir hareket, bari oyunu incelemiş olan yazarı sor da hareketine az da olsa anlam katalım güllerken.

Neyse sana kolay gelsin büyük arayışında. Sen de kal sağlıca.



TV izlerken dalgalanma

Bir sorum var cevaplarsan sevinirim... Geçenlerde Avermedia Mpeg II TV kartı alıp sistemime sorunsuz bir şekilde yükledim. Ancak kartı taktiktan sonra ekranda dalgalanmalar oluyor. Bazen sorun geçse de bir süre sonra yeniden başlıyor. Sorun sence ne olabilir. Aydınlatırsan sevinirim. Do-

nanımım; P4 2.4, GeForceFX 5200, 512 DDR RAM, 80 GB HDD.

PS: Bu arada next level programı çok güzel de, niye bir donanım bölümü koymuyorsunuz?

Burak Menekşe

Donanım Tarihi

O eski günleri kaçınız hatırlarsınız bilmiyorum. Nedense iyi oyunlar unutulmuyor ama iyi donanımlar bir yeniçık çıkmaz tarihe karşıyor. Gelin geçmişe küçük bir gezi yapıp bir kaç ürüne ve onların hatırlattıklarına bakalım.

3Dfx'in tahta çıkıştı (Voodoo Graphics)

O zamanlar adındaki "D"yi küçültmemiş olan 3Dfx bize gerçek anlamda hızlandıran ilk 3D hızlandırmacı kartı sundu. O zamanlar ekran kartının üstüne takar bir ara kablo ile ekran kartına bağlardık Voodoo'larımız. Oyunlar bir anda değişir grafikler başımızı döndürdü. Pahalydı, sorun çıkarırı da falan ama Voodoo olmadan da oyun oynamamazdı.



NVIDIA'nın doğuşu (Riva 128)

İşte her şeyin doğduğu NVIDIA'nın doğduğu o an. O güne dek 3Dfx'in rakipsiz olduğu piyasaya yıldırım gibi girmişti NVIDIA. Araba 3Dfx bu tırını baktığında sorunun geldiğini görebilmıştı. Hem ekran kartı hem de 3D hızlandırmacı olarak çalışan, hesaplı ve piyasadaki diğer kartlardan daha hızlı bir kartı Riva 128.



3Dfx'in batısı (Voodoo5 6000)

Belki Riva 128'e bakarken sonunu görmemişti 3Dfx ama biz Voodoo5'e ilk bakışımızda kaçınılmazlığını gördük. Bir ekran kartına dört hızlandırmacı birden koyup sonra da yeterli güçle besleyemeyince adaptör takmaya kalkmıştık. Hatırlamak bile istemedigim hayatı, beklenenden düşük performansı ve hiç bir zaman piyasaya çıkamaması ile Voodoo5 6000, bugüne kadar geliştirilmiş en kötü ekran kartı



Selamlar Burak,

Bir cevabım var umarım yeterlidir. Aldığın TV kartı iyi bir kart. Bir sürü TV kartı kullandım ve söylediğin gibi bir probleme karşılaşmadım. Bu durumda dene yanlışlarla yön bulmaya çalışacağız. İlk olarak sorunu pek net anlatamamışın. Dalgalanmalar monitöründe mi oluyor, yoksa TV seyrettiğin pencere de mi? Öncelikle karta taktığın diğer kabloları bir kontrol et (ses, anten vb) bunların sağlam olduğundan emin ol. Monitörde olan dalgalanma genelde monitörün bir manyetik alandan etkilenmesinden olur (Eğer düşündüğüm şekilde ise dalgalanmadan kastın). Kabloları kontrol ettikten sonra, TV kartını başka bir PCI slot'a takıp çalıştırmayı dene. Ekran kartından mümkün olduğu kadar uzak, hatta altı üstü boş olacak bir slota takarsan daha iyi olacaktır. Eğer dalgalanma sadece TV penceresindeyse bu anten veya kablo TV bağlantısından olabilir. Bazen de kasa içindeki manyetik alanlar bu tip parazitlere sebep olabilir. Ama bu daha çok düşük kalitedeki TV kartlarında olur ve senin Tv kartının yapmaması gereklidir. Ama hiçbir şey çare olmazsa kartı aldığı yere götürüp başka bir tane ile denemeni tavsiye ederim. Televizyon programı için şimdilik bir şey söylemek zor. TV'da donanım anlatmak çok da kolay değil ve o kadar oyunun içinde sıkıcı kalabilir.

Bilgisayar Resetleniyor!

Merhaba ben Can, Bahçeşehir Üniversitesinden. Güven size mail atmamı sizin bu işi bilebileceğinizi söyledi. Benim bir problemim var da umarım hal olur... Şimdi sorunum, oyunları açıp oynarken bilgisayarın kendi kendine restart olması. Konfigürasyonum söyle: P4 3 GHz, 2 GB Kingston RAM (4 tane 512), Gigabayt 8KNXP Intel 875P anakart, 2 tane 80 GB Seagate 7200 RPM HDD, AOpen kasa (300W iddi sanırım), Excalibur Radeon 9800 Pro 256 MB ve Windows XP kullanıyorum. Donanımmdan olduğunu düşünmüyordum, bugün Güven belki DirectX'ten olabilir dedi... Yardımcı olabilirsən sevinirim.

Selam Can,

Tam derslerde okutulacak bir vaka seninki. Öncelikle Güven arkadaşımıza başından savmak için alakasız şeyler söylemek yerine ihtisas sahibi bir doktora yönlendirdiği için teşekkür edelim (Gerçi Di-

rectX falan bir şeyler demiş ama biz duymadık).

Bilgisayarının muhteşem bir konfigürasyonu var. Görünen o ki paradan yana sıkıntın yok ve sistemi toparlarken en iyisi ne varsa almaya çalışmışsin. Ama en pahalı parçaları bir araya getirince süper bir bilgisayar yaratmış olamıyorsun hemen. Deneyimlerle sabittir ki bir sistem ne kadar yüksek konfigürasyona sahipse ilk kurulum sonrası çıkan sorunlar o denli fazladır.

Bana sorarsan sisteminin iki sorunu olabilir. Birincisi güç yetersizliği, ikincisi aşırı ısınma. Sisteme koyduğum bütün parçalar çok güçlü ve bu yüzden hem çok güç tüketirler hem de çok ısınırlar. Gerçekte sorun ne olursa olsun sen şimdiden bu iki konuda da biraz çalışmak durumundasın. Çünkü birini çözsen bile diğerinin yarın öbür gün karşına çıkacaktır.

Bana sorarsan böyle bir sistem 300W'dan daha güçlü ve açıkçası AOpen'dan daha kaliteli bir güç kaynağı istiyor. Zaten güç kaynağının kaç watt olduğunu bilmemem beni şaşırttı. Bu parçaları teslim ettiği güç kaynağının seri numarasını bile ezberler insan. Benim sana tavsiyem Vantec Shealth. Biraz pahalıdır ama sorun olmaz heralde. Yok daha fazla para veremem diyorsan RAM modillerinden birini sat. Boş boş duracağına bir faydası dokunsun.

Soğutma için de öncelikle kasanın içinde iyi bir hava akımı gereklidir. Güçlü bir fanın kasanın ön tarafından havayı alması ve diğer bir fanın arka tarafından geri çikarması esastır burada. İşlemci fanın da sağlam olsun. Ayrıca fan ile işlemci arasında yeterli miktarda termal solüsyon sürüldüğünden emin ol. Eğer kasanda fazladan fan takılabilecek yerler varsa bence boş bırakma. Ama fanları takarken dikkat et, hava nereden giriyor nereden çıkyor iyi heşapla. Bütün fanlar içeri hava yollarsa hiç bir faydası olmaz. Fanlar içinde yine vantec ve Thermaltake'i tavsiye ederim. Eğer bu işlemler sana karmaşık gelirse kasayı sırtına vurdugun gibi Digital Center'a götür. Bu işlerde uzmanlar buradaki tarifi köläye uygulayacaklardır.

Exit

Bu karda kıyamette, netsiz ve elektriksiz zamanlarda neler yapıldırdı, zaman nasıl geçirildi hatırlamak için güzel bir fırsat doğdu. İş gücü oldukça aksatmış olsa da hoş anlarda vardı. Bu kısta kıyamette zaten yazı mı yazılırdı. Başka bir zamanda başka bir yerde görüşmek dileği ile...

Teknik Servis bölümünde yayınılmamasını istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz..



Hazırlayan: Güven Çatak guven@level.com.tr

FİLM ► !F BAŞLIYOR!

**!f İstanbul Uluslararası Bağımsız Film Festivali başlıyor! Yer AFM
Fitaş salonları ve fuayeleri, zamansa 12-22 Şubat. Çok geç olmadan
gişelere dadanmalı, arkasından uzun süre konuşulan filmlere
sadece kulak misafiri olmamalı.**

!f
**ist-
an-
bul**

**AFM/
BAĞIMSIZ
FİMLER/
FESTİVALİ/
INDEPENDENT
FILM/
FESTIVALI**

Bu yıl üçüncüsü düzenlenen !f, özgün izleyici kitlesini yakalamiş bir şekilde, bağımsız adımlarla yoluna devam etmekte. Memleketimizin 'Sundance'i olarak da tariif edebileceğim festival, yine rengarenk programında dijitalle analoğu, animasyonla filmi, amatörle profesyoneli ve uçukla kaçığı bir araya getiriyor. !f özellikle video ve animasyona kucak açmasıylainema severlere alternatif ortamlar ve yeni bakışlar sunuyor. Ayrıca düzenlediği kısa film yarışması aramızdan genç yeteneklerin sesini duyurmasına olanak tanıyor. Festivali şenlik havasına sokan !f partilerini de unutmamak gerek. Açılmış ve kapanış partilerinin yanı sıra !f takipçilerinin yakından tanıdığı Gökkuşağı partisi ve 14 Şubat sevgililer gününe özel 'Anti-Sevgililer' günü partisi festivalin eğlence odaklılarını oluşturacak.

Bu yıl film yerine müzik atölyesi düzenlenecek. Elektronik müzikle ilgilenenlerin özellikle katılmak isteyeceği bu atölye, video sanatçısı Ali Demirel tarafından gerçekleştirilecek. Kendisini Plastikman ve Khan gibi sağlam müzik grupları için yaptığı videolardan hatırlayabiliriz (veya tanıyabiliriz de). Katılımcılar, Ali Demirel ile birlikte Plastikman'ın son albümü 'Closer'dan bir parça için görsel malzeme üretecek. Festivalin böülümlerine geçmeden önce bu yıl !f ekiyle tanıştığımı da söylememiyim. Gerçekten mütevazı ve samimi bir ekip. Belki biraz klişe olacak ama amatör ruhla profesyonel iş çıkartmak tam onların üstüne oturuyor (teşekkürler Refika ve teşekkürler Orton).

Bölümler...

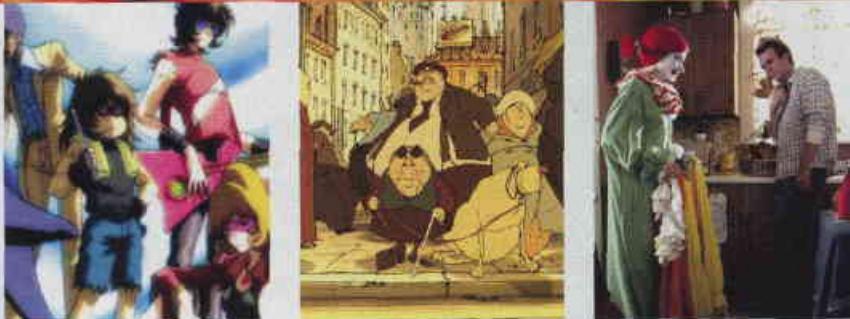
En az filmler kadar festivalin böülümleri de ilginç. Hit Filmler, Yeni Bakışlar, Amerika?, Gökkuşağı Filmleri, Genç Avrupa ve Nöbetçi Sinema bu yılın böülümlerini oluşturmaktadır. Sırayla göz atmak gereklirse, Hit Filmler adından da anlaşılacağı üzere kaçırılmaması gereken, Sundance ve Berlin gibi önemli film festivallerinde ödüller almış veya gösterime girmiş, yani kendisini ispatlamış filmler içeren bir bölüm. En ufak bir te-



reddüt, gişede "o filme bilet kalmadı" ibaresiyle karşılaşmanızda neden olabilir. Animasyon dalında Fransa'nın Oscar adayı Les Triplettes de Belleville ve Sundance film festivalinde En İyi Film ödülünü alan Whale Rider bölümde başı çekiyorlar. Yeni bakışlar, sinemaya daha çok deneyimsel anlamda bakan, farklı teknolojileri ve içerikleri harmanlayan yönetmenlerin filmlerini içermekte. Müzikleri, Radiohead grubundan Jonny Greenwood tarafından yapılan ve 500'e yakın farklı görsel kaynaklarından oluşan Bodysong ve sadece video kliplerini görebildiğimiz, müzikleri Daft Punk ve görselleri ünlü manga çizeri Leiji Matsumotoya ait Interstella 5555'in tamamı gerek böülümnün, gerekse festivalin iki ağır topu.

Amerika? bölümünde bizzat 'Amerika' ameliyat masasında. Temsil ettiği değerler, neden olduğu durumlar belgeselci bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Özellikle geçen sene festivalde gösterilen (hatta ardından vizyona da giren) Bowling for Columbine'dan sonra bu yıl da Zero Day yine Columbine Lisesi dehşeti odaklı bir kurgucu belgesel olarak dikdörtgenleri çekiyor. !f ile başlayan geleneksel Gökkuşağı Filmleri yine farklı cinsel eğilimlere ayıra tutuyor. 1980'lerde New York kulüplerinin kralı olarak tanınan Michael Alig'in gerçek yaşam öyküsünden yola çıkalarak çekilen Party Monster, 80'lerde sevenler (ve "80'ler" gecelerini kaçırmayanlar) için ilginç bir deneyim olabilir.

Genç Avrupa, Avrupa'dan yetenekli yeni yönetmenleri ve



onların ses getirmiş ilk uzun metrajlarını içeriyor. Seçilen filmler, Avrupa'nın genç yüzünü betimliyor ve sorguluyor. Birçok ödül almış Danimarkalı yapımlı Old, New, Borrowed and Blue gibi sıradışı filmlerin yanı sıra Türkiye'den Emre Akay'ın dünya prömiyerini New York'ta yapan "Bir Tuğra Kaftancıoğlu Filmi" adlı ilk uzun metrajının böyle bir bölümde yer alması hem sevindiriyor, hem de umutlandırıyor. Son olarak festivalin vazgeçilmezi Nöbetçi Sinema, yine geceyarısından sonra kapılardan korku ve gerilim severlere açıyor. Kült yazar Hubert Selby Jr. tarafından kaleme alınan ve Danimarkalı korku filmleri ustası Nicholas Winding Refn tarafından çekilen Fear X ve François Ozon'un asistanı Marina de Van'in Fransa'da sinema salonlarında isyan çıkartan ilk filmi Dans ma Peau, Nöbetçi Sinema'nın iddialı filmleri arasında (göreceğiz bakalım).

İlginç...

Bölümü tanıttık ama 40 filmi tek tek tanıtmanın sayfalarımız sınırlarında mümkün olamayacağı için ben de bence ilginç olan, en azından beni izlerken yakalayabileceğiniz filmlere şöyle bir uğramak istedim.

İlk olarak Nöbetçi Sinema'dan Fear X kafamı kurcalıyor. Requiem For a Dream'in senaristi ve aynı zamanda filmin uyarıldığı kitabı da yazarı olan Hubert Selby Jr. imzalı bir senaryoya sahip Fear X. Yönetmen Nicholas Winding Refn ise Danimarka'nın marjinal isimlerinden. İkinci filmi Bleeder ile dünya çapında olumlu eleştirel almış genç bir yetenek. Bu referansların yanı sıra filmlarındaki sezgilerimin kesinleşmesinde, eleştirmenlerin filmi analiz ederken, David Lynch isminin ve filmlerinin geçtiği cümleler kurması büyük rol oynadı. Filmin merkezinde polis tarafından aydınlatılmayan bir cinayette kurban giden karısının katili arayan bir adam bulunmakta. Gerçekle hayal birbirine karışmış durumda; her şey bulanık. Adamın beynine yapılan yolculuğun görüntüleri eşliğinde garip döngüler başlıyor. Hafızanın ne kadar yanılıcı olabileceği ama aynı zamanda ona güvenmekten başka pek çaremiz olmadığı gerçekleri yönetmen Refn'in sıradışı görselliğinde perdeye yansıyor. Filme 'sakin kaçırma' damgasını vuran referanslar, John Turтурro'nun başrolü oynaması, görüntü yönetmeninin Larry Smith olması (bkz. Eyes Wide Shut) ve müziki Brian Eno'nun yapmasıyla oldukça pekişiyor.

Filmin gösterildiği seansta kendini yerde atan birini görürseniz bilin ki o benim ve yine bilin ki bilet bulamamışım. Aslında birkaç filme daha uğramak istiyordum ama yazı karakteri evreninin bu aylık sınırlarına gelmiş bulunmaktayım. Fear X'in yanı sıra The Grudge, Party Monster, Goldfish Memory, Bodysong ve The Mother bir solukta ilgimi çekenler. Öyleyse şimdilik iyi seyirler! (ayrınlı bilgi için www.ifstanbul.com)

Benden...

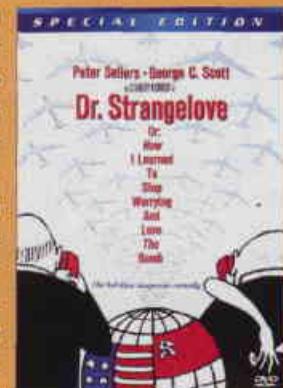


Hep başka filmler hakkında yazıp duruyorum ama belki bazlarınız biliyor, çekmekle de uğraşıyorum aslında. İşte kısa filmografimin son adımı ve aynı zamanda birçok açıdan en ciddi ve en çok emek harcanmış olanı If İstanbul bağımsız film festivali kapsamında gösterime giriyor. 130 filmden seçilen ve ilk 16'ya kalan "K'nın DOSYASI" adlı kısa filmim, festival programının 'kısaltalar' bölümünde gösterilecek ve diğer filmlerle birlikte halk oylamasına sunulacak. Gösterim günü ve saatı henüz belli değil ama ayın başından itibaren festivalin web sitesinden öğrenebilirsiniz. Bu mutlu haber sizlerle paylaşmak istedim umarım siz de o gün gelerek filmi benimle paylaşırısz. 'On dakika ara'da görüşmek üzere!

Madd'in Tavsiyesi ► DR. STRANGELOVE

Or How I Learned To Stop Worrying And Love The Bomb

Stanley Kubrick imzalı belki de tek komedi filmidir bu, 1964 yılında gösterime girmiş, anında bir kült film olmuştur. Kubrick o yıllarda yaşanan nükleer krizleri ve bunlarda parmağı olan belli başlı kişileri bu entes kara mizah şaheserinde afişe etmektedir. Korkmayı bir yana bırakıp nükleer silahları sevmek, bu aslında tecavüzden zevk almanın Kubrick lisanındaki tam karşılığıdır. Film için komedi demem sizin yanlışmasın, karakterler karikatürize edilmiş olabileceği, bu filmin kafası biraz çalışan bir insan üzerindeki etkisi boğaza dayanan bıçağın soğuk ve keskin kenarı kadar ürperticidir. Bulun ve izleyin!



İşte... Soyadı

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Bir insan evladı yeni yıla bu kadar mı kötü girer? Önce sevgiliden ayrılmış, sonra 41 derece ateşle yat 2004'tün ilk saatlerinde. İyileşin san, yeni yılı yılbaşıından iki gün sonra kutla denyo gibi sonra yine yataklara düş, boğazında portakal kadar bademcik şıssın. Sonra yine iyileşin san, yine hopla zipla yine yataklara düş Moonspell konserine gideme! Al işte sana süper bir yeni yıl.

Şu anda üçüncü hastalığımın son evrelerindeyim ve artık bir dördüncüde sınırlar kırıcıları de ekleniyor!

Neyse ki Fırat kişisiyle çift çifter eve kapanıp uyumadan 48 saat film izleyerek asosyalıksını sınırları zorladık.

Bu ayki albümler de yine sınır strese birebir gelecek... Deicide, Cannibal Corpse derken üstüne Gathering'le cila yapıyoruz. Hoppaa...

Deicide Scars of the Crucifix

Her ne kadar Death Metal'e çok saygı olmasa da sevgim vardır ki en sevdiğim Death Metal grubu da Deicide'dır. Adı gibi sert müziğiyle ilk dinleyişimden beri beni gaza getiren yegane gruptur kendileri, ilk albümü Deicide'dan beri tarzını koruyan grupta son albümlere doğru Glen Benton'un vokali daha bir kalınlaşmış ve müzik de daha doygunlaşmıştır. Hele ki grubun bence en iyi albümü olan Once Upon the Cross'da bu olay zirveye çıktı. Albüm tek şarkı gibiydi. Sete taktını mı çıkaramamıştım. "Huburu huburu hey" vokaller ve yırtıcı şarkı sözleri süperdi. O albümden sonra bence Deicide kendini tekrarlamaya başladı. Bu albüm de bir tekrar albümü diyebilirim. İlk şarkının ilk

saniyesinde Deicide dinlediğinizin farkında oluyorsunuz. Tarz mükemmel ama tekrarlardan oluyor işte. Kendi adıma konuşursam benim için çok farkeden bir şey yok. Zaten sevgim saygısından az demedim ya. İşte gümbür gümbür bir albüm diyorum ve dinliyorum. Ama Deicide'in tüm albümlerini biriktirir miyim? Bir iki albüm yeter bana abi...

Zorlarsak albümde öne çıkan şarkılar: When Heaven Burns, From Darkness Come ve The Pentecostal.

Death Metal ile pek ilgilenmeyen ve feket sert müzikten hoşlanan arkadaşlara da tavsiyem şudur ki: gidin Once Upon the Cross albümünü dinleyin. Bu albüm eski Deicide fanları için...

Cannibal Corpse The Wretched Spawn

Bu ayki ikinci saf Amerikan Death Metal grubu da Cannibal Corpse. Bu zamanda zaten saf Death Metal yapan grup pek kalmadı. Çoğu melodik veya Black Metal'e kayan tarzlarda yapıyorlar. Cannibal Corpse'un sanırım bu 38. albümü filan ama adamlar halâ aynı be kardeşim. Yani eski vokalist Chris Barnes dayanamadı kaçtı gruptan, hala akıllanmamış elemanlar. Şimdi Deicide'a iyi hoş dedik hafiften Cannibal'ı kötülemeyelim ama hep aynı hep aynı be abi bunlar da... Yani asıl benim merak ettiğim ne biliyor musunuz? Bu adamlar konserde 20 şarkısı çalacak diyeлим ki, yav nasıl ayırt ediyorlar hangi şarkısı hangisi. Ulan davulu, bası, solosu nasıl birbirine karışıyor ki? Valla helal olsun. Bunlara da bu yönden saygı duyalım bari :)

Benim ilk dinlediğim Death Metal albümü Butchered at Birth idi. O albümü çok severdim. Ama o albüm yetiyor zaten Cannibal Corpse sevmek için. Tak çevir çevir dinle işte... Öyle üç tane, beş tane "Cannibal albümü edineyim" demek dinlenecek o kadar gruba küfürdür.

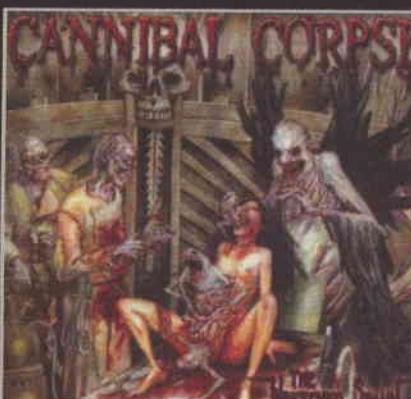
Bu albüm için de eleştiri yapmak gerekiyor öne çıkan parça yine yok diyorum. Psychotic Precision, The Wretched Spawn ve Festering in the Crypt diğerlerinden kopan biraz farklı şarkılar. Üç şarkının albüm alınır mı bilemiyorum ama fani, fanatığı vardır elbet...

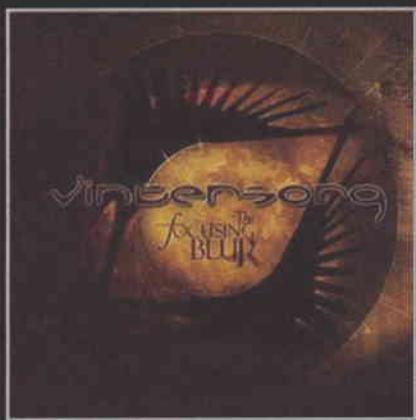
Vintersorg The Focusing Blur

Eveeeet, yine tam benlik bir grup. Black Metal'ı sanata çeviren gruplardan biri Vintersorg. 90'ların başında Darkthrone ve Mayhem ile bu akımı başlatan gruplar ile Thrash'ten pek de kopamayan Black Metal 90'ların ortasında Satyricon, Dissection ve Emperor gibi devlerle kendini bulmuştu. 90'ların sonlarına doğru da bu iş iyice ciddiye bindi ve Borknagar, In the Woods, Ulver, Bal Sagoth, Därzamat gibi fevkalade gruplar çıktı piyasaya. Vintersorg da bunlardan biri. Başlarda daha sert giden grup düz vokali keşfedince daha da zirveye çıktı bence.

Borknagar'dan Simen Hestnæs Dimmu Borgire kadrolu eleman olarak gidince Vintersorg'un vokali (Vintersorg kişi) Borknagar'a vokal yapmaya başladı. Bir önceki Borknagar albümü Empiricism'de eski vokalının yerini pek aratmadığını söyleyebilirim. Ses tonları oldukça birbirlerine benziyor ve ikisi de bu tarz iki vokali de çok iyi kotarıyorlar bence. Vintersorg da Borknagar gibi bir inip bir çikan müzik yapısına sahip. Akustik giren şarkılar düz vokallerle süslüyor, sonra birinden taramalar kazımlar derken scream vokaller giriyor, sonra yine düşüyor müzik. İşte tam benim sevdiğim tarz. Kuzeyli grupları bu yüzden seviyorum sanırım. Müzikteki monotonluğu kaldırdılar son yıllarda...

Albüme geçersek: Özellikle benim gibi Borknagar fanlarını memnun edecek bir albüm. Vokalde saten bir ıslına var ve müzik de oldukça doyurucu. The Essence





parçası benim en favori parçam. Başındaki akustik bölüm mükemmel. Star Puzzled, A Sphere in a Sphere ve Dark Matter Mystery dinlenesi şarkılar. Albümün ikinci yarısı daha melodik ve teatral tatlıları içeriyor. Sert müziğin melodik ve atmosferik yarıyla ilgileniyorsanız kesinlikle sevileceğiniz bir albüm.

Dark Tranquillity Live Damage

En sevdigim, bu tarza beni başlatan gruptur Dark Tranquillity. Bu tarz derken, Melodik Death Metal'in daha dengesizleştirilmiş yanı diyebilirim. Death Metal'i kurtaran gruplardan biri bence DT; ataları At the Gates ve In Flames gibi gruplarla birlikte. Bu tarzin daha da ilerlemesi sert altyapıya bu tür materyalleri eklemeleriyle oldu.

Dark Tranquillity'nün Gallery albümü binlerce kez dinlemiştir herhalde. Hatta iki gecedir o albümle uyuyorum. Fakat acı bir gerçek var ki grubun konser performansı oldukça tırtı! İki senenin önce İstanbul'da da bir konser veren grubun o zamanki performansını tam hatırlayamıyorum ama sanırım Dark Tranquillity stüdyodan çıkışında daha iyi olacak :) Özellikle vokal oldukça zayıf kalmış canlı performansta. Düz vokaller pek fena olmasa da brutal vokaller hiç başarılı değil. Neyse ki müzik fazla ka-

rambol değil, enstrümanlar birbirlerine fazla karışmıyor.

Şarkı seçimine gelirsek; 20 parçadan oluşan konser'de yeni albümlerden daha fazla şarkısı seçtiğini görüyoruz. Eski albümlerden Punish My Heaven, Lethe, Zodijackyl Light gibi şarkılar mevcut. Performansı iyi şarkılara da örnek olarak Haven, Final Resistance, The Treason Wall ve Hours Passed In Exile'ı verebilirim.

Sonuç olarak ne fanlar için ne de daha önce dinlememişler için faydalı bir eser değil bu konser albümü. İlla da alacağım diyorsanız alın ama ben yıldır bir kere dinlesem yeter!

The Gathering Sleepy Buildings

180 derece yön değiştiren grupların başında The Gathering geliyor. Eski brutal vokallı hallerini hatırlamıyorum bile ki bilmeyen/dinlemeyen bile vardır. Mandylion'da vokale geçen Anneke ile yükseliş geçen grup daha sonra Nighttime Birds albümü gibi albümlerle devam etseydi yoluna sanırım beni daha çok mutlu ederdi. Gerçi sonrasında How to Measure a Planet albümünü çok severim ama aynı ruh yok ne yazık ki. Sonrasında bir 90 derece daha dönen grup iyice çiçeğe böceğe bağladı ve neredeyse erkek dinleyicisi kalmadı -ki Anneke Metal ortamında 10 dünya güzeli güzungündür :) Şimdi de H2000'de bilincsizce harcanan genç arkadaşımıza sesleniyor grub... Ben de eminim ki benim gibi bir sürü adam vardır- eski albümlerini bile takamıyorum artık.

Sleepy Buildings, grubun plak şirketini değiştirmeye sürecindeki saplama bir konser albümü. A Semi Acoustic Evening diye sunulan albümün çoğu şarkısı son albümlerdekiilerden oluşuyor. Albümde 14 parça yer alıyor ve performansları bence oldukça iyi. Fakat bir şeye dikkat ettim. Anneke şarkısı aralarında "thank you" dışında hiç birsey söylemiyor. Ya ceylan gözlü ablaciğim su de, ekmek de birsey söyle seyirciye. Konser dediğinde biraz da seyirciyle iletişim olur ya. Çal git olur mu?.. Bak yine kızdırıldılar beni. Zaten gazlıyım...

Neyse benim şarkılarım: Shrink, Travel, My Electricity, Marooned ve Saturnine. Albüme de nötr bilmek gerekirse gayet iyi. Yeni hallerini sevter alınsınlar. H2000'de de izlerler, hazırlık yaparlar. Benim de hiç işim olmaz!

n e r e l o l o y o r

► Kolundaki hastalığın geçmeye başlaması üzerine grubu tekrar toplamaya çalışan Dave Mustaine, Megadeth eski gitaristi Marty Friedman, eski davulcu Nick Menze ve basçı David Ellefson'a teklif götürmüştür. Ve hiçbirini kabul etmemiştir. Bazı kayıtları kendi başına yapan Mustaine'in tüm açıklamasını okumak istiyorsanız megadeth.com'a bir girin derim...

► Lil GNR ve Mini KISS diye iki tanesi cover grubu varmış. İlki çocuklardan oluşan bir Guns N' Roses cover grubu, ikincisi ise cücelerden oluşan KISS grubu! Valla inanmıyorsanız bakın: lilgnr.com ve littlemanentertainment.com/Mini-Kiss.html

► Led Zeppelin 1970'de Amerika turnesinden bir konser albümü çıkaracakmış. Oldukça renkli olan albümde Robert Plant'in Jimi Hendrix Tribute parçası da yer almıştır.

► Metallica'nın, Download festivalinde yarınki gruplar şunlardır: Slipknot, Korn, Machine Head, Linkin Park ve Audioslave. Ben başka birşey söylemiyorum!

► Opeth davulcusu Martin Lopez'in panik atak sonucu gelemediği konserde Eski Death, Testament davulcusu Gene Hoglan konuk olmuş. Akustik şarkıları davul teknisini çalarken, The Drapery Falls ve Demon of the Fall şarkılardırı Gene Hoglan çalmış.

► Guitar World dergisinin gerzek okurları ilk 100 gitaristi seçmişler. Bakın siz karar verin gerzek miymiş değil miymiş: Tomi Iommi birinci OK ama ikinci kim? Kirk Hammet! Hem de Zakk Wylde 8, Jimi Hendrix 12, Slash 15 iken...

► Walt Disney Metallica'dan James Hetfield ve Lars Ulrich'in de içinde bulunduğu Dave the Barbarian adlı bir animasyon yapmış. Bu günlerde galası da yapılmış.

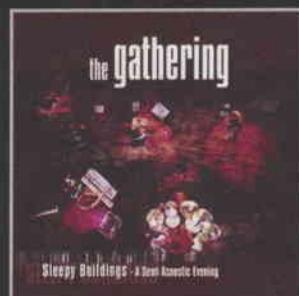
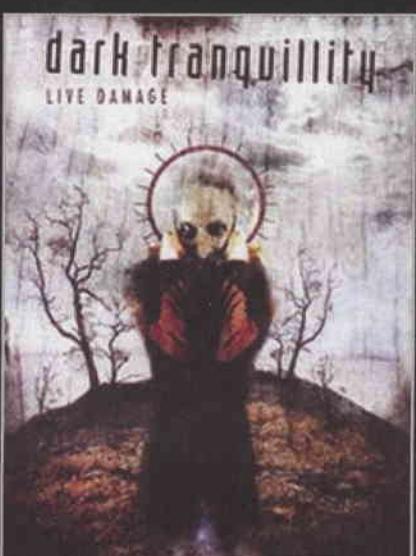
► Jethro Tull'in klavyecisi David Palmer ameliyatla kadın olmuş! Yeni adı Dee olan klavyeci artık yoluna tek başına devam edecekmiş ve solo albüm çıkaracakmış.

► HIM ve Amorphis elemanları yan proje olarak grindcore grubu kurmuşlardır. To Separate the Flesh from the Bone olan grubun ilk EP'si de For those About to Rot imiş. Yarım dakikalık şarkılarından oluşan EP'de şarkı isimleri de Rotten Vagina, Genital Massacre ve Infected Rectum gibi tam grindcore tarzı.

► Geçen yaz ilkى gerçekleşen Rock the Nations konserine bu sene UDO, Pain of Salvation, Amon Amarth katılmıştır. Daha gelecek gruplar da olabilirmiş...

Playlist

1. Megadeth - Holy Wars
2. Paradise Lost - True Belief
3. Kalmah - Hades (ölene kadar)
4. Alice in Chains - Angry Chair
5. The Gathering - Nighttime Birds



Ali Aksöz | aliaksz@level.com.tr

RİVAYETLER

- İlhaki yayınevî Jules Verne Öykü Yarışması fantezi dalı sonuçlar belli oldu, işte kazananlar:
 - 1- Tanrı Sorpien'in İnkarı - Beril Tetik
 - 2- Kuzey Yıldızı Üçlemesi - Demokan Atasoy
 - 3- Çift Başlı Kartal - Yiğit Değer Bengi
- Barış Müstecaplioğlu'nun sevilen serisi Perg Efsaneleri yeni kitap Bataklık Ülke raflarda!
- Artemis'den bu ay iki yeni eser çıktı, biri mühim bilimkurgu başyapımı Yaban Diyarındaki Yabancı, diğeri ise tanınmış Warcraft dünyasından Büyük Şef.
- Ad&d zamanlarındaki önemli isimlerden Monte Cook, yanına Wolfgang Baur, Colin McComb ve Ray Vallese Cook'u da katarak Malhavoc Yayıncılık'dan bir sürpriz çıkartıyor. Beyond Countless Doorways... Planescape hayranları salyalarını halilârlâma dökmesinler lütfen.
- Warner'dan sizan bilgilere göre Doom 3'ün film olması an meselesi.
- Mongoose Publishing, 2004'de Conan RPG'sini piyasaya sürecek. Kuzeyli barbarlar hazır olsun.



PLAY ALLET

"fithos lusec wecos vinosec"

Dönmuş yolu arşınıyorum. Yorgun ve bezgin bacaklarım. Buzlu hava ciğerlerimi taze ve keskin bir nefesle dolduruyor. Anılarımı dönük gözlerim görmüyorum, ufka kilitlenmişler. Uzaklardaki insanlara bakıyorum. Teker teker izliyorum onları, bir geçit yapıyorlar sanki taatödede.

Unutulmaz, unutulmamış ve hiçbir zaman unutulmayacak insanlar.

Her biri geçmişte kalmış. Gen yaşta kaybedilmiş, eskiden taparcasına sevilmış. Küçük yaşılda edindiğimiz, ayrılmaz hale geldiğimiz ve bugün nerede olduğunu bile bilmediğimiz o can dostlarımız, ufacık yanında ölüp sonsuza kadar

aynı yaşta anılarımızda yaşadığımız arkadaşlarımız gibi. Ya da belki sadece gözlerinin rengini hatırladığımız ve birlikte olduğumuz tüm o kadınlarada aradığımız ilk aşkı...

Öpüşüğünüz kadının kokusu gibi ışımıza yapışıp kalan, bize tutunan insanlar onlar.

Bizimle birlikte yaşayan, bizimle birlikte apayı şekillerde var olan. İşte bu yüzündendir her bir insanın bir evren oluşu. Her biriniz eşsizsiniz. Her biriniz eşsiz insanları taşıyorsunuz içinde. Ve her biriniz oralardaki birlerince yaşıtlıyorsunuz.

Onlara iyi bakın. Bize iyi bakın.

İstanbul'dan Mehmet Ali Deniz YALMAN

Babylon'da (profesyonel bir sözlük yazılımı) "rpg" yazlığında bir çok okuyucunun tahmin edebileceği bir cevap aldım; "her oyuncunun ön hazırlık yapmadan özgün karakterlerin rollünü yaptığı, yerler ve olaylar yaratlığı oyun". Yetersiz bir tanım olabilir ama yazının gidişatı için önemli olan zaten bu kelimeler içinde gizli; "özgün". Bu tanımı, söylediğim gibi belki doğumuz daha ayrıntılı biliyoruz ama izlenimlerim, genel olarak rol yapma oyuncularının "rpg" ve benim daha çok ilgili olduğum "frp" (aslında alt konusu ama daha bilindik diye dekindim) konusunda bilinçsiz bir farkındalık içinde olmasından yanadır (bu paragraf "merhaba" demek oluyor).

Evet, kesinlikle masaüstü rol yapma oyunlarındaki en önemli olgu, "özgün" olmaktadır. Özgün olmak ise bir tutam kabiliyetin yanında, oynanılan dünya yahut ırklar gibi bilgilerin çokluğundan öte, oyuncunun genel dünya görüşü ile ilgidir. Peki birisinin özgün olamaması beni neden gerer? Bazı oyuncular beni masa başında kıvrandırdı durdu da, ben intikam almak gayesine mi büründüm? Her ne kadar masa başında beni kıvrandıran birkaç arkadaşım olsa da onlarla eğlendim ben, sorunum yok yani o konuda. Temelde beni geren bir olay da yok sayılar, sadece belirli fikirlerim var ve bunları içime atacağımı birileri ile paylaşım dedim, belki okuyanlar üzerine olumlu olumsuz düşünceler yürütürde, bir işe yaramam. Şimdi kaldığım yerden devam edeyim; "dünya görüşü".

Özgünlükten ve özgün olamamaktan bahsettim durum, neden? Çünkü genel olarak masaüstü oyuncuları kendilerini tek yönlü geliştiren insanlardan oluşturuyor. Başkalarının kurguladıklarını çok iyi ezberliyorlar ama kendi kurguları zayıf kalıyor. Ticari kaygı taşıyan firmaların üretikleri kapişılırken (bende de "D&D Player's Handbook", "TSR" romanları var, sorun firmalara savaş açmak ile alakalı değil), daha edebi yazınlar es geçiliyor, daha da ötesi hayat es geçiliyor. Daha iyi açıklamak ve kısa geçmek için söyle diyeyim; dünya tarihini iyi algılayabilmiş bir insan, "kendi" hikayesini de yazar, "kendi" oyunu da oynayabilir ("dünya tarihi" bir örnektir, yazımı kisa tutmak için böyle "küt" diye girdim).

Bu laflar şuraya gidiyor, masaüstü oyunlar oynarken ilk amaç bir çok oyunda olduğu gibi eğlenmekti. Daha çok eğlenmek için ise daha farklı, oynayanın sahibi olduğu bir oyun oynamak iyi bir yöntemdir. Böylece eğlenildiği gibi, "rpg" lafinin içini doldurabiliyoruz, çünkü bize bir anlam yükler, hayatı es geçmemizi öner ve dahası sıkı adımlarla yolumuza devam ederiz. İçimden geldi, estim ve geçtim diye lim.

Bu düşüncelerimden sonra kafamdaki bir kaç soruya da cevap arayım;

1) Ejderha Mizrağı (DL) ve Dune üzerinde bilgisayar oyunu var mı? Olacak mı? (Dune üzerinde olan "rts"leri biliyorum)

2) Bir "Dune" fanatığı (sadece kitabı severim) sayılırmış ve "TSR" tarzı fantastik romanlar bana eskisi gibi haz vermiyor. Fantastik yazında yazar tercihim Frank Herbert, Ursula K. LeGuin gibi fantastik

öğelerin temeline psikolojik-sosyolojik yaklaşımalar getirenlerdir. Yani buna göre yazar-kitap tavsiyesi alabilir miyim? :)

3) Bölüm başlığının altındaki "fithos lussec wecos vinosec" bir anlamda geliyor mu? Açıklar misiniz? (sınav sorusu gibi oldu) Cümleten iyi günler...

N: *Süphesiz haklısun Deniz. Sadece var olanı öğrenmek değil, onun üstüne yeni birşeyler eklemek önemlidir asıl. İnsanlık ve medeniyet her birimizin irili ufaklı katkılarından oluşan platformda yükselmeye gayret etmektedir her gün (başarınp başaramadığımız bir başka yazı konusu). Neden bu durum fantastik camiamızda farklı olsun ki? Neden var olanla yetinelim? Neden gözlerimizi kapadığımızda gördüğümüz o harika hayalleri başkalarıyla paylaşmayaşim?*

1-Evet var. SSI'in eski CRPG'lerinden *Champions of Krynn*, *Death Knight of Krynn* ve *Dark Queen of Krynn* sana – ve tüm gerçek oyunculara – eşsiz saatler geçiricektir. Ama bu oyunların eski oyunlar olduğunu ve görsel açıdan çok fazla şeyler beklemem gereğini unutma. Dune için ise RTS'leri bir kenara bırak, yapılmış en iyi oyun birincisidir... Dune. Bu saydığım oyuların PC versiyonunu bir yerlerden bulursan şanslısin.

2-Bir düşünelim... Herbert'in muhteşem *Dune*'na fantastik muadiller olarak, J.R.R. Tolkien'in *Lord of the Rings*'i, ek olarak *Silmarillion*, R.A.Salvatore'un *Dark Elf Trilogy'si* – özellikle de ilk kitap *Homeland*, Stephen Donaldson'in *Thomas Covenant Serisi* ve Ursula K.LeGuin'in *Earthsea*'sı ilk akıma gelenler. Afiyet olsun.

3-Evet geliyor ve hayatı açıklamam. Araştırmış bulunuz ;) Görüsmek üzere.

İzmir'den İlke "Penthesilea" KAYA

Merhabalar, Level, bence Hayalet bölümünü açmakla, Türk FRP severlere çok büyük bir iyilik yaptı. Zaten severek okuduğum bir dergiydi, sevgim iki katına çıktı desem doğru olur =) FRP'nin yaklaşık 4 yıldır benim hayatımda kapladığı alan gayet büyük, git gide de büyüyor. İlk başta masa üstüyle başladım, ardından fantastik edebiyat ve MMORPG geldi. Özellikle Ultima Online da bayağı fazla zaman geçirdim. Nebula da açıldığı aydan başlayarak 2 sene oyunculuk yaptım, şu an da Elan Realms Shard'ında Quest Writer'lık yapmaktayım. Ben birkaç şey danışmak istiyorum size, umarım cevaplarsınız.

1) Online RPG oldu mu dayanamıyorum. UO'ya yıllarımı verdim zaten ve o kadar güzel anılarım, arkadaşlıklarım oldu ki. Taa İstanbul'da, Ankara'da daha yüzünü

görmediğim çok yakın (!) arkadaşım var.

Devasa Online RPG'ler insana çok şey kazandırıyorlar. Fakat sınırı da aşmamak gerekiyor bence. Bir yerden sonra sanal dünyada yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliyorsunuz çünkü. Benim bu konudaki sorum şu olacak; Everquest'e başlayayım mı? Siz oynadınız mı?

2) Çok garip gelebilir, çünkü bunu söyleyince bazı arkadaşlarım üzerine saldıryor, ben J.R.R. Tolkien'in eserlerinden hoşlanıyorum. Kendisi Fantastik edebiyatı yarattı, saygım sonsuz, ama bir Margaret Weis, bir Salvatore bana daha yakın geliyor.

3) Arkabahçe yayıncılığın yeni Ejderha Mizrağı baskalarında Elmore'un çizimlerini gördünüz mü? Ben özellikle 3. kitaptaki Raistlin çizimine hayran kaldım. Stawicki'nin daha iyi olduğunu düşünüyordum ama bu resmiyle beni büyuledi.

4) Ejderha Mizrağı, gitgide batıyor. O ilk ve ikinci üçleme ne kadar güzeldi. Zaten Test of The Twins'in bende orijinali var ve onun arkasında Margaret Weis E.M. hikayesinin burada bittiğini anlatmış. Okuyunca gözlerim yaşarmıştı. Ardından tadını kaçırdılar. Ölümlüler çağrı falan tamamen para amaçlı yazılmış kitaplar bence. Yok Tanrılar gidiyor, Takhisis geri geliyor falan filan...

5) Şu an masaüstü oynuyorsanız, karakteriniz ne acaba? Ben bir çok karakter oynadım ama kesinlikle Priest'likten daha iyisini bulamadım. Priest RP'si yapmak süper birşey bence. Hele bir Kelevör Priest'im vardı, Ethric the Doomgide, harika bir şeidi.

6) Forgotten Realms Campaign Setting var elimde, şu an FR oynuyorum zaten ve herkese öneririm, çok güzel ve çok işe yarıyor. Fakat bana Dragonlance C.S. de lazım, daha Türkiye'ye gelmemiş sanırım, nereden bulabilirim? İstanbul olsa da farketmez.

Fazla uzun oldu, umarım okurken sıklıtmazsınız. Okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Umarım Level ve Hayalet FRP'ye olan bu desteğini asla kesmez. İzmir'den sevgiler,

N) 1-Sevgili İlke, ne Everquest ne de başka



bir D.O.RPG oynamadım lakin sen, iddia ettiğin kadar ciddi bir D.O.RPG oyuncusuisen, ilk örneklerinden olan Everquest'e başlamış olman şartı. Bence denenebilir.

2-Bunda kızacak, sınırlenecek hiçbir şey yok. Zevkler ve renkler tartışılmaz. Kimi seviyorsan genellikle onu okursun.

3-Maalesef aynı fikirde değilim. Stawicki'nin çizimlerinin Elmore'unkilerinin yerini alması Dragonlance için atılmış en hayırlı adımlardan biriydi. Stawicki, bugün Lockwood, rk post, Brom ve DiTerlizzi ile birlikte Wizards bünyesinde iş yapan en iyi ilüstratörlerden biri.

4-Kuşkusuz Dragonlance'in en iyi iki üçlemesi *Chronicles* ve *Legends*'dır. Bana kalsa *Legends* serisi bile olmazdı ya, neyse.

5-Arkanus deneme oyularından biri için yarattığım Aranam Rahibi Unilmarión D'naud, en son oynattığım karakter. Bunun dışında Elçi Daes Agelmar ve Boyutlararası Büyücü Signus Vitherion da oynattığım karakterler arasında. FR'da da en son Lithanal adında bir Drow Bladesinger oynatmıştım. Rahip, ruhban sınıfı karakterlerin ise ayrı bir havası olduğuna katılıyorum. İnançlarıyla diğer sınıflardan ayrılan ve Paladin'lere göre doğaüstü güçlere daha hâkim olan rahipler biliyorum ki çok oyuncunun favorisi.

6-Gelirse ancak Gerekli Şeyler'e gelir sanırım. Bunun dışında Saklikent, Robinson Crusoe da olası alternatifler olabilir. Kendine dikkat et İlke, nam-i diğer Ethric ;)

İşte böyle. İnsanlara elinize fırsat geçitçe iyi davranışmayı unutmayın ki siz de bir yererde, başkalarında var olasınız.

Kimbilir, belki de bir hayalet olarak.

Jukebox:

- 2Pac feat. Nas, Method Man - I Got My Mind Made Up
- One T feat. LL Cool J - Magic Key
- MC Solaar - La Vie Est Belle
- Busta Rhymes feat. Pharell - Light Your Ass On Fire
- 50 Cent - If I Can't



Berkay Gungor | bberker@level.com.tr

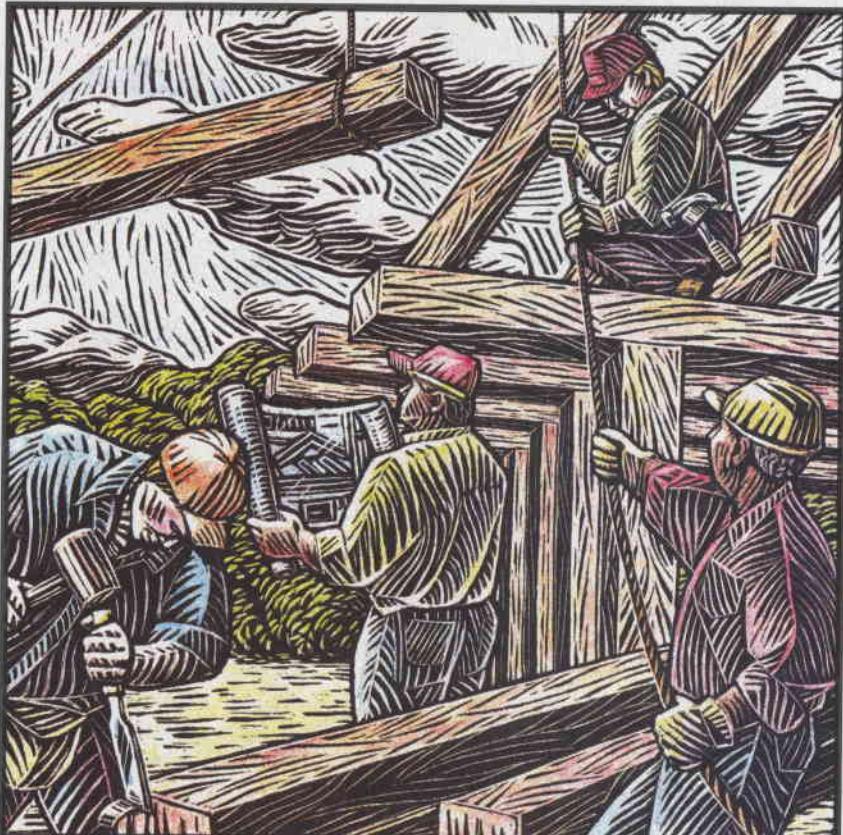
SIKINTILI SAATLER

Bilgisayar oyunlarından sıkıldınız mı?
Belki de tek sebep yaşılanıyor olmanız değildir?

Ders kitaplarında insanoğlunun beş duyusu olduğundan, etrafındaki herşeyi bunlarla algılayıp tanıdığından bahsedilir de- vamlı. Tabii "altıncı his" ya da başka şe- ylerden de bahsedilir, ama bunları pek ders kitaplarında bulamazsınız. Henüz olası diğer duyularımız ders kitaplarına girecek denli ciddiye alınmamakta. Aslında sahip olduğumuz beş his kendi başına var olan evrenin çok küçük, çok kısıtlı bir kısmını görmemize imkan sağlar. Ancak tabii kısıtlı olmaları hiç olmamalarından iyidir.

Şimdi söyleyin bakalım, bugün sahip olduğumuz uygarlığın temelinde ger- ke- te hangi vazgeçilmez unsur yatomaktadır? Gözler mi? Kulaklar? Belki burun? Ya da tad alma? Aslında bunların hepsi önemlidir tabii, ama beşinci ve en önemli duyumuz olmasayı, büyük ihtimalle hâ- len mağaralarda oturmuş bönen etra- fa bakıyor olacaktık. Evet, en az adı ge- çen ama uygarlığımızı borçlu olduğumuz duyumuz dokunma duymuyordur. İşin kapsamını daha da daraltmak gerekirse, ellerimiz. Ellerimiz sayesinde medeniyet kurma imkanına sahip olduk biz insanlar. Mesela eller olmasa yazı da olmayacaktı ve ben kafamdan geçenleri bu sayfadan size aktaramayacaktım. En basit taş bat- tadan en karmaşık roket motoruna dek herşeyi üretirken kullandığımız başlıca organlarımızdır ellerimiz.

Ve maalesef bu satırları okuyan sizlerin de bildiği gibi, bilgisayar oyunlarının en az hitap ettiği organlar da ellerdir. Evet, belki henüz kokulu oyun teknolojisi de geliştirilmedi, ama kokunun eksikliği fiziksel temasın eksikliği kadar yoğun değildir insan algılamasında. Hatta çoğu şehir çocuğu yemek zamanları ya da çöplük yakınları dışında koku alma hissi- ni pek hatırlamaz bile. Ama fiziksel te- mas insan için doğduğu andan itibaren çok büyük önem taşır. Dünyayı ellerimizle tanıyan ve şekillendiren bizler, iş bilgi- sayar oyunlarına gelince onları basit kontrol araçlarına hükmekten dışında kullanmayı.



İşte bunun getirdiği boşluk hissi za- man içinde bilgisayar oyunlarından alı- nan tatmin duygusunu ciddi biçimde kö- reltebilir. Oyunlar öncelikle göz ve kulak- lara hitap eden şeyledir, bilgisayardan alındığımız yegane tepkinin ekran ve ho- parlör yardımıyla olduğunu düşünürse- niz bu şaşırtıcı değildir. Force Feedback destekli iyi bir joystick ile uçuş simüla- yonu oynayan herkes oyunların çok farklı bir boyut kazandığını söyledi bugü- ne dek ve kendi tecrübemden de yola çı- karak bu görüşe kesinlikle katılıyorum. Bu teknoloji hayli kısıtlı olduğu halde, bu kadarcık fiziksel tepkime bile büyük bir farklılık yaratabilmektedir. Ancak ne var ki durum bundan çok daha farklıdır.

Jagged Alliance 2 oynarken bir FN- FAL ele geçirdiğinizde onu elinize almak, söyle ağırlığını bir tartmak, mekanizmayı kurup birkaç deneme atışı yapmak iste- diniz mi hiç? Ya da herhangi bir FRP oy- narken bulduğunuz efsanevi kılıçın kab-

zasını avuçlarınızda hissetmek, şöyle sağlam bir savurup tahta kütük üzerinde ne etki yapacağınız görmek hiçinizden geçmedi mi? Beni en çok sıkın nedir bili- yor musunuz? Ekranda araba ya da mo- torsiklet modifiye etmem izin veren ya- rış oyunları. Underground oynarken ger- çekten mükemmel bir araba meydana getirebilirim, ama tüm o parçaları birkaç tuşa tıklayıp takmak o denli boş geliyor ki! Evet, ekrandaki araba mükemmel ol- du, ama parmaklarımı kaporta üzerinde gezdirip boyadaki o bellii belirsiz dalga- lanmayı hissedemedikten sonra ne anla- dim ben bu işten?

Evet, oyunlardan sıkıldıysanız tüm su- cu hemen yaşılanıyor olmaya atmayın. Belki tüm ihtiyacınız olan arada bir gözl- leriniz kadar ellerinizi de çalıştırabilece- giniz birşeylerle uğraşmaktır. O yüzden kalkın, ister maket, ister gerçek, ellerinizi kullanarak birşeyler üretin. Medeniyet yapın. ☺



YANSIMA

Belki de yaşamınız gereken yer burası değildir...

Gözlerini yavaşça araladı Vosviddin. Tavanı izledi bir süre, sonra duvardan birkaç nokta seçti, gece yatarken yeniden onları bulmak için. Kedi gibi gerindi... Yatağından kalkıp dışarı çıkmak istediler, ama bunu yapamayaya üşeniyordu. Ufak elini yataktan sarkıtarak arkasındaki sobaya doğru uzattı. Sobayı açık unutmuştu. Eli yandı... Diğer eliyle elini tuttu sıkıca. Canı çok yanmıştı. Kalkmak için yavaşça doğruldu. Deniz kenarında bir iskeleyedeymiş gibi uzun uzun sallandırı ayaklarını, yatağın kenarından. Eli çok acıyordu. Yataktan kalktı, bir şeyler yapmak için. Duvardaki saatе baktı, ters ilerliyor. Şaşırıldı... İlk aklına gelen şey, annesinin odasında gidip uyuyup uyumadığını bakmak oldu. Uzun ve dar koridordan gereken odaya doğru ilerledi. Odaya gelince ürkükçe uzattı kafasını kapıdan. Annesi yoktu. Ağlamaklı oldu, yine de kendisini tutmaya çalışıdı "umudundan". Karnı açılmıştı, ama annesi olmadan bir şey yapamazdı. Saatine baktı, hâlâ ters ilerliyordu. Ne olduğunu anlamaya çalışmıyordu, belki de çalışmıyordu.

• • •

... Mutfağa doğru ilerlemeye başladı, küçük adımlarıyla. Buzdolabına doğru elini uzattı, kapısı ters taraftaydı. Bir anlam veremedi, verseydi de anlamsız olacaktı. Buzdolabının kapısını açtı, annesinin aldığı peynirden başka yiyecek bir şey yoktu. Canı bir şey istemiyordu zaten. Peyniri alıp bir tabağa koydu. Çevresine baktı ve ışığı kapatıp çıkmak için kapıya doğru yürüdü. Işığı kapatırken, anahtarın ters olduğunu farketti... Salona geçti. Elindeki tabağı masanın üstüne bıraktı. Hâlâ üşüyordu. Odasına dönüp battaniyesini almak istediler, ama bunu yapacak gücü yoktu. Kendisini iterek odaya kadar gitti. Battaniyesini bir bacağı kırık olan sandalyesinin üzere bırakmıştı. Odadaysa ne sandalyesi vardı, ne de battaniyesi. Bulamadı. Kapasını çevirip arkasına baktı, ikisi de

oradaydı. Sessizce aldı battaniyeyi. Dar ve uzun koridordan bir defa daha geçip salona gitti, elindeki battaniyeyi yere sürterek. Bu yol onu fazla yoruyordu. Salona gelince yerine oturdu. Peynirini yemeye başladı, üzünen elleriyle. Çok uykusu vardı ve dışarı çıkmak istemiyordu, ama gitmek zorunda olduğunu biliyordu. Ağır ağır tabağındakileri bitirdi. Boşlukta hissediyordu kendisini, aynı bir kar tanesi gibi yavaş yavaş ye-

nin öndeği hasır tabureye oturdu. Ayakkabılarının bağıcıklarını bağlarken gözü duvardaki aynaya takıldı. Duraksadı bir an... Elindekileri bıraktı, aynanın karşısına geçti...

• • •

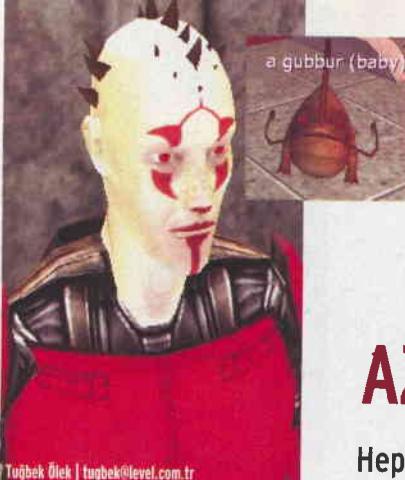
Derin derin baktı, uykusuzluktan şişmiş gözleriyle. Yansımaları izledi. Aynanın diğer tarafında ne olduğunu merak edi-



Boşlukta hissediyordu kendisini, aynı bir kar tanesi gibi yavaş yavaş yere düşen, eriyişini bekleyen...

re düşen, eriyişini bekleyen. İsteksizce yerinden kalktı... Odasına gitti yeniden. Kırık çekmecesinden atkısını ve eldivenlerini aldı, sıkıca giyindi. Sonra salonun yanındaki hole gitti. Akılandan, sabah kafasından işaretlediği noktaları geçirdi, onları nerede bıraktığını hatırlamaya çalışıdı... Ayakkabılarını giymek için kapı-

yordu. Elini açarak aynaya dokundu yavaşça. Kendisi de ona dokundu. Birden eli aynanın içine girdi. Korkmuştu, kolu omzuna kadar aynanın içindeydi. Kendisine çekmeye çalışıdı... Çekildi. Donakaldı... Derin nefes alıyordu korkuya, kalbi yerinden çıkacak gibiydi. Bir adım attı geriye doğru. Aynanın diğer tarafına geçebilirdi. Kendisiyle savayırdı bunu yapmak için. Yanık elini, titreyerek uzattı aynaya doğru yeniden. Aynaya dokundu. Eli, sanki bir bataklıktaymış gibi aynada kayboluyordu. Tamamen aynanın içine girdi bu kez... Artık aynanın diğer tarafındaydı. Saatine baktı. Normal ilerliyordu...



Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

AZAKI

Hep gönlünü vereceği toprakları arar kişi... farketmese de

Hep rahat bir yaşamı oldum. Ne denli anlamlı ve sevgi dolu olduğu tartışılmır. Ama biz Zabraklar anlam ve sevgi için yaşamamız. Ve açıkça söyleyebilirim ki 19 yaşındaki çok az Zabrak benim kadar mutlu ve rahat bir yaşam sürmüş olabilir... ta ki o güne dek.

Öldürülen ailem için tutuğum kısa bir yasın ardından bana kalan büyük mirasın sırtına vurabildiğim kadarını taşımissam o yolcu gemisine. Tek bir hedefim vardi, Corelia'ya yerleşip elimdeki büyük servet ile ölene dek rahat yaşamımı sürdürmek. Coronet yakınlarında büyük bir ev, birkaç speederbike ve cantinalarda geçen zevk dolu günler. Hatta zaman zaman zevk için galaksiyi dolaşabilecek, canımı sikan insanlardan kurtulmak için Bounty Hunter tutabilecek kadar param vardi. Ama bilirsiniz... hayat hep sürprizlerle doludur.

O büyük patırıtı ve telaşın ardından kendime geldiğimde devasa bir İmparatorluk gemisindeydim. Anlamsızca sevencen davranan subaylar yaralarına göz atıp elime 250cr tutuşturuverdi. Ve bana hangi gezegene gitmek istedigimi sordular. Elbette Corelia... ama ya gemideki param, mallarım, servetim? Küçük bir hatayı her şey sadece. Bir Rebel gemisi olabilirdik ve emin olmaları için havaya uçurmaları gerekiyordu, bütün servetimle birlikte. Corelia geldi gözümün önüne.. ve tüm o ihtişamın içinde beş parasız dolanan sefil bir ben. "Hangi gezegene gitmek istiyorsun?" diye sordu tekrar subay. Neden Talus dediğimi bugün dahi bilmiyorum. Ama bilirsiniz... hayatı hep kötü sürprizler yapmaz.

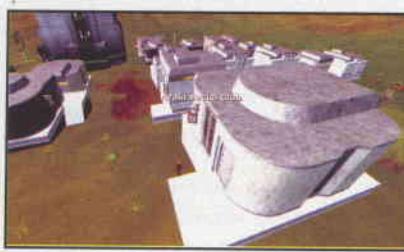
Yabancı bir Gezegen

Talus'un en büyük şehri Dearic'e indiğimde kendime gelebildim ancak. Bu galaksinin unutulmuş parçasında ne işim vardi? Bir şekilde Corelia'ya gidip sıfır dan başlamam gerekiyordu. Ama elimdeki para ile Corelia'ya kadar gitme şansı yoktu. Birkaç gün dolandım Dearic sokaklarında. Param hızla tükenmektey-

di. Cantina'da pineklerken iki yabancının temizlenmesi gereken bir hayduttan bahsettiğini duydum. Belimde hala İmparatorluk gemisinde verdikleri bıçak duruyordu. Beş parasız bir Zabraktım ve elimde bir bıçak vardı... başka ne yapabilirdim? Böylece ilk görevimi aldım.

Paranın tadını aldıktan sonra bu görevi diğerleri izledi. Belki zengin olamayacaktım ama Corelia'ya giderken en azından biraz param olacaktı. Kuryelik yapmak, baş ağırlan yaratıkları temizle-

miş işlerle fazlaıyla meşguldüm. Bir gün o pis işlerden biri neredeyse sonucusu oluyordu. Şehrin oldukça uzağında bir izleyici basıp 3-4 serseriyi haklamiştım. Ama adı herifler yanlarında beni de öbür tarafa götürmek konusunda pek kararlıydı. Yaralarımı umursamadan Dearic'e doğru ilerledim. Direnmeye çalışsam da pek şansım yoktu.. gözlerim kararlıyor, dizlerimin bağı çözülüyordu. Sonra ilerde bir duman gördüm.. Dumana doğru ilerledim, duman ateşe, ateş küçük bir



mek, ipsiz sapsız adamları kesmek. Günlerim böyle geçiyordu. İşleri hızlandırmak için bir kılıç almaya bile karar verdim. Azimli bir Zabrak olsam da insan her verdiği kararı uygulayamıyor. Lanet pazar terminali ile yarı saat uğraşmış ve nasıl kullanılacağı hakkında hala bir fikir edinememiştim. Tam pes ederken yanında bir Twilek kadını belirdi, ve yardım edebileceğini söyledi. Tanımadığım bir canlıdan aldığım ilk yardım! Sonunda cebimdeki para o güzel kıvrımlı kılıca yetmese de bu küçük olay hayatı değiştirdi. Talus'a düşene kadar konuşmaya tenezzül bile etmeyeceğim bu Twilek ile uzun uzun sohbet ettik. Bana yaşadığı köyü, Azaki'yi anlattı ve halkını. Barış dolu ve yardımsever insanların dolu huzur dolu bir köy. Mutlaka bir gün ziyaret etmemi söyledi. Lavender giderken aklımda birçok soru işaretü bırakmıştı. Her turden canının yaşadığı huzur dolu bir yer olabilir miydi?

Yeni bir dost

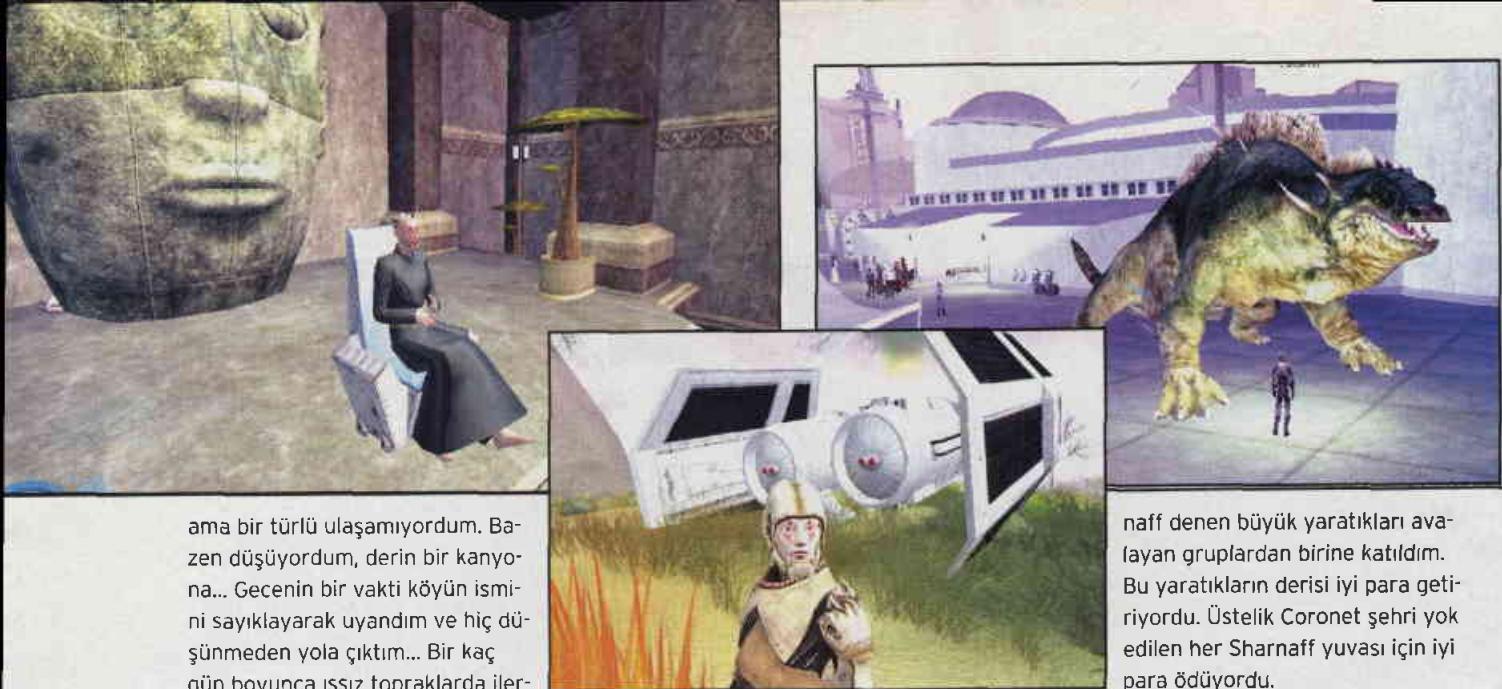
Birkaç gün aklımdan çıkmadı Lavender'in anlattıkları ve Azaki. Yine de Corelia'da planladığım yaşam için yaptığım

kampa dönüştü. Bir avcı kampı... İşte Zork ile böyle tanıştım. Bu garip insan yaralarımı tedavi edip, dinlenebileceğim bir çadır verdi bana. Bir insan hayatı kurtarmıştı. Her ne kadar bedenlerimiz benzese de ırklarımızın pek birbirinden hoşlandığımı söyleyemem.

Kampta kaldığım birkaç saat kendime gelmemeye yetti. Ateşin başına oturup kurtarıcımla sohbet ettik. Yardımı için para teklif ettim ama kabul etmedi. Pek çok kez bir Zabrak tarafından kurtarıldığını söyledi sadece. Sonra ayağa kalktı, ava devam etmesi gerektiğini söyledi. Kendimi hazır hissedene kadar kampta kalabilirdim. Son olarak evine davet etti, Azaki'ye ve gitti... O kelimeyi "Azaki"yi duyduğumda vücutumdaki hiçbir siziyi duymaz oldum, donup kaldım. Kurtarıcımı güle güle dahi diyemedim.

Azaki ile Tanışma

Dearic'e döndüğümde hala çok güçsüzdüm. Bir kaç gün yataktan çıkmadım. Uzun ve kabus dolu rüyalar gördüm. Kaçıyordum... sürekli korkunç bir şeyleden kaçıyorum. Karşıda Azaki vardi, ulaşırsam kurtulabilirdim. Karşıda Azaki vardi



ama bir türlü ulaşamıyordum. Bazen düşüyordum, derin bir kanyona... Gecenin bir vakti köyen ismini sayıklayarak uyandım ve hiç düşünmeden yola çıktım... Bir kaç gün boyunca issız topraklarda ilerledim. Dearic'e çok uzakta derin bir kanyonun ardındaydı köy. Bu yüzden Azaki Kanyon Şehri diyorlardı. Kanyonun ilerisinde, Azaki düzüğünde ve halkı bir gün bir şehir olacağına inandığı için.

Azaki'nın taşlı yollarına girdiğimde galaksinin dört bir yanını saran kalabalık ve karmaşayı görmeyi bekliyordum. Ama sessiz ve sakindi. Çok az kişi vardı ortalıkta. Burada tanıldığım insanları aramaya başladım. İkisi de evinde değildi. Muhtemelen Zork avlanıyordu, Lavender ise giysilerini satmaya Dearic pazarına gitmişti. Twilek kadını bana şeflerinin adını söylemişti. Ama hatırlayamıyordum. Sonunda köy meclisinin önünde oturan bir Wookie gördüm. Dearic'de kaldığım sürece öğrendiğim çat pat dilinde Wookie'ye köyen şefini sordum. Köyen şefi Senyek'di. Evet Senyek, hatırlamaya çalıştığım isim buydu. Onu nerede bulabileceğimi sordum Wookie'ye. Yavaşça ayağa kalktı. Benden neredeyse yarım metre daha uzundu... ve Senyek benim dedi.

Yardımsever bir Twilek, hayat kurtaran bir insan ve onların lideri olan bir Wookie. Bunlar yaşamı darmadağan genç bir Zabrak için çok fazlaydı, kafam çok karışmıştı. Ama ihtiyacım olan şey anlamak değildi... ben bu köyde yaşamak istiyordum. Bugüne kadar verdigim en önemli karardı bu ve kuşkusuz en doğru olanı. Senyek bana köyde yeni yapılmış boş bir ev gösterdi. Hoş bir tesadüf eseri Zork'un evinin hemen yanındaydı bu küçük ev. Ayrıca bir Landspeeder verdi, böylece istedigim zaman Dearic'e gidip gelebilecektim. İşte Azaki'deki yeni yaşamım böylece başlamış oldu.

Şehirdeki ilk günler

Yeni kurulmuş olsa da Azaki'de bir çok ev ve dükkan vardı. Köy halkın hepse

sıcak ve yardımsever yaklaştı bana. Hala hayatı kazanmak zorundaydım elbette. Zabrak gururum dâha fazla hediyeyi kaldırıramazdı. Diğer yandan girdiğim dükkânlarında fiyat benim için bir parça iniyor gibi idi. Ama buna alırdı etmedim. Vrischika'nın dükkânından evimi döşedim. Terris bana ilk zırhımı sattı. Gerçi şu

Beş parasız bir Zabrak'tım ve elimde bir bıçak vardı..

Ubese miğferi bir türlü kafama oturmadı ama bu Terris'in değil kafamdaki boy-nuzların suçuypdu. Neyseki imdada Taranith'in kemikten yapılmış özel zırhı yetişti. Ama yeni şeyler satın almak, evin ve Landspeeder'in bakımı ile birlikte çok pahaliya gelmeye başlamıştı. Dostlarım Corelia'da Coronet'e gitmemi önderdi. Orada büyük av grupları kuruluyordu ve çok iyi para kazanabiliydirm.

Corelia'ya giderken içimi bir sıkıntı sardı. Ya hayallerimi süsleyen bu gelegen kalbimi çalarsa? Ya dayanamayip dostlarımdan ayrırlısam? Sıkıntı, endişe dolu yolculuk sona erip de Coronet'e ayak bastığında tam anlamıyla sudan çıkmış balığa döndüm. Kalabalıkta yolumu bulamıyordum, Starport'un önünde tellallar devasa yaratıklar, birbirinden ilginç zırh ve silahlar satıyordu. Her şey büyük ve ilginçti... ama o kalabalığın içinde kendimi yalnız hissettim. Azaki'nin sessiz sokaklarındaki sıcaklığı özledim. Hatta neredeyse ilk gemi ile Talus'a dönecektim. Ama buraya para için gelmiştim ve kazanmadan dönmeyecektim. Kalbim evimi ve huzuru özliyordu ama cüzdanım dolacağı yer burasıydı. Shar-

naff denen büyük yaratıkları avlayan gruplardan birine katıldım. Bu yaratıkların derisi iyi para getriyordu. Üstelik Coronet şehri yok edilen her Sharnaff yuvası için iyi para ödüyor.

Günler yeni insanlarla tanışarak ve Coronet'de geçen av partilerinde kazanılan paralarla yeni yaşamımı güçlendirerek geçti. Avlar iyi para getirse de ne Coronet'in halkına ne de av için bura-yaya gelen diğer hümanoidlere isınmadım. Bu insanlar asla sizi umursamıyor. Kendi çıkarları için av sırasında diğerlerinin hayatını tehlkiye atabiliyor ve ucunda para ya da deneyim olmadan kimseye yardım etmiyorlardı. Bu avlardan birinde tanıştım Melrin E'lär ile. Yaratık tam beni ezecekken aramıza girdi Melrin ve elindeki küçük ama garip silahla Sharnaff'ın cesedini biraz öteme yıkıverdi. Ufak tefek, pantolon giymeyen bir Bothan kurtarmıştı bu sefer hayatı. Teşekkür etmemeye fırsat vermeden diğer bir Sharnaff'a saldırdı sonra. Yattığım yerden hayran hayran baktım ona sadece. Gerçekten keyif aldığım ilk av oldu bu. Kısa sürede grubun büyük kısmı dağıldı. Ama bir iki aklı başında hümanoid, Melrin ve onunla dosta olduğu anlaşılan Alex isminde bir insan uzun süre devam etti. Artık yüzümüz derileri taşıyamaz hale gelmişistik ve Coronet'e dönmeden önce son bir kamp yaptık. Bu kampta ufak tefek kurtarıcım ve dosto Alex ile sohbet etme şansı buldum. Yardımsever, aklı başında ve güclü savaşçıları ikisiide. Onları Azaki'ye evime davet ettim. Köyüümüzün güzelliklerini anlatmaya başladım... Ama ikisi aynı anda gülmeye başladı. Hem de katila katila! "Ne? Güllünecek ne var anlattıklarımızda!" diye çıkıştım. Hafifçe sırtıma vurdu Melrin "Biz uzun zamandır orada yaşıyoruz dostum" dedi. Zamanının çoğunu şehrin dışında geçiriyordu ikisi de... Ama bu ikiliyi daha önce tanımadığımı çok hayiflandım.

(SW Galaxies maceraları gekecek ay kaldığı yerden devam edecek) ☺

inbox&outbox

Merhaba, Nasılsınız bakalım? Ben birazcık hastalandım da geçenlerde, Inbox'ı filan yapamadan devriliverdim. S-NONE ve FIRT FIRT sağıolsunlar el ativediler. Bu arada sizden de bir sürü "Geçmiş olsun haçı" mesajı geldi, sağolrasınız. Amman kendinize dik kat edin millet, bu devirde hastaşanmak kadar berbat bir şey daha var mı bilmiyorum doğrusu. Neyse, bakalım neler yazmışsınız, aha mektuplarınız!

DİKKAT!

Günaydın Level, Günaydın diyorum çünkü Kars'ta güneş erken doğuyor, yaklaşık İstanbul'la aramızda 1 saat fark ediyor, her gün güneşin doğuşuna şahit oluyorum, eğer zorun ne de bu kadar erken kalkıyorsun sorusunu düşünülürse, vatanı borcumu ödüyorum hem de uzunca bir dönem bu. (Dimi Çvş. Burak?)

Öncelikle aileme, doğup büyüdüğüm şehrime, sevgilime, yakınlarına, komşularına arkadaşlarına, sabah işe gitmek için yatağımdan uyur uyanık kalkarken duyduğum çay şıngirtisine, her ay başı Level'ı alıp işten eve dönerken otobüste hızlı hızlı sayfaları karıştırmayı özledim ve bu hasreti ancak askere gidenler biliyor, bir de Sinan Komutanımız pardon Bey.

Kars'ta bir bayii de Level dergisini gördüğüm an yalnız olmadığım hissini duydum ve çok sevindim, oysa hiç tahmin etmezdim. Ayrıca çok az sayıda geliyor ve hemen bitiyor, kişi ve üniversite nedeniyle daha çok talep olduğundan eminim. Göndermiş olduğunuz sayıyı artıtabilirsiniz bence.

Ağustos'tan beridir oyun listeme her geçen ay Level farklıyla ve yardımla oyunlar ekliyor ve yorumları okudukça da oynuyor gibi oluyorum. Dergide gördüğüm ve hastası olduğum oyunları okudukça ve ona ulaşamamak oynayamak çıldırtıyor beni, 2 Kasım 2004'te özgürlük partisi vereceğim o zamana kadar nasıl sabrederim bileyim. Oyun listem ise şimdiden sürekli forma benzedi. Gerçekten buralarda yalnızım ve sıkılıyorum, bunu bir nebze de olsa Level varlığıyla atıyorum.

İnaniyorum ki Türkiye'nin bir çok ilinde benim gibi askerlik yapan, Level ve oyun fanatığı arkadaşlar var ve hepsine de selamlar. Ve sizlerden mail bekliyorum. İlk defa istemediğim şeyleri istiyorum, önceden oyun tarihleri verilirken ileri tarih olanları hiç bekleyemez hemen çıkışmasını ve bir an önce alıp haldur hul-

dur oynamak isterdim ama şimdî öyle değil, kesinlikle bu süreç içerisinde çıkan oyunları kıskanıyorum hele Doom III'ü umarım yine çıkış tarihi ertelenir, Half Life 2'de. Bir de öyle bir döneme denk geldi ki piyasaya oyun yağıyor bense Arap Kızı gibi Level'dan bakabiliyorum.

Vaktinizi benimle paylaştığınız için teşekkürler, tüm arkadaşlara 'tadını çıkarın!' derim.

Son olarak çok özlediğim aileme, tüm sevdiklerime, sizlere, dostum İsmail ve Arto'ya da selamlarımı iletiyorum. (Sinan Bey siz söyleyin lütfen biter mi? GÜLMEMİN ama yaaw!)

THE SOLDIER (TO_KILL_666@YAHOO.COM)

Merhaba Mehmetçik,

Hali hazırda asker statüsünde olduğundan açık adını yazmadım, neme lazym, anlarsın ya. O yüzden "Mehmetçik" dedim. Öncelikle Allah tez zamanda sevdiklerine kavuştursun diyorum. Burak'a gelince, o da yeni yakın geldi ve artık "çavuş" değil. Her şafak sökenin dediği gibi, o artık bir "hürgeneral". Bu arada Kars'ta bizim dergiyi gördüğün için niye şaşırıldım, Sinan da ben de anlayamadık. Sonuçta orası Kars, Türkiye'nin bir ili, Mars değil ki be kardeşim? Herhalde bu durumu biz Türklerin memleketterine aşırı bağılılığı ve biraz uzaklaşsa sudan çıkmış balığa dönmesi ile açıklamak mümkündür. Benim de başıma geldi birkaç defa, biliyorum yanı. Artık nasıl bir tripse o canına yandığım. Ama gel gör ki hangi bölgeye kaç dergi gideceğini belirlemek biz editörlerin inisiatifinde değil. O çok killi yünlü bir mevzuu senin anlaysacın. Neyse, bozma kendini, inceden iyorsun askerliği, aynen devam. Sen hele bir terhis ol, oyunda oynanır, deniz kenarında çay da içilir, her halt yenir. Hele bir "hürgeneral" rütbesini tak omzuna da!



NO ENTRY!

Selam Berker abi. Özellikle sen ve Level ailesi nasılsınız? Giriş yapamam ben pek. Neyse sorularım var biraz da. Onlara geçiyim.

1) Ben sizin geçen sayılarınızdan birinde Quake 4'un çıkış tarihini gördüm. Yanlış mı gördüm yoksa böyle bir proje var mı? Çünkü ben Quake serisinin sıkı bir fanıym. Eğer varsa da sence nasıl birşey

olar?

2) Condition Zero' dan da hayır yok bize. Counter Strike 2 diye bir oyun duyduum. Var mı böyle birşey?

3) Biraz donanım oldu ama benim iki senelik bir PC'm var. Öyle ki P3-800, 32 MB-TNT, 128 RAM. Ama en eski oyunlar dahil hiçbirini full fps oynayamıyorum. Mutlaka bi sorun olmalı. CS bile 40 fps lerde dolanıyor.

4) Bir de ben artık oyun oynamaktan başka şeyleerde yapıyorum. Müzik yapıyorum. Çizgi roman yapıyorum. Gerçekten de herşey daha iyi oluyor böyle. Tavsiye ediyorum herkese.

Yayınlamasanız da olur ama lütfen cevap atın. Sizi seviyorum. Level4Ever.

FREAKY_SYLEY (FREAKY@LINUXMAIL.ORG)

Merhaba Freaky,

Giriş yapamam demişsin ama zaten yazmanın en zor yanı da odur, konuya destursuz girersen mevzunun elinde patlama riski yüksektir çünkü. Neyse, ben de senin cevaplarına geçeyim bakiyim, bu taraftanlı di mi?

1) Quake 4 yeni haber değil, daha 2001 yılında resmen duyurulmuştu. Oyunu ID ile anlaşmalı olarak Raven yapıyor. Kul-

Burak yakın zamanda terhis oldu ve artık rütbesi çavuş değil "hürgeneral".

lanılan grafik motoru Doom 3 için geliştirilmekte olanın aynısı, yani hayatı sağlam grafik ve atmosfer bekleyebilirsin. Ne var ki Doom 3 motorunun geliştirilmesi halen tamamlanmamış olduğundan, yapım süreci hayatı uzun sürüyor. Oyun konu olarak Quake 2'nin senaryosuna devam edecek, yani Single Player ağırlıklı olacak. Multiplayer seçenekleri de olacak tabii ki, ama Quake 3 gibi sadece kasan bir oyun olmayacağı. Çıkış tarihi henüz belli değil tabii, Doom 3 geri attığa o da atıyor, ne de olsa çok yakından başlıyorlar birbirlerine.

2) Valla Condition Zero dediğin oyun aslında CS 2'nin ta kendisi bir anlamda. Condition Zero son aldığım duyumlara göre 26 Mart gibi çıkacakmış. Yanmasa-

da oturan Sinan öyle dedi yani. Bilemiyorum, ben de onun yalancısıym. Yani oyun o tarihte çıkmamış olursa kime kafa atacağınızı bilin diye söyleyorum, tamam?

3) Oyun performansı asla sadece sahip olduğun donanıma bağlı değildir. İşletim sistemin, sürücülerin, oyunun yamanmış olması gibi bir sürü yazılımsal yönü de var işin. Bunu da unutmayın yani. Ama tabii yakın zamanda upgrade edersen de iyi olur, inceden antika olmuş senin sistem.

4) Ya zaten PC sahibi olmanın esprisi deli gibi oyun oynamak değildir ki! Konsollar öncelikle oyun içindir, onlarda oyun oynarsın. Ama PC esnek bir cihazdır, üzerinde yazı da yazılır, dergi de hazırlanır, resim de çizilir, her hali yerin yani. Eh tabii gençler bunu unutup sır oyna kasıyorlar, sonra çabucak soğuyorlar bu güzelim cihazdan. Canım be nimmm, hanımı te benim PC, PC'ım! Baksana şunun güzelliğine be abisi, hiç sevilmez mi bu hayvancık?

HİÇ BİTER Mİ?

Herkesin yeni yılını kutlar mutluluklar dilerim. Derginizi 3 yıldır okuyorum ve artık benim de size birşeyler yazmam gerektiği karar verdim. Derginizi büyük bir zevkle okuyorum ve bağımlılık yapıyor buna bilin. Ayın 30. gecesi geçmek bilmiyor. Neyse uzattım ben sorularıma geçeyim.

1) Diablo 3 çıkacak mı çıkacaksa ne zaman çıkacak herhangi bir bilginiz var mı?

2) Internete digital olmayan bir köy telefonundan (Yalova) 21000 gibi içeren bir hızla bağlanıyorum. Adsl olayından yarılanma imkanım var mı açıklar misiniz. Yalnız burada ne kablo net var ne de kablo tv ona göre.

3) SkyTürk'te bir programınızın çıktığını biliyorum. SkyTürk'ü sadece uydu ya da kablo tv den mi izleyebiliyoruz?

4) Derginizde verdiğiniz posterler devam edebilir mi?

5) Bitti mi? Bitti...

SEFA KILIÇ [HAMMURABI]

Merhaba Hamurcum,

Biz de senin ve cümleten herkesin yeni yılınız kutlarız, hoş bir ayını yedik bile ama. Lan ne hızlı geçiyor zaman be kardeşim? Daha yapacak bir ton iş var, hay canına! Neyse, al cevap!

1) Valla Blizzard şu aralar ayrılan bir sürü sağlam elemen yüzünden hayli kan kaybetti. Üstelik halen birkaç büyük pro-

je üzerinde çalışmakta oldukları düşünürse, bu yakınlarda yeni bir Diablo oyunu beklemenin anlamsız olacağını düşünüyorum. Ama yarın "Sürprizz!" diye bağırı lönk diye önumüze koyarlar oyunu, ona da bir itiraz olmaz, ne olacak?

2) ADSL sisteminde kablo döşemek ya da çanak kurmak gibi olaylar yok zaten. Bu sistem olan telefon hatlarını kullanarak yüksek hızlı bağlantı kuruyor. Ancak bunun için bağlı olduğun santralin yeni nesil dijital modellerden biri olması lazımdır, ayrıca başka donanımlar da gerekiyor. Eh senin bölgedeki santral analog olduğuna göre, sanırım sorunun cevabı ortada. Ama zaten ADSL henüz Türkiye'de çok yeni, İstanbul'da bile ancak sayılı abone faydalananıyor.

3) Evet, maalesef SkyTürk sadece kablolardan yayın yapıyor bildiğim kadariyla, ama uyduda da var mı bilemiyorum. Böyle sır kabloya çalışan bir sürü TV kanalı var zaten.

4) Yeri geldikçe eder tabii, niye etmesin.

5) E bitsin artık...

KNIGHTS OF LEVEL

Valla halal olsun Berker, Kotor yazını oyunu oynayana kadar okumayı düşünmüyordum. Oyunu oynarken öğrenmem gerekenleri oyunu daha almadan bir tanıtım yazısından öğrenmekten korkuyorum çünkü. Her tv kanalında olan, filmi tanıtıyor diye filmin sadece son sah-

ADSL sisteminde kablo döşemek ya da çanak kurmak gibi olaylar yok zaten.

nesinde ne olduğunu anlatmayan sinema programlarını da asla izlemem (bu nedenle her ne kadar ciddi bir sinemasever de olsam ne sinema programı izliyorum ne de sinema dergisi alıyorum). Ancak yazında da birden fazla kere bahsettiğin gibi bu konuda çok dikkatli davranışmışsin. Evet yazınızı okudum dayanamayaktan finaler yüzünden can vereceğim şu gece bekçiliği saatlerinde. Yapısal eleştiri illa kötü olacak diye bir kaidə yok. Ve bu bir pozitif eleştiri mektubudur. Yazına verdığın önem için çok teşekkürler.

METİN BAYKA

Merhaba Metin,

Öncelikle umarım vizelerin iyi geçmiştir dostum. Geceleri ayakta olmak

iyidir bir açıdan, insan gecenin sessizliğinde ve yalnızlığında daha rahat çalışır, daha yaratıcı olur. Ama bu defa da gündüzler rezil oluyor, orası ayrı mesela tabii. KOTOR yazısına gelince, yazdığını dikkat etmek zorundaydım. Çok oyun da senaryo zaten yüzeyeldir ve daha açılış demosunda olay anlaşılır. Ama KOTOR öyle değil ve oynamayıdden kaçıyor. Tabii laf aramızda, ofis içinde çeneme yazıldığı kadar hakim olmadığımızdan Sinan oyunun sonuna gelmeden bir sürü gerçeği öğrendi ve sonuç olarak bayağı bir gürültü koptu, ama olur o kardarcık artık. Bizim burada zırt pirt birileri film ya da oyun sonu söyleyip ortaklı tarumar eder zaten, heh heh. Neyse, kendine iyi bak.



ULTIMATE PROBLEM

Merhaba Sevgili LeVeL ailesi, Ben derginizi çok uzun yıllardır takip etmekteyim, sallamayayım planescape torment falan vardı o zamanlar. Bir sandıkta saklıyorum sayılarınızı. Size emektar bir okurunuz olarak birkaç sualım olacak. Cevaplarınız mutlu olurum.

1) Rome Total War ne zaman çıkacak? Çıldıracıız artık ben ve kankam.

2) Star Wars:KoToR 'da duvarları görünce adam fena oluyor. Apartmanlara girince bozuluyor. Duvara koşunca bozuyor, takılıyor. Yetti canına arkadaşlığı ayarlarını aynısını yaptım onda düzin çalışıyor. Bende hala bozuk. Çözümünü biliyorsanız ve aktarırsanız bana sevinirim.

3) Bu bir soru değil ama geçen sayıarda PES oyuncuları ile ilgili yorumlarınızda Tuğbek Abi'ye Koala falan dediğiniz yazı beni çok fazla güldürdü ilahi diyim.

4) Eski bir UO'cu olarak herkese bırakmasını tavsiye ediyorum. UO'yu zoraki bırakıtm ve inanılmaz mutluyum. UO'da paralı serverler dışında oynayanlara hemen bırakmasını tavsiye ederim çünkü çok çok berbat işler dönüyor ve ben burada bir sürü arkadaşımın başlamaması için nerdeyse üstün hizmet gösteriyorum. Çok seviyeli işler dönüyor UO Free Shardlarında...(ALTIN MAKASSSS!)

Eğer ki mektubumu yarınlarsanız iyi olur. Ultimacılara söylemek istediklerimi en sevdigim, takdir ettiğim kurum aracılıyla söylemiş olurum.

FLYNN(VIRTUAL) CORPSA

Merhaba Flynn,

Planescape güzel oyunu be, ama tabii kes-biç türü oyuncuları seven oyunculara göre değildi pek. Neyse, gelelim soru-

lara.

1) **Rome:** Total War eger bir degişiklik olmazsa Eylül sonu gibi çıkmış olacak. Yani daha bayağı zaman var, o yuzden haybeye delirmeyin derim.

2) O problem bizim burada kimsenin başına gelmedi, ama karşılaşan hayli eleman varmış. En iyisi Internet üzerinden yamasını bulup kur, en güzeli.

3) Adam bir yattı mı kalkmak bilmiyor kardeşim, ben ne yapayım? Koaladan da beter çıktı herif! Nıhaha...

4) Evet, gördüğün gibi Altın Makas burada devreye girdi. Neden? Düşüncelerini açıklama ve kendince insanları uyarma hakkına müdahale etmem. Ama isim vererek suçlamalarda bulunmak başka bir olay. Bunun yeri Level dergisi değil. O yuzden bu son maddeyi birazcık bittim, kusura bamya.

Kal sağlıcakla...

BLADE RUNNER BLUES

Selam Berker abey, Artık bir cevap yani ANSWER THE QUESTION diyon yaw ya ziyom yaziyom parmaklarimdə derman kalmadı, neyse sana birkaç tane sorum var;

1) GTA hakkında yeni projeler var mı?

2) Artık neden adam gibi yanı nasıl diyeyim baba bi strateji oyunu çıkmıyo?

3) Bir ara Pusu, Kriz vs. Türk oyunları piyasaya çıkacaktır ne oldu?

4) Medal of Honor tam olarak ne gereksinimler isteyecek en az 64 mb ge force 2 mx 400lerde çalışacak diyolar doğru mu dergide var da tam net değil?

5) World of Warcraft ne zaman çıkacak?

6) Son olarak 128 mb ekran kartı alacam da ge force 4 mx 440 directx 9.0 desteklemiyomuş sence ne almalıyım en iyi performans için bende şu anda 64 mb ge force 2 mx 400 var.

Cevaplarsan çok bahtiyar edecksin. Allah koylık versin inşallah bu e-mailimi cevaplarsın hatta dergide yayılama lütfunu gerçekleştirirsın. Bu arada Adapazarı'na Level neden geç geliyo? Valla özel siziniz hala gelmedi herkez aldı fis-kos yapıyo biz daha bekleme safhasında dayız bu duruma bi el atsanız yani. Hadi size bys selametle kalın kendinize iyi bakın oyun sektörünün yazılı hakimleri...

CEM TÜRKERİ

Merhaba Cem,

Mektubuna koyduğum başlığın senle alakası yok, sadece mektubunu cevaplarken dinlediğim Vangelis bestesinin adını başlık niyetine attım, o kadar. Her mektuba başlık kasmak ayrı dert, arada bir böyle rastgele hallediyorum. Ayrıca

gayet güzel parçadır, tavsiye ederim.

Neyse, bak aşağı, gör cevapları;

1) GTA hakkında yeni proje var mı bilemem, ama Rockstar şu aralar dava açan Haiti göçmenleriyle cebelleşip duruyor. Onun dışında pek sesleri çıkmadı bir zamandır.

2) Nasıl adam gibi oyun çıkmıyor? Rise of Nations eşsek başı mı mesela? Bir sürü güzel oyun var oynamak istersem. Ama sen her hafta yeni oyun isterim dersen orası başka. Bu oyular ağaçta yetişmiyor biliyorsun, bir tanesini yapmak için senelerce kasıyor adamlar.

3) Biz de tam onu tartıştıyorduk bugün. Aslında Türkiye'de oyundan para kazanan bir sürü firma var. Bunlar ufak shareware oyular üretip internet üzerinden cüzi fiyatlara satarak toptan güzel sakal yapıyorlar. Ama tabii pek isimleri duyulmuyor, orası başka. Bir de "Hadi oyun yapalım lan olm!" diye ortaya atlayan insanlar var. Onlar da bir süre sonra kazın ayak ölçüsünü alıp seslerini soluklarını keser oluyorlar. Uzun hikaye yani.
4) Yavrum bir durun, hele oyun çıksın! Bakalım, görelim, ne lazım anlarız o zaman, ne sabırsız heriflersiniz lan?

5) Valla daha Beta testleri yeni başladı sayılır. Bir senesi daha var bana sorarsan.

6) Paran çok çok kısıtlıysa GeForce FX 5200, elin biraz bolsa FX 5600. Şu saatten sonra kalkıp GeForce 4 MX almanın hiçbir anlamı yok yani. Yoksa eski kartını kullanmaya devam et daha iyi, paran da cebinde kalır.

Daha önce de söylediğim, dağıtım olayı bizim kontrolümüzde değil. İki tane komşu şirket var ülkede, ya birini seçeceksin ya da diğerini. Ama çalışma sistemleri pek farklı sayılmaz. Adamların kendi programları, taşıma filoları vs var, ona göre çalışıyorlar. Özel sayıya gelince, pek fazla basıldı ve bildiğim kadaıyla öncelikli olarak kalabalık merkezle-re dağıtıldı. İlle de isterim dersen dergideki numaradan abone servisiyle görüş, onlar temin edebilirler. Sen de kal sağlıcakla.

ÇOK KİZDİMMMM!

Slm Berker abi, İnşallah imlalara dikkat etmediğime kızmazsun. Derginizi takip edeli 2 yılı geçti, çok mail de attım ama cevap almadım. Eminim çok yoğunsunuzdur. Ama geçen sayıda sanki inbox köşesinde bi azalma var hissine kapıldım. Ve bi daha yazmaya karar verdim. Bu sene öss olayına çalışıyorum ve evdeki bilgisayarım geçici olarak tatilé çıktı. En çok üzüldüğüm bir sürü oyun biri-

kiyor olması yaza kadar ama bu üzüntüyü sizin derginizle atıyorum :) Aslında o benim de dergim, sizi her zaman canı gönülinden destekliyoruz buradan hatırı sayılır bi sayıyla. (Sakarya'dan) Neyse bir iki önemli sorum da var cevaplarınız ve dergide yayınlansanız sevinirim, çünkü önemli:

1) Derginin fiyatını hiç bir zaman çok bulmadım ama herkes benim gibi düşünmüyordur eminim. O yuzden şöyle bişey

GTA hakkında yeni proje var mı bilemem ama Rockstar şu aralar dava açan Haiti göçmenleriyle cebelleşiyor.

soracaktım. Bir çok genç Level'i her ay giđip alıyor ama acaba abone olsa bu kitle (ben dahil) acaba sizin elinize daha çok gelir bırakır mı? Öyle olacaksı abone olacağım. Verdiğimiz paraların bir kısımı daha size gitse daha mutlu oluru yanı.

2) Tabii burada söyle bi soru daha oluyor. Sakarya'da Level anca ayın 4'ünde bayilere geliyor. Abone olursak daha mı geç gelir daha mı erken bi bilgin var mı bu konuda? İstanbul'dayken bile 4'ünden önce alamadım dergiyi. Bir ara inboxta bayağı muhabbeti olmuştu ama cevaplar geyikvariyo. Bence önemli bi sorun bu. Bu vatanın Van'ı var, Erzurum'u var di mi?

3) Matrix Revolution hakkında neler düşünüyorsun? Dergide ne geyikler döndü acaba bu konuda?

4) Matrix 3'ün ya da Lord of The Rings'in posterini vermemi düşünür müsünüz?

5) Oyun dışı sayfaları çoğaltmayı düşünen musunuz?

6- Simulatorler gibi frp, rgp sayfaları hazırlamayı düşünüyor musunuz?

Fazla sıkmayımlı siz kendinize iyi bakın, sizler bize, biz bu vatana lazımlı.

EMRE AKAR

Merhaba Emre,

Yavrum, evladım, niye imlalara azıcık dikkat etmiyorsunuz? Yani düzgün cümle kursanız elinize mi yapışır, nedir? Ifahim kesiliyor Inbox'ı hazırlarken sizin mektupları okunur hale getireceğim diye. Hayır, senin mektup gene bir şey değil de, neler geliyor bir bilseniz. El insaf yahu, zaten gözleri yedik iyice 8 senedir dergicilik yapacağız diye! Neyse, sizin insafa geleceğiniz yok, belli oldu o, bari şu sorularına cevap bulayım:

1) Daha önce de söyledim, dergiyi dağıtan firma etiket fiyatının yaklaşık yüzde kırkını alıyor bir kere kafadan. Bu oranlar tüm dünyada böyle yüksektir maalesef, yapacak bir şey yok yani. Ancak aboneelere dergi gönderirken genelde daha az masraf çıkan kurye şirketleriyle anlaşılır, haliyle de dağıtım masrafi bir hayli düşer. Bu sayede dergiler abonelelerine daha düşük fiyat verme ya da benzeri promosyonlar yapma fırsatı da bulurlar. Yani aslında abonelik sistemi okurlar için de, dergiler için çok daha kârlıdır. Ancak yurdum insanı cebinden toplu para çekmesin diye uzun vadeli kârını göz ardi etmeye meyillidir maalesef.

2) Dergilerin çıkma vaktleri eğer dağıtım şirketlerinin ulaşılma planıyla çakışsa, o vakit kaçınılmaz olarak dağıtımda gecikmeler yaşanabiliyor. Unutmayın ki bu dağıtım şirketleri sadece Level değil, yüzlerce daimi yayını dağıtıyor. Haaa, abone olunca dergiyi ne zaman alacağın gelince, bu da ilk soruya verdığım cevapla bağlantılı biraz. Abonesi çok bir dergi rahatlıkla kaliteli bir kurye şirketini seçebilir, geliri ona göredir çünkü. Kaliteli kuryelik hizmeti demek, abonenin daha dumanı tüterken dergiyi alabilmesi demektir. Şimdilik bizim abone dağıtım sistemimiz fena sayılımaz. Arada bir aksaklılıklar olmuyor değil ama hallediyoruz.

3) Valla biliyorum, seveni çok, ama ben Matrix serisini hiç varolmamış kabul etmemi yeğliyorum. Wachowski kardeşler bariz bir biçimde apar topar yapmışlar filmleri. Anladığım kadarıyla ilk filmi kendi ceplerinden az bir bütçeye çekerken pek beğenileceğini sanıyorlardı. Haliyle devam filmleri için de kafalarında bir plan yoktu. Ama birden birkaç filmlik sağlam bir kontrat ve bolca sermaye gelince öncelerine feleklerini şaşırılmış olmalar. Hak veriyorum, kim böyle bir fırsatı tepebilirdi ki? Ama insan kendi çektiği filmleri hiç mi seyretmez, hiç mi eleştirmez yahu? Saldım mandayı çayıra, aman mevlam kayra! Oh ne güzel!

4) LOTR posteri verdik ya daha geçenlerde, arkasında da takvim vardı hanı. Matrix de verdiydi gibi hatırlıyorum sanki. Yaşılanıyor da olabiliyim tabii.

5) Valla şu ara herhangi bir sebeple sayfa artıracak durumda olduğumuzu sanmıyorum. Dergi tasarımları 16 sayfalık formalar halinde hazırlanır. Kafaya göre 1-2 yaprak ilave edip çıkaramazsınız. Ya bir, ya da yarı forma filan eklersin, ki bu da maliyeti artırır haliyle.

6) Zaten o simülör olayı da öyle devamlı bir "Nasıl Oynanır?" serisi planı

dahilinde yapıldı, yani anlık bir heves değildi. Ama araya başka işler girince biraz ertelendi tabii. Bir oyun dergisinin planı çok sabit kalabilen bir şey değil genellikle.

Hadi kendine iyi bak, vitamini, minerali eksik etme. Bolca su iç, bünyeyi artırır. Oyun dışında da ilgi alanları edin, daimağı ferahlاتır.

PRINCE OF INTEL

Selamlar, saygıları! Size sorum şu POP: Sands of Time ile ilgili. Oyunu güzelce kurdum sorunsuz bir şekilde ve oyunu açmaya çalıştım. Ne yazık ki arkadaş çalışmamış. Neymiş, ekran kartım yetersizmiş. Ekran kartım "intel 82852/82855 gm/gme graphics controller" ve laptop kullanıcısıyım. Bu işin bir oluru yok mu? Bu oyunu çalıştırıbmam bu alette imkansız mı? 90 model PoP'yi üç günde 3 kez bitirdim yeter artık kurtarın beni.

Kolay gelsin

TAYLAN YAŞAR

Merhaba Taylan,

Bu çok sık karşımıza çıkan bir sorun olduğu için burada yer vermeyi uygun buldum. Intel tarafından üretilen bu grafik işlemciler düşük fiyatlı olduklarından genellikle bazı PC ve lap top üreticileri tarafından tercih edilirler. Lap top üreticileri tarafından tercih edilmelerinin bir diğer sebebi de düşük performanslı işlemciler olduklarından enerji tasarrufu sağlama ve fazla ısınmamaları, bu özellikler lap toplar için önemli. Ancak ne yazık ki bu grafik işlemcilerle modern herhangi bir oyunu çalışma şansı yok. Zaten lap top bilgisayarlar olsun olası ofis uygulamalarını çalıştmak maksadıyla üretilmişlerdir. Oyun çalıştmak ya da kapsamlı grafik tasarımlar yapmak gibi işlemler yüksek performans ister, yüksek performans ta yüksek enerji tüketimi ve ısı üretimi demektir. Yani senin anlayacağın, maalesef o makineyle bu işin oluru yok.

GALACTIC PATCH

Selamlar, Ben Ali, Adana'dan bir okurum. Direk sorularıma geleceğim:

1) CMO304, Star Wars: KOTOR ve Star Wars: Galaxies'in patchlerini Level cdsinde verecek misiniz? Vermeyecekseniz hangi sitelerden indirebilirim?

2) Sadece modlarla ilgili bir ek dergi yapacak misiniz?

Şimdilik sorularım bu kadar. Eğer cevaplarsanız çok sevinirim.

- Ali ALKAYA

Merhaba Ali,
Madem acelen var, derhal cevapları-

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu incisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe / İSTANBUL

Mail: inbox@level.com.tr

Lütfen dikkat! Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsi burada yayımlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

na geçiyorum, aha geçtim!

1) Valla CD içeriğini Sinan hazırlıyor. O da şu an burada değil. Yaklaşık 3-4 saat önce "Matbaaya iş götürüyorum, bir saatte kadar dönerim!" deyip gitti. Şu an saat gece 3'e geliyor ve aldığım habere göre eve kaçip devrilip yatmış eşek adam! Huyunu bildiğim için gelmesini beklemiyordum zaten. Ama burada kök gibi tek başıma okur mektuplarını kasıyorum ve hangi yamaları CD'ye koyacağımı sorma imkanım yok. Bu yüzden sana www.fileplanet.com adresini öneriyorum. Ancak anlamadığım nokta şu, Star Wars Galaxies yamasını ne yapacaksın ki? Demek istediğim şu ki, tüm MMORPG oyunları ana sunucuya bağlılığın zaman kendiliklerinden kendilerini günceller zaten. Üstelik şu an itibariyle Galaxies yaklaşık 700 MB civarında bir update dosyasına sahip ki, bu da yavaş bir bağlantı için hayli tüyler ürpertici bir rakam. Söyledmedi deme.

2) Sadece oyun modlarıyla ilgili bir dergi çıkarma fikri ilk bakişa çok hoş gibi görünse de, kesintile işe yaramaz. En azından bizim ülkemizde. Hoş, yabancı başında da bu tür bir dergiye rastlamadık ya. Herşeyden önce, modlarla ilgili internet üzerinde bulunabilecek bilgi, herhangi bir dergiye sağlanabilecek olanın daha fazladır. Ayrıca bu konudaki siteler ve forumlar mod yapımcıları arasındaki iletişimini de canlı tutar ki bu önemlidir. Yani mod dergisi ölü bir fikir. Tabii bu konuda ekler veriliyor, özel sayılar yapılıyor filan ama daha öteye gitmek zor.

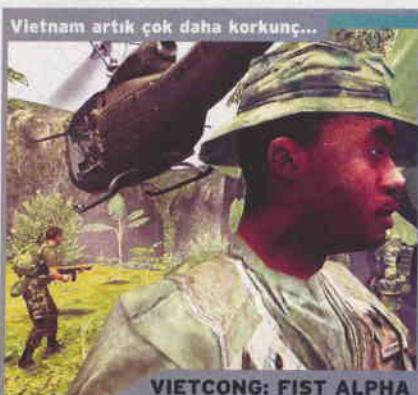
Neyse, işte bir Inbox daha burada bitti. Gelen tüm mektupları okuyoruz, buna emin olun. Ve yazmaya devam edin. Şimdilik hoşçakalın. Bak hâlâ duruyorlar! La oğlum gitseñize, bitti olayımız, tükkani kapatıyoruz!

YENİ JENERASYON KONSOLLAR GELİYOR!



Türkiye'de konsollarda Playstation 2'nin üstünlüğü tartışılmaz. Game Boy Advance de bir yere kadar. Gamecube ve Xbox ise karaborsa haricinde neredeyse hiç yok. Peki ya hiç adını duymadığınız yeni jenerasyon konsollar? Nintendo, Sony ve Microsoft'un yeni modellerinin yanı sıra PC'lerin genişletilebilirliği ve genişbant internet teknolojisini de sunan "PC-konsol" melezleri hakkında bilmek istediğiniz her şey gelecek LEVEL'da.

AYRICA...



Ayrıca,ambaşka bir şey

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhun Sungurtekin,
sgkhun@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,
fırat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Cenk & Erdem,
cenknenerdem@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Eva Dvarockova
eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhane Habiboglu,
gokhab@level.com.tr

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Kaan Alkın,
jesuskan@level.com.tr

Korcan Meydan
gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Serhat Bekdemir
serhat@level.com.tr

Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesağır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar,
gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak No:4

Oto Sanayı

4. Levent - İstanbul

Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.
Vefa Bayırı 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