

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

89. SAYI

E3 ÖZEL  
VIDEOLARI

Splinter Cell 3, Half Life 2,  
Sims 2, Medal of Honor: PA,  
Call of Cthulhu  
dahil 15 oyunun  
toplam 25 dakikadan  
faiz video görüntüleri

DEMOLAR

FIFA UEFA EURO 2004,  
Perimeter, Hitman: Contracts,  
Neighbours From Hell 2  
ve dahası

# LEVEL

HAZİRAN 2004 • WWW.LEVEL.COM.TR 2004-06 1/12440 ISSN 1301-2134 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

# HITMAN CONTRACTS

İNCELEME, TAM ÇÖZÜM VE DEMO

PRINCE OF PERSIA 2

UEFA EURO 2004

PLAYBOY THE MANSION

MANHUNT

STAINLESS STEEL TRADE IN U.S.  
EL MONTE CA  
401538

Dünyanın en büyük  
oyun olayından Splinter Cell 3,  
Doom 3, Prince of Persia 2,  
ve Half Life 2 dahil  
30'dan fazla oyun bu sayıda

## E3 RAPORU

İNCELEMELER: UEFA EURO 2004 • MANHUNT • BREED • RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS •

ONIMUSHIA BLADE WARRIOR (PS2) • THE SUFFERING (PS2) • FIGHT NIGHT 2004 (PS2)

İLK BAKIŞLAR: PRINCE OF PERSIA 2 • PLAYBOY: THE MANSION • HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

K.K.T.C. FİYATI: 6.250.000 TL



9 771301 213116 06

## Tatil de neymış?

Üniversiteye girebilecek miyim? Şu anda, bir buçuk milyon kişinin aklındaki tek soru bu. Tek tip bir eğitim sisteminden çıkış "bu hayatının sınavı" zorlamalarıyla hazırlandığınız ÖSS gelmek üzere. Birçoğunuza bu yüzden bilgisayarlarınızdan ayrı kaldınız. Birçoğunuza kafayı küçük yuvarlakları karalamakla bozdu. Ama zamanı geldi çattı ve çok kısa sonra bütün o gerilim bir şampanya mantarının fırlayışi gibi üç büyük saatte boşalacak. Sonra ise, eh sıkı bir tatili hak ettiniz artık. Yanlıyor muyum?

Kum, deniz ve güneş üçgenine kafadan dalış yapacaklardan birisi değilseniz, yazın çوغunu en sevdığınız hobi olan oyunların başında geçirecekseniz, bizi yakından takip etmeye devam edin. Çünkü bu yaz özel projelerimiz için bizler ter döküyor olacağız. Bunlardan birincisi, Temmuz başında piyasaya çıkacak olan Chip

Oyun Özel #2. 2004 yılının tamamının ele alınacağı bu özel sayıda yılın gelmiş ve gelecek en iyi oyunları, çok özel CD'ler ve dosya konuları olacak. Sürekli Level alıyorsanız dahi, elinizin altında bulunmasını isteyeceğiniz bir kaynak olacak CHIP Oyun Özel 2. Ayrintılı içerik için Level Online'ı takip edebilirsiniz ([www.level.com.tr](http://www.level.com.tr))

Siz arada kaçamak yapıp tatilе çıktıığınızda ise biz... Şey, işte bunu söyle-

← Bu ay zamanımızın büyük bir kısmını E3 yedi.

mek için henüz erken. Hem, sizlere sürpriz yapmak bizi mutlu ediyor. Ama ipucu isterken, uzun süredir akılmızda olan iki proje hayata geçmek üzere.

Görüyorsunuz ya, tatilde olsanız, en sevdığınız oyun aletinin başında olsanız biz deli gibi çalışıyor olacağız. Tabii bu, arada kaçamak yapmayacağım demek değil :)

Girecek olanlara sınavda başarılar diliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

Sinan Akkol

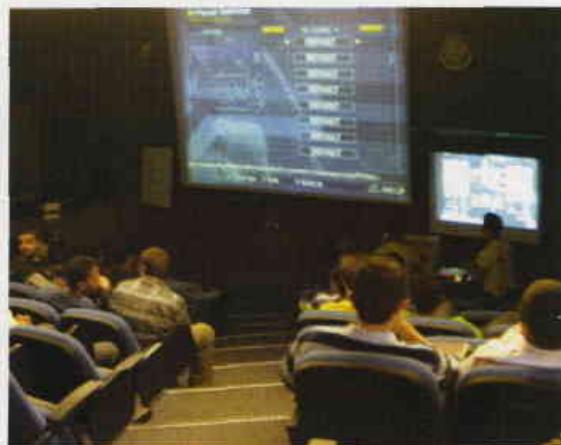
## KUM, DENİZ VE GÜNEŞ ÜÇGENİNE KAFADAN DALIŞ YAPSANIZ DA, BİZİ YAKINDAN TAKİP ETMEYE DEVAM EDİN

### → GÖKHUN AVSTRALYA'DA

En olmadık yerlere giden Acun'a özenmiş olacak ki sevgili patronumuz Gökhun aramızda Okyanusya kıtasına ayak basan ilk kişi oldu. Avustralya'ya yüksek lisansını yapmaya giden şanslı herifin şerefine hemen Türk milli takımı bir Okyanusya turnuvası düzenlene de, Gökhun görüşünü hiç bozmadı ve maçları izlemeye gitmedi. Aslında gerçek şu ki, gideli 3 hafta olmasına rağmen kendisinden haber alamamış olmamız ve gitmeden birkaç gün önce bana telefonda "Yahu Avustralya'nın başkenti hangisiydi?" diye sorması sağlığı hakkında derin endişelere sebep olmadığından değil. Gergi ben de yanlışlıkla "Sidney değil mi?" dedim ama... Adamı "Seni Avustralya'ya götürüyoruz" diye kandırıp Kıbrıs'a salıvermiş olmasınlar sakın? Belki de Aborjinlere karışmıştır...

### ANTİK-OYUN ŞENLİKLERİ →

Tarih 7 Mayıs 2004. Yer Ankara, Çankaya Üniversitesi. Özellikle konsoł piyasasında, ismini internet sitesi ve sahip oldukları mağazayla duyurmuş olan Antik-Oyun, Çankaya Üniversitesi (Deha Bey'e saygılar) işbirliğiyle büyük bir oyun şenliği düzenledi. PS2, Xbox, GameCube ve Dreamcast oyunlarının mini bir E3 tadında dev perdede tanıtıldığı organizasyonun en çok ilgi toplayan bölümü ise, elbette bu tip şenliklerin vazgeçilmezi turnuvaları oldu. Oyun meraklılarını orta-ma davet etmek amacıyla ilk olarak Winning Eleven 7 turnuvası düzenlendi. Tabii tek turnuva yetmeyecekti. Bunun ardından NFS Underground Drag yarışları, Tekken Tag dövüşleri ve yeniden Winning Eleven 7 turnuvasıyla herkesin birbirine karşı mücadele etmesi sağlandı. Kazananlara ödüller dağıtıldı, alkışlandı.



Elektronik eğlencenin devi neden kapandı?

# ORIGIN: 1983 + 2004

**Bilgisayar oyunları dünyası asla dingin,** huzurlu bir yer olmamıştır. Firmalar kurulur, firmalar kapanır, en ünlü isimler bile çalkantılardan paylarına düşeni alırlar. Nitekim bir süredir etrafta dolaşan fisiltılar da bunu doğrular niteliktedi. Ve en sonunda bu yılın Şubat ayında Electronic Arts tarafından yapılan resmi bir açıklama ile acı gerçekler gün ışığına çıkmış oldu. Electronic Arts en sonunda uzun zaman önce bünyesine katmış olduğu Maxis ve Origin stüdyolarının kapatılacağını açıkladı.

Maxis özellikle SimCity başta olmak üzere, Sim ekini taşıyan pek çok oyunun hayatımıza girmesinden sorumludur. Ancak Origin'in oyun dünyasındaki yeri çok daha büyütür ve o yüzden bu kısa yazıda ona daha fazla yer vereceğiz.

Origin 1983 yılında Richard Garriot isimli genç bir girişimci tarafından kurulduğunda, herhalde kuruusu da dahil kimse bu firmanın oyun tarihinde oynayacağı roluñ farkında değildi. Ne var ki geçen yıllar içinde içerisinde Wing



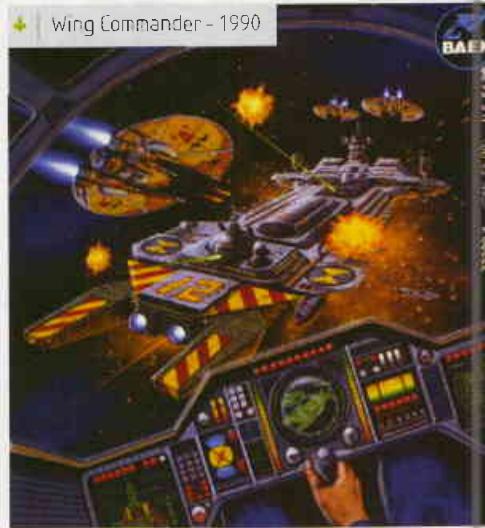
Lord British tek başına bilgisayar oyunlarının bu güne gelmesinde en büyük paya sahip insanlardan biri

Commander ve Ultima serileri gibi efsane olmuş yapımların da bulunduğu 80 civarında oyun çıkan Origin, her açıdan bir efsane haline gelmeye başlırdı. Origin oyunları kendilerine has dünyaları, sürükleici hikayeleri ve diğer tüm özelliklerile oyun endüstrisi içinde bir alt kültür yaratmayı başardılar. Origin oyunları aynı zamanda "oyun oynayabilmek için yeni sistem toplamak" kavramını da lügatimize yerleştirmiştir. Richard'ın kardeşi Robert tarafından yapılan ilk Wing Comman-

der yüzünden pek çok kullanıcı 386 işlemcisini satıp 486 serisine terfi etmek zorunda kaldı. Yani üstümüzdeki "upgrade" lanetinden sorumlu olan firmalardan biriydi Origin.

1995 yılında Electronic Arts yöneticileri Origin'i satın almaya karar verdiklerinde hayli isabetli bir karar almış gibi görünüyorlardı. Dünyadaki ilk MMORPG olan ve bugün de tüm gücüyle süren MMORPG manyaklığını başlatan oyun Ultima Online bir Origin ürünüydü. Oyun zirvede olduğu günlerde ortalama 250,000 civarında üçretli oyuncuya sahipti ve bu da hayli yükü bir gelir sağlıyordu. Origin her açıdan altın yumurtlayan bir tavuk gibiydi. Sahibi Richard Garriot öyle iyi para kazanıyordu ki, kendi şatosunu satın alabilmişti. Ultima Online dünyasında ise Britannia'nın kralı ve efendisi Lord British olarak biliniyordu. Bu oyun yüzbinlerce insanın hayallerini sanal bir alemden yaşamalarına izin vermiş, bir efsane haline gelmişti. Hayalleri gerçekleşenlerin başında ise şüphesiz Lord British geliyordu.

Ancak hiçbir şey sonsuza dek sürmez, ve Origin için de zirveden düşme zamanı yaklaşıyordu. İlk kriz belirtileri Ultima Online 2'nin geliştirilmeye başlanmasıyla yüzeye çıktı. Origin ve Electronic Arts yönetimi arasındaki görüş farklılıklar günden güne büyüyor. Derken EA yöneticileri



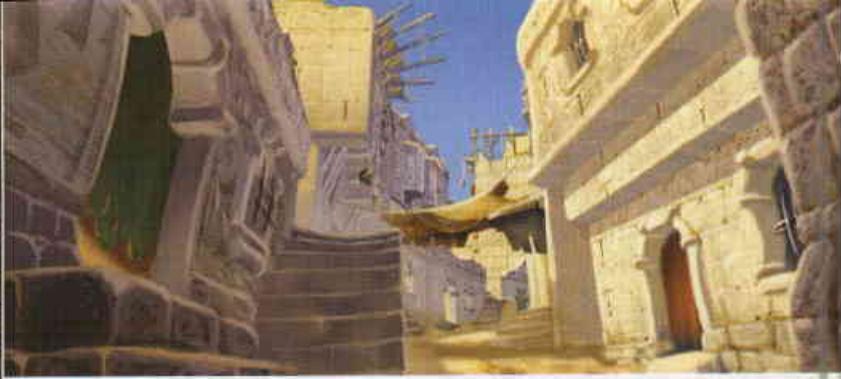
uzun zamandır üzerinde çalışılan Ultima Online 2 projesini iptal etme kararı aldı. Bunun sonucunda Ralph Coster yönetimdeki Origin ekibi o güne dek yaptıkları tüm çalışmaları imha ettiler. Bu kriz 2000 yılında Garriot kardeşlerin Lineage adlı oyunu geliştirmek için NCSoft firmasına geçmeleri, giderken de 18 kişiyi beraberinde götürmeleriyle doruğa tırmandı. Hemen ardından da Ralph Coster ve ekibi Star Wars: Galaxies üzerinde çalışmak için Sony/Verant bünyesine geçiş yaptılar. Origin ona gücünü veren tüm önemli isimleri kaybetmiş, boş bir kabuk olarak ortada kalmıştı.

Her ne kadar bir süre sonra Ultima Online için bir ek görev paketi piyasaya sürüldüysede, Electronic Arts yöneticileri Origin'in artık daha fazla gidecek gücü olmadığını düşünmeye başlamışlardı. Bu ismi ayakta tutmaktansa, kalan tasarımcıları şirket içinde farklı projelere yönlendirmenin daha karlı olacağı fikri ağır basmağa başladı. Nitekim en sonunda uzun zamandır beklenen oldu, EA resmen Origin isminin olduğunu açıkladı. Toprağı bol olsun, biz bilgisayar oyuncularına kazandırdığımız sayısız efsanevi oyunu ve ömrümüzden çalındı saatleri unutmajacağız.

Hazırlayan: Eva Dvorackova  
Çeviren: M. Berker Güngör



Ultima - 1983



## GOTHIC 3

Kaliteli RPG'lerden biri olan Gothic de devamı yapılan oyunlar arasında. Gothic'in yeni versiyonu yapılmırken ilk iki oyuna büyük ölçüde bağlı kalınıyor. Tabii yenilikler de var: Gothic III'te, benzerlerinde olduğu gibi oyuna sıfırdan başlamayacaksınız. Yapımcılar oyuncuya bir çaylak gibi oyunun ortasına bırakmıyorlar. Ama bu, çaba harcamadan bir süper kahraman olacağınız anlamına da gelmiyor. Görevine devam etmek için hâlâ kendinizi geliştirmeniz gerekiyor.

Karakter geliştirme sisteminde de bazı yenilikler yapılıyor, ama yetenek puanlarının kullanımındaki esneklik azaltılmamış. Bunun yanı sıra oyunun zaten "devasa" olan dünyası daha da genişletiliyor, detaylandırılıyor. Hatta Michael Rueve bu konuda "Canlı oyun ortamı Gothic III'te üzerine en çok düşTÜGÜMÜZ nokta. Bu konuda elimizden gelenin en iyi-sini yapmaya çalışıyoruz ve yapacağız." diyor.

Oyun hakkında elimizde bulunan bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. Çünkü tarihi içinse herhangi bir şey söylemeniyor. ✎

## haberler



Adventure klasiğinin dönüşü...

## MYST IV REVELATION

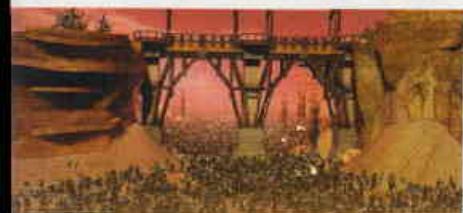
Myst bir kez daha geri geliyor. Myst III'te gizli kalan veya anlaşılamayan her şey bu oyunda açığa çıkarıyor. Serisi takip edenlerin tanıyacağı kötü kardeşlerin -Sirus ve Achenar- kaderleri de Myst IV'de ortaya çıkarıyor. Devam oyununda bu iki kardeş işledikleri suç yüzünden babaları tarafından ayrı zindanlara hapsediliyor. Babaları, kardeşleri küçük bir kızın kaçınmasından sorumlu tutuyor. Bu olayla iki kardeşin iç dünyalarına giriyor ve gerçeği açığa çıkarmaya çalışıyoruz.

Sadece Myst III'te değil, ilk Myst'te de akılda kalan birçok soru işaretine Revelation'da cevap veriliyor. Yani serinin geri kalanıyla yeni oyun arasında çok sıkı bir bağlantı var. Dolayısıyla serinin diğer oyunlarını oynamayanlar Revelation'da zorluk çekebilirler. Oyundaki bir diğer yenilikse fotoğraf çekebilecek ve kaydedebilecek olmanız. Bu da oynanışı kolaylaştıracak, çünkü istediğiniz zaman istediğiniz "kare"yi karşınızda bulabileceksiniz. Myst IV'ün grafikleri de alıştığımız gibi yine video görüntülerinden oluşacak. ✎



**Yeni nesil RPG'ler yolda.**

# RPG YAĞMURU



**Baldur's Gate III'ten başlayalım.** Internet'te BG III hakkında bazı söylemler dolaşıyor. Bioware forumlarında oyunun devamının yapılacağına dair birkaç başlık var. Diğer yandan yeni oyunun -eğer yapılacaksa- bu kez 3D olacına kesin gözüyle bakılıyor.

Bioware'in çıkarmayı planladığı ve resmi olarak duyurduğu bir diğer oyunun Dragon Age. BG III ile birlikte devamının yapılmasını umduğumuz Neverwinter Nights'la da bir ilgisi var bu oyunun. Hatta Internet'te Dragon Age'in Neverwinter Nights'in devamı sayılabilceğine dair yorumlar da yapılıyor. Ama firma Dragon Age'i; Baldur's Gate, NWN ve Knights of the Old Republic'in yerine düşünüyor. Yani Bioware'in yeni oyununu bir nevi "birleşici" olarak tanımlayabiliriz (NWN ağırlıkta).

"Dragon Age" ismi oyunun geçtiği dönemlerden geliyor. Bu sayede farklı zaman dilimlerinde farklı evrenlerde oynayabileceğiz. Taş Devri, Or-

ta Çağ ve Endüstriyel Çağ, dönemler arasında sayılabilir.

Oyunda esnek ve diğer RPG oyunlarından da aşina olduğunuz ortamlar bulunacak. Böylelikle D&D oyuncuları da yabancılık çekmeyecek. Yine diğer RPG'lerden tanık olduğumuz ırklar oyunda yer alacak (Elfler, Dwarflar, İnsanlar vs.). Buna ek olarak, yapımcılar oyuna tamamen yeni ırklar da ekliyorlar. Bunlardan biri de şeytana benzeyen, boy-nuzu bir ırk.

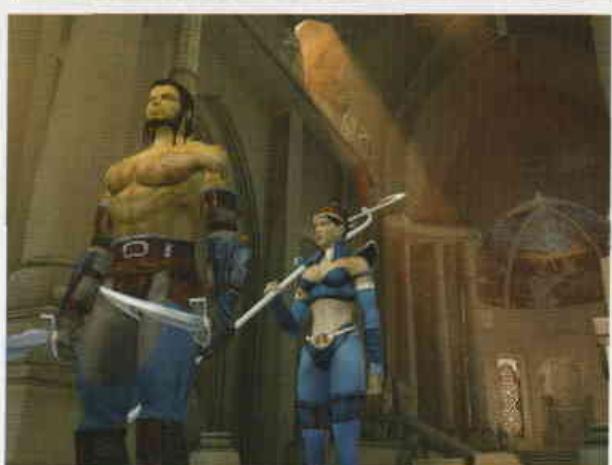
4 veya 6 kişilik -şimdilik sayı kesin değil- takımlarla oynayabileceğiniz Dragon Age, görsel açıdan da oldukça kaliteli olacağa benzıyor. Detaylı grafiklerin yanında kalabalık dövüş sahnelerinde kullanılan farklı kamera açıları oyunun rengini değiştireye benzıyor.

Son olarak, Bioware oyunun yapımında dilbilimcilerle çalışıyor. Ve oyun için yeni bir dil geliştiriliyor.

Diger oyunumuz The Witcher. Oyunda hayatı boyunca savaşçı olmak için eğitilen bir adamı kontrol edeceksizez. İnsanları kötüyülden koruyan bir topluluğun üyesi olan karakterimin yapması gereken şey yaşadığı yeri lanetten uzak tutmak. Bunun için de; kurtadamlarla, zombi-



HABERLER



lerle ve vahşi hayvanlarla başa çıkmak zorunda.

Yapımcı Red Studio, The Witcher'da Bioware'in Aurora motorunu kullanıyor. Eski olmasına rağmen Red Studio bu grafik motorunu kullanışlı ve kolay olduğu için tercih etmiş.

The Witcher'da yapacağınız seçimler hikâyeyi etkileyecak. Oyun için üç farklı son hazırlanmış, ama bunlar "iyi" veya "kötü" olarak nitelendirilmiyor, sadece alternatif. Mesela bir bölümde Necromancer size geliştirmeniz gereken bir "quest" eşyası verecek. Burada iki seçenekse sahipsiniz: Ona yardım etmek veya onu öldürmek.

Oyunda ayrıca "tıkla ve izle" mantığının dışında, geliştirilmiş bir dövüş sistemi kullanılacak. Örneğin atak yaparken atak animasyonuyla eş zamanlı olarak mouse'un sol tuşuna tıklarsanız başarı oranınız artıyor. Tabii bu defans için de geçerli.



## BENİMLE CEP'TEN YARIŞ!



Oyunparkı destekli ilk mobil oyun yarışmasında, 2 Nokia N-Gage ve 30 6 aylık Level aboneligi kazanma şansınız var. Red Hot Rally oyununun özel versiyonunda 11 Haziran'a kadar en yüksek skoru yapan 32 kişi he-

diyeleri kapıyor. Yapmanız gereken Java destekli Nokia marka cep telefonunuz varsa J1423 yazıp kısa mesaj olarak 3846'ya göndermek. Otomatik olarak oyun cep telefonunuza yüklenecik (oyunun ücreti

3.500.000 TL). Daha sonrası ise yeteneğinize ve kazanma hırsınıza kalmış. Ayrıntılı bilgi, desteklenen telefonlar ve yüksek skorları görmek için [www.oyunparki.com/redhot/](http://www.oyunparki.com/redhot/) adresine bir ugrayın isterseniz.

## SEGA VE SAMMY YENİDEN BİRLEŞİYOR!

Birkaç yıl önce SEGA ile birleşeceklerini açıklayan, daha sonra bunu iptal eden, hemen ardından da SEGA'nın %22.4'üne sahip olan Sammy, SEGA'nın peşini yine bırakmıyor. Yeni şekilde Sega Sammy Holdings Inc. olarak anılacak şirketin başına Sammy'den Hajime Satomi geçecek. Başkan yardımcı ise SEGA'dan Hisao Oguchi olarak belirlenmiş. Bu birleşim aynı zamanda Japonya'nın en büyük oyun

distributoru Konami'nin ikinci sıraya düşmesine neden olacak. Şu anda Sega Sammy'nin nele-re imza atacağı hakkında daha fazla bilgi yok, fakat bu SEGA'nın ortadan kaybolacağı anlamına da gelmiyor. x

dağıtıcısı Konami'nin ikinci sıraya düşmesine neden olacak. Şu anda Sega Sammy'nin nele-re imza atacağı hakkında daha fazla bilgi yok, fakat bu SEGA'nın ortadan kaybolacağı anlamına da gelmiyor. x



SEGA

Sammy Studios



## "Bizden" iki yeni oyun haberi...



**Türkiye'den iki yeni oyun haberimiz var.** Bunlar-  
dan ilk Loath Nolder: Labores Solis. Loath Nolder,  
ünlü yazar H.P. Lovecraft'in efsanesinden esinle-  
nerek yapılan bir adventure oyunu. Oyunun ana  
karakteri Loath Nolder parapsikolojile ilgilenen  
bir detektif, başka bir deyişle Lovecraft tarzı bir  
detektif. Olaylar ünlü bir işadamı olan Clark Fi-  
eld'in aniden ortadan kaybolmasıyla başlıyor. Poli-  
sin yetersiz kalmasıyla birlikte Clark'in kardeşi Jo-  
nathan Field, Loath Nolder'dan yardım istiyor.  
Böylelikle macera başlıyor.

Labores Solis, Myst tipinde klasik bir "ikon-ad-  
venture". Gerilim türüne girebilecek olan oyunda  
diğer adventure oyunlarında olduğu gibi -detektif-  
likle ilgili- birçok bulmaca bulunacak. Asıl amaçla-  
nan şey oyuncuya korku hissini verebilmek. Ara  
sinematikler de buna yardımcı olacak.

Bu yılın sonlarına doğru tamamlanması plan-  
lanan oyun, eğer Türk oyunculardan yeterli ilgiyi  
görürse Türkçe olarak da seslendirilecek. Oyun  
hakkındaki gelişmeleri [www.aedongames.com](http://www.aedongames.com) adresinden takip edebilirsiniz.

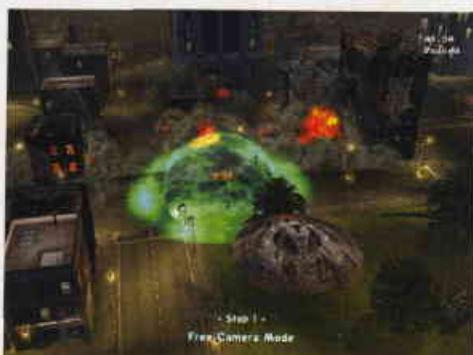
Way of the Sword, yapım aşamasındaki bir di-  
ğer Türk oyunu. RPG ağırlıklı hazırlanan oyunun  
konusu şöyle: Calardia iç ve dış savaşlardan dola-  
yı düşmüştür, fakat asıl tehdit bu bölgedeki insan-  
ların canavarlara dönüşmesi, hatta ölü insanların  
diriliş mezarlarından çıkararak canlıları cezalandır-

ma isteğidir.

Way of the Sword'da birçok tür bir arada  
toplanyor. Yani; aksiyon, RPG ve strateji unsur-  
larını içine bulabileceğiz. Oyun iki modda oyna-  
nacak. Birincisi, takımınızla haritada dolaştığı-  
nın ve çevreyi keşfetmeye çalıştığınız keşif mo-  
du. Diğer ise, savaş alanına veya şehir merke-  
zine adım attığınızda otomatik olarak devreye  
giren aksiyon modu. Aksiyon sahnelerinde ka-  
rakterinizi "third-person" veya "first-person" ka-  
mera açılarından kontrol edebileceksiniz.

Oyundaki dövüş sistemi reflekslere ve bu-  
lunduğunuz nokta üzerine kurulu olacak. Bu-  
nun yanında benzerlerinde olduğu gibi "healing  
potion" bulunmayacak. Bu da daha dikkatli ol-  
manızı gerektirecek. Zira birkaç vuruşta ölebil-  
me olasılığınız oldukça fazla.

Ayrıca oyunda NPC'lerle devamlı etkileşim  
içinde olacak ve onlarla "item" takası yapabi-  
leceksiniz ([www.taleworlds.com](http://www.taleworlds.com)). x



## CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PC'lerin en çok sevilen ikinci Dünya Savaşı  
konulu FPS'si Call of Duty, Finest Hour takı-  
siyla PS2'lerimize taşınıyor. Oyun, PC'deki  
versiyonunun aynısı değil, fakat konu yine  
aynı. İki platform arasındaki farklar arasın-  
da tamamıyla yenilenmiş bölüm yapısı ilk  
dikkat çeken alan. Örneğin oyunun başında

bir Rus askerini kontrol ederek, gemiyle  
karşı kıyıya geçtiğiniz bölümde, karşı kıyı-  
ya ulaşma sahnesine kadar görülen alan  
aynı, ama bundan sonrası PC versiyonun-  
dan tam anlamıyla bambaşka. Dolayısıyla,  
Finest Hour'ı bir kez daha oynamak isteye-  
bileceğiz.

**Yapım:** Spark Unlimited | **Dağıtım:** Activision | **Platform:** PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Ekim 2004



## İnsanlara ölüm! DESTROY ALL HUMANS!

**Her oyunda uzaylılar bizim canımıza okuyacak  
değil ya.** Kısaca Dah! olarak bilinen ve bir uzaylısı  
(ismi Cryptosprodium 13?) kontrol ettiğimiz  
oyunda amacımız çok basit. Kardeşimizi bulma-  
ya çalışırken insanlardan DNA örnekleri toplamak  
ve bize engel olmaya çalışan her şeyin altını üs-  
töne getirmek. Havoc motorunu kullanan Dah!,  
her türlü objeyi oraya buraya fırlatmanıza olanak  
tanıyor. Görevleri yerine getirmenin de iki yolu  
var. İsterseniz tam yıkım mantığıyla ilerleyip her  
şeyi yok edersiniz, isterseniz çeşitli canlıların be-  
denine girerek ortalıkta sinsiçe dolaşırısunız. Uzay  
geminizi de tüm gücüyle kullanabileceğiniz Dah!,  
farklı bir oyun arayanlar için ideal. x

**Yapım:** Pandemic Studios | **Dağıtım:** THQ | **Platform:**  
PS2, Xbox | **Çıkış Tarihi:** Bahar 2005

Raven'in peşinden, tekrar arenaya...

# TEKKEN 5

İşte efsane dövüşün devamı! Tekken 4'ün hemen ardından olayları konu alacak Tekken 5'de niyabet Heihachi Mishima ve Kazuya'nın kötülüğü tekellerine almalarına son veriyoruz. Bu sefer karşımızda Proto Jack robotlarını ortaşa salan Raven var. Blade'e benzerliğiyle dikkat çeken Raven'in yanında, Tekken 4'teki tüm karakterler de yeni oyunda bulunacak. Bunların yanında, Asuka Kazama Tek-

ken 2'deki Jun'un dövüş stilile gelecek ve Feng Wei ile gerçek bir Kung-Fu'cu olacaksınız. Tekken 4'ün engebeli zemini yeniden eskiye dönecek ve tek seviyede savaşacaksınız. Bir diğer değişim de oynanışta. Artık bir hareketi yaparken, bir sonraki hareketin komutunu girebileceksiniz. Tekken 4'teki arka planların sıkılığından yakınanlara, yeni versiyonda daha hareketli alanlar görebilecek ✎



## Winning Eleven 8

**Yapım:** Konami | **Dağıtım:** Konami | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** Bahar 2005

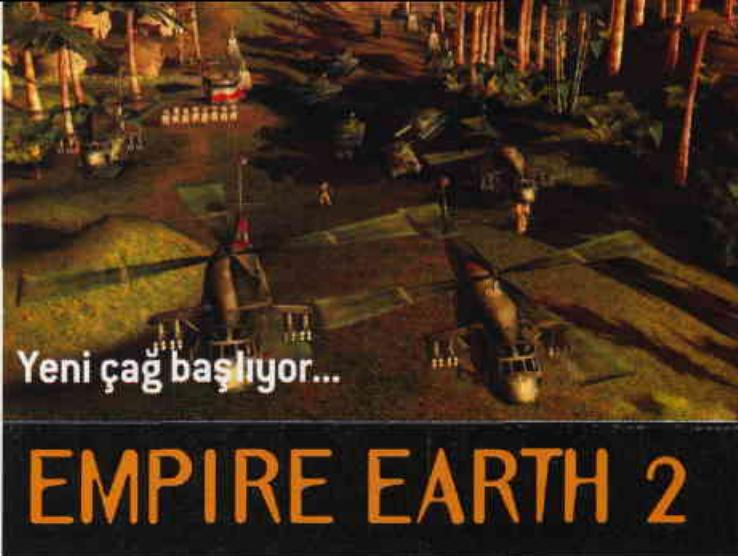
**Evet, evet yenişii geliyor.** Herkesin sabah akşam turnuvalar düzenlediği Winning Eleven 7'nin devam oyunu, bir rekora imza atarak tam 200 takımıyla birlikte sahalara iniyor. Serbest vuruşlarda iki kişiden birini seçebilme, yenilenmiş top kontrolü WE8'de göreceğiniz

birkaç yenilik. Yeni oyuncular için sadece Start tuşuna basılarak ulaşılabilen kontrol şeması ve bilmeyenler (mesela ben) için temel futbol kurallarıyla da yine WE8'de karşılaşacağız. Tüm WE fanatiklerinin gözü burada olsun. ✎

# YÜKLENİYOR...

En önemli oyunların daima güncellenen çıkış tarihleri

ODYUNUN İSMİ	TÜR	ÇIKIŞ TARİHİ	BİZİM YORUMUMUZ
Age of Empires III	Strateji	23-Kasım-2004	Büyük ihtimale zamanında çıkacak. Microsoft...
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Zamanında bekliyoruz.
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004	Ertelenebilir.
Close Combat: Red Phoenix	Strateji	1-Temmuz-2005	Zamanında...
Combat Flight Simulator 4	Simülasyon	21-Eylül-2004	Tarih uzun zamandır sabit.
Doom III	FPS	Belli değil	Birkaç ay daha belli olacağa benzemiyor.
Fahrenheit	Adventure	23-Kasım-2004	Uzun zamandır çıkış tarihi sabit.
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	1-Eylül-2004	Eylül'e ertelendi, birkaç defa daha ertelenmesi olası.
Gooka: The Mystery of Janatris	RPG	25-Haziran-2004	Cenega'nın şimdilik sabıkası yok.
Half-Life 2	FPS	Belli değil	"2005'e sarkma ihtimali %80" demiştik????
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	21-Eylül-2004	3D arkadaşları gibi iptal edilmezse şanslıyız!
Mashed	Yarış	25-Temmuz-2004	Tarihte herhangi bir değişiklik yok.
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	1-Eylül-2004	Zamanında çıkacağa benzıyor.
Rome: Total War	Strateji	21-Eylül-2004	Zamanında bekliyoruz
Shade: Wrath of Angels	Aksiyon	1-Ekim-2004	Çok uzun zamandır yapılmamasında.
Spider-Man 2	Aksiyon	28-Haziran-2004	28 Haziran'a alındı.
The Sims 2	Simülasyon	5-Eylül-2004	Eylül'e ertelendi, yine ertelenebilir.
Warhammer 40.000: Dawn of War	Strateji	29-Ekim-2004	Relic ve THO işin içinde, zamanında çıkar.
Zoo Tycoon 2	Strateji	21-Eylül-2004	Tarih sabit.



**Yeni çağ başlıyor...**

## EMPIRE EARTH 2

Empire Earth'ün devamı geliyor. İlk yenilikten başlayalım: Birinci oyundaki grafik motorunun yerine bu defa DirectX 9 destekli ve tamanen yeni bir motor kullanılacak. Ancak Mad Doc Software oyuncunun eski sistemlerde de akıcı bir şekilde çalışabileceğini belirtiyor.

Empire Earth 2'de de çok geniş bir zaman dilimi ele alınıyor. Oyunda M.Ö. 10000 yılından 23. yy'a kadarki dönemi bulabileceksiniz. Seçilebilir uygarlık sayısıyla 14 olacak (370 birim ve 320 binaya birlikte). Yine ilk oyundaki gibi ufak bir kibileyle oyuna başlayacak ve kaynak toplayarak ve yeni teknolojiler araştırarak büyümeye, bölgeyi geliştirmeye çalış-

caksınız. Zaman geçtikçe de çağ atlayabileceksiniz. Ayrıca komşularınızla hem diplomatik hem de askeri ilişkilerde bulunabileceksiniz. Oyun da ayrıca üç tek kişilik campaign yer alacak. Buniar; Kore, Almanya ve modern Amerika tarihi.

Bunların yanında oyundaki mikro-yönetim unsurları artırılıyor. Empire Earth 2'de bölgezdeki insanların her birini ayrı ayrı kontrol edebileceksiniz. Ancak bunun basit ve sıkıcı olmaması için tüm detayları aynı anda görebileceğiniz tek bir ekran kullanılıyor.

Oyunun tahmini çıkış tarihi Ağustos 2004, ama 2005'e de sarkma ihtimali var.

## WORMS FORTS UNDER SIEGE

Kurtçuklar  
kuşatma  
altında...

Yeni Worms 3D oyununun ismi Under Siege. Worms 3D'de olduğu gibi -Normandiya Çıkarması gibi- Under Siege'de de tarihteki gerçek oylara göndermeler yapılmıyor. Antik Mısır ve King Arthur döneminden Truva savaşına kadar birçok süreci/olayı "Worms" versiyonuyla oynayabileceksiniz. Oyunda toplam 30 farklı silah bulunacak ve bu silahların bir kısmını "upgrade" edebileceksiniz. Ayrıca bu defa, sırızda kendi silahınızı da oluşturabilecek ve bu silahla karşı tarafa saldı-

rabileceksiniz. Under Siege'deki devrim ise artık kale kurabilecek ve bu yolla kendinizi savunabilecek olmanız. Aynı şekilde düşmanınız da kale inşa edebilecek. Bu kaleleri de oluşturduğunuz veya varolan silahlarla yıkatılabileceksiniz (catapult benzeri yeni sabit silahlar da oyuna eklenenler arasında). Kısacası, oyunun strateji unsurları artırılıyor.

Son olarak, oyunda gizli haritaların da bulunacağını ve yine birçok ses bankasının olacağını söyleyebiliriz.



HABERLER

## onlar da birgün gelecek

### NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS

Black Mirror'un yapımcısı Future Games'in ikinci冒险游... Oyunun özellikle grafikleri dikkat çekiyor.

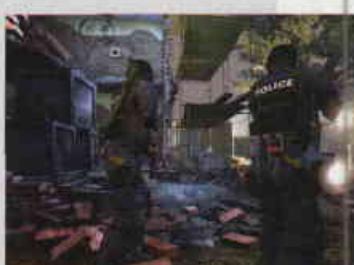
Eski moda adventure'ların hala yaşadığına dair şüpheleriniz varsa, işte güzel bir örnek.



### SWAT 4

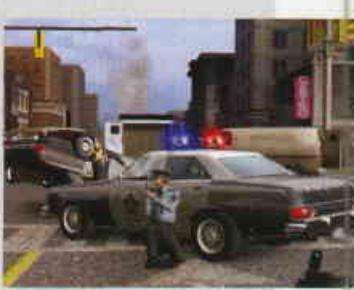
Irrational Games, SWAT'ın devamı için çalışıyor. Yeni oyunda Colt M-4 ve M4 Super 90 shotgun gibi yeni silahlar kullanılabileceksiniz. Ayrıca üç yeni çok oyunculu mod da kooperatif modlarla birlikte

SWAT 4'de yer alacak.



### STARSKY & HUTCH 2

Eski dostlarımız bir kez daha suçluların peşine düşmeye hazırlanıyor. Grafikleri geliştirilen oyunda aynı zamanda yeni modlar bulunacak. İlk oyunla bizi yıkamadılar ama bu kez en azından şaşırtmalarını bekliyoruz.



### GOKKA 2

Richard D. Evans'in kitabından uyarlanan bir RPG oyunu olan Gokka 2'de, ana karakterimiz Gokka, Janatris adındaki garip gezegende kaçınan oğlu Yorimar'ı bulmaya çalışacak. Oyunda aksiyona daha fazla ağırlık verilecek.



### ORIGIN OF THE SPECIES

Nu Generation Games'ten yeni bir aksiyon oyunu geliyor.

Oyunun en ilgi çekici yanı, gerçek hayattaki bazı komploteorlerinin konu alınması. Origin of the Species'le oyun dünyası yeni bir bayan karakterle daha tanışacak.



# BLOODRAYNE 2

Tür: Aksiyon  
Yapım: Terminal Reality  
Distributor: Majesco  
Çıkış Tarihi: Ekim 2004  
Web: [www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)

Vampirler ve deri fetişizmi bu aralar moda

**V**ampirin cezasını gene vampir veriyor. Hani eskilerin değimiyle "iti ite kırdırmak" derler ya işte öyle bir şey. Rayne ile Nazi avından çıktıktan yaklaşık bir sene sonra bu kez babamızca karşı geliyoruz. Yeni oyun günümüzde geçiyor. Rayne'in babası bir vampir kıyameti koparmak için enfes bir plan bulmuştur. Üzerinde çalıştığı alet güneş tamamen bloke ederek vampirlərin (daha doğrusu oyundaki adıyla "dhampir"lerin) yeryüzünde serbestçe dolaşmasını sağlayacaktır. Tabii ki bu planın önünde duracak en büyük kuruşlu Rayne'i görevden görevye yollayan The Brimstone Society'dir. İşte 10 bölümünden oluşan ve babamızın dhampir ordusundaki generalerini tek tek keserek ilerlediğimiz oyun böyle başlar.

### Ne kadar kan o kadar yetenek

Oynamışta önceki versiyona göre bir sürü değişiklik yapılmış. Artık tüm yetenekler bize bir seferde verilmiyor ve yeni yeteneklerle beraber hepsini yükseltmemiz gerekiyor. En temel yetenek bile en az yükselteceğimiz bir derece ile geliyor. Ayrıca yeni yeteneklerimiz geldikçe bunları eskileri ile combo yapabiliyoruz. Bu da oyunun dövüş kısmının başlı başına bir "dövüş oyunu" olduğu manasına geliyor. Yüksek, orta ve alçak olmak üzere üç

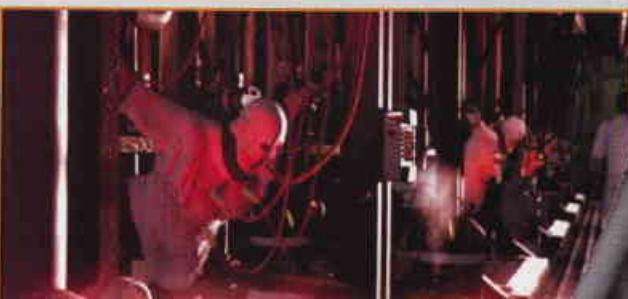
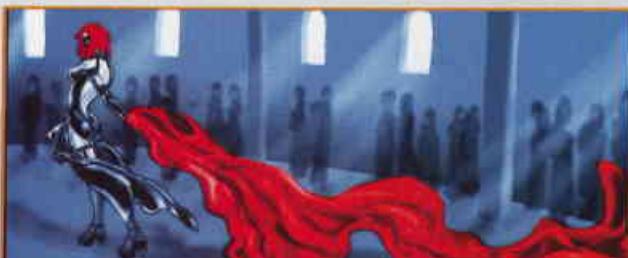
tip saldırıımız var. Hatırlarsanız önceki oyunda rakibimizle uğraşmak için önce ona kilitlenmemiz gerekiyordu. İşte bu oyunda kilitlendiğimiz rakiplere "combo" uygulayabiliyoruz. Diğerlerine ise sıradan vuruşlarımızdan birisini yapabiliyoruz. Ama kilitlendiğimiz rakibimiz yandı! Ayrıca geriye doğru yuvarlanarak rakiplerimizin saldırılardan da kaçabiliyoruz. Rayne'in kollarındaki bıçaklar dışında kullanabileceğimiz altı tip silah da oyunda mevcut. Bu silahları doldurmak için önceki oyunda olduğu gibi mermi avına çıkmayaçğız. Çünkü silahlarımızı emdiğimiz kan ile dolduracağız. Bu oldukça saçma ama oynanışı artıracağı ve daha çok aksiyona yönelik olacağı kesin.

"Yeni yetenekler" demişken konuyu biraz daha açalım. Artık rakiplerimizi parlak görmemizi sağlayan ve böyleslikle onların yerini rahatça saptamamıza yarayan yetenek en başta yok. Bunu oyunda ilerlediğçe alacağız. Ayrıca silahlarımızı elimize almak yerine kolumuzdan da ateşleyebileceğiz. Yani rakibimizi kurşun yağmuruna tutarken aynı zamanda kesebileceğiz. Tabii ki eski

oyunda olduğu gibi zamanı yavaşlatarak Max Payne'deki Bullet Time'dan alınma "vampire time" özelliğini kullanabileceğiz. Kan emmek için ise eskisi gibi rakiplerimizin arkasına ya da kucağına atlayabiliyoruz. Fakat yeni eklenen bir özellikle kendi hayaletimizi yollayıp uzaktan da beslenebileceğiz. Oyunda dövüş için 30 vuruş ve beslenebilmek için ise 12 farklı hareket olacak.

### Gel burayaaaaa!

Rayne'in kolundan çıkan ve rakiplerini kendine çeken zinciri hatırlarsınız. Yeni oyunda bu zincir ile aynı harekete ek olarak yakaladığınız rakiplerinizi duvarlara ya da tavana çarptırabileceksi-





niz. Ayrıca çevredeki diğer eşyalarla gene bu silah ile etkileşime geçmeniz mümkün olacak. Örneğin bir yerde yiğilmiş kalasları bu zincir ile çekiş altındaki düşmanların ezilmesini sağlayabileceksiniz. (İlyk!)

Şimdi gelelim oyunun en aksiyon dolu yerine. Malum oyunun adı "Blood" ile başlıyor. Bu da kalabalık düşman gruplarına dair oyunun adının hakkını vermemiz demek. Yapımcılar bunun için oyunda şöyle bir tarz geliştirmiştir: Bir odaya giriyorsunuz ve bir anda tüm çıkışlar kapanıyor. Ardından odaya her taraftan bir sürü düşman yağmaya başlıyor ve kapılar siz belli sayıda düşmanı yok edinceye kadar açılmıyor! Nasıl ama?

Oyunun neden bu kadar değiştiğine gelince... Oyunu yapan ekip aynı zamanda yeni Prince of Persia'yı yapan grub. Daha doğrusu o ekipleki kilit elemanlar. Doğal olarak Rayne birçok akrobatic yeteneğe sahip olacak. Tırmanmak ya da yere paralel çubuklar üzerinde birinden diğerine uçabilmek ve aynı zamanda ateş edebilmek elinizde olacak.

Eeee malum, Rayne bir prenses değil, oldukça yüklü bir cephaneliyle dolaşan bir yarı vampir. Tüm bu hareketler ise eski oyundaki el çizimleri yerine motion capture teknigiyile hazırlanıyor. Oyunun grafikleri de geniliklerden nasibini almaktır. Eski motor daha da geliştirilmiş ve Rayne'in modeli artık 1000 poligon daha ayrıntılı. Ayrıca rakiplerinizi farklı açılardan kesebildiğiniz için ölüm animasyonları, kopup fırlayan kollar, bacaklar gibi ayrıntılar, ince (!) işimizin sonuçlarını bize daha iyi gösterecek. Oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıbmak için farklı oyun modları da eklenmiştir.

### Aksiyon geri geliyor!

Görünen o ki yeni BloodRayne eskisinin monoton oynanışını aşarak daha eğlenceli bir hale getiriliyor. Özellikle odaya girip tüm



çıkışlarının kapatıldığı ve belli sında düşmanı yok etmeden çı kamadığınız bölümlerde oldukça eğleneceğimizi düşünüyorum. Oyunun günümüzde geçmesi ise mekânlar açısından daha geniş bir yelpaze sunacaktır. Ayrıca görsel açıdan kalite daha da artındığına göre daha sağlam ekran kartına sahip bir makinenizin olması gerekecek. Tabii ki tüm bu harcamalarınızın ve bekleyişinizin ödülünü daha rahat kan içerek alacaksınız. Oyunla ilgili screenshot'lara, burnunu zu dergiye değdirerek barksanız, ne söylemek istedigimi daha iyi anlayabilirisiniz. ☺



Burak Akmenek

# Heroes of MIGHT & MAGIC 5

Üçüncü Tarihi: 2005  
Yapımcı: Ubisoft  
Tür: Strateji

Efsane kaldığı yerden devam ediyor!

**B**azı oyunlar vardır, yalnızca isimleri bile insanı heyecanlandırmaya yeter. Devamının geleceği kesin olmasa bile, geleceğini düşünmek bile mutlu eder insanı. Örneğin Fallout 3 veya Diablo 3 desem içinde bir şeylerin kırıdayacağına eminim. Peki ya Heroes of Might & Magic 5 desem... Tamam tamam, sakin olun. Keşke pat diye söylememeseydim.

HOMM5 hakkında şu an kesinleşmiş olan bilgilerin sayısı çok az. Ama oyun üzerinde haril haril çalıştığını bilmek bile size bu yazımı sunmamız için yeterli bir sebep sağlamır. Öncelikle şunu belirtelim, oyun artık Ubisoft'un ellerinde, ama oyunu geliştiren ekibe 3DO ve New World Computing'den de katılımlar olması bekleniyor. Hatırlayacağınız üzere 300 iflas etmiştir. Oyunlarındaki bilgiler, yeni özellikler, yaratıklar, krallıklar ve benzeri şeyler sır gibi saklanıyorlar, çünkü oyunun resmi açıklamasının E3'ten önce yapılmamasına karar verilmiş. Şu an itibarıyla (9 Mayıs) açıklamanın E3'ten sonra yapılması planlanıyor ama bir sürpriz yaparlarsa zaten Sinan size Amerika'dan bildirecektir :)

**HOMM ve Ubisoft**  
Ubisoft'un Heroes of Might and Magic V prodüktörü Fabrice Cambonet HOMM5'in geliştirilmesinde oyunun hayranlarından mümkün olduğunda faydalananmaya karar vermiş. Bu yüzden çeşitli fan forumlarında açılan öneri başlıklarındaki güzel öneriler toplanıp Fabrice'ye gönderiliyor ve bunlardan kayda değer bulunanlar dikkate alınıyor. Fabrice'in çeşitli HOMM forumlarında verdiği bilgileri derleyip,

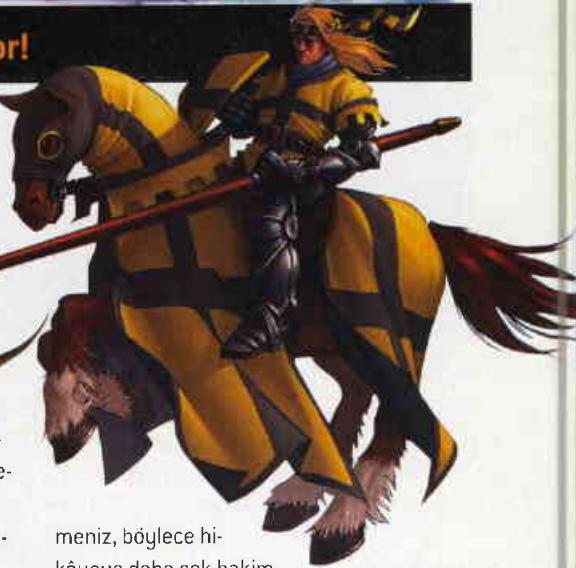
maddeler halinde sıralarsam:

Ana haritada oyuncu hareketlerinin sıra tabanlı değil, eş zamanlı olması planlanıyor. Tabii belli bir ölçüye kadar, oyunu kesinlikle gerçek zamanlı hale getirmek

değilmiş amaçları. Burada hedeflenen, çoklu oyuncu oyunlarını daha hızlı, daha kısa ve daha ilgi çekici hale getirmekmiş.

Hero'lar savaşa direkt olarak katılmayacaklar. (Oh be!) Ama yine de Heroes 3'te oldukları kadar da pasif olmayacaklar. Burada Heroes 3 ile 4 arasında iyi bir nokta tutturacakmış gibi görünüyor.

Oyunda kullanılacak hikâye tarzının birbirine bağlı bölümlerden oluşan ve taraflar arasında gidip gelecek şekilde olması düşünlüyor. Bu da henüz kesinleşmemesine rağmen -örneğin- oyuna Light taraf ile başlayıp iki bölüm sonra Dark taraf ile devam et-



meniz, böylece hikâyeye daha çok hakim olmanız sağlanacak.

Oyunda Heroes 3'tekine çok benzer bir şekilde savaş izgarası (combat grid) olacak. Zaten o altıgenleri hep çok sevmiştirdim.

Oyunda kullanılacak krallık çizimleri artık ortamlarla tamamen uyum içinde olacak, şehre yakından baktığınızda içinde bulunduğu yer şekillinin de tüm özelliklerini görebileceksiniz. Ayrıca tüm krallıklar çizim tarzı olarak birbirinden tamamen bağımsız olacaklar. "Ben bunu daha önce bir yerde görmüştüm" demeyeceksiniz yani.

Oyundaki yaratık ve krallık çizimleri henüz skeç halinde ama görüldüğü kadariyla mangaları hatırlatan, bol renkli çizim tarzı kullanılacak. Oyunda 3D motor kullanılacak ama sistem gereksinimleri düşük olacak. Demon ve Undead farklı iki grubu temsil edecek, bir arada olmayacağı.

Heroes IV'teki Phoenix'ten yaklaşık %50 daha büyük olan yeni Phoenix, oyunun 6. level yaratıkların nasıl olacağını hakkında ipucu veriyor.



↓  
Oyundaki yeni şehirlerden The Undead Capital'in etrafındaki orijinal doku korunuyor.



## Ejderhalar geri dönecek!!!

Bu bilgilerden sonra hemen heyecanınızı kurasığınızda bırakayım, oyun 2004 yılında çıkmayacak. Hatta çıkış 2005'in ortalarını bile bulabilir ama girişte de söylediğim gibi bu oyunun çıkacağını bilmek bile oyunun hayranlarına yetecektir. Varsın bir sene sonra çıksın ama kusursuz olsun, yine yıllarca dönüp dönüp tekrar oynayacağımız bir HOMM oyununa sahip olalım yeter. Siz de bu sırada sayfadaki resimlere dalın ama arada bir ağızınızın sığunu silmeye de unutmayın. ☺

Eser Güven

# BLACK & WHITE 2

Yapım: Lionhead Studios  
Dağıtım: EA  
Çıkış Tarihi: 14 Ekim 2004  
Tür: Strateji  
Web: [www2.bwgame.com](http://www2.bwgame.com)

Ailenizin oyun yapımcısı Peter Molyneux yine iş başında...

**O**yun dünyasında mütemadiyen marginal ve sıra dışı yapımlara imza atan, klasik statüsüne erişmemiş hiçbir oyunu yapmaya karıksamış, oyun âleminin beğenisiyle izlediği, hiç kaçırmadığı bir usta Peter Molyneux. Populous, Dungeon Keeper, Theme Hospital, Black & White ve daha niceşine ismini kazılmış, Bullfrog efsanesini yoktan var etmiş bir insan ve işin ilginci oyunlarının çوغu "tanrı" teması üzerine kurulmuş. Populous'un bir nevi yeniden dirilişi denilebilecek Black & White te her ne kadar ortalığı yıkıp geçtiyse de Molyneux bundan tatmin olmayıp yeni fikirlerle ikincisi için masa başına geçmiş. Biz oyun gurmeleri içinse tadın- dan yemeyecek bir oyun çıkmış ortaya. (En azından şimdilik öyle görünüyor.) Herhangi bir alanda iyiyi yapmak zordur, hele en iyiyi yapmak çok zordur. Fakat zorun seven (yalan) ve durmadan



çalışan insanlar emeğinin karşılığını fazla- sila alıyor. Yeteneği de arka plana atmak gerekiyor tabii, fakat firçayı vurmaya üşeniyorsanız Picasso olmanın bile bir şe- ye yaramayacağını öğrenmeniz gereklidir. Ve işin ilginci Black & White'ta da asıl vurgulanan bu. Siyahın ulaşılması kolay, beyazın ise ancak temizlenme sonucu olduğunu vurgulayan, hatta ahlâki ve dini yönde tartışmalara da sebep olan bir oyun Black & White. (Tabii ki bu tartışmalar ülkemizde meydana geliyor.) İçerik değil de oyun açısından baktığımızda deli gibi oynanmasının ölümcül hatalarını örtbas etmeye yeterli olamadığını görebiliriz tabii ki. "Strateji" tü- rü altında çıkışmasına rağmen stratejinin ki-

rıntısını taşımakta zorlanan, kısa bir süre sonra da gelişmiş bir sanal bebek programı olup çıkan bir oyundu Black & White. Şirin köyünüzün arsız sakinlerinin bitmek bilmez ihtiyaçlarına yetişmekle, yetiştirmeye çalışığınız hayvanlarınızın bezini değiştirip yemini yedirmekle, marifet yaptığı zaman da iki tokat çakıp onu ihyâ etmekle uğraştığınız bir oyundu. Yapımcılar da bu acı gerceği kabul edince Black & White 2'nin yapımlı başlamış.

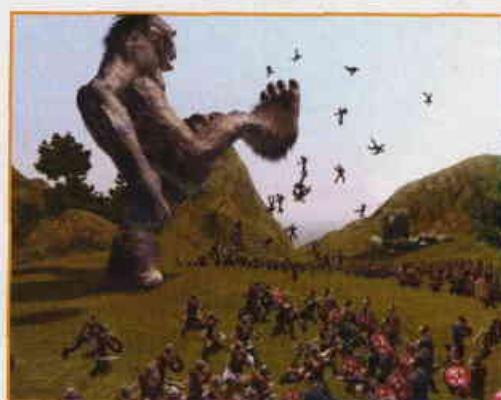
## Akla kara

İlk oyundan da hatırlayacağımız üzere Black & White'da el ile temsil edilen bir tanrıyı temsil ediyoruz. Ve bir tanrı olarak bize





↑ Sevimli ineğimiz benliğini kaybedip  
şaklaşanlık yaparken...



↑ "Ben de ustam gibi bir fitbolcu olacağım!"  
"Kaçının, goril delirdi!"



↑ Oyundaki her mekân göz alıcı

verilen görevleri (bu görevleri bir tanrıya kim verir, o ayrı bir konu) Allah'tan sabır dileyerek yerine getirmeye çalışıyoruz. Zira arsız köylülerin ve cahil hayvanlarınızın istekleri bazen can sıkılıyor. Neyse ki artık daha çok stratejiye yoğunlaşacağımızdan dolayı sanal bebekçilerimizin karınları mı açtıktı, altlarını mı İslattılar bizi çok da fazla alâkadar etmiyor artık, ne halleri varsa görünsünler. İşin içine büyük orduların, acımasız düşmanların ve amansız savaşların girmesi sebebiyle artık iyi taraftan olmak zorlaşıyor. Farz-i misal, durup dururken komşu köyü talan ederseniz kötülük puanı kazanıyorsunuz ve ilk oyunda olduğu gibi kötülük puanınızın yanına sıfırlar eklendikçe etraf kararmaya, çiçekler yerini deformeymiş eşek aralarına bırakıyor. Ancak savaş sistemi tamamen umutsuz değil. Örneğin rakibiniz size saldırırsa bırakın ona karşı koymayı, köyünü ele geçirseniz bile kötülük namına puan kazanmıyorsunuz. Her ne olursun olsun iyi olmak artık daha zor ve "iyi olmak" gibi bir takıntınız varsa akla karağı sececek olmanız muhtemel.

#### Tanıştıralım: Maden

Her alanda detaya gidilen oyunumuza askeri muhabbetler de karşınca kaynakları bir yenisi daha eklenmiş; maden. Ore olarak addedilen maden, ilk oyundaki yiyecek ve odunun yanında savunma amaçlı kullanı-

nılıyor. Halkın ihtiyaçlarına yönelik bir oluşum değilse de, yiyecek ve odun kadar "olmazsa olmaz" olmasa bile (?) askerlerinizi güçlendirmek, çeşitli savunma binaları yapmak için maden şart.

Nadiren de olsa deprem, volkan gibi etkileri büyük "mucize"ler yaratabildiğimiz oyunda repertuarımıza pek çok yeni büyüğ eklenmiş. Bunun yanı sıra yaprığınız büyüler, yaratığınızın gelişimine daha büyük etkide bulunuyor. Örneğin yaratığınız gelişmişse ordularınıza emirler verebilecek, hangi formasyonlarda dizilip nereye saldırılacaklarını belirtebilecek - ki bu da size pompaladığı sonsuz tatmin duygusunu yüzünden gerçekten görmek için sabırsızlandığım bir özellik. Her bir yaratığın ayrı kişiliğe sahip olması da ayrı bir olay. Mesela bir

aslan yetiştiryorsanız savaş alanına agresiflik hakim olacak. Bir maymun yetiştiryorsanız savaş arenasında, kanlı atmosferini dağıtıp türlü şebeklikler yapan bir yaratık göreceksiniz.

#### Molyneux'dan babam çıkışa yerim

Black & White 2, atasının eksiklerini kapatması ve gerçekten ilginç özellikleriyle nükleer bomba potansiyeline sahip bir oyun. Kötümser konuşmak açısından pek mümkün değil, Molyneux gibi birinin elinden ne zaman kötü bir şey çıkmış ki? Oyun çıkışında oynamaktan yazmaya nasıl fırsat buluruz, asıl ben onu düşünüyorum. ☺

Olcay Sonkurt

**Lionhead Studios'un başı Jonty Barnes ile kısa bir soru cevap ayarladık, buyurun:**

## Black & White 2 çalışmaları nasıl başladı?

"Black & White başarılı bir yapılmış olmasına rağmen şüphesiz bazı eksikleri vardı. Bu eksiklerden yola çıkılarak başlayan yolculuk, B&W oyuncularının da fikirleri alınarak daha kaliteli bir durum aldı. B&W2'de yaptığımız şey, orjinalini koruyarak oyunu bir adım daha ileri götürmek."

Black & White'in en büyük eksiklerinden biri, halkın ve yaratığımızın ihtiyaçlarını gidermeye çalışırken strateji unsurlarının kaybolması ve tanrı olma hissini yeterince yaşatamamasıdır. B&W2'de de aynı vaka yaşanacak mı?

"B&W2'de en çok dikkat ettiğimiz nokta, oyunun tam bir strateji oyunu olması. B&W2'de oyun ilkinin oyuncuya yaşatmakta yetersiz olduğu "tanrı" olma hissini çok iyi veriyor. Artık büyük ordularla halkınizi savunacak veya yeni yerler fethedeceksiniz. Bunun yanı sıra halk ve yaratık ile ilk oyundaki kadar uğraşmayacaksınız; kendi ihtiyaçlarını kendileri görebilecekler. Ancak detaya girip de ihtiyaçlarını siz görmek istiyorsanız bunu da yapabileceksiniz."

B&W2'de, birinci oyunda kullanılan motor kullanılıyor. Peki ikinci oyunda motorda ne gibi değişiklikler yapıldı? Görüntüler sistemlerimizi aylatacak gibi görünüyor.

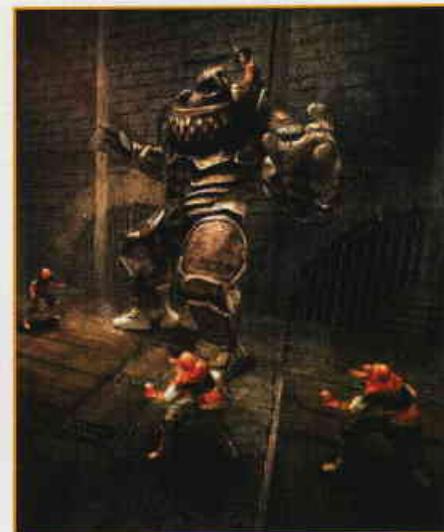
"Sıfırdan bir motor yapmak çok zahmetli ve masraflı bir iş, kaldı ki ilk oyundan motoru ihtiyaçlarımıza cevap verecek nitelikte gelişmiş bir motor. Bu sebepten dolayı yeni bir motor yapmaktan ziyade eski motor üzerinde birçok teknolojik geliştirme yapmayı yeğledik. Artık motor yüzlerce, hatta binlerce objeyi aynı anda yaratabiliyor ve bu, sajlam ekran kartlarında gerçekten de mükemmel görünüyor. Keşke herkes piyasadaki en iyi ekran kartına sahip olabilse... Bu yüzden düşük sistemli kullanıcıları da düşünmemiz gerekiyor. Görüselligin yanı sıra yepyeni fizik motoru sayesinde artık oyundaki her obje, gerçekçi tepkiler veriyor. Bu da dinamik ve gerçekçi bir çevrenin oluşumuna büyük bir etken."



# PRINCE OF PERSIA 2

Tür: Ak션  
Platform: PC, PS2, X-BOX, Game Cube  
Yapım: Ubi Soft  
Düzenim: Ubi Soft  
Oyun: Belki değil

Bu defa işler biraz farklı...

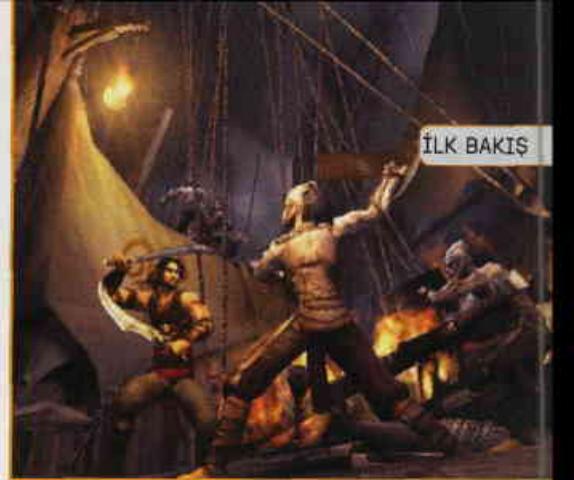


**P**rince Of Persia: Sands Of Time, içinde bulunduğu yılın en sağlam aksiyon oyunlarından biridir. Ama ben onu hiç oynamadım. Sandanın aksine Level ofisindeki herkes, her yeni gelen oyunu deliller gibi oynamaz. Evet, ben Sands Of Time oynamadım. Sinan oynadı, Fırat oynadı, ve Tuğbek de oynamıştır. Onlar oynarken oturup izledim, bazen bunu

yapmaktan oynamaktan daha zevklidir. Oyunla doğrudan etkileşmek yerine başka birinin kararlarını ve sonuçlarını izlemek te en az oynamak kadar zevklidir. Ve fakat oyunu hiç oynamadım.

Neden oynamadım? Açıkça söyleyeyim, eskiden beri fazla akrobasi ve aksiyon içeren oyunları sevmem. Misal Tomb Raider se-

rileri. Bir başka önemli sebep ise prensin tipi ne gicik kapmış olmam. Prens tipik bir fırma lise öğrencisi modeline sahipti o oyunda. Bırakin kendimle özdeşleştmeyi ya da sempati duymayı, tek gözümü kısarak baktığım gicik bir tipti ve içinde bulunduğu dünyaya da hiç uymuyordu. Oyun yapacak olanlarına işte bir başka altın kural, eğer insanların yaptığı oyunu sevmesini istiyorsanız, onlara süper grafiklerden önce gicik kapmacakları bir kahraman verin. NFS Undergound gibi bir oyunda bu kolaydır mesela, direksiyonunun ardından adam olabilmek için fazla çaba gerekmeyez, yeter ki devamlı o olmadığınız hatırlatılmasın. Ama prens bıräkin yerinde olmak isteyeceğim bir karakteri, sempati ya da anlayış gösterebileceğim bir savaşçı bile değildi. Benim gözümde o yolu kaybetmiş zıpçığının tekiydi.



İLK BAKIŞ

## Bu o mu?

Biraz da bu yüzden yazı planında Prince Of Persia 2 öncilemesi altında kendi adımın yazdığını görünce sıkıldım. Ama eldeki materyali inceleyip bilgi toplamaya başlayınca gerçekten de şaşardım. Ve hatta baktığımın doğru oyun olup olmadığını kontrol etme ihtiyacı duydum. Çünkü bir oyun firması nadiren böyle keskin bir dönüş yapardı ve eğer yanında iyi bir hikaye yoksa bu dönüşler genellikle duvara toslayarak biterdi. Ama bu doğrudydu. Ne prens eski prensti, ne de içine düştüğü dünya kurtarıcısını bekleyen cılıtlı bir mekandi. Yerlerde kan ve pislik, prensin gözlerinde de acı, elem, karanlık vardı.

Sands Of Time'daki olayların üzerinden hayli zaman geçmiştir. Prens'in bu süre içinde nerede olduğu, neler yaptığı, nasıl şu anki yorgun, yaşılmış halini aldığı bilinmemektedir. Bilinen şeyler yok mudur, tabii ki vardır. Bunlardan biri prensin önceki macerasında tamamen iyi niyetinin kurbanı olduğu, hiç dokunulmaması gereken bir şeyi kurcaladığı ve böylece herşeyi yüzüne gözüne bulaştırdığıdır. Bir diğeri ise prensin kendi ölümüne doğru yolculuk etmeyeceğini bildiği. Omuzlarına yüklenen kehanetten kaçamayacağı, attığı her adının onu korkunç sonuna yaklaştıracağı kendisine bildirilmiştir. Ama yapılacak pek fazla bir şey de yoktur prens için, kaderiyle yüzleşmek ve ölüme meydan okumak dışında. Bu savaşı kazanamayacaktır, çünkü böyle yazılmıştır. Ama başka seçenek yoktur. Ve prens yürüyecektir, kendisini bekleyen entrika, korku ve ihanet örgüsünün içine doğru, elinde kılıç, yüreğinde büyük bir sancıyla. Nasıl, bu karakter şimdilik çok daha sempatik, çok daha kabul edilebilir değil mi sizce de?

## Çifte kılıç

Ah evet, içinizden bazılarının suratını astığını görüyorum. Aksiyonu, akrobasiyi, yakın dövüşü, yani PoP adını tanımlayan tüm o unsurları çok seviyorsunuz değil mi? Ve şu ana kadar anlattıklarım da siz de PoP 2'nin daha ziyade bir Shakespeare draması olacağınızı izlenimini yarattı, doğru mu? Korkmayın, PoP 2 size beklemedeniz kadar bol aksiyon verecek. Öyle ki aksiyondan bunalıp sık sık terinizi silmek için duracaksınız. En azından yapımcılar öyle olduğunu iddia ediyor. Ancak şu resimlere bir bakın. Oyunun açılış sahnesi yanmakta olan bir gemide başlıyor ve prensin etrafı da silme düşman dolu. Hayır, bu defa bölümler ilerledikçe düşman sayısı artmayacak. Çünkü daha ilk dakikadan itibaren düşmanlar üzerinde yağacaklar!

Ve prens kendi felaketine giden yolu açmak için öldürecek, öldürecek ve öldürecek. Hem de olası en berbat biçimlerde. Yakındaki bir düşmanı kapıp kalkan olarak kullandıkten sonra kılıçla ortadan ikiye bölmek hoşunuza gider mi? Ya yere düşen bir baltayı boştaki elinizle kapıp karşınızda düşmanın tam alınının ortasına fırlatmak? Peki olur olmaz karşınıza çıkacak olan devasa düşmanların sırtına tırmanmak, kılıcı önce omurgasına, sonra da beynine saplamak ve o düşüp altında kalanları ezerken duvarda yürüüp hız alarak bir başka düşmanın kafasını uçurmak hoşunuza gider mi? Prens bu defa nerede ve nasıl elde ettiği açıklanmayan bir kılıçla dövüşüyor, ama bu boşta kalan elini başka bir silahlı dolduramayaçağının anlamına gelmez. Ve artık prensin gözlerinde ölüm var, o yüzden karşısına çıkanlar için hiç merhamet duymayacak!

Acaba gerçekten öyle mi dersiniz? Gerçekten de prens kaderi değiştirmek için önüne ko-

nan tek yoldan ilerlerken hiç azap çekmeyecek mi? Karşısına çıkanların dost mu ya da düşman mı olduğunu ayırt etmeyeceğiz zorlanmayıcağı mı? İhanetin acısını kemiklerinde hissetmeyecek, ardı ardına can alırken kendine lanet okumayacak mı? Yerinde olsam o kadar emin olmazdım doğrusu. Çünkü prensi yolumu gözleyen pek çok göz var ve yolunun kesiştiği herkes kılıcına yem olmak için bekleyen düşmanlar değil. Kehanetin bir parçası olan bir kadın var mesela, inanılmaz güçlü, acımasız, kararlı. Ve başkaları da olacak, kendi heşapları peşinde koşan.

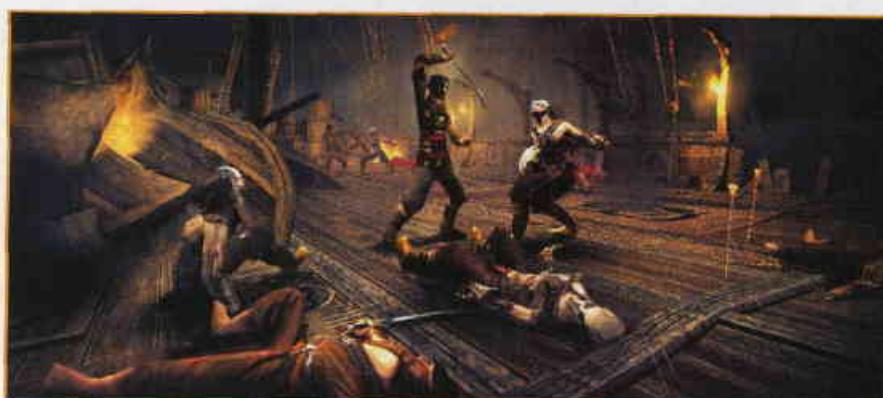
## Duvardaki kan...

Prens'in içinde ilerlediği dünya ilk bakışta tandoğan gelebilir, ama kan, ateş ve çürümeyle harmanlanmış bir yer burası aslında. Neresi olduğunu ancak zamanla ortaya çıkacak, ama şurası kesin ki buraların eski parıltılı günleri, neşeli ve gururlu sahipleri artık geçmişte kalmış. Bu dünyalarda şimdilik gezinmenin bazıları insan, ama çoğu değil, hiçbir zaman da olmadılar. Onlar prensin varmaya çabaladığı kaderinin kaynağından geliyorlar. Ve gezdikleri bu çürüyen, parça parça dökülen mekanlar prensin yolunu bulup içinden geçmesi gereken yerler.

PoP 2'nin grafikleri en az prensin gözlerindeki bakış kadar rahatsız edici, en az o kadar karanlık olacak gibi görünüyor. İlk oyundaki temiz, aydınlatmalı mekanlardan eser yok. Ve aslında bu da bizlere oyunun genel havası hakkında bir fikir vermeye yetiyor. Korkarım bu oyunu oynarken tüm o aksiyona rağmen kendimizi pis bir bataklığın içine yavaş yavaş gömülmüş gibi hissedeceğiz. Eğer bu hissi vermeyi başarabilirlerse gerçekten de mükemmel olur!

PoP 2'nin ne zaman çıkacağı henüz açıklanmadı. Ancak bildirilene göre bu oyunun plan ve eskizleri daha ilki yapıldıktan masaya konmuş. Yani bu sonrasında akıl edilen bir devam oyunu değil, aksine çok önceden planlanmış olan hikayenin ikinci kısmı. Eğer bu gerçekse o zaman bizleri ilkinden çok daha iyi bir yapıp bekliyor demektir. Kimbilir, belki bu defa oturup izlemek yerine oynayabilirim bile? Eh, şimdiden hikayenin kahramanına karşı anlayış ve sempati duyguları hissetmeye başladığımıza göre! ☺

M. Berker Güngör



# PLAYBOY

## THE MANSION



Dergilik budur işte!

**B**urak koca kafasıyla konuya giret: Sinan abim, bak geçen ay kapağa bir sarışın koymuşuk -şarabından bir yudum alır- üç aydır sarışın koyuyoruz. Neder bu takıntıtan anlamadım ki?

Sinan: Burak'ım ne yapayım, bu aralar Kuzey'deki fotoğrafçıdan çok güzel malzeme geldi. Hem senin kızıl takıntıñ yüzünden her ay kapağa kızıl koyacak halimiz de yok ki yav! -yandaki sarışına bos bardağı uzatır- Hayatım bana geniñ bir 852 alır misin?

Berker purosundan bir nefes alıp gürle gerek söyle kanşır: Motorun üzerinden poz verseler... Hem böylelikle dergiye Harley reklamı da alırız. Arada ben de motorları test etmiş olurum. Böylelikle iki dosya konusu birden çıkar.

Gürültüye Tuğbek uyanır ve kuş tüyü yastığından başını kaldırıp, uykı mahmurluğu söyle der: İh, olmaz. Esmer koyalım, orta boylu Türk modeli olsun.

Firt tüm bu otanları olgunca seyretmekte ve gülümseyerek içinden söyle geçmektedir: "Salaklar siziii, havuz başındaki partide sıvışacağım ben. Siz ne hali ederseñ edin. Hazır jakuzi boşken değerlendirmek lazım!"

Var mı böyle bir toplantı? Eger Play-

boy'un patronu Hugh Heffner'in villasında yaşıyorsanız belki olabilir... İşte biz de böyle bir oyundan bahsediyoruz. Çünkü ancak oyununu oynayabiliyoruz.:)

### Şimdi soyunun lütfen

Oyun tipki The Sims gibi olacak. Yapımcıların söylediğine göre oyunun içerisinde biraz rol yapma, biraz simülasyon ve biraz da yöneticilik olacakmış. Şöyle ki: Öncelikle evinizi çeşit çeşit en güzelinden mobilyalarla döşeyeceksiniz. Sonra etrafa; jakuzi, havuz, tenis kortu gibi günlük hayatın "olmazsa olmaz" parçalarını koyacaksınız. Tüm bunları yaptıktan sonra ise birbirinden şirin mi şirin hanımcıkları evinize dolduracak ve onların fotoğrafını çekmeye başla-

Tür: Simülasyon  
Yapım: Cyberlife Studios  
Dağıtım: Arush Entertainment  
Çıkış tarihi: 2004'ün son çeyreği  
Web: [www.arushgames.com/games/playboy/](http://www.arushgames.com/games/playboy/)

yacaksınız. Tabii ki bu fotoğraflar evin çehşitli köşelerinde çekilecek. Arada evinize ünlüler gelecek ve kızlarınıza laflamak isteyeceler. Konular: araba, müzik, moda, filmler gibi başlıklar olacak. Eğer beğenileri uyuşursa beraberce eğleneceklər. Tabii ki tüm bu oluşumları bir araya toplamak ve bunlardan bir dergi çıkartmak da sizin işiniz. Derginin tüm tasarımları ile uğraşarak ortadaki malzemeleri kullanacak ve satılacak bir dergi ortaya çıkartacağınız. Yani Playboy'u siz yapacaksınız. Oyunun konsol için çıkan versiyonlarında çıplaklık söz konusu olmayacağı. Fakat PC için çıkacak olan versiyonda belli bir oranda çıplaklıkları da çağrı kulaginiça çalındı.

Oyun gelinceye kadar bir şey söylemek oldukça zor. Fakat elimize geçen görsüntülerden ve izlediğimiz videolardan anladığımız kadaryla eğlenceli bir oyun olacağa benziyor. Sinan ben yine de "kapaga kızıl koyalım" diyorum. ☺

Burak  
Akmenek



# E3 RAPORU

Her yıl Los Angeles'da düzenlenen E3 aslında bir fuar değil, her oyuncunun rüyasındaki cennet. Rüzgar gibi geçen bir haftanın ardından cengaver editörleriniz Sinan ve Tuğbek yurda döndüler, beraberlerinde sayfalar dolusu oyun çılgınlığıyla...

Tarih: 14 Mayıs 2004

Mekan: Level Resmi E3 Lokantası, Pantry Cafe

Oyuncular: Sinan, Tuğbek, Phil

T: Ah ah ayaklarım. Heralde ayak numaram bi 3-5 numara büyümüştür.

S: Sorma benim de sırtım feci oldu bu çanta yüzünden. Bu kadar ekipman getirmesek olmaz mıydı sanki?

T: Ama kullandık hepsini di mi? Demek ki gerkeklimiş.

S: İki notebook şart mıydı?

T: Ama iki kişiyiz!

S: Ama sadece birimiz taşıyor!!

T: Ama Sinan'ım biliyorsun ya bel...

S: Dönemli melekete kulağından tutuğum gibi doktora götürücem seni, hamal ettin bizi be!

T: Ehe eh.. Tabii... Boşver şimdiki bunları yorulduk ama değil di mi. Önemli olan bu. Yalnız bu sene bana bayağı bir yayan geldi önceye göre.

S: Sorma Tuğbek'im, her sene biraz daha sönünüyor sanki. Bu sene ne adam gibi bir bomba, ne bir büyük dumur vardı.

T: Bomba dedin de, America's Army standını gördün mü? **(Bkz. alttaki resim)**

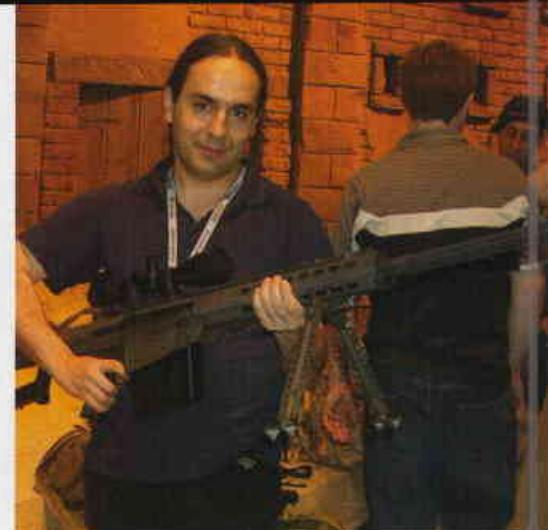
T: Evet neydi o özel tim?

S: Timi falan bırak da ben sana çok güldüm.

T: Niye kine!

S: Boyundan büyük Barett ile poz veriyordun ya. Ah ah o yüzündeki acı ifadesini asla unutamayacağım. **(Bkz. sağdaki resim)**

T: Ağırı ama be. En az 40 kilo vardı.



S: Abartsaydın biraz.

T: Tamam 15 kilo falandı ama, biiyosun bel...

S: Zaten dönemli hele, kulağından tutup...

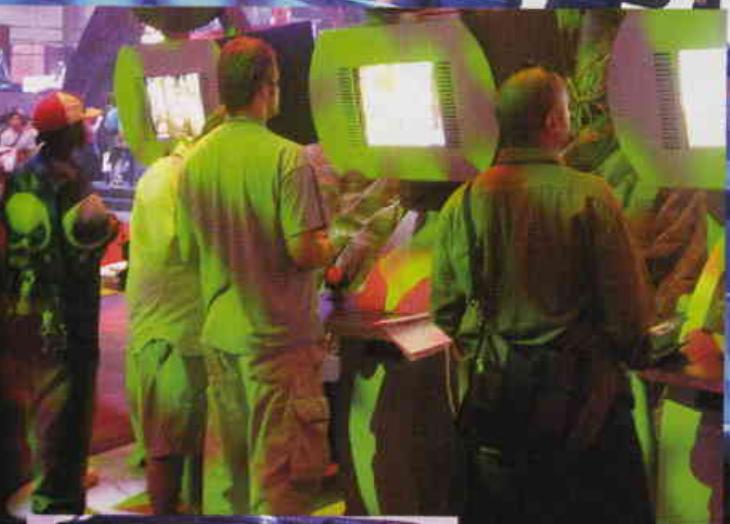
Phil: What would you like to drink guys?

T: Coffee

P: Right



# PlayStation



S: Me too...

P: Anything to eat?

T: Not now, thanks...

P: Ok

...

S: Oy oy dünkü yemekten sonra bir ay bişi yemem heralde.

T: Hata bizde. Ne gidersin Hasan'la yemeğe?!

S: B kişi bi inek yemişizdir. Bifteğin de bir haddi hesabı olur ya.

T: Neyse, bu sene kalabalık gelmek güzel oldu. Bu arada, Kağan nerde?

S: Sırtına vurdum presskit'leri, otele yolladım.

T: Aman aman iyi etmişsin. Ekipmanları zor taşıyın, bi de presskit'ler seni bile yıkardı.

S: Hiç bişi yıkmaz beni Tuğbeğim. Zira onca oyundan biri bile yıkmadı. Ah ah n'olcak bu E3'ün hali?

T: Gerçi Sony PSP ve Nintendo DS iyi idi. Zaten onlar da olmasa iyice sönüklük olacaktı bu sene E3. (*Bkz.sol*)

S: Eee... Oynadın ikisini de. Hangisi daha iyi?

T: Burada konuşmasak bunu.

S: Niye ki?

T: Gelecek aya yazıcıcaz ya "PSP vs DS" diye özel dosyağı.

S: Ha pardon unutmuşum. Eee.. O zaman E3'te en çok ilgini çeken oyunu söyle bari.

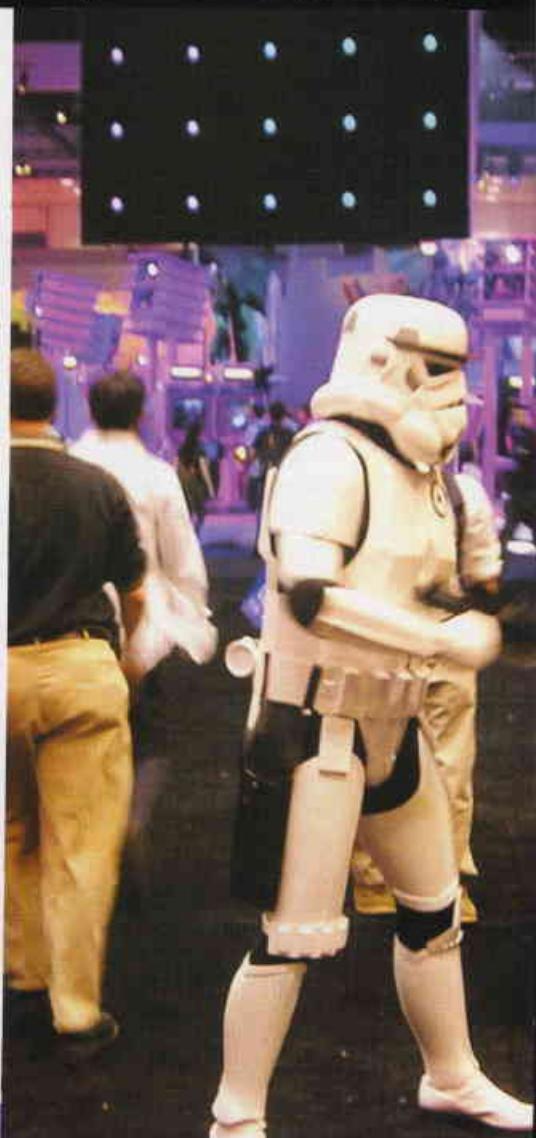
T: Blood Rayne 2'yi tek geçerim valla. (*Bkz. aşağı*)

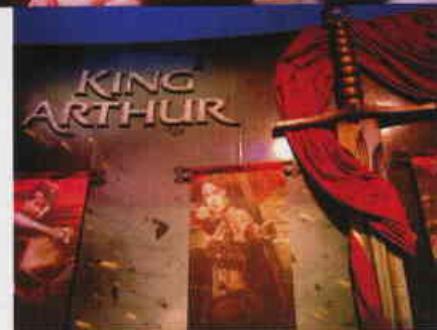
S: Stand kızlarını demiyorum kardeşim. Oyun! Oyun!

T: Valla oyun için birşey diyemem ama kızları soruyorsan Blood Rayne 2. Oyun karakterini zaten bu kızdan modellemişler biliyor musun? Dün gece saydım, 58 resmini çekmişim kızın. Belki dönençle biz de modelleriz.

S: 58 mi? Bende bütün gün bu adam nerede diye arandım. Kız senden sıkıldığı için kafanı kesiyordu demek ki.

Giden, gören, yazan: Sinan Akkol & Tuğbek Ölek  
Resimleri çeken, röportajları yapan: Yine biz  
Yorgunluktan ölen: Tahmin edin kim





T: Muhtemelen. Eee.. Senin en etkilendiğin oyun hangisi?

S: Kesinlikle Splinter Cell 3. Adamlar oyunu baştan aşağı değiştirmişler. Yazılımda bahsedeceğim az sonra da, sen seçiminin söylemedin daha... Adettendir bir şovun en iyisi seçmen lazım.

T: Valla benim etkilendiklerim Stalker, Sims 2 ve The Movies ve yine Half Life 2 oldu... Hepsi zaten haberimiz olan oyunlar. Burda duyurulsa da Prince of Persia 2 ve Splinter Cell 3'ün de yapılacak gibi aşıkardı. Önceden çok farkında olmadığım bir kaç oyuna isindim, Bard's Tale ve Full Spectrum Warrior gibi. Ama adını sanını duymadığım halde sevdigim bir Brothers in Arms vardı.

S: Jade Empire?

T: Onu WCG'de göstermişlerdi.

S: Valla bana sorarsan Far Cry'dan sonra hem Half Life 2'nin hem de Doom 3'ün havası biraz söndü. Ne Half Life 2'nin gösteriminden, ne de Doom 3'ün Xbox versiyonundan etkilendim. Ama olan Splinter Cell 3, The Movies ve Warhammer 40K: Dawn of War'dur. Ha bir de, Vampires: Bloodlines. Neredeyse Half Life 2'den daha iyi diyeceğim, dilim varmamış. Bir de iyi oyunların devam oyunları da çok sıkçı-

kar oldu. Half-Life 2'nin dugurulmasını kaç世人 beklemiştir. Artık hit olan oyunun yeni bir sene sonra çıkıyor. Peki devam oyunları içinde en begendiklerin hangileri?

T: Valla görmesem de Splinter Cell 3'ü iki gündür övdüğüne göre en iyisi o heralde.

S: Splinter Cell 3 benim, sen gördüklerinden söyle.

T: O zaman... Prince of Persia'da bayağı güzelleşmiş ama en iyi gelişim Resident Evil 4'de bence.

S: Aha da! Sevmezdin sen Resident Evil!

T: Bu sefer seveceğim gibi. Adam gibi 3rd person yapmışlar oyunu.

S: Komple değişmiş yanı. Hayranları kazan kaldırmamasın sonra?

T: Kaldırmaların valla, oyun adam gibi oynamır olmuş. Ama daha karantık, daha ürkünç. Silent Hill geriliminde bu sefer. GameCube'e geçmek yaramış Resident Evil'a.

S: PS2'ye çıkmayacaktı bu değil mi? O zaman bizim GameCube'ü tamir ettirmek lazım acele.

T: Getirsemiydik keşke, burada tamir ettirirdik?

S: Ha bir de onu mu taşısaydım sırtında!

T: Nintendo standına gidip "Bu bozuk çıktı değiştirilebilir misiniz?" derdik.

S: "Nereye götürüyorsun GameCube'ümüzü?" diye dayak atarlardı.

T: Aman canım Nintendo'da GameCube çok. Umurlarında olur muydu sanki?

S: Belki aletin kendisi değil ama içindeki olurdu. Bak Snake'imin başına gelenlere...

T: Nasi yani?

S: Senin haberin yok mu? Konami standında dolabı açıp Metal Gear Solid 3'ün demo DVD'si-

ni çalmışlar.

T: İnanmıyorum!!!

S: Yakında düşer piyasaya valla.

T: Bu kadarına da pes ama.

...

(Phil kahveleri yeniler)

P: You want anything else?

S: Nope, thanks.

T: Bu arada Eidos standındaki o güzel kızlar hangi oyunun kızlığı anlayabildin mi?

**(Bkz.sol alt)**

S: Şu üç renk olanı diyorsun. Herald'e ortaya karışık koymuşlardı öyle, gerçi Thief 3 çukulatası dağıtıyordular. Farkettin mi, yiyecek bir şeyler dağıtan tek stand orasıydı.

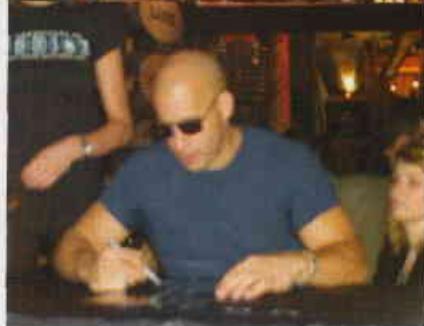
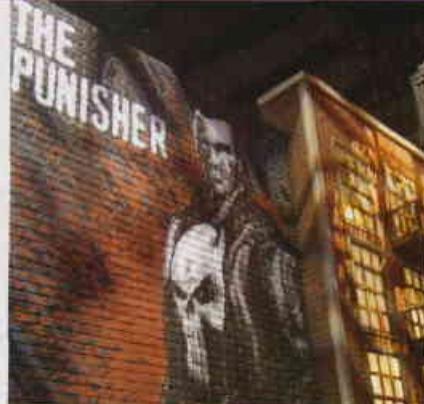
T: Olur mu canım Fear Factor de vardi. Hani hediye kuponu tutarsan laptop kazanıydun ya.

S: Orada bir akvaryum dolusu Madagaskar hamam böceği vardi be! **(Bkz.sol üst)**

T: Çocuğun biri gözümün önünde o böceklerden birini alıp yalamaya başladı. Bakmadım, valla arkamı döndüm. Sonra yemiştir heralde.

S: Öyygkk!.. Valla bırak Alienware Notebook'u araba kazanacağımi bilsem elimi sokmam oraya.





yelerinin. Nasıl olsa Holy Grail'in üzerine bir film yapılmayacak.

S: Ben de delisi değilim Artur olayının ama Keira için izlerim illa ki.

\*\*\* T: Underworld'deki kız değil mi o?

S: Yok Pirates of the Caribbean'da oynayan.

T: Karıştırdım yine.

S: Her zamanki gibi. Takdir ediyorum bu alakasız iki hatunu karıştırma başarısından ötürü.

T: Ya garip oldu aslında, filmleri de oyuncuların takip ediyoruz. Oyunu yapılmayan film kaldı mı?

S: Öyle valla... Herhalde oyuncuları filmlerden daha fazla kar getiriyor.

T: Bu sene yeni duyurulan oyunlar ya devam oyunu ya da film oyunu. Kötü olan oyuncular bile daha kötü oyuncuların devam oyunu. Yok yok, bu E3 böyle gitmez valla.

S: Zaten firmalar da memnun değilmiş. EA "Bu kadar para döküyoruz, gürültü, ışıklar ve kızlar arasında doğru düzgün oyunculara bakılmıyor" mantığıyla yaklaşıyormuş. Baksana Take 2 ve Rockstar Grand Theft Auto 4 ile gelmemiş bile.

T: Evet ya, fazla abartılmaya başlandı bu iş. Fuarın "iş" kısmı onutuldu tamamen şova döndü.

S: Bak Lucas'ı takdir ederim bu açıdan. Yine her seneki gibi bir oda tutmuşlar kendilerine; oyuncular, yapımcılar sıcak bir atmosfer, rahat rahat oynanıyor oyuncuları.

T: Bak ne dicem Nyko diye bir firma biliyor musun?



vesli kerata.

S: Hi hi hi yazacaz mı buralarını?

T: Yazcاز yazcاز, hehe.

\*\*\* S: Ee... ESPN partisi dijorduk.

T: ESPN bu Playstation 2'deki 25 to Life için bayağı bir para dökmüş. En az 20 kız 10 oğlan tutmuşlar, her akşam fuar kapandıktan sonra karşı meydanda şov yapıyorlar.

S: Ben otoparktan çıkyordum ya, görmedim onları.

T: Gerçi çok matah bişey değil hepsi birden toplanıp "ESPN.COM!!!" diye bağırlıyorlar.

S: Onu bırak da Vin Diesel'i getirmek için ne para döktü acaba Vivendi? **(Bkz. yukarı)**

T: Kendi oyunun promosyonuna geldi be adam. Delikanlı çocuktur almamıştır bişey. Ama şovun bariz en büyük kalabalığını yarattı.

S: Yanılıyorsun Tuğbek'im. En büyük kalabalık X-Men standında çizgi romanlarını imzalayan Stan Lee'nin önündeydi! **(Bkz. sağ alt)**

T: Olabilir, olası, olmuştur. Ne zaman gösterime giriyor bu Riddick?

S: Oyunu 1 Haziran'da çıkacak. Herhalde film de ya biraz önce ya da aynı zamandadır. Bu arada King Arthur'un filmini yapıyorlarmış. Selçuk delirecek duygunda.

T: Pek meraklısı değilim yuvarlak masa şoval-



S: Evet fuarda 30 tane falan Nyko kızı gördük herhalde.

T: Ne firması Nyko? **(Bkz. yukarı)**

S: Eee... Hmm... Şey onlar... Gereksiz bir şey ama...

T: Gördün mü! Kime sorsan "fuar kızı markası" diyecek. Aslında gamepad üretiyorlar ama o kadar kızın arasında kimse gidip gamepad'e bakmıyor ki! Eidos kızları da öyle. Hangi oyun için gelmişler belli değil. Koyun standın kena-rına, kalabalık yapsınlar.

S: Aslında yerinde kullanıldı mı güzel. Mesela Rome Total War kızları çok akıllıydı.

T: Blood Rayne'de öyle. Oyun karakterlerine bir diyeceğim yok ama laf olsun diye kız koy-masınlar. Ayrıca kızlar haricinde kaç model gördün?

S: Çok az aslında. Stormtrooper vardı, Yeti, Spongebob bir de turuncu bi kedi. Standlarda gittikçe devasa olmaya başladı, nedir o Pu-nisher standı öyle?

T: Ama süper bi stand olmuş. Apartman tepe-sinden adam sallama çok iyi fikir. Gerçek oyun oynarken Punisher abi adamı tepemize bıra-kır mı diye tırmadan edemiyor insan.

S: Ogunda pek iş yok ama.

T: Çok da kötü değil ya... Ama eski arcade oyu-nuna bir parça benzeseymiş, bir de adam ölü-dürme sahnelerinin şiddet dozu düşseymiş...

S: Ama Punisher'in olayı bu. Öyle zarif naif ölü-düremez ki, şanına yakışmaz

T: Ama oha be kardeşim, avcı bıçağıyla da yü-zü parçalaması nedir öyle? Manhunt mı bu?



S: Bu arada atıştırsak mı bir şeyler?

T: Valla fena olmaz. Otelden çıkışınca yemekle uğraşmayız bir de.

S: Bu arada Nintendo'nun basın konferansında CEO'nun yaptığı neydi öyle ya?

T: Ya Japonlar ayrı bir tatlı oluyor.

(Phil'e el eder)

S: Amerikalılar her yerde açık mavi gömlek-le-riyle dolaşırken adam Zelda gibi fırladı sahne-ye. **(Bkz. sağ)**

T: Ben bu sene en çok Brian Fargo'ya isindim. Nasıl mütevazı ve sıcak bir adam. Sanki Fallo-u yapan o değil. Neredeyse "Akşama napi-yoruz abi, bu arada gömlek şahane nereden aldın?" falan diyecektim.

S: Bard's Tale'i bayağı sevdin sen galiba.

T: Valla adam bir RPG'de neler sıkıcı ve klişe o kadar iyi tespit etmiş ki inanamazsin. Bütün RPG'lerden farklı öyle bir oyun yapmış ki. Yılın en eğlenceli oyunu olacağı kesin.

P: You want something?

T: Roastbeef, double cole slaw, diet coke

S: T bone

P: Medium, Welldone?

S: Medium

P: Ok

S: Ya aslında anlamıyorum. Bu adamlar oyun dünyasının en büyük kahramanları. Peter Molyneux, Will Wright, Brain Fargo, Richard Garriot, senin konuştuğun Bill Roper. Ama in-sanlar Vin Diesel'in, kızların, Madagaskar ha-mmam böceklerinin önünde sıra olurken bu adamları doğru düğün tanıtmıyor bile.

T: Aslında iyi birşey bu ya. Adamlar rahat ra-hat işini yapıyor. Bu arada ilk gün çıkışta Will

Wright'a Starbucks'da rastladım.

S: Geçen geldiğimizde de toslamışın, sıkıl-mıştır senden artık. Eee, muhabbet ettiniz mi bari?

T: Yok Serpil atladi önce ben de centilmenlik yaptım.

S: Kızlara karşı çok zayıfsınız Tuğbekim.

T: Napalım yapım böyle. Hem benim üçüncü görüşümüdü Will'i.

S: Aslında fuardaki vaktinin tamamını Play-boy The Mansion'ın standında geçirmemiş ol-man enteresan.

T: Standda enteresan bir şey yoktu ki. Oyun-da da bir şey göremedim. Ama gerçek Play-boy Mansion'da yapılan partiyi merak etmem-değil. Ben ne zaman gelsem orada Play-



boy kızlarıyla parti olur zaten ve benim habe-rim iş işten geçiktiken sonra olur.

S: Bir Tuğbek E3 klasiği olsun bu da o zaman. Bu sene bir şeyleri kırıp dökmemiş olman il-ginç tabii.

T: Aslında söylemicektim sana ama az kalsın Matrix Online standında başım belaya giriyo-ru.

S: Haydaa... Yine ne hatalar karıştırdın. Vitrin-deki ajanlara uçan tekme mi attın? **(Bkz. say-fanın sol altı)**

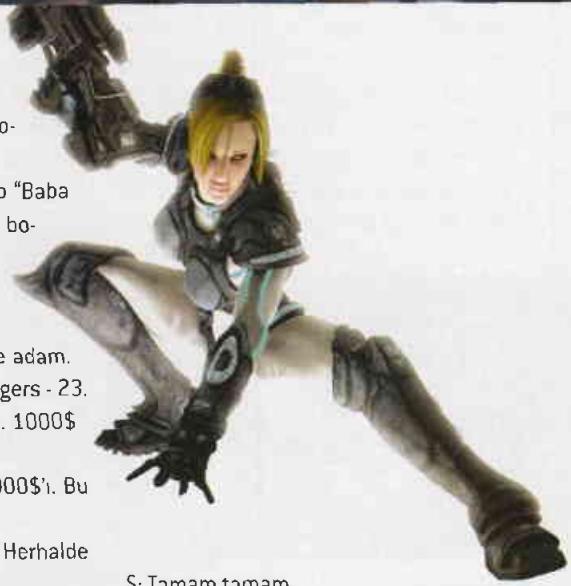
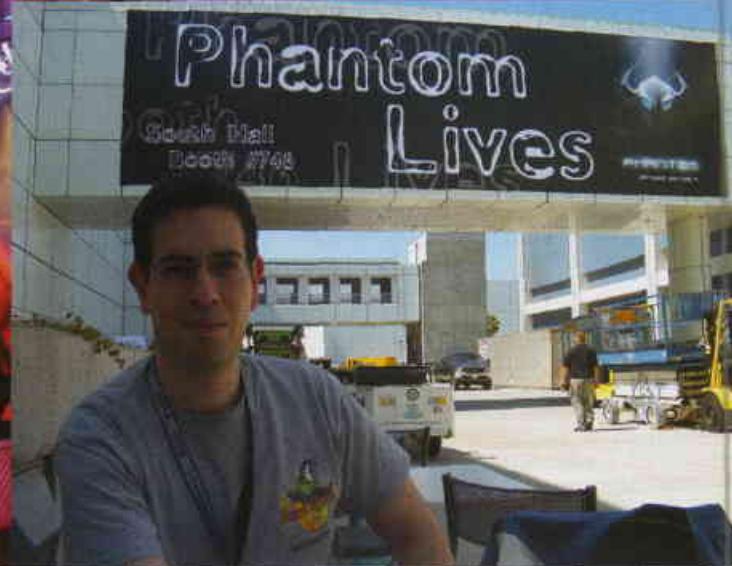
T: Yok ya... Sentinel'lerin master modeli vardı ya 3D modellemede kullanılan.

S: Eee...

T: Kollarından birine girip kanka pozu alıyo-ru tam. Ne bileyim başına polis diktiklerini?

S: Aferin Tuğbek, bi daha seni ne E3'e ne de Amerika'ya almayacaklar.





T: Ya resim çekirmeyeceksem niye koymuşlar ki?

S: Allah'tan kırılmamışın.

T: Yok, bu sene maşallahım var, sadece bir joystick kırdım.

S: Ben de Tuğbek neden Logitech standının arkasından dolanıyor diyordum.

T: Yok ya orda değil. Hani oyun müzesi vardı ya Kentia salonunda.

S: EEEE!!!

T: Eski Atari'lerden biri. Çok eskimiş, Centipede oynarken kırıldı.

S: Hay #&\$%?!!! Tarihi eser o be!

T: Ya napiyim ne zamandır oynamamışım, 15 sene sonra yeniden görünce heyecanlandım.

S: Sen oradaki Pong'u da kırmışsın!

T: Yok korktum dokunmadım bile. Daha doğrusu joystick kırılıncı sıvıştım, hepsini gezmedim. Var mıydı ilginç bir şey?

S: Yok ya, bütün eski Atari versiyonları, Pac-man, Frogger, Pong... Aslında vardı bir dolu bir şey ama çok kötü hazırlanmıştı. Öyle saçılırlar ortalığa.

T: Ben LACMA'ya yollanan posterlerden de bir şey anlamadım.

S: LACMA ne be?

T: Ya Los Angeles Halk Müzesi mi ne. Hani 13 tane oyun artwork'ünü sergilenmek üzere yolladılar ya.

S: Ha tamam. Gördüm onları. Cidden çok güzeller. Sanat eseri olmuşlar cidden.

T: Haydaa..

S: Ne oldu şimdii?

T: Ya bence çok kötü seçmişler. Bunlar midir oyun dünyasının en iyi 13 eseri? Bence çok daha iyi şeyler bulunurdu be!

S: Yapma Tuğbek ya o Ghost modelini görmemiş mi?

T: Gördüm hepsini hatta baktım uzun uzun, bir şeylere benzetir miyim diye.

S: Yok yok sen hiç anlamaz olduğun bu işlerden. Bırak artwork'lerin hakkını ben vereyim, sen

anladığın işlerle ilgilen.

T: Ne gibi?

S: Turnuvalara falan bak mesela. Ko-nuştun mu Fatal1ty ile?

T: Tam fuar kapanırken yanına gidip "Baba naber, vermişsin bi frag" dedim feci bo-zuldu.

S: Oha 100 maçta sadece bir frag mı vermiş?

T: Evet valla 99 maçta ölmemiş bile adam. Son skor da Fatal1ty 1,121, Challengers - 23.

S: Hahaa... Feci ezmiş adam ya. Ee.. 1000\$ kime kaldı? Frag alan mı?

T: Yok Fatal1ty'yi yenen alacaktı 1000\$'ı. Bu durumda Abit'in cebine kaldı.

S: Aman aman, iyi ki oynamamışım. Herhalde 50 fark yer averajı açardım.

T: Valla Cem oynadı. Sadece 8-0 yenildi. Ayrıca maçtan sonra çok eğlenmiş gözüküyordu.

**(Bkz. sol üstteki resim - sağdaki Fatal1ty)**

S: Milli gururumuz da yenildi yani.

T: Valla 8-0 başarılı bence.

S: Başka turnuva falan yoktu ama galiba.

T: Magic the Gathering için vardı bir şeyler. Ya bir şeyin finaliydi ya da en iyi oyuncuları getirmişler maç yaptırıyorlardı. Ama kart oyunlarına kafa basmadığından çok ilgilendim.

S: Batu veya Gökhan olsa delirirdi.

T: Muhtemelen. Ama ortam enteresandi. En iyi Magic oyuncuları bir arada ama maçları LAN'dan yapıyorlar. Muhtemelen içlerinden şu salak monitörleri atsaç aşağı da kartları çi-karıp adam gibi rahat rahat oynasak demis-lerdir.

S: Nerede kaldı bu yemek ya?

T: Ben de kazındım valla.

S: Hani dünkü yemekten sonra bişey yiye-mezdin?

T: Sen dedin be onu!!!

S: Ben mi dedim?

T: Bakarız kayıtlara.

S: Tamam tamam.

T: Gerçi sana daha pahalı bir yerde ismarlatmak lazım di.

S: Ismarlamak? Ben? Hayırız kuzum?

T: Bak unutmuş hain. Phantom desem sana.

S: Hangi Phantom?

T: Hani senin bu sene de çalışır halde gösterilmeyeceğini iddia ettiğin Phantom.

S: Eee.. Yaptı ki. **(Bkz. yukarısı)**

T: O koca standı görmedim deme. Üstelik çalışıyordu da. Gerçi oyun oynatamıyordu ama menüler çalışıyordu.

S: Yaşlandıık iyice valla. Napalım ismarlayacağımız artık.

(Derken Phil köşeden elinde iki koca tabakla gözükür)

T: Aman da geliyor.

P: Here you go guys...

T: Thanks man!

S: Thanks.

P: Enjoy it.

S: Bunun hepsini yedik mi otele zor döneriz valla.

T: Aaa.. öyle deme gece daha yeni başlıyor.

S: Ham hum yam mim

T: Glop bloop pul pul ☺

## HALF LIFE 2 VIVENDI UNIVERSAL / 2004 YAZI

**Half Life 2. Gün be gün oyun oynayarak kendimizi oyaladığımız, gelmesine kadar zaman geçirdiğimiz esas oyun bu işte. Geçtiğimiz Haziran ayında duyurulduğundan beri başına gelmeyen kalmadı. İki kere ertelemedi, bir kere çalındı, ekipten ayrılanlar oldu. Hiçbirini Half Life 2'nin isminin yarattığı etkisi azaltmadı. E3'ten önce oyunun 2005'e sarkabileceğinin yönünde rivayetler çıksa da, özel gösterimdeki yetkililer oyunu bu göz çıkartacakları konusunda ısrarlıydı. Adamın uykusuzluktan zombi haline gelmiş olması da buna delil.**

Önceden randevum olduğu için fezaya kadar uzayan kuyruğa alırdı. Elimi kolumu sallaya sallaya içeri girdim. Kocaman ekran karardı, önce G-Man'ın o sinsi suratıyla karşımıza çıktı. Daha sonra oyundan sahneler gösterilmeye başladı. İlk sahne, orijinal Half Life'daki gibi silahsız ve siz oyunun atmosferine sokmaya yönelik. Trenden inip City 17'in o karanlık atmosferine ısrarla

için birebir. Duvarlardaki monitörlerden monoton bir ifadeyle konuşan şehir yönetici, yüzleri maskeli ve insan olduğundan büyük şüphe duyacağınız askerler, sürekli resmini çeken kameralar... Etrafta dolaşan insanların üzerindeki baskıyı hissediyorsunuz, hatta bir tanesi siz "Suya unutmamızı sağlayacak bir şeyler katıyorlar. Neden burada olduğumu bile hatırlıyorum!" diyor. Bu giriş işkence odasını andıran bir sorulama mekanına girerken sona eriyor.

Gösterimde böyle 4-5 tane sahne vardı. Bu sahnelerden aldığım izlenim şuydu ki: Ne yazık ki Half Life 2, 1 yıl önce duyurulduğundaki kadar çarpıcı görünmüyordu. Grafik ve fizik motoru teknolojileri olarak 1 yıl öncesinden hiç farklı görünmüyordu ve siz de bilgiyorsunuz ki 1 yıl bilgisayar oyunları için bir çağ demek. O zaman ağzımız açık izlediğimiz Half Life 2 sunumundaki her şey, Far Cry'da fazlasıyla yapıldı. Half Life 2'yi kuratabilecek esas yönü hikayesi, atmosferi ve oynanışı olacak; tipki Half Life'daki gibi. Bir de bir rivayet var ki, tüylerimi diken diken etti: Half Life 2 multiplayer seçenekleri olmadan çıkacak. Counter Strike'ı fala boşverdim, Half Life'ın mod yapımcılarının gözdesi olmasına sebep olan Deathmatch modu niye yok, anlamak mümkün değil. Ama çok güzel bir haber olarak, orijinal Half Life ve tüm ek

görev paketleri (Opposing Force, Blue Shift), Team Fortress ve Counter Strike Half Life 2 grafik motoru ile yeniden yapılacak ve satışa sunulacak. İneği biraz daha sağlamak için bir girişim gibi görünse de, tüm zamanların en iyi oyununu Source grafik motoruyla yeniden oynamaya bir itirazım yok benim.

Gösterimde esas can alıcı nokta, sona saklanan Source Engine ile hazırlanmış Counter Strike 2 videosuydu. Aztec haritasının Source Engine ile yeniden yapılmış haliydi bu ve fizik motoru da eklenmişti. Varillerin bir el bombasıyla ortalığı saçılması ve arkasında gizlenen teröristi ortaya çıkartması güzeldi. Ama ne yazık ki Counter Strike'ın bu hali de beni çok fazla etkilemedi. Yeni bir grafik motoru değil, yeni bir oynanış gerekiyor artık ve geçen yıla göre oldukça sönükk gezen (bence) Half Life 2 gösteriminin etkisini iyice aşağı çekmiş oldu. Özellikle Splinter Cell 3 gösteriminde ağzım açık kaldıktan sonra, 5 yıldır başka bir oyun yapmamış olan Valve'dan daha üstün bir şeyler bekliyordum.

Yine de ümidi kırılmamış değil. Oyunun hikayesi hala sır gibi saklanıyor. Oynamışla ilgili gösterilen ufak tefek detaylar haricinde işin esas kısmını kimse görmüş değil. Half Life'ın olayı her köşenin altında bekleyen sürprizlerdi, Half Life 2'nin teknolojisi etkileşiviliğini kaybetmiş olsa da, tüm zamanların en iyi oyunu ne kadar düşebilir ki? ●

Sinan



## PRINCE OF PERSIA 2 UBISOFT / BELLİDEĞİL

Zaten ilk bakışını yaptığımız için uzun uzun anlatmayacağım. Ama daha fazla dövüş hareketi ve daha çarpıcı grafikler ile PoP 2 yine baştan sona solusuz oynanacak bir oyun. Hikaye ilk oyuna devam ediyor ve bu sefer ölen prensesimizi diriltmek için kum tanelerinin peşinden gidiyoruz (giriş videosundan benim çıkardığım bu). Yine de oyunda fazla bir yenilik olmadığını söylemeden edemem. PoP 2'den çok daha iyi yapılmış bir Prince of Persia gibi duruyor. ●

Tuğbek



## FINAL FANTASY XII / SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL

Tabii ki herkesin delicesine alkışladığı Final Fantasy XII'den de bahsetmek gerekiyor. Fuardan iki gün önce katıldığım Square Enix toplantısında Final Fantasy 12 oyun içi ve CGI videolarına bakarak şunu yazmaya karar vermiştim: "Aynı zamanda FF dinamiklerinden pek de farklı olmadığını söylememiyorum". Ama E3'te oyunu bizzat denedimde, donuk videoların insanı ne kadar yanıltabileceğini gördüm.

FF12'nin savaş sisteminin serinin önceki oyunlarıyla hiç ilgisi yok. Gezdiğiniz mekanlardan kopartılıp savaş ekranına geçmiyorsunuz. Savaş kesintisiz bir şekilde başlıyor. Büyücüler arkadan, savaşçılar önden savaşa katılıyor, tipki normal bir aksiyon RPG'deki gibi. Birçok FF hastası bu değişimi yaşırtıracaktır, özellikle ekranın cam gibi kırılması ve iyi adamlarla kötü çocukların asker gibi karşılıklı dizilmesinin olmadığını görünce. Ama inanın yeni sistem de çok iyi

are'den beklediğim gibi: Mükemmel. Hem ara videoların hem de oyun içi grafiklerin kalitesi harikulade. Ama oyunun yapımcılığını önceki FF'lerin başındaki yapımcının değil de, Final Fantasy Tactics ve Vagrant Story'nin yapımcısı Matsuno'un üstlenmesi biraz endişelendiriyor. Belki seride iyi gelebilir, ama neden riske attıklarını anlamadım. ●

Sinan



çalışıyor ve kanımcı, 12. oyuna ulaşmış bu serinin artık radikal bir değişime ihtiyacı vardı.

Ana karakter biraz efemine bir hırsız olan Vaan. Ona süper FF hatırları Penelo ve Ashe eşlik ediyor. Karakterler ve animasyonları Squ-

## DEVIL MAY CRY 3 / CAPCOM / BELLİ DEĞİL

Devil May Cry mükemmel bir oyundu. Devil May Cry 2 ise vasıt bir oyundu. Gördüğümde fena halde sinirlenmiştim, bu da neyin nesiymişti böyle? Nasıl yapılabilemişti DMC gibi bir klasığın peşinden böyle bir garabet? Neyse ki Devil May Cry 3 mükemmel bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. E3'te oynadığım versiyonu ikinci oyunдан çok, ilk oyunun tadını verdi bana (şükürler olsun).

İlk oyundan öncesini konu alan DMC3, cehenneme baş kaldırın Sparta'nın ikiz oğulları arasındaki savaşı konu alıyor. Yine Dante'yi, ama genç halini yönetiyoruz oyunda. Beyaz saçlı Kahramanımızın ikinci oyunda kaybettiği karizması geri dönmüş. Yine bitmek tüken-

mek bilmeyen bir aksiyonun içine dalıgorsunuz kılıçınız ve çift tabancınızla. Ama bu sefer kılıç ve silah seçimlerinin haricinde dövüş stillerinizi de seçebiliyor ve buna göre kendinizi geliştirebiliyorsunuz. E3 demosunda üç tarz vardı: Gunslinger aynı anda iki hedefe nişan almak gibi silahlarınızla ilgili yeteneklerinizi, Swordsman kılıçla ilgili özel hareketleri, Trickster ise duvarda koşarak kaçma gibi hızla ilgili hareketleri yapabilmeyi sağlıyor.

Devil May Cry 3 serinin raydan çıkışmış ikinci oyununu unutturacak gibi, E3'te oynadığım bana yetmedi, daha istigorum! ●

Sinan



# DUNGEON LORDS DREAMCATCHER INTERACTIVE / EYLÜL 2004

PC XBOX

Bazen hiç ummadığınız bir oyuna günlerce, haftalarca takılıp kalırsınız ya; işte Dungeon Lords o küçük oyunlar içinde en tehlikelisi. Diablo tarzı bir aksiyon rol yapma oyunu. Sekiz ırk ve meslekten istedığınızı seçip zindandan zindana koşturuyorsunuz eşya ve Level peşinde. Ama benzerlik burada bitiyor, çünkü oyunun kalbinde 20 yıllık bir rol yapma oyunu tecrübesi atıyor.

D.W. Bradley daha biz Amiga'ya "guuu" derken RPG oyunu yapıyordu. Nasıl ki Richard Garriot tüm Ultima'ların babası ise, efsanevi Wizardry serisinin (en son sekizinci çıktı rahmetli SirTech firmasından) babası da Bradley'dir. Ben oyunu incelerken Karısı olduğumu-

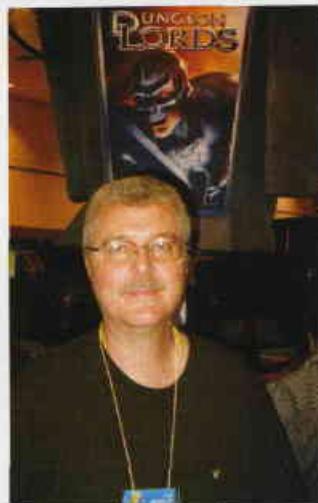
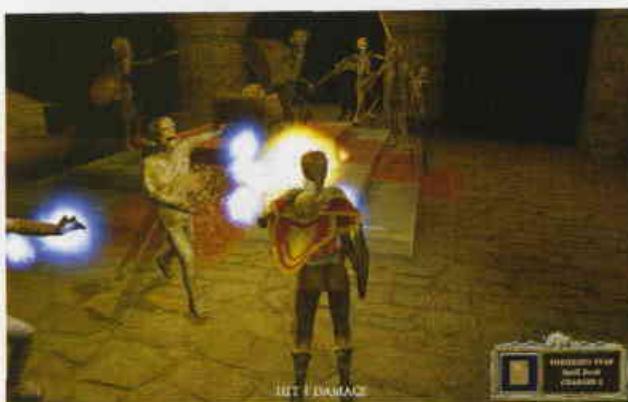
nu zannettiğim bir hanımla yanında belirmesi hoş bir sürpriz oldum benim için ve hemen sordum:

**Sinan:** Geleneksel tarzda, daha karmaşık rol yapma oyunlarınıza alışmıştık sizin. Peki neden Dungeon Lords'u aksiyon tarzına çekmeye karar verdiniz?

**D.W.B:** Wizardry'nin tarzı artık oyuncuları çekmiyor. Ben de oyuncuların istediği tarzda, türünün en iyisi olan oyunu yapmaya çalışıyorum.

Vay babamı birisi olsam, Bradley için "piyasa adamı olmuş" diyebilirdim. Ama adamin samimiyetini görüp, oyunu da yarı saat kadar kurcaladıktan sonra yaptığı işin ne kadar doğru olduğunu anladım. Benim gibi Morrowind oynamak isteyip de sayfalarca yazı okumaya, binlerce küçük ayrıntıyı öğrenmeye zamanı olmayanlar Dungeon Lords'a bayılacak (tamam, kızma Burak, Morrowind kötü demedim ki.. Ahh!) ●

Sinan



# SPLINTER CELL 3 UBISOFT / BELLİ DEĞİL

PC XBOX

Yanlışlıkla girdiğim bir kuyruğun benim için E3'ün dönüm noktası olacağını nereden bileydim? Sağın solun resmini çekip "Neden Allahım, neden bomba bir oyun yok bu yıl? Yeri göğü hatunla doldurmuşlar!" diye serzenişte bulunuyordum ki, arkamdan bir ses "Please, move! (duraklama yapma kardeşim!)" deyince kendime geldim. 5 dakikadır fotoğraf makinenin pilleriyle boğuştuğum yer Splinter Cell 3'ün kuyruğumış meğer. "Neyse kismet, o çıkar sepete" deyip daldım içeri.

Oh! Ohannes! Ohannesburgerkingdiamondmaster3d! Ben ki daha Pandora Tomorrow'un etkisinden kurtulamamış bir şahıs idim, ne zaman ki Splinter Cell 3'ü gördüm, o vakıt acı gerçeki anladım: Adamlar Pandora Tomorrow'u bizi oyalamak için yapmış. Esas olay Splinter Cell 3 imiş. Gerisi yalanmış.

Nereden başlayayım? Gelenek olduğu üzere değişen grafik motorundan başlayayım. Tamamen yenilenmiş grafikler. Gösterimde belirtildi, ama artık Unreal Tournament grafik motoru kullanıldığından şüpheliyim. Yansıma ve ışıklar çok daha gerçekçi, çok daha güzel (ikinci oyunun üstüne daha ne kadar güzel olabilir ki demeyin, olmuş). Yapay zeka iyice coşmuş, karanlığa girmeden etrafa bildikleri ışık kaynaklarını yakıyorlar, yakabilecekleri bir ışık yoksa ışıldak, fener gibi buldukları şeyleri karanlık bölgelere atıyor-

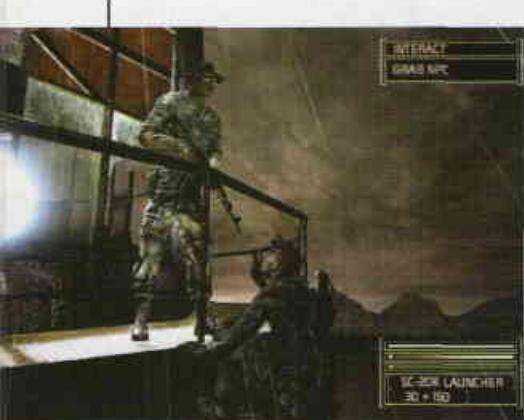
lar. İşimiz çok zor olacak, çok.

Şimdi bu yeni hıncırlıklara karşı boş değil. SC20'sine takabileceğim yeni oyuncularının yanı sıra, bir bıçak sahibi olmuş. Dudak bükenler, Sam'ın elindeki bir tek bıçağın bıçağın kaç şekilde düşman kesebildiğini görünce utanacaklar. Ayrıca baş aşağı sarkıp boyun kırmış, ince materyallerin arkasındaki düşmanın çekip alma, kapayı kırıp içeri dalma gibi yeni hareketleriniz de var. Splinter Cell serisini bilenler bilir, bu yeni hareketler oynanış olasılıklarını inanılmaz zenginleştirmiş. Bıçağıyla ince materyalleri kesebilen Sam, ikinci oyundaki en büyük eksik olan fizik motorunu da kendi lehine kullanabiliyor artık.

Multiplayer ise iyice coşmuş. İki casusun bir odaya sızıp bilgisayarları hacklemek için yaptıkları hareketleri görmek için LEVELCD'deki E3 videoları bölümündeki videoyu seyredin de ağızınız bir karış açık kalsın. İkinci oyunda da çok güclü olan bu multiplayer öğe, yeni ve gelişmiş haliyle tek başına bile Splinter Cell 3'ün alınması için en büyük sebep olabilir.

Velhasıl, Splinter Cell 3 bir devam oyunu olmasına rağmen, bu E3'ün bende en çok iz bırakan oyunu oldu. Resmen dengem bozuldu, geri dönüp yeniden bitireyim Pandora Tomorrow'u bari. ●

Sinan



## THE SIMS 2 ELECTRONIC ARTS / EYLÜL 2004

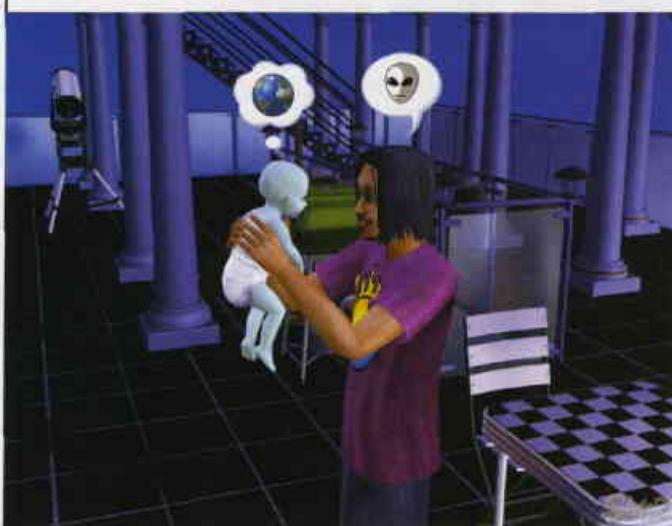
Oyunu uzun süredir takip etsek de Maxis bugüne dek hep 3D grafikler, karakterleri doğumdan ölüme oynamaya ve kuşaklar boyu DNA'nın aktarımı gibi özelliklerin üzerinde duruyordu. Ama bu E3'de simlerin karakteri ve hayatı amaçları gibi daha derin konulara girdiler.

Müjde! Artık simlerin tuvalet ve açlık gibi sorunları oyunda çok daha az yer tutacak. Bunun yerine simlerin idealleri ön plana çıkıyor. Bu idealleri Don isimli örnek bir sim üzerinde gösteriyordu Maxis (bugünlerde çok meşhur bir sim kendisi). Önce Don'un geçmişinin kısa bir video olarak izledik (artık biz de simlerimiz için entertenan videolar yapabileceğiz). Hızlı bir gençlik yaşamının ve hayatı zor tutulur sevgililerle yaşanan maceraların ardından Don, Sarah ile tanışıp evlenir ve bir de çocukları olur. Sarah'ın ideali aile yaşamıdır, adamımız Don'unki ise elbette aşk. Bu idealler bize kalmış isterse-niz kafayı paraya takmış bir sim de yaratabiliz. Sonuçta farklı idealler onlar için farklı tutku ve korkular ifade ediyor ve bunları oyun dinamik olarak belirliyor. Mesela Sarah ailesinin başına bir şeyler gelmesinden ve aldatılmaktan korkarken en büyük arzuları çocuğun büyüğünü ve kız kardeşinin evlendiğini görmek. Don her ne kadar karısına ve ailesine karşı sevgi dolu olsa da yapısı gereği eski sevgilisi Dina ile ara sıra birlikte olma arzusundadır. En büyük korkusu ise aldatırken yakalanmaktır elbette.

Oyunun demosunda çocukların doğum günü sırasında ailenin başına gelenlere şahit olduk. Parti başta güzel gitmektedir, Alex mumlarını üfler ve bir parça daha büyür, annesi ile kucaklaşırlar. Ama bu arada Don'un gözü Dina'dadır. İkisi çaktırmadan içeri girerler ve onlar kanepenin üzerinde öpüşmeye başladığı anda içeri Sarah'ın kız kardeşi girer! Hemen ablasına koşar ve gördüğünü anlatır. En büyük korkusu bu olduğu için Sarah göz yaşlarına boğulur, pişman şekilde koşa koşa gelen Don karısından özür dilemeye başlar. Ama bu sırada Dina yanlarına gelir ve herkesin önünde Don'u öpürür. Gerisi aile trajedisi işte, Sarah tam bir hysteri krizinde göz yaşlarına boğulurken kardeşi Dina'ya dalar ve tekme tokat bir kavga başlar.

Bu küçük hikaye (izlerken ağızımın açık kaldığını söylemem gerek yok heralde) The Sims 2'nin getirdiği gerçek yenilikleri çok iyi göz önüne seriyor. Yoo sadece 3D değil ve sadece doğumdan ölüme oynanmıyor. Yeni oyunda Sim'lerimizin gerçek karakterleri, ilişkileri, tepkileri ve idealleri var. Kardeşinin Sarah'a koşup olanları anlattığı sahne de gerçekten şasa kaldırmış. Görünen o ki Maxis kafasız simlerimize adam gibi bir yapay zeka kazandırmak için bir hayli uğraşmış. ☺

Tuğbek

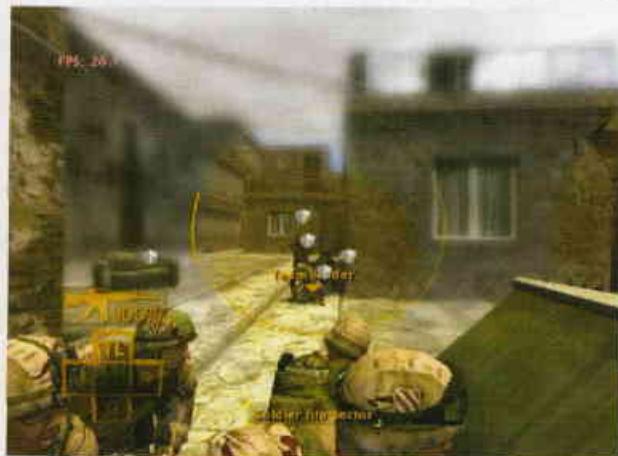


## FULL SPECTRUM WARRIOR THQ / EYLÜL 2004

E3 öncesi şahane grafikleri olan bir takım combat oyunu olduğu dışında pek bilgi olmayan FSW beni baya etkiledi. Bu türün diğer oyunlarının tersine FSW'da silahı elinize alıp savaşmıyorsunuz. İşiniz tamamen eldeki iki timi doğru kullanıp görevi tamamlamak. Üstelik her iki takımın da en ufak hareketine kadar kontrol etmek zorundasınız. Nereye ilerlemeli, nerede mevzi almalı, hangi köşeden bakmalı, el bombasını nasıl atmalı... Bu özel timler sizin her komutunuza ihtiyaç duyuyor. Kulağa basit gelse de FSW oldukça dikkat gerektiren kompleks bir oyun. Çünkü gerçekçilik had safhada ve yanlış bir hareket hemen ortalığın kan gölüne dönmesine yol açıyor.

Bana sorarsanız UFO: Aftermath ile Ghost Recon'un karışımı diyebilirim özgün yapısı ve küçük iki time iyiçe odaklanması ile Full Spectrum Warrior bu senenin kaçırılmayacak strateji/simülasyon oyunlarının dan. ☺

Tuğbek



## KINGDOM HEARTS 2 SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL



Ülkemizde nedense görmezden gelinen, ama Square'in son zamanlarda çıkarttığı en iyi oyun (Final Fantasy X'dan sonra) olan Kingdom Hearts'in devamı da konferansta gösterilen oyunlardandı. İki bir çok ünlü Disney karakterlerini (Goofy, Mickey Mouse Donald Duck gibi), Square'in kendi karakterleri ile harmanlayan müthiş bir oyundu. Kingdom Hearts 2 ise olağın bir adım öteye taşıyor,

yakın zamanda sinemalarda izlediğimiz tüm Disney filmlerinin ve ilk oyunda olmayan Disney kahramanlarını bu oyunda görme ve yönetme şansınız olacak. Tanıtım videosunda gösterilen karakterler arasında Little Mermaid, Hercules, Beauty and the Beast, Winnie The Pooh, Pinokyo dahil düzinelece Disney karakterinin yanı sıra, FFX'dan ve diğer Square oyunlarından karakterler bir hi-



kayedede harmanlanmış.

Eğer bu oyundaki Disney karakterlerine bakıp da "ihh, çocuk oyunu işte" diyerek burun kıvırıysanız, çok şey kaçınıyorsunuz. Kingdom Hearts 2'nin çıkışmasına daha çok var, o yüzden hemen gidip ilk oyunu alın ve oynamaya başlayın. ●

Sinan

## FULL METAL ALCHEMIST SQUARE ENIX / BELLİ DEĞİL



Square'in 2004-2005 döneminde çıkartacağı oyunlar yüzünden Japon Anime ve Manga'larına en ufak ilgisi olanlar dahi, delirecek. Square'in E3 öncesi konferansında ilk defa gösterdiği Full Metal Alchemist, Japonya'da ayda 3 milyon tirajı olan bir manga ve başarılı bir anime.

FMA'nın konusu, büyü ile (alchemy) nesnelere istediği şekli verebilen iki kardeşi konu alıyor. Ölen annelerini diritmek için bu gücü kullanmalarında çok büyük bir bedel öderler. Küçük kardeş bir kolunu ve bacağını, abi ise tüm vücudunu(!) kaybeder. Ruhu metal bir zırha bağlanan abi ile birlikte, kendilerini kurtarabilecek çareyi aramaya başlarlar.

Açıkçası Pokemon veya Beyblade gibi daha hafif animelerden hoşlanmam. Ama Full Metal Alchemist'in animesinin tanıtım videosu bir Trigun ve Cowboy Bebop fanatığı olan beni benden aldı. Son zamanlarda sabahları kaliteli animeler vermeye başlayan Star TV'nin bu seriyi de göstermesi için dua etmeye başlayın.

Oyuna gelince, klasik bir arkadan görünlüşü aksiyon oyunu izlenimi verse de, oyunda büyü çok ilginç şekillerde kullanılmış. Çata çata önüne geleni pataklamak yerine, çevredeki eşyaları istediğiniz şekilde sokabiliyorsunuz. Bu gücünü kullanarak bir elektrik direğini makineli tüfek yuvasına, çöp kutularını kocaman bombalara dönüştürebiliyorsunuz. Bu eşya-büyü çeşitliliği oldukça fazla, üstelik alabileceğiniz silahlardan kendinizi geliştirmeye imkanı da var, hafiften RPG kokuyor yani.

FMA'nın 2005'in gizli sürprizlerinden birisi olacağı kesin, ama anime'si beni oyunundan daha çok çekti. ●



Sinan

## FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

SQUARE ENIX / 2004 SONBAHAR

Square'in başkanı Yoichi Wada'nın konferansta da itiraf ettiği gibi, serinin en iyi oyunu Final Fantasy VII idi. 1997'de çıkan oyun sadece zamanının en ileri teknolojisini kullanan RPG'si olmakla kalmamış (PSOne kraldı), aynı zamanda ondan sonraki bütün FF'lerin (ve birçok diğer FRP'nin) örnek aldığı fikirlerle gelmişti. Ana karakter Cloud'un karizması, hikayenin sürükleyleciliği ve asla unutulmayacak sonuyla FFVII, beyinlere ve kalplere kazındı.

İşte bu hikayenin devamını isteyen herkese bir iyi bir kötü haber var. Önce iyi haber: FF7: Advent Children ilk oyunun kaldığı yerden hikayeyi devam ettiriyor ve karakterlerin başına neler geldiğini müthiş bir hikaye eşliğinde anlatıyor. Cloud, Sephiroth dahil eski ve birçok yeni karakter burada. Kötü olan haber ise, Advent Child-

ren bir oyun değil, DVD film olarak hazırlanıyor. En azından PS2 için böyle, Advent Children'in Sony'nin yeni el konsolu PSP için bir oyununun çıkışacağı da kulaginiza geldi. PSP hakkındaki tüm elde ettiğimiz bilgiler gelecek sayıda.

Square'in ilk (ve son) film projesi olan Final Fantasy: Spirits Within'den sonra ilaç gibi geleceği kesin Advent Children'in, Ne de olsa Spirits Within'in aksine hikaye tamamen Japonlar tarafından hazırlanıyor. Ama FFVII'den sonra bu haberle çölde vaha bulmuş gibi olan biz PS2 sahiplerini 1 saatlik bir DVD filmi kesmeyecektir. Şimdi den Square Enix'e baskı e-postaları göndermeye başlayalım derim. ●

Sinan



## BURNOUT 3

ELECTRONIC ARTS / EYLÜL 2004



Benim hakkında çok net bir kaniya varamadığım oyunlardan biri oldu Burnout 3. Bir yandan oyunda ciddi değişiklikler olmuş ve havası bir hayli değişmiş, oyuna eğlenceli yeni özellikler eklenmiş. Artık yarışta başarı hatasız sürüp doğru Burst kullanmaktan çok rakiplerinizi duvara tosatmaya dayanıyor. Bir rakibinize kaza yaptırdığınızda Burst çubuguuz uzuyor ve sürekli rakiplerinize dalaşarak bir kaç kat daha uzun bir burst çubuguna ve dolayısıyla daha fazla güce sahip oluyorsunuz.

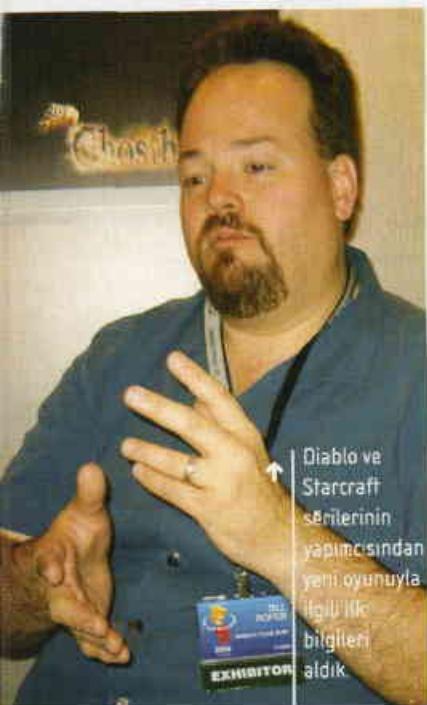
Ama diğer yandan da Burst o kadar hızlı doluyor ki yarışın çoğunu-

da elinizi R1'den çekmiyorsunuz bile. Ayrıca Burst modda çarpmak zorlaşmış gibi. Ama grafikler özellikle de kazalarda arabaların deformasyonu almış yükümlü. Ne var ki bu da Burnout'un kendi havasından uzaklaşmasını getirmiş sanki. Kısacası oyun bir hayli gelişmiş ama atmosferini bir parça yitirmiştir. Sizin için de öyle mi bilmiyorum ama Burnout'daki o küçük araba sürme hissiyatı beni çok cezbediyordu. Yine de çıktıığında uzun uzun oynamak lazım. Belki böylesi daha çok hoşumuza gider. ●

Tuğbek



# BILL ROPER İLE RÖPORTAJ



Diablo ve Starcraft serilerinin yapımcısından yeni oyunıyla ilgili bilgiler aldı.

Onu hepiniz tanıyorsunuz. İstisnasız hepiniz onun en az bir oyununu oynadınız, ismini bilmeseñ de böylesine müthiş oyular yaptığı için ona şükran duyduñuz. Bill Roper, Blizzard North'un kurucusu, Diablo ve Starcraft'ın tepesindeki begin. Ve işte bu E3'te onunla yeni kurduğu firmañı Flagship Studios hakkında konuşmak için randevu almıştim.

Oldukça sevimli (ve fazlasıyla konuşkan) olan Bill'e ilk sorum, hepinizin aklındakiymið:

**SINAN:** Sizinle birlikte Blizzard'dan çok fazla ayrılan oldu. Sizce bu kan kaybından sonra Blizzard Starcraft ve Diablo serilerinden beklenen kalitede bir devam oyunu çikartabilecek mi? Yoksa sadece önceki oyuların birer uzantısı mı olacak?

**BILL:** Bence başarılı olacaklar. Birçok ayrılmamanın aksine, bizim Blizzard'la olan ayrılımız arkadaşça oluyor. Hala onlarla bir araya gelir yemek yer, beyzbol maçı seyretmeye gideriz. Diablo ve Starcraft'ın isim hakları hala Blizzard'da olduğu için devamları tabii ki oradan çıkacak, ama bunların daha önceki oyuların aşağı olmayacağına eminim. Yıllarca birlikte çalıştım ve yeteneklerine son derece güvendiğim insanlar hala orada.

**SINAN:** Şu anda Namco standında görüşüyoruz sizinle. Namco sadece konsollara oyun hazırlayan bir firma olduğu için bu ilgiyi çekti. Acaba PC'den konsol oyularına mı geçiyorsunuz?

**BILL:** Hayır, aksine Namco ile sadece PC'ye çıkacak ilk oyunumuz için anlaşmış bulunuyoruz. Oyunlarımızın dağıtıımı için Namco'yla anlaşmamızın sebebi, onların PC pazarına girmek istemesi oldu. Konami ve Capcom, Namco'nun en büyük rakipleri ve yavaş yavaş PC piyasasına giriyorlar. Namco da bu yansta geri kalmak istemiyor ve PC oyuları konusunda onlara liderlik yapacak (firmamızın ismini buna uygun görmüş olmalıdır:) bir isim olarak bize geldiler. Bizim ilk oyunumuz Namco'nun PC'ye özel ilk oyunu olacak.

**SINAN:** Esas merak ettiğimiz konuya dönersek, yeni oyununuz hakkında bize neler anlatıbilirsiniz? Sizin Diablo ve Starcraft'ınızı oynayan herkes bunu merak ediyor.

**BILL:** Açıkgözü, şu anda oyun hakkında hiçbir şey söyleyemem, oyunun ismi de dahil. Ama açıkladığımız zaman önceki oyularımızın fanatiklerinin bekleyenlerinin çok üstünde olduğunu göreceksiniz.

**SINAN:** Ama toplantı odasının dışında ufak bir standınızı gördüm. Oradaki artwork'lerden oyuncunun gotik-teknolojik bir arada olduğu bir oyun olduğunu çıkartabiliyoruz.

**BILL:** (Sırıtarak) Evet, büyü ve teknolojinin bir arada olduğu bir oyun hazırlıyoruz.

**SINAN:** Peki tür olarak bir şeyler çitlatısanız?

**BILL:** Role Playing oyunu olacak. İyi ve kötüün kesin çizgilerle belirlendiği çok geniş ve karantik bir dünya da gelecek. Karakter ve durumlarımızın iyi ve kötülüğünü kesin bir şekilde ayırmak, tamamen benim seçmem. Starcraft'ta bilirsiniz, ana karakter bir kahramanın birden bire baş kötüye dönüştürülebilir, bir hain zannedtiğimiz düşmanımız, en önemli müttefikimiz olabilir. Diablo'da ise iki taraf vardı: Mutlak kötüük ve siz, yani oyuncu. Yeni oyunumuzda da iyi ve kötüün bu şekilde net bir ay-

nm içinde olmasını istiyoruz. Oyunun hikayesinin ve oynanışının oyunculara hemen TANIMLI GELMESİNİ istiyorum.

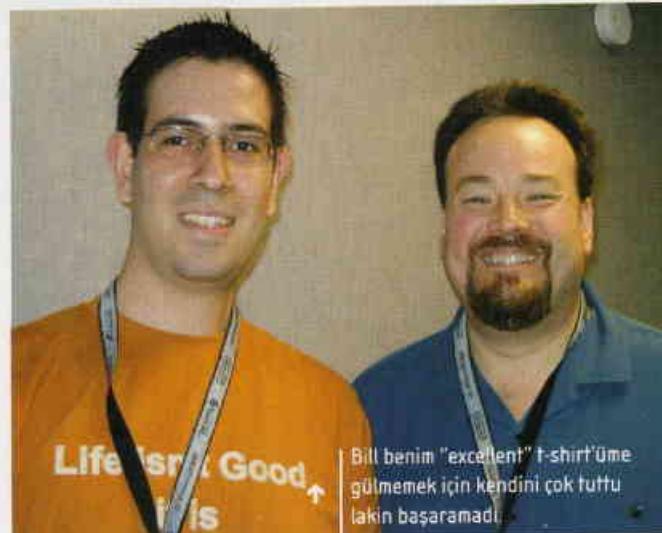
**SINAN:** Hmm, demek gotik atmosferli, teknoloji kaosu yaşayan bir RPG. Peki bir de şunu söyleyebilir misiniz: Oyun Action RPG mi olacak?

**BILL:** (Lafla inatla "Diablo benzeri bir oyun mu yapıyorsunuz?" a getirmeden kaçınmaktan bkmış olacak ki) Evet, aksiyon ve item toplama çok önemli olacak. Uzun diyaloglar içeren oyulardan ben pek hoşlanmıyorum. Oyuncuya sürekli içinde tutacak bir oyun için uğraşıyoruz, aksiyon ağırlıklı bir RPG bunun için biçilmiş kaftan. Ama şunu da söyleyeyim, bu oyun daha önceki çalışmalarımızdan çok farklı da olacak.

nanabilir durumdaydı. Evet belki elinde kılıçıyla koşturulan paladiner yerine X'ler O'larvardı ekranda, ama o andan itibaren oyuna eklediğimiz her şeyin gün be gün test edip, bergenip beğenmediğimizi görebiliyoruz.

**SINAN:** Bunun oyunlarınızı bu kadar müthiş yapan küçük, büyülü sırlarınızdan birisi olduğuna adım gibi eminim. Son olarak şunu sormak istiyorum. Bizim ülkemizde Command & Conquer ve Warcraft zamanlarında Westwood mu daha iyi, Blizzard mı tartışması yaşanırı. Sizin için böyle bir şey söz konusu muydu?

**BILL:** Olmaz mı! Yaklaşık 3 yıl boyunca Westwood bir adım öteye, altı ay sonra biz bir adım daha öteye gittik. Bu rekabet GZS türünün esas yerini



Bill benim "excellent" t-shirt'ümé gülmemek için kendini çok tuttu lakin başaramadı.

**SINAN:** Diablo ve Diablo 2'yi bunca yıldır hala oynatan Multiplayer yönündü. Sizin oyununuzda multiplayer ne durumda? Single player'ı tamamladıktan sonra mı multiplayer'ı hazırlamaya başlayacaksınız?

**BILL:** Hayır. Single player ile birlikte multiplayer'ı da yapıyoruz, paralel olarak. Bütün oyun yapımcılarının yaptığı bir hata vardır: Oyunu, oyunu yapmaya başladıkten aylar sonra oynanabilir hale getirirler. Grafik, kod ve oynanış üzerinde altı ay çalıstıktan sonra geri dönüp hataları düzeltmek genellikle felaketle sonuçlanır. Biz ise oyunu yapmaya başladıkten bir ay sonra, oyun oy-

bulmasını ve bugünkü kaliteye ulaşmasını sağladık. Westwood'un kapanlığını duyduğumda çok üzülmüşüm, aramızdaki tatlı rekabeti özleyeceğim (böylece çaktırmadan yeni bir gerçek zamanlı stratejinin de en azından aklının bir köşesinde olduğunu ağızından almayı başardım)

**SINAN:** Tarihin en önemli oyun yapımcılarından birisiyle tanışmak benim için bir şerefti. Bize zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederim Mr. Roper.

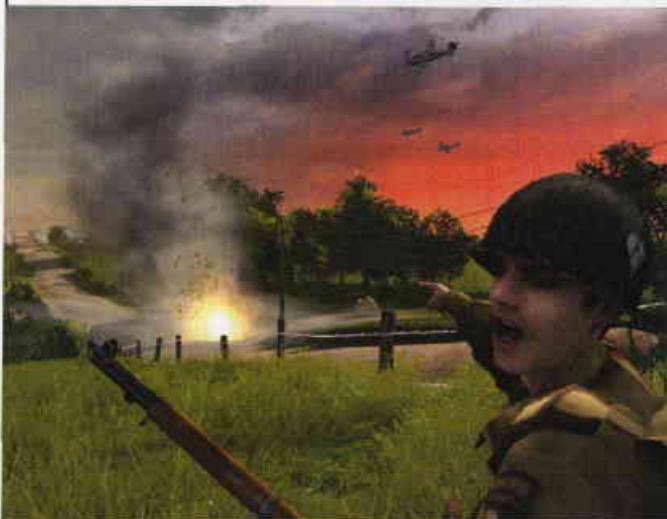
**BILL:** Teşekkür ederim, ben de çok memnun oldum. Yeni oyunumuzun detaylarını ilk öğrenenlerden olacağımıza da şimdiden söz veririm.

## BROTHERS IN ARMS UBISOFT / BELLİ DEĞİL

Dynamite imkanım olmasa da küçük bir çadırda 30 kişi tıpkı tepiş ama ağızım açık izlediğim canlı demosu gösterildi oyunun. Açıkçası Call of Duty nasıl Medal of Honor'u tepelediyse, Brothers In Arms'da aynı şeyi Call of Duty'ye yapabilir. Daha kontrollü ve gerçekçi bir oynanış ve 13 kişilik bir takımı yönetme imkanı oyunun ilk gözle çarpan özellikleri. Ama yapımcıların daha çok üzerine konuşmayı sevdikleri konu oyunun gerçek bir hikayeden alınmış olması. Normandiya'ya inen 13 askerin kader birliği ve 8 günlük gerçek maceraları-

nı anlatılıyor Brothers In Arms. Gearbox sadece eski resimlere bakmakla kalmamış Normandiya'ya gidip oyunındaki mekanları tek tek gezmiş. Oyunu oynayan yapımcının "Oraya gittim ve şu siper aldığım duvar parçası hala yerinde duruyor" diye heyecanla haykırışını unutamam. Tabii bir de o kalabalıkta oyunu görmek için yerlerde sürünen rüken topuguma basan izbandut arkadaşı da. ☺

-Tuğbek



## S.T.A.L.K.E.R THO / EYLÜL 2004

Geçen E3'den beri üzerinde çok konuşulan ve Half-Life 2'ye sıkı bir rakip olması beklenen Stalker (şu noktaları hasta ediyor ben) bu senede fuann gözdeleri içindeydi. Oyunun tek kişilik kısmı sadece demo olarak gösterilse de çok oyunculu olarak oynama imkanı buldu. Açıkçası grafikler çok iyi olsa da Far Cry'in yükselttiği çitra yüzünden geçen sene ki kadar etkilemedi beni. Ayrıca geçen seneden bu yana oyunda çarpıcı bir gelişme de olmamış.

En çok ilgimi çeken nokta silahların aşırı keskin olmasıydı. Seri atış yapabilen, dürbünü, susturuculu ve neredeyse hiç sekmeyecek bir silah bana sorarsanız hayal kırıcı. Oyunun başında yapım ekibinden biri vardı ve bunu biraz tartıştık. Bu kadar az sekmenin özellikle çok oyunculu oynanışı zevksiz hale getireceğini söyleyince durumun bu silaha özel olduğunu ve AK-47 denememi söyledi. Seri halde silah değiştirip intihar ederek diğer silahları da denedim. Arma sorun hemen her silahda vardı. Sonunda oyunun halen yapım aşamasında olduğunu hatırlatıp bunun düzeltileceğini söyledi. Umarım öyle olur yoksa en zor seviyede bile laylay oynanıp biten bir Stalker bizi bekliyor. ☺

-Tuğbek



## DEVAM EDECEK...

Maceramız burada bitti zannediyor-  
sanız çok yanılıyorsunuz. Sony'nin PSP'si,  
Nintendo'nun DS'i, Brian Fargo (Fallout),  
Richard Garriot (Ultima Serisi) ve bir dolu oyun  
daha gelecek ay bu sayfalarda...



# Bilen Adam

Bilen Adam bu ay fuar yorgunu olduğu için köşesini bir adet yeni Level karnesine sattı. Aman ne de iyi etti, dır dır dır başımız şışlığıtı. Oldukça genişlettigimiz ve bir oyun hakkında ihtiyaç duyacağınız tüm bilgileri içeren yeni Level Karnesi'ni gelin tanıyalım şöyle bir.

## GENEL BİLGİLER

Oyunun ismi, türü ve resmi web sitesiyle yeni ve geliştirilmiş Level Karnesi'ne giriş yapıyoruz.

İncelenen oyunun yapımı, varsa Türkiye'ye, yoksa Avrupa dağıtıcı, Türkiye'de orijinal olarak bulunup bulunmadığı ve varsa tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı. Yaş sınırı ise resmi ESRB değerlendirmelerinden çok, bizim oyunu hangi yaş için uygun gördüğümüzü belirtiyor.



## TEKNİK BİLGİLER

Oyun için gereken minimum sistem, oyunun çalışacağı ama en düşük grafik ayarlarında bile sorun çıkarılma ihtimali olan sistemdir. Önerilen sisteme ise oyunun tammin edici performans vermesini bekleyebilirsiniz. CPU işlemci gücü, RAM bellek miktarı, GFX ekran kartını simgeler.

Desteklenenler bölümünde ise oyunun EAX2 ve ADVHD ses sistemlerine desteği var mı görebilirsiniz.



## UEFA EURO 2004 SPOR

[www.euro2004game.ea.com](http://www.euro2004game.ea.com)

Yapımcı: EA Sports	Medya: 2 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Electronic Arts	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: Yok
Multiplayer: <input checked="" type="checkbox"/> Internet	<input checked="" type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Aynı Bilgisayardan
Multiplayer Modu: PvP		

Minimum	Onerilen
700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 256 MB RAM, 128 MB RAM, 880 MB HD Alanı, 32 MB E. kartı	1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM (Win. XP için 256 MB RAM, 128 MB RAM), 880 MB HD Ekran kartı

### Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ün 2 Arka
<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX2	

### Oyna Alışmак: Normal

### İngilizce gereksinim: Yok

### Zorluk: Orta

Grafik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ses	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Oynanabilirlik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Multiplayer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Eğlence	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

<input checked="" type="checkbox"/> Artılar/Eksiler
<input checked="" type="checkbox"/> Online modu,
<input checked="" type="checkbox"/> ilginç modlar,
<input checked="" type="checkbox"/> sesler.

- ▼ Hantal ve doğal olmayan
- ▼ oynanış, takımlar
- ▼ arasındaki dengesizlik,
- ▼ aptal yapay zekâ, vasatı
- ▼ aşamayan grafikler.

### LEVEL NOTU

Alternatifler: Pro Evolution Soccer 3

61

## MULTIPLAYER

Giderek önem kazanan oyunların multiplayer özellikleri hakkında detaylı bilgiler. Internet, ağ veya aynı bilgisayarda multiplayer oynamayıza nasıl? Oynamabiliyorsa hangi oyun modları var ve kaçı kişiye kadar destekliyor?

## ZORLUK ÇUBUĞU

Bir oyunun zorluğunu belirleyen etkenler "Oyna Alışma Süresi", "İngilizce Gereksinim" ve "Genel Zorluk Seviyesi"dir. Bu üç etkende de "Az - Normal - Yüksek" olarak üç zorluk seviyesi görecək ve oyunun zevkinize uygunluğu hakkında fikir sahibi olacaksınız.

## DEĞERLENDİRME BÖLÜMÜ

Artık çok daha detaylı olan ve tek bir Level Puanı ile sınırlı olmaya değerlendirme bölümünde beş üzerinden oyunun grafik, ses, oynanabilirlik, multiplayer ve eğlence notlarını görebilirsiniz. Ayrıca, bize göre oyunun en can alıcı artı ve eksilerini de burada görebilirsiniz. Tabii bir oyunun, vereceğiniz parayı hak edip etmediğini bilirken en son kararınız olan Level Notunu da burada görebilirsiniz. Son olarak, bu oyun elinizde varsa ve hoşlandığınız, daha önce incelediğimiz oyunlardan sizin için sechtigimiz alternatifleri görebilirsiniz.

## Evvel zaman olur ki...

### 6 yıl önce

Yüreğimizi hıflatan bir haberte başlıyor bu sayı: "Fallout 2 Kasım'da piyasada olacak!". Hala etkisinden kurtulmadığımız bu seriyi ne kadar övsek azdır. İncelenen oyunlardan Die by the Sword, tarihin en ilginç oyunlarından birisidir. Mouse'u kullanarak kılıçınızı istediğiniz gibi sallayabildiğiniz, şiddetli bir vuruşla kelleleri uçurabildiğiniz bu oyun bizce çok daha fazla ilgiyi hak ediyordu (5 üzerinden 5).

Ve tabii Battlezone. Hala gerçek-zamanlı strateji ile simülasyon türlerini bu kadar iyi birleştiren bir oyun yapılmadı. Önce üssünüze kurun, sonra tanklarınızı üretin, daha sonra isfereniz onları sürün! Eğer tankınız hasar görürse inip düşman tanklarının şoförlerini bile vurabiliyordunuz! Tam bir şaheserdi. (5 üzerinden 4).

Bu sayının ilgi çeken diğer oyunları ise, PC'nin en iyi dövüş oyunlarından olan Fighting Force (5 üzerinden 4), 3Dfx'i ilk kez insanların akına düşüren aksiyon oyunu Forsaken (5 üzerinden 4), cüceler ve denizaltıları bir şekilde aynı oyunda birleştirip başarısan ilginç oyun Sub Culture (yne 5 üzerinden 4) idi.

### 3 yıl önce

Zannımcı az öncekinden daha cesur bir kapağa sahip olan Haziran 2001 (kapakta asla ama ASLA okuyucuya sırtı dönük grafik öğe kullanıma), Desperados'u ve Ultima Online Third Dawn'ı ile oldukça kaliteli oyunların incelendiği bir sayıydı (sırasıyla %91 ve %87).

Desperados incelemesinde (sayfa 40) sol üstte kullandığı resim için 4,5 saat "hırdı hırdı!" diye beyinini yediğine ben şahidim. (dikkatli bakarsanız, o resimde yazan LEVEL, 21 adet canlı ete geçirilip bağlanmış ve itinaya dizilmiş kovboydan oluşuyor).

Bu arada az önceki Sinan Operation Flashpoint'in İlk Bakış'ının sonunda o kadar heyecanlanmış ki "Of Temmuz, çubuk gel! Tekrar askere gitmek istiyorum!" demiş. Desperados screenshot'ının etkisi henüz geçmemiş olsa gerek.



## LEVEL Notları

### 90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmazacak derecede güzel oyuna verilen, bu sayfalarla sıkça rastlamaya çağınız bir seref madalyasıdır.

### 80-89 arası: LEVEL HIT

Yanında bu logoğu gördüğünüz bir oyun, türünden en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden atabileceğiniz.

### 70-79 arası: Mİ

Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmemse de, oldukça iyi bir oyun demekti.

### 60-69 arası: ORTA

Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

### 50-59 arası: VASAT

Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

### 30-49 arası: KÖTÜ

Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtiyalle paranız çöpe atılmış olacakmışız.

### 1-29 arası: LEVEL SHIT

Tam anlamıyla rezale! Üstüne para bille verseler, hatırlığınız zamana değmeyecektir.

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## Dünya Listeleri

### PC

- Far Cry
- Championship Manager 04 Season 03/04
- Hitman Contracts
- CSI: Dark Motives
- The Sims
- Battlefield Vietnam
- TOCA Race Driver 2
- The Sims: Making Magic
- Unreal Tournament 2004
- Counter Strike: Condition Zero



## PLAYSTATION 2

- UEFA Euro 2004
- Hitman Contracts
- Transformers Armada
- Fight Night 2004
- Sonic Heroes
- 007: Everything or Nothing
- The Simpsons: Hit & Run
- The Suffering
- Van Helsing
- LMA Manager 2004



Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerindenelenmiştir.

★ yeni ✖ değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü

## Altın Klasikler

Geçen ay tamamen yenilediğimiz yeni ALTIN KLASİK sisteme sizlerden birçok övgü geldi. Geçen sayıyı almayanlar için tekrar yazmakta fayda var. Yeni sistemde yeteri kadar yüksek not alan oyunlar hiç beklenmeden listeye giriyor. Daha sonra her 6 ayda bir Level notundan 1 puan düşülerek zaman aşımına karşı GÜNCEL NOTU belirleniyor.

Platform/Oyun	Yıl	Not   Güncel Not	RPG	ADVENTURE	SPOR	SIMULASYON	YARIŞ	ONLINE AKTİVİYON	DEVAŞA ONLINE
AKSIYON	PC	GTA: Vice City	2003	%96   %95	RPG	Star Wars: K.O.T.O.R	2004	%92   %92	
	PC	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004	%94   %94		Elder Scrolls: Morrowind	2002	%94   %90	
	PC	Grand Theft Auto 3	2002	%95   %91		Baldur's Gate 2	2000	%97   %89	
	PC	Prince of Persia: Sands of Time	2004	%90   %90		Final Fantasy X-2	2004	%89   %89	
	PC	Tom Clancy's Splinter Cell	2003	%93   %90		Final Fantasy X	2002	%92   %88	
FPS	PC	Far Cry	2004	%93   %93	ADVENTURE	Broken Sword 3	2003	%90   %90	
	PC	Call of Duty	2003	%91   %90		Silent Hill 3	2003	%85   %85	
	PC	Medal of Honor: Allied Assault	2001	%95   %89		Syberia 2	2004	%84   %84	
	PC	No One Lives Forever	2001	%95   %89		Grim Fandango	1999	%93   %83	
	PC	Half Life	1999	%93   %87		Curse of the Monkey Island	1998	%92   %80	
SPOR	PC	Pro Evolution Soccer 3	2003	%95   %94	SIMULASYON	The Sims	2000	%95   %88	
	PC	CM Season 03/04	2003	%93   %93		Operation Flashpoint	2001	%91   %87	
	PS	SSX 3	2003	%92   %92		IL2 Sturmovik	2001	%92   %86	
	PC	Madden NFL 2004	2004	%93   %92		Freelancer	2003	%86   %84	
	PC	Total Club Manager 2004	2004	%91   %91		Freespace 2	1999	%92   %82	
YARIŞ	PS	Gran Turismo 3: A-Spec	2001	%98   %92	YARIŞ	Unreal Tournament 2004	2004	%95   %95	
	PC	Need for Speed Underground	2003	%92   %91		Battlefield 1942	2002	%92   %88	
	PS	Colin McRae Rally 04	2003	%92   %91		Day of Defeat 1.0	2003	%89   %88	
	PC	Colin McRae Rally 3.0	2003	%90   %88		Savage: Battle for Newearth	2003	%87   %86	
	PS	Burnout 2	2002	%91   %87		Battlefield 1942: SWWW2	2003	%87   %86	
STRATEJİ	PC	Rise of Nations	2003	%92   %91	ONLINE AKTİVİYON	Final Fantasy XI	2004	%85   %85	
	PC	Age of Mythology	2002	%94   %91		Asheron's Call 2	2003	%87   %84	
	PC	Medieval: Total War	2002	%94   %90		Anarchy Online: Shadowlands	2003	%83   %83	
	PC	Warcraft 3	2002	%93   %89		Planetside	2003	%83   %82	
	PC	Civilization 3	2001	%94   %88		Star Wars Galaxies	2004	%81   %81	

# Kiralık katilin dönüşü...

# HITMAN: CONTRACTS

**Kodunuz kaç beyefendi?**

**Kafa kel olunca çabuk ağutuyor tabii İnsan. Bir de insan kasabı olunca bambaşka!** Tüm bir hayatın, film seridi gibi gözlerimin önünden geçen bir tek mutlu an bulamamak nasıl bir şeşdir, bizim bilmemizde pek imkân yok. Tüm bir ömür süren Günahlar Maratonu son bulmak üzere mi yoksa?... Tamami ölüm ve kanla dolu bir hayatın sonunda ölümün ödül gibi görünmesi... Bilemiyorum, sanırım 47 de bileyim. Neyse, başlayalım 47'nin Günah Çıkarma Merasimi'ne...

da bizleri heyecanlandırmış önumüze sunulmasını beklediğimiz hikaye. Ne de olsa barkod kafalı dostumuz 47'nin hayatımızda dördüncü yılı bu. Nereden geldiğini kısmen bilsek de bizi asıl ilgilendiren nereye gitceği. Bütün bu heyecana karşın ara videolar ve script'lenmiş sahnelerin hemen ardından buz gibi gerçekle karşılaşırıvoruz. Hitman:Contracts bize hemen hemen hiçbir yenilik getirmiyor. Hitman 2: SA oynadığınızı sanmanız yer yer mümkün. Oyun boyunca bulunacağınız ortamların bir kısmı tanıdık gelebilir. İlk ve ikinci oyunda ziyaret ettiğimiz bazı mekanları ve kurbanları tekrar ziyaret ediyoruz. Daha "olması gerektiği" gibi bir hissiyat verse de, bölümler arasındaki bagi oyuncu olarak kuramamak oyundan biraz uzaklaştırıyor insanı. Tamam 47'nin zamanında yerine getirdiği görevler bunlar. Ama nedir 47' üstündeki piskolojik etkileri? Zevk için asla, ama; inanlı, sevdiği ya da sadece intikam arzusu duyduğu şeyler için öldürdüğü gördük 47'nin aldığı görevlerin dışında. Bölümler arasındaki bu kopukluk beni olduğum rahatsız etti açıkçası: Kanrevan içinde otel odasında sürünlükten gördüğümüz hayallerin bizi alıp bambaşka zamanla-

ra götürmesi tamam ama nedir olay? Oyunun ilerleyen kısımlarında bahsettiğim rahatsızlıkla ilgili gelişmeler olsa da bundan burada bahsetmem, film'in sonunu söylemekten farksız olacaktır. Ü yüzden geçelim usulca.

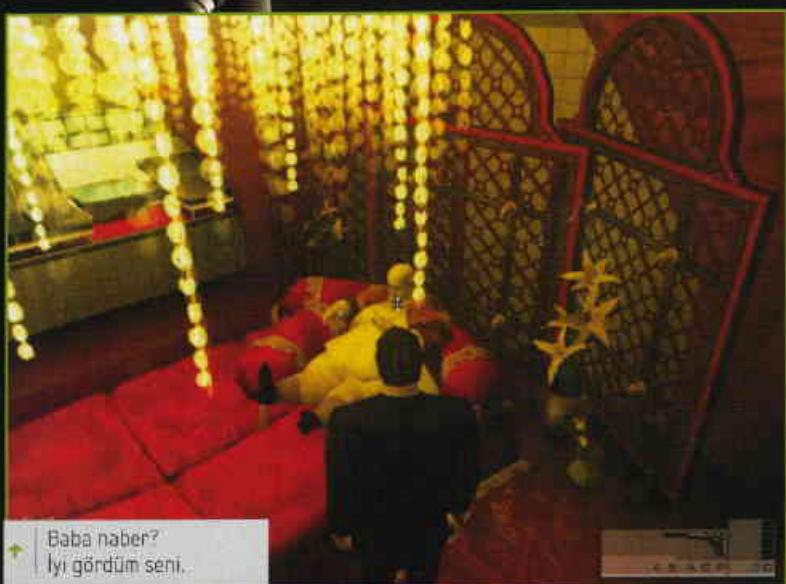
#### Ne kodu be?

Hitman:Contracts'ta grafik, oynamabilirlik ve diğer açılardan çok fazla bir değişiklik olmaması aslında genel mantığa baktığımızda sineye çekilebilir seyler. Olayların 47'nin piskolojisi ve geçmişi üzerinde yoğunlaşması ara videoların dışına taşılmış, sineye çekme aksiyonunu gerçekleştirebilirdik. Ancak bunu başaramıyor ve yapay zekâ dan verip veriştirmeye başlıyoruz. Oyunun yapılmamasında bahsedilen gelişmelerden eser yok denebilir. Tamam düşmanlar şüphelenmekleri naktada etrafı anıyor, gerektiğinde alarm veriyorlar. Ancak bundan öteye gidemiyorlar. Sağlam bir nokta belirleyip bu noktadan her ge-



#### Başla!

Arabirim oldukça basit ve sık. Düşünen adam 47 (ehe) ve "post filter". Post Filter efekti oldukça hoş ve inanılmaz yumuşak bir hava katmakta grafiklere. Ayrıca katı çizgiler ortadan kaldırıldığı gibi yarattığı hafif bulutlu hava, atmosferi artı yönde körkülemekte. Oynamamızın bölgeler aslında 47'nin anılan olduğuna göre daha ne isterim puslu bir rüyadan başka. Tabii sisteminiz saldırmırsa Post Filter'i kapatmanızda fayda var. Zira oldukça kasabiliyor oyunu. Hikâyemiz 47'nin ağır yaraları olarak Paris'teki otel odasına girişi ve bayılması ile başlıyor. İlk "flashback" de, ünvan ilk bölümde böyle bizlere sunuluyor. Giriş videosunda yaratılan hava gerçekten yoğun. Terçi ara videoların tamamında derin ve gergin ortam gayet güzel sağlanmış. Gerek yaralarının gerçekle bulunduğu durumda hıçkırı eden geçmişinin de etkisi ile gerçeklerden kopma noktasında bir kiralık katil. Aslında çok orijinal olmasa



Baba naber?  
İyi gördüm seni.



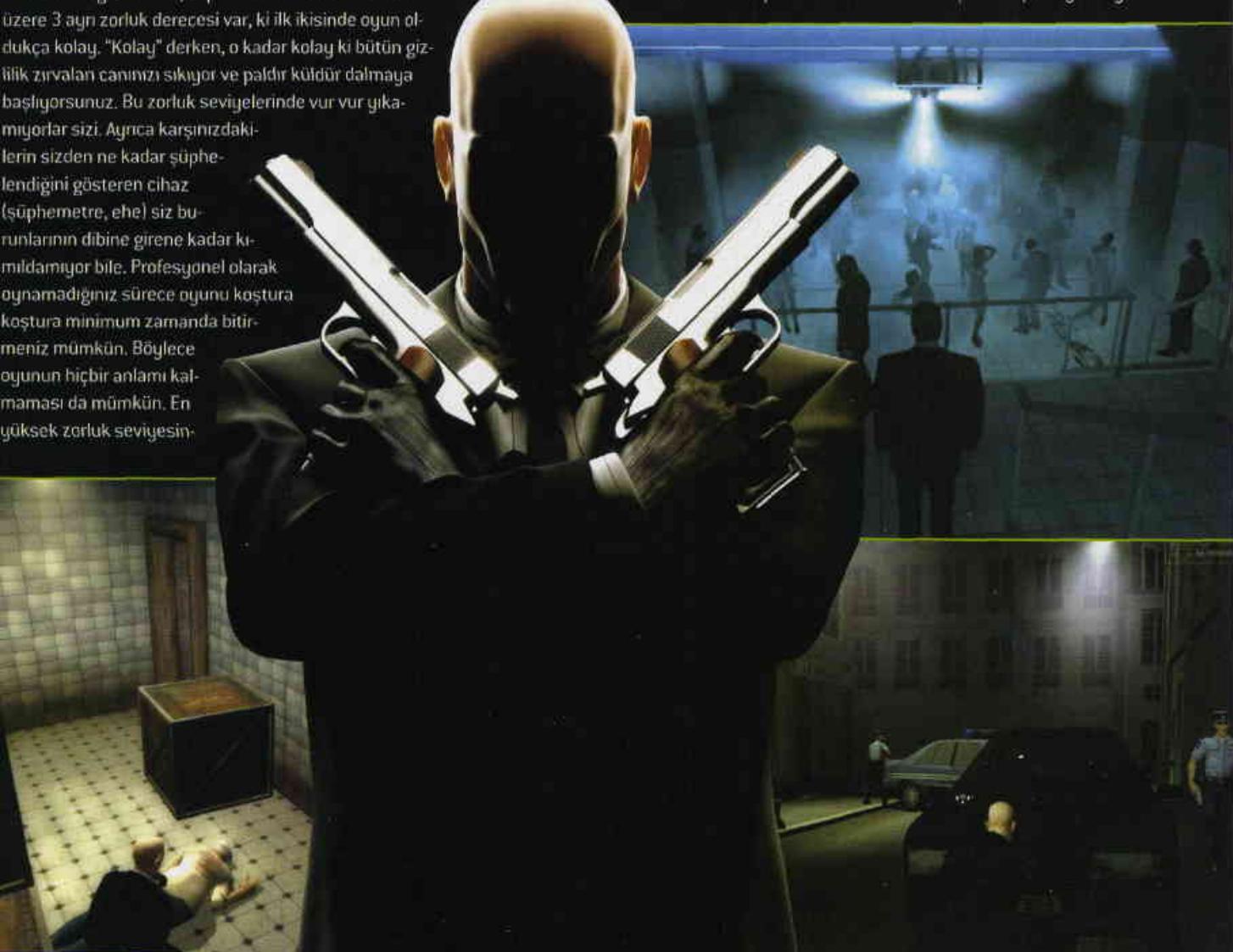
Rusya'dan  
sevgilerle...

Ben, sen, biz, sen, ne,  
anne, anneeeeee!

leni temizlemek mümkün. Tabii her önmüze geleni temizleyip sonra Jesus'a "Abi 'psikopat' diye derece verdin bu bana Level sonunda; neden?" diye mail atmak da mümkün. Gerçi en yüksek zorluk derecesinde oynamadığınız sürece psikopattan başka bir şey olmanız da pek mümkün değil. Normal, Expert ve Professional olmak üzere 3 ayrı zorluk derecesi var, ki ilk ikisinde oyun oldukça kolay. "Kolay" derken, o kadar kolay ki bütün gizlilik zırvaları canınızı sıkıyor ve paldır küldür dalmaya başlıyorsunuz. Bu zorluk seviyelerinde vur vur yakanımlar siz. Ayrıca karşınızdaki erin sizden ne kadar şüphelendigini gösteren cihaz (şüphemetre, ehe) siz bunların dibine girene kadar kimildamıyor bile. Profesyonel olarak oynamadığınız sürece oyunu koştura koştura minimum zamanda bitirmeniz mümkün. Böylece oyunun hiçbir anlamı kalmaması da mümkün. En yüksek zorluk seviyesi...

de oynadığınızda, haritanızda size hiçbir ipucu verilmiyor, rakiplerinizi attığını yürütür ayrıca bölüm içinde kaydetme hakkınız olmuyor. Bu durumda size sunulan geniş silah yelpazesini en verimli şe-

kilde kullanmak, sürekli göğelerde doğlaşmak durumunda kalıyorsunuz ki oyunun gizlilik tadı ancak o zaman çıkıyor. Bu zorluk seviyesinin ise en büyük hankıç kapı cidden zor olması. Saç baş yolmanız mümkün. Saçınızı başınızı yolmaya



başladığınızda sık sık karşılaşacağınız bir durum var: Eğer becerir de flashback'te son nefesinizi verecek noktaya gelerseniz (ehehe) göreceğiniz başka bir sahne mevcut. Sağlığınız sıfır tükettiğiniz zaman ekran siyah-beyaz ve hareketler ağır çekim oluyor. Siz "Aaa Bullet Time var oyunda!" diye düşünürken, son kurşunlarınızı da atıp cansız gere kapaklıyorsunuz. "Hoş bir düşüncenin başınsız bir şekilde pratige dökülmüş hal" diyebilirim. Özellikle saç baş yolma noktasına geldiyseniz ciddi anlamda can sıkıyor.

#### Arkanızı dönün bakayımlı

Kusuruma bakmasın kimse, takılıp kalın asında geçmiş, flashback ve déjà vu muhabbetlerine. Ama gerçekten ca-

nımı sikan nokta bu. Yani bunu çıkarttığımızda Hitman 2 incelemesini buraya yapıştırıksa yeridir. Grafiklerin bu kadar zaman sonra hala iyi görünmesi bir mucize tabii. Fazla, girişte bahsettiğim Post Filter özelliği var. Ayrıca biri vu ru盧duğunda çıkan kan bulutu ve namlunun dumanı... Çok güzel olmuş kendileri. Müzikler bu sefer biraz daha dinamik ve oldukça güzel ortuşuyor oyuna. Seslenmeler de oldukça iyi. Özellikle 47'nin karakteristik sesi çok güzel oturmuş.

Oyun içinde kullanılan efektlər ise gayet yerli yerinde: Ama, işte kocaman bir "ama" var karşımıda: Yenilik yok oyunda! Video bittiği anda bildigimiz, oynadığımız Hitman'le karşı karşıyayız yine. Ne görev tasarımlı, ne cuval gibi yere düşebilen cesetler, ne insan kasapları, ne cil-



Temizlik imandan getir!

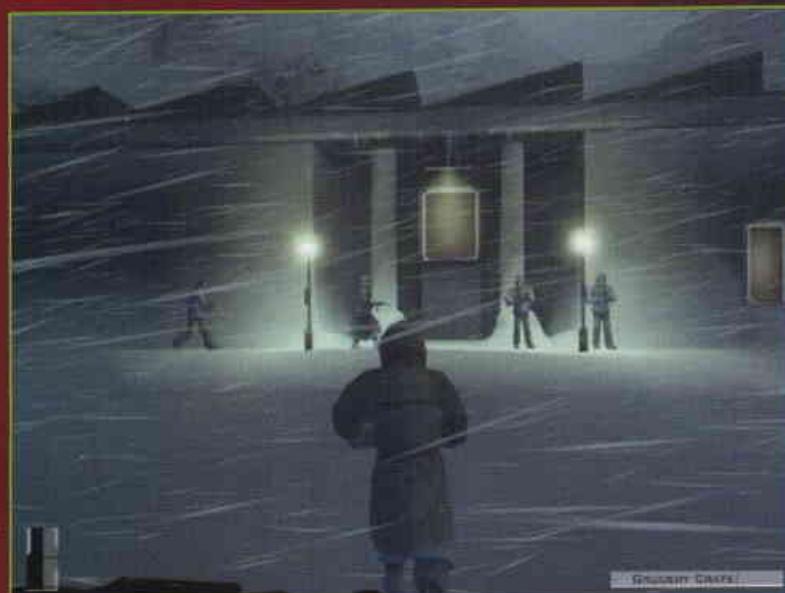
gin partiler, ne girip çıktığınız bir sürü değişik ortam -daha devam edebilim ama ben de sıkılmaya başladım- acı gerceği değiştirmiyor.

#### Ne digorsun sen be?

2005'te yeni gelecek olan Hitman umanın yeni bir şeyler sunabilir bu sefer. Kötü bir oyun olduğunu kesinlikle söyleyemem. Ancak verilen aradan sonra insan biraz daha fazlasını bekliyor. Vaat edilenleri bir yana bırakıtmak, biraz daha şısrselemiş patlayacakmış gerçekten. Allah'tan fazla abartmamışlar. Yoks'a daha büyük bir hayal kırıklığı ile yerin dibine sokulabildi Hitman. Neyse tamam, sildim göz yaşlarını. Hitman'ın başka bir sanssizliği da Breed'le beraber gelmesi belki de. Hitman: Contracts oldukça iyi bir oyun. Gizlilik öğeleri her ne kadar seçtiğiniz zorluk seviyesine orantılı olarak kendisini gösterse de, bâsimiza daha kötüleri de gelmemiştir değil mi?

47'nin hala yaşayan her canlı ile aynı beden giyinip giymediğini merak edenleri de aydınlatmak gereksiz: Evet, giyiniyor. Bu beden meselesi kafamı kurcalamaya devam etse de ben başka ufuklara yelken açmak istiyorum artık arkadaşlar. Son söz mü? Hitman: Contracts iyi bir oyun, ama kesinlikle bir klasik değil. 47'yi hastanesinden kaçtı, bak benim de keyfim kaçtı yaa! Aman... Neyse görürüz, kalın sağlacakla... ☺

Kaan Alkin



## HITMAN: CONTRACTS Aksiyon

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

Yapımı: IO Interactive	Medya: 2 CD	Fiyat: -
Dağıtıcı: Eidos Interactive	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 16 yaş üstü
Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet	<input type="checkbox"/> Network	<input type="checkbox"/> Ayn. Bilgisayarda
Multiplayer Modu: Yok		
<b>Minimum</b>	<b>Onerilen</b>	
800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 2000 MB HD Alanı	1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı, 2000 MB HD Alanı	
<b>Hoparlör ve Ses Desteği</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka	
<input checked="" type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1	
<input checked="" type="checkbox"/> ADV HD	<input checked="" type="checkbox"/> EAX2	
<b>Oyna Alışmak: Normal</b>	<b>İngilizce Gereklimi: Az</b>	<b>Zorluk: Ortalı</b>
Grafik		Arıtlar/Eksiler
Ses		Eskisine göre daha derin hikaye, yeni grafik efektleri, bol silah çeşidi
Dynamabilites		Pek bir yenilik yok, Bildiğiniz Hitman devam.
Multiplayer		
Eğlence		
<b>LEVEL NOTU</b>		

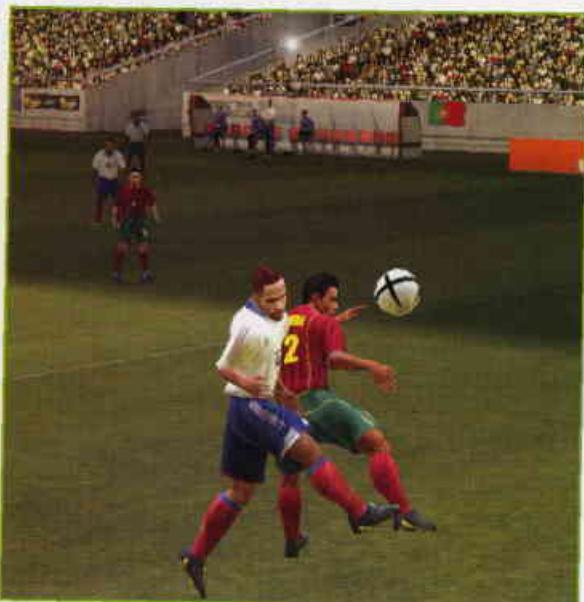
Alternatifler: Manhunt, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

75

Yolculuk Portekiz'e...

# UEFA EURO 2004

EA Sports bir defa daha şansını deniyor...



**Kaç yıl oldu... Altı? Sekiz? Dokuz?** Kaç maç yaptıktı FIFA'da, kaç gol attık, kaç defa yenildik, kaç kez galip geldik, kaç kupa havalandı ellerimizde... Sevindik, sinirlenirdik, tartışık, çok şey yaşadık, çok fazla şey paylaştık. Ya sonra? Sicak bir Haziran akşamı Level ofisinden içeriye bir PES DVD'sinin girmesigle (?) her şey değişti. O ana kadar Level'a tarifi imkânsız sevinçler yaşatan, Level'a her şeyini paylaşan FIFA unutuldu, daha doğrusu satıldı. Pe-

ki EA Sports PES (!) etti mi? Tabii ki hayır, yeni bir FIFA oyunuyla bir kez daha kralın huzuruna çıktı.

#### Euro 2004'e gidemesek de...

Ara oyunlarla birlikte 94'ten beri onlarca FIFA oyunu oynadık. FIFA bir iyi oldu, bir kötü. 97, 96'dan; 2000, 99'dan; 2002, 2001'den daha kötüdü. Ara oyunlarının ise farklı bir yeri vardır seride. Çünkü

World Cup 98, Euro 2000 gibi oyunların atmosferi her zaman daha iyi, daha derin oldu. Şimdi yine bir ara FIFA oyunu var karşımızda. Ancak Euro 2004'te nedense World Cup 98'deki heyecanı bulamadım.

İlk olarak, oyunda birçok yeni mod bulunuyor. Oyunu FIFA 2004'ten ayıran asıl yenilik de bu zaten. Friendly, Tournament, Home&Away, Fantasy ve Situation, Euro 2004'ün dışında varolan modlar. Bildiğiniz Friendly ve Tournament modlarını bir kenara bırakıp diğerlerinden bahsedelim. Home&Away'de kupalarındaki iki aşamalı "eleme" sistemi kullanılıyor. Yani biri kendi sahanızda, biri deplasmanda iki maç yapıyorsunuz. Dolayısıyla kendi sahanızda gol yememeniz veya deplasmanda gol atmanız size avantaj sağlıyor.

Fantasy'de ise istediğiniz takımdan istedığınız futbolcuları seçerek bir "rüya takım" kuruyor ve yine istediğiniz bir rakiple maç yapıyorsunuz. Bu sayede birçok yıldız futbolcuya bir arada toplayıp fantastik bir takım kurabiliyorsunuz. Eğlenceli bir mod olduğu kesin.

Situation da pek alışık olmadığımız tipte bir mod. Bu modda maçları istediğiniz durumda başlatabiliyorsunuz. Mesela şu şekilde: ikinci yarı; ev sahibi Fransa 5-2 yenik durumda ve 9 kişi. Ama bunun için bir sınır da

koyulmuş. En fazla iki kırmızı kart ve beş gol seçebiliyorsunuz. Zaten sınırlandırma olmasadı anlamsız olurdu.

Tabii bir de Euro 2004 modu var elimizde. Euro 2004 için bazı ufak yenilikler yapılmış. Team News de bu yenilikler arasında. Maç aralarında inceleyebileceğiniz bu ekranдан; oyuncuların moralleri, sakatlık durumları ve ertelemeler hakkında bilgiler alabiliyorsunuz. Bir diğer yenilikse artık istediğiniz maçların -öynamadan- skorunu alabiliyor olmanız. Bu da tur atlamayı garantilediğiniz zaman boşuna maç yapmamanızı sağlıyor ve zaman kazandırıyor. Çok ufak bir yenilik, ama gerekli.

Oyundaki zorluk dereceleri ise aynı: Amateur, Semi-Pro, Professional ve World Class. Bu arada, menü hâlâ çok ağır ve yine her defasında yaptığınız değişiklikleri kaydetmeniz gerekiyor. Menüden çıktıktan sonra son yaptığınız ayarlar otomatik olarak saklansa olmaz mı?

Hatırlamak istemeyeceğiniz gibi Letonya'ya beş dakikada iki gol giyerek kupadan elenmiştık. Bu elzem olaydan dolayı Portekiz'e gide-



medigimiz gibi oyunda da yer almamamız gereklidir... Yer aligoruz. Türkiye'yle birlikte kupaya gidiemeyen birçok takım da oyunda var.

#### Az sonra... Oynanış...

Geldim mi en merak ettiğiniz yere... Geldim sanırım: Aslında söyleyecek çok fazla şey yok. Euro 2004'ün oynanışı FIFA 2004'le aynı. Ne topun fizik modellemesinde bir değişiklik var, ne yeni paslar var, ne de başka bir şey. FIFA 2004'te olduğu gibi topla ilerlerken Z tuşuna ve ardından Shift tuşuna basarak size yakın olan üç adamdan birini seçip kontrol edebiliyorsunuz. Ama bunun işlevsel olmadığını ilk yazda da belirtmiştim. Çünkü hem topla oynayan adamı hem de diğerlerini kontrol etmek dikkat dağıtıyor.

Oynanışta derinlemesine bir değişiklik yapılmaması sık sık saçmalıklarla karşılaşmamıza neden oluyor. Yani FIFA 2004'te olduğu gibi oyun "doğal" değil. Buna sebep olan asıl etken ise topun fizik modellemesi. Top hâlâ çoğu zaman uçan balon gibi hareket ediyor. Serbest vuruşlarda topun nasıl kaleye gittiğini anlamıyorsunuz meselesi. Ancak problem yaratan tek şey bu da değil. Korner çizgisine yakın noktalarda -veya herhangi bir yerde- orta yapmak istediğinizde yüzünüze mutlaka kaleye dönmeniz gerekiyor. Bu da oynanışı köreltiyor ve zorlaştırmıyor. Oyunun hızının düşmesi de cabası.

Yapay zekânın saçmalıkta sınır tanımaması bir diğer sorun. Takım arkadaşlarınızın yeterince zeki olmaması, onlara pas atmak istediğinizde -çoğu durumda- boş kaçmamalarına neden oluyor. Tabii rakip de farklı değil. EA Sports'un "Easy" veya "Semi-Pro" zorluk derecesinden anladığını şey, rakip takımın topu almak için herhangi bir girişimde bulunmaması. Çünkü top sizdeyken çoğunlukla rakipler maçı izliyor. Futbolcuların sahadaki dağılımı da pek gerçekçi değil. Boş alan ve pozisyon bulmanız



bu şekilde kolaylaşıyor. Bir de, kaleciyle karşı karşıya kaldığınız pozisyonlarda, ortalarда olduğu gibi yine yüzünüze kaleye dönmeniz gerekiyor. Bu da gol atma seçeneklerinizi azaltıyor.

Takımlar arasındaki dengesizlik de can sıkıyor. Nedense Kıbrıslı oyuncularla Fransız oyuncular arasındaki ayrim fark edilmiyor. Mesela Kıbrıslı bir defans oyuncusu kısa mesafede kolaylıkla Thierry Henry'yi yakalayabiliyor. Ayrıca oyuncuların yetenekleri de PES3'te olduğu gibi belirgin değil. Bunun nedeni de basit aslında: Oyuncuları birbirinden ayı-

değişiyor, ama bunu oyunu oynamak için çok fazla hissedemiyorsunuz.

EA Sports'un FIFA'daki en önemli kozlarından biri de grafiklerdir. Ne yazık ki Euro 2004'ün grafikleri vasatı aşamıyor. Oyuncuların "garip" kaplamaları gerçekçi olmaktan uzak. Animasyonlara fazlasıyla donuk. İlginç ama, FIFA 2004'ün grafikleri daha iyiidi sanki. Stadyum tasarımları ve seyircilerin şovları hakkında olumsuz bir şey demek zor.

#### Yine mi?

Sonuçta EA Sports beklediğimiz yenilikleri yine yapmadı. "Euro 2004 olsun, çamurdan olsun" mantığıyla yapılmış izlenimi veriyor daha çok. Euro 2004 bu haliyle bir "yama"dan fazlası değil. Futbol oyunu oynamak istiyorsanız PES3 oynayın. Anlayacağınız, kral çok uzun bir süre daha tahtta kalacağı benziyor.

Fırat Akyıldız

## UEFA EURO 2004 SPOR

[www.euro2004game.ea.com](http://www.euro2004game.ea.com)

Yapıcı: EA Sports

Medya: 2 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: Electronic Arts

Örijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Yok

Muliplayer:  Internet

Network

Aynı Bilgisayarda

Muliplayer Modu: PvP

### Minimum Önerilen

700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 880 MB HD Alanı, 32 MB GFX  
1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 EAX2

Dünya Alışmak: Normal

İngilizce Çevirsinimi: Yok

Zorluk: Orta

Grafik

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

Artılar/Eksiler

Ses

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

▲ Online modu,  
▲ İlginç modlar,  
▲ sesler

Oynanabilirlik

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

▼ Doğal olmayan oynanış,  
▼ aptal yapay zekâ, vasatı

Multiplayer

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

▼ aşamayan grafikler.

Eğlence

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

LEVEL NOTU

DÜZENLİ  İŞLEMİYOR

Alternatifler: Pro Evolution Soccer 3

# MANHUNT

Zen ve gaza gelmeme sanatı...

**Grand Theft Auto'ya "aşırı şiddet içeriyor!" diye bağranlar, bakanım şimdi ne diyecek**

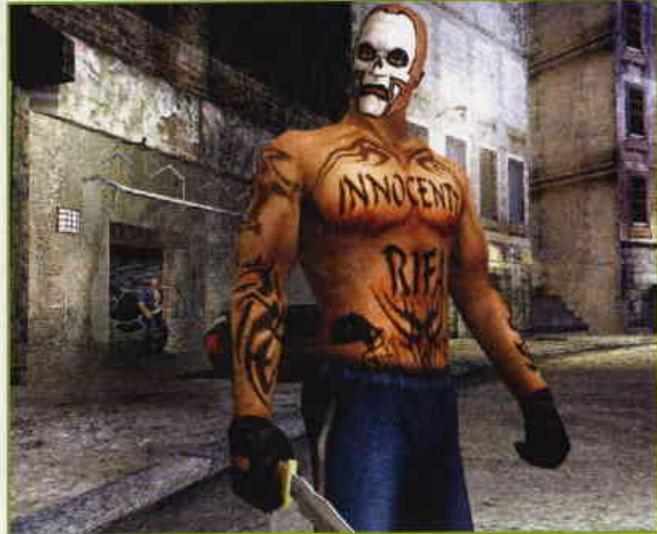
**Şu dakikada bir şey itiraf etmek zorunda hissediyorum kendimi.** Kendimi çabucak gaza gelen biri olarak görmemiştim asla. Mesela motor kullanırken biri kafa gösterse, genellikle salarım o yiğidi gitsin yoluna. Na-silsa o kafayla er ya da geç kendini gebertir, yollar da bana kalır ki huzur içinde dalayım virajlara. Amma vela-kin, gelin görün ki arada bir devamlı etrafında olan in-sanlardan etkilenip gaza geldiğim de olmuyor değil, za-tent kimin başına gelmez ki bu? Örnek vermek gereki-re, bakınız Halo incelemesi. Doğrusu Halo iyiydi, hoştu amma, daha önce PC üzerinde hiç görülmemiş cinsten bir oyun da değildi hani. Tamam, konsol üzerinde nadiren iyi FPS çıkar, ama biz eski PC oyuncuları için bu pek alışılmadık bir durum değildir, değil mi? Ve fakat maale-sef Halo ilk defa önmüze geldiğinde, bendeniz Tuğ-beğ'in canavar test makinesindeki grafiklere ve özellik-

Manhunt ile ilgisi ne? Emin olun derdim boş geyikle sayfa doldurmak değil. Sadece Halo ile yaptığım hatayı bu oyunu incelerken tekrar etmekten son anda kurtulduğumu söylemek istiyorum. Manhunt bir süre önce PS2 üzerinde çıkışmış olan bir oyun ve birçok se-bepten dolayı da hayli övgü aldı. Tabii bir süre sonra PC için de çıkarıldı ve oynayan he-men herkesten övgü almaya devam etti. Şimdi, oynayan herkesin beğendiğini söyle-diği bir oyunun o kadar da müthiş olmadığını nasıl söyleyebilirsiniz? Ve nasıl kızın okur mektupları yağımurunda boğulmaktan yırtıbilirsiniz? Değil mi?

Manhunt konu olarak özgün bir oyun de-gil. Sinema, kitap ve oyunlarda defalarca iş-

garet canlı bir durumda buluyorsu-nuz.

Peki neler oluyor? Olup biten kabaca şu, "seçkin ve zengin" kesim için Snuff filmler çeken kaçık bir yönmenin bir sonraki filmi için seçtiği başrol oyuncusu sizsiniz. Eleman sizi Cancer City denen kuş uçmaz, kervan geçmez, kanun uğramaz bir Amerikan kasabasına salıveriyor. Küçük bir detay, bu kasabada sade-ce olabilecek en yoz, en barbar, en kopuk çeteler var. Ve hepsi de sizi omuzlarınızın üzerindeki bir fazlalık-tan kurtarmak istiyorlar. Tabii sizin eliniz de armut toplamıyor, eftaftan



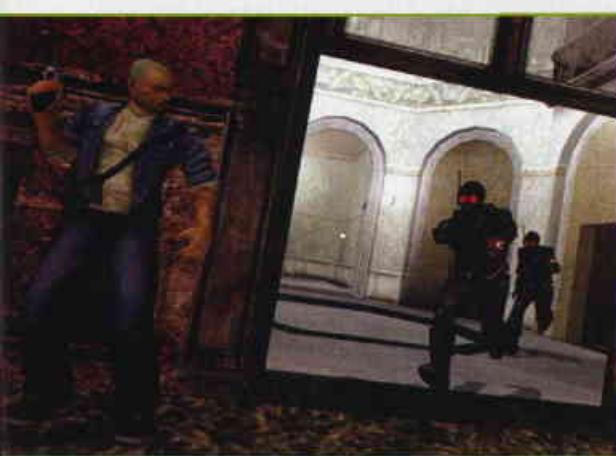
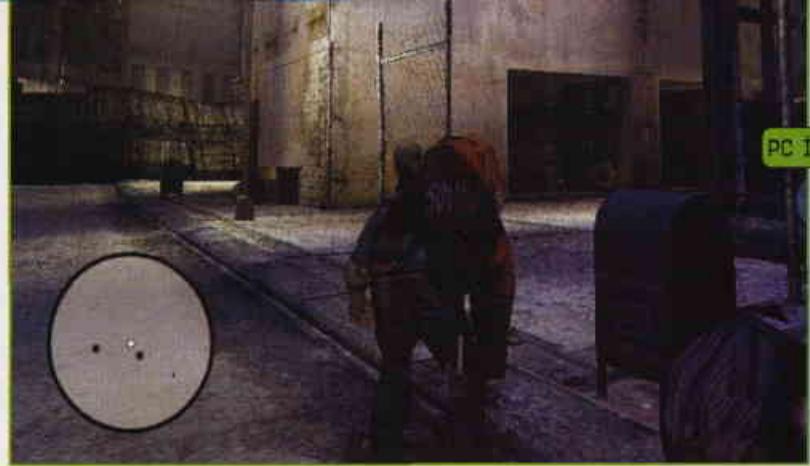
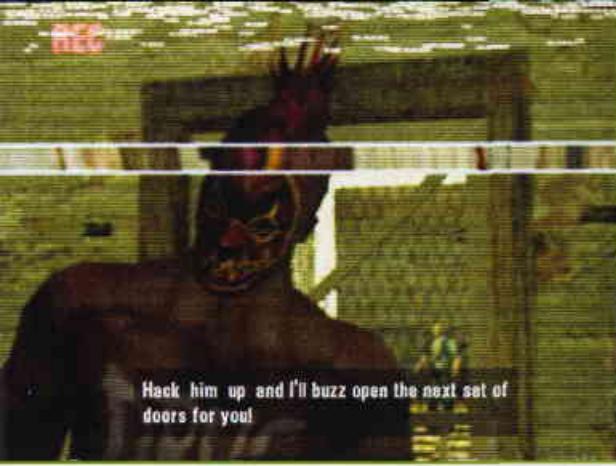
le de onun oyunu oynamkenki neşeli ruh haline kanarak oyna baştan çok pozitif yaklaştım. Zaten Halo için yüksek bekłentilerim vardı, buna bir de gaza geliş ekle-nince, aslında o kadar da aşmiş bir yapılm olmayan bu oynaya nispeten yüksek puan verdim. Sonradan kafamı çok vurdum taşlara ama tabii iş iştən geçmiştı. Sonuç olarak bu işten iki ders çıkardım. İlk, hayatınızı eleştiri yaparak kazanıyorsanız, asla herhangi bir şeye karşı olumlu, sevecen düşüncelerle yaklaşmamanız gereki-ğidir. İkinci de kafanızı pişmanlıkla taşlara vuracaksanız, önce motor kaskınızı takmanız iyi bir fikir olduğunu. Eh, manyak olabilirim ama keriz de değilim yani!

#### Adam Asmaca...

Peki bir yazı girişinde bunları neden anlattım, bunların

lenmiş bir konuğu tekrar işliyor. Avin ve avcının hikayesi. Tabii burada av ve avcı kav-ramları biraz birbirine karışıyor, çünkü her ikisi de insan ve her ikisi de kan dökmekten kaçacak yaratıklar değiller. Ama konuğa baştan anlatıym isterseniz. Siz bu oyunda idama mahkum bir suçlusunuz, yanı pek sempati duyulacak bir herif değilsiniz ve ba-na kalsa gebermiş olmanız çok daha iyi. Neyse ki bu gezegende bana kalan pek fazla şey yok. Ehem, neyse, ne diyordum? Ah evet, kendinizi idam sedyesine bağlı olarak buluyorsunuz. Sedye, çünkü idamınız zehir enjeksiyonu ile gerçekleşecek. Ancak birkaç saat sonra ayılıyor ve kendinizi bir odada,

bulacağınız her türlü alet edevatı kullanarak öünüze geleni hakla-manız, bunu yaparken de kameralara gülümsemeniz, mümkünse de kurbanlarınızı olası en berbat biçimde öldürmeniz gerekiyor. Ah hayır, bu kesinlikle küçük kardeşiniz ya da oğlunuzla birlikte oynamak isteye-ceğiniz türden bir oyun değil. Ama öte yandan, eğer küçük oğlunuzun televizyonda gösterilen her filmi ve özellikle de haberleri ya da reality show denen rezillikleri seyretmesi-ne izin veriyorsanız, zaten büyük olasılıkla artık bu oyundan öğrene-



ceği pek fazla numara da kalmamış demektir. Anlatabiliyor muyum?

#### Sessiz, daha sessiz...

Manhunt en başından itibaren sizi yakın dövüş silahlarına mahkum ediyor ve oyunun yarısına gelene kadar da herhangi bir ateşli silah kullanma fırsatınız olmuyor. Bu yüzden uzunca bir süre köşe bucak saklanarak ilerlemeye, karşınıza çıkanları tek tek pusuya düşürüp avlanmanız gerekiyor. Çünkü herifler boş değiller ve grup halinde yakalarlarsa gavur gibi vuruyorlar! Kenarda köşede bulacağınız az mikardaki ağrı kesici her nasılsa sizi biraz iyi leştirebiliyor, ama bunlar da pek bol değil. Aynı biçimde etrafta bulacağınız video kasetleri de istediğiniz bir zamanda oyunu kaydetmek için kullanabiliyorsunuz, ama sayıları sınırlı, ona göre. Oyunun ilerleyen safhalarında ateşli silahlar çıkmaya başlayınca da işler pek değişmiyor aslında, çünkü karşısına çıkan tiplermeler de buna uygun olarak sağlamışlaşıyor.

Oyun boyuncaanyak yönetmen arkadaşımız telsizden size devamlı yeni görevler veriyor. Bunlar bir böülümlü kimseye gözükmeden geçmekten tutun da, rehin tutulan bir aile üzünü kurtarmaya kadar değişebiliyor. Tabii görevleri yönetmenin özel olarak ayarladığını söylemeye bilmem gerek var mı? Ama temel amaç hiç değişmiyor, bölümü sağ salım geçmek. Ve bu arada birilerini nallamanız gerekirse bunu mümkün olduğunda kanlı ve gösterişli yapmak. Ne de olsa artık gösteri dünyasında sayılırsınız, değil mi?

#### Naylon Poşet

Manhunt grafik açıdan çok aşmiş bir oyun değil, ancak çoğunlukla karanlık ve can sıkıcı bir atmosfer yaratabilecek kadar başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Oyunda özellikle sesler çok iyi hazırlanmış ve oynanışta çok büyük öneme sahipler. PC versiyonu pek çok açıdan PS2 sürü-

münden daha iyi denebilir. Grafikler daha rafine, kontroller daha iyi çalışıyor.

Ancak bence Manhunt kesinlikle öyle yere göye sıyrılmayacak bir oyun değil. Neden? Bu oyunda ne var? Öncelikle gizlilik gerektiren, gerilimli bir atmosfer var. Bu PC üzerinde daha seneler evvel Thief gibi oyuncularla çok daha derin tattığımız bir lezzet, Splinter Cell gibi modern örneklerle ise hiç deignumıyorum bile! Yani o açıdan bir yenilik yok. Silahlı çatışmalar ise zaten her oyunda sebil, doymayan Freedom Fighters oynasın. Yani bu da eski olay. Konuya ve anlatuma gelince, bence hayli kısır kalmış, oyun boyunca öyle sağlam bir "OHAL!" çektiреcek herhangi bir hikaye kurgusundan eser yok. Oyun devamlı aynı kalıp içinde gidiyor, gidiyor, gidiyor. Arada bir sıra dışı şeyler yapmanız istense de, monotonlaşmayı durdurabilecek bir unsur göremedim.

Bu oyunun en ağırlıklı satış noktası daha önce PS2 ya da başka herhangi bir konsol üzerinde bu kadar bol kan içeren herhangi bir oyunun çıkmamış olması. İşin doğrusu Silent Hill gibi korku oyulları bile bu kadar fazla vahşet içermiyor du. Sırf kameraya güzel bir poz vermek için bir adamın kafasını boğma teligle

koparmak konsol kullanıcıları için çok yeni bir kavram. Haliyle konsol dünyası biraz şok olmuş durumda. Öte yandan, Manhunt biz şaşarlanmış PC oyuncularının bilmediği hiçbir yenilik sunmuyor.

En olmadık şekillerde işlenen, gayet kanlı cinayetler teması başta Hitman olmak üzere pek çok oyunda kullanıldı. Daha seneler evvel Soldier Of Fortune oynamken ekranда neler gördüğünüzü bir hatırlayın isterseniz? Ve işin doğrusu, şahsen GTA gibi oyuncuya hem suç işlemekte, hem de akla gelebilecek diğer pek çok konuda büyük özgürlük sağlayan bir oyun serisine imza atmış olan Rockstar North'un neden bu kadar düz, hatta yavan bir oyun yaptığını anlamakta zorlandım. Uzun lafın kasisı, Manhunt beni açmadı. Çok daha derin, daha gerilimli bir oyun bekliyordum. Ama bu oyun kısa sürede kendini tekrarlamaya başlıyor, üstelik te insanı hiç öyle gerim gerim germiyor. Gerilmek istiyorsanız, Thief 3 ve Call of Cthulhu gelene dek bekleyin derim. O arada vakit geçirmek için Manhunt oynanabilir tabii, ama sıkıntı basarsa uyarmadı da demeyin. ☺

M. Berker Güngör

## Manhunt AKSIYON

[www.rockstargames.com/manhunt](http://www.rockstargames.com/manhunt)

Yapımcı: Rockstar North

Medya: 3 CD

Fiyatı:

Dağıtıcı: Take 2

Örijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş üstü

Multiplayer:  Internet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

### Minimum

### Önerilen

1 GHz CPU, 192 MB RAM, 2,5 GB HD Alanı, Geforce 2 ve Üzeri	Ghz CPU, 256MB RAM, GeForce 3 ve Üzeri
--	--

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksemini: Normal

### Ses ve Hoparlör Desteği

Stereo

2 Ön 2 Arka

5+1

6+1

EAX2

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

### Artılar/Eksiler

PS2 versiyonundan daha başarılı,

sorunsuz çalışıyor, ses

ve grafik fena değil.

Aşırı vahşet içeriyor,

çabuk sıkılıklı,

yapay zeka olması

gerektiği kadar iyi değil.

Alternatifler: Hitman serileri, Thief serileri

# DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

**Normandiya sıktıysa El-Alamein verelim?**



**İkinci Dünya Savaşı, inceden baymaya başladınız değil mi? Valla beni bile sıkırmaya başladı artık, ne yalan söyleyelim. Deli gönül Fallout dünyasında turalamak ya da gezegenden gezegene dolaşıp ticaret yapmak ister, fakat gelin görün ki hayal gücü cüzdanına yenik düşmüş oyun yapımcıları yüzünden biz oyuncular canına yandığımızın Fransa'sına bilmem kaçınıcı defa paraşütle atlamak zorunda kalırız. Tamam anlıyorum, o eski savaştan iyi ekmek çıkıyor, ama et insaf be kardeşim! Ayrıca kimseyin aklına birazcık sürü psikolojisinin dışına çıkip ta farklı bir oyun modeliyle oyuncuların nabzını yakalamak gelmiyor mu?**

Büyük ihtimalle geliyor, ama bu işler iki günde olmuyor. Mesela bugün tepemize yağan tüm bu İkinci Dünya Savaşı oyunlarının yapılmasına birkaç sene evvel Medal Of Honor liste başı olduğunda başlanmıştı. Haliye oyunlar yeni yeni bitiyor ve de bu yağış kesilene dek bu

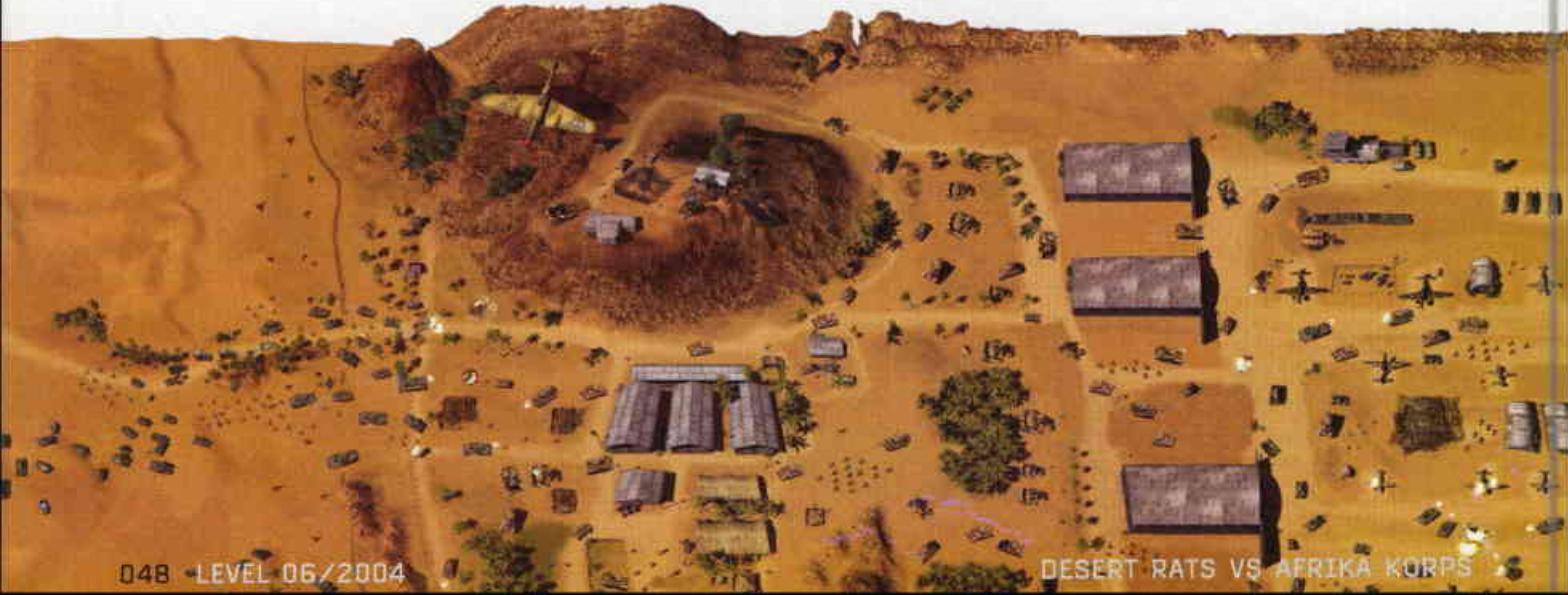
modaya katlanmak zorundayız. Tabii bu arada yeni yakın İkinci Savaş oyunu çıkaranlar da bugün için sıra dışı olan, nabzı tutan oyunları tespit etmeye çalışıyorlar. Böylece bir sonra ki projeyi o yöne kaydıracaklar. Misal, bugün Doom 3 gelmiş ve ortağı yarip atmış olsaydı, en az iki sene içinde bir sürü Doom 3 benzeri FPS ile boğuşmak zorunda kalırdık. Piyasalar hep böyledir, birileri farklı bir şey yapar, diğerleri de giden trene atlamaça çalışırlar. Tabii bir de bizim gibi oturup olan biteni izleyenler vardır, ama neyse, hiç girmeyelim.

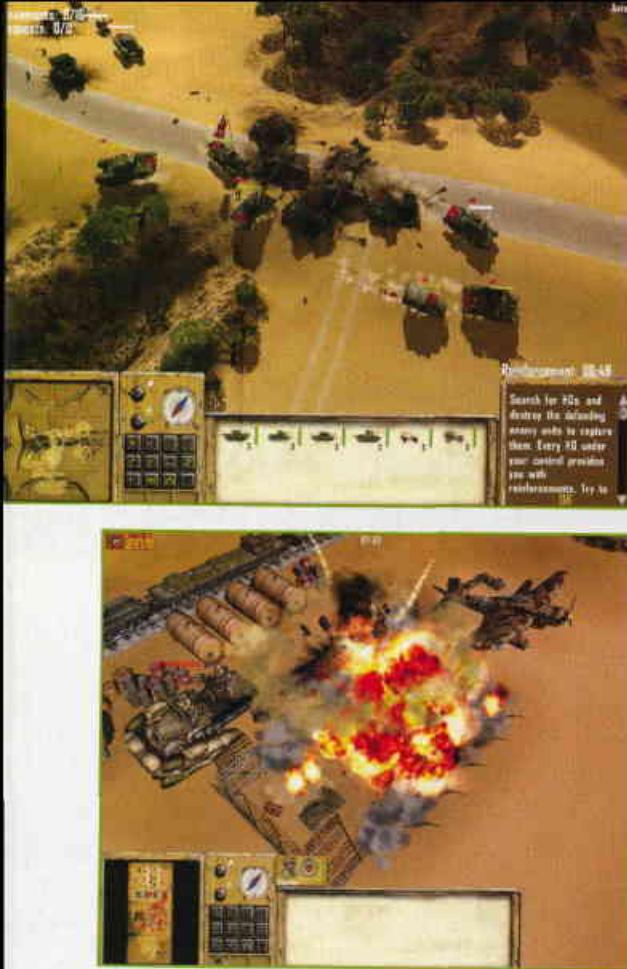
#### Çöl Rüzgarı

Kuzey Afrika cephesi genellikle oyun ya da film yapımcıları tarafından pek dikkate alın-

maz. Hoş, yakın zamana kadar Sovyetler cephesi için de aynı şey söyleyebilirdi ya, neyse. Dısa Kuzey Afrika'da olup bitenler, herhangi bir başka cephede geçen olayları aratmayacak denli berbattır. Almanlar Orta Doğu petrol yataklarına ulaşım için İtalyan ve Vichy Fransa'sı ile birlikte bir süredir İngiliz hükmü altında bulunan Mısır'a yürümüşlerdir. Bu cephede İttifak güçlerinin ağırlığını Alman Panzer tümenleri oluşturmuş, efsanevi Mareşal Rommel emrinde hayli başarı kazanmışlardır. Kuzey Afrika'da çok sıkıntılı günler yaşanan General Montgomery komutasındaki İngiliz birliklerini kurtaran ve Rommel'i başarısızlığa sürükleyen birkaç önemli unsur olmuştur. Bunlardan en önemli si Hitler'in tüm dikkatini Doğu cephesine vermesi, Afrika'ya destek göndermesini ihmali etmesidir. İkinci önemli unsur ise Amerikan birliklerinin Afrika sahillerine çıkararak Vichy Fransa'sı ordularını pasifize etmesi, ardından İngilizlerin yardımına koşmasıdır. İşte DRAK bu cephede geçen olayları anlatan gerçek zamanlı bir strateji oyunu.

Ancak gerçek zamanlı strateji denince akınıza Red Alert tadında bir oyun gelmesin. DRAK kaynak





topluyip fabrika kurduğunuz cinsten bir oyun değil. Bu daha çok "wargame" tadını yakalayan, kaynak vs gibi unsurları tamamen bir kenara bırakıp taktik yeteneklerini kullanmanız gerektiren bir oyun. Her görevden önce size verilen hak kadar araç ve askeri yanınızda alıyor, görevlere ögle gidiyorsunuz. Tek tür araca ya da askere asılmak kesinlikle kaçınılmazı gereken bir davranış, çünkü birimler gerçekte olduğu gibi birbirlerini dengeleyecek biçimde hazırlanmışlar.

Kullanılan 3D grafik motoru sayesinde kamerası 360 derece çevirebiliyor, savaş alanına istediğiniz açı ve mesafeden hakim olabiliyorsunuz. Ancak kamera çoğu benzer oyundakinden daha rahat ve kullanıcı dostu çalışıyor ki bu da oyunun iyi bir yönü. Grafikler tamamen 3 boyutlu ve gerek harita unsurları, gerek birimler çok detaylı olarak modellenmiş. Güçlü ses efektleri de grafiklerle birleşince, izlemesi hoş savaşlar yaşanabiliyor.

#### Panzerkampfwagen

Ancak grafiklerin üç boyutlu hazırlanmış olması sadece iyi görünümleri için sarf edilmiş bir çaba değil. Ekranda küçük görünümlerine rağmen tüm araçların ön, yan ve arkası zırhları, palet, taret, silah ve personel detayları işlenmiş. Mesela paletlere isabet alan bir tank dağılmışsa bile kaz yavrusu gibi kalieveriyor savaş meydanında. Tabii personel de önemli, oyundaki farklı asker türleri bindikleri araca ayrıca güç katabiliyorlar. Tabii her aracın düzgün çalışması için gerekli personel sayısı da unutulmamalı. Bir de savaş alanında sağ tutmanız gereken birkaç önemli komutan var ki, bunlar oyuna kişisel bir tad katmaya yönelik hazırlanmışlar. Her ne kadar savaş esnasında geçen bir hikaye bu karakterlerin açısından anlatılıyor olsa da, tamamen arka planda kaldıkları da bir gerçek.

Ve işte tam bu noktada oyunun ilk iki önemli zayıflığı



ğına denk geliyoruz. İlkî bu komutanların ve onların ağzından anlatılmak istenen hikayenin tamamen gümde gitmiş olması, ki bunu zaten belirttim. İkinci önemli sorun ise, haritadaki tüm o minicik adamları ve araçları imlecin ucuya tek tek seçip yönetmek zorunda olmanız. Oyunu istediğiniz zaman döndürüp birimlere emir vermek mümkün, ancak herkesle tek tek uğraşmak olmak, oyuncunun hızını çok düşürüyor, atmosferden çok şey götürüyor. Arabirim çok kötü sayılır, ama kesinlikle bu türden bir oyun tarzı için yeterli değil.

Oyun haritaları görevden görevde hayatı değişim, ana tema hemen her zaman çöl olmasına rağmen, çoğu defa yerleşim bölgelerine de girmeniz gerekebilir. Binalar asker barındırdıklarından sokaklar özellikle zırhlı araçlar için tam bir ölüm tuzağına dönüşebiliyorlar. Tabii ki binaları içlerindeki birlikte indirebiliyorsunuz, ama koca bir şehri bombalamak her zaman pratik olmaya bilir. Açık arazi çarpışmaları nispeten rahat, ancak oyunun bir kusuru var ki,

özellikle şehir savaşlarını tam bir karın ağrısı haline getiriyor. Birimlerin yapay zekaları, özellikle de yön bulma yetenekleri kör ve sağır bir eşeğinkinden daha fazla değil maalesef. Bir grup tanka ilerlemelerini emrettiğiniz anda, duruma bağlı olarak akla hayale sığmayacak yönlerde dağılıyor, ya da birbirlerine takılarak oldukları yerde kalabiliyorlar. Bu inanılmaz sınır bozucu ve oyunu birazcık daha zor bir seviyede oynamaya kalkarsanız ölümçül sonuçları olan bir program hatası! Hem oynanabilirliği, hem de oyunun notunu korkunç düşürüyor.

DRAK çok kötü bir oyun değil, ama başta yapay zekanın ahmaklığı olmak üzere bir dizi program hatası yüzünden gerçekten de beni hayalkırkınlığına uğratı diyebilirim. Ama belki ileride bu grafiklerle başka bir strateji yapılabılırse, o daha iyi olabilir diye umuyorum. DRAK ise şu haliyle sadece çok meraklısına hitap eden bir oyun, daha da fazlası değil maalesef. ☺

M. Berker Gündör

#### D.R. VS AFRIKA KORPS RTS

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

Yapımcı: Digital Reality

Medya: 1 CD

Fiyatı: Yok

Dağıtıcı: Monte Cristo

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer:  Internet

Network

Aynı Bilgisayardan

Multiplayer Modu: PvP

##### Minimum

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HD Alanı, Geforce 2 ve üzeri

##### Onerilen

2 Ghz CPU, 512 MB RAM, GeForce 3 ve Üzeri

##### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 EAX2

##### Oyun Alışmak: Normal

Grafik  
Ses

Dynamanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

##### İngilizce gereksinimi: Normal

Grafik  
Ses

Dynamanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Alternatifler: Combat Mission serileri

##### Artılar/Eksiler

Grafikler ve sesler iyi, müzik fena değil, taktik derinliği olan bir yapılmış.

Arabirim zayıf, yapay zeka kötü, senaryo kayıp, birimlerle tek tek uğraşmak zorunda olmak can sıkıcı, multiplayer yetersiz.

# BREED

## Uzaylı avında son nokta!

**Hiç bu kadar şişirilmiş bir "uzaylılar dünyayı işgal eder" senaryosu oynamamıştım**

**Gariban uzaylıları dünyadan kova kova nasıl bitiremedik anlayamıyorum.** Breed ile bu kovalama aksiyonuna 27. yüzyılda da devam ediyoruz. "Evrende yalnız mıyız?" sorusuna cevap aramaya devam ediyor olmamız da ilginç diğer yandan. Uzaydan her kalkan gelen istila etmeye geliyor sanki. Şu konsept değişse biraz artık. "Her neye canım" deyip oyunumuzdan bahsedelim. Bünyeniz "Peygamber Sabri" tabir edilen sabır çeşidinden ihtiya ediyorsa bugurun monitör başına.

de olduğumuzu bile unutuyoruz. "Aman be ne kurtaracağım, banane!" modu o kadar yoğun bir hale geliyor ki içinizde, kaşıkla alıp tabağa koymazsınız mümkün. Bölümlein başında, zaman zaman da aralarda yer alan önceden hazırlanmış sahneler oldukça düşgünsüz ve donuk. Ayrıca seslendirmeler de çok zayıf. Oyun boyunca gaza gelmeniz gibi bir durum söz konusu değil neredeyse. Ad-

lan noktaya kadar getirmeniz gerekiyor. Ayrıca bu arada ilerde birakığınız vatandaşın ciddi anlamda ne hale edeceğini belli olmuyor. Genelde de hale etmesi ayrı bir tartışma konusu. Oyunun nadir artılarından biri araç kullanabiliyor olmanız. Düşmanlarınız gibi bu araçlar da Halo benzeri bir silmeye sahipler. Ancak



### Breed

Breed, gezegenim insanını kekliyor ve bütün askeri gücünü galaksinin başka bir kösesine yollamasını sağlıyor. Biz bunu nasıl yaptıktarı hakkında gereksiz bir şekilde düşünürken de gezegenimizi eie geçiriyorlar. Salaklığını farkedip iyice salaklaşan insanoğlu bir grup asker ile dünyaya dönüyor. Aslen asker değil GRUNT kendileri. Oyun boyunca da öyle kalacaklar. Yıllarca oyunlarda görüp de "Nedir kardeşim bu GRUNT'ın açılımı?" deyip tırnak kemirenleri hemen bilgilendirelim: *Genetically Revived Universal Tactical Sentinel*. Açılmış karizmatik karizmatik devam ededursun, biz oyundaki yansımmasına göz atalım. Aslında bu şahsi muhteremler klonlar. Klonlayıp klonlayıp asker yapmışlar. Klonların testosteron oranları ile oynayarak dişi ve erkek, ellerine de birbirinden değişik (!) bir sürü silah tutuşturarak da sniper, heavy gunner vb. şekilde çeşitlendirmiştir. Ayrıca yapay olmakta başarılı ancak zeki olmaktan uzak yapay zekâ tuzu biberi olmuş.

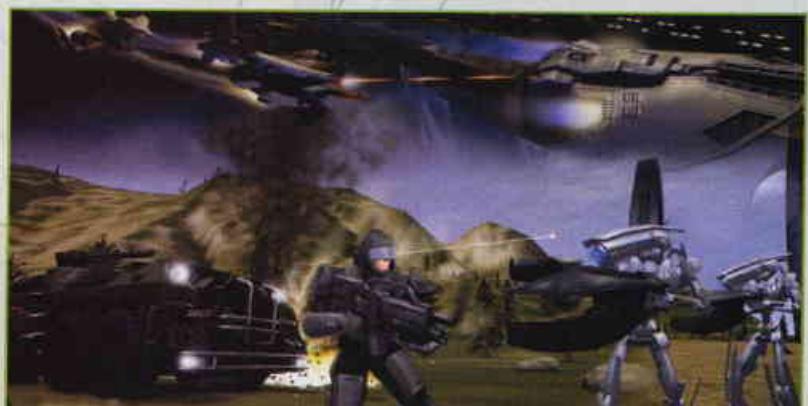
"Ya Jesus bir dur, daha giremeden yazıya başladın verip veriştirmeye" demeyin öyle, yeni başladım daha. Bir ayda iki hayal kırıklığı olmaz ama güzel kardeşim ya! Bu yapay klonlarla (yerin dibinde de neymiş, hah!) türlü türlü görevlere çıkyoruz. Amacımız gezegenimizi uzaylılarından temizlemek. Bizler bu kutsal görevi yerine getirmek için monitör başında saatlerimizi feda etmeye razı iken başımıza komutan diye diktikleri vatandaş öyle içten, öyle dokunaklı, öyle kütük bir konuşma yapıyor ki nere-

renalinin ciddi anlamda yükselebileceği bir iki anda da yapay zekâ heyecanınızı törpüliyor. Tamamı olmasa da bir kısım bölümde takım arkadaşlarınız ile birlikte çarpışırsınız. Takımınıza belli sayıda komut verebilirsiniz, cephe ve sağlık paketi konularında destek alabilirsiniz. Oyunun her noktasında herhangi birini kontrol etmeniz mümkün. Ne kadar güzel değil mi? Öyle mi? Gelin bir daha bakalım o zaman: Yapay zekâ takım arkadaşlarınız adına pek iyi çalışmıyor. Çalışmalara giremeyecektir. Pek çeken gen davranışmayan takım arkadaşınız ölüm konusunda da pek bir hevesliler. Kendilerine verebileceğiniz komutlar; "Dağılin", "Toplanın", "Burada bekleyin", "Aha bak böyle dizilin" türündede şeyler. Ancak bunların bir kısmını uygulamakta oldukça kıtlar. Genelde "Burada kalın" deyip, bölümü tek başınıza temizlemek çok daha kolay. Kolay fakat, örneğin belli bir noktada sniper'a ihtiyacınız oldu, hemen sniper ablanın kontrolünü ele alabilirsiniz. Ancak onu da ihtiyaç duy-

Halo araçlarından daha çeşitliler ve daha fazla özelliğe sahipler. Her aracın birden fazla atış modu bulunuyor ve birkaç yolcu birden taşıyabiliyor. Güdümlü füzeler, güdümüsüz füzeler, makineli tüfek gibi silahlarınızla dağı taşı taramak oldukça zevkli olabiliyor. En azından oyunun üstünden kurdugu anlamsız baskın altında iken bu bir eğlence gibi gelebiliyor. Hava araçları bir kısım eğlence barındırsa bile kontrollerine alışmak ciddi anlamda zaman alıyor. A"groupınız noktada ise oyundan çoktan soğumuş oluyorsunuz.

### Please Don't!

Düşmanlarınız, ah o düşmanlarınız yok mu... Halo'da düşmanlarınız karizmatik olmaktan çok uzak, hatta oldukça şirinler diyebiliriz. Aman karıştı hatlar! Aynı şey zaten



neyse! Evet Breed şirin arkadaşlar. Hiç çekinmeden girişebiliyorsunuz. Pek de güvensiz olan uzaylı kardeşlerimiz genelde sürü halinde saldırıyorlar ve arkalarında mutlaka topçu desteği oluyor. "Civ civ!" diye bize attıkları ışık demetleri pek bir zarar vermese bile "birlikten kuvvet doğar" mantığı gayet güzel işleyebiliyor. Nerede bir tepe, nerede sulak arazi var ise bilmelisiniz ki bir Breed sürücüğü vardır orada. Çarpışmaların es kaza hız kazanmaya ve adrenalini yükseltmeye başladığını anlırla, rakiplerinizin sağa sola doğru bire bir adım atmaları dışında pek bir numaraları olmadığını fark etmeniz hege-canınızı dindiriveriyor. Ağır top ateşine karşı en iyi ilacıınız da sniper ablanız oluyor. Eğer hava saldırısı altında iseniz sağda solda turret'leri hâlâ aktif olan yarısı yanmış bir tank bulmanız her an mümkün, korkmayın. Oyunun tamamını benzer, hatta aynı takтиkle oynamak oldukça sıkıcı. Anlamsız görevler ve görev sistemi karın, başarısız waypoint sistemi ise baş ağrısı.

Bütün bu kadar ivr zivira karşın Breed gerçekten sağlam grafiklere sahip. "Ivr zivir" vs "grafikler" gibi bir çarpışma anlamsız olacağından sonucu değiştiremiyor elbette. Hem kapalı alanlarda hem açık alanlarda başarılı grafik motoru. Ayrıca patlama efektleri ve ışıklandırmalar da fena değil. Ancak ciddi anlamda bir atmosferin olmayışi, kötü seslendirmeler, başarısız yapay zeka oyunu yerin dibine sokmaya yetiyor. "Az kalsın unutuyordum" diyorum sürekli içimden, şimdi burada demek istiyorum bir kere olsun. Az kalsın unutuyordum, inanılmaz uzun ara yüklemeler nedeni ile her şeyi unutmanız mümkün. Konuya, oyunu, monitörü, bir bilgisayarınız olduğunu, neden burada olduğunuzu... Bütün bu ekülerin yanında (öeh, artık yeter be!) en canavar sisteme bile oyunun zaman zaman sürünen olması ol-

dukça komik (komik falan değil, ben sizden gülüyorum, bakmayın siz bana). Dramatik bir şekilde düşen FPS, unins-tall'a giden aydınlatılı yolu işaret ediyor dur artı umarım.

#### Bitsin bu yazi artık

"Yok yetmedi" diyorsanız (sağlam mı deniz var demektir) oyunun bir de çok oyunculu versiyonu var. Çok oyunculu modu gayet yaratıcı bir şeş yapıp sadece deathmatch tabanlı hazırlayan ya-

pımcıların kendileri bile oynamıyorlardır sanırı. Aslında biraz uğraşılsa adam olabilme potansiyeli olan multiplayer modu, piyasada dört dörtlük shooter'lar varken pek bir gereksiz. Anlamsız harita dizaynları ve saçma sapan çalışan net kodu yüzünden oyunun kendisi kadar ruhsuz ve bayat. "Kutu falan yap" dedi Sinan bana. Yaptım Sinan bak. Çöp kutusu, bye bye Breed. Lütfen en azından 27. yüzyıla kadar görüşmeyelim.

Kaan Alkin

## BREED AKSIYON

[www.breedgame.de](http://www.breedgame.de)

Yapımcı: CDV Software

Medyal: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtımci: Brat Designs

Örijinal Olarak Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş üstü

Multiplayer:  Internet  Network

Ayni Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Deathmatch, Team Deathmatch, Deathmatch Melee, 2-32 kişi

#### Minimum

#### Önerilen

1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB E-Kartı, 1 GB HDD	1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB E-Kartı, 1,5 GMB HDD
--	---

#### Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka	<input type="checkbox"/> 5+1 <input type="checkbox"/> 6+1
<input type="checkbox"/> EAX2	

Oyunu Almak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Dynamanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

İyi Grafikler

▼ Grafikler dışında

▼ hemen hersey

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Halo, Unreal Tournament 2004

# The Eye of The Dragon

**Gözlerimin içine bak ve benden ne kadar nefret ettiğini tekrar anlat...**

Aslında Sinan bu oyunun diskini önume ilk koyduğunda sakalımı kaşıyıp kendi kendime homurdandım. Ejder'in Gözü? Sakın ola Hong Kong yapımı aksiyon filmleri tarafından bir dövüş oyunu olmasın bu? Ama tabii ki değil, neyse ki değil. İnsan bünyesi bir yaştan sonra belli nesnelere karşı sağlam bir alerji geliştiriyor. Çinlileri sevmemiştim değil, ama o uzun beyaz kaşlı ve keçi sakallı ihtiyar dövüş hocasının suratını her filmde görmeye devamlı usandım be kardeşim!

Ama dedığım gibi, Ejder'in Gözü ne Hong Kong ile, ne de herhangi bir dövüş oyunuyla alakalı değildi. Aslında bu oyunu nasıl anlatmalı bilemiyorum. Her şeyden önce oyna üç temel karakterden birini seçerek başlıyorsunuz ve zaman içinde tecrübe kazandıkça yeni yetenek-

ler geliştireğiniz. Bu açıdan herhangi bir C-FRP ile arasında çok büyük bir fark yok. Konu olarak ele alacak olursak ta pek bir değişiklik olmuyor. Yıkıma uğramış, karanlık güllerin karşısında son demlerini yaşayan bir krallığın son umudusunuz. Eh, bu da pek yabancısı olmadığımız bir senarjo, değil mi?

Başka ne var? Ah evet, geniş ve içi canavarlarla dolu haritalar var temizlemeniz gereken. Canavarlar envai çeşit, boy boy, cins cins, tipki her gün gördüğünüz insanlar gibi. Ve tabii zırh pırırtı rahatsız edip şunu yap baba, bunu yap hacı diye kafa ütüleyen NPC'ler de eksik değil. Ama öyle sağlam bir "rol kesme" durumu yok ortada, hatta hiç rol yapmadığınız. Aynen kendiniz olarak oynadığınız bir oyun bu. Canavarlara korku sa-

çıp yuvalarını dağıtmak, onları gönülden "kararlı güçün" şarap çanına küçük bir teşekkür hediyeleri bırakmak amacınız. Ölümsüz ya da inanılmaz güçlü olmasanız bile korkmak için gereğinden fazla irsiniz. Çünkü siz bu oyunda geleceği önceden müjdelenmiş son ejdersiniz!

## Savunun Bre!

Ejderhalar genellikle kötü yaratıklar olarak karşımıza çıkar hep. Nadiren bir oyunda size yardımcı olan iyi bir ejderhayla karşılaşırınsın. Genel kural şudur ki, eğer bir ejderha size herhangi bir şekilde iyi davranış gösterdiğinde yardımcı oluyorsa, büyük ihtiyamla o an için karnı toktur ve yemek vakti gelene dek hoşça vakit geçirmek istigordur. Burada ise durum biraz farklı, artık ejderhayı oynamayan sizsiniz. Büyük güzel kanatlarınız, sık sık açılan bir karnınız, hayli ölümcül bir nefesiniz var. Tabii büyük gücünüzü de unutmamak lazım!

Ancak küçük bir sorun var. Ejderhalar zamanla olgunlaşır ve daha büyük, daha güçlü, daha ölümcül hale gelirler. Gerçekten de yaşlı ve tecrübeli bir ejderha aynı gezegende bile olmak istemeyeceğiniz bir yaratık. Gelin görün ki siz kesinlikle bu tanım uymuyorsunuz, çünkü yumurtadan yeni çıktınız. Aslında siz barındırın yumurtayı kaçırıp saklayan ve büyükle kuluçkaya yatan büyütüler olmasa hiç varolmabilirdiniz de, çünkü siz son ejderhasınız. Üstelik büyüp güçlenecek vaktiniz de pek yok, o yüzden gereken tecrübeyi doğrudan savaş alanında kazanmanız gerekiyor. Ama emin olun bu kolay olmayacak, çünkü etrafındaki canavarlardan bazıları sizi tek atışta gökten indirebilecek kadar in ve güçlü!

Bir ejderha olarak gökyüzünü ve süratınızı kendi avantajınıza kullanmanın yanı sıra, düşmanlara karşı nefesiniz, buyuleriniz ve pençelerinizle mücadele edeceksiniz. Oyun dünyası haritalara bölünmüş durumda ve yeni haritalar size verilen görevleri bitirince açılıyor. Eğer isteriniz önceden açığınız haritalara geri dönüp etrafı derleyip toplayabiliyorsunuz, çünkü yuvaları yok etseniz bile çoğu zaman bunlara di-





şaridan düşman gelmeye devam ediyor. Yaratık öldürdükçe ve görev bitirdikçe aldiğiniz puanları ister genel karakter özelliklerini artırmaya, ister yeni büyüler öğrenmeye harcamak mümkün. Bu oyunda etraftan silah toplamak yok, ama bazı guvavardan düşen sihirli taşları biriktirip kendinizi geliştirebilirsiniz. Aynı şekilde çeşitli noktalarda yeni büyü ve yetenekleri de bu sihirli kürelerden kazanabiliyorsunuz. Nefes silahınız da zamanla gelişiyor, farklı atış türleri listenize ekleniyor. Ve tabii zamanla karınız da açıyor! O zaman aşağı süzülüp bir düşmanı kapmak ve ham yapmak hem açığınızı yataşıyor, hem de gücünüzü yeniliyor. Yeter ki kendinizden büyük olanları yemeğe kalkmayın, iyi tepki vermiyorlar.

#### Küçük İnsancıklar

Tanrı tüm bunları yalnız yapmıyorsunuz. Oyunu başladıkten kısa süre sonra kasaba kurmak ve geliştirmek için gereken sihir gücüne kavuşuyorsunuz. Normalde insanlar kasabalarını bildiğimiz yöntemlerle kuruyorlar, ancak savaş zamanı olduğundan büyüğe başvurmak gerekiyor. Bir haritada kasaba kurmanız gerekiyorsa bu zaten size bildiriliyor ve size düşen de uygun yeri bulmak. Maalesef uygun yere siz karar veremiyorsunuz, kasabayı haritada topraktan çikan büyü enerjisinin en yoğun olduğu yere, yani dev mavisi bir ışık sütunu üzerine kuruyorsunuz.

Bir kez kurulduklarında kasabalar yavaş yavaş yapılanıyor ve kendilerini koruyorlar, ancak onları daha da geliştirmek yine sizin elinizde. Bunun için gereken kaynak ise yine canavarlardan geliyor. Etrafta halilinşa-

yanan büyütüler ölü canavar bedenlerinin enerjisini alıp, size aktarıyorlar, siz de bunu kullanarak kasabaları onarıyor ve geliştiriyeceksiniz. Üst seviye bir kasaba kendini koruyabiliyor, ancak çok sağlam bir saldırısı karşısında size ihtiyaç olacaktır. Kasabalar gelişikçe ve zaman geçikçe haritada daha fazla insanın dolanmaya başladığını da görüyoruz. Uçan halilinşa büyütüler, zırhları içinde şövalyeler, sıradan köylüler, hepsi ya bir işe

meşgul oluyor ya da savaşıyorlar. Aslında bunun duygusal bir yanı da var. Gökte süzülürken aşağıda bir canavarla dövüşen şövalyeleri görmek, onlara yardım etmek, sonra kasabalarını onarmalarını izlerken tek umutları olduğumu hissetmek. Bilemiyorum, güzel bir histi bu, belki de hatalarına karşın oyunu sevmeme sebep olan da buydu.

Evet, maalesef oyun hatasız değil, bir miktar program hatası gözlemlenmek mümkün. Mesela bir ormanın tutuşturduğunuzda içindeki düşmanların da hasar alması lazım ama olmuyor. Bunun gibi program hatalarının yanında bir de arabirim problemi var. Maalesef arabirim pek kullanışlı sayılmaz, o yüzden oyuna alışmak zaman alıyor. Sonra seçebileceğiniz üç ejderhanın olması biraz kısıtlayıcı bence, neden kendi ejderhamı yaratamıyorum ki? Üstelik olan üç ejderin de pek o kadar dengeli oldukları söylemenem! Ve tabii oyunun sistem ihtiyacının pek söylendiği kadar düşük olmadığını da belirtelim, hele de ekranı bolca yaratık varsa!

Ve fakat, ben bu oyunun başına otu-



rup saatlerce deli gibi oynadım mı? Oynamadım! Hem de elimin altında Manhunt vs gibi etraftan çok daha fazla övgü almış oyun varken! Çünkü bu oyun bana idam sehpası kaçıktır bir manyağı değil, asıl ve güçlü bir ruhu canlandırma fırsatı verdi. Kimse kusura bakmasın ama zaten etraf manyak dolu ve ben oyunları o manyaklardan uzaklaşmak için oynuyorum. Siz de benim gibi seniz vaktinizi I Of The Dragon'a ayırmayı tavsiye ediyorum. ☺

M. Berker Güngör

## THE I OF THE DRAGON RPG

[www.primal-soft.com](http://www.primal-soft.com)

Yapımı: Primal Software

Medya: 2 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Strategy First

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer:  Internet

Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

### Minimum

1 GHz CPU, 256 MB RAM, 2,5 GB HD Alanı, Geforce 3 ve Üzeri.	2 Ghz CPU, 512 MB RAM, GeForce 5.
---	-----------------------------------

### Önerilen

Oyunu Almak: Normal

İngilizce gereklilik: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU

Alternatifler: Yok

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka

5+1  6+1

EAX2

### Artılar/Eksiler

▲ Grafikler çok iyi, müzik

ve ses fena değil,

oynaması zevkli,

atmosferi güzel.

▼ Arabirim zayıf, sistem

ihciyaci yüksek, bazı

program hataları var,

kendi karakterinizi

yaratamayorsunuz.



"İstikbal göklerdedir"

# IL-2 STURMOVIK: Forgotten Battles Aces

Son yılların en iyi simülasyonunda unutulan savaşları hatırlama vakti...

**LEVEL HIT**



**Altın Klasikler'deki yerinden bir türlü vazgeçemeyen**  
**IL-2 Sturmovik'in** genişleme paketinin, daha da bir genişlemesine şahit oluyoruz hep birlikte. Bu tarihi anda (biraz abartsaydım değil mi?) bize düşen karşımıza çıkmış, belki de çıkabilecek en iyi İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonu önünde eğilmek (öeh). Abartmayıp eğilmesek bile sizleri bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum.

### Valla sığmayıacak!

Merasime son verip oyundan bahsetmeye başlasak iyi olacak sanırım. Bir şans eseri iki sayfa yer edinmiş olsak bile pek yeterli gelmeyecek gibi. Buyurun kayıp kahramanların genişleme paketi ile birlikte 20 yeni uçağa daha kavuşuyoruz. Bu sayı, uçakların değişik versiyonları da eklenince 30'a yaklaşıyor. Bu uçakların özelliklerinden pek bahsetmeye gerek yok. (Yer de yok zaten) Orjinalleri ile birebir olarak aynı görüntü ve fizik modellemesine sahip her biri. Motor seslerinin orjinalleri hakkında bilgimiz olmasa da her uçağın kendine ait karakteristik bir sesi mevcut. Uçağın sarsıntısını hissetmesek bile tatmin edici ses efektleri atmosferi gayet güzel yakalamanıza yardımcı oluyor. İyi bir ses sistemi ne sahipseniz yaşadınız kısaca. Bunları söyledikten sonra "dört dörtlük" demek ve noktalamak gerekiyor sanırım. Ancak tam bu ana beş kala duruyoruz. Yeni uçaklar da genel eksik, kokpitlerin birebir modellenmiş olmasına karşın ekranında gördüğünüz ivr ziviriñ pek bir işlevi olmaması. Tamam, zaten o zamanda kullanılan bu uçaklar günümüzün modern savaş uçakları kadar incik cincik cihaz barındırıyordu. En azından olanı kullanabilesek daha

Hadi radarı göremiyorsun, ama kör müsun be adam, aha buradayım!



hoş olurdu. Bu görsel güzelliğin pratiğe aktarılmasının çok fazla olmasa da oyunun atmosferine biraz darbe vuruyor. Benim gibi kokpit manyağı değilseniz zaten sorun yok. İyi bir kontrol cihazına sahipseniz, aktif olarak kullanacağınız hemen her özelliğin üstüne

da grafik açısından pek bir değişiklik söz konusu değil. Ancak yapay zekânın biraz daha kıvrak olduğunu söylemek yanlış olmaz. Düşman, dost, akıllıca hareketler yapıyorlar ve o an kullandıkları uçağın özelliklik-



-Abi yardım edin eşek arısı girdi kokpite!  
-Dur gaz verelim sana!

deki tuşlara atayabiliyorsunuz. Bu sayede klavye ile temasınız minimuma iniyor. "Bilmemne hangi tuşla yapıyordu yahu?" diye aranmadığım nadir simülasyonlardan biri. Bunlar dışında söylenecek tek bir kötü söz bulmak mümkün değil. Ya da ben çok sevdim, ondan bulmuyorum. (Kayırdım çok fena!)

### Kanadımı Kırıldır

Yeni oyuncaklarımızın yanında birçok tek kişilik görevde de kavuşuyoruz. Dinamik görevler ile birlikte bizleri bayağı uzun süre oyalıyor. Bu görevler yine çok da haberimiz olmayan cephelerde -tabii ki var haberimiz de, anlayiverin siz de- geçiyor ve yeni oyuncakları tek tek kullanmamızı sağlıyorlar. Oyun-

lerine göre manevralar yaparak soğuk terler dökmemize sebep oluyorlar. Genelde alçak irtifada cereyan eden "İt Dalaşı" hadisesi heyecanı artırırken, bombaş gökyüzü yerine kanatlarınızı süpuren ağaçları çizme çabasındaki bilgisayarımız sürüm sürüm sürünyor. Yükseklerde taktırırken birden gere yaklaştıracak fizik kuralları da yön değiştiriyor. Uzun zamandır oynasanız bile bu durum zaman zaman acemice hatalar yapmanızı neden oluyor. Uçağınızın daha önce çok da bilmeniz gerekmeyen özellikleri bir anda hayatı önem kazanıyor. Ayrıca yükseklerde yaptığınız hareketelerin gere yaklaştıracak ne kadar zorlaştığı da görüyorsunuz. Uçakların mo-



Ya bu uçak maketterinden anlayan var mı aranızda? Ben yine dağıttım bunu.

tor gücü, aerodinamiği gibi belli özellikleri daha fazla önem kazanıyor ve İt Dalaş'ından sağ çıkacak uçağı çok kesin bir şekilde belirliyor. İt Dalaş mevzusu da yere yaklaşıkça biraz farklılaşıyor haliyle. Kuyruğunuza taktılan yapay zekâ artık yükseklerde uçuş tepenizle binmeye yeğliyor. Peşinizden kurtulmaya çalışırken 90 derece açı ile üstünüzü gelmeleri sizi bir eğlendiriyor ki anlatamam. Elbette oyunun atmosferi her zaman bu kadar canlı kalamıyor. Ancak çatışma öncesi ya da sonrası anında motorun gürültüsünden başka bir ses olmaması sizin oldukça gerebiliyor. Oyunun aksiyonu olmasa bile atmosferi sürekli canlı tutabiliyor olması da oldukça büyük bir artı.

Tek başınıza oynamaktan sıkıldığınız anda ya da daha dişli rakipler aramaya başladığınız noktada oyunun çok oyunculu özelliklerini keşfetmenizin vakti gelmiş demektir. Tek kişilik senaryo ve haritalar gibi yeni çok oyunculu haritaları da mevcut. Deathmatch ağırlıklı multiplayer sistemi co-op haritalara da yer veriyor. En eğlenceli ise dinamik görevleri co-op olarak arkadaşlarınızla oynayabilme şansınızın olması. "Ne olacak bu oyunun

Sivrisineği andıran tek şey motorun vizilisi değil!

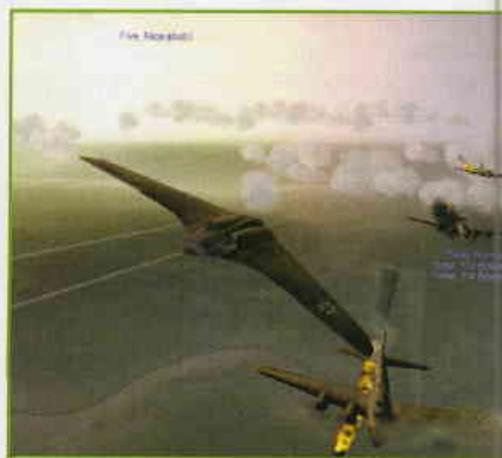


oyunda pek bir yenilik olmasa bile zaten olduğu haliyle de oldukça zorluyor sistemi. Kazanacağınız bir çarpışmayı yetersiz donanım yüzünden kaybetmek de hiç hoş değil.

### Joystick'imi çaldılar

Azıcık olsanız azıcık bundan bahsettiğimde sona gelelim en önemli mevzuya. Oynaması süresi gayet uzun. Özellikle dinamik görevler oldukça eğlenceli. Oyunun sahibi iseniz zaten beklemeyin benim lafımı, koşun alın. Simülasyon sever iseniz ve hâlâ Sturmovik ile tanışmadıysanız IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles Gold Edition edinin. Kendisi Aces'i de içeriyor. "Yok ben elimi sürmedim daha simülasyonlara" diyorsanız biraz zorlayacak olsa bile sizin için iyi ve eğlenceli bir başlangıç olabilir. Hele bu başlangıcı bir genişleme paketinin yazısı sayesinde yapıyorsanız ilginç de olabilir (ehe). Unutmayın istikbal göklerdedir.

Kaan Al'kin



multiplayer'ından?" diyorsanız, sizin gibi kanlı canlı bir insanın uçurduğunu bildiğiniz uçağı birbir dalavereden sonra yere indirebilmenin verdiği tatmini anlatmama imkân yok. "Ateş ettim düştü" mantığından çok uzak oyun sistemi. El-göz koordinasyonunuz kadar o an kıllandığınız uçağın hakkında sahip olduğunuz bilgili de kapsıyorsunuz. Bu görüş göğüse savaşta dengeleri bozabilen tek şey ise Internet bağlantınız olabilir. Internet üstünden oynayıp saç-baş yolmak istemiyorsanız, kesinlikle hızlı bir bağlantı edinmelisiniz. Internet bağlantısının yanında güçlü bir sisteme ihtiyacınız da var elbette. Grafik açısından

## IL-2 STURMOVIK: ACES SIMÜLASYON

[www.il2sturmovik.com](http://www.il2sturmovik.com)

Yapımcı: IC

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: Ubisoft

Orjinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

Multiplayer:  Internet  Network

Aynı Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Co-Op, Deathmatch, PvP, 2-32 kişi

Minimum

Önerilen

800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB E kartı, 1,1 GB HDD  
1 GHz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB erken kartı

Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 EAX2  ADV HD

Dünya Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Zorluk: Çok

Grafik

Arıtlar/Eksiler

▼ Ayrınlıklı kokpitlere rağmen

Ses

▼ etkileşim az, fizik motorunda

▼ bazı ufak tefek

Oynanabilirlik

▼ bazı aksaklıklar da mevcut

Multiplayer

▼

Eğlence

▼

LEVEL NOTU

▼

Alternatifler: Microsoft Combat Flight Simulator 3



# EGYPTIAN PROPHECY

**Mısır'ın yolları kumdan, Firavun'un laneti taştan**

**Ölümcul tuzaklarla dolu piramitleri, ölümsüzlük saplıtı firavunları ve ölümden geri dönen mumyaları ile** gizemli Mısır medeniyeti, özellikle Hollywood için her zaman cazip bir tema olmuştur. Büyük setlerde, büyük filmler çekilmiş; görsel efektlerin de yardımıyla Eski Mısır yeniden canlandırılmıştır. Bu bağlamda bilgisayar oyunları da sinemadan geri kalmamış; Kayıp Atlantis, Antik Yunan, Eski Mısır derken tarihin nice bol tanrılı dönemini oyuncuya buluşturmuştur. Tomb of the Pharaoh ve The Heliopolis Prophecy'den sonra The Egyptian Prophecy, Egypt serisinin üçüncü oyunu.



## Tanrılarla pazarlığa oturmak

Ölümünün yaklaştığını anlayan Firavun 2. Ramses, tanrı Amun-Re'den ömür ister. Amacı sonsuza kadar yaşamak değildir. Sadece işleri yoluna koyacak kadar ayakta kalmaktır. Zira Ramses'in zamansız ölümü bir anda Mısır'ı kaosa sürükleyebilir. Amun-Re, Firavun'un isteğini kabul eder ama kendisi için dünya üzerindeki en büyük dikilitaşı yapmasını ister. Yalnız mevsim değişimine kadar dikilitaş tamamlanmalıdır; yoksa an-

yoruz ve Baş Mimar Paser'i hasta yatağında ziyaret ettikten sonra dikilitaşın dikilmesini engelleyen gizemli olayları tek tek çözüyoruz (veya Maya'dan gözlerimizi alamayıp, Mısır'ı kaderine terk ediyoruz). Oyunu, Maya'nın gözünden oynuyor ve maalesef ara demolar hariç Maya'yı göremiyoruz. Oyun hareket edemeyeğiniz ama kameranın her yönde 360 derece dönebildiği sabit ekranlardan oluşuyor. Hareket imleciniz, kritik noktalara gelince ilerleme, konuşma, alma ve kurcalama fonksiyonlarını temsil eden ikonlara dönüşüyor.



laşma bozulacak, Firavun ölecek ve Mısır'ı felaketler saracaktır. Hemen çalışmalarla başlanır ama zamana karşı bu yarışta her şey yolunda gitmemektedir. Şantiyede olan anlamsız kazalar bir lanetin varlığını işaret etmektedir. Baş Mimar Paser'in garip bir şekilde hastalanmasıyla neredeyse tüm inşaat durur. Paser bir an önce iyileşmelidir; çünkü sadecə o bu kadar büyük bir dikilitaşı inşa edebilecek birikimine sahiptir...

İşte umutların tükenmeyeceği bir noktada, Maya çıkışıyor (yani siz). Maya, geleceği görme gücüne sahip bir tür kahin hatun. Ayrıca büyüğünü öğrenmeye ve yapmaya da çok yatkın bir dişi. Konuğu saptırmamak için (ve zaten göreceksiniz diye), bu esmer dilberin oyun boyunca derin göğüs dekoltesiyle dolaşmasına hiç girmiyorum. Neyse, Firavun'un referansıyla soluğu şantiyede ali-

## Bugünkü büyümüzün malzemeleri...

Maya kızımız zeki, becerikli ama büyüğüz de yapamıyor. Oyununda, envantere dayanan, standart 'doğru objeyi, doğru yerde kullan' bulmacalarının ve beynin jimnastiği yaptıran mekanizmaların yanı sıra hipnotize etme, iyileştirme gibi çeşitli büyüler ve malzemeleriyle de uğraşıyorsunuz. Büyü öğrenmek için önce kendinizi ispatmanız gerekiyor; bu da gittiğiniz yerde sorunlara yol açan laneti bulup kaldırmanız anlamına geliyor. Bir RPG oyunundaki kadar karmaşık ve etkileyici olmasalar bile büyüler kesinlikle Egypt serisine hareket getirmiş. Muhabizin biri tapınağa girmenize izin vermiyor mu? O zaman en iyi kobra büyüsüyle onu hipnotize edin ve kapilar ardına kadar açılsın. Bazı bulmacalar zamana karşı olup, ölümünze neden olabiliyor. Örneğin Maya'yı yılan sokunca, sınırlı bir zaman içinde panzehir malzemelerini bir araya getirmek zorunda kalıgorsunuz. Zamanınız azaldıkça ekran kırmızıya bürünecektir ve başaramazsanız Maya ölüyor; neyse ki siz 'eyvah gitti güzelim hatun' diyene kadar olay başa şarıyor. Genellikle birkaç kez Maya'yı öldürerek bu tip bulmacaları çözebil-



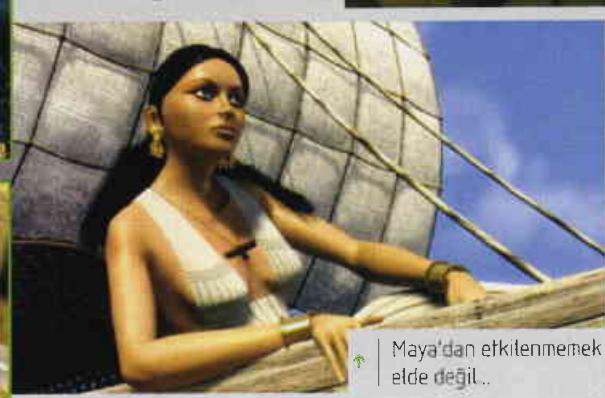
Mısır'a özgü renkler...



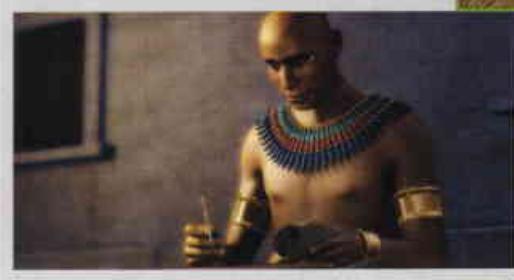
Baş mimar Paser, pek de hasta görünmüyordu sanki.



Tek bir sağ tık ile tüm arayüz ekranı



Maya'dan etkilenmemek elde değil...



yorsunuz. Neyse ki toplamanız gereken objeler belirgin bir şekilde sizi bekledikleri için piksel avına çıkmانıza gerek kalmıyor.

Arayüz oldukça pratik. Tek bir sağ tık ile envanterinize, büyülerinize ve menü seçeneklerine ulaşabiliyorsunuz. Menü seçenekleri arasında diğer Egypt oyunlarında olduğu gibi yine küçük bir kütüphane var. Eski Mısır ile ilgili birçok bilgiye buradan ulaşmanız mümkün. Çok kapsamlı değerliller ama oyunda gelişen bazı olayların arka planlarını öğrenmek için oldukça yeterli. Yalnız bu tarz dokümanlar içeriyor diye, oyun diğer Egypt oyunları gibi 'infotainment' kategorisine sokulmamalı; çünkü The Egyptian Prophecy sürüklejici hikayesi, ilginç bulmacaları ve büyük kullanımı gibi oynanabilirliğe dair dinamik özelliklerle seride kesinlikle ayrı bir yerde duruyor.

#### Kızıl kumlar üstünde...

Oyun görsel açıdan bir Syberia değil belki ama mimarisi ve dokularıyla standartların üstüne çıkmayı başarıyor. Mısır iklimine özgü canlı renklerin kullanımı, dönemin mimari karakteri ve detaylarıyla birleşince, ortaya gerçekçi bir atmosfer çıkıyor. Ayrıca ışık-gölge oyunları, yansımaları ve yüksek çözünürlüklü dokular da atmosferi gerçekçi kılan diğer önemli etkenler. Yalnız karakter grafikleri, mekanlar kadar başarılı değil. Gerek görünüş gerekse de hareket bakımından karakterler donuk ve cansız bir yapıya sahip; bir tek ara demolarda tüm güzelliklerini (!) sergiliyorlar. Neyse ki genellikle tek başınıza

bulmacalarla uğraştığınız için karakterler pek fazla takılmayorsunuz; öğrenmeniz gereken bilgiyi aldıktan sonra o karakter bir objeden farksız oluyor (kendinizi yalnız hissedip, iki çift laf etmek isterseniz, durum değişir tabii). Sesler ve müzik de oyunun sakin atmosferini pekiştiriyor; hatta oyunun genelinde bir sessizliğin hakim olduğunu bile söyleyebiliriz. Bulmacalara odaklanmak için ideal bir sakinlik ama bazen tempoyu oldukça düşürebiliyor. Ayrıca ses efektlerinde mekan akustığının hesaba katılmış olması da atmosfer için artı bir puan. Seslendirme gayet başarılı. Karakterlerin yüz mimikleriyle verilememeyen ifadeler,

seslendirmedeki vurgularla verilebilmiş.

The Egyptian Prophecy, sakin ama başından kalkamayacağınız türden bir adventure; belki bir Syberia kadar orijinal bir hikayeye ve olağanüstü grafiklere sahip değil veya bir Stargate filmi kadar heyecanlı değil ama Eski Mısır üstüne kesinlikle dinlendirici ve öğretici bir oyun. Diğer Egypt oyunlarıyla karşılaşacaktır olursak, bu sefer 'eğlence' faktörünün pas geçilmediğini de belirtmeliyim. Ayrıca baş karakterin bir hatun olması da günümüz oyun trendleri açısından şık bir seçim. En iyisi Firavun'u fazla bekletmeyeşim, ne dersiniz? ☺

Güven Çatak

## EGYPTIAN PROPHECY ADVENTURE [www.adventurecompanygames.com](http://www.adventurecompanygames.com)

Yapımı: Kheops

Dağıtım: The Adventure Co

Multiplayer:  Internet

Multiplayer Modu: Yok

Medya: 3 CD

Orijinal Olarak: Yok

Network

Fiyat: -

Yaş Sınırı: Herkes İçin

Aynı Bilgisayarda

### Minimum

600MHz CPU, 64MB RAM, 1.3GB HD alanı  
800MHz CPU, 128MB RAM, 1.9GB HD alanı

### Önerilen

800MHz CPU, 128MB RAM, 1.9GB HD alanı

### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka  
 5+1  6+1  
 EAX2

### Oyna Alışmak Kolay

Grafik   
Ses   
Oynamabilirlik   
Multiplayer   
Eğlence

### İngilizce Gereksinimi Normal

Arıtlar/Eksiler  
▲ Sürüklejici hikaye,  
▲ Düzgün grafikler,  
▲ İlginç bulmacalar.

### Zerluk: Orta

▼ Karakter grafikleri ve  
▼ hareketleri çok donuk.  
▼ Tempo zaman çok  
▼ düşebiliyor.

### LEVEL NOTU



Alternatifler: Atlantis 3, Egypt 2

73

# RISE OF NATIONS

## THRONES AND PATRIOTS

**Medeniyetinize uygun ek görev paketleri var elimizde...**

**Rise of Nations bence son yıllarda piyasaya çıkarılmış en sağlam strateji oyunudur!** Evet, aranızdaki Warcraft hastalarının protestolarını duyabiliyorum. Ama ben ilk Warcraft'tan aldığımdan maalesef sonrakilerden alamadım. Starcraft konusuna ise hiç de根本没有 yorum, şu kadarını söyleyeyim ki ilk fırسatta bir Vulture imal edeceğim. Siege Tank bu yollara ağır kaçar, Goliath için ise toplum hazır değil. Aslında en güzelı Battlecruiser ama ona da para mı geter be kardeşim?

Ve fakat biz dönelim RoN olayına, bilmeyenler için söyleyeyim, bu strateji oyunu kesinlikle kaçırılmayacak türden bir yapımdır. Yani halen oynamışlığınız yoksa alıp oynayın. Ya da durun bir dakika! Siz en iyi almışken yanına bir de yeni çıkan ek görev paketi Thrones and Patriots alın, öyle oynayın! Ve eğer zaten RoN seven bir kişisünüz, o vakit bu ek görev paketini sakın kaçırmayın! Çünkü Big Huge Games programcılar gerçekten de bir ek görev paketinde olması gereken her şeyi koymuşlar bu meretin içine.

### Senatörler ve diktatörler

Grafiklerde pek fazla bir değişiklik yok, tabii oyuna eklenen yeni medeniyetlerin kendilerine has bina ve birim tasarımları mevcut. Ancak bunun haricinde grafik motorunda pek bir değişiklik yok. Kaldı ki bence oyunun bu açıdan çok büyük bir değişiklige de ihtiyacı yoktu. Ancak tam emin olmasam da, kameranın uzaklıkları ayarı sanki bir kademe daha artırılmış gibi geldi bana. Ve fakat bu konuda emin olmak zor tabii ve oyunla ilgili bilgilerde de bundan bahsedilmiyor. Arabirime gelince, burada tek önemli değişiklik var göze çarpan, o da ekranın üst kısmına bir Library göstergesi eklenmiş olması. Bu sayede haritada Library aramak zorunda kalmayorsunuz ve temel teknoloji araştırmalarını bu pencereye tıklayarak yapabiliyorsunuz.

Oyunun temel yapısına gelince, burada da çok köklü bir değişiklik yok. Zaten var olan sistem yeterince derinliğe sahipti. Ancak yine de Civilizations ve Alpha Centauri gibi oyunlardan hatırlayabileceğimiz bir özellik daha oyuna katılmış. Artık oyunda medeniyetiniz için bir yönetim biçimini seçmek ve beraberinde getirdiği avantajlardan faydalanan makmum. Bu araştırmayı ise yeni eklenen senato binasında yapıyorsunuz. Yönetim biçimleri oynanışta çok büyük bir değişiklik yaratmadı, ancak izlediğiniz stratejiye göre size avantaj kazandırmaya ya da açıklarınızı kapamaya yardımcı oluyor. Senato binasının bir diğer özelliği bulunduğu şehrini başkent haline getirmesi. Ayrıca yönetim biçimini seçtiğinizde senato binası size bir adet lider de veriyor. Bu lider normal bir generalin güçlerine ek olarak, seçilen sisteme uygun olarak farklı özelliklere sahip. Bu özellikler sayesinde büyük avantaj kazanılabiliyor, savaşta öldürülürse de bir süre sonra senatodan yeni bir tane geliyor. Senato binası haricindeki en önemli yeni yapılar ise üç adet Wonder. Bunların ne olduğunu söyleyip tadını kaçırmak istemem, oyunda size de keşfedebilecek bir şey kalsın.

### Medeniyet yapmak lazım!

Çoğunlukla bir ek görev paketi esas oyna yeni bir taraf eklerse bu büyük bir gelişme sayılır. Oysa T&P bir değil, tam altı yeni medeniyet katıyor RoN saflarına. Bu medeniyetler tipki diğerleri gibi kendilerine has bi-

na ve birim tasarımlarına, ayrıca çeşitli çağrıda sunulan özel birimlere sahipler. Ve tabii ki her birinin gerçek gücünü ortaya koyduğu dönemler var.

Yeni uygarlıklardan ikisi Amerika ve Hollanda. Bunları bir arada belirttim, çünkü ikisi de oyunun başlarında pek varlık gösteremiyor, ancak çağrılar ilerledikçe gerçek güçlerini ortaya koyabiliyorlar. Bunlar ağırlıklı olarak uygarlık kurmayı, araştırma yapmayı sevenlerin beğeneceği taraflar. Tabii Amerikalıları klasik çağda etrafta dolanırken görmek biraz komik kaçıyor, ama zaten onların bu oyunda olmalarının esas sebebi, yeni Campaign senaryoları için malzeme sağlayabilmek.

Diğer iki uygarlık ise Hintliler ve Persler. Bunlar sağlam ve oturaklı medeniyetler kurmayı, az ama öz savaşmayı sevenlerin ilgisini çekecektir. Mesela Persler bir yerine iki başkent ediniyorlar ve haliyle kolay kolay oyundan düşürülmemeli mümkin değil. Hintliler ise uzun zamandır beklenen bir birime, savaş fillerine sahipler. Tabii tüm özellikleri bu değil ama maksat bu iki halkın sağlam savunma kapasitesine örnek vermek.

Son iki medeniyet ise, maalesef artık ortalıkta olmayan Kuzey





Amerikan yerli halkları arasından seçilmiş. Lakota ve Iroquois kuzey kabileleri içinde en büyüklerinden iki-siydi ancak maalesef artık sadece tarih kitaplarında ve bu gibi oyunlarda kaldılar. Bunlar pek çok açıdan diğerlerinden daha farklı ekonomik ve askeri yapıp sadece sahipler. Her ikisinin de en güçlü tarafı gizliliği iyi kullanabilmeleri ve sınır çizgilerine pek bağlı kalmadan operasyonlar düzenleyebilmeleri. Doğrusu işini bilen bir oyuncunun elinde bu iki uygarlık tam bir kabus olabilir. Herhalde o potansiyeli kullanabilecek birileri çıkar.

Ancak tüm bu yeni uygarlıklar aslında bir büyük amaç için buradalar, o da yeni Campaign modları için gerekli zemini oluşturmak!

#### Çok Soğuk Savaş!

Daha önce ki Rise Of Nations incelemesinde de belirttiğim gibi, bu oyunun en zayıf tarafı Campaign moduydu. Risk benzeri bir oyun modelinde, seçtiğiniz bir uygarlıkla belli bir süre içinde dünyayı ele geçirmeye kuyordunuz. İyiydi, hoştu ama yeterli değildi. İşte ek görev paketinin en güçlü tarafı dört yeni Campaign mod içermesi. Bnlardan ilki Büyük İskender'in Yunan şehir devletlerini birleştirmek ve ardından bilinen tüm dünyayı fethetmek atıldığı ünlü seferleri konu alıyor. İkincisi ise tanık bir Korsikalı generalin, İskender'in yaptığıların tekrar etmeye kalkışmasını anlatıyor. Tabii ki Napoleon'dan bahsediyorum.

Üçüncü senaryo biraz daha karışık, burada olaylar

Amerika'nın kolonileştirilmesi esnasındaki savaşları konu alıyor. Amerikan yerlileri beyaz adamı püskürtmeye çalışırken, Avrupalı sömürgeciler de olabildiğince çok vergi toplamaya kasiyorlar. Tabii bir de özgürlüğünü kazanmaya çalışan Amerikan kolonisi için girence, ortalık bir şenleniyor ki sormayın! Şahsen en hoşuma giden senaryolar dan biri bu oldu diyebilirim.

Ancak esas kıymet dördüncü senaryo olan Soğuk Savaş ile kopuyor ki, hem de nasıl lazımsa! Burada iki seçenek var, ABD ya da SSCB. Diğer ülkeler ise ya tarafsızlar, ya da NATO ve ya Varşova Pakti'na üyeleri. Diğer ülkeleri doğrudan işgal edemiyorsunuz, ancak onları çeşitli yollardan kendi saflarınıza çekebiliyorsunuz. Casusluk, askeri darbe, rüşvet, nükleer silahlana, herşey var burada! Nükleer demişken, burada

füzeler cidden büyük rol oynuyor. Farklı ülkelere yerleştirdiğiniz kuvvetler ve yaptığınız hareketler karşı tarafı çok kızdırırsa nükleer kriz ve akabinde kıymet yaşanabiliyor. Tabii karşı tarafın kıskırmasını beklemeyip siz de düğmeye basabilirsiniz, ama bu çok ta kolay değil. Soğuk Savaş sadece askeri değil, ekonomik zaferle de kazanılabilir. Gerçekten de oynaması çok zevkli bir senaryo!

Campaign modunda oynarken dik katınızı çekecektir, artık taktik savaş haritaları ve görevleri stratejik harita ve olaylarla bir bütünlük içinde. Mesela Soğuk Savaş senaryosunda Vietnam'a müdahale ederseniz, hem harita özellikleri buna uygun oluyor, hem de zafer koşulları. Yani haritadaki müteffiginiz göcerse siz de göçüyorsunuz. Öte yandan bir casusluk görevi yapmaya karar verirseniz, ki bunun kontrolü ana strateji haritasında, o vakit sadece bir grup casusla düşman toprağına sızıp görevi bitirmeniz gerekiyor. Bu durum Campaign oynarken devamlı aynı savaşları yaşama ve oyundan sıkılma riskinizi en aza indiriyor ve çok akıllıca bir tasarım karar!

Eh, artık yazılı bitireyim, ne de olsa şu dakika itibarıyla kafanızda bir fikir oluşmuştur. T&P ek görev paketi RoN hastalarının elde etmesi gereken bir oyun. RoN oynamamış olanlar için ise, bu oyunla tanışmak için çok iyi bir fırsat. Tartışmasız bugüne dek gördüğüm en iyi ek görev paketlerinden biri. ☺

M. Berker Güngör

## RON: THRONES & PATRIOTS RTS

[www.microsoft.com/tr](http://www.microsoft.com/tr)

Yapımı: Big Huge Games

Medya: 1 CD

Fiyatı: 80 milyon

Dağıtıcı: Microsoft

Orjinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 12 yaş üstü

Multiplayer:  Internet  Network

Aynı bilgisayarda

Multiplayer Modu: PvP, Deathmatch, 2-8 kişi

#### Minimum / Önerilen

500 MHz CPU, 128 MB RAM, 750 MB HD	1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 750 MB HD
Geforce 2 ve Üzeri	GeForce 3 ve Üzeri

#### Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka
<input type="checkbox"/> 5+1	<input type="checkbox"/> 6+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX2	

Oyunu Aşmak: Normal

İngilizce gereksinimi: Normal

Zorluk: Orta

Grafik

Arıtlar/Eksiler

Ses

6 yeni medeniyet, 4 yeni senaryo, oynanıp ve arabirimde bazı yenilikler

Oynanabilirlik

Eskişti kadar donanım seçili, grafikler herkesi

Multiplayer

seçili, grafikler herkesi

Eğlence

tammin etmeyebilir.

LEVEL NOTU

bazı yenilikler

Alternatifler: Age of Empires 2, Civilization 3

84

## Kriminal piksel avi

# CSI 2: DARK MOTIVES

Piksel piksel suçlu avi ikinci oyunda da devam ediyor.

**Bu koca binalar hep arsaydı, çocuktuk, top oynardık.** Televizyon desen tek, bilemedin iki kanallarıydı. Hatta Osman Yağmurdereli daha yapımcılık işlerine girmemiş, yarı türkücü-yarı oyuncu bir şekilde televizyonda boy gösterirdi. "Biribirilerine bakar bakarbakdururum" adlı türkçe arz etmediği zamanlarda "İz Peşinde" adlı bir dizigle karşımıza çıktı. Hatırlamayanlar için: Sözü geçen dizide Osman Yağmurdereli ve ekip arkadaşları -Mehmet Aslantuğ, Gülen Karaman- cinayet masasında görev alırlar, her bölümde türlü cinayet olaylarını çözümlemeye çalışırlardı. Tabii yemek yemekten arda kalan zamanlar da... Zira Osman Yağmurdereli sürekli ya açıktır, ya bir şeyler atıştırır. Hatta yılların kötü adamı Erol Taş bu sefer amirleri rolündeydi, şaşırtmıştı bizleri. Dizinin ilginç yanı ise, senaryonun emniyetteki gerçek vakalardan esinlenilmiş olmasıydı ki, "Vay vay neler de yaşanıyor!" diye düşündürüyordu bizleri.

Tabii o zamanlar detektifliği "İz Peşinde" ile "Mavi Ay" arasında bir kavram sandığımızdan ne gelişen kriminal laboratuar tekniklerinden, ne de adli tıp adlı ilimin mezi-

yetlerinden haberdardık. Ne zaman ki CSI (Bizdeki adıyla "Kanıt Peşinde"), X-Files gibi dizilerle tanıştık, anladık ki kriminal laboratuar, olay yeri inceleme ekiplerine hayatı bilgiler sunuyormuş. (Tabii X-Files'taki laboratuarda fail arada bir zuzayı çababiliyor, o başka!)

### Not defterinde isimler

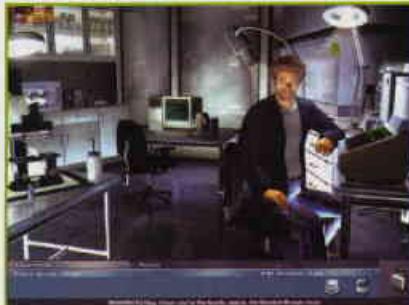
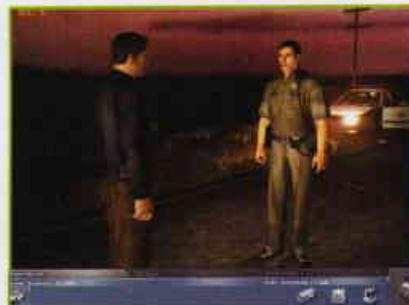
İşte geçen yıl tam da bu zamanlarda CSI (Crime Scene Investigation) televizyonlarımızda gösterilirken oyunu da piyasaya çıkarmıştı. Açıkçası oyunu tanıtmak işi bana düşmeden önce diziden bihaberdim. Ama sonrasında birkaç bölüm izledim, hoşuma da gitmişti hani. Oyun da -hele o dönemdeki adventure kitliğinda- fena gelmemiştir. Beş ayrı senaroda günümüz detektiflerinin kullandığı her türlü araç-gereci kullanarak çözüme ulaşmaya ve şüpheliler arasından gerçek suçluğu bulmaya çalışıyorum. Bu amaçla suç mahalinden parmak izleri, kan örnekleri topluyor, bunları laboratuarda analiz ediyor, adli tıp uzmanının görüşlerine başvuruyor, gerke ise şüphelileri sorgulama odasına buyur-

ıyorladınız.

Bir yıl sonra CSI 2'yi oynadığımda fark ettim ki ilk oyundan bu yana değişen neredeyse hiçbir şey olmuşmuş. Özellikle programcılar aradan geçen zamanı tatilde geçirmiş oldukları tahmin ediyorum, çünkü kullandığınız kanıt inceleme ve toplama araçları, menülerin yerleşimi, oynanış şekli tamamen ilk oyunda olduğu yerde kalakalmış. Grafikler için de aşağı yukarı aynı şeyler söylenebilir. Genel olarak biraz daha yuvalaşılmış olsalar da yine ilk oyundaki gibi karakterlerin kaba animasyonları, ağız hareketlerinde senkronizasyonun sağlanamaması gözü rahatsız etmeye devam ediyor.

### Şüpheli-Olay yeri-Kurban

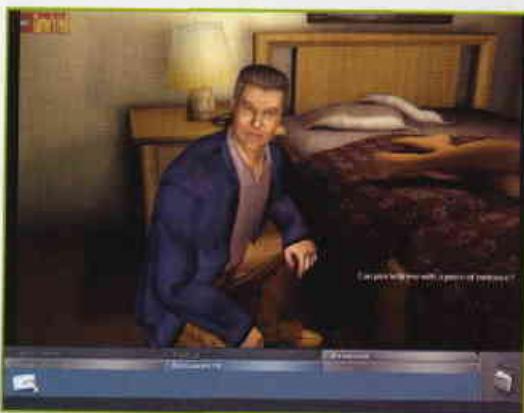
CSI 2'de karşımıza çıkan en önemli yenilik, soruşturma dosyası ekranında. Eskiden yalnızca olaya ve şüphelilere ilişkin ipuçlarının bulunduğu bu ekranın artık bir de üçgen şekilli gösterge eklenmiştir. Üçgenin bir köşesinde "olay yeri", bir köşesinde "şüpheli" bir köşesinde de "kurban" bulunuyor. Sizin bulduğunuz ipuçları ve şüphelilerle yaptığınız konuşmalar sonucunda bu üç kavram arasındaki bağlantılar gitgitde güçleniyor. Aradaki bağlantılar yeterince güçlenmeden herhangi bir şüpheliyi kafaniza göre sorgulayamıyor ya da her istediğiniz mekanı arayamıyzınız. Ne zaman ki amirinizi ikna edecek kadar delil topluyorsunuz, arama ya da sorgulama iznini almanız ancak o zaman mümkün oluyor. Bu seçenek oyuna ne katmış derseniz, biraz daha gerçekçi bir görünüm kazandırmaktan ve işleri biraz daha çetrefilli hale getirmekten başka pek de bir şey katmamış aslında.



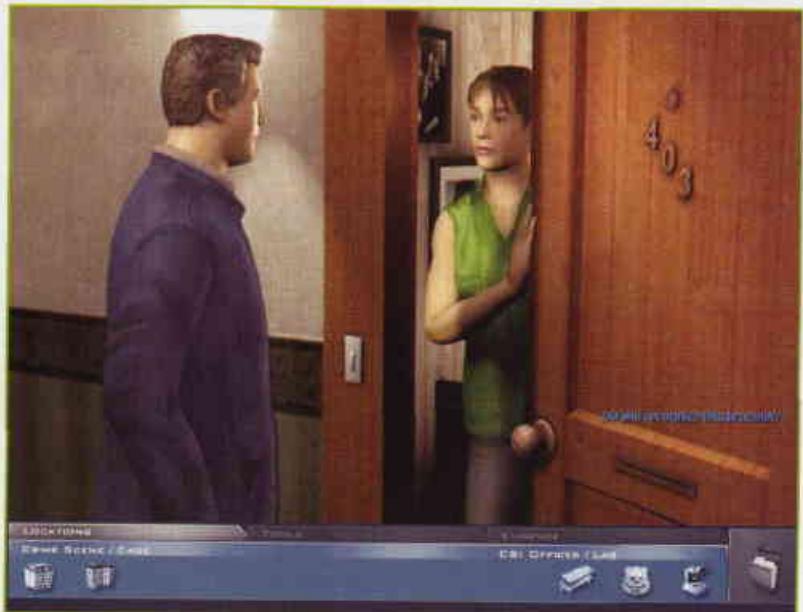
Bir diğer ama yine çok büyük önem taşımayan yenilik de kriminal laboratuarda gözümüze çarpıyor. Laboratuarda kullandığımız bilgisayarın ara birimi değiştirilmiş, parmak izlerini tarama, eldeki kayıtlarla eşleştirme ve olay yerinden alınan izlerle uyumunu saptama gibi seçeneklerin biraz üzerinden geçilmiş, ilk oyuna göre bu konuda daha fazla uğraşmanız sağlanmış. Aslında bu bilgisayar ekranı ara biriminde çok eğlendim, çünkü polisiye film klişelerine ait her türlü hareketi yapabiliyorsunuz. Örneğin sadece iki tuş kullanarak "dibidibidibidib" sesleri eşliğinde veri tabanını tariyor, uygun eşleşmeyi tespit ettiğiniz zaman ekranда kocaman bir "UYUM ONAYLANDI" yazısı görebiliyorsunuz. Yapımcılardan bir de yanlış giriş yaptığınızda beliren kocaman "ACCESS DENIED" ekranı bekledim bunun üzerine, ama neyse ki bu kadarla yetinmişler.

#### Yeni sezon

Genel olarak değerlendirmek gerekirse CSI 2 yerine CSI 1,5 adının oyuna daha çok yakışacağını düşünüyorum. Çünkü bir devam oyunundan çok bir ek görev paketi gibi bir hava seziliyor. Üstelik kimi diğer oyunlar için öyle görev paketlerinin hazırlandığına da şahidiz ki, üzerlerinde en az yeni bir oyun kadar emek bulunuyor. CSI'da ise -



belki de bir televizyon dizisinden uyarlanmış olması nedeniyle- sanki ilk oyunda beş senaryo hazırlanmış, yeni sezonda beş senaryo daha gösterime girmiştir. Ama ilk oyundaki başarılarınız unutulmuş olmalı ki, işe yine sıfırdan, yani Emniyet Teşkilatının çaylak oyuncusu olarak başlıyorsunuz. Bu kez ilk vakanzı isınmanız amacıyla bir cinayet vakası değil. Motorsikleti "beklenmedik" bir şekilde kontrolden çıkan ve ciddi biçimde yaralanan bir şov dublöri vakası ile işe koyuluyorsunuz. Dublörün işvereni, işin başında patron ve genç bir tamirci bayan gibi şüphelileri sorulayarak, zaman zaman olay yerinden deliller toplayıp inceleyerek soruşturmanız sürüyorsunuz. (Yine sıkıştığınız anlarda ortağınızdan ipucu isteme hakkınız bulunuyor, ama bunun toplam puanınızı düşürdüğünü ve çeşitli ekstraları açabilmek için bu puanlara ihtiyacınız olduğunu da unutmayıncı.) Cinayet vakaları ise ancak ilk senaryoyu tamamladıktan sonra karşınıza çıkmaya başlıyor. Burada dikkatinizi çekmek istediğim bir nokta da, zaman zaman içinzizi kaldırabilecek derecede etkileyici yapılmış adlı tip animasyonlarıyla karşılaşabilmeniz. Hem dizideki, hem de ilk oyunda olduğu gibi bu animasyonların çok başarılı ha-



zırılmış olduğunu söyleyebilirim. Dağıtı, uzman doktorla konuştuğunuzda size vakayı bazı tıbbi terimler kullanarak açıklıyor. Bu terimlerin bir kısmı yabancı gelebilir ama oyun içinde ilerlemenizi engellemeyecek kadar ciddi bir yer tutmuyorlar. Yalnızca anlatmak istedigim, senaryolar hazırlanırken bu işten anlayan kişilerin görüşlerine başvurulduğunun belli olması. Konuşma demişken haklarını da yemeyelim, seslendirmeler yine önceki oyundaki gibi çok çok başarılı.

#### Piksel avi

Ne yazık ki ilk oyun gibi ikincisi de hızlı bir şekilde ilerleyen düz bir konu akışına sahip. Bir adventure oyuncusunda olması gereken, elinizdeki malzemelerle cambazlık yapma yeteneği CSI'da pek önem

taşımıyor. Bunun yerine zamanınızın çoğu fareyi ekran üzerinde her noktada gezdirip, yeşile döndüğü yerlerde kanıt olabilecek bir nesne aramakla ve bu noktalarda elinizdeki kanıt toplama cihazlarını sırayla denemekle geçiyor. Asıl gereksinim olan problem çözme ikinci planda kalıyor. İlk oyunun gerçekçi bir kriminal adventure yaratma çabasının puanları, aynı hedef kitleye yönelik hem hiç yenilik içermeyen bir devam oyunu üretilmesi nedeniyle bu kez düşüyor. Ama hepinizin tanıklığında söylüyorum, üçüncü bir devam oyunu çıkarıp başrolünde Osman Yağmurdereli'yi oynatırlarsa benden otomatikman Level Hit alırlar! ☺

Batu & Gökhane

#### CRIME SCENE INVESTIGATION 2 ADVENTURE

[www.ubi.com/US/Games/csi/](http://www.ubi.com/US/Games/csi/)

Yapımcı: 369 Interactive

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: UbiSoft

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş Üstü

Multiplayer:  Internet

Network

Ayni Bilgisayarda

Multiplayer Modu: Yok

#### Minimum

600MHz CPU, 256 MB RAM, 650MB HD Alanı

#### Önerilen

1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

#### Hoparlör ve Ses Desteği

Stereo  2 Ön 2 Arka

5+1  6+1

EAX2

Dünya Alışmak: Kolay

İngilizce gereklilik: Çok

Zorluk: Az

Grafik

16 bit renk

Ses

22 kHz

Oynanabilirlik

Oynanabilir

Multiplayer

Ağ bağlantısı gereklidir

Eğlence

Oyun içi satın alma

#### Arıflar/Eksiler

- Seslendirme,  Yeniliklerin azlığı,
- gerçekçi oyun  kısa oyun süresi
- yapısı

LEVEL NOTU

Alternatifler: Crime Scene Investigator

62

# DOMINIONS 2 THE ASCENSION

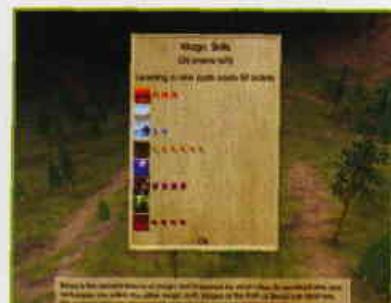
Warlords ve Master of Magic zamanına geri döndük!

**Dominions 2 içeriğe aç olanlar için kesinlikle bir şölen niteliğinde.** O eski bir veya iki kişinin bir araya gelip yarattığı fikir oyunlarından. İçinde her şeyden biraz var ve ortaya koyduğu dünya olarak da biz fantastik kurgu ve strateji severleri çeken türden. Tanrılarının dünyayı terk ettiği bir zamanda farklı ulusların kutsal figürlerinin tanrılık için savaşa tutuştuğu bir dünya bu. Bu kutsal figür ait olduğu ulusa göre bir melek, bir şeytan, monolith, ejderha, büyüğüm, illithid, lich, druid, titan vb olabilir!!! Oyunun hemen başında kendimizi şaşırtıcı derecede detaylı bir karakter yaratırken buluyoruz. Atlantisliler'den insanlara, Nordikler'e, uçuk fantastik krallıklara, Lovecraft'in kitaplarından alınmış R'yleh'e şaşırtıcı bir çeşitlilik var. Her biri farklı özelliklere sahip tam 17 ulus var ve bu 17 ulusun her birinin 10-20 arasında kutsal figürü var. Bir ulus, bir kutsal figür seçip ulusumuzu ve karakterimizi çeşitli özelliklerle donatıyoruz. Daha sonra oyun içinde de geliştiriyor, keşfetmekte, kendimize has sıhırli eşyalar yaratıyoruz.

Klasik "puan dağıtma" yöntemi oldukça verimli, fazla puanlar için topraklarınızın; iklim, karmaşa/düzen, yaşam/ölüm vs gibi özelliklerini kötü yönde değiştirebilirsiniz. Ölümlü ya da olumsuz olsun, bu değişiklikler bazı özellikleri de kazanma imkânı sunuyor size. Misal, Üniteri pahali olan bir ulusa güçlü bir alan verirseniz, karmaşa ve dini fanatikliği körkükler ve dünyaya kendi inancınızı dehset bir hızla yayabırsınız. Pahali ama sağlam üniteleriniz de ülkenizi korur. Sonuçta hem tanrı-kralımızı hem krallığını kendimize özel hale getirmiş oluyoruz!

#### Ve grafik olarak daha da gerilere gittik!

Doğruya doğru, bu zenginlik beni sarhoş etti ama oyun başlayınca ne desem boş kaldı. Maalesef grafikler ilk Civilization'dan bile berbat ve bir üniteyi bir yerden bir yere götürmeye bile keşfetmek oldukça vaktimi aldı. Zaten bundan sonraki kısımda oyun ile cebelleşip oynamayı çözmek ile geçiyor. En savaş oyunu hastası "grafik umurunda değil" diyenler bile büyük olasılıyla bu kısımda oyundan büyük oranda soğuyacaktır. Kaldı ki olay arabirimini çözmek ve alışmak ile bitmiyor. Tamam güzel, öğrenip alışınca artık oyundan keyif almaya başlıyoruz ama bu sefer de "hassas yönetim" denilen meret insanı canından bezdiriyor. Tamam, her şey ile bizzat ilgilenmek iyi, güzel ama nereye kadar? Bilgisayar dev ordular oluşturken siz savunmayı toplamak için ter döküyor ola-



caksınız. Ne diyeşim, neyse ki oyun turbazlı.

Her şey bir yana, karakterlerimize sıhırli eşyalar yaptırtıbmek, araştırma ve büyüler, önceden takтик belirlenip sonra geriye sadece izlemesi kalan savaşlar... Bu derinlik ve çeşitlilik, her hareketinizin önemli olması çok güzel bir his. Hem Atlantis ve R'yleh'e yer vermişler, Illithidler'i katmışlar (Mind Flayerlar'a Underdark'a selam ola) beni bağrımdan vur-

muşlar, yok böyle bir çeşitlilik! Bir de oynanabilir olsaymış şu oyun, hani diyorum ilk Warlords kadar bile oynanabilirlik yeter de artardı.

Resmi olmayan destek için [www.dominionx.com](http://www.dominionx.com)'da oyunu çözmenize yardımcı olacak materyaller bulabilirsiniz.

Ali Güngör

## DOMINIONS 2 SIRA TABANLI STRATEJİ

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

Yapımcı: Illwinter Game Design	Medya: 1 CD	Fiyatı: -
Dağıtıcı: Sharpnel Games	Orijinal Otarak: Yok	Yaş Sınıfı: Yok
Multiplayer: Internet	Network	Aynı Bilgisayarda (17)
Multiplayer Modu: Serbest		

Minimum	Önerilen	Grafik
200Mhz CPU,	1Ghz CPU, 256MB	DÜŞÜK DÜZENLEME
128MB RAM, 200MB	RAM, 200MB HD	ORTA DÜZENLEME
HD Alanı	Alanı	YÜKSEK DÜZENLEME
		EN YÜKSEK DÜZENLEME

Oyna Alışmак: Normal İngilizce Gereksinimi: Orta Zorluk: Zor

LEVEL NOTU: Alternatifler: Master of Magic, Warlords serisi, Heroes of Might and Magic serisi

Renkli bir Tycoon alternatifi...

# RAILROAD PIONEER

Uygarlık çelikle kurulur!

Dünyadaki bütün büyük ekonomiler bugünkü hallerini demir yollarına borçludur. Demiryolu demek; ucuz, hızlı ve büyük miktarda taşıma ve ulaşım imkânı demektir. Biz de Cumhuriyet'in ilk yıllarda dev atılımlar yapılmış, ülkenin dört bir yanına 10.Yıl Marşı'nda anlatıldığı gibi çelik ağlar ile örülümüştü. Railroad Pioneer'i oynadıkça ve eski Railroad Tycoon hatırlarına daldıkça "keşke" dedim, "keşke bizim de ülkemizde Demiryollarının kuruluşuyla ilgili bir oyun olsa". Anadolu'nun köylerinden kasabalarından geçen bir buharlı trenin içinde olsak...

Railroad Pioneer, genel konsept sahne olsun, dizayn olsun "western" atmosferine sahip hoş bir oyun. Dev buharlı lokomotiflerin gücü ve uygarlığı simgelediği bir dönemin havası var. 1900'lerin sonundaki bu altın fırsatlar çağında biz bir girişimciyiz. Amacımız da bu vahşi topraklarda bulunduğumuz görevde ve bölgeye göre gelişme için gerekli ortamı yaratmak. Ve haliyle bu gelişmede başarılı oynayan demiryollarımız sayesinde daha fazla para kazanmak.

#### Tamamlanmamış güzel fikirler

3D grafikler ne çok kaba ne de çok ince detaylı fakat kaplamalar sayesinde göze oldukça güzel görünüyorlar. Bütün kasabalar, şehirler ve Amerika'nın farklı iklimlerindeki topraklar özenle yapılmış. Olayların geçtiği haritalarda nerede olduğunuzu hissediyorsunuz. Fakat ne yazık ki bu güzel görünüşün yanında lokomotif seslerinin dışında da olması gereken sesleri insan arıyor. Müzik ve ses bakımından, lokomotif seslerini saymaz isek oyun çok kit ve arka planda bir şeyler çalma ihtiyacı hissettiriyor. (Bkz. Outlaws müzikleri!) Bu haritalarda oyuna oldukça ilginç ve güzel bir fikir eklenmiş ki, bu fikir aslında iyi uygulansa oyun kendisini aşarmış. Bu keşif, vahşi topraklara, tehlikeyi göze aldıları için dev ücretlerle çalışan ve harcamalarını da şirketinize ödeten kâşif grupları gönderilerek yapılmıyor. Oyuna başladığınızda başlangıç şehri dışında kapalı bir harita ile karşılaşıyorsunuz. Haritayı en hızlı keşfeden en iyi ticaret yollarını kapmış oluyor ve rakiplerine önemli bir fark atıyor. Harita çeşitli tehlikeler ve sürprizler ile dolu. Örneğin grubunuz vahşi hayvanların ya da haydutların saldırısına uğrayabilir. Para veya başka şeyler bulabilir, Kızılderililer ile karşılaşabilir. Ama ne yazık ki üzerinde yeterince durulmamış ve



başta

heves ettiğim üzere eğlenceli olmamış. Keşif; uzun, zahmetli ve angarya bir iş haline gelmiş.

#### Son!

Köyleri kasabaları, tarlaları ve fabrikaları birbirine bağlayıp kalıcı hatlar kurmak, sonra şehirlerin gelişliğini ve ortaya yeni



ürünlerin ve ihtiyaçların çıktığını görmek çok güzel. Bir yerden sonra oturup çufçuflarını izlemek ve dinlemek, topraklardaki uygarlığın gelişliğini görmek insana iyi geliyor. Fakat büyük eksikleri yüzünden Railroad Pioneer, Tycoon severler için ortalama bir alternatif olmaktan kurtulamıyor.

Ali Gündör

## RAILROAD PIONEER REAL-TIME STRATEJİ

[www.railroad-pioneer.com](http://www.railroad-pioneer.com)

Yapımcı: Krizelkratz

Medya: 1 CD

Fiyat: -

Dağıtıcı: JoWood

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: Her yaş için

Multiplayer: Internet

Network

Aynı Bilgisayarda (4 kişi)

Multiplayer Modu: PvP

Minimum

Önerilen

600MHz CPU, 128MB RAM, 700MB HD  
1GHz CPU, 256MB RAM, 700MB HD  
Alanı: Alanı:

Grafik

Ses

Dynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

---

---

---

---

---

Oyunu Almak: Normal

İngilizce Gerakşinimi: Az

Zorluk: Az.

LEVEL  
NOTU

Alternatifler: Railroad Tycoon serisi

**Çuhaya dikkat!**

# POOL PARADISE

Nihayet "farklı" bir bilardo oyunu...

**Cici, ciciii!" diye severek oynadığım bilardo oyunlarını saymaya çalışsanız,** boşuna masraf şimdilik, ne gerek var? Ben yazıyorum: İki adet. Birinci Amiga zamanından kalma Arcade Pool, biri de Virtual Pool. Bu iki oyunu biliyorum, başka da bir şey bilmem. Mesela ne bileyim, Spordan Sorumlu Devlet Bakanı kimdir, ne yer ne içen, hiç ilgilenmem!

#### Kaç top?

İlk başta şunu belirtmeliyim ki, diğer bilardo oyunlarında olan her şey Pool Paradise'ta da var. Buna ek olarak oyunu orjinal yapan, heyecanını artırın bir çok etken de bulunuyor Pool Paradise'ta. Oynayabildiğimiz oyunlar; UK (ki United Kingdom'a karşılık gelir) ve US 8 top, 9 top, 6 top, 10 top ve benzerleri.

Aynı bilgisayarda iki kişiyle oynanabilen oyunun ilginç olmasını sağlayan bazı seçenekler var. Shop bunlardan biri. Kazandığınız paralarla Shop'tan birçok şey satın alılabiliyorsunuz. Bunlar oldukça işlevsel ve eğlenceli şeyler. Mesela Sub Games bölümünde mini oyunlar (dart, arcade makinesi -bu makinede shoot'em-up oynayabiliyorsunuz-, Crazy Tables'ta ilginç masalar (Buz Hokeyi sahası; kare, T, artı şeklinde masalar), Cues'te metal, altın gibi bilardo sopaları ve Gadgets'ta da lazer (uzaktaki topların neresine vurdugunu görebilmenizi sağlıyor) gibi eşyalar bulunuyor.

Oyundaki modlar; Championship, Tournament ve Trickshots. Trickshots için oyunun "şov modu" diyebiliriz. Buradaki amaç değişik ve farklı hareketler yapmak. Zor, ama eğlenceli.

"Merdiven" sistemiyle işleyen Competition modundaysa oyna yine belirli bir parayla başlıyorsunuz (200 Dolar). Yapmanız gereken şey, sırasıyla rakipleri geçmek. Ancak her rakibin farklı bir oyunu (US 8, UK 9 vs) ve farklı bir ödüllü var. Yukarıya doğru çıktıktan sonra rakipler zorlaşıyor, para ödüllü artırıyor. Mesela birinci James White'ı yenerseniz ödül tam 10.000 Dolar. White'in oynadığı oyunsa 15 top.

Bu detaylardan daha fazla bahsetmek isterdim, ancak oyunu bir de gerçekçilik/eğlence açısından değerlendirmem gerekiyor. Açıkçası oyunun gerçekçilik açısından herhangi bir sorunu yok. En az Virtual Pool kadar gerçeğe yakın bir oyun Pool Paradise. Diğer yandan eğlence açısından da beklediğinizi alabiliyorsunuz. Tabii bunda "yan etki"lerin payı oldukça fazla (Shop seçeneği, merdiven sistemi vs).

... Ve siyah top delikte.

Pool Paradise bir bilardo oyunundan beklenenlerini karşılayabilecek kapasitede. Eğlence arayanlar da gerçekçilik arayanlar da bu oyunla tartışmaya girmeyecekler (?).

Fırat Akyıldız



## POOL PARADISE SPOR

[www.ignitionusa.com/products\\_pool\\_pc.htm](http://www.ignitionusa.com/products_pool_pc.htm)

Yapımcı: Awesome Dev.

Dağıtıcı: Ignition Ent.

Multiplayer:  Internet

Multiplayer Modu: Karşılıklı

Medya: 1 CD

Orjinal Olarak: Yok

Network

Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 3 yaş üstü

Aynı Bilgisayarda (2)

Minimum

Önerilen

800 Mhz CPU, 128 MB RAM, 250 MB HD Alanı

1,5 Ghz CPU, 256 MB RAM, 250 MB HD Alanı

Grafik

Ses

Dynamabilistik

Multiplayer

Eğlence

Oyunu Almak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

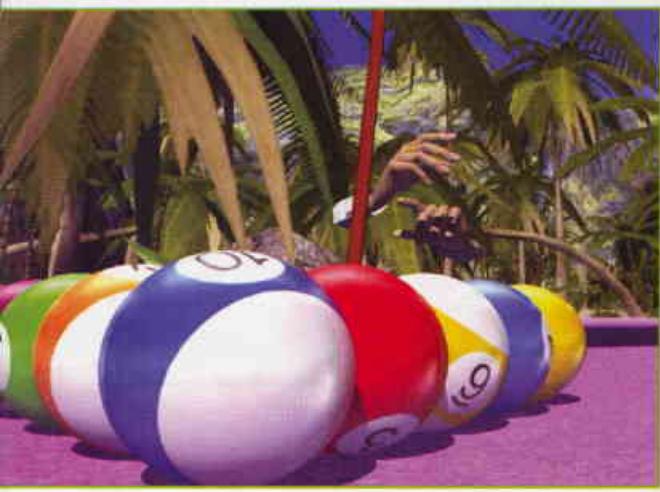
Zorluk: Orta

LEVEL  
NOTU



Alternatifler: Virtual Pool 3, Arcade Pool 2.

75



# Europa Universalis yine yavruladı TWO THRONES

**Crown of The North' u hatırlayanlar el kaldırınsın**

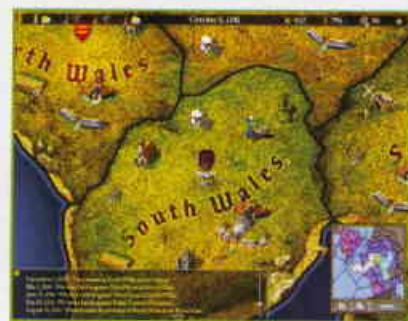
**Two Thrones, Paradox Entertainment' in en son çıkan strateji oyunlarından.** Gerçek zamanlı oyunda haritada kontrolümüzdeki bölgeleri geliştirip ordular kuruyor ve düşmanlarımızla savaşıyoruz. Ama oyun sadece savaştan ziyade uygun diplomasi, köylü, burjuva, soylu ve din adamlı kesimlerinin idaresine de dayanıyor. İdare ettiğimiz kaynaklar da ordularımızı beslemek için gıda ve her alanda yolumuzu açmak için de gümüş para. Bütün bu unsurlar arasındaki dengeyi sağlamak, orduları yönetmek ve tarihi kararlar vermek basitçe oyunun temelini oluşturuyor...

## Paradox

Sağlam masaüstü strateji ve savaş oyunlarını, bizim gibi yalnız PC oyuncuları için bilgisayar oyunu haline getiren Paradox Entertainment' i severim. Ne de olsa Europa Universalis 1-2, Hearts of Iron gibi sağlam strateji oyunlarını hep onlara borçluyuz. Bu oyunlar sistem olarak çok detaylı ve geniş çaplı stratejiler. Ayrıca bütün güzel yanlarının yanı sıra ele aldıkları tarihi dönemler ile ilgili şatırıcı ve tarih meraklılarını sevindiren bilgiler, detaylar ve kararlar sunuyor. Paradox uzun zamanдан beri bütün oyunlarında Europa Universalis 2' nin oyun motorunu kullanıyor.

## Güller Savaşı

Two Thrones Avrupa' yı yüz yıldan uzun süre kasıp kavuran War of Roses' i yanı Güller Savaşı' nda geçiyor. Fransa ve İngiltere arasındaki savaş, Avrupa ülkelerinin kendi aralarındaki çekişmeleri farklı senaryolar altında oynanabiliyor. Two Thrones atası Europa Universalis 2' den farklı olarak çok dar bir alanda yer alıyor ve çok daha odaklanmış bir oyun. EU 2' nin binde biri kadar bile detaylı ve çeşitli, renkli bir oyun değil. Anlaşılan sistem çok



basit ve oynanabilir bir hale getirilmek istenmiş. Ne yazık ki elde edilen oyun sıkıcı derecede çeşitlilikten yoksun olmuş. Her bölgedeki binaları geliştirmek için tek tek her binayı takip etmek, tek tek her bölgenin askeri binalarından tek tek asker üretmek oyundaki yegane aktivitemizi oluşturuyor. Arada renk katan ve EU 2' dekine benzeyen tek yön, oyunun senaryosunun geçtiği dönem ve bölgeye göre çıkan tarihi olaylar. Bu olaylar çeşitli kararlar vermenizi gerektiriyor ve etkileri küçükten büyüğe değişiyor. Bir kaç örnek vermek gerekirse bir göktaşı yağmurunun anlamını neye yorduğunuz, rüşvet alan soyullara ne yaptığınız, büyük tarihi anlaşmalardaki kararlarınız gibi hep böyle tarihte gerçekten olmuş olaylar karşınıza çıkarıyor, böylece size de tarihe yön verme imkanı doğuyor.

Ne yazık ki dört farklı sınıfı memnun etmek ya da tarihi olayları ve karlı çökmek bol bol gümüş harcayaarak halledilebiliyor. Zaten zorda bile oynasanız oyun ilerledikçe ortaya harcanması imkansız bir gümüş yığını çıkarıyor ve para anlamını kaybediyor. Karar verirken zorlanmıyorsunuz ve bu da oyunun heyecanını alıp götürüyor!

Sonuçta Paradox biz tecrübeli strateji oyuncularını hayal kırıklığına uğratıyor. Two Thrones sadece Crown of The North' un, bir başka Paradox oyununun farklı bir versiyonu o kadar. Harcanacak para ve vakıtın değerini veremeyen, gözümüzde Paradox' un değerini çok düşüren bir gereksiz bir oyun.

Ali Gündör

## TWO THRONES REAL-TIME STRATEJİ

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

Yapımı: Paradox Ent.

Medya: 1 CD

Yaş Sınırı: Yok, Her yaş için.

Dağıtıcı: Strategy First

Orijinal Olarak: Yok

Aşırı Bilgisayarda

Multiplayer:  Internet  Network

Multiplayer Modu: PvP, Coop.

**Minimum:** **Önerilen:**

600MHz CPU, 128MB RAM, 700MB HD  
1Ghz CPU, 256MB RAM, 700MB HD  
Alanı Alanı

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multplayer

Eğlence

Kötü oyunuz

Dostça oynamak isteyen

Dostça oynamak istemeyen

Dostça oynamak istemeyen

Oyunu Alışmak: Kolay.

İngilizce gereklilik: Az

Zorluk: Az/orta

LEVEL NOTU

Alternatifler: Europa Universalis 2, Crown of The North

55



# Kisa Kisa

Kısa Kulakçılarını kesip biçip uçak yapıp  
Level adresine yollayan ilk beş okurumuz bizden  
bir adet Burak Akmenek kazanacak.

# Frogger's Adventures

**Yapımlı Konum Dağılım Aralığı: Minimum Sistem: 900 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı**

**Yıl 1986! Hiç unutmadım!** O zamanlar im-kânlar kısıtlı tabii, en teknolojik eşyam ka-pının girişinde çakılı duran suntam (?), ke-dim (???) ve Spectrum'um! "Spectrum'da en sevdiğin oyun neydi?" veya "N'aber, na-sılsın?" diye sorarsınız vereceğim tek bir cevap olur: İyiyim. Şaka bir yana değerli ba-sın mensupları, Spectrum'da en sevdiğim oyunlardan biri Frogger'dı. Peki Frogger ne-dir? Nasıl oynanır? O ne? Bu ne? Ben kim-mim? Ben de konuyu oraya getiriyordum tam: "Brek brek!" diye zabıta telsizi gibi sesler çıkararak neşeye kamyonların altın-da kalıp, fletö, jilet, tost, kaşarlı tost, karışık tost ve yarım ekmek arası çift kaşarlı tost gibi şekiller alan bir kurbağayı kontrol etti-

şiniz tosun-vari bir oyundur Frogger. Buradan yola çıkarak şunu belirtmek olası ki, şü elimde tutmuş olduğum yoğun tekerlek Frogger'in yeni versiyonundan başka bir şey değildir. Diğer yandan bahsi geçen kurbaa ("g" ile yazayım) bir platform oyununa çevrilmiş ve kaz yanmamış. Buradan yola çıkarak da şuraya sapayım ki evime daha hızlı gideyim. Değil mi sevgili sakkol@level.com.tr? 



# Brother Bear

 Yapım: Disney Interactive Dağıtım: Alsan Interactive Minimum Sistem: 450 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Bunların yanında (?) Brother Bear bir platform oyunu sevgili okurlar. Yan tarafta bahsi geçen oğunda bir aşıyı kontrol edi-

yorsunuz. Evet aylı! Bildiğiniz, kışın uyuşan, Burak'ın kafası kadar olan, bal yapan, har varup harman savuran ve evden eve işten işe giden bir aylı (????). Fakat oyunda birtakım irili ufaklı, hamster gibi birkaç sorun bulunmakta. Bunların başındaysa kontrollerdeki zorluklar ve yan diz bağlarının daki kopukluk gelişiyor. Her şeye rağmen bu oyunu; şirin, kırmızı yanaklı, koca kafalı, yaramaz, adama rahat vermeyen, iş yapmayımayan ufak oyuncular oynayabilir. Değerim sevgili gberker@level.com.tr? ☺

level NOFU 50

# Pax Romana

**Yapım:** DreamCatcher Int. **Dağıtım:** Galilea Multimedia  
**Minimum Sistem:** 600 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB  
Ekran kartı



... Sonra işte Berker geldi dergiye, "Abi" dedim, "mirmirmirmir", o da dedi ki "mirmirmirmirmirmirmirmir", "Ha tamam o zaman ya" dedim, vurdum kapayı çıktım. Sonra oyunu içinde unutmuşum, girdim içeri, aldım masamdan Pax Romana'yı, vurdum kapayı çıktı... İki defa olmuyor tabii! Rezil oldum bak!

Sonuçta Pax Romana 10 farklı senaryo, tuz, glikoz ve meyve asidi içeren tarihsel bir RTS. Askeri, ekonomik ve diplomatik konularla ilgilenip yaşlanmaya çalıştığınız oyunda altı farklı tarafından birini rasgele seçmek suretiyle savaşa başlıyorsunuz. Daha sonra başlamış olduğumuz savaşa 150'den fazla tarihi olayı dikkatlice monte ediyoruz. Elimizde oluşan ana parçayı da Japon Balığı Yaptırtıcısı ile duvara gulp! diye saplıyoruz. İşte biz buna Coğrafya'da Gülpografya diyoruz.

İlk olarak (?) şunu belirtmeliyim ki oyunun grafiksel açısını alıp yerden yere vurayım. Bu-nun yanında ağır oynanışını ve karmaşık kont-rollerini de karşıma alıp elimin tersiyle bir çakayım. Sonra da vurup kapılı çıkayım! Hah! Çok cazip oldu be! ☺

level NO 40

# Wings of Honour

**Yapım:** City Interactive **Dağıtım:** City Interactive **Minimum Sistem:** 600 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

**Bu hafta halk oylamasıyla birinci seçilen bir diğer oyunum Wings of Honour.** Kendisine bir adet "Korna" yaz, boşluk bırak, 3650 yaz, 2299'a yolla, 'Dali dili' kamyon kornası cebinize gelsin" hediye ediyorum. Şimdi de incelemeye geçmem işten bile değil sevgili okur binmezi (UFO).

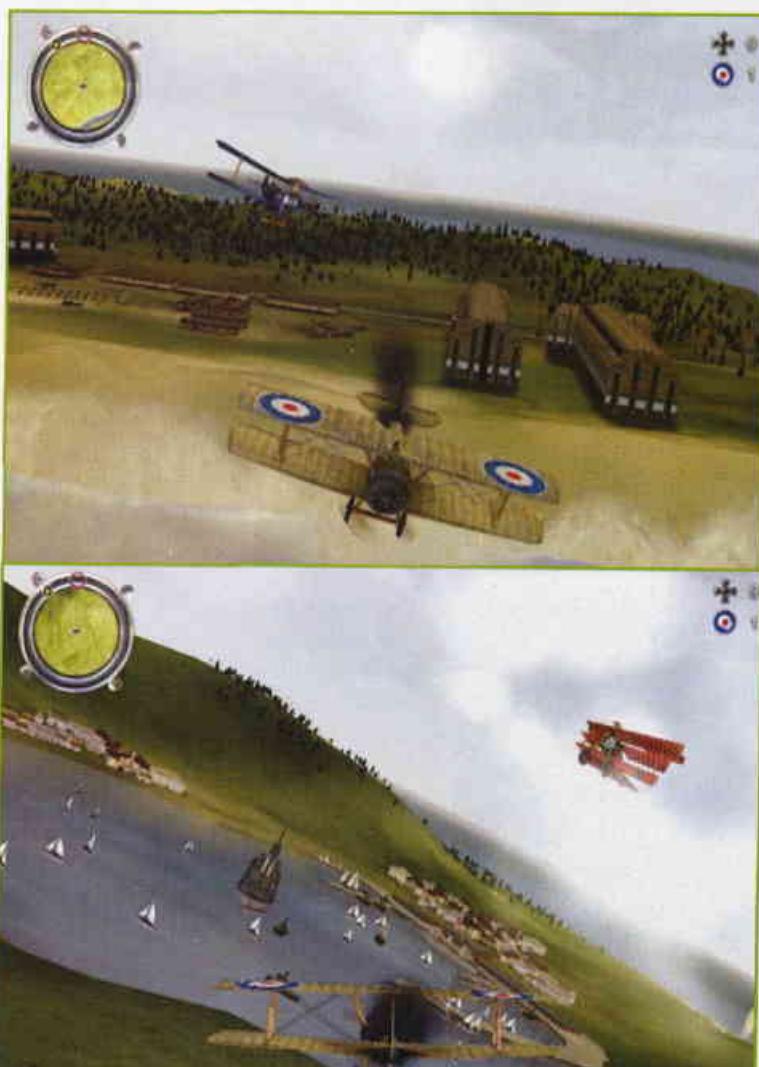
İş bu bahsi geçen oyunda uçak kazasından kurtulan; çaylak, hiçbir işe yaramayan, herhangi bir baltaya səp olamamış, orman girmemiş bir baltayı kontrol ediyorsunuz. Ve fakat Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen Wings of Honour'da eski tip uçakları kullanıyorsunuz. Bu da oyunun en iyi yanlarından biri değil de nedir? Sayın Ceviz Kağıbuğu?

Klavyenin 105 tuşunun yanında

bir de salondaki ikili oturma grubunu kullandığınız simülasyonların aksine Wings of Honour'da çok az tuş var. Oyunun avantajlarından biri de bu sanırım, hmm, aslında değilmiş ya, vazgeçtim. (Dengesizlik de neymiş?!)

Kullanma Talimatı'nın yanında uçakla birlikte verilen silahlar arasında roket, bomba, kavun, karpuz, kabuk-suz ayçekirdeği gibi şeyler yer alıyor. Ayrıca oyunun sıkılığının, grafiklerindeki aymazlık veya kendini bilmezlik kapsamına alınma girmiyor. Zira yurt dışındayım şu sularda... ☺

level  
NOTU 5!



# Dance Dance Revolution

**Yapım:** Konami **Dağıtım:** Konami **Minimum Sistem:** 700 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı

**İnsanlar neden dans eder?** Yemedim (soğuk sandviç, eklər, profiterol, kuru pəstə vs) içmedim (Ice-Tea, Cola, çay, su vs), sizin için araştırdım sevgili izleyiciler. İşte nedenler, gerekçeler, sudan sebepler: Geometri'de insan adını verdigimiz kendini bilmez canlılarda "dup" adını verdigimiz bir gen bulunmakta ve dup geni bu canlıların "dup tis dup tis dup tis!" seslerini duyduklarında yerlerinde duramayıp saçma sapan hareketler yapmalarına neden olmaktadır. Bu kuram çerçevesinden çıkarak Fair-Play çerçevesi içine girersek Fatih Akyel'in rakibine attığı kasıtlı tekmenin borolopborogbor... Dance Dance Revolution ise PS2'deki karakterleri fleto gibi yamyassı olan PaRappa the Rapper benzeri bir dans oyunu. Dolayısıyla bu oyun da iyi bir zamanlama gerektiriyor, gerektirmiyor değil. Heyecanlanıp "çat çut!" diye klavyenin tuşlarına basıp kamu malına zarar vermeniz de cabası. Fakat yemedim içmedim, Burak'ın neden Ticari Gemi kafalı olduğunu araştırdım. İşte nedenler, gerekçeler... Veya vazgeçtim ya, uyuşacağım şimdi, haydi iyi geceler, iyi yarınlar, esen ka... Zzzz. ☺

Fırat Akyıldız

level  
NOTU 5!



# THE SUFFERING

Cehennemden özgürlüğe kestirme yol...

**Canım sıkıldığı için "PS2'deki En İyi Gerilim Oyunu"** konulu bir tartışma başlatsam, sağa sola sataşsam, tahminimce bu tartışma ve taşkınlık çok kısa zamanda son bulacaktır. Zira 100 kişinin de vereceği cevap aynı olacaktı: Silent Hill. Bunun yanına Resident Evil gibi birkaç oyun daha konulabilir, ancak Silent Hill; konu, atmosfer ve oynanış açısından kesintikle *ayn bir yerde*. Geride kalan oyunlar ise en fazla iyi bir "alternatif" olabiliyor. Peki The Suffering de bu yığına dahil mi? Bu konuyu aramızda tartışacağız, dedim ya, canım sıkılıyor.

#### Benim Cici Silahım

The Suffering'de karısıyla iki çocuğunu öldürdüğü iddia edilen ve bunun için ölüm cezasına çarptırılmış bir mahküm (Torque) konu alınmış. Oyun, kötü ve lanetli bir geçmişe sahip olan Carnate adasındaki Abbott State hapishanesinde başlıyor. Tu-tuklular kendi aralarında konuşurken bir anda ufak çapta bir deprem oluyor. Çok geçmeden garip yaratıklar ortaya çıkarıyor ve çok geçmeden hapishane baştan sona kana bulaşıyor. Torque, odasından çıktıktan sonra ona "Her şey kontrol altında" diyen bir gardiyanın sırtına kanca geçirilip demirlere vurularak parçalanmasına tanık olduktan sonra yaratıklarla başbaşa kalıyor. Bu noktadan sonra Torque hem bu cehennemden kaçmaya, hem de belirsiz, bulanık geçmişinde neler olduğunu bulmaya çalışıyor. Bu arayışın oyuna yansıtılması ise kesinlikle çok başarılı. Torque devamlı halüsinasyonlar görüyor, "flashback"ler yaşıyor. Hatta zaman zaman çocuğunun kaldırımda yatan cesedi bile gözlerinin önünden geçiyor. Bunlar oyunu anlatım ve sunuş açısından zirveye çikan ayrıntılar. Çünkü oyunda Torque'un ruh hali çok kes-

kin ve moral bozucu bir şekilde yansıtılmış ("flashback"ler, oyunun zaman zaman ağırlaşması, derinden gelen uğultular, konuşmalar Max Payne 2'yi hatırlatıyor).

Easy, Medium, Hard ve Impossible oyundaki zorluk dereceleri. Impossible modunda ne kadar ilerlediğinizden çok kaç dakika hayatı kalabildiğinize dikkat edin. Çünkü bu derece fazlaıyla zor.

The Suffering benzerlerinden farklı olarak, aynı bir platform oyunu gibi "checkpoint" sistemiyle oynanıyor. Dolayısıyla指导意见 zaman en son geçtiğiniz checkpoint noktasından yeniden oyuna başlıyorsunuz. Bunun

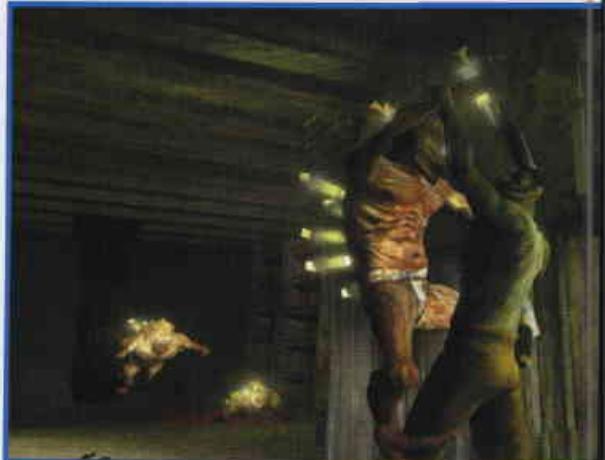
dezavantajı, neyin nereden çıkışlığını bilmeniz ve heyecanın azalması. Olması gerekense checkpoint noktasından yeniden başladığınızda yaratıkların farklı yerlerden, farklı zamanlarda çıkmasıydı. Peki oyun genel olarak nasıl, neye benzıyor? İşte diğer tartışma konumuz sevgili okurlar.

Oyun genel olarak Silent Hill'i fazlaıyla hatırlatıyor. Ancak Silent Hill'in adventure ve araştırma kısmı atılmış. Bunun yerine sadece aksiyona yer verilmiş. Oyun devamlı kapı açmakla ve karşınıza çıkan yaratıklarla savaşmakla geçiyor. Silah olarsa bıçaktan tabancaya kadar birçok seçenek sahipsiniz. Kamera sistemi ise third-person. L1 tuşuna basarak da FPS kamerasına geçiş yapabiliyorsunuz, ancak bunu tavsiye etmiyorum. Çünkü The Suffering çevrenizi tamamıyla görmek ve hızlı manevralar yapmak zorunda olduğunuz bir oyun. Tabii kontrolerin hantal olması bu noktada bir sorun çıkarabilir. Neden bilmiyorum ama, Torque ağır hareket ediyor ve yapabildiği şeyler sınırlı. Hatta ekstradan yapabildiği tek şey ziplamak. Ve hızlı hareket etmek zorunda olduğunuz anlarda saçma sapan kamera açılarının da etkisiyle Torque'u kontrol etmekte zorlanıyorsunuz. Oyunda Resident Evil'deki gibi yavaş değil, hızlı hareket eden ve takip etmeye zorlandığınız düşmanların olduğunu da düşünürsek işiniz zor gözükmek (bu arada, yine Silent Hill tadında, tavanlarda yürüyen yaratıklar da var oyunda). Zaten Gamepad'deki joystick'lerle hedef almak da oldukça güç. Zaten bu PS2'de FPS de oynamıyor. Zat... Ehm.

#### Kaderini kendin seç ki...

Oyunda kumanda odalarından kapı açmak ve heykelleri kapiların önünden çekmek gibi tamamıyla gereksiz, anlamsız, klişe eylemleri sık sık yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bunun dışında The Suffering için "çizgisel" sıfatını bu sayfalarda bir kez daha kullanmak mümkün. Gidebileceğiniz tek bir yol var çünkü, bu yolda yapabilecekleriniz ise oyuncun size dayattıklarıyla sınırlı. Ne var ki bu çizgiselliği kırın bazı şeyler var: Farklı sonlar. Oyun nasıl oynadığınıza bağlı olarak





farklı sonlar sunuyor. Eğer oda arkadaşlarınıza ve mahkumlara yardım ederseniz, onların yaratıklar tarafından öldürülmesini engellerseniz iyi bir son ile karşılaşacaksınız. İnsanları öldürürseniz ise kötü bir son sizi bekliyor.

The Suffering'de bir de Insanity Meter, yani Delilik Derecesi bulunuyor. Yaratıkları öldürdükçe bu derece yavaş yavaş doluyor ve tamamen dolduğunda R1'e basarak devasa bir yaratığa dönüşüyorsunuz. Bu moddayken yaratıkları çok kolay bir şekilde öldürürebiliyorsunuz (X ve Daire tuşlarıyla farklı hareketler yapabiliyorsunuz). Tabii bu saltanatın da bir sonu var. Derece bittiği zaman eski halinize dönüyorsunuz. Üzgünüm, ama her güzel şeyin bir sonu vardır.

Oyunun grafiksel açıdan ise çok iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. Mekân tasarımlarının dışında grafiklerin elle tutulur bir yanı yok. Karakterlerin kaplamaları da animasyonları da çok kötü. Özellikle arasıhnelerdeki "zoraklı" ağız animasyonları fazlaıyla rahatsızlık verici. Bu dezavantaj-

lara rağmen oyun zaman zaman sizin tediğin edebiliyor. Tabii bunda yaratıkların çığırdığı tiz seslerin, "flashback"lerin, gördüğünüz sanrıların, derinden gelen ve beyinizi kemiren konuşmaların etkisi çok fazla.

#### ... Sonucu ben seçeyim

The Suffering aslında klişe ve sıkıcı bir oyunla sahip. Devamlı karşınıza çıkan yaratıklarla savaşmak, bu sahnelerde yaratıcılığınızı kullanamamanız ve yapabileceğiniz sadece bir-iki hareketin olması, oyunun eğlencesine sekte vuruyor. Buna bir de hantal kontroller ve kötü kamera açıları eklenince oyun tam anlamıyla mahvoluyor. Diğer yandan; farklı sonlarla, Delilik Derecesi'yle ve çarpıcı sunuşuya The Suffering "İlginc" olmaya yaklaşıyor. Ancak bunlar sizin için ne kadar tatmin edici? Ne denli doğrulu? Aaa tartışma!!!

\*Where is my mind?: Aklım nerdede? ◎

—Fırat Akyıldız

## THE SUFFERING AKSIYON

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

Yapımı: Surreal Software

Örijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Alsan Interactive

Fiyatı: 119 Milyon TL

Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLЕНENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Dünya Alışmak: Zor

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik

—

Artılar/Eksiler

▼ Vazife grafikler, zor

Ses

—

▼ kontroller, monoton

Oynamabilirlik

—

▼ Derecesi, başarılı ve etkileyici sunum.

▼ oynanış, çok az hareket

Multplayer

—

▼ etkileyici sunum.

▼ yapabilme olanağı.

Eğlence

—

LEVEL NOTU

—

—

Alternatifler: Resident Evil Outbreak, Silent Hill 3

68

## İkinci Görüş

Cok seyrek yaptığım bir şeydir ikinci görüş yazmak. Ama ne zaman bir oyunu en az inceleyen kadar oynamış olsam ve ne zaman o kişiden farklı düşünüyorum olsam, dayanamam yazarıam.

Şimdi, Fırat Suffering'e 68 vermiş. Grafikleri kötü, kontrolleri kötü, hikaye çizgisel demiş. İyi demiş ama, bence oyuna haksızlık etmiş. The Suffering'de bir Survival Horror oyunundaki en önemli etkenler, atmosfer ve korku düzeyi, tam kıvamında. Gündüz, aydınlatır bir odada bile kaç kere beni yerinden zıplattığını tahmin edemezsiniz. Bence The Suffering, Survival Horror türünde sağlam bir yer edinecek kendisine. 16 yaş üzerindekilere uygun hikayesi, karanlık atmosferi ve sağladığı gerilimle oyun sizin en başından itibaren yakalıyor. Bir Resident Evil veya Silent Hill değil belki, ama kesinlikle dikkate alınması gereken bir oyun.

Sinan'a Göre LEVEL Notu:

75

**Kapılar açılıyor...**

# FIGHT NIGHT 2004

**Yılın en iyi boks mücadeleşine hazır mısınız?**

**LEVEL HIT**

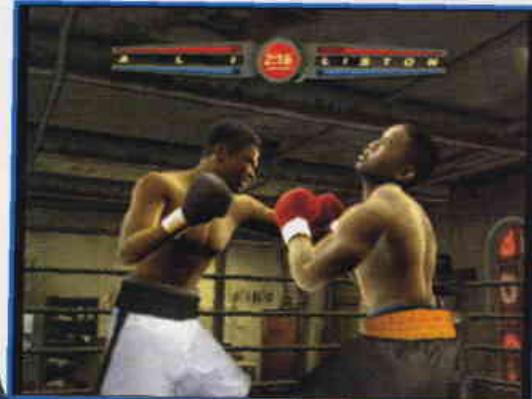


**Şimdiden kadar sayısız dövüş oyunu oynadık.** Tekken'iydi, Guilty Gear'iydi, Street Fighter'iydi derken yumruk atmanın ehemmiyetini göz ardı ettiğimiz. Peki yumruk nedir, boks nasıl ortaya çıkmıştır? İnsanların içgüdüsel olarak kendilerine tehlikeli görünen bir maddeye ilk tepkileri bakişla gerçekleşir. Gözler kısırlar (korku varsa büyür), vücut gergin bir duruş alır ve yumruklar sıkılır. Sonra elindeki plakada raunt numarası yazan hoş bir bayan ringin içinde yavaşça dolaşmaya başlar, gülümser, cüle yapar ve oradan ayrılır. Dövüşülerin bu kız için kavgalarına da boks denir işte.

#### Gerçek hareketler

Kare tuşıyla aparkat vurmak, yuvarlak'la aşağı düz vuruş yapmak... Bun-

ları unutun. Hepsi geçmişte kaldı. Fight Night 2004 kontrollerde devrim yaratma yoluna girerek –ki Rise to Honor'da da bu sistem kullanıldı aslında– boksörlerin dövüş kontrolünü sağ Analog düğmeye atıyor. Karakterinizi sağ profilden görerek kontrol ediyorsunuz. Bu durumda, Analog düğmeyi sağa ittiğinizde sağ kolunuzla, sola ittiğinizde sola vuruş yapacaksınız demektir. Üç farklı vuruş şekli var. Uppercut, Hook ve Straight. Straight vuruşunu gerçekleştirmek için, Analog düğmeyi sağ veya sol yukarı çaprazla itmeniz yeterli. Uppercut için kolu sağa itip, oradan bir Ken Hadouken'i yapmalısınız. Yani ileri, aşağı, aşağı çapraz ve ileri. Zaten raunt boyunca eliniz bu analog düğmenin üstünde duracak ve rakibinin durumuna göre bir sağa bir sola iteleyerek yumruk atacaksınız. Analog düğmeyi saldırıcı için kullanmaya alışmak zaman alan bir iş. Düğmenin elinizin altından kayması, istediğiniz harekete çıkamamak... Bunlarla sürekli karşılaşacaksınız, fakat 4-5 maçtan sonra analog düğme en iyi arkadaşınız olacak. "İstemem analog düğme ben!" diyorsanız, oyun vuruş tuşlarını kare, yuvarlak gibi tuşlara ayarlamana da izin veriyor. Yalnız böyle yaparsanız, sadece analog düğmeyeyle yapılabilen bir takım özel hareketleri kaçırmış olacaksınız.



Ever, karakterinizi yeşil veya sarı saçlı yapabilirsiniz



Sadece saldırmak bir işe yaramayacaktır, bunu unutmayın.

#### Ringe çıkmadan önce...

Silahlarınızı kuşanmanız gerekiyor. Burada silahınız yumruklarınız ve boks eldivenleriniz. Hatta biraz daha geride gidersek, ilk önce karakterinizi oluşturursanız iyi olur. Görüp görebileceğiniz en detaylı karakter yaratma bölümlerinden biri Fight Night 2004'te bulunuyor. Karakterinizin çene biçiminden, göz rengine ve şekline, botlarından, boks eldivenlerine kadar müdahale edebiliyorsunuz. Yarattığınız bu karakteri daha sonra kariyer modunda kullanıyorsunuz. Eğer hızlı bir oyun istiyorsanız, o zaman hazırladı boksörlerden bir tanesini seçerek oyuna hızla adım atmak da mümkün.

Oyuna benim gibi bu hızlı oyun seçenekle başlarsanız, muhtemelen ilk rauntta yere serilirsınız. Buna karşın, kariyer modunda her maça çıkmadan önce boksörünüzü eğitiyorsunuz. Boks torbasına karşı olan



Ringe çıkışınız çok göremeli oluyor.

## Kimler var, kimler yok?

Tam 32 ünlü boksör bir araya getiren Fight Night 2004'te belki en yakın arkadaşınız kadar tanındık veya benim düşüldüm durum gibi varlıklarından bilhaber olduğunuz birçok ünlü boks uşusunu göreceksiniz. Dündada eski benzeri görülmemiş Muhammed Ali ilk dikkat çeken boksörümüz Ray Robinson ve Joe Frazier yine büyük ünlüler arasında. James Toney, Winky Wright ve Bernard Hopkins günümüzde daha yakın boksörleri temsil ediyor. Knockout Kings'den tanıldığımız David Tua, Klitschko Brothers'in ve daha henüz hiç bir yerde gördiğimiz Joe Calzaghe, Manny Pacquiao, Jean-Marc Mormeck gibi ünlülerin EA kapısı içerisinde girememesi pek de hoş karşılanacak bir durum sayılmaz.

yorsunuz.

İşin arkasında Electronic Arts olunca, genellikle görüntü departmanında sıkıntı görülmez. Fight Night 2004'te de durum değişmemiş. Her maç öncesi oyuncuları havaya sokacak görüntüler, kaliteli karakter animasyonları ve modellemeler oynanışı çok iyi bir biçimde destekliyor.

Fight Night 2004 her ne kadar çok başarılı bir oyun olsa da, bazı yönlerden de daha fazlasını beklememize engel olmuyor. Biraz önce bahsettiğim ünlü boksörlerin, kendi hareketlerinin oyuna eklenmemiş ve her boksörün aynı hareket etmesi bir süre sonra sıkıcı olabiliyor. Antrenman bölümünde size yardımcı olan bir antrenörün görülmemesi de isinma turlarının ömrünü kısaltmış. Bu bir eksik nokta değil, fakat oyunun uzun süre heyecanla oynanması için yanınızda mutlaka birisi daha olmalı. Bilgisayara karşı oynamak, arkadaşınızla oynamanın yanında çok sık kalabiliyor. Son söz mü? Fight Night 2004'ü tüm spor ve boks fanatikleri mutlaka arşivine eklemeli. ☺

Tuna Şentuna

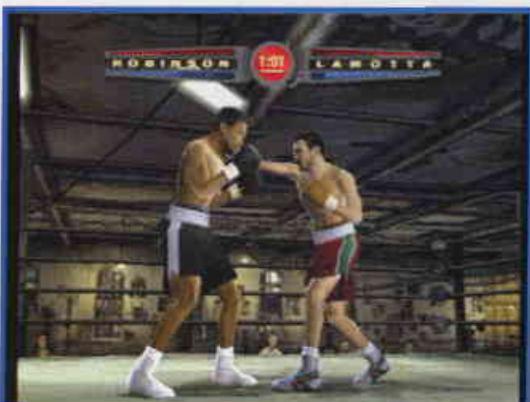


↑ İşte hareketleriniz böyle olmalı. Bu noktada çıkışınız bir aparkat, rakibinizi direkt olarak sarsacaktır.

mücadelenizde başarılı olursanız, karakterinizde de olumlu gelişmeler gözlemlenebiliyor.

### Maç sırasında

Sonunda mücadele başlıdı. Şimdi bir elinizi analog düzmeye koyn, diğerini L1'de tutun, fırsat bulursanız R2 tuşunu (boksöre özel yumruk) kullanın. L1 çok büyük bir



ehemmiyeti olan gardı simgeliyor. Bu oyunda gard almazsanız hiç bir şansınız yok, çünkü rakipleriniz profesyonel birer yapay zeka. Gerçi o kadar başarılı değiller, hele ünlü boksörlerin ünlü dövüş tarzlarını hiç sergilemeyeerek geniş bir eksi puan (?) alıyorlar. Tabii bu sizin açıklarınızı rahatlıkla yakalayabildikleri gerçegini değiştirmiyor. L1 tuşuna elinizi basılı tutmak, Tekken'de kolu geride çekmekle eş değer değil. L1 tuşu biraz analog düğme gibi çalışıyor. Yani ne yöne kaçmanız gerektiğini bu tuşa basarak ayarlıyorsunuz.

Kariyer modunda hızla ilerlemek için kontrollere sonuna kadar hakim olmanız gerektiğini artık anlamışsınızdır. Kariyer modunun getirişi sadece sonsuz oyun zevki değil. Her maçtan sonra belirli bir para ya konuyor ve bu parayla karakterinize yeni eldivenler, yeni şartlar alıp daha sık gözükmesini sağlıyorsunuz. Bunun ne kadar gereklili ve eğlenceli olduğunu tartışacak değilim fakat.

### Nakavtolduktan sonra

Oyna başladıkten biraz sonra ilk nakavtinizi yaşamamanız kaçınılmaz. Bir kez nakavt olmanız, o maçı kaybetmenize neden olabilir, ama bunu önleyebilirsiniz. Yere düşütken ve hakem tepenizde "10, 9, 8..." diye sayarken, ekranda üç farklı tabaka olarak görünen hakemi tek bir tabaka birleştirirseniz, maça geri dönbiliyorsunuz. Bu sandığınız kadar kolay değil. Başarının sırrı sükünetini korumak. Aynı şekilde 3 kez yere düşme şansınız var. Dördüncü kez yere yığılırsanız, maçı kaybedi-

## FIGHT NIGHT 2004 SPOR

Yapımı: EA Canada

Dağıtıcı: Aral İthalat

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

[www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr)

Oyunu Alısmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Az

Yaş Sınırı: 12 yaş ve üstü

İngilizce Gereksinimi: Az

Kaç Oyuncu: 2

Zorluk: Normal

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

Analóg düğmeye saldırı

hareketleri. Detaylı

karakter yaratma

Yapay zeka yetenki değil

Kariyer modundaki

monotonluk

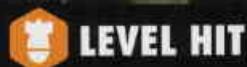
LEVEL NOTU

Alternatifler: Rocky



Erkekliğin onda dokuzu kaçmaktadır!

# FORBIDDEN SIREN



Nasıl ki ikinci Dünya Savaşı olmanın savaşı oyunu yapılamıyor, zombi olmadan da korku oyunu olmuyor. Ama bir şeyi merak ediyorum: Kaplumbağalar kadar yavaş hareket eden, "uum!" diye sesler çikaran, elinizin tersiyle vurdugunuzda olduğu yerde kalan ve ağızlarından salyalar akan zombilerden başka korkunç bir şey yok mudur şurayağabugunda? Mesela bir seri katil tarafından kovalandığınız kaç korku oyunu oynadınız? Panikle koşarak, merdivenlerden çıkmaya çalışırken yere kapaklıksak olmaz mı? Olmaz! Ille de oradan bir zombi çıktı sinirimi bozacak!!!

#### Sirenin laneti...

Forbidden Siren'in dezavantajı konusu. Bunun nedeni yukarıda da belirttiğim gibi Japonlar'ın zombi taktiği. Oyun Japonya'nın Hangu'da köyünde geçiyor. Herkes mutluluk, dostluk, kardeşlik ve fair-play çerçevesi (?) içinde yaşarken bir gün kulakları tırmalayan bir siren çalışıyor. Ve arkasından çok büyük bir deprem oluyor. Bu depremde köyün tamamına yakını yok oluyor, kalan kımılsı kana!



bulanıyor. Ama her şey bu kadarla kalmıyor. Depremle birlikte yağan kırmızı yağmur köydeki insanların zombiye dönüşmesine neden oluyor. Bu yağmurdan sans eseri etkilenmeyen 10 kişininse akıllarında tek bir şey var: Bu kâbustan bir an önce uyanmak.

Forbidden Siren üç günlük bir periota geçiyor. Oyunu bir film şeklinde düşünebilirsiniz. Bu film'in 80 sahnesi, yapacağınız kısa görevlere karşılık geliyor. Ancak bu görevler kronolojik bir sırayla oynanmıyor. Senario için Link Navigator adında bir sistem kullanılmış. Bir zaman tablosu şeklinde olan Link Navigator'da hangi olayın ne zaman yaşandığı görebiliyorsunuz. Oyun da bu sahneleri belirli bir sıraya bağlı olmaksızın size sunuyor. Farklı karakterlerle "film'in farklı sahnelerini döydükça taşlar yerine oturuyor ve ilerledikçe ana hikâyeyi ve geçmişte neler olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Bu belirsizlik oyunun havasını tamamen değiştiriyor. Çünkü bu şekilde her şeyleden şüpheleniyor ve olayların nasıl gelişğini, yıkıcı sirenin nereden geldiğini merak ediyorsunuz. Dolayısıyla heye-can artıyor.

Oyunda bir de çevre planını gösteren bir haritaya sahipsiniz. Ancak bu bildiğiniz haritalardan farklı bir forma. Çünkü kendinizin ve düşmanlarınızı nerede olduğunu göremiyorsunuz. Ayrıca düşmanlarınız yakınlaştığı zaman sizi uyaran herhangi bir radar veya alarm sistemi de yok. Tek görebildiğiniz köyün planı. Düşmanlarınızın nerede olduğunu bilmenizin ve onlardan kaçmanızın tek yoluya "sight-jack". Kırmızı yağmurun -sadece oynadığımız karakterler için- bir diğer etkisi olan sight-jack, düşmanlarınızı onların gözünden görmeyi sağlıyor. Böyleslikle onlardan kaçmak kolaylaşıyor. Dikkat

#### Silent Hill'dan daha fazlası...

ederseniz devamlı "kaçmak"tan bahsediyorum. Oyunun benzerlerinden ayırdığı bir nokta da bu, Forbidden Siren için bir "kaçış simülasyonu" demek pek yanlış olmaz. Peki ama neden?

#### Arkana bakmayı aklından bile geçirme...

Forbidden Siren'daki karakterlerin hemen hemen hepsi savunmasız. Buna karşılık düşmanlarınızın çoğu hızlı hareket ediyor ve işin kötüsü, Resident Evil'daki gibi aptal değil. Sese ve işığa duyarlar. Şimdi elimdekilere bir bakalım: Savunmasız karakterler ve akıllı, çevik düşmanlar. İşte bu ortamda yapabileceğiniz bir tek şey var: Kaçmak! Oyun da bunun üzerine kurulu. Hatta görevlerin neredeyse tamamında kaçmanız gerekiyor. Bir yerden bir gerekçe gitmek zaten yeterince zor olduğu için, görevlerde de yapmanız gereken şey genelde bu. Mesela ilk "sahne"de siz kovalayan ve seyahat olan polisten kaçmalısınız. Oynanış şekli, sight-jack'i bir kat daha önemli yapıyor. Dedim ya, pusu kurmuş düşmanlardan kurtulmanın tek yolu bu. Aksi halde ölümünüz çok yakın. Tabii tamamen gizliliğe dayanış bu oynanış Forbidden Siren'i farklı ve gerilimli yapıyor. Coğu zaman stres içinde oynuyorsunuz oyunu.

Sight-jack'i nasıl kullanacağınız gelince... L2 tuşuna basınca sight-jack moduna geçebiliyorsunuz. Daha sonra sol joystick'u kullanarak aynı televizyonda kanal arar gibi düşmanlarınızı arıyorsunuz. Görüntü geldiği zaman Kare, Üçgen, Daire ve X'ten birine basıp o an ekrandaki düşmanı hafızaya alıyorsunuz. Daha sonra yine bu tuşlardan birine basarak düşmanınızın o anda nerede olduğunu ve nereye baktığını görebiliyorsunuz.

Fikir ve uygulama açısından Forbidden Siren kesinlikle orijinal bir



ogun. Teknik açıdan o kadar iyi olduğunu söyleyemeyeceğim. İlk başta oynanışta hantallik daha ilk bölümde su yüzüne çıkıyor. Kamyonu binip kaçmak için hangi aşamalardan geçtiğiniz bir bakalım: İlk olarak odaya girip masanın üzerindeki anahtar almanız gerekiyor. Bu nün önce Üçgen tuşuna basıyor ve verebileceğiniz komutları listeliyorsunuz. Daha sonra anahtarı alıma komutunu seçerek anahtarı alıyor ve kamyonu koşuyorsunuz. Üçgen tuşyla -aynı bir adventure oyununda olugu gibi komut



listelemenin gereksizliğini pek hissetmiyor sunuz burada, ama sonrasında kamyonun kapısını açmak, binmek, anahtarı takmak ve çalıştmak eylemlerinin her biri için ayrı ayrı Üçgen tuşuna basıp komutları listeledikten sonra X tuşuna basmak tam bir işkence.

Bu faciadan sonra aksiyon sırasında kontrollere gelirsek... Çok fazla sorun yok. Zaten genelde kaçtığınız için pek zorluk çekmiyor. Yine de zaman zaman kamera açılan problem yaratabilir.

Forbidden Siren oynarken sizi germeyi başlıyor. Bunda savunmaz olmanızın yanında grafiklerin de payı var. Grafikler detaylı değil kesinlikle. Ama yumuşak, Arkadan gelen tedirgin edici siren ve yaratık sesleri de buna eklenince gerilim artıyor. Karakter modellemeleriyle de biraz daha uğraşılması gerekiirdi.

#### Sirenler kimin için çalıyor?

Genel olarak bakınca Forbidden Siren'in kaliteli bir oyun olduğunu söylemek mümkün. Birçok açıdan farklı ve alışkanlıkla bir oyun. Buna rağmen "sirenler" herkes için çalışmıyor. Çünkü Forbidden Siren tamamen gizlilik üzerine kurulmuş bir oyun. Başından sonuna kadar gizlenmek zorundasınız. Ve karşınızda bir Silent Hill veya Resident Evil bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Sonuçta elinizde lav silahıyla zombi yakğıınız bir oyun değil bu. Ama oynarken gerildiğiniz, farklı fikirler ve yenilikler içeren, sama bir devrim olmayan, kalburüstü bir oyun. Ayrıca şuradan bir seri katil yaklaşıyor sanki Berger, gel gere kapaklıyalım biz. ☺

Fırat Akyıldız



## FORBIDDEN SIREN Aksiyon

[www.forbidden-siren.com](http://www.forbidden-siren.com)

Yapımcı: SCEE  
Dağıtıcı: SCEE

Orjinal Olarak: Yok  
Fiyatı: -

Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü  
Kaç Oyuncu: 1

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround  DualShock  60Hz Modu  Online

Oyunu Alışmak: Normal

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Grafik  
Ses  
Oynamabilirlik  
Multiplayer  
Eğlence

Artılar/Eksiler

- ▼ Konuda "zombi"
- ▼ kelimesinin geçmesi,
- ▼ hantal ve monoton
- ▼ oynanış

İngilizce Gereksinimi: Az

Zorluk: Orta

Sight-jack modu,  
gerilimli atmosfer,  
sesler.

LEVEL  
NOTU



Alternatifler: Silent Hill serisi, Clock Tower serisi

**Yine yaratık istilası!**

# CRIMSON SEA 2

KOEI'nin aksiyonu doruğa çıkardığı o an...

Bir oyunu önce başka sisteme, devamını bir diğer sisteme, ilkini de örneğin bir el oyun cihazına yaparsanız, sadece bir sistem için üretilmiş, ama sonunda, bir rakamla devam oyunu olduğu belirtilen garip bir oyun kazanırsınız. (Cümleyle ilgili problemlerinizi bana iletmezin.) (Evet bana iletin, bu ay tashihi ben yapıyorum çünkü - Fırat) Mesela PS2 için üretilen Crimson Tears 2'nin birincisi nerede? Neden 2? İlk oyunda neler oldu? Ben illa Xbox sahibi de mi olmalıyım? Düppedüz rezillik! Görüşürüz.

#### Sho iş başında

İki yıl önce bir felaketi önleyen Sho, bu sefer de Theophilus Güneş Sistemi'ni korumak zorunda kalıyor. Düşmanlarınız yine o garip yaratıklar. (Buradaki "o"yu bilebilme için, bir adet Xbox ve Crimson Tears oyununa sahip olmalısınız.) Değişen bir şey var ki, o da artık Sho'nun mücadelede yalnız olmadığı. Güzel Feanay, Sho'nun yanında savaşıyor.

Hikâye aslında çok sıradan gözükmüyor, fakat yine de ara sahneleri ve çeşitli iniş-çıkışlar konusu enteresan hale getirebilmiş. Hem de elimizdekinin tam bir aksiyon olduğunu düşünürsek, bu bile fazla

şayılabilir.

Sho ve bayan arkadaşının yaratıklarla mücadeleküçümşenecek gibi değil. Oyun süresi oldukça uzun. Öyle ki, her görevde onlarca yaratıkla mücadele etmenin yanında, IAG (yaratıklarla mücadele eden ekip) binasına döndüğünüzde, biten görevlerinde bir şeyler aramanızı isteyecek bilim adamlarıyla da karşılaşırsınız. Bu durumda da her görev alanını bir kez daha ziyaret etmeniz kaçınılmaz oluyor.

#### Elimizin altında neler var?

Crimson Sea 2'yi bir açıdan Drakengard'a benzetebiliriz. İkisinde de sürekli bir şeyler yok ediyorsunuz. Aralarındaki fark ise, Crimson Sea 2'nin daha zor olması. Evet bu oyun zor. Üstüne sürekli (aynı anda 20-30 adet) yaratık akıyor ve bunları durdurmak için bir mızrağınız ve bir ateşli silahınız var. Tabii NeoPsionics, Gravity saldıruları ve Time Extend gibi güzellikleri de saymadan geçemeyiz. Çoğu zaman mızrağınızla kombolara girişecek, yaratık öldürdükçe gelişen NeoPsionics gücünüzle bir nevi büyü yapacak ve Time Extend ile zamanı yavaşlatarak daha hızlı hareket edecisiniz. Mızrakla yapacağınız hareketler yakın dövüşte bağı etkili, ama bazı düşmanlar var ki onların yanına yaklaşmak istemeyeceksiniz. Bu durumda ateşli silahlarınızı kullanmayı ve R1 tuşuyla onlara kilitlenmeyi ihmal etmemelisiniz. Her yaratıkta olmasa da, çoğu yaratıktan düşeceğ

Origin'lerle silahlarınızı güçlendirilecek, Vipa Rond'larla da ateşli silahınızı bir bomba makinesine döndüreceksiniz. Çölde yaşayan penguenler kadar az sayıda olan Ration'lar da enerjinizi tazeleyecektir.

Crimson Sea 2 biraz daha kolay olsaydı ve Sho bu kadar (Shu-bu-o? - Fırat) garip atlayıp ziplamasaydı klasik bile olabilirdi, ama bu grafik kalitesi ve bu oynanışla pek üstünde durulmayacak bir aksiyona dönüşmüştür. Üzüldüm. ☺

Tuna Şentuna



## CRIMSON SEA 2 AKSIYON [www.koei.com/launch/CrimsonSea2/main.htm](http://www.koei.com/launch/CrimsonSea2/main.htm)

Yapımcı: KOEI	Orijinal Olarak: Yok	Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü
Dağıtıcı: KOEI	Fiyatı: -	Kaç Oyuncu: 2
<b>DESTEKLENENLER</b>		
Dolby Surround	DualShock	60Hz Modu
Online		
Oyna Alışmak: Kolay	İngilizce Gereklimi: Az	Zorluk: Normal
Grafik	Artılar/Eksiler	
Ses	▲ Kaliteli ara sahneler, farklı ve yükseltilebilir silahlar.	▼ Birbirine benzeyen görevler, zor oyun yapıları, sönükk grafikler.
Oynanabilirlik		
Multiplayer		
Eğlence		
LEVEL NOTU		

Alternatifler: Drakengard (LVL88 - %63) Onimusha 3 Demon Siege (LVL88 - %80)

Ambulanstan Honda'ya...

# R: RACING EVOLUTION

Farklı mı yoksa sıradan mı

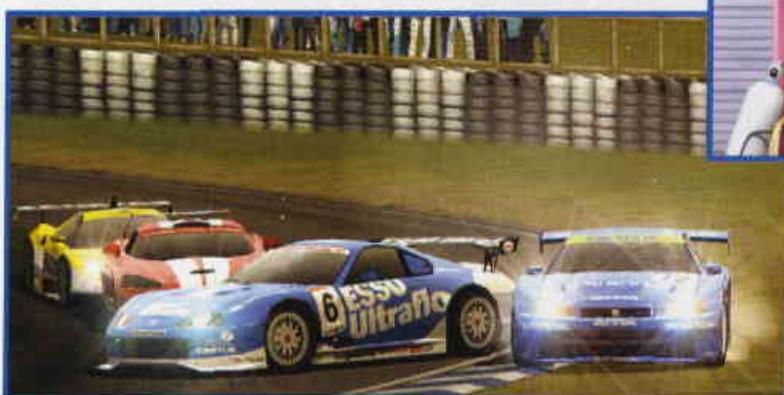
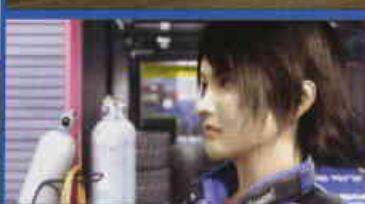
**Need for Speed 1'i PC'de ilk oynadığım zamanı hatırlıyorum...** Nasıl da şaşırırmışım, nasıl da etkilenmiştim... İşin ilginci, şimdilik en sevdigim Need for Speed oyunu Need for Speed 1'dir. Aklımda kalan çok fazla yarış oyunu olmadı PC'de. PS2'deysse malum, yarış oyuncuları Gran Turismo ve diğerleri olarak ikiye ayrılır. Bu sabit fikri kırmaya çalışan birtakım Namco'lar var elbette ama, şimdilik isim vermek istemiyorum.

### Hikâye?

Yarış oyuncularını birbirinden ayırmak zordur. Bunun için yapımcılar dikkat çekmek için farklı yollar deniyorlar. R: Racing'de de bir hikâye modu (Racing Life) var. Bu modda Rena adında bir Japon kızını kontrol ediyorsunuz. Konu ise takiben şu

ebatlarda: Ambulans sürücüsü olan Rena, bir hastayı hastaneyeye yetiştirmeye çalışırken bir yarışçının dikkatini çekiyor. Kartı alan Rena böylelikle yarış dünyasına girmiş oluyor. Birkaç test turunun ardından takıma kabul ediliyor ve gerçek yarış başlıyor. Racing Life 14 ayrı bölüme ayrılıyor. Her bölüm arasında da birbirinin devamı olan sinematiklere yer verilmiştir. Bu modda birçok farklı turnuvaya ve "drag" yarışlarına katılıyorsunuz. Ancak araçlar ve yollar hikâyeye bağlı olarak değişiyor. Yani bu noktada sizin bir etkinliğiniz yok.

Hikâyesi olan bir oyundan beklenmedik bir şekilde R: Racing'de lisanslı arabalar kullanılmış. Bunların arasında; Dodge, Alfa Romeo, Honda, Volkswagen, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Toyo-



ta, Audi, Acura, Ford, Hummer, Renault ve Chevy gibi markalar bulunuyor. Arabaların dış görünüşleri konusunda pek sorun yok, ama hasar modellemesinin olmaması bir dezavantaj sayılabilir. Çünkü bir yere çarptığınız zaman, 20 yıl önceki Buggy Boy'da olduğu gibi sadece sarsılımanız ve yola devam etmeniz hoş değil. Bir yarış oyununda en çok dikkat etmemiz gereken şeyse fizik modellemesi. Bu konuda da ufak sorunlar yaşayabilirsiniz. Arabaların hareketlerinde çok

fazla rahatsız eden bir şey yok, ancak virajlarda gereğinden fazla savruluyorsunuz. Bunun yanında arabaların tepkileri de çok sert. Bu da bir yarış arabası kullandığınızı hissedememenize sebep oluyor çoğu zaman.

Oyunun ilgi çekici özelliklerinden biriye baskı-metre. Önünüzdeki bir araca çok fazla yaklaştığınız zaman ekran da yavaş yavaş dolan bir metre beliriyor. Bu, arkasında olduğunuz araca ne kadar baskı uyguladığınızı gösteriyor. Derece dolduğunda yanıp sönmeye başlıyor ve rakibiniz strese girdiği için bir hata yapıyor. Bu hata genellikle "spin atmak" oluyor. Orijinal bir fikir, ancak biraz da hileye benzeyen ve zaman zaman oyunun tadını kaçırlıyor.

### R: RACING YARIŞ

[www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr)

Yapımcı: Namco  
Dağıtıcı: Aral İthalat

Orijinal Olarak: Var  
Fiyatı: 119 Milyon TL

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü  
Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENENLER

Dolby Surround      DualShock      60Hz Modu

Online

Oyunu Almak Kolay

İngilizce Gereksinimi Yok

Zorluk: Ortalı

Grafik



Artılar/Eksiler

- ▲ Lisanslı arabalar,
- ▼ Hasar modellemesinin olmaması, fizik
- ▲ Racing Life modu,
- ▼ modelindeki boşluklar.
- ▲ baskı-metre.

Ses



Oynamanıza Uygun



Multiplayer



Eğlence



LEVEL NOTU



Alternatifler: Gran Turismo, 3A Spec

69

### Vroom!!!

Aslında R: Racing, Racing Life ve "baskı-metre" ile ilgili bir yarış oyunu. Ancak oyunun oynaması çok düz ve bir yarış oyununda olması gereken; hasar/fizik modellemesi, hız hissi, sürüs eğlencesi bu oyunda yok. Anlayacağınız, ilginç özelliklerine rağmen R: Racing, Gran Turismo'nun gölgesinde kalıyor.

Fırat Akyıldız



## Kolombiya'da fırtına

# GHOST RECON: JUNGLE STORM

**Ghost Recon'un PS2'ye ikinci çıkarması...**

**PC'de en sevdiğim taktik/aksiyon oyunudur Ghost Recon.** Rainbow Six gibi hızlı değil, ama fazlaıyla geriliymi. Ne var ki bu tip bir oyunun PS2'de tutunması zor. Bunun da sebebi basit: Kontroller. Fakat Red Storm ve Ubisoft, ilk Ghost Recon'dan sonra yeni bir Ghost Recon oyunuyla, Jungle Storm'la şansını bir defa daha denemek istiyor.

### Yoksa eskici mi?

Ana ekrandan sırasıyla gidecek olursam... Single ve Split Screen. Single; Training, Campaign ve Quick Mission modlarını içeriyor. Oyun Jungle Storm campaign'ı altında, Kolombiya'da geçen ve ilk Ghost Recon'da olmayan 10 yeni görev içeriyor. Split Screen modunda oyunu tek PS2'de iki kişiyle karşılaşarak oynayabilirsiniz.

Eğer herhangi bir Ghost Recon oyununu oynadıysanız Jungle Storm'a da kısa zamanla, hatta hemen alışacaksınız. Zira

oyunun ilk versiyonundan çok fazla farkı yok. Yani ağır ilerlegen, aksiyonun arka planda kaldığı, daha çok taktiksel oynamanızı gerektiren bir oyun Jungle Storm. Oyun da Alpha ve Bravo adlarında iki takıma ayrılan altı askeri kontrol ediyorsunuz. Askerleriniz arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Ve bir askeriniz öldüğü zaman diğeryle devam edebiliyorsunuz. Tabii hasar modellemesi gerçekçi. Yani bir ya da iki vuruşta askerlerinin ölüm olasılığı var.

Görevler basit bir yapıya sahip. Rehine kurtarma ve gizli bir bölgeye sızma gibi birçok görev yapıyorsunuz. Oyuna başlamadan önceyse takımınızdaki askerleri ve onların donanımlarını belirleyebiliyorsunuz. Eğer bundan sıkılırsanız Auto Assign'i deneyin, işe yarıyor.

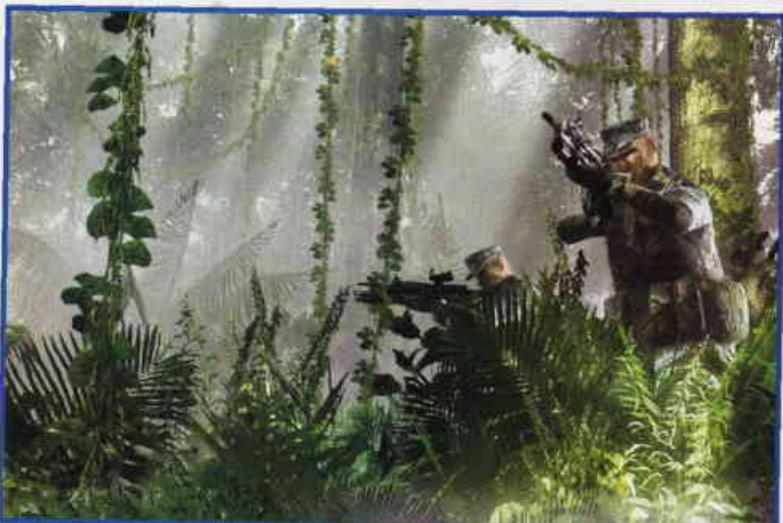
Oynamış olarak aynı kalmasına rağmen oyunda ufak tefek yenilikler de yok değil. Mesela artık ekranada yeni bir "göz" icon'u var. Bu icon, sizin ve takım arkadaşlarınızın düşman tarafından görülmüş göründüğüne gösteriyor. Bu icon'u takip ederek gizleniyor veya hareket ediyorsunuz. Gizlilik gerektiren bir oyun için ufak, ama gerekli bir yenilik.

Kontroller için üç seçenek sunuluyor size: Default, Typical ve Classic. Default, yani varsayılan kontroller bu oyun için oldukça uygun. Tabii konu "PS2'de bir FPS oyunu" olunca kontrollerin zor ve yorucu olması da kaçınılmaz. Ancak Ghost Recon'u klasik FPS sınırlarında değerlendirmemek gerekiyor. Anlatmak istediği şey, Ghost Recon'un ağır bir oynamışa sahip olmasının oyun için bir avantaj olduğu. Çünkü ağır hareket ettiğiniz için gamepad'ın joystick'leri o kadar da sorun çıkarmıyor.

### Eskiciliğim!

Red Storm'un ilk oyuna hatırlı sayılır yenilikler ekleyemediği bir gerçek. Anlaşılan, yapımcılar ufak yeniliklerle PS2'deki Ghost Recon fanatiklerine yeniden seslerini durgumak istemiş. Ne yazık ki sonuç pek iç açıcı değil. Ancak altı kişiye kadar desteklenen online modu yeni bir heyecan olabilir. ☺

Fırat Akyıldız



GHOST RECON: JUNGLE STORM		TAKTİK/AKSİYON	www.aral.com.tr
Yapım: Red Storm	Orijinal Olarak: Var	Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü	
Dağıtım: Aral İthalat	Fiyatı: 119 Milyon TL	Kaç Oyuncu: 2	
<b>DESTEKLENENLER</b>			
Dolby Surround	DualShock	60Hz Modu	Online
Dünya Alışmak: Kolay		İngilizce Gereklimi: Az	
Grafik	Artılar/Eksiler		
Ses	▲ Online modu,	▼ Yaşılı grafikler, ilk Ghost	
Oynamabilirlik	geriliaklı oynamış.	Recon'dan neredeyse hiçbir	
Multiplayer		farkı olmaması.	
Eğlence			
LEVEL NOTU			
Alternatifler: SOCOM			

60



Onimusha savaşçıları karşı karşıya

# ONIMUSHА BLADE WARRIORS

Mega Man vs. Onimusha nasıl olun yanıt aşağıda...

Dreamcast'ın 4 arkadaşı birbirine düşürmeye çok sinsi başarılarla mükkemel oyunu Power Stone'u bilenler bilir. Bilmenlerin kendi kaybıdır. Bu oyunda etraftaki birçok silahı birbirinize karşı kullanarak dövüşüyordunuz. Yani? Onimusha Blade Warriors'da da aynı oynamış var. Peki ne yok? Power Stone üç boyutlu, Blade Warriors iki boyutlu..

#### Nobunaga'nın izinden

Eğer Onimusha serisinden herhangi bir oyunu oynadıysanız (hepsini oynamanız tavsiyedir), Blade Warriors'da yer alan neredeyse her ögeyi anında anımsayacaksınız. Blade Warriors, Onimusha karakterlerinin birbirileyle karşılaşmasını konu alıyor ve her karakter Onimusha oyunlarından aktarılmış. Onimusha 2'nin kahramanı Jubei Yagyu, Onimusha'dan Samanosuke Akechi ve Kaede, hiçbir oyunda peşimizi bırakmayan zombi savaşçılar, Three-Eyes'lar ve dahası aynen burada. Oyun başladığınız anda tam 12 karakter elinizin altında bulunuyor, fakat açılmayı bekleyen 18 karakteri görmeden bu oyunu bırakmak olmaz. Gizli karakterler arasındaki yok yok. Güçlü Onimusha karakterlerinin (Nobunaga'yi da açabiliyorsunuz) yanında, Mega Man ve arkadaşı Zero da

hizmetinizde. Üstelik farklı versiyonlarıyla...

#### Üç kademe Onimusha

Karakterinizi seçip, Story Mode ile oyuna giriş yaptıktan sonra, Tutorial bölümünü nedenden oynamadım diye düşünüceksiniz. Tutorial mutlaka ziyaret etmeniz gereken bir alan. Karakterinizle ilgili her detayı burada deneyerek görebiliyorsunuz.

Savaş alanına indiğinizde, bulunduğu nuz bölmeye göre aşağı ve yukarı seviyelere geçebildiğinizi fark edeceksiniz. Düşmanlarınız farklı kademelevels olacağını ve onları yenmek için strateji geliştirmeniz gereğinden, bu kademe düzenini iyi kullanmalısınız. Özellikle bazı Boss'larda sürekli bir aşağı, bir yukarı gezinmeniz şart.

Savaş hareketleri ise, Onimusha ile neredeyse aynı. Kare ile silahınızı kullanıyor, X ile zıplıyor, Yuvarlak ile ruh gücü toplayıyor ve Üçgen ile de düşmanlarınızın gardını dağıtabiliyorsunuz. Bunların yanında kontur ataklar, özel hareketler de Tutorial bölümyle öğrenebileceğiniz diğer gelişmiş hareketler.



## ONIMUSHА BLADE WARRIORS DÖVÜŞ / AKSIYON [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Yapımı: Capcom Pro Studio 2

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Capcom

Fiyatı:

Kaç Oyuncu: 4

#### DESTEKLENENLER

Dolby Surround

DualShock

60Hz Modu

Online

Oyunu Almak Kolay:

İngilizce Gereksinimi Az:

Zorluk: Orta

Grafik

Artılar/Eksiler

- ▲ 30 farklı karakter.
- ▼ Zayıf hikaye bölümü.
- ▲ Birçok gözlendirici eşiye. Kaliteli efektler.
- ▼ Sıkça yaşanan grafik yavaşlamaları.

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

LEVEL NOTU



Alternatifler: Nightshade (LVL87 - %30)

Güçlü düşmanları ve patronları yenmek için, gard ile köründükten sonra hızla saldırmayı iyi öğrenmenizi tavsiye ederim. Bu şekilde hem daha çok ruh gücüne sahip oluyor, hem de bölümleri hızla bitirerek bir takım bonus'lara ulaşabiliyorsunuz.

Grafik bölümünde görsel efektlerin hayatı çok gözükürtüğünü belirtmekte yarar var, ama ekranın çok fazla curcuna olunca büyük bir yavaşlama göreceğinizi de unutmamın ve şunu dinleyin: Blade Warriors çok sıkı bir Onimusha hayranı değilseniz, pek de üstünde durmanız gereken bir yapıt sayılmaz. ☺

Tuna Şentuna

# Analog dövüş Rise to Honor

Jet Li'yi Hollywood'dan kovma vakti geldi!

**Tür:** Aksiyon **Yapım/Dağıtım:** Sony Computer Ent. **Desteklenen:** Dual Shock **Web:** www.us.playstation.com/Content/games/SCUS-97279/ogs **İngilizce Gereksinimi:** Yok

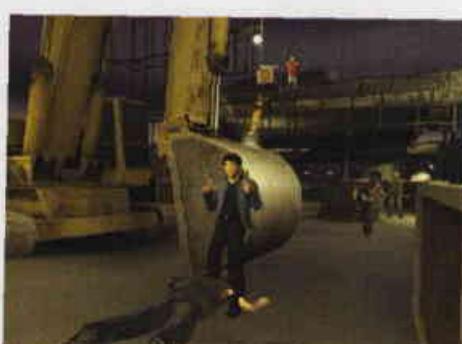
Ne zaman Jet Li Hollywood'da film çevirmeye başladı, tüm karişması, tüm yetenekleri yerin dibine vurdu. Oysa ki kendi ülkesinde çevirdiği filmlerin hepsi birbirinden iyidi. İş, oyun bölümünü gelince de değişen bir şey yok. Rise to Honor, tamamıyla Jet Li'yi ve yeni nesil filmlerinin yapısını konu alıyor, ama sonu...

İşin içinde Jet Li olduğundan, bir RPG veya strateji beklemek bizi bir gere görmür. Hatta arkadaş grubu içerisinde rezil olmamıza bile neden olabilir. Rise to Honor saf aksiyon. Üstelik oyunun tamamı bir filme benzesin diye hiç yükleme ekranı göremiyorsunuz. Bundan dolayı da tüm oyunu 63 sahneye bölmek gerekmış.

Her sahneyi daha sonra ana menüden, DVD'de sahne seçer gibi oynayabiliyorsunuz. Bu sahnelerin çoğu Jet Li'nin üçüncü kişi görünüşünden kontrol edilip, bir takım kendini bilmez adamları sağ analog düğmeyele pataklamasından oluşuyor. Örneğin Kuzey Doğu'dan birisi size düşmanca bakıyor. O zaman analog düğmeyi o

göne iterek bir vuruş yapıyorsunuz. Etrafınız birtakım adamlarla çevrildiğinde de art arda komboları dizebilirsiniz böylece. Diğer sahnelerde de Jet Li'nin ateşli silahlarla mücadeleşini veya üstüne açılan ateşten akrobatic hareketlerle kaçışını kontrol ediyoruz.

Böyle anlatınca her şey çok güzel gözüküyor olabilir, ama ne kombo hareketler, ne zorluk, ne de kontroller bir şeye benziyor. Oyunu bir saat oynadıktan sonra kalkıp Fist of Legend'i izleyerek kendinize gelmeniz tavsiyedir. ☺



## Taksicilikten, karanlık bir dünyaya... Mafia

Eski tip mafya nasıl oluyor, merak mı ediyordunuz?

**Tür:** Aksiyon **Yapım:** Illusion Softworks **Dağıtım:** Gathering, Take-Two Interactive **Desteklenen:** Dual Shock **Web:** www.illusionsoftworks.com **İngilizce Gereksinimi:** Az

Sinematik bir anlatım, karanlık hesaplaşmalar, entrika ve dahası... Mafya burlardan ibaret sevgili okurlar. Tommy Angelo da talihsiz bir taksi şoförü ve bir gün istemeden de olsa mafyaya tanışıyor. Mafyanın içine girdikten sonra da, Don Salieri'nin işlerini halleden grubun bir üyesi oluyor.

Mafia'da tüm yapmanız gereken araba kullanmak ve arada

aranızdan inip adam dövmek. Daha ötesi yok. Bir GTA aramayıp diye bunları söylüyorum, fakat bir Getaway arayabilir ve daha fazlasını bulabilirsiniz. İşin kötü yanı ise şu ki, Mafia PC'de gerçekten çok kaliteli bir oyundu. Oyun yapısı, kontrolleri, oynanışı ve grafikleriyle çoğu insanı rahatça etkileyebilecek bir görüntü sunuyordu. PS2 Mafia'sına baktığımızda ise kötü bir "aktarım" görüyorusuz.

Mafia'da, konu aldığı dönem gerekçesiyle hep eski tip Amerikan arabaları göreceksiniz. Hatta bir araç saatte 90-100 km hızla ulaşlığında sevinmeniz bile mümkün. Şehirde Salieri'nin işlerini yapmak için sürekli çeşitli



araçlar içinde olacak, fakat polise yakalanmamaya da özen gösterेसiniz. Bazen aracınızdan inecek ve dövüseceksiniz. Tabii dövüşmek hiç de kolay değil. Özellikle analog düğmelerle sağınızı solunuz görmeye çalışmak tam bir işkence.

Grafikler PC'nin yanına yaklaşmadığı gibi, şehir tam ortasında ikiye bölünmüş. Heyecanla

Giuliano Köprüsü'nden geçen oyun aniden yükleme ekranına dönüyor, şehrin diğer bölümünü yükledikten sonra kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Olur mu böyle şey? Olmaz! ☺



level  
NOTU 48

# This is not Football !

# This is Football 2004

Ne zaman akıllanacaksınız bakalım ...

Yapım: 989 Sports Dağıtım: Sony Tür: Spor Desteklenen: Dual Shock Web: www.989studios.com İngilizce Gereksinimi: Yok

Açık olalım... PS2'de PES3 gibi bir oyun varken başka futbol oyunu oynamak yanlış bir eylem olur.



Zira PES3'ün dışında kalan futbol oyunları tozlu PS2 masamızın çekmecesinde terk edilmiş ko-

numdadır. Bu çekmeceye girmesi ve bir daha çıkmaması muhtemel yeni çaylağın ismiyse This is Football 2004.

PES'in varlığına rağmen 2002'den beri her yıl yenişi yapılan This is Football'un yeni versiyonu serinin diğer oyunlarından çok farklı değil. Oyunda içinde Türkiye'deki takımların -ikisi dışında- yer almazı bir çok takım bulunuyor. İngiltere, Almanya, Fransa gibi liglerden istediğiniz takımı seçebildiğiniz gibi milli takımlarla da maç yapabiliyorsunuz. Oyundaki modlardan en ilgi çekici olunuşa Career, olabilirmiş. Career'da okul takımlarından biriyle başlayıp yükselmeye çalışırsınız, ancak kapsamlı bir

şey beklerseniz hayal kırıklığına uğramanız olası. Sadece ismi "karriyer" modu.

Asıl soruna oynanışta... Şimdi... Bir: 0 top nasıl hareket ediyor öyle! Isılmış bilardo masası mı bu? Nasıl o kadar kayıyor? Nasıl o kadar saçma sapan şekilde havalandırıyor? İki: 0 animasyonlar ne? Neden futbolcular hızlı çekimde hareket ediyorlar? Birisi oyunu ileriye mi sırıyor? Üç: Neden normal pasın dışında farklı paslar veremiyoruz? E tipi cezavi mi burası? Dört: PES3 DVD'si nerede Sinan? ☺



## Büyükünce itfaiye olcam!

## Firefighter FD 18

Yangın söndürücü elimizde, ince ip belimizde...

Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok Web: www.konami.com

Hangımız ufakken itfaiyeci olmak istemedik ki... Ben istemedim. Ne var ki isteyen birçok insan var aramızda. İşte bunun için Konami, Firefighter FD 18'i yarattı (Gillette reklamı gibi yazmış olabilirim, ama pişman değilim).

Firefighter FD 18 bir aksiyon oyunu aslında. Ama bir itfaiye erini kontrol ettiğimiz ve -genellikle- yangın söndürüp insanları kurtar-

maya çalıştığımız bir aksiyon oyunu. Bu da pek alışık olmadığımız bir şey.

Easy, Medium ve Hard, oyundaki zorluk dereceleri. Hangi de-recede oynayacağınızı seçtikten sonra oyuna hızlı bir şekilde, elinizde yangın söndürme hortumyla alevlerin ortasında başlıyorsunuz. İlk bölümde yapmanız gereken radarдан insanların takip

atışta geniş bir alanı söndüren alev silahınızı kullanabiliyorsunuz. Oyunun geri kalan kısmı da yanından insanları kurtarmakla ve büyük yangınları söndürmekle -ki bunlara "bölüm sonu canavarı" denilebilir- geçiyor.

Tabii tüm bunlar zamanınızı boşuna harcamaktan başka bir şeye yaramıyor. Çünkü oyun alabildiğine sıkıcı bir şekilde ilerliyor. Bir süre sonra da devamlı yangın söndürmeye çalışmaktan yoruluyorsunuz. Buna bir de; kötü grafikler, kötü animasyonlar ve uzaktan kumandalı yangın söndürücü eklenince oyundan uzaklaşmak istemeniz olası, ki öyle yapmanız çok iyi olur. ☺

-Tuna Şentuna



ederek onları alevlerden kurtarmak. R1 tuşuna basarak ve sağ joystick'i kullanarak su püskürtebiliyorsunuz. Kare tuşuyla da tek



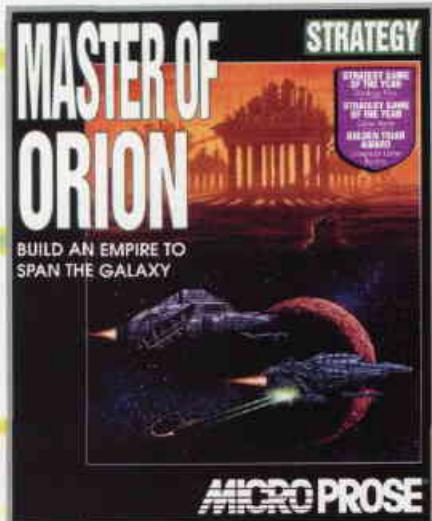
## level NOTU 40

# derindekiler

Her sağlam oyuncunun hayatında, daha doğrusu gençlik ve daha da doğrusu fasulyelik döneminde hayatının geri kalanını kaydıracak bir oyun olmuştur. İşte bu oyunlar öyle derinlere kök salar ki bundan sonra yeni oyunlarda hep o eski oyunu arar durusunu.

## MASTER OF ORION SERİSİ

Metallica - Orion eşliğinde, haydi hep beraber!

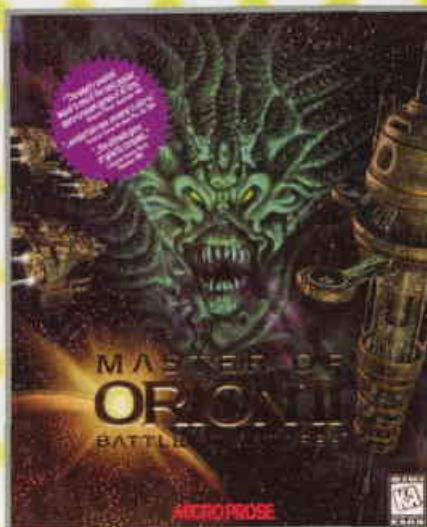


### *Master of Orion*

İşte bilgisayarınıza kurduğunuzda bir daha kaldırılmayacağınız cinsten bir oyun! Çok derin, çok çeşitli, içinde kaybolup gideceğiniz, keyifli saatlerin yillarda dönüseceği bir oyun. Son zamanlarda hiç yeni bir bilim-kurgu strateji oynadınız mı? Uygarlığını uzak yıldız sistemlerine taşıyıp egzotik uzay manzaralarına şahit oldunuz mu? Teknoloji geliştirmek, filolar ve ordular kurmak ve bütün bunları yaparken eğlenmek... Ah, ama o kadar çok oynadım ki bu oyunu... Orion'u koruyan muhafizi yenmek için ne kadar ter dökmüşüm ve onu yok edince kazandığım teknolojiler neydi öyle?! Ölüm işini, Adamantium zırh, çok eski fakat

benden ve galaksiden herkesten daha fazla gelişmiş bir irkın kalıntıları... İşte bunlar bize itiham verdi ve galaksiden irklar arasındaki ölüm kalım savaşında güçlendirdi!

Karizmatik, cübbeleri içinde yüzleri olmayan karanlık ve bir çift kırmızı gözden ibaret Darloklar casusluğun ustalarıydılar. İnsanların ağızı her zaman iyi laf yaptı ve esneklikleri onları evrim zincirinde buaraya kadar getirdi. Üretken böcekçi Klackonlar, savaşçı yapıtı gelişmiş kedilere benzeyen Mrshanlar, "kertenkelemsi" Sauranlar ve daha niceyi... Her türlü iklimde yaşayabilecek mineral bazlı canlı formu Silicoidler! Bu oyun bana aradığım neredeyse her şeyi sundu. Daha doğrusu diğer klasikler ile birlikte bir stratejidен ne istedigimi öğretti.

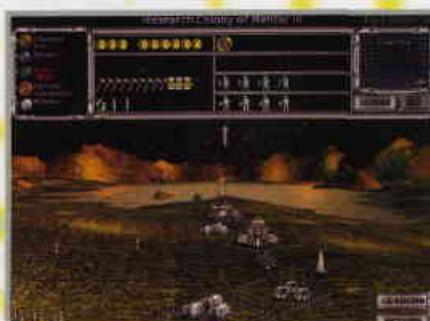


### *Master of Orion 2*

Master of Orion 2, Level'in ilk sayısında inceleyen oyunlar arasındaydı. Bu oyunu görenin kadar benim için Master of Orion'dan daha iyisi olamazdı. İlk başta sadece oyunun grafikleri ve sesleri aşmış gibi geldi, oyun aynı oyundu. Ama hayır, MoO 2 bambaşkayıdı, oyun olgunlaşmış, seçenekler daha da artmıştı. Eski teknolojiler elden geçirilmiş üzerine yenileri eklenmişti. İlk oyunda da olan gemi tasarlama özelliği devam ettirilmiş, uzay savaşlarında ise çok detaylı ele geçirme ve "gemiler arası askeri operasyon" seçenekleri sunulmuştu. Ve ben kendimi kaybettim! Uzayın dipsiz boşluğunda kaç farklı uygarlığı yetiştirdim? Böyle

bir çeşitlilik içerisinde insan varoluşunu soruluyor, insan yapımı bir makinede insan yapımı bir oyunda kendisini görüyor ve anlıyor.

Bugün halen Master of Orion'dan daha iyi bir oyun yok ve esas beni kızdırın böyle oyun yok! Varsa yoksa Sims yapısınlar, ek görev paketi çıkarsınlar! Böyük! Ya da her sene spor oyunlarını yenileşinler, futbolcu istatistiklerini tazelesinler. Bu oyunlar güzel veya değil, beni sıkan tekdüzelik. Sırf strateji oyunu ya da macera oyunu çıksa da sıkılırdım, herkes sıkılır



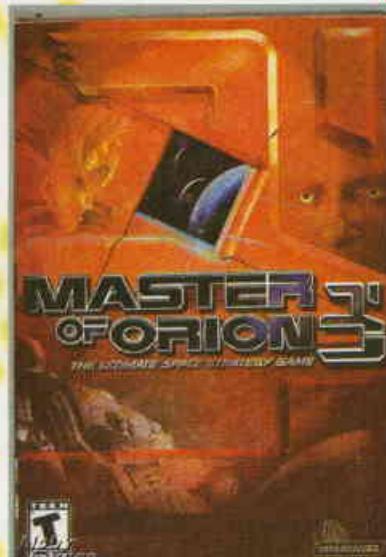
ve şu an genelimiz bu kadar oyunun içinde sıkılıyorum! Biraz çeşitlilik, biraz renk, biraz yaratıcılık be kardeşim! Nedir bu ya! Sıkılmak da değil bayıyor insan, hevesim eriyor günden güne, ünlemelere gark oldum artık!

### Master Of Orion 3

Bazen de insanın içine oturan oyuncular vardır... Hayallerimiz ve umitlerimiz, yapımcıların forumlarda biz oyuncuların görüşlerine yer vermesiyle zirveye çıktı. Ama bu çıkışın düşüşü doğrusu çok acı verici oldu. Orjinal takım bozulmuştu ama yine de oylamalar sayesinde biz "hardcore" Master of Orion oyuncuları isteklerimizle onlara yön veriyorduk. Ve bu forumları herhangi bir Türk forumu ile kıyas-

lamayın, sevigenin tavanda olduğu, ne istediğini bilen olgun insanların iletişim kurduğu bir platformdu.

Ortaya çıkan oyunun ise konuşulanlar ile alakası yoktu. Oyuncular her adımda yapımcıların arkasında olmuştu ama yapımcılar bizi elimize geçen içinde hayal kırıklığına boğmuştur. Oynaması neredeyse imkânsız bir menü yumağının içerisinde tam işlenmemiş konular karmaşası! Grafik namına ise vaad edilen yeni nesil grafiklerin yerinde yeller esiyordu. Derme çatma, dağınık bırakılmış ve oynanması mümkün olmayan bir oyunu MoO 3, yanı üzerine bir bardak soğuk su içtik ama midemize de oturdu hani.



Hail to the king baby!

# DUKE NUKE' EM 3D

Sex, Drugs & Rock'n Roll sevmeyenlere uygun değildir

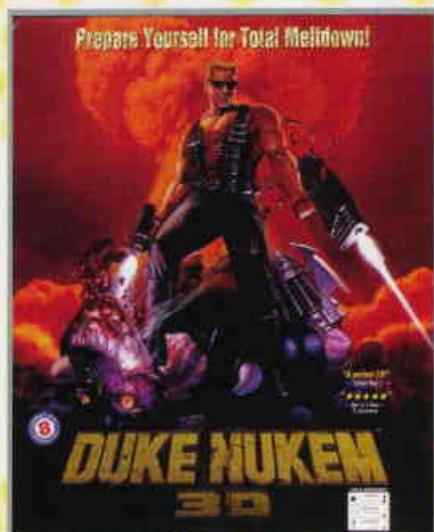
Kötü uzaylılar bütün polisleri işinleri ile domuza dönüştürmüştür. Ve hain işgal planlarını uygulamaya başlamışlardır. Dünya kadınlarını uzay gemilerine doldurup üremek için gezegenlerine götüreceklerdir ama işin acı kısmı, topladıkları kadınları güzellerinden seçmektedirler. Erkeklerin kalesi olan striptizci klüpleri birer birer düşmekte, uğgarlığın sonu oldukça hazır görülmektedir... Ama o da ne! Yıkıntıların arasından bir umut ışığı doğar! Ağızında purosu, elinde üç namlulu makinelisi! Duke Nuke'em!!!

Oynamış olan herkesin hayatının en eğlenceli oyuncuları arasındadır Duke Nuke'em. Ucuz film replikleri ve buram buram nikotin ve testosteron saçan bir kahraman! İçki içen, striptizcilere bahşiş verir, bol bol küfür eder, doğaldır, içtendir ve bir anlamda Amerikan insanıyla yurdum insanı arasında bir yerdedir. Soğuk kanlıdır, hiç bozuntuya vermez, ama makarası da boldur. Önce lafını koyar, sonra tutar uzaylıları ve domuzları oyar. Kısacası mükemmel bir anti kahraman! Oyunun keyfi esas Duke Nuke'em olmaktan geçiyor. Harbi

kahraman dediğin böyle olur! Ucuz Avrupa filmlerindeki gibi iç çekimeler ve kararsızlıklar ile boğuşmaz. Güçlüdür, cool'dur, yenilemezdir, isteyen istediği kadar inkâr edip akmayı, kokmayan tavşan kakası olmaya özensin... Duke olmak zevklidir!

### Come get some!

Duke Nuke'em 3D; eğlence, çeşitlilik ve renklik olarak çitayı inanılmaz derecede yükseltmişti. Etkileşimli, yani kırabileceğiniz (nihai!) eşyalar, ortamlar, gizli yerler ve gizli bölümler! Aşmış bölüm tasarımları... Pompali tüfek kullanan domuzlarla dolu kara-kollardan uzaylı dolu denizaltılarla, su altı görevlerine, uzay gemilerine, futbol stadyumlarına, suşi restoranlarına, erotik kitapçılara ve striptiz klüplerine... Dev bir oyun. Arada durup bilardo oynayabilir, tuvalete gidip işeylebilir, sinemada film izleyebilir, telefon görüşmeleri yapabilir ve bilir ve bilir eyaagghh!!! Klasik oynamayanlar da anlasın, hatta bulsun edinsin, ne yapıp edip oynasın bu oyunu! Jetpack kullanmak, düşmanınızı dondurup



tek kurşunda parçalamak, küçültme silahı ile fare boyutuna indirip üzerine basmak gibi eğlence çeşitlerine degenmiyor bile! (İyi ki...) ☺

Ali Gündör

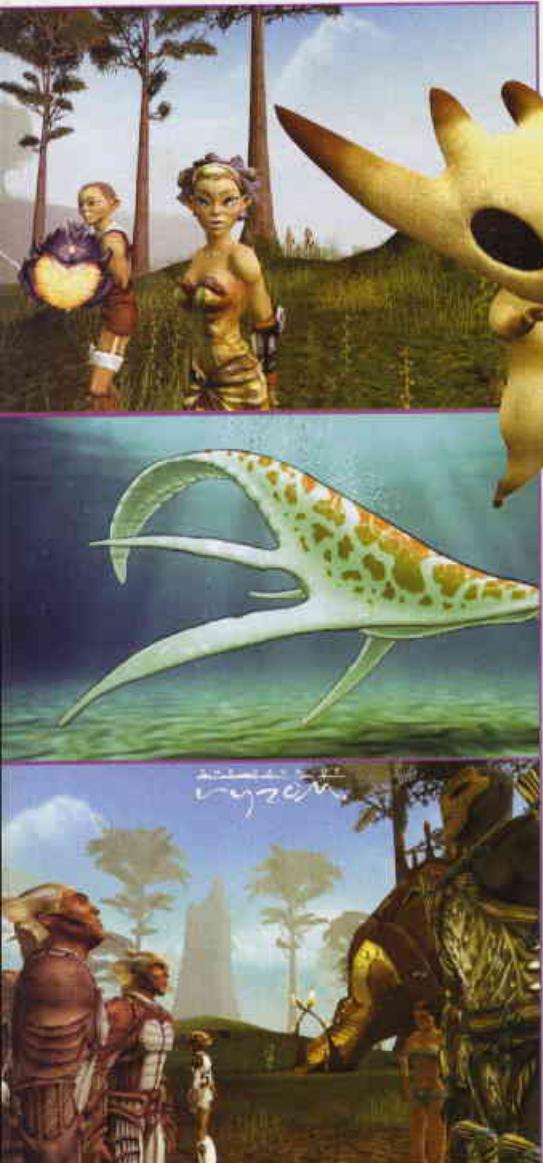
### After Forever (Black Sabbath)

Peki devamı, ahh devamı, istediğimiz daha fazlası neredeydi? Bundan bir yüz yıl öncesine kadar Duke Nuke'em Forever'i diller gibii beklerdik işte... Heey gidinin hey, ne günlerdi onlar be! Hâlâ oyunu yapıyordardır herhalde, üç kez mi ne bitirmek üzere oldukları oyunu karar değiştirdi başka bir oyun motoruyla baştan yapmaya başladı manyakları Gerisinde de zaten biz umudu kestik, şimdi bir bakıyoruz, Half Life 2 ile Doom 3 gelecek, FarCry gelmiş bite! Yine de insan o lezzeti arıyor, özlüyor be! Olsa şimdi Duke Nuke'em Forever, oynanır.



Ne kadar da çevreci bir oyun...

# The Saga Of Ryzom



**Gelecekte Atys adlı canlı bir gezegende** geçen Ryzom, dört senelik bir araştırmaya ve seviz senedir üzerinde çalışılan bir senaryoya sahip. Piyasadaki diğer oyunlara oranla pek duyulmasa da aslında üzerinde epey emek harcanmış bir Fransız yapımı. Oyunun en büyük dayanağı ise oyuncular. Oyun dünyası, oyuncuların davranışlarına göre şekillenecek bir yapıda programlanıyor.

Böyleslikle oyunun tüm sunucularının, başlangıçta aynı olsa da zaman içerisinde birbirinden oldukça farklı bir hale geleceği öngörlüyor. Ryzom'da yaratıklar dışında NPC sayısı oldukça sınırlı. Dört farklı ırktan birini seçerek maceraya başlıyorsunuz. Seçtiğiniz ırk aynı zamanda oyun dünyasının neresinden oyuna gireceğini ve ne tip yetenekleriniz olacağını etkiliyor.

Fyros ırkını seçenler oyuna çölde başlıyor. Fyros'lar ateşe hükmenden ve ateşe karşı oldukça bağlılığı olan bir ırk. Bu ırk Karavan adlı NPC klanı ile yakın ilişkiler içerisinde.

Matis ırkı ise canlı organizmaları kontrol edebilen bir ırk. Öyle ki, silahlarından zırhlarına kadar kullandıkları her şey aslında canlı organizmalar. Atys ormanlarında yaşıyorlar.

Trykers ırkı rüzgâra ve suya hukmedebiliyor. Bu ırkın bir başka özelliği ise özgürlüğe inanması. Toplum içerisinde herkes eşit sayılıyor ve bu yüzden diğer ırklar tarafından anarşist bir yapıya sahipmiş gibi görünüyorlar.

Son ırk Zora ise daha çok büyükle içine yaşıyor. Tamamen teknolojiye

uzaklar ve doğuştan yüzlerini gizleyen bir maskeye sahipler.

Tüm ırklar bir şekilde NPC klanlarıyla ilişkilidir. İki NPC klanından birincisi olan Karavan teknolojiyle alakalıken, Kamis ise şekil değiştirebilen ve gezegenin ekolojik düzenini korumakla uğraşan bir klan.

## Tabii ki önce karakter yaratalım...

Karakter yaratma ekranı oldukça ayrıntılı. Yarattığınız karakterin her şeyle en ufak ayrıntısına kadar ilgilenebiliyorsunuz. Bir taraflı seçtikten sonra ise kendinizi dünyanın içerisinde buluyorsunuz ve bundan sonra yapacağınız tek şey kendinizi oyunun karakter geliştirme düzenebine bırakmak. Oyun da her şey yetenek geliştirmeye bağlı. Tipki Ultima Online'da olduğu gibi yetenekleriniz kullanıkça gelişiyor. Canınız sıkıldıysa yeteneği orada bırakıpambaşka bir uğraşa gitmeniz mümkün. Ayrıca savaşırken düşmanlarınızdan düşen yetenek taşlarını kendinize uygulayarak eğitmen NPC'lerden öğrendiğiniz yetenekler dışında yeni yetenekler kazanmanız mümkün. Bunun yanında yine NPC'lerden alacağınız quest'leri tamamlayarak oyun içinde bir takım eşyalar ve kabilyetler kazanmanız da olası.

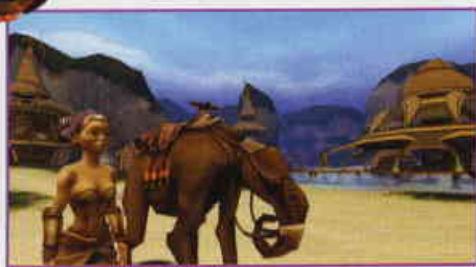
Oyununda dövüş, tipik olarak "tikla-saldır" ilkesiyle çalışıyor. Fakat eğlence grup kurmaya başladığınız zaman tavana vuruyor. En fazla dokuz kişiye kadar bir grup kuruyorsunuz. Grup birbirile ne kadar fazla beraber oynarsa o kadar fazla tecrübe puanı kazanıyor. Bu yüzden baştan iyi bir grup kurmak ve grubu iyi yönetmek çok önemli. İkinci sürpriz ise tipki Dungeon Siege'de "taşıcı eşek" olduğu gibi, her oyuncunun iki adet taşıyıcı bulundurabilmesi. Böylelikle bulduğunuz eşyaları onlara yükleyebilir ve aranızdan birisi onları satmak için şehrde gi-



© WoW Beta'daki karakterler artık konuşabiliyorlar. Şu aralar beta da bol bol 'Out of Mana' ve 'I need help!' serzenişleri duymak mümkün.

[www.worldofwarcraft.com/Post39125](http://www.worldofwarcraft.com/Post39125)

© WarCraft 3 ve Frozen Throne için yeni yama (1.15) yayınlandı. Yama yeni kahraman Goblin Tinker ile geliyor. Bir Mech olan kahramanın zırhlı bir robota dönüşerek Magic Immortal olma yeteneği Battle.net'te gözde şu aralar.



## Blizzard Günü

Bakalım bu ay Blizzard'da neler olmuş:

© Devam eden World of Warcraft Beta'sında artık Undead, Ork, Tauren ve Troll olarak oynamayı bilen de seçilebilen sınıflara Druid de eklenmiş. Güçünü tamamen doğadan alan Druid, level 10'dan itibaren ayrıca dönüşerek armudun yisini yersen, level 20 olmasına rağmen bir kaplana dönüşüyor. Geniş çaplı ayrıntıları yakında LEVEL'da bulabilirsiniz.



derken savaşmaya devam edebilirsiniz. Tüm bu özellikler oyuncuyu oyuna daha da çok bağlıyor ve devamlılık sağlıyor.

### Oyuncuların yönettiği dünya

Ryzom'da dünyadaki tüm değişimler oyuncular aracılığıyla oluyor. Bu da klanların değerini oldukça artırmıyor. Klan liderleri, NPC'lerden kendi klanları için görev alabiliyorlar. Fakat bu görevler genelde tüm klanın bir arada çalışması ile yapılabilen görevler olduğundan, kendi klanları içinde bir görev dağılımı yapmak zorunda kalıyorlar. Oyunda kaynaklar tükeniyor ve yer değiştiriyor. Örneğin klanın bağlı olduğu şehirde su bitince klan liderinin görevi su getirmek oluyor. Bu yüzden kendi arkadaşlarını organize edip en yakın su kaynağından su sağlamağa zorunda kalıyor. Ayrıca her klan kendi içerisinde bir "kahraman" belirleyip yalnızca o karakteri görevlere göndererek dünyanın üzerindeki değişimlere bir şekilde etki edebiliyor. Tabii klanlar bu gibi işlerin yanında kendi aralarından savaşmayı da seçebilirler. O zaman dünyanın akışı daha farklı bir yönde seyrediyor. Oyun için hazırlanan Nevrax'in RAID (Real-Time Army Invasion Development) sistemi aynı ekrande 250 oyuncu ve 150 yaratığı bir seferde görüntüleyebiliyor. Bu da büyük çaplı savaşlar için oyuncunun oldukça yeterli olduğu manasına geliyor.

Oyunun grafikleri oldukça etkileyici. Ayrıca kendine has karakter ve yaratık tasarımlarıyla ilgi çekiyor.

Ryzom pek iyi reklamı yapılmayan ve bu yüzden çok bilinmeyen bir oyun. Fakat oyun, yapısı ve kuruluşu kadar konusu ile de farklı bir etki yaratabilir. Ryzom'un daha şimdiden bir sürü Fransız fanatığı mevcut. Tabii ki Fransız yapımı olduğu için buna çok şahşemalik gerek. Oyun şu anda Beta testinde. Sistem olarak oyuncuya devamlı oyuna bağlayan bir oynamış geliştirilmiş. Gerek guild yönetimini, gerek quest'ler ve gerekse yetenek geliştirmek için oyunda oldukça zaman geçiremeniz gerekiyor. Bu yüzden Ryzom arada sırada oyuna takılanlar için değil ama online oyunnarda oldukça zaman geçirenlere yönelik olarak hazırlanmış. ☺

Burak Akmenek

### Beta Günü

<http://www.onlinespiele.org/>

Bundan sonra size her ay katılabileceğiniz beta testlerini haber vereceğiz. Testlere katılmadan önce katılabilmek için gerekenleri yerine getirdiğinizden emin olmanız ve başvuru formunu doğru ve eksiksiz olarak doldurmanız gerekiyor. Ayrıca gerçekten vakit ayıramayacağınız bulaşmayın. Sizi bekleyen yüzlerce bug olacağını da unutmayın.

Ryzom - Nevrax - Yaz 2004

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

Dragon Empires - Codemasters - Sonbahar 2004

[www.codemasters.com/dragonempires/](http://www.codemasters.com/dragonempires/) uk/index.php

Dark and Light - NP Cube - Yaz 2004

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

World of Pirates - WoP Team - Belli Değil

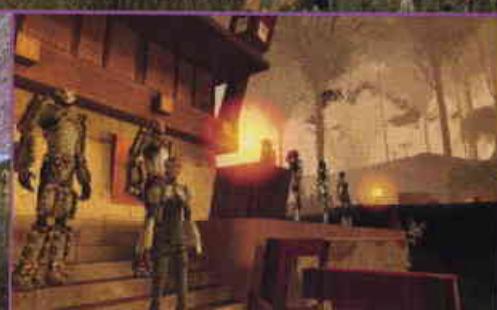
[www.worldofpirates.com](http://www.worldofpirates.com)

Roma Victor - Redbedlam - Belli değil

[www.roma-victor.com](http://www.roma-victor.com)

EverQuest 2 - Sony Online - 2004

[everquest2.station.sony.com](http://everquest2.station.sony.com)



## World Cyber Games 2004 Başlıyor

# WCG2004



Oyun oynayarak Amerika'ya gitme şansı artık çok yakın

Türkiye'de yarışabileceğiniz en büyük oyun turnuvası olan World Cyber Games 2004 için kayıtlar 1 Haziran'da başladı. PC'de yarışacak oyunlar şöyle: Counter Strike-Condition Zero, Warcraft 3: Frozen Throne, Starcraft - Brood War, Fifa Soccer 2004, Unreal Tournament 2004 ve özellikle katılımın çok yoğun olmasının beklediğimiz Need For Speed: Underround. Siberlig oyun merkezlerinde yapılacak elemeler sonucunda 480 finalist büyük finalere katılacak. İstanbul'da gerçekleşecek olan Türkiye finalerinde de Amerika vizesi için mücadele edecekler. Ana sponsorluğunu Sam-

sung'un, yan sponsorluklarını Level, Avaturk, Garanti Bankası, Microsoft ve Intel'in yapacağı turnuvanın ilk elemeleri 3 Temmuz'da oynanacak. Level ve Oynasana.com'un katkılarıyla Siberlig tarafından organize edilecek olan World Cyber Games 2004 hakkında daha detaylı bilgi ve kayıtlar için [www.siberlig.com](http://www.siberlig.com) adresini ziyaret edin.

### Road 2 WCG turnuvasında finale doğru

Avaturk sponsorluğunda Mayıs ayından itibaren World Cyber Games'e hazırlık olarak başlayan ve finalistlerin verilecek donanım ödülleri yanında WCG Türkiye finalerine seri başı katılacakları R2WCG turnuvasının finali 26-27 Haziran'da Beşiktaş Alien Cafe'de gerçekleşecek. Türkiye'de 23 noktada başlatılan ve her hafta devam eden elemelerle gittikçe finale yaklaşan turnuvanın ödülleri ve şu ana kadar oynanan maçlar sonucunda finalere katılmaya hak kazanan takım ve oyuncular:

RENEGADES	
1st Place	
Parazit	Playerstreet
2nd Place	
3rd Place	
4th Place	
5th Place	
6th Place	
7th Place	
8th Place	
9th Place	
10th Place	

Counter-Strike	
1st Place	
tg	Playerstreet
2nd Place	
3rd Place	
4th Place	
5th Place	
6th Place	
7th Place	
8th Place	
9th Place	
10th Place	

UNDEFEATED	
1st Place	
tg	Playerstreet
2nd Place	
3rd Place	
4th Place	
5th Place	
6th Place	
7th Place	
8th Place	
9th Place	
10th Place	

WARCRAFT III	
1st Place	
tg	Playerstreet
2nd Place	
3rd Place	
4th Place	
5th Place	
6th Place	
7th Place	
8th Place	
9th Place	
10th Place	

## Ödüller

### Turnuva birincileri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı Samsung MB 757 monitor, CZ Microsoft Value Pack, NFS:U MS Racing Wheel 50.000.000 değerinde Avacheck, Orijinal ESL şapka, tshirt seti

### Turnuva ikincileri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı CZ Microsoft Value Pack, NFS:U MS Racing Wheel 50.000.000 değerinde Avacheck, Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

### Turnuva üçüncüler

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı 50.000.000 değerinde Avacheck, Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

### Turnuva dördüncüleri

WCG 2004 Türkiye elemeleri Seribaşı Siberlig WCG Tshirt ve Mug seti.

### Finalistler

#### CS:CZ

DarkDivision (İstanbul- Alien Cafe)  
JV (İstanbul – Alien Cafe)  
ADV (İstanbul- Adeks Cafe)  
TeamQuash (Ankara- Reccafe)  
Chatlak'NC (Ankara- Chatlak cafe)  
Team Requiem (İzmir- MagicInn cafe)  
4Uni (İzmir- MagicInn Cafe)  
Last Kings (İzmir – Hisar Cafe)  
Lycans (Bursa- Setnet Cafe)  
BRT (Bursa- Internet World Cafe)  
Dgth (İstanbul- Alien Cafe)  
Jon Turk (Eskişehir- Dodo Cafe)

#### NFS:U

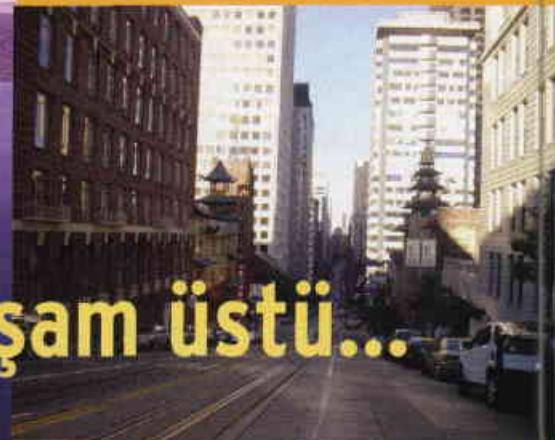
Turkiss (İstanbul)  
Nosferatu (Bursa)  
Burjah (Bursa)

#### ESL'de yeni ladder'lar açıldı.

Electronic Sport League, yani Avrupa'nın üç büyük liginden biri olan ESL'de Türkiye için yeni ladder'lar açıldı. WCG'ye hazırlanan oyuncuların rakiplerini tanıması ve analiz edebilmesi



für WCG oyunlarının yer aldığı ladder'ların birincileri de WCG Türkiye finalerine doğrudan katılacaklar. Şu anda ladder birincilerini [www.esl-europe.net/tr](http://www.esl-europe.net/tr) adresinden takip edebilirsiniz. Adınızın tüm Avrupa'da duyulması için ladder'lara katılmayı unutmayın.



# San Fransisco'da bir akşam üstü...

Türkiye internet kafelerinde kurulan takımlarla başlayan pro-gaming macerası, geçtiğimiz yıllarda Samsung sponsorluğunda başlayan ve Siberlig tarafından organize edilen World Cyber Games turnuvalarıyla yurtdışına taşındı. Sponsorluğunu bulmanın samanlıktıigne aramaya benzediği, sponsorsuz devam edildiğinde ise başarılı olma ihtimalinin "hiç" olduğu bir ülkede, internet hatlarımızın yetersizliği yüzünden online oyunculukta da pek sesimiz çıkmıyor. İşte böyle bir ortamda ne yapmak, hangi yolu izlemek gerekir? Yakın çevrenizin sizi takma isminizle çağırmasından hoşlanıyorsanız ve bu ismin "ladder'larda, turnuva sonuçlarında herkes tarafından bilinen bir isim olması için uğraşacaksınız yolunuz oldukça uzun. Beyler bu işten sadece kahramanlar para kazanıyor. Yaptığımız işin doğası, oyuncularla çok sık vakit geçirmeye başlayınca Türkiye'nin durumu ne kadar zor olsa da, oyuncuların da pek farkı olmadığını görüyorum. Takım biliçince hareket edebilen bir kaç takım dışındaki oyuncuların büyük genelinde, yeterli çalışmaya, taktik anlayışı ve en önemli disiplin eksikliği hemen göze çarpan yoksunluklar. Özellikle ESL ENC (Avrupa uluslar şampiyonası)

"[www.esl-europe.net/tr](http://www.esl-europe.net/tr)" sırasında oynadı-

gımız maçlarından sonra baş gösteren, yurtdışındaki Türkler daha iyi oynar/oynamaz kavgası da işin başka bir boyutu. Benim tercihim bu tarz turnuvalar ve yurtdışına gideceğimiz organizasyonlarda mümkün olduğunda Türkiye'de yaşayan oyunculara fırsat yaratılmamak. Kendi gözlerinizle oyunculuğun nereye gidebileceğine dair bir fikir sahibi olmanız ve bunun gerekliliklerini yerine getirmeniz. Doğustan yeteneklerinizdir belki ama başarıya giden yol sadece "aim" ile bitmiyor: Disiplinli çalışın, sürekli antrenman yapın ve hedeflerinizi büyük koynun. Her maç kaybettığınızda suçu pinglere, bilgisayarlara ve etrafınızda kuru kalabalığa yüklemektense neden kaybettığınızın analizini yapın. Türkiye'nin her yerindeki oyuncuları yakından takip ediyoruz. Bu yazdıklarımı uygulayabilenlerle Amerika'da yapılacak olan WCG 2004 organizasyonunda Türk Milli Takımı kıyafetleri içinde bir rüyayı gerçekleştirmeye çalışacağız. Bu rüyanın hangi kapıları açacağını San Fransisco'da bir akşam üstü keyif içinde konuşuruz. Bu yıl Amerika'ya sadece tatil için gideceğini düşününenler varsa eğer, büyük bir yanlışlığı işaret eder, elimden çekeceğiniz var.:)

Serhat Bekdemir

## LEVEL'in web seçimi

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

Half-Life serisi hakkında bilgilerden, dosyalara ve modlara kadar her şeyi bulabileceğiniz en geniş Türkçe kaynak. Favorileriniz arasına girmeyi hak ediyor.

[eltwood.lysator.liu.se](http://eltwood.lysator.liu.se)

Fantasy ArtWork sevenleri mest edecek bir site. Fantasy Art Resource projeleriyle yazı ve çizim konusuna başlamak ve ilerlemek istevenlere ışık tutuyor.

[www.paroles-de-chansons.com](http://www.paroles-de-chansons.com)

Geniş bir Fransızca şarkı sözü arşivine sahip site. Klasikleri dinlerken elinizin altında bulunmaları.

[www.geocities.com/soho/museum/](http://www.geocities.com/soho/museum/)

7562/kultur/latince.html  
Günümüzde kullanılan birçok deyimin orijinal latincelarını barındıran ilginç bir site. 'Aut discere aut discende'

[paintball.about.com](http://paintball.about.com)

LVL editor hastalığı Paintball hakkında stratejilerden silah tanımlarına kadar uzanacak detaylı bir site.

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

Sanal alemin kaliteli ArtWork sitelerinden biri. Girin, içeriğini takdir edin.

## Sacred'dan Ek Paket

Yapımcıların Sacred'in resmi chat odalarında ([forum.sacred-game.com](http://forum.sacred-game.com)) fısıldadıklarına göre şu anda bir Sacred ek paketi için çalışılıyor. Multiplayer bölümü hata kaynakken hangi mantıkla yeni işe giriyorlar, bu ayrı bir soru işaretidir. Paket ana kara alanını genişletmek dışında iki de yeni karakter içerecek ve senaryo ikincinin bittiği yerden devam edecek. Ek paket için henüz bir çıkış tarihi açıklanmadı.

## Sanal Orta Dünya'ya yeni topraklar

Middle Earth Online'a eklenenler devam ediyor. Son eklenen yerler arasında Frodo'nun Shire'dan Ayrikvadi'ye kaçarken duraklıdı Crikkhollow'daki evi ve küçelerin Ejderha Smaug'un krallıklarını yok etmesinden sonra yerleşikleri Ered Luin dağları var. Yeni yerlerin dışında eklenenler arasında bir karakter sınıfı olan Squire

bulunuyor. Squire eski kuzev krallığından hayatı kalmış, topraklara adaleti getirmeye çalışan savaşçı bir sınıf. Ayrıca zamanında Mordor hükümdarı Sauron'un kara büyülerinin etkisinde olan Corrupt Bear adlı yaratık türü de oyuna eklenmiş.

Oyunlarda öze dönüş... Saf eğlenceye...

# Browser Oyunları

Günümüz dünyasının hemen her noktasına sıçrayan doyumsuzluk oyun dünyasını da pençesine almış durumda. Her çıkan teknoloji kısa sürede yiğip bitirilip hep daha fazla istenirken asıl amaç gözden kaçabiliyor: Eğlence. Makinanın karşısına gerçekten bu amaçla oturanlar bile bir süre sonra geçilemeyecek bir bölümde ya da bitmek tükenmek bilmeyen "biraz daha" parolasıyla sinir harbi yaşayabiliyorlar. Bu kısa yazında sinir harbinden uzaklaşıp eğlenceye odaklı, arada bir-iki tur atıp bırakabilecek browser oyunlarına göz atacağız.



## Oynamak için Radeon 10000 gerek

Yukarıdaki tarafımcı sıkılmış palavrayı geçtikten sonra browser oyunlarının ne olduğuyla başlayalım. Bu oyunlar genelde eski klasiklerin, fanları tarafından flash ya da java ile hazırlanmış yeni versiyonlarından oluşuyorlar. Devamlı güncellenen listeleri bir oynayanın uzun süre kopamamasına yardımcı oluyor. Hemen hemen hepsi ücretsiz olan oyunlar için herhangi bir browser (Internet

Explorer, Netscape vs.), flash oyuncuları (macromedia.com) ve azimli bir oyuncu yeterli. Bunlara sahipsek gelelim oyunlara:

## \*Yeti Sports

Ülkemizde hızla yayılan Yeti Sports'da amaç beyzbol sopası olan bir yetile tepeden atlayan penguen doğu açıyla vurarak veya 12'lük bir hedef tahtasına dart niyetine fir-



latakarak en yüksek puana ulaşmak. ([www.yetisports.org](http://www.yetisports.org))

## \*Whizzball

Incredible Machines adı anılıncaya eski oyuncuların çoğunu yüzünde bir gülümseme oluşturacaktır. Oyunda yay, boru, tekerlek ve hareketli bantlar gibi birçok parçayı doğru şekilde birleştirmeye ve balonu doğru hedefe sağlam halde ulaştırmaya çalışıyordu. Modern bir IM klonu olan Whizzball da aynı amaca ve kendi haritalarınızı oluşturabileceğiniz hoş bir editöre sahip. ([kids.discovery.com/games/whizzball/whizzball.html](http://kids.discovery.com/games/whizzball/whizzball.html))

## \*Ogame

Net'te en çok oyuncuya sahip browser oyunlarından biri ise 120.000'den fazla oyuncusuyla uzay stratejisi Ogame. Galaksiler arası bir imparatorluğu kontrol ettiğiniz oyunda amaç, ticari, siyasi ve askeri yapınızı doğru şekilde oturtarak diğer gezegenlerde kolonileşmek. Oyunun büyülüüğünü daha iyi anlatmak için oyuncular ve sunucusu arasında günlük 65 GB veri transferi olduğunu, yapımcılar tarafından IRC yoluyla 24 saat destek sağladığını ve Web sitesinin içinde 400.000 hit aldığı söyleyebiliriz. Almanca olan oyunun kuralları Web sitesinde ayrıntılı olarak anlatılıyor. ([ofame.de](http://ofame.de))

## \*Bejewelled

Browser oyunlarından bahsedip puzzle'ları atlama olmaz. İşte en ünlülerinden bir tanesi arkasında Zone olan Bejewelled. Aynı taşlardan oluşan serisi tamamlayarak puan topladığınız oyun gerçek bir hastalık. "10 dakika" diye oturup derse geç kalan nice adamlar biliyorum. Aman dikkat! ([zone.msn.com](http://zone.msn.com))

## \*Rocket Rally

Klon oyunlarımız Micro Machines klonu Rocket Rally ile devam ediyor. Bol renkli şirin grafiklere sahip oyun beş araç içeriyor ve aldığınız puanlar listeye aktarılıyor. ([www.shockwave.com/sw/content/rocket-rally](http://www.shockwave.com/sw/content/rocket-rally))

## Binlerce ücretsiz eğlence

Yukarıdakiler netteki binlerce browser oyunundan son zamanlarda en çok ilgi çeken birkaç tanesi idi. İleride konu hakkında daha çok şey okumak veya sevdığınız oyunları paylaşmak isterseniz adresimi biliyorsunuz.

Göker Nurbeyler



## KISA HABERLER

Matrix Online'nın resmi yayıncısı Sega'nın yayın listesine göre oyun ancak Ocak 2005'de rafalarda olabilecek. Tam yayın listesi için: [www.sega-europe.com/gameinfo\\_pdf/launch\\_dates.pdf](http://www.sega-europe.com/gameinfo_pdf/launch_dates.pdf)

Masaüstü RPG'si The Mutant Chronicles'in online oyunu iptal edildi.

Unreal Tournament 2004'ün yeni yaması (1.13) yayınladı. Yamanın Anti-Cheat-Tool'da yaptığı değişiklikler nedeniyle yüklenmesi server admin'leri tarafından şiddetle tavsiye ediliyor. [www.ut2k4.com](http://www.ut2k4.com)

Açık kodlu online oyun Daimonin'in ikinci betası da açıldı. Oyun iki boyutlu ve nispeten eski olmasına rağmen, yapısıyla, bir şeyle geliştirmek için istekli oyuncular için ilginç bir seçenek. Oyun ve motoru tüm oyunculara açık: [daimonin.sourceforge.net](http://daimonin.sourceforge.net)

# N-GAGE at E3

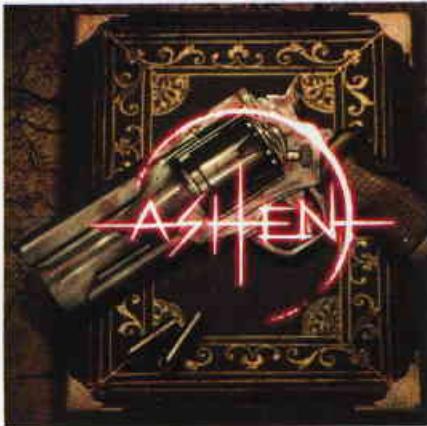
Yepyeni Bir N-Gage'e Merhaba Deyin!

**Bu sene E3'e mobil oyunlar damgasını vurdu desek yanlış olmaz.** Zaten PlayStation Portable (PSP) ve Nintendo Dual Screen (DS) fuarın en büyük bombalarıydı. Ayrıca sadece Electronic Arts ve Activision gibi büyük oyun firmalarının yer alabildiği South Hall'da GameLoft, THQ Wireless gibi mobil oyun firmaları da boy gösterdi. VIA'nın yeni mobil oyun konsolu ve Gizmondo'da oyun dünyasına yeni katılan sistemler oldu. İkinci senesinde Nokia N-Gage'de sık standıyla gövde gösterisi yapınca E3 geçen senelere oranla çok ama çok daha mobildi.

Fuarda yeni N-Gage QD'yi de deneme sansız oldu nihayet. Artılarının yanı sıra ek-sileri bulunsa da N-Gage QD eski versiyondan çok daha iyi gözüküyor. Ama yeni N-Gage hakkında zaten bilgimiz olduğu için bizi daha çok yeni oyunlar ilgilendiriyordu ve Nokia bu genç platforma hayat verecek yeni duguru ve oyunlarla gelmişti. Önce basın konferansına gidelim ve N-Gage cephesinde ne gelişmeler var bir bakalım.

N-Gage'in basın konferansına giderken kendimi gösterişli bir şova hazırlamıştım. Ama Cooper Binasının 11. katında hazırlıksız olan şov beklenelerimin ötesindeydi. Klasik bir amerikan yapısının en üst katı olan mekan komple boşaltıp camları kalın siyah ve ara ara kırmızı şeffaf perdelerle kaplanmıştı. Işık ve dumanları da ekleyince ortaya çıkan hoş kırmızı atmosfer heyecan vericiydi. Mekana dağılmış olan N-Gage standları ve kızlarında yeni oyunların hepsi vardı. Toplantı biraç geç başlasa da oyunlar ve sıkı donanımlı bar beklemeyi keyifli hale getirdi.

Mekanın ortasında hazırlanmış olan 500 izleyicili arenaya ilk çıkan Anssi Vanjoki oldu. Sene başında Nokia Multimedya departmanının başına geçen Anssi, kısa bir selamlama



konuşması yapıp sözü N-Gage'in patronu olan Ikka Raikinen'e bıraktı. Ikka'nın iki önemli haber vardı. Daha doğrusu N-Gage'e destek verecek olan iki yeni firmanın müjdesi Atari ve Capcom. Atari'nın üzerinde çalıştığı N-Gage oyunları Driver ve Civilization. Ancak oyunlarla ilgili detaylı bilgi henüz yok. Ne yazık ki Capcom'un N-Gage için hangi oyunları hazırladığı tam bir sırr olarak saklanıyor. Tahminlerimiz (ve umutlarımız) ilk oyunlardan birinin Street Fighter olacağı yönünde. Ayrıca GBA'nın (bençe) en iyi oyularından olan Megaman Battle Network'ü de görmeyi umuyoruz. Tabii Resident Evil veya Onimusha'nın N-Gage versiyonları da fena olmaz hani. Ama bunlar bizim tahminlerimiz. Önümüzdeki aylarda ilk haberler gelecektir.

Ikka'nın ardından yeni oyunları duyurmak için oyunlardan sorumlu Pasi Pöölönen söz aldı. Önceden adı dışında pek bilgi verilmeyen Pathway to Glory ve Pocket Kingdom'in neye benzediğini nihayet gördük. Sırada N-Gage'in ilk RPG oyunları Elder Scrolls Shadowkey ve Rift vardı. Elder Scrolls'u görsek de popüler bir masaüstü FRP oyunu olan Rift'in sadece adı geçti. Ayrıca yeni duyurulan oyunlar Xanadu ve King of Fighters'da sadece isim olarak geçti. Bu iki oyunla ilgili tek bildiğimiz yayınlanan bir kaç ekran görüntüsünden ibaret. Toplantıya bir temsilci ile katılan EA'de artık N-Gage platformuna tam destek verecek. Tüm spor oyunları serisi artık N-Gage oyunları ile de karşımızda olacak. Ayrıca Sims Bustin' Out ve SSX ile birlikte EA hit oyunlarını da mobil platforma taşıyor. Son oyun Glimmerati hızlı arabalar ve güzel kızlarla bezeli sık videosu ile heyecan yarattı ama oyun hakkında başka hiç bir bilgi verilmedi. Yeni duyurulan bu oyunlarla birlikte N-Gage'in oyun sayısı 39'a yükselmış oldu.

Nokia bu yıl sonuna kadar rafslara 50 oyun dizmeye hedefliyor. Şimdi gelelim E3'de gösterilen 11 oyuna.

## Pathway to Glory

N-Gage'in ilk ciddi real-time stratejisi olan oyun ikinci dünya savaşsı sırasında geçiyor ve hem grafikler hem de oynanış olarak Close Combat'ı andırıyor. Oyunda farklı milliyet, uzmanlık ve yeteneklerde askerler arasında seçim yaparak kendi takımınızı yaratıtorsunuz. Takımınızla 14 tek kişilik görevi oynayabilirsiniz. Ancak Pathway to Glory'nin en önemli özelliği N-Gage Arena'yı tam olarak kullanan ilk oyun olması. Bu yüzden dünyanın her han-



gi bir yerinden bir rakip yakalayıp multiplayer oynamak daha keyifli gözüküyor.

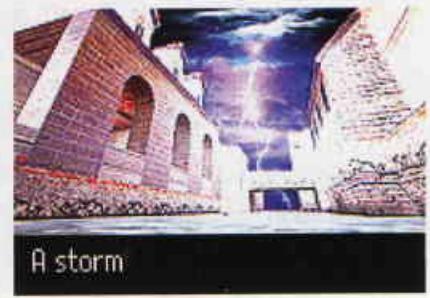
Oyunun kontrolleri bir mobil oyun için oldukça kullanıcı, grafikler de çok iyi. Hele zamanında Close Combat'ı oynamış ve sevmişseniz Pathway to Glory'yi kaçırmamanız gereklidir.

## Pocket Kingdom

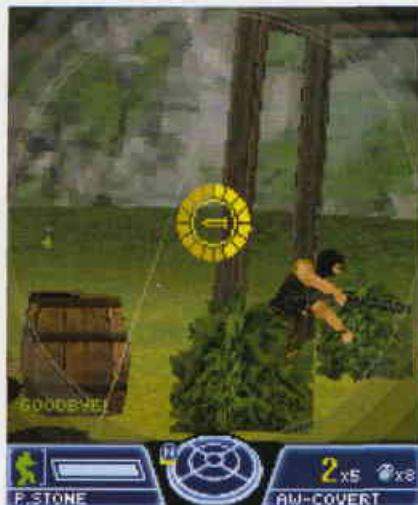
Sega'nın geliştirdiği Pocket Kingdom dünya çapında servis veren ilk devasa online oyun. Oyunda Ulgress dünyasının uzak köşelerinde dolanıp kendinize savaşçılar topluyor, ordunuza ve imparatorluğunuzu geliştiriyor ve diğer oyuncularla kesiştiğinizde. Ordunuzda yer alabilecek 100 farklı türde birim ve bu birimlerin kullanıldığı farklı eşyalar var. Böylece oyunda 50.000 farklı ordu kombinasyonu olabiliyor. Ayrıca oyun içi açık artırma sistemi ile elinizdekileri satıp yeni şeyler alabiliyorsunuz.

## Ashen

Ashen'de N-Gage'e özel olan oyunlardan. Oyunun hikayesi oldukça enteresan. Seven River şehri karanlık, kötülük ve kaosa yenik düşmüştür. Sakinleri şehri çöktan terk etmiştir



A storm



ama Jacob Ward oraya dönmek ve kız kardeşini bulmak zorundadır. Çünkü tüm bu kaosu ve karanlığı yaratınan kardeşidir.

N-Gage'in ilk 3D FPS'si olan Ashen açıkçası bir mobil oyunundan beklenebilecek atmosferin sınırlarını zorluyor. Her ne kadar oynanışa alışmak zorlsa da aksiyon oldukça sıcak. Ayrıca Bluetooth üzerinden deathmatch imkanı da var.

#### The Sims Bustin' Out

Bu sene E3'de en çok ilgimi çeken N-Gage oyunlarından biriydi Bustin' Out. Daha geçen ay PS2 versiyonunu inceledikten sonra N-Gage versiyonunu görmek sürpriz oldu. Açıkçası oyunun bu kadar fazla yönüyle N-Gage'e sığdırılmış olması şaşırtıcı. Temiz ve güzel grafikler, bir iki tuşla kolayca kumanda edilen karakterler. Üstelik oyunun hikayesi diğer konsollardakinden tamamen farklı.

#### Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Başa bir FPS oyunu daha. Ama bu sefer Kolombiya da yuşturucu kartelleriyle mücadele eden askerlerin rolündeyiz. Üstelik PC versiyonunda oldu-

ğu gibi sadece bir adam değil bütün timi yönetiyoruz. Ama Jungle Storm'un görevleri ve hikayesi N-Gage'e özel. Ghost Recon'un grafikleri oldukça iyi. Hatta oyunda sis, yağmur ve gece görüşü gibi efektlere dahi kullanılmış.

Oyunda hem karşılıklı hem de birlikte oynamaya açık sekiz kişilik multiplayer özelliği var.



rakterler N-Gage'e özgün olsa da bu oyun tam bir Diablo. Bir erkek, biri hatun iki karakterden birini seçip aksiyon yoluyla büyülü eşyalar ve experience toplamak üzerine kurulu. Bluetooth üzerinden iki kişi birlikte veya karşılıklı oynayabiliyorsunuz.

Bu oyunların haricinde E3'de gösterilen üç oyun daha vardı. Crash Nitro Kart, Bomberman ve Tiger Woods PGA Tour. Ama oyunların ismini söylemek bile sanırım herkes için neye benzediklerini anlatmaya yeter.

Tugbek Olek

#### E3 2004'ün ardından N-Gage oyunlarında son durum

##### Yeni Duyurulan Oyunlar

Driv3r	Aksiyon
Civilization	Strateji
Fifa 2005	Spor
SSX Out of Bounds	Spor
Rifts	RPG
King of Fighters	Dövüş
Xanadu Next	RPG
Glimmerati	Yarış
E3'de Gösterilenler	
Pathway to Glory	Strateji
Pocket Kingdom	Devasa
Online	
Ashen	FPS
Crash Nitro Kart	Yarış
The Sims Bustin' Out	Sim
TC Ghost Recon	FPS
Call of Duty	FPS
Bomberman	Arcade
Operation Shadow	Aksiyon
Requiem of Hell	RPG
Tiger Woods PGA	Spor
E3'de Gösterilmeyenler	
Spider-Man 2	Aksiyon
Virtua Cop	Aksiyon
Worms World Party	Strateji
WWE	Spor
Alien Front	Aksiyon
Mevcut Oyunlar	
Fifa 2004	Spor
NCAA Football 2004	Spor
TC Splinter Cell: TSA	Aksiyon
Tony Hawk's PS	Spor
Rayman 3	Platform
Marcel Desailly PS	Spor
Tomb Raider	Aksiyon
Virtua Tennis	Spor
Sonic N	Platform
Super Monkey Ball	Platform
Pandemonium	Platform
Moto GP	Yarış
MLB Slam!	Spor
Puyo Pop	Bulmaca
Puzzle Bobble VS	Bulmaca

#### Call of Duty

N-Gage bu sene FPS'ye doyacak gibi. PC versiyonun minik bir kopyası Call of Duty. Grafikler, görevler ve mekanlar birebir alınmış. Bu yüzden PC versiyonunu çok düşük grafiklerle oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz.

#### Operation Shadow

Gerçekten enteresan bir oyun Operation Shadow. Dynarken bana Battlefield 1942'yi hatırlattı. Yönettiğiniz asker yolda karşısına çıkan her türlü aracı kullanabiliyor. Jip, tank, helikopter. Oyun daha çok tek kişilik oyuna ağırlık veriyor. Ama Bluetooth üzerinden 4 kişi de oynayabiliyorsunuz. Eğer oyun N-Gage Arena üzerinden 32 kişi oynanabilse mobil oyunlarda çığır açabilirdi.

#### Requiem of Hell

Mobil Diablo'ya hoş geldiniz. Hikaye ve ka-

Ukrayna'lı güzel Ruslana'nın şarkısında da bahsettiği gibi "Shi-di-ri-di-day Hilekar!" ...

## MANHUNT

Her sahne için Hardcore Mode'da 5 yıldız kazanın ve aşağıdaki hileleri oyunun isminin olduğu ana ekranدا girin.

**Hızlı hareket (Sahne 1&2):** URUNFAST

**Sessiz hareket (Sahne 3&4):** ALLRDEAF

**Yeniden canlanma (Sahne 5&6):** HEALBACK

**Helium Avcılar (Sahne 7&8):** THEYBOOM

**Tam donanım (Sahne 9&10):** UGOTARMS

**Süper yumruk (Sahne 11&12):**

UHITHARD

**Tavşan Görünümü (Sahne 13&14):**

BUNYSUIT

**Maymun Görünümü (Sahne 15&16):**

HELLSUIT

**Görünmezlik (Sahne 17&18):** EVILEYES

**Domuz Görünümü (Sahne 19&20):** PIGGSUIT



## BAD BOYS 2

**Her şeyi açma** Press Start yazan ekran da (ana menüden hemen önce) aşağıdaki tuş kombibasyonunu girin. Eğer hile başarılı olduysa bir silah sesi duyacaksınız.

Coverpoint (Başlık tuşu), Sağ (D), Sol (A), Sol (A), Silah değiştirme (Q).

**Not:** Parantez içindeki tuşlar, oyunda varsayılan olarak ayarlanmış tuşlardır.



## HITMAN: CONTRACTS

Hitman'ı yüklediğiniz klasöre gidin ve hitmancontracts.ini dosyasını bulup bir metin editörüyle açın, aşağıdaki satırları ekleyin:

**ENABLECONSOLE 1**

**ENABLECHEATS 1**

Oyuna başlayın ve oyun sırasında SHIFT ve ESC tuşuna aynı anda basın. Cheat value'yu 0'dan 1'e getirerek hileleri aktif hale geçirin. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

**God 1:** Ölümzsüzlük (1'i 0 yaparak hileyi kapatabilirsiniz)

**Giveall:** Tüm silahlar ve eşyalar

**Infammo:** Tüm silahlara sınırsız cephe

**Nailgun 1:** Nail Gun'ı açar (1'i 0 yaparak kapatabilirsiniz)

**Invisible 1:** Düşmanlarınıza görünmez olursunuz (1'i 0 yaparak hileyi kapatabilirsiniz)



## SHANGAI STREET RACER

Aşağıdaki kodları oyun sırasında é tuşuna bastıktan sonra girin:

**GIMMESOMETIME:** 167 dakika ekstra zaman

**CARCAMEDIT:** Kamera ayarlama

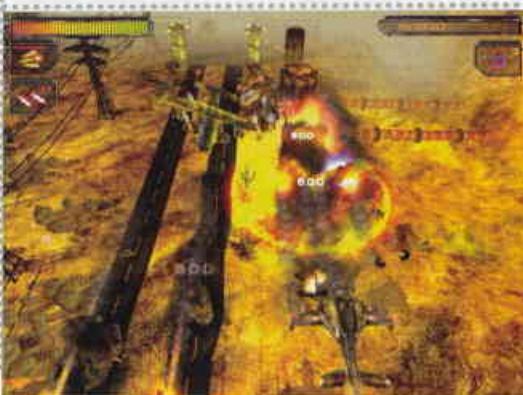
**FAILEDURMISSION:** Görevi kaybedersiniz

**FAIL:** Yarışı kaybedersiniz

**NEXTURMISSION:** Bir sonraki yarış

**TELEPORT:** Arabanız normal haline döner

**PASS:** Yarışı kazanırsınız



## COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın. Konsola sv\_cheats 1 yazın ve ardından restart yazarak hileleri aktif hale getirin. Bölüm başladığında yeniden é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin:

**Tüm botları öldürme:** bot\_kill

**Botları dondurma:** bot\_stop 1 (1'i 0 yaparak botları eski haline getirin)

**Bot seviyesi ayarlama:** bot\_difficulty # (# yerine 0-3 arası bir sayı yazın)

**Görevi yeniden başlatma:** restart

**Ölümsüzlük:** god

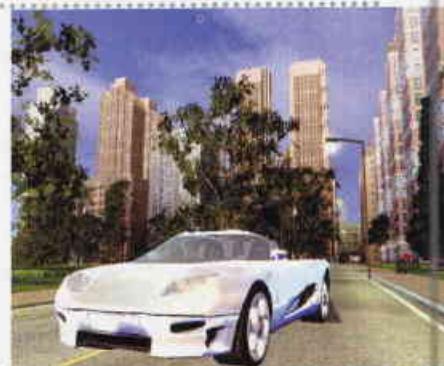
**Uçuş modu:** fly

**Duvarlardan geçme:** noclip

**Görünmezlik:** notarget

**Silah veya eşya verme:** give # (# yerine aşağıdaki isimlerden birini girin)

weapon\_ak47, weapon\_aug, weapon\_awp, weapon\_deagle, weapon\_elite, weapon\_famas, weapon\_fiveseven, weapon\_g3sg1, weapon\_glock18, weapon\_m3, weapon\_m4a1, weapon\_mac10, weapon\_mp5navy, weapon\_p228, weapon\_p90, weapon\_scout, weapon\_sg550, weapon\_sg552, weapon\_tmp, weapon\_ump45, weapon\_usp, weapon\_xm1014



## AIRSTRIKE II

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin ve ENTER tuşuna basın.

**Ölümsüzlük:** invulnerability

**Tüm silahlar:** showmetheweapons

**Bölüm tamamlama:** deadlineisnear

**Game Over:** diediediemydarling

**Tüm güçlendiriciler:** glitteringprizes

**Tüm füzeler:** moremoreweapons

**Sonsuz hak:** igonnaiveforever

E3'te oyunla birlikte hileleri de tanıtılan oyuna oyun denmez.

## NBA BALLERS

**Tüm bölümler** "Phrase-ology" ekranında aşağıdaki kodları girerek, karşısındaki oyuncuya açabilirsiniz.

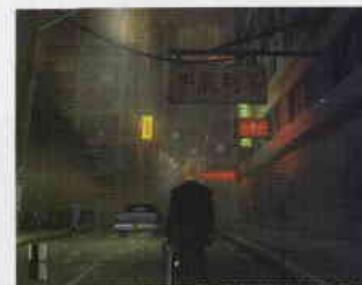
Kod	Oyuncu
the answer	Allen Iverson's Studio
zo	Alonzo Mourning
rising sun	Amare Stoudamire
clyde the glide	Clyde Drexler
dunk fest	Dominique Wilkins
pass the rock	Jason Kidd
give and go	Jason Williams
special delivery	Karl Malone
ice house	Karl Malone's
	Devonshire Estate
hoosier	Larry Bird
spree	Latrell Sprewell
<b>Alternatif kıyafet</b>	Special Codes
	ekranında, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Kare, Kare, Dijital Pad kodunu girin.
<b>Basket oranını görüntüleme</b>	Special
	Codes ekranında, Yuvarlak, Kare, Kare, Dijital Pad kodunu girin.
<b>Bring Down The House</b>	Üçüncü turnuvada yapmanız gereken Bringing Down the House hareketi için Juice House barnı tamamıyla doldurun ve R1 + R2 + Üçgen tuşlarına basarak potayı kırın.



## HITMAN: CONTRACTS

**Tüm bölümler** Ana menüde sırasıyla X, Üçgen, Yuvarlak, Sol, Yukarı, Sağ, L2 ve R2 tuşlarına basın.

**Bölüm atlama & Gizli silahı alma** Oyun sırasında sırasıyla R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, Yuvarlak, X, Yuvarlak, X tuşlarına basın.



## TRANSFORMERS ARMADA: PRELUDE TO ENERGON

Aşağıdaki kodları "Difficulty Select" ekranında girin.

**Alaska bölümünü bitirme** R1, Yuvarlak, R1, Kare, Sol, Sol, Sağ, Sol

**Büyük kafa modu** Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, L1, L1, L1, L2

**Deep Amazon bölümünü bitirme** Sol, Sağ, Sol, Sol, Sağ, R1, R2, Yuvarlak

**Earth bölümünü bitirme** R2, R1, L1, L2, Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak

**Mid Atlantic bölümünü bitirme** Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Kare, Sağ, Sol, Sol, Sağ

**Starship bölümünü bitirme** Sol, Sol, Sağ, Yuvarlak, Yuvarlak, Sağ, Sağ, Sol

**Turbo modu** L1, R2, R2, Kare, Kare, Kare, Kare, L1

**Sonsuz görünmezlik** Autobot HQ'da sırasıyla, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, L1, L2, L1 ve L2 tuşlarına basın.



## ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Oyunun uzatılmış sonunu izlemek için, tüm Ako Vest'lerini toplayın.



## FORBIDDEN SIREN

**Brain Cell Revival Oyunu** Koyoya Sudo'nun bölümünde (3. gün, saat 03.00) arşiv eşyası #087'yi bulun. Oyun ana menüde görüntülenecektir.

**Gizli video** Oyunu ikinci sonla bitirin ve 99 arşiv eşyasını toplayın. Böylece 100. eşyayı açmış olacaksınız. Bölüm seçme ekranında, imleci yukarı sağ köşeye götürün ve uzaylı arkadaşınızın kaderini izleyin.

**Zamana karşı** Oyunu ilk sonla bitirin ve bölüm seçme ekranında Kare'ye basarak Time Attack moduna geçin.



## WORLD TOUR SOCCER 2004

Aşağıdaki hileleri ana menüde girin.

**Tüm sezonlar için sonsuz para** Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Yukarı

**Kendi yarattığınız takımlar için sonsuz yetenek** Yukarı, Yukarı, R1, L2, Yukarı, L1

**Tüm takımlar ve stadyumlar** L1, R1, R2, L2, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ

**Tüm FMV'ler** L2, L1, L1, L1, L2, L2

**Hızlı anons** L2, R2, R1, R2, L2, R2

**Palyaço sesleri** L1, L1, L2, R2, R2, R1

**Çiftlik sesleri** L1, L1, R2, Yukarı, Aşağı, Sağ



## DESTRUCTION DERBY ARENAS

**Rough Justice ve ilk 3 Bonus arabası**

Destruction Derby modunda tüm arenalarda birinci olun.

**The Dam ve 4 ve 5. arabalar** Wrecking

Race modunda tüm pistlerde birinci olun.



# PAINKILLER



## Siyah Tarot Kartları nedir?

- Siyah Tarot kartları belli koşullarla bölüm geçtiğinizde kazandığınız güçlendiricilerdir. Sahip olduğunuz kartları kullanabileceğiniz siyah tarot tahtası ekranına harita ekranından girebilirsiniz. Tarot kartlarını bu tahtaya yerleştirmeniz için para harcamanız gereklidir, gerekli olan bu parayı oyunun böülümlerinde bulacaksınız.
- İki tür karttan gümüş olanlar daima aktif olan kalıcı bonuslar eklerken, altın kartlar oyun sırasında aktive edilmelidir ve etkileri belli bir süre için geçerlidir. Tahtanın üst kısmına yerleştirmek üzere

iki adet gümüş kart ve alt tarafından yerleştirmek üzere üç tane altın kart kullanabilirsiniz.

- Oyunu bitirdikten sonra yeni bir oyuna başlarsanız, toplamış olduğunuz kartları "koruma" seçeneğini seçebilirsiniz. Eğer Daydream modunda oynamayacağınız kartlarınızı korumanıza rağmen kullanamazsınız.

• Insomnia modunda kartların 22'sini, Nightmare modunda 23'ünü, Trauma modunda ise tümünü (24) kazanabilirsiniz. Bunun sebebi düşük seviyelerde bazı böülümlerin kilitli olmasıdır. 23 kart topladığınızda Trauma zorluk seviyesi açılacaktır.

- Eğer aynı özelliğe etki eden iki kartı kullanırsanız etkileri birleşmeyecektir, oyun en iyi etkiyi sağlayan kartı kullanacaktır.

de geçerlidir, obje kimin tarafından yok edilirse edilsin sizin yok edilen objeler puanınıza eklenecektir.

• Eğer bir bölümün çıkışını açarsanız, bölümdeki tüm kapılar açılacak ve bu sayede geri dönüp daha önce giremediğiniz yerlerde kaçırılmış olabileceğiniz şeyleri toplayabilirsiniz. Ancak bölümdeki tüm düşmanları öldürmeniz gereken iki bölümde ilerlerken karşılaşığınız tüm düşmanları öldürmeniz, geri dönüp kaçırıklarınızı öldürmeniz işe yaramayacaktır. 0 böülümlerde tüm düşmanlar ölümeden çıkış açmayın.

• Belli zaman sınırı içinde patronları yok etmeniz gereken böülümlerde maksimum zarar vermek için altın kartları kullanın. Hız azaltıcı kartlar savunmaya yönelik kartlar olduğundan yalnızca zamanınızı harcayacaktır. Fury, Rage, Dexterity, Forgiveness, Mercy gibi kartlar size çok yardımcı olacaktır.

• İkinci ateş şeklini kullanarak düşmanı direkt vurduğunuzda bazen düşmanın havalandığını görebilirsiniz. Havadayken de bu şekilde vurmaya devam ederseniz onu havada tutmanız mümkün. Bu şekilde yaptığınız her 4 atışta düşmandan 15 altın değerinde mücevher düşecektir.

### Kart Etkileri

Bu kısımda da kartların ne işe yaradığını bulacaksınız.

Bölüm	Kart İsmi	Etkisi	Cinsi
1-1	Endurance	Saldırılardan yarınlara zarar görürsünüz	Altın
1-2	Haste	Oyun hızınızı iki kat yavaşlatır	Altın
1-3	Soul Keeper	Ruhlar daha uzun süre dururlar	Gümüş
1-4	Time Bonus	Altın kartlarına 10 saniye daha ekler	Altın
1-5	Blessing	Böülüme 150 sağlığı başlarsınız	Gümüş
2-1	Replenish	Cephane kutularından iki kat fazla cephane alırsınız	Gümüş
2-2	Speed	Daha hızlı hareket edersiniz	Altın
2-3	Fury	Saldırı gücünüzü iki katına çıkarır	Altın
2-4	Dark Soul	Demon formuna geçmek 50 ruh gerektirir	Gümüş
2-5	Double Haste	Oyun hızınızı dört kat yavaşlatır	Altın
2-6	Dexterity	Silahlar iki kat hızlı ateş eder	Altın
3-1	Soul Catcher	Size yakın olan ruhları emer	Gümüş
3-2	Forgiveness	Her bölümde altın kartları iki kere kullanmanızı sağlar	Gümüş
3-3	Greed	Topladığınız altınlar normalin iki katı para kazandırır	Gümüş
3-4	Iron Will	Saldırılardan veya düşmekten zarar görmezsiniz	Altın
4-1	Rage	Saldırı gücünüzü dört katına çıkarır	Altın
4-2	Vitality	Sağlık tabanınızı 150'ye çıkarır	Gümüş
4-3	Double Time Bonus	Altın kartlarına 20 saniye daha ekler	Altın
4-4	Divine Intervention	Kartları yerleştirdiğinde para ödemezsınız	Gümüş
4-5	Triple Haste	Oyun hızınızı sekiz kat yavaşlatır	Altın
5-1	Last Breath	Öldüğünüzde 33 sağlığındırırsınız	Gümüş
5-2	Confusion	Düşmanlar size değil, birbirlerine saldırır	Altın
5-3	Soul Redeemer	Ruh toplayınca iki kat fazla sağlık kazanırsınız	Gümüş
5-4	Mercy	Her bölümde altın kartları üç kere kullanmanızı sağlar	Gümüş

### Kart toplama ipuçları

• TAB tuşuna basarak ulaşacağınız istatistikler ekranından kartlar için gereklenleri ve o ana kadar karşılaşığınız gereksinimleri görebilirsiniz.

• Herhangi bir şekilde yok ettiğiniz düşman ve objeler istatistik ekranında sayılır. Eğer düşman düşerek, kendisini havaya uçurarak, başka bir düşman tarafından vurularak ölüse de siz öldürmüştünüz gibi sayılacaktır. Aynı şey objeler içine

# Kart Listesi

Burada tüm bölgelerde kazanabileceğiniz kartları, kazanmak için gerçekleştirmeniz gereken amaçları ve kartların ne işe yaradıklarını bulacaksınız.



## Bölüm 1-1: Cemetery

Amaç: Bölümü bitirin.  
Kart: Endurance (Altın)



## Bölüm 1-2: Atrium Complex

Amaç: Tüm objeleri yok edin.  
Kart: Haste (Altın)



## Bölüm 1-3: Catacombs

Amaç: Tüm yaratıkları öldürün. (112 tane yaratık öldürmeniz gereklidir.)

Not: Bu bölümü bitirebilmeniz için 106 yaratık öldürmeniz yetecektir ama bu durumda kartı kazanamazsınız. Eğer bir kontrol noktasını geçerseñiz ve arkanızdaki kapı kapanırsa dönüp kalan yaratıkları vurma imkânınız olmayacağından 112/112 amacını gerçekleştirmeniz mümkün olmayacaktır. Bu yüzden yavaş ve dikkatli birimde ilerleyin.

Kart: Soul Keeper (Gümüş)



## Bölüm 1-4: Cathedral

Amaç: En az 500 altın toplayın.  
Kart: Time Bonus (Altın)



## Bölüm 1-5: Enclave

Amaç: Necrogiant'ı iki dakikadan daha kısa sürede öldürün.  
Not: Eğer bu zamana bir türlü ulaşamıyorsanız başka kartlar topladıktan sonra buraya dönüp Fury, Dexterity ve Time Bonus kartlarını kullanabilirsiniz. Iron Will kartı da Necrogiant'ın hortum saldırısına karşı etkili olacaktır.  
Kart: Blessing (Gümüş)



## Bölüm 2-1: Prison

Amaç: Patlayıcı silah kullanmayın.  
Kart: Replenish (Gümüş)



## Bölüm 2-2: Opera House

Amaç: En az 100 ruh toplayın.  
Not: Yaratıkları öldürdüktan sonra ruhlarını toplamayı unutmayın. Bunun için öldürükleri zaman size yakın olacakları şekilde öldürmeye çalışın. Eğer Soul Catcher kartı sahibiyseniz o zaman işiniz daha kolay olacaktır çünkü bu kart ruhları size doğru çeker. Soul Keeper kartıyla da ruhların daha uzun durmasını sağlayabilir ve rahatça toplayabilirsiniz.  
Kart: Speed (Altın)



## Bölüm 2-3: Asylum

Amaç: Bölümü yalnızca Painkiller kullanarak geçin.  
Not: Bu bölümde Painkiller'in kombo saldırısı çok işinize yarayabilir. Bu neden için birinci ateş tuşuna basılı tutarak bıçakların açılmasını sağlanın ve dönerlerken ikinci ateş tuşuna basın.  
Kart: Fury (Altın)



## Bölüm 2-4: Snowy Bridge

Amaç: Tüm gizli kısımları bulun. (6 tane gizli kısmı var.)  
Kart: Dark Soul (Gümüş)



## Bölüm 2-5: Town

Amaç: Bölümü yalnızca kazık kullanarak geçin.  
Not: Bu bölümü kazık (stake) kullanarak geçmelisiniz, Stakegun kullanmamalısınız. Bölümün her yerinde kazık bulacağınızdan sorun olmayacak.  
Kart: Double Haste (Altın)



## Bölüm 2-6: Swamp

Amaç: Bataklık yaratığını dört dakika içinde daha kısa sürede öldürün.  
Not: Yaratık kalkanını indirdiğinde altın kartlarınızı kullanın ve mümkün olduğunda çok zarar vermeye ayarlayıp pompalı tüfeğinizle vurmayı başlayın.  
Kart: Dexterity (Altın)



## Bölüm 3-1: Train Station

Amaç: Bölümü hiç ruh toplaymadan bitirin.  
Not: Bu bölümde sürekli olarak kayıt yapın, eğer yanlışlıkla bir ruh alırsanız hemen son kaydınızı yükleyin.  
Kart: Soul Catcher (Gümüş)



## Bölüm 3-2: Abandoned Factory

Amaç: Demon Morph modunda en az 30 düşman öldürün.  
Not: Bunun için 65 ruh toplayarak bölümün sonuna gelin ve iskeletlerin ortaya çıktıığı yerde dolaşarak yeterince büyük bir grup yaratın. Ardından birini öldürün, ruhunu alın ve Demon Morph yapın. Denededen önce oyunu kaydederseniz, yeterli sayıda öldürmediğiniz zaman tekrar deneyebilirsiniz.  
Kart: Forgiveness (Gümüş)



## Bölüm 3-3: Military Base

Amaç: Tüm düşmanları öldürün.  
Not: Çıkışı açmadan önce hepsi öldürümeniz gereklidir, yoksa kartı almazsınız.  
Kart: Greed (Gümüş)



## Bölüm 3-4: Ruins

Amaç: Guardian'ı 1 dakika 20 saniye den kısa sürede öldürün.  
Kart: Iron Will (Altın)



## Bölüm 4-1: Castle

Amaç: Tüm Kutsal Eşyaları bulun. (7 tane var.)  
Kart: Rage (Altın)



## Bölüm 4-2: The Palace

Amaç: Bölümü zırh kullanmadan bitirin.  
Kart: Vitality (Gümüş)



## Bölüm 4-3: Babel

Amaç: Bölümdeki tüm cepheane kutularını toplayın.  
Not: Bu bölümde 95 cepheane kutusu var. Bir kontrol noktasını geçtiğinden sonra siz ilerledikçe arkanızdaki zemin çökmeye başlayacak. Burayı geçince geriye dönün ve kalmış olan çırkınlığı zıplayın, merdivenlerden duvarın yukarısına çıknın. Burada duvardan çıkış做的 fuğalar fark edekeçiniz, bunlara tırmanarak cepheane kutusunu bulabilirsiniz.  
Kart: Double Time (Altın)



## Bölüm 4-4: Forest

Amaç: Bölümü hiçbir siyah tarot kartı kullanmadan bitirin.  
Not: Bu bölümde başlamadan önce tüm kartlarınızı çıkarmalısınız, yoksa daha baştan başarısız olursunuz.  
Kart: Divine Intervention (Gümüş)



## Bölüm 4-5: The Tower

Amaç: Alastor'u beş dakikadan daha kısa sürede öldürün.  
Not: Burada Iron Will kartı mucizeler yaratıyor, düşmeden önce kartı aktifleştirirseniz ne düşüşten, ne de Alastor'dan zarar görürsünüz.  
Kart: Triple Haste (Altın)



## Bölüm 5-1: City on Water

Amaç: Tüm gizli kısımları bulun. (6 tane var.)  
Kart: Last Breath (Gümüş)



## Bölüm 5-2: Docks

Amaç: Üç kez Demon Hunter moduna geçin.  
Not: Eğer Soul Catcher kartınız varsa bunu rahatlıkça yapabilirsiniz. Her bir Demon Hunter moduna geçmek için 66 ruhu ihtiyacınız var, yani 198 ruh toplamışınız. Hatta Dark Soul kartını kullanırsanız 50 ruhta mod değiştirmeniz mümkün, yani bu durumda 150 ruh size yetecektir.  
Kart: Confusion (Altın)



## Bölüm 5-3: Old Monastery

Amaç: Bölüm boyunca sağlığınıza 50'nin üzerinde tutun.  
Kart: Soul Redeemer (Gümüş)



## Bölüm 5-4: Hell

Amaç: Lucifer'i öldürün.  
Kart: Mercy (Gümüş)

# HITMAN: CONTRACTS

## Yine, yeni, yeniden Hitman...

Bu sefer de ilk Hitman yazısında olduğu gibi size "hızlı çözüm" ismi verilen ve bölümlerde ayrıntıya girmekten çok bölüm bitirmek için yapılması gerekenleri adım adım anlatan tarzı kullanacağiz. Hitman 2'nin tam çözümü 10 sayfa sürmüştü, bu sefer ise elimizde 6 sayfa var. Bu sayfaları en iyi şekilde değerlendirmemiz gerektiğinden hızlı çözümün yanı sıra oyunla ilgili çeşitli bilgileri de bulabileceksiniz. Hiç vakit kaybetmeyeelim o halde...

### Hızlı Çözüm

Hitman'de eğer bölümleri Silent Assassin derecesiyle bitirmeyi başarırsanız özel silahlar kazanırsınız. Bu silahları her bölümün sonunda görebilirsiniz.

#### Bölüm 1 – Asylum Aftermath

- Prof. Ortmeyer'den anahtarları alın.
- Hastalardan biri üzerinde şırınga kullanın ve giysilerini alın.
- Asansörle birinci kata çıkarın.
- Girişin yanındaki dört SWAT askerini geçin ve sola dönün.
- Tek başına duran SWAT askerinin merdivenlere doğru gitmesini bekleyin.
- Merdivenlerden yukarı doğru onu takip edin.
- İkili kapının arkasına saklanın ve SWAT askerinin ayrılmamasını bekleyin. (Alternatif olarak diğer odadayken arkasından yaklaşıp şırınga kullanabilirsiniz.)
- Verandaya çılayın.
- Merdivenlerden aşağı inin ve Prof. Ortmeyer'in arabasına binerek kaçın.

**Silent Assassin ödülü: İkili CZ2000 Tabanca**

#### Bölüm 2 – The Meat King's Party

- Kasabın giysilerini giyin.
- Kasabı kamyonun arkasına kilitleyin. (Kamyonun yan tarafındaki kırmızı düğmeye basın.)

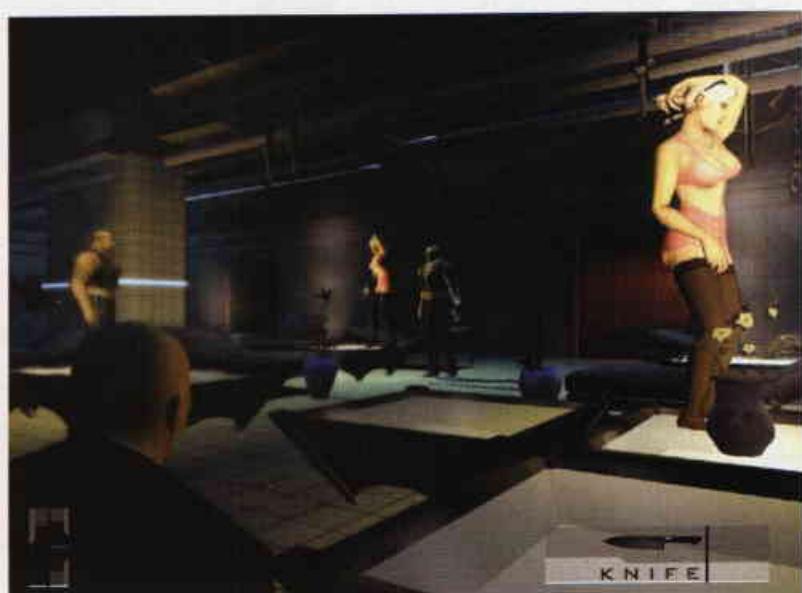


- Silahlarınızı bırakın.
- Silah kontrolünüz yapıldıktan sonra Malcolm Sturrock's Shrine'a gidin.
- Kızın yanına gidin ve kanıtını alın.
- Soyunma Odası'na gidin.
- Garson giysisini giyin.
- Soyunma odasının doğu çıkışından giderek mutfağa doğru ilerleyin.
- Mutfağa gelmeden önceki kapıdan içeri sessizce girin, anahtar deligidenden bakarak Şefin tavuklu birlikte çıkışmasını bekleyin.
- İçeri girin, bıçağı alın ve saklayın.
- Partiye gidin.
- Bardan afyon çubuğu (Opium Pipe) alın.
- Odanın diğer tarafına gidin, odaya girin ve dinlenmekte olan avukatı bulun.
- Ona afyon çubوغunu verin, kendinden geçince bıçaklayarak öldürün.
- Bıçağı bırakın.
- Mutfaktan geçerek tekrar soyunma odasına dönün.
- Asıl garsonun dikkatini çekmeyin, meşgul olduğu anda tekrar kasabın giysilerini giyin.
- Mutfağa doğru yönelin.
- Sessizce Fuchs'a yaklaşın.
- Onu tel kullanarak öldürün ve tuvalete doğru sürükleyin.
- Fuchs'un giysilerini giyin.

#### Bölüm 3 – The Bjarkhov Bomb

- Sivile şırınga vurun ve giysilerini alın.
- Mess Hall'a doğru yürüyün.
- Sandığı şöminenin yanındaki nöbetçinin olduğu yerde bırakın.
- Mutfağa doğru yönelin.
- Sessizce Fuchs'a yaklaşın.
- Onu tel kullanarak öldürün ve tuvalete doğru sürükleyin.
- Fuchs'un giysilerini giyin.

**Silent Assassin ödülü: İkili Micro Uzi  
Yarı Otomatik Silah**





- Tünel boyunca koşun.
  - Geminin girişine gelin.
  - Komutan ile konuşun.
  - Votka hazırlamak için arkasını döndüğünde tel kullanarak öldürün.
  - Üzerinden anahtarları alın.
  - İçinde Radyasyon Giysisi bulunan hangara gidin.
  - Giysilerini değiştirin ve denizaltının içine girin.
  - Üç bombayı da alın.
  - Bombaları denizaltının zayıf noktalarına yerleştirin.
  - Tünele doğru koşun.
  - Bombaları patlatın.
  - Tünelden geriye koşun ve uçağa gidin.
- [Silent Assassin ödülü: Susturuculu İkili Silverballer Tabanca](#)

#### Bölüm 4 – Beldingford Manor

- Haritaya bakın ve ahırın doğru ilerlemeye başlayın. (Ahırın batı tarafının elektrik simgesi görüceksiniz.)
- Seyis'in atların yanından uzaklaşmasını bekleyin ve üzerinde şırınga kullanın.
- Üzerinden giysilerini ve anahtarlarını alın.
- Raftan bitki ilaçını alın.
- Seyis kılığında küçük odaya girin ve ahırın batosuna gürültün.
- Suyun yanına gidin ve 'Poison Water' seçeneğini seçin.
- Ahırın güneyine doğru gidin, kapıyı açın ve Giles Northcott ile konuşun.
- Malikaneye doğru gidin, sol tarafaki merdivenlerden aşağı inin.
- Ocağın panelini kullanarak kapansmasını sağlayın.
- Çamaşırhane kısmına gidin ve soldaki merdivenden tırmanarak yu-

- ridaki pencereye ulaşın.
  - Önündeki masadan zehri alın.
  - Duş odasına girin ve aynanın arkasındaki gizli kapıdan geçin.
  - Winston Beldingford'un gelmesini bekleyin, yatağa yatıp uyuduğunda yastık kullanarak boğun.
  - Sağdaki kitaplığın arkasındaki gizli kapıdan girin ve merdivenden tırmanın.
  - Kapıdan geçin ve spiral merdivenden aşağı inin.
  - Uyuyan adamın giysilerini giyin ve pompalı tüfeğini alın.
  - İlerlemeye devam edin ve viski fışısını bulun. Fışığı zehirleyip yukarı çıkin.
  - İlk girdiğiniz açık pencereden dışarı çıkin, geldiğiniz yoldan ahıra dönün.
  - Alistair zehirli viskiyi içince bota binip kaçın.
- [Silent Assassin ödülü: İkili Magnum 500 Tabanca](#)

#### Bölüm 5 – Rendezvous in Rotterdam

- Sağdaki kapıdan çıkin.
  - Caddede sağa ve sonra da aşağı doğru ilerleyin.
  - Sigara içen muhabirin yanına gidin.
  - Üzerinde şırınga kullanan, giysilerini ve parasını alın.
  - Kapıya gidin, aramayı geçtikten sonra barmen ile konuşun.
  - Barmen ile birlikte üst kata çıkin.
  - Motorcuların liderinin kasayı açmasını bekleyin ve telle boğarak öldürün.
  - Delili fotoğrafları alın.
  - Merdivenlerden aşağı inin ve rehininin olduğu odaya girin.
  - Bıçağı alın ve onu öldürün.
  - Muhabirin yanındaki çıkışa gidin.
- [Silent Assassin ödülü: İkili Sawn-Off Pompalı Tüfek](#)

#### Bölüm 6 – Deadly Cargo

- Haritaya bakın ve elektrik simgesine gidin.
- TV sinyalini kesin ve soldaki kargo konteynérine saklanın.
- Polis memuruna şırınga basın, konteynırı saklayın ve üniformasını giyin.
- Kuzeydeki depoya girin ve kanalizasyon deliğini bularak aşağı inin.
- Haritadan kanalizasyon deliklerine bakın ve doğu tarafındaki orta delikten çıkin.
- Merdivenden tırmanın ve giysilerinizi değiştirin.
- Kanalizasyona inin ve güney ucundan yukarı çıkin.
- Gemide giderek kontrol binasına girin.
- İkinci kata çıkin.
- Boris Ivanovich Deruzika birinci ve ikinci katlar arasında dolaşacak.
- Birinci kattaki nöbetçiyle konuştuktan sonra 2. kattaki kuzey koridoruna girecek.
- Deruzika'nın bulunduğu odańın yanından geçmesini bekleyin ve onu telle boğun.
- Patlayıcıyı alıp gemiden dışarı çıkin.
- Kanalizasyona dönün, ortadaki delikten yukarı çıkin.
- Soldaki kapıdan ofise girin, sağdaki odadaki kapıyı maymuncukla açarak dışarı çıkin.
- Polis merkezinin arkasındaki kapıdan girin.
- Ön kapıdan çıkışın ve sağa doğru koşarak çıkış yerine ulaşın.

[Silent Assassin ödülü: Susturuculu M4 Carbine Saldırı Tüfeği](#)

#### Bölüm 7 – Traditions of the Trade

- Cesedin üzerinden konferans kimliğini alın.
  - Elinizdeki çantayı ve silahları bırakın.
  - Binanın önündeki nöbetçiye kimliği gösterin ve detektörden geçin.
  - İkinci kattaki temizlikçi odaya girince kapının üzerinden anahtarları alın.
  - 203 nolu odanın balkonuna çıkışın, sağdaki balkona atlayın.
  - Güvenlik görevlisi balkona çıkışınca şırıngayı kullanın ve giysilerini giyin.
  - Masadan Fuchs'un anahtarlarını alın ve banyoya girin.
  - Fuchs'a sessizce yaklaşın ve boğun.
  - Yatağın yanından bomba çantasını alın ve 203 no'lulu odadan dışarı çıkin.
  - Havuzun olduğu yere inin ve sauna saklanın.
  - Fritz Fuchs havuzda yüzükten sonra sauna girecek, kapının yanındaki kırmızı vanayı döndürün.
  - Fuchs öldüğünde sauna kapısını açın ve anahtarları alın.
  - Üçüncü kata çıkışın, üzerinde yeşil ışık olan kapıdan dışarı çıkin.
  - Pencereden tırmanın ve X-Ray odasına girin.
  - Kimyasal bombayı alın.
  - Geldiğiniz yoldan dönerek dışarı çıkin.
- [Silent Assassin ödülü: İkili SG220 S Tabanca](#)

#### Bölüm 8 – Slaying A Dragon

- Fare zehrini alın.
- Silahlarınızı bırakın ve içeri girin.
- Beşinci kata çıkışın,
- Bahçevanın giysilerini alın.
- Parkın batı tarafından buluşma yerine girin.



- Fare zehrini Red Dragon arabulucusundan önce ara soğkağa girin ve çöp kutusunun arkasına saklanın.
  - Geldiğiniz yoldan dışarı çıkin.
  - Silahlarınızı alın ve kaçış noktasının yanında bekleyin.
- Silent Assassin ödülü: Susturuculu, İkili Micro Uzi Yarı Otomatik Silah**

#### Bölüm 9 – The Wang Fou Incident

- Ortadaki kanalizasyon deliğinden aşağı inin.
  - Limuzin şoförü yürüyerek deliğin yanından geçerken dışarı çıkin ve şırıngayı batırın.
  - Giysilerini giyip kanalizasyon deliğinden aşağı atın.
  - Kuzyedeki merdivenden yukarı çıkin.
  - Balkondaki kapıyı maymuncukla açın ve bomba ile kumandasını alın.
  - Limuzinin ön kapısına bomba yerleştirin ve merdivene dönün.
  - Limuzin haritanın doğusundaki hedeflerin arasındayken bombayı patlatın.
  - Merdivenden tekrar bombanın olduğu odaya çıkin.
  - Red Lotus Cübbesini giyin ve birinci kata inin.
  - Yemek odasına çömelerek girin ve Lotus Triad üyelerinin dikkatini çekin.
  - İki üyesi de boğarak öldürün.
  - Şoför giysilerini bırakınca odaya dönün ve giysilerinizi değiştirin.
  - Balkondan aşağı inip günde çıkışına gidin.
- Silent Assassin ödülü: Susturuculu AK 74 Saldırı Silahı**

#### Bölüm 10 – The Seafood Massacre

- Öncelikle keskin nişancı tüfeğinizi bırakın.

- Red Dragon arabulucusundan önce ara soğkağa girin ve çöp kutusunun arkasına saklanın.
  - Arasokak girişinde durduğunda arkasından yaklaşın ve telle boğun.
  - Giysilerini ve Triad kolyesini alın, cesedini kanalizasyon deliğine atın.
  - Delikten aşağı inin ve haritada gösterilen yerden fare zehirini alın.
  - Yukarı tırmanın ve restorana girin.
  - Barменle konuşup tuvalet anahtarlarını alın.
  - Nöbetçi oturur, barmen arkası dönük dumdayken barın arkasındaki kapıdan mutfağa geçin.
  - Kapıyı kapatın ve şef üzerinde şırınga kullanın.
  - Şefin giysisini giyin.
  - Sol taraftaki sakiye zehri karıştırın ve tepsisiyi alın.
  - Anahtar deliğinden bakarak barmanın size bakmadığından emin olun ve içeri girin.
  - Merdivenlerden yukarı çıkin.
  - Odaya girin ve içecekleri masaya bırakarak banyoya girin.
  - Adamlar ölünce masaya dönün ve kolyeyi bırakın.
  - Banyoya dönün, pencereden dışarı çıkin ve çıkışa gidin.
- Silent Assassin ödülü: İkili GK17 Tabanca**

#### Bölüm 11 – Lee Hong Assassination

- Restorana girin.
- Barmenden davetiyeyi ve müşhil ilacını alın.
- Asansöre doğru gidin ve bodruma inin.
- Şefin giysilerini giyin.
- Kuzyeye doğru gizli pasajdan ilerleyin, ajamı serbest bırakarak yeşim bibloyu alın.
- Asansöre dönün ve birinci kata çıkin.
- Mutfağa gidin ve çorbanın içine müşhil ilacı dökün.

- Çorbayı Lee Hong'a götürün.
- Odaya girin ve Hong'un korumasının güneyinde durun.
- Çorba servisi yapın.
- Maşanın etrafında dolaşın ve sessizce Lee Hong'un arkasına geçin.
- Hong'u telle boğun, cesedini korumanın dönüşünce göremeyeceği bir yere çekin.
- Ayrılmadan önce kasa şifresini almayı unutmayın.
- Yemek odasından çıkin.
- Şimdi yeşim biblonun yerini bulmalısınız, öncelikle bodruma inin.
- Eğer biblo bodrumdaysa hemen kuzeye gidip bibloyu alabilirsiniz.
- Eğer diğer üç yerden birindeyse önce nöbetçi üniforması almalısınız. Böylece etrafta dolaşmanız sorun olmayacak. (Biblonun bulunabileceği diğer yerler; genelev, mansiyon, nöbetçi binası.)
- Bibloyu aldıktan sonra size en yakın çıkış noktasına gidin.

**Silent Assassin ödülü: Susturuculu, İkili Micro Uzi Yarı Otomatik Silah**

#### Bölüm 12 – Hunter and Hunted

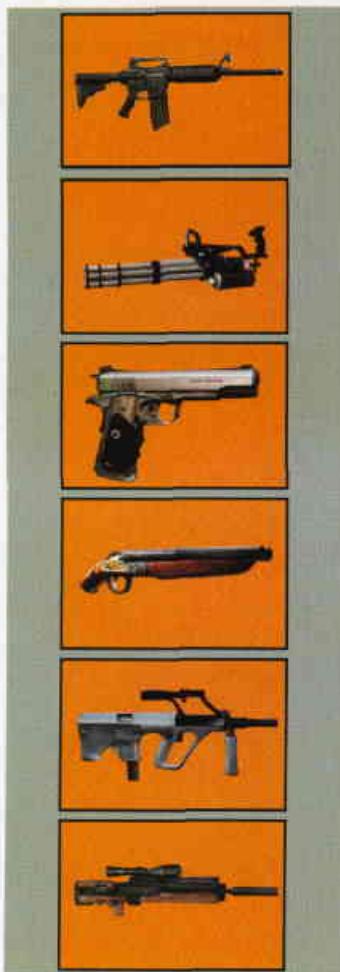
- Ündeği kapıyı kullanarak odadan çıkin.
  - Sağa dönün ve oradaki kapıdan içeri girin.
  - Balkona çıkin.
  - İlerleyi doğru gidin ve en uçtaki balkondan atlayın.
  - Üçüncü katın elektriklerini kapatın.
  - SWAT askerlerinin yanından sessiz biçimde geçin.
  - Merdivenlerden aşağı inerek sağa dönün ve nöbetçi üzerinde şırınga kullanın.
  - Nöbetçiyi odaya çekin, giysilerini giyin ve yatağın yanındaki şırıngayı alın.
  - Koridorla çıkin, sola dönün ve ilerleyerek otelden çıkin.
  - Sola dönün ve kanalizasyon deliğini geçin.
  - İtfaiyeciyi geçin, ardından geri dönerek sessizce arkasından yaklaşın ve şırınga kullanın.
  - Ambulans anahtarını alın.
  - Tekrar kanalizasyon deliğine dönün.
  - Aşağı inin ve ana tüneli geçip sağdaki ikinci köprüye gidin.
  - Yukarı tırmanın.
  - Nöbetçiler polis şefinden uzağa döndüklerinde şefi öldürün.
  - En yakın çıkışa gidin.
- Silent Assassin ödülü: Susturuculu PGM Keskin Nişancı Tüfegi**

#### Silahlar

Oyun boyunca kullanacağınız silahların seçimi çok önemlidir, bu yüzden elinizdeki imkânları iyi tanımlanınız. Bu kısım sayesinde oyunda karşılaşacağınız silahlar hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

#### Tabancalar

Tabancalar geniş bir güç, kapasite ve kalibre seçeneği sunarlar. Kolaylıkla saklanabilirler ve susturucuya kullanıldıklarında Hitman'ın cephanesiinin en etkili araçlarından biri haline gelirler. İkili kullanıldıklarında tabancalar daha da yüksek ateş gücüne sahip olurlar. Şarjör kapasitesi ve uzak mesafede isabet oranı bu sınıfın ana deza-



mak gereklidir.

**Oyunda bulabileceğiniz saldırı tüfekleri (2): M60, Mini Gun**

#### Pompalılar

Yakın mesafeden inanılmaz derecede etkili olan pompalılar, düzgün kalibreleri ve patlayıcı fişekleriyle tanınırlar. Yakın savaş durumları için tasarlanmış olan pompalılar temel olarak kanun uygulayıcılar tarafından ve av silahı olarak kullanılırlar.

**Oyunda bulabileceğiniz pompalı tüfekler (4): Spas 12 Shotgun, Sawn Off Shotgun, Double-Barreled Shotgun, Sawn Off Shotgun Dual**

#### Makineli Tüfekler

Tam otomatik, düşük kalibreli, seri atış yeteneğine sahip olan makineli tüfekler nişan ve isabetten çok, baskılı koruma ateşi sağlamak amacıyla tasarlanmıştır.

**Oyunda bulabileceğiniz makineli tüfekler (4): AK 47, M4 Carbine, AK 47 .S, M4 Carbine .S**

#### Keskinnişan Tüfekleri

Eğitimli bir profesyonelin ellerinde keskin nişancı tüfeği tüm uzak mesafeli silahlardan arasında en güçlü olanıdır. Uzun mesafede kesin isabet sağlayan bu tüfekler, güvenli bir noktadan hedefleri temizlemek amacıyla kullanılırlar.

**Oyunda bulabileceğiniz keskinnişan tüfekleri (6): Enforcer Sniper Rifle, Dragunov Sniper Rifle, W2000 Sniper Rifle, R93 Sniper Rifle, PGM Sniper Rifle .S, PGM Sniper Rifle**

#### Teknikler

Bir suikastçı düşmanlarına yaklaşabilmek için farklı teknikler kullanmak zorundadır. Eğer Hitman de Silent Assassin ünvanını almak istiyorsanız cinayetlerinizi oldukça

sessiz ve arkada en ufak bir iz bırakmadan işlemeniz gerekiyor. Bunun yolu da sessizlik ve kılık değiştirmekten geçiyor.

#### Kılık Değiştirmek

Takipçilerden kurtulmak ve diğer türlü giremeyecek gizli bölgelere girebilmek için kılık değiştirme yöntemi kullanılabilir. Farklı bir kıyafet giydığınızda, o karakter için doğal olan davranışları sergilemeniz çok önemlidir. Alarm durumunda olan nöbetçiler ve askerler şüpheli davranışları veya uygunsuz silah kullanımını fark edeceklerdir.

Dünyadaki neredeyse tüm bölgelerde nöbetçileri geçmek, belli bölgelere rahatça girmek için kılık değiştireceksiniz. Kılık değiştirmek için öncelikle hedefinizi balyiltin (veya öldürün), yerdeki bedene yaklaşın ve çıkan menüden "Change Clothes" seçeneğini seçin. Kadınların ve bazı erkeklerin giysilerini alamazsınız, bu durumda menü de çıkmayacaktır.

Kılık değiştirmek için her zaman birilerinden kurtulmanız gerekmeyecektir. Bazı odalarda da giyebileceğiniz giysiler bulacaksınız. Yanınızda giysinizi destekleyen eşyalar taşımanız kılık değiştirmenizin etkisini artıracaktır. (Kasabın şatır taşıması gibi.)

#### Gizli Hareket Etmek

Fark edilmeden gizlice ilerleyebilme yeteneği, ustalıkması gereken çok önemli bir yetenektir. Gizli modda ilerlerken Hitman'ın hareketleri tamamen sessiz olacaktır. Sabır ve beceri ile neredeyse her türlü ortamdan geçebilir ve düşmana arkasından yaklaşabilirsiniz. Potansiyel tehlike içeren odalara girmeden önce anahtar deliğinden bakmaniza veya aktivite için haritayı incelemenize degecektir.

Silent Assassin mertebesine ulaşmak istiyorsanız gizlilik kullanmanız şarttır. Gizli hareket etmek ile çömelmek aynı anlama gelmez. Hitman gizli hareket durumdayken dizlerini bükerken ilerleyecek, çömelme sırasında

vantajlarından.

**Oyunda bulabileceğiniz tabancalar (13): GK17, CZ2000, CZ2000 Dual, SG220 .S, Gold Desert Eagle, Silverballe Silenced, Silverballe Dual, Magnum 500, SG220 Dual .S, Gold Desert Eagle Dual, Magnum 500 Dual, Silverballe Dual .S, GK17 Dual**

#### Yarı Otomatik Silahlar (SMG)

Genel olarak ordudaki komando kuvvetlerine verilen bu silahlar küçük, hafif ve genellikle tabanca merası kullanan silahlardır. Kalabalık ortamlarda kullanılmak üzere tasarlanan bu silahlar genellikle düşük isabet oranına sahiptir ama yüksek ateş oranı ve manevra kabiliyeti bu açığı kapatmaktadır.

**Oyunda bulabileceğiniz yarı otomatik silahlar (8): MP9 Sub-Machine Gun, AUG Sub-Machine Gun, MP5 Sub-Machine Gun .S, Micro Uzi, Micro Uzis, Micro Uzi .S, Micro Uzis .S, MP5 Sub-Machine Gun**

#### Saldırı Tüfekleri

Ordu için tasarlanan bu saldırı tüfekleri 300 metreye kadar savaş mesafesi ve ateş desteğine sahiptir. Bu tüfekler asıl güçlerini açık alanlarda, uzak mesafeden gösterirler. Isabet oranını korumak için tek atış ve yayılım ateşini seçeneklerini iyi kullan-

ise ayağını yere sürecektir. Bu yüzden birisinin arkasından yaklaşmayı planlıyorsanız çömelerek hareket ettiğiniz zaman çıkardığınız ses o kişi tarafından duyulabilir.

#### **Yakın Dövüş ve Sessiz Cinayetler**

Hitman'ın en güçlü silahları, aynı zamanda ustalaşılması en zor olanlardır. Yakın dövüş silahları Hitman'ın hedeflenen alarmları çalıştırmadan veya istenmeyen sesler çıkmadan etkisiz hale getirmesini sağlar. Yakın dövüş silahları şüphelenmeye bir düşmana arkadan kullanıldığına en büyük etkisi yaratır. Silahları başarıyla kullanılmak amacıyla yeterince yakına gelebilmek için gizli hareket tekniklerini kullanmalısınız. Düşmanın tam arkasındaki o uygun yeri alındığında, hızlıca kullanılan yakın dövüş silahları öldürücü darbeyi indirecektir. Yakın dövüş silahları başka durumlarda da saldırının amacıyla kullanılabilirler, ama etkileri düşük olur.

#### **Sürüklemek**

Birisini etkisiz hale getirdikten sonra (bayıltarak veya öldürerek), eğer bulunduğu bölgeye birisinin gelip gelmeyeceğinden emin değilseniz mutlaka saklamalısınız. Akısi halde hiç ummadığınız bir anda geride bırakmış olduğunuz kişi fark edilebilir ve başına yok yere iş alırsınız. Genellikle bu kişileri sürükleyerek küçük odalara, dar alanlara vs. sürüklemeniz, onları saklamamanız açısından çok faydalı olacaktır. Sokakta etkisiz hale getirdiğiniz kişiler ise kanalizasyon deliklerinden aşağı atmanız mümkün değildir.

#### **Şırıngalar**

Hitman 2'de kullandığımız kloroform'un yerine bu oyunda şırıngalara yer verilmiştir. Şırıngayı uyguladığınız kişiler ölmeyecek ama derin bir uykuya dalacaklardır. Şırınganın başarılı olması için mutlaka hedefe arkadan sessizce yaklaşmış olmanız gereklidir. Şırınganızda hedef olan kişi yaklaşık 5 ile 7 dakika arasında uykuda kalacaktır.



#### **Çömelmek**

Önünde alçak duvar veya engel bulunan nöbetçileri geçmek için bu teknigin oldukça faydalı olduğunu göreceksiniz. Ancak bunu hedeflerinize arkalarından yaklaşmak için kullanmayın, çünkü yaklaşmaya çalıştığınız hedef yüksek ihtimalle çıkardığınız sesleri duyacaktır.

#### **Tabanca Kabzası**

Diğer Hitman oyularından farklı olarak artık tabanca kabzası oyunda daha etkili olarak kullanılabilir. Kabza sayesinde karşılaşığınız kişilere rahatça etkisiz hale getirebilirsiniz. Her ne kadar baygınlık etkisi çok fazla olmasa da, şırıngası kaldığınız durumlarda başvuracağınız başka çare olmaması nedeniyle işinize yarayacaktır. Kabza ile bayıltığınız kişilerin kendilerine gelmeleri genellikle 10 saniye ile 1 dakika arasında bir zaman sürecektir.

#### **Taktikle**

Eğer suikastçının el kitabına sahip değilseniz veya önceki Hitman oyularını pek oynamamışsanız bu kısımda size oldukça faydalı olabilecek taktikler ve ipuçları bulacaksınız.

#### **Haritayı kullanın**

Normal ve Expert zorluk seviyelerinde harita size tüm nöbetçi devriye rotalarını ve etrafındaki sivilleri gösterecektir. Bu sayede nöbetçilerin ve sivillerin hareketlerini takip edebilir ve kendi hareketlerinizi de buna göre planlayabilirsiniz.

Professional zorluk seviyesinde ise görevinizi tek işaret hedef simgesi olacaktır.

#### **Anahtar deliklerini kullanın**

Bu, özellikle haritadan faydalananmayan Professional zorluk seviyesi oyuncularının çok sık başvuracakları bir yöntemdir. Bu sayede belli başlı nöbetçilerin hareketlerini onlar farkında olmadan takip edebilir ve ona göre davranışabilirisiniz. Ayrıca bir odaya girmeden önce içeriyi kontrol etmek, sonradan sürprizle karşılaşmaktan daha iyidir.

#### **Ses önemlidir**

Bazı bölgelerde oyun ortamında bulunan sesleri kendi yararınıza kullanabilirsiniz. Örneğin yüksek sesle çalan bir müzik çoğunlukla kullandığınız silahların sesini bastıracak ve fark edilmeden silah kullanabilmenizi sağlayacaktır. Ayrıca bu sayede yürürken çıkardığınız seslerin de duyulmamasını sağlayabilirsiniz.

#### **Suikastlerinizi planlayın**

Suikastlerinizi planlarken daima haritadan faydalanan ve hareketlerinizi adım adım planlayın. Hata yapmaktan çekinmeyin, nerede hata yaptığınızı görmeniz, bir sonraki denemeniz için çok faydalı olacaktır. Her seferinde farklı taklıklar kullanmayı deneyin, yeni fikirler üretin, eninde sonunda doğru olan yaklaşımı bulduğunuza göreceksiniz.

#### **Önemli noktalar**

Önemli noktalar haritada ! işaretile gösterilen noktalardır. Bu yerler her bölümde size yardımcı olabilecek ipuçları bulabileceğiniz ve bölümde ilerlemenizi sağlayacak şeyler barındırabilirler. Elbette bu simgeyle gösterilmeyen yerlerde de bölüm için önemli ipuçları bulmanız mümkün, o yüzden haritada ki tüm önemli noktaları gezip de hala işinize yarar bir şey bulamadığınızı düşünerek umutsuzluğa kapılmayın.

#### **Etrafı dolaşın**

Eğer kılık değiştirmeyi düşünüyorsanız etrafa daha rahat dolaşabileceksiniz demektir. Bu yüzden harita kullanmak yerine biraz zaman harcayıp etrafi iyi inceleyin, önemli gördüğünüz yerleri hatırlamaya çalışın. Bu sayede planınızı daha iyi yapabilir ve suikastlerinizi kolay bir biçimde gerçekleştirebilirsiniz.

#### **Koşmayın, yürüün**

Hitman 2'dekinin aksine kılık değiştirdiğiniz halde koşmanız mümkünür, illa yakalanacaksınız diye bir kural yok. Ancak eğer çok fazla koşarsanız (etrafta sürekli koşan biri kesinlikle dikkat çeken olacaktır) veya bazı kıyafetlerle koşarsanız (mesela bir itfaiyecinin koşması normal olabilir ama koşan bir kasap biraz garip olabilir) fark edilme ihtimaliniz çok yükselecektir. Bazı görevlerin bitiminde çıkışa bir an önce ulaşmak için koşmak isteyebilirsiniz ama sır bu yüzden yakalanıp görevin başarısız olmasına neden olabilirsiniz. O yüzden acele davranışmayı bir kenara bırakın ve görevlerde yavaş ve kontrollü bir şekilde ilerleyin.

Koşmanın bir dezavantajı da acelenin vermiş olduğu telsiz içinde birilerine çarpma tehlikesinin bulunmasıdır. Özellikle bir nöbetçi üniforması içinde, aynı cins üniforma giymiş bir nöbetçiye çarparsanız tehlike göstergesinde hareket olmamasına rağmen gizliliğiniz baltalanacak ve planınız suya düşecektir.

#### **Konuşma özelliğini kullanın**

Bazı bölümlerde yaklaşığınız bazı kişilerle konuşabilirisiniz. Bu durumda aşağıda 'Talk' eylemi çıkacaktır, bu eylemi kullanarak değerli bilgiler toplayabilirsiniz. Topladığınız bu bilgiler, suikastınızı planlamada size tahmin edebileceğinizden çok daha fazla yarar sağlayabilir.

#### **Dikkat dağıtin**

Bazı giysileri kullandığınız birinin etrafında koşabilir ve şüphe çekmeyebilirisiniz. Bu yolla, bunu yaptığınız kişi diğer tarafa dönebilir veya siz takip etmeye başlayabilir. Hedeflerin dikkatlerini bu şekilde başka noktalara çekerek kendi yarınıza kullanabilirsiniz. Hedefi kendinize doğru çekmek özellikle birbirine yakın olan hedeflerde, dikkati başka yöne çekmek ise sabit duran kişiler üzerinde çok işe yarar. Bu şekilde iki hedeften birini yanına çekebilir ve diğeri fark etmeden ondan kurtulabilirsiniz.

#### **Bayıltmak yerine öldürün**

Bir suikastının acıma duygusu olmamalıdır. Her ne kadar giysilerini almak için birini şıringayla uyutma imkanınız olsa da, öldürmeniz sizin açınızdan çok daha faydalı olacaktır. Çünkü uyuttığınız kişi bir süre sonra uyanacak ve muhtemelen nöbetçileri alarm durumuna geçirecektir. Böyle bir durumda nöbetçiler sizi aramağa çalışabilirler. Eğer 'Looking for a Suspicious Someone' mesajı aldığınız ve nöbetçilere uyuttığınız kişinin giysisiyle görünürseniz, kılık değiştirmeniz büyük ihtimalle başarısız olacaktır. Bu mesaj bir alarm değil, sadece bir uyarıdır.

#### **Mesafenizi koruyun**

Oyunda dolaşırken, özellikle de kılık değiştirmiş durumdayken diğer kişilerle aranızda mesafe bulundurmaya özen gösterin. Kılık değiştirmiş halde bir nöbetçiye ne kadar çok yaklaşırsanız, o kadar çok şüpheleneneklerdir.

#### **Giydiğiniz giysiye uyum sağlayın**

Bazı giysileri giydiğinizde, ona uyum sağlamamanız da gelir. Normalde gizlenmemeyecek tarzda silahlar taşı-

mak sakıncalı olsa da, bazı durumlarda bu tip silahlar sizin taşımanız oldukça faydalı olabilir. Örneğin etrafa bakarak nöbetçilerin ne tür silahlar taşıdığını dikkat edin. Eğer AK-47 kullanıyorlar, nöbetçi giysisi giydikten sonra elinize Ak-47 alarak dolaşmaya başlayın. Bu sayede daha az dikkat çekersiniz.

Eğer bazı katlarda nöbetçilerin taşıdıklarıdan farklı silahlarla dolaşırsanız, kılık değiştirmeniz başarısız olacaktır. Her bölgedeki nöbetçilerin farklı silah taşıyabileceğini unutmayın. Hitman 2'dekinin aksine, nöbetçiler taşıdığınız silahlara çok dikkat ederler.

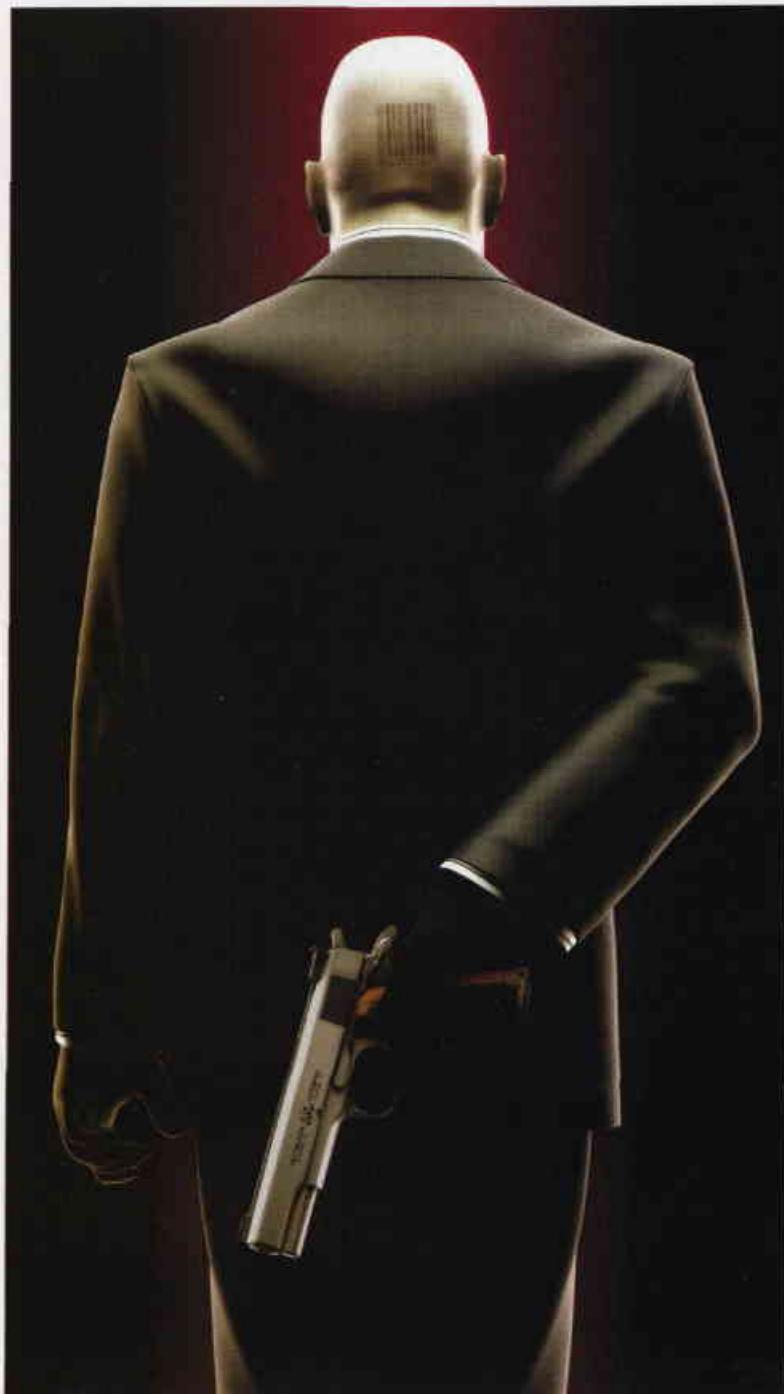
#### **Sabırlı olun**

Bu oyunu etrafta elinizde silahlarla deli gibi koşup, önüne geleni öldürebildiğiniz oyunlarla karıştırmayın. Eğer sabırsız biriyseniz bu oyun size göre değil demektir. Sabırlı olun ve hareketlerinizi yavaş ama kararlı olarak uygulayın.

#### **Her fırsatта kayıt yapın**

Oyunda önemli bir şey yapmak üzereykeniz veya bölümde fazlasıyla ilerlediğinizde hiç riske girmezin ve oyunu kaydedin. Eğer hata yaparsanız tekrar deneme şansı çok işinize yarayabilir.

Eser Güven



# donanim

SF 107



INTELLI MOUSE

SF 106



İNCELEME

SF 109



TEKNİK SERVIS

Bu ay derginin **tümünü** E3'e adamış olmamıza rağmen Donanım bölümünde E3 ile ilgili bir seyler aramayın boşuna! Bu sene yeni konsollar dışında Donanımsız bir yenilik yoktu. Bu yeni konsollarla ilgili detaylı bir dosya konusunu getecek ay okuya bilirsiniz. ATI ve NVIDIA'nın oldukça büyük standları vardı ama yeni ürünlerinden çok yeni flaş oyunları göstermeye tercih ettiler. Bu arada benim yokluğumda Teknik Servis dışında Donanım'in tümünü Savaş hazırladı. Bu zorlu sınavdan atının akılla çıktıığı için tebrikler.

Tuğbek Ölek

## NVIDIA MXM

Bu ay bizim için en heyecan verici gelişme dizüstü sistemleri oyuncular için cazip kılmaya aday yeni MXM teknolojisi oldu. Detaylar haberler bölümünde.

SF 104



SF 104

**HABERLER** Bu ay bizim için en heyecan verici gelişme dizüstü sistemleri oyuncular için cazip kılmaya aday yeni MXM teknolojisi oldu. Detaylar haberler bölümünde.

104 Yeni Nvidia teknolojisi

105 Sony mini PC

105 AMD isim değiştiriyor

105 Yeni MuVo

SF 106

## İNCELEMELER

SF 109

**TEKNİK SERVIS** Yol yorgunu Tuğbek sorularına pamuk kıvamında halis muhtis cevaplar buluyor. Aman kaçırın, Teknik Servis'de böyle uysal editör zor bulunur.

SF 113

## DONANIM PAZARI

Artık Donanım

Pazarını tamamen Savaş hazırlıyor. Yorum, şikayet, bulduğunuz hatalarla hava atma gibi ihtiyaçlar için savas@level.com.tr

## Yeni NVIDIA MXM

# DİZÜSTÜNDE OYUN DEVİRİ ŞİMDİ BAŞLIYOR

**Oşimdide kadar gerek fiyatlarının daha ucuz olması gerekse bileşenlerinin (özellikle ekran kartlarının) kolayca yenilenmesi mümkün olduğu için daha çok masaüstü sistemleri tercih ediyor. Dizüstü sistemlerin fiyatları hızla düşüyor, kullanışlılığı artıyor, Wi-Fi sayesinde pek çok yerde kolayca internete bağlanıyorsunuz. Üs-**

güncellenememesiydi.

Ama artık bu dert de tarihe karışıyor. NVIDIA'nın MXM olarak adlandırdığı (Mobile PCI Express Module) yeni mobil ekran kartı çözümü ile artık dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı yenilenmesi mümkün olacak. Aynı dizüstü bir bilgisayara CD-ROM takıp çıkarır gibi, cihazı açmadan, MX ekran kartlarını ta-

yonelik üç ayrı MXM tasarlanmış. MXM-III üst sınıfta toplamda 256MB olan sekiz bellek ünitesini destekliyor. Boyut olarak ta en büyük temsilci olan



telik düzgün bir ekran kartına sahip oyuna sahip olmak eskisinden daha ucuz. Karşımızda kalan tek problem ekran kartlarının

küp çıkarabileceğiz. Hatta sıkı oyunları oynamak için eşe dosta "Şu ekran kartlarını değişim mi biraz" deme şansınız bile olacak.



### MXM'in Detayları

Üstelik MXM ile ekran kartı konusunda yeni bir standart gelmiş olacak. Bugüne kadar masaüstünde AGP kartların standartlaşmasının getirdiği kolaylık artık dizüstü sistemlerde de mümkün olacak ve belki de Asus, MSI gibi favori ekran kartı üreticilerinin son ürünlerini dizüstü bilgisayaramızda kullanabiliyor olacağız.

NVIDIA'nın mobil ortakları ile birlikte geliştirdiği yeni standarda göre üç farklı sınıfa

MMX-III 256-bit genişliğinde bellek ara yüzünü destekliyor. Bu modelin özellikle masaüstü sistemlerin yerini alması beklenen dizüstü bilgisayarlarda kullanılacağı söylениyor.

Orta seviyede 73x78mm'lik boyutıyla MXM-II yer alıyor. 256MB'lık ram desteği üzerinden bellek ara yüzü desteği 64 veya 128-bit olarak sınırlı. Son olarak en ince ve en hafif model olan MXM-İ'ye bir göz atalım. 128MB'lık ram desteğiyle sınırlı olan bu modelde bellek arayüzü desteği yine 64 veya 128-bit olacak. Burada önemli olan nokta, her ne kadar üç ayrı MXM'in boyutları farklı olsa da özdeş montaj deliklerine sahip olmaları.

### ATI Kızgıń

Diğer yandan rakibinin, MXM'in yeni endüstri standartı olacağı yönündeki iddialarına ATI'den sert yanıtlar geldi. Bir kaç hafta içerisinde kendi yeni nesil mobil GPU'larını duyuracaklarını bildiren firma yetkilileri "endüstri standartı olacak bir modül yaratma fikri çok güzel ama kimse bize bu konuda fikir danışmadı" şeklinde bir açıklamada bulundu. Anlaşılan o ki ATI, NVIDIA'nın tek başına hareket etmesinden memnun değil ve bu yeni standardin oluşumunda söz sahibi olmak için elinden geleni yapacak.

ISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

### Alienware'den Çift Tabanca PC

hazırladığı sistemlerle tanınan Alienware firması, geliştirdiği yeni bir sistem sayesinde bir bilgisayarda iki adet GPU'yu beraber çalıştırabilğini duyurdu. Intel'in sunucularında kullandığı teknolojiyi temel alarak geliştirilen yeni ALX bilgisayar sistemlerinde artık oyular maksimum performansta oynanabilecek. 2004 sonlarına

doğru alınabilir durumda olacak olan sistemlerde Üzerinde iki adet PCI Express x16 slotlu bulunan Intel Tumwater X2 anakart kullanılacak. Kaçınılmaz olarak bu sistemlerin fiyatları da firmmanın piyasaya

da su an için bulunan sistemlerinden daha da pahalı olacak.



### 1 Terrabyte E-Mail!!!

Google'ın kullanıcılarına 1Gb boyutunda kul lanım alanı sunacağı Gmail servisi denemeleri sürenken ilginç bir olay yaşanmış. Sınırlı sayıda tutulan kullanıcılardan bazıları, kullanılabilir e-

## SONY'nin Mini PC'si

**Şimdideki Sony Haziran ayında yeni klavyesiz bilgisayarı** Vaio VGN-U70'ı Japonya'da piyasaya süreceğini duyurdu. Windows XP'yi tam fonksiyonlu olarak çalıştırabilen dünyanın en küçük bilgisayarı olacak olan Vaio VGN-U70, 16,7 x 10,8 x 2,6cm boyutlarında ve sadece 550 gram ağırlığında. 800 x 600 doğal çözünürlükli LCD ekranına sahip olan cihaz işlemci olarak 1GHz Ultra-low Voltage Pentium M ve çipset olarak ta Intel'in i855GM'si ile donatılmış. Centrino olmanın ayrıcalığıyla bu PC üzerinde 802,11g Wi-Fi adaptörü de gelir. Ayrıca 20 GB'lık hard disk ve 512 MB'lık bellekte bu alete sigdirilmiş. Lithium Polymer pil ile 2,5 saat kullanabileceğiniz bilgisayarın ağırlığına 145 gram daha eklemeye kiyabilseniz pil ömrünü 5,5 saat kadar çarmanız mümkün.



haber haber haber haber

## AMD de İsim Değiştiriyor

**AMD'nin işlemcilerini isimlendirirken** rakibi INTEL'in işlemci performanslarına karşılık gelecek şekilde numaralandırma yaptığı bilinen bir gerçek. INTEL'in işlemcilerini GHz hızlarına göre isimlendirmesinden vazgeçeceğini duyurmasının ardından AMD de isimlendirmede değişikliği gideceğini duyurdu. Yeni yol haritasına göre Duron işlemcilerin üretimi gelecek yıldan itiba-

ren durdurulacak. İsimlendirmede ise "Value" ön adı kullanılacak. Yeni işlemciler şu anda mevcut olan Athlon XP'lerin de yerini alacak. 600 dolar altı işlemci pazarında yer alacak olan Value serisi işlemciler Soket 939/754 uyumlu 256KB L2 130nm "Paris" çekirdekli ve Socket A uyumlu 512KB L2 130nm "Barton" çekirdekli işlemcileri içeriyor.

İsimci	Socket	Cıkış Tarihi	Eski Sistem
"Value" 370	Socket 939	2005 2. Çeyrek	-
"Value" 350	Socket 754	2004 4. Çeyrek	-
"Value" 340	Socket 939	2004 4. Çeyrek	-
"Value" 320	Socket 754	2004 3. Çeyrek	-
"Value" 320	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 3200+
"Value" 300	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 3000+
"Value" 280	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2800+
"Value" 270	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2700+
"Value" 260	Socket A	2004 3. Çeyrek	XP 2600+

A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA



mail alanlarının 1 TByte (1000 Gb) büyüklüğünde olarak gördüklerini bildirmeleri üzerine haber siteleri arasında kısa süren bir heyecan yaşandı. Ancak ertesi gün Google yaptığı bir açıklamıyla bu durumun sadece bir

hatadan ibaret olduğunu ve en kısa zamanda düzeltileceğini bildirdi.

### Delta Chrome S8

Ne zaman piyasaya çıkacak diye merakla beklediğimiz S3 Graphics'in DeltaChrome S8 serisi ekran kartları nihayet satışa sunuluyor. PowerColor firmasının ürettiği ekran kartları

## Yeni MuVo Mini Minicik

Tüketicilerin taşıınabilirlik ve estetik konularında hassas olduklarını düşünen Creative yeni ürünü MuVo Slim ile tam bu ihtiyaçları giderecek bir tasarım yaratmış. Creative ürünlerinin estetik yönünden pek bir sorunu yoktu zaten ama firma bu ürünle birlikte taşıınabilirlik konusunda rakiplerinin bir adım önüne geçmiş oldu.

55mmx85mmx7mm'lik boyutlarıyla Creative MuVo Slim kolaylıkla cebinizde veya el çantasızda taşıyabileceğiniz boyutlarda. Ağırlığı pilsiz olarak 35gram, pil ile beraber ise sadace 46gram. Tam dolu pil ile 17 saat boyunca WMA (Windows Media Audio) dinlemeniz mümkün. Üzerindeki 132x32 pikselik ekran üzerinden fonksiyon özelliklerini takip edebileceğimiz bu ürün ile günlük müzik ihtiyacımızı pil değiştirmeden karşılamamız mümkün olacak. MuVo Slim ile ayrıca radyo dinlenebilmesi ve ses kaydı yapılabilmesi ise ürünün çekiciliğini bir kat daha artırmıyor.



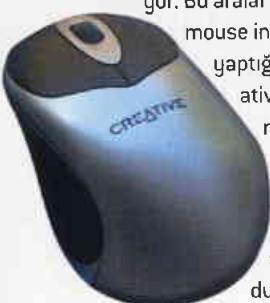
Japonya'da satışa sunuldu bile. Bu da bize pek yakında bu kartların Avrupa'da da satışa sunulacağını gösteriyor. S3 Graphics, 2004'ün üçüncü çeyreğinde ise PCI Express uyumlu GammaChrome serisi ekran kartlarını piyasaya sürecek.



# CREATIVE MOUSE WIRELESS OPTICAL 5000

Fiyatı: 46\$ +KDV | [www.creative.com](http://www.creative.com) | İthalat: Kont, Koyuncu, Multimedya | [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr), [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr), [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)

**Creative mouse ailesinin en üst basamağında yer alan yeni 5000 serisi mouse'lar masa üzerinde kablo kalabalığı yaşamak isteme- yenlere yeni bir alternatif getiriyor. Bu aralar fazlasıyla mouse incelemesi yaptığımdan Creative Mouse Wireless Optical 5000'i rakipleriyle karşılaştırmaya fırsatı da bulduk. Öncelikle**



tasarımında bir kusur görmediği- mi söylemem lazımlı. Ele oturması ve ergonomisi konusunda da bir rahatsızlık hissetmedim. 800 DPI'lik optik duyarlılığa sahip olan cihazda RF teknolojisi ile iletişim sağlanmış. Hız gerektiren oyunlarda bile herhangi bir gecikme hissetmedik ancak, tuşların biraz sert olmasından dolayı bazı problemler yaşayabilirsiniz. Bu durum özellikle seri halde tıklamanızı gerektiren oyunlarda rahatsız edici olabiliyor. Sağ tarafında bulunan iki tuş ise istediğiniz özelliklere

atayarak işlerinizi kolaylaştırmayı mümkün. Mesela sık sık kop-yala-yapıştır işlemlerini gerçekleştirdiğiniz bu tuşları bu fonksiyonlara atayabilirsiniz. İki adet AA pil ile çalışması farenin ağırlığının biraz fazla olmasına neden olmuş. Ağır bir fareyi uzun süre kullanmak bazı kullanıcılarla yorucu gelebiliyor ancak Creative 5000'de ben bunu fazla hissetmedim. Hem PS/2 hem de USB 2.0 uyumlu olması sayesinde her bilgisayara sorunsuzca bağlayabilmemiz bu ürünün başka bir artısı

diyebiliriz. Creative bu ürünü her ne kadar oyun oynayanlara yönelik olarak ta pazarlamaya çalışsa da, daha çok ofis ve ev kullanıcılarının rağbet edeceği bir ürün gibi duruyor Creative 5000. Creative Mouse Wireless Optical 5000 oyun severlerin beğenileceği diğer markaların yanında pek bir şans bulamayacak gibi duruyor.

**Artılar:** Ergonomi iyi.

**Eksiler:** Üretim kalitesi ve hassasiyet daha iyi olabilir.

## CREATIVE TRAVEL SOUND

Fiyatı: 91\$ +KDV | [www.creative.com](http://www.creative.com) | İthalat: Kont, Koyuncu, Multimedya | [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr), [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr), [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)

**Eğer dizüstü bilgisayarınız, MP3 çalarınız veya CD çalarınız ile gittiğiniz her yerde kaliteli bir ses çıkıştı bekleniyorsa Creative'in tam size göre bir ürünü var. Creative Travel Sound boyutlarından beklemeyecek kadar güçlü ve iyi ses çıkışına sahip bir hoparlör. Küçük boyutuyla kolayca yanınızda taşıyabileceğiniz gi-**

bi ortalamanın üzerinde bir ses kalitesine de sahip olabileceğiniz bir ürün. Üzerindeki bağlantı noktaları az ve öz; 1 adet analog giriş, 1 adet analog kulaklık çıkışı ve 1 adet adaptör giriş. Bir adet speaker üzerine yerleştirilen iki adet micro-titanium sürücüden elde ettiğimiz ses kanal başına 2W yani toplamda 4W. 4 adet AAA

pil ile çalıştırabildiğimiz Creative Travel Sound'da kullanılan kompakt hoparlörler sayesinde güç tüketimi oldukça azaltılmış ve dolayısıyla pil ömrü artmış. Kullanılan dijital yükseltici ile daha büyük hoparlörlerden elde edebileceğiniz ses çıkışını daha az güç harcayarak Travel Sound'dan elde edebiliyoruz.



**Artılar:** Küçük ve ses kalitesi yüksek. **Eksiler:** Fiyatı yüksek

## NUKELEO PERSONAL HOME THEATRE

Fiyatı: 105\$ +KDV | İthalat: BTM bilgisayar | [www.btm.com.tr](http://www.btm.com.tr)

**Çin firması Ozaki'nın ürettiği Nukeleo Ev Sinema Ses Sistemi'ni inceledik bu ay.**

5.25" lik bir subwoofer ve 3" lik 5 adet uyuş hoparlörden oluşan 55W R.M.S'lik ses çıkışını elde edebildiğimiz 5+1 ses sisteminde teknik değerler kağıt üzerinde gayet güzel. Elde ettiğimiz ses çıkışları da tatmin edici düzey-

lerde diye düşünsek de malzeme kalitesi için aynı şeyi söylemeyeceğiz. Tahta malzemenin kullanıldığı woofer nispeten beğenimiizi kazanıyor ama özellikle bizim test ettiğimiz beyaz renk seçenekinde uyuş hoparlörlerin işçiliği hayal kırıklığı ya-

ratıyor. Beraberinde gelen kablo cenneti sayesinde evinizdeki tüm ses çıkışları veren cihazlarla bağlantı kurabiliyorsunuz. Ancak kabloların kalitesi de oldukça düşük. Her hoparlörün ses ayarını üzerinde barındıran kontrol paneli bu özelliği ile artı bir puan alıyor. Ancak makul bir büyülügün ötesindeki bu kontrol paneli masasında fazlaca yeri olmayan kullanıcılar için sorun yaratacaktır. Yok ben bu sistemi oturma odamda televizyona bağlıyacağım derseniz ortada bir yer sorunu olacağını sanm-

yorum. Ancak biz oyun severlerin masaları ne kadar büyük olursa olsun genelde dağınık ve böyle fazlaca büyük kontrol cihazlarına yer kalmayacak kadar dolu olur. En azından benimki öyle diyebilirim. Sonuç olarak yer problemi yaşamayan ve nispeten daha hesaplı bir 5+1 sistemi elde etmek isteyen kullanıcılarla yönelik bir ürün Nukeleo.



**Artılar:** Detaylı ses kontrolü. **Eksiler:** Kontrol birim çok iri

# FREECOM FHD-1 EXTERNAL 120GB

Fiyatı: 240\$ +KDV | [www.freecom.com](http://www.freecom.com) | İthalat: Sky | [www.sky.com.tr](http://www.sky.com.tr)

**Bazı cihazlar vardır** "aman canım ona ne gerek var onsuž da yaşa-yabiliyorum" dersiniz. Halbuki sahip olsanız onunla neler yapabilirsiniz. Kuşkusuz harici sabit diskler bu tip ürünlerden. Ama Freecom FHD-1'in bunun ötesinde tam bir tutku objesi. Onu denedikten sonra biz bile nasıl veda edeceğiz bilemiyorum.

Yüksek fiyatları nedeniyle pek çokumuzun gerçek anlamda ilgilenmediği bu cihazlar kolayca taşınabilirliklerinin yanı sıra artık yüksek hızlarda veri transferi gerçekleştiribilecekleri sayesinde daha da iştah kabartıyorlar. Aslına

bakarsanız sürekli olarak bir yerden bir yere veri taşımak durumdaysanız veya geniş bir dijital data koleksiyonunuz varsa (film, fotoğraf arşivi vs) FHD-1 size çok pratik çözümler sunabilir. Harici sabit disklerin fiyatları düşerken kapasiteleri büyük bir hızla artıyor. Yakında byte maliyeti olarak CD'leri yakalarlara şaşmayın.

Freecom FHD-1'in en önemli özelliği kuşkusuz Freecom'un tüm ürünlerine yansıyan üretim kalitesi ve sık tasarım. Zaten ona tutku objesi dememizin sebebi de bu. Cihazın boyutları 186x112x47mm, ağırlığı ise

900gr. Maksimum bilgi aktarım hızı USB 2.0 ile 480 Mbit/s ve FireWire ile 400 Mbit/s. 7200 Rpm olması ise başka bir artı.

Cihazı kullanmak için berabерinde gelen adaptörünün takılı olması gerekiyor. Ancak kullanırken herhangi bir sürücü yüklemenize gerek yok. Taktığınız anda kullanmaya başlayabiliyorsunuz. 2 USB 2.0 ve 1 Firewire çıkışının olması sayesinde cihazı aynı anda birden fazla bilgisayara da bağlayabiliyorsunuz.



**Artılar:** Yüksek kalite, kapasite, sık tasarım. **Eksiler:** Yüksek fiyat.

## MICROSOFT WIRELESS 2.0 MOUSE'LAR

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) | İthalat: Microsoft

**Mouse ve Klavyeler** konusunda oyunculara derman olabilen iki markadan biri Microsoft. İçin ilginçi iki marka da ürünlerini direkt oyuncu kitleşini hedeflemiş gibi pazarlamıyorlar ve bugüne dek sadece oyunculara özel bir mouse üretmediler.

Diğer yandan her yeni ürünleme oyunculara bir adım daha yaklaşma niyeti de hissediliyor sanki. Bu sene iki firma da renkli modellerle karşımıza çıkıyor. Ama Microsoft'un yeni kablosuz modelleri fazladan doku ve tasarımlarla süslendi. Ama en önemli Microsoft ilk defa oyuncuların ilgisini çekebilecek kablosuz bir mouse Wireless Optical 2.0 ile karşımızda. Ama gelin önce serinin genelinde ne yenilikler var bakalım.

Yeni nesil Microsoft mouse'la-rıyla beraber gelen ilk yenilik Tilt Wheel Teknolojisi. 1996 yılında mouse'lara eklediği Scroll Wheel sayesinde onları daha işlevsel hale getiren firma, bu teknoloji sayesinde artık tek bir tekerlek ile sağa ve sola kaydırma hareketlerini

de yapmamıza olanak sağlıyor. Ayrıca tekerleği ne kadar hızlı çevirirseniz belgeler üzerindeki hareket hızınız da onunla doğru orantılı olarak artıyor ve zaman dan tasarruf etmeniz sağlanıyor. Microsoft güç tasarrufu özelliği sayesinde pil ömrünü de yaklaşık üç katına kadar uzatmayı başarmış ve sık sık pil değiştirme derdinden de bizleri kurtarmış. Ortalama kullanımda pil ömrü altı ayın üzerine bile çıkabiliyor.

Yeni iki modelden WI Explorer 2.0 eski modele daha yakın. Ama

yne de çok daha hafif, hassas ve ele oturan bir yapısı var. Wireless Optical 2.0 ise biraz daha küçük ve çok daha güçlü kavranıyor. Ayrıca hemen hemen simetrik olduğundan (sadece tabanda ufak bir fark var) solaklarda rahatça kullanabilir. Her iki modelin de optik yapısı aynı. Bu optik algılayıcıları saniyede 6000 tarama yapabiliyor. Böylece hemen hemen her yüzeyde mousepad'e gerek duymadan rahatça kullanılabilir ve iyi tepki veriyorlar.

Optical 2.0'ın daha rahat ve oyuna yatkın yapısına rağmen Explorer 2.0'ı ellişler için daha ideal ve fazladan iki programlanabilir tuşa sahip. Ayrıca bu tuşlar durmadan yanlışlıkla basacağınız yerlere konmamış.

Sonuç olarak Microsoft hem egonomi hem de ağırlık olarak çok daha iyi iki model ile karşımızda. Gerçi AA yerine AAA tipi pile geçse de hafifleyebilirler. Ama bu hallerle bile iyi tepki veren ve seri mouse'lar. Benim yapabileceğim tek olumsuz eleştiri yeni Tilt Wheel'in sırada Wheel'e



göre çok daha sert olması ve adımları hissedememeniz. Gerçi oyuncularda bunun etkisi ne olur yorum yapmak zor. Çünkü bugüne dek hiç bir oyunda Wheel kullanmışlığım yoktur. Siz alma noktasına geldiğinizde bunu kendiniz değerlendirebilirsiniz. Ama kablosuz bir optik mouse alma düşünceniz varsa bu yeni modelde almanın noktasına gelmeniz bir hayli hızlı olacak.



**Artılar:** Hafif ergonomik, iyi tepki veriyor. **Eksiler:** Tilt wheel cansıksız.

# Teknik Servis

Diyelim ki arabanızdan garip sesler geliyor veya sigortalarınız patladı evde elektrik yok, hatta banyoda boru patladı ve evi SU bastı. Ne yaparsınız? Hemen bir usta bulursunuz tamir etmesi için. Peki bilgisayarınızı başına birşey gelince neden kaprılarınız gibi tamire koşmuyorsunuz? Çünkü dertlere deva bir Teknik Servis'iniz var. İşte bu yin şanslı dertlileri ve dertlerinin devaları.

## RASTGELE RESET VE DVI

**SORU** Sayın Level çalışanları hepинize hayatınız boyunca başarılar dileğim. Biraz uzun olacağı için hemen başlıyorum. Bu sorunu çoğu insanın yaşadığıni donanım forumlarında okudum. Bu yüzden sizinde bu konuya hassasiyetle yaklaşacağınızdan eminim.

**1)** Eski ana kartım Asus P4P800-865PE'ydı ve ilk alduğumda hiçbir problem yoktu (belki de sonradan çıkacaktı). Fakat son BIOS güncellemesini (1016) yaptıktan sonra olanlar oldu. Resetleme problemlerle karşılaşıp duruyorum. Hiç belli olmuyor, bazen Windows XP de iken ama genellikle oyunlarda (Painkiller, Hitman 3). Sistemim Asus 9600 XT, 420 Watt AeroCool Power Supply (yaklaşık 100 dolar verdim), P4 2.8, 512MB Kingston, Aopen H600B kasa, Audigy 2, MSI-6758-874P Neo 2 anakart. Overclock yapmıyorum.

Yeni aldığım MSI ana kartımda da Reset sorunları devam ediyor. Ram ve Ekran kartımda da bir sorun olduğunu sanmıyorum. Benim teşhislerime göre ya işlemciyi iyi soğutuyorum ya da büyük zorluklarla Antalya'da bulduğum güç kaynağında bir sorun var. Şimdi ise iyi bir işlemci soğutucusu arıyorum. Ama Antalya'da bulmak zor; getiriceğiz artık.. Benimle beraber çoğu insanın bu sorununa bir çözümünü bulabilirseniz çok sevinirim.

**2)** Monitörüm 18" Philips Brilliance 180 P2 LCD, yeni aldığım Asus 9600 XT den çıkan bir dönüştürücü var; bir ucu analog diğer ucu DVI. Monitöründen gelen analog ucu bu dönüştürücünün analog ucuna, DVI kısmını da ekran kartımın DVI girişine takıyorum. Fakat monitörümün panelinden digital DVI seçince monitör kararlı eski analog seçime dönüyor. Bu dönüştürücünün esas işlevi nedir? Nasıl DVI olarak bağlarım? DVI bağlantının, analog bağlantıdan farkı veya üstünlüğü var mıdır?

**3)** MSI-6758-874 P Neo 2 Anakarti ve Asus 9600 XT-TDH hakkında görüşlerin nelerdir?

**4)** 120GB tek bir SATA harddiski, RAID olarak bağlayabilir miyiz? Bağlayamıysam tek bir SATA alınan anlamı ne olabilir?

Hepinize çalışmalarınızda başarılar dilerim.

RealCRUSADER

Selam,

Aslında bilgisayarda en çok yaşanan sorundur sebebi belirsiz rastgele reset'ler. Ama işin aslı genelde herkesin sorunu farklıdır. O yüzden senin sorununa cevap bulساk da çoğu insana bir faydamız olamayacak.

**1)** İşlemcinin ısınmasından şüphelenmekte haklısun. Çünkü rastgele reset'ler genelde ya ısınma ya da güç yetmezliğinden kaynaklanır. Sisteminde çok sağlam bir güç kaynağı olduğuna göre sorunun işlemci ısınması olması mümkün. Ama güç kaynağı da bozuk olabilir değil mi?

Sorunun hangisinde olduğunu anlamak aslında çok kolay. Artık yeni anakartların hemen hepsi Windows'dayken ısı ve voltajları görüntüleyen ek yazılımları geliyor. Anakartın ile gelen CD'den bu programı kur ve her fırsatта değerleri kontrol et. Ayrıca MSI'nın kitapçılarında bu programları nasıl kullanacağını detaylıca anlattığını da hatırlıyorum.

RAID olarak bağlayarak kullanabilirsin.

## GEFORCE 2'YE VEDA

GeForce2 MX 400 64MB ekran kartım var. Sürücüsünü güncelledim. Neden Splinter Cell çalışmıyor? Cevaplarsanız sevinirim.

Bulut Menteş

Selam Bulut,

Bu ay piyasaya GeForce 6 çıktı. Anlayacağın GeForce 2 çok gerilerde kaldı. Elindeki kartın ne teknolojisi ne de performansı yeni oyunlara yetmez. Yeni ekran kartı alınası.

## KASA FANI NEREYE TAKILIR?

Merhabalar hemen sorularına geçiyorum:

**1)** Ek kasa fanları anakarta mı yoksa güç kaynağından gelen bir kabloya bağlı ama çalışmıyor. Anakattaki fan girişlerine takmayı denedim ama girişi uymadığından takılmadı. Benim kasada tek bir fan var. Bu fan çalışmadiğinden kasanın içi yaklaşık 35 derece, işlemci ise 60-65 derece oluyor. Acaba kasanın içindeki hava sıcaklığından mı işlemci bu kadar ısınıyor. (Bu arada işlemci Athlon 800 Mhz)

**2)** Şu anki ekran kartım GF4 MX440 değiştirmek is-

## İstanbul dışında donanım bulamam bahane değil

Artık İstanbul dışında donanım bulamam gibi bir bahanemiz yok arkadaşlar. Memleketin dört yanısı online alışveriş sitesi doldu. Mesela iyi bir işlemci fanı arıyorsan [www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com) adresine gir, seçenekler başlığını döndürmesin :)

**2)** Burada tam yapmaman gerekeni yapmışsin. DVI bağlantısı dijitaldir ve LCD ekranlarda daha iyi sonuç verir. Ama bağlantının çalışması için ekran kartının DVI çıkışını, LCD monitörün DVI girişine bir DVI görüntü kablosu ile bağlaman lazımdır. O çevrimci ekran kartına iki CRT monitör takmak için. Yani araya onu takınca monitörü diğer RGB çıkışına bağlamaktan bir farkı olmaz. Monitörle birlikte bir DVI kablosu gelmiş olması lazımdır. Eğer yoksa satın alınması gereklidir.

**3)** Bu iki ürünü de test etmedim.

**4)** Yeni nesil anakartlarda SATA desteği kendi çipseti ile desteklenen RAID'li hiç karıştırılmadan SATA sabit diskini direkt bağlayabiliyoruz. Ama çipset de destek yoksa RAID kontrolörünün yuvasına bağlamak zorundasın. Ama merak etme bu durumda tek SATA sabit diskii-

tiyorum. Geforce FX 5600 düşünüyorum. Sence bu iyi bir kart mı. İyi değilse Geforce'lardan Far Cry vb. DX9 oyunlarını rahatça oynayabilemem için ne almamı önerirsın.

**3)** Far Cry oyununu aldım. Oyunun yanında gelen Sandbox programını açtığımda mfc71.dll dosyası bulunamıyor, deyip hata veriyor, açılmıyor. Şu FarCry diskitde tam olarak ne kadar yer kaplıyor. Oyunun readme dosyasında 4GB yazıyor. Ama ben oyunu yüklediğimde toplam boyut olarak 3.77GB gösteriyor. Oyun orijinal olmadığı için bir veri eksikliği falan olabilir mi? Bir de FarCry'yi orijinal olarak almak istiyorum. Orijinalinin fiyatının ne kadar olduğunu söyleyebilir misin?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsan çok sevinirim. Ve şimdiden çok teşekkür ederim.

Ufuk Ulutaş

Selam Ufuk,

**1)** Ek kasa fanları güç kaynağına takılabilir anakartda. Anakart takmanın avantajı sistem monitöründen fan performansını takip edebilmektir. Eğer direkt güç kaynağına bağlaysanız da anakartın üzerindeki güç yükünü azaltmış olursun. Ben tercihim genelde güç kaynağından yana kullanırmı. Senin fanın çalışmama sebebi de ya fanın kendisinin bozulmuş olması ya da onu bağladı-



gen güç kaynağından gelen kabloda elektrik olmaması. Farklı bir fan denemek veya kabloda akım olup olmadığına bakmak sorunu ortaya çıkaracaktır.

Kasa içindeki ısının yükselmesi elbette işlemci ısını çok etkiler. Bazen ufak bir kasa fanının durması bile işlemciyi pişirebilir. Ama bunun dışında eski teknoloji ile üretilen Athlon 800 iyi ısınması ile meşhur bir işlemci. Belki zamanla üzerindeki fanın performansı da düşmüş ve ısıyı arttırmış olabilir. En azından işlemci fını bir güzel temizlemende fayda var.

**2)** Bence FX 5600 gayet iyi bir ekran kartı. Ama diğer yandan FX 6600'de geldi. Bana sorarsan bir ay bekleyip fiyatlar nasıl değişecek bir bakmaka fayda var. Belki yeni GeForce 6 serisinden bir şeyle tercih edersin veya piyasadan kalkmadan önce iyi bir fiyatta FX 5600 düşürsün.

**3)** Oyunun orijinali [www.avaturk.com](http://www.avaturk.com) sitesinde 49.900.000'e satılıyor. Oyunu kaldırıldığımdan ne kadar yer kaplıyor bileyim ama kopyadan kaynaklanma ihtimali büyük. Zaten çoğu oyunun editörleri de kopya korumalıdır ve oyunu kurarken editörü kirmaya tenezzül etmez korsan arkadaşlar.

Umarım yardımcı olabilmişimdir. Kal sağlakla...

**4)** Çıkar çıkmaz pahalı olurlar ama alabileysan ne mutlu sana. (benim max param 280\$ + KDV, hühü ben daha zenginim yaşasın)

**5)** Üzülme AGP'nin 8X'den yukarısı yok. Şimdi daha beterini yapıp PCI Express'e geçiyorlar. Toptan değişiyor. Yani AGP kalmayacak yakında.

**6)** Olur mu canım. DDR 400 akıllı bir hayvanın bakarı 333'den fazlasını yemiyor anakart yavaşılatır kendini.

Teşekkür ederim, iyi okumalar...

#### WINDOWS'U BAŞKASI AÇMASIN

Derginizin begenerek her ay aldığımı belirtip çok acil bir kaç soru sormak istiyorum

**1)** Bir kaç gün önce Sparkle 128 MB, GeForce 4 MX 4000 ekran kartı aldım. Çevremdekiler bu kartın çok kötü olduğunu söylediler. Gerçekten çok mu kötü hatta GeForce MX440 dan bile kötü dediler. Ama ben Far Cry'ı 1024x768 medium hatta high'da oynuyorum. Bu kart hakkında kısa bir bilgi verir misin?

ayarla oynuyorum demişsin. Açıkçası aklım kaçırdı. Far Cry gibi efsane sistem gereksinimleri olan bir oyun GeForce 4 MX'de bu performansı verememeli.

**2)** LG sürücülerin hikayesi şöyle. Geçtiğimiz senelerde LG DVD-ROM'lar içindeki CD'leri parçalamaya başladı. Elinde bozuk sürücü ve kırık CD ile distribütör Ufotek'e giden

okuyucularımız CD-ROM sürücülerini değiştirdiler ama bozulan CD'ler için bir hizmet sunulmadı. Ama bu ürünle ilgili genel bir sorundu ve orijinal oyunu kırılan okuyucularımız vardı. Bunun üzerine firma ile temasla geçip sorunun sebebi, ne gibi önlemler alacakları, kırılan oyunların ne olacağını sorduk. Biz size geri döneceğiz diye bir cevap geldi. Ama asla geri dönmeyen ve sonrasında yolladığım diğer mail'lere cevap dahi vermediler. Bize de bu sorun neydi, giderildi mi bildiğimiz için her fırsatta "Aman LG DVD sürücü almayın!" diyip durduk. Bu arada Aral ile konuşup kırılan oyunların en azından daha ucuza yenilenmesini sağladık.

LG'ye olan bu genel güvensizlik sebebiyle hala LG almayıyoruz. Diğer yandan son bir sene içinde LG'nin hem CD hem de DVD yazıcıları medya seçme konusunda iyice nam saldı. Hatta ne zaman boş CD, DVD almaya gitsem satıcı her seferinde bana "Abi senin yazılıcı LG-değildi mi? O aldigitın DVD'ler LG'de çalışmaz" diyor.

İşte LG optik sürücü tavsiye etmememizin sebepleri bunlar. LG yerine yine diğer bir Kore markası Samsung'u tavsiye ediyoruz.

## Bu sıcak yaz günlerinde buzlu ays tilerimizi gecikmeden yudumlarken Level'i toparlayamamaya çalışıyoruz

### ORTAYA KARIŞIK SORU

Merhaba Level halkı. Hepiniz mutlu bir yaz ve bu sıcak yaz günlerinde bol buzlu kolalarınızı yudumlarken bize en iyi şekilde LeVeL'i gecikmeden (toparlayamadım)... Size ekran kartı ve anakartlarla ilgili birkaç şey soracağım.

**1)** ATI ve Nvidia yeni ekran kartlarını ne zaman üretecek?

**2)** Yeni ekran kartı alacağım da (ATI) bekleyeyim mi?

**3)** 9600 XT ler ucuzlayacak mı?

**4)** Yoksa çıkar çıkmaz yeni ATI chipsetlerden mi alayım? (Max param 270\$ + KDV)

**5)** Bu ekran kartları da AGP 8X mi yoksa bi iyilik yapıp anakartlarda AGP 16X de mi çıkaracaklar? (yok ya bu pek iyilik söylemeyeceğim.)

**6)** Anakartım DDR 333 destekli ama ben RAM'e bi daha para vermek istemediğim için DDR 400 almak istiyorum uygunsuzluk yapar mı? (Gerçekten aptal değilim ciddi ciddi soruyorum : )

**7)** RAM'ler ne zaman ucuzlar?

Teşekkür ederim, iyi çalışmalar...

İlker Özçetin

Selam İlker,

Valla bizde bu sıcak ama mutlu yaz günlerinde bol buzlu ays tilerimizi gecikmeden yudumlarken Level'i toparlayamamaya çalışıyoruz işte. Sorularla eş hızda cevaplayalım bakalım.

**1)** Bu ay ürettiler işte.

**2)** Bir ay falan bekle.

**3)** Ucuzlar elbet.

**2)** Derginizde almayın demenize rağmen 52x32x52 hızında LG CDWritter aldım ve memnunum.

Ama siz almayı LG demiştiniz, neden?

**3)** SD-RAM mı yoksa DDR-RAM mı iyi? 256 SD-RAM alacağım ama DDR daha ucuz. Hangisi daha iyi? Bir de anakartının DDR-RAM'i desteklediğini yada desteklemediğini nasıl anlayacağım?

**4)** Windows'u benden başkasının açması için ne yapmalıyım? XP kullanıyorum, BIOS'dan falan pek anlamam

Sorularım bu kadar. Merakla cevabını bekliyorum.

Yiğit Balçı

Selam Yiğit,

Bu ay herkesin bir acelesi var zaten. Tamam tamam bende hemen cevaplıyorum.

**1)** İtiraf etmem gerekirse MX 4000 ile MX 440 arasındaki farkı pek hatırlıyorum biliyorum. Ama içimden bir ses OEM firmaların ürettiği daha zayıf bir MX'di diyor. Diğer yandan GeForce 4 MX serisinin genel performansını düşününce daha iyi olسا ne daha kötü olsa ne demeden de edemiyorum. Sonuçta GeForce 4 MX bir hayli geride ve yavaş kaldı. Bu saatten sonra tavsiye etmeyez.

Ama sen de Far Cry'ı 1024x768 ve yüksek seviye

### Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ay Efe kardeşimiz öyle bir mektup yollamış ki okurken az kalsın koltukta "mutual" bir birlilikte girigorduk. Merhaba ben Tuğbek, bu da ikizim Sayın Müdür Koltuğu. Evet yapıştık... Hemen mektubu alalım...

Selam Tuğbek abı. Aslında sana sadece samimi bir kolay gelsin demek için atacaktım mail'imi fakat bu aralar bazı donanım sorularım war bir bilene sormam gereken o yüzden lütfen kusura bakma ama tabii işi sindir umarmı bu arada orada ki çalışanlara da benden selam :)

Ya sorum şu ben bu aralar yeni bir bilgisayar yapmak istiyorum...

Böyle başlayan mektubun gerisi bir hayatı uzun bir donanım sorusu. Nedir çok mu dert yandım tek derdiniz soru sormak, niyeti sıcak bir selam vermek olan okurum yok diye.



**SORU**

**3)** Ucuzlar elbet.

**3)** Elbette ki DDR-RAM, SD-RAM'ler piyasadan kalktıkları için pahalılar. Anakartın uyumluluğu için iki yol var. Birincisi anakartın üzerine bakmak. Anlayan biri bir bakışta bunu söyleyebilir. ikinci anakartın marka ve modelini biliyorsan internetten üretici sitesine girip bakmak.

**4)** Windows hesabına şifre koymam yeterli. Denetim masasından Kullanıcı Hesapları'na gir. Buradan önce kendi hesabına bir şifre koyma sonra da Misafir hesabını kapat. Artık senden baş-



kası giremez. Tabii çeşitli tepkilere de hazır

ol. "Annneaa apim pilgisayar oynatmooo", "Yiğit hocam şifre koymuşun bilgisayara. İki kalem oyun zevkimi var zaten oldu mu ama kanka", "Ulan it sırası dünyanın parasına bilgisayar al dik şifremi kojugan başımızı!!!", "Yiğit tatlım bilgisayarında neden şifre var? Görmemem gereken bir şey mi var orda? Sen bütün gece kimlerle chat yapıyorsun ayrıca?". Şifreyle birlikte yaşı ve ev durumlarına göre yukarıdaki tepkilerden birini de seç artıktır.

Bu arada rica edicem gözümü sevmeyiniz. Çipi gözlerime nazar değecek sonra : )

### KLASİK KULLANICI

Merhaba LEVEL çalışanları ve de okurları. Allah size kolaylık versin sizin işiniz de zor valla oyun, donanım zart zurt incelemesi, yazıları yetiştirmeme telaşı yetmiyomuş gibi bir de donanım soruları... Neyse ben sizin daha fazla zamanınızı çalmadan sorularıma geçeyim. İşte sorularım:

- Piyasada epox marka kartlar çok tavsiye ediliyor. Valla özellikleri de fena değil hani. Sistemi ni yenilecek birisine(birisini ben oluyorum) tavsiye eder misiniz?

- Dedığım gibi sistemimi yenileyeceğim. Athlon XP 2800+, 512 DDR 400, Epox EP-8RDA3+ almayı düşünüyorum nasıl olur? Benim gibi bir oyun manyağını ne kadar süre mutlu eder?

- Ben bir klasik 56K modem kullanıcısıyım ve ADSL'e terfi etmek istiyorum Türk Telekom'un sitesine girdim. Sitede ADSL hizmeti alıp alamaya cağımı söyleyen bir tür test var.(telefon numaralarınızı giriyorsunuz site de size bu hizmeti alıp alamayacağınızı söylüyor) Birkaç kere denedim ama hepsinde de HAYIR sonucu aldım. Bunun nedenleri ne olabilir.(Üstelik PTT'ye yaklaşık 500 metre uzaklıktayız)

Gökay Özaktürk

Selam Gökay,

Çok halisin valla. O kadar oyun ve donanım incelemesi çok yorucu oluyor. Ama işin aslı Zart Zurt incelemeleri hiç yormuyor. Altı üstü Zart Zurt değil mi yazıyor gidiyor. Neyse civitmadan cevaplara geçelim.

- Epox çok da özel bir marka değil. Orta seviyede iyi bir ismi var ama bir Asus, Abit veya MSI ile aynı kefeye koymam. Ciddi fiyat avantajı olmadıkça tavsiye etmem.

- Bu soru biraz şuna benzemelidir "85-70-102 bir sarışınla evlenicem, lise mezunu ve iş sahibi, sizce beni ne kadar mutlu eder?". Mutluluğun testini yapamigoruz maalesef Gökay. Yakın bir tarihte RAM eklemek gerekebilir. Ama bu sistemde ne kadar yol yapacağına sana kalmış.

Mail'inin dergide yayılmasının önemlichunkü Level bir dergi, teknik destek servisi değil. Eğer yolladığınız mektuplarda düzgün bir dile ve anlamlı sorular sormuşsanız öncelikle dergide yayınlanmaları büyük bir ihtimal. Anlaşılmaz bir dile anlamsız sorular soranlar zaten bir cevap alamıyorlar : )

Kendine iyi bak Gökay... ×

Tuğbek Ölek

## DONANIM PAZARI

Geçen ay Süper Sistem'in fiyatını görüp şoka giren arkadaşlar şoktan çıkabilir. Çünkü bu ay fiyatlarında önemli düşüşler oldu ve Süper Sistem yine 4000\$'ın altına geriledi. Yaşasın! Hadi koşup alalım...

	Ekonomin	Ideal	Süper			
İşlemci	Athlon XP 2000+ (Box)	68\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box)	95\$	Pentium 4 3.4 GHz 800MHz	536\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	58\$	MSI K6-DELTA LSR	92\$	Abit IC7-MAX III i875P	209\$
Bellek	256MB DDR-400 Twinmos	48\$	512MB DDR-400 Twinmos	96\$	512MB x 2 DDR-400 Twinmos	192\$
Sabit-disk	Seagate Barracuda 80 GB 7200 Rpm	73\$	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	109\$	Seagate Barracuda 7200.7 160 GB	163\$
Ecran Kartı	HIS Radeon 9600SE	98\$	HIS Radeon 9600 XT	199\$	HIS Radeon 9800 XT PRO 256 MB	553\$
Monitör	"Samsung 753 DFX Flat 17""	135\$	"Samsung 757MB 17""	214\$	"Sony HX93 LCD 19"" TFT"	877\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	42\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	32\$	Sound Blaster Audigy DE	77\$	Sound Blaster Audigy-II Platinum	194\$
Modem	Apache 56K V92 Internal	31\$	Apache 56K V92 USB	53\$	Apache 56K V92 USB	53\$
Kasa	Aopen KA50D	55\$	Aopen H600	62\$	Chieftec Matrix Big Tower	157\$
Klavye	Microsoft PS2	8\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt Desktop	53\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	Logitech MX700	84\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610	79\$	Logitech Z-680	482\$
CD/DVD-RW sürücü	Samsung 52/32/52 2MB	32\$	Samsung 52/32/52 2MB	32\$	Plextor PX-708A	205\$
Floppy		7\$		7\$		7\$
<b>Toplam</b>		<b>773\$</b>		<b>1209\$</b>		<b>3807\$</b>

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlarından ve başka mağazalardaki fiyatlarından farklı olabilir. Fiyatlar verilenin mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



**Bir fincan kahve yapmak için suyun ısınmasını beklerken tezgahın başında dikilmiş, kahve kavanozunun üstündeki slogan gözüme çarpıyor. Neden kahve, sigara, çay gibi ürünleri hep "hayatın keyifli anları" ile bağdaştırıp sunarlar insana? Ben bu üçlüyü daha çok üzünlü, ağır geçen saatlerimde buldum yanım oysa. Saatler ve saatler boyu yazarken, çizerken, tuvali boyayıp etrafındaki sayısız kitabın sayfalarını çevirirken, işsiz gecenin karanlığına dalmış, kendi ruhu mağlub etti.**

Yaşanmış bir an canlanıveriyor gözü mün önünde. Hiçbir yerin ortasında, kişi soğukta doğudan yaklaşan güneşin karanlığı kovalayışını izliyor. Gökyüzünden. Çok yüksekte gümüş bir gövde pırıl pırıl yansıyor. Yolda olmanın özlemi kaplıyor içimi, gidilecek o kadar çok yer varken ben kalmak zorundayım. Gözlerimi yeryüzüne indiriyorum duyduğum gürültü üzerine. Yaşı, yorgun, tepeleme yüklü bir kamyon giriyor park alanına, kapağı bir an önce manastır atmayı çabalayan yol yorgunu bir keşif gibi aceleyle eteklerini savurarak.

Bir bardak çay döküyorum yol yorgunu şoföre, sandalyelerin üzerinde uyuşturucular gibi o da "bir ekmeğin parasına" adım adım ölçüyor memlekete toprağını. Çayı bitmeden uyuşa kılıyor, en az üç gündür uy-

# Çağrışım

En çok geceleri yankılanır geçmişin sesleri...

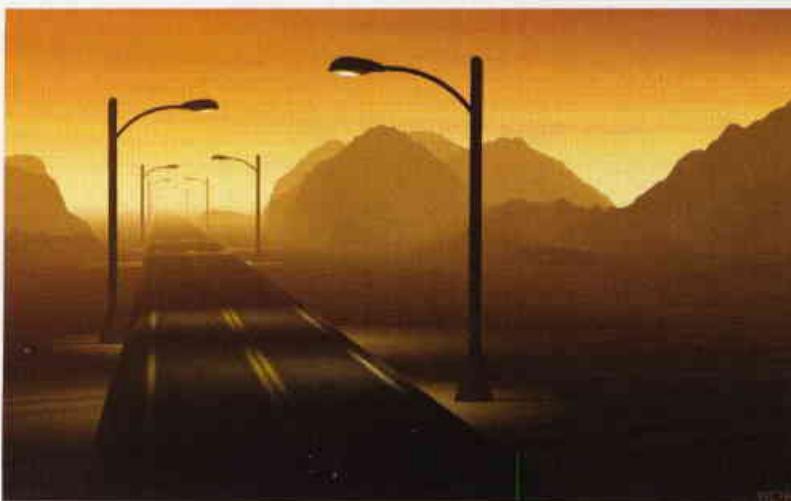
kusuz ama birazdan yola çıkması gereklidir. Pek çok insan var eski sobanın etrafında uykuyan, tek tek yüzlerine bakıyorum. Bunlardan bazıları kendi çıkarı için çocukların ölübürebilir, bazıları ise çocukların için kendilerini öldürüler yavaştı. İnsanın topraktan yaratıldığından en büyük kanıt bu. Hamur aynı, ama kiminin bağında dikenli çatılar yetişiyor, kiminin ise kan kırmızı, kar beyazı gülér.

Gece sessiz, bir tek sokak köpeği bile kalmadı uyku kaçıracak buralarla. İlginçtir, beni hiç köpek kovalamadı. En fazla birkaç tanesi bana fena hırlamıştır üstünden taşan karanlıkla dolastağım anlarda, ama dış geçirmeye kalkan olmadı. Aynada göremedigim birşeyi mi görürüler diye düşündüğüm olmadı değil. Ama bildiğim bir şey var, o da en azılı köpeklerle bile dalaşmadım, hatta bazıları zamanla dost edindiler beni. Burnundan kil alırmayan kediler teklifsizce deri ceketimin içine daldılar kişi soğukta biraz ısınmak için. Ama insanlar, işte onlar başka bir hikaye. Sırf suya sabuna dokunmayan bir dergide, kimsenin oku-

madiği yazılar yazdiğim için adımdan başka bir şey bilmeden düşman olabiliyorlar bana. Gülsüm mi, omuz silkip geçsem mi, bileyemiyorum bazen. Sonra başka bir düşunce süpürüyor aklımı, bir anda kendimi uzak yıldızlara bakarken buluyorum. O kadar küçük, o kadar ufak, o kadar yalnızım ki tüm bu evrenin ortasında. Tüm dünya düşman olsa ne yazar? Aynı çöplükte çürüyen elma kabukları, başka da bir şey değil.

Pencereyi açıp gecenin sessizliğini dinliyorum, sadece hafiften esen bir rüzgarın fisiltısı duyuluyor. Rüzgar her zaman fisıldamaz oysa, bazen kükurer. Göremediğiniz bir şey için hayli güçlü kükurer üstelik, işin kötüsü savurduğu tehditleri yerine getirecek gücü de vardır. Ben rüzgarla da hep dost oldum. Daha doğrusu olmaya çalıştım. Çünkü kaprislidir rüzgar, insanlar kadar olmasa da. Esmeye başladı mı fisıldarım ona, "Es be rüzgar, sana bir tutam kuru yaprak, bir damla gözyaşı, bir dolu da hüzün vereceğim karşılığında!" İşte o zaman birden canlanır, kuvvetle kavrar kollarından, sanki tutup atıverekmiş gibi beni uzak bir vahaya.

Bazen rüzgarın gelip bulmasını beklemem, ben gidipten otururum yanına. Motorun egzoz sesi bir dizi ip gibi düşüm düşüm açılırken ardım sıra, rüzgarın yanında oturup sırtırim köyün delisi misali. "Ne? Birkaç yüz kilometre yolu dört saatte mi geldin?" diye inanmaz gözlerle sorular bana. "Ben olsam iki saatte aliverirdim o yolu!" diye böbürlenenlerin ardi arkası kesilmez. Oysa yolda olmak yaşamaktır, varmak ise ölüm. Ve ben yolda olmayı tercih ederim, kaprisli dostum rüzgarın anlatığı hikayeler eşliğinde. Er ya da geç varacağım, acele etmeye gerek var mı? Hayır, hayır yok. Acele etmeye hiç gerek yok. Haydi dostum rüzgar, işin yoksa şimdiden o yaşlı kaptanın uzak ufuklara yaptığı yolculukların hikayesini anlatıver bana. ☺



- |                  |  |
|------------------|--|
| <b>Okuyun:</b>   | Zen ve motorsiklet bakım sanatı.                                 |
| <b>Seyredin:</b> | Lucas Arts'ın Clone Wars mini çizgi filmleri.                    |
| <b>Dinleyin:</b> | Kendinizi. Bugüne dek başkalarına yeterince kulak vermediniz mi? |
| <b>Dynamin:</b>  | Harmandalı ya da çayda çira. Abartmayın ama.                     |

# E3 Çilesi

E3 iyi güzel de, bu sene çilesi zevkini beş paralık etti

**Geçen senelerin aksine bu sene E3'e gitmekten nefret ettim desem yanlış olmaz heralde.** Fuar çok güzel (bomba oyun eksigine rağmen), LA harika falan ama yolculuk nedense hiç de öyle değildi.

Aslında her şey bir hafta öncesinde başladı. Sağolsun bu sene Vogel editörler arası toplantı E3'ün bir hafıta öncesine ayarlamış. Gerçi toplantı Prag'da olması, diğer Level dergilerinin editörleriyle fikir alışverişinde bulunmak çok güzeldi. Ama sorun şu ki Prag'dan döndükten sonra LA uçuşu için sadece 20 saatim kalmıştı. 0 sürede koşturmaca, valiz hazırlama, Prag'da kirlenenlerin yıkınıp ütülenmesi derken akıp gitti. Yarım saat huzur içinde uygulamadan nasıl kendimi dışarı attım, o uçağa nasıl yetiştim bilmiyorum.

## İmmigreyşin Ofiz

0 yorgunlukla önce Frankfurt, oradan 10 saat kesintisiz Los Angeles, evden çıktıktan 18 saat sonra ancak havalanına inebildim. Ama nerden bileyim asıl kabus orada başlıyor... Pasaport kontrolden geçerken müfettiş bayan "siz söyle bekleyin" demez mi! Gerisi tam bir kabus. Valizlerle birlikte göçmen ofisine alınma ve tam 3 saat beklemeye. Doğru düzgün bir açıklama da yapılmıyor sadece gelip gidip aynı üç soruyu sorup, aynı 3 cevabı alıp gidiyorlar. "Basın mensubum", "bir hafta kalıcam", "E3 diye bir fuar var ona geldim". Sonunda küçük bir odaya girdim, topluca babacan bir zenci yine aynı üç soruyu sorduktan sonra ağır hareketlerle Google'ı açtı ve anahtar sözcüğe Vogel Burda'yı girdi (kartvizitten okuması bir hayli vakit aldı). Neyseki şanslıdım ve Google sonuç olarak en üstte Vogel Türkiye'yi verdi. 16 memleket için-

de Google'da en alta olsak ordan direkt İstanbul'a geri postalayabilirlerdi yani. Oradan Level sitesine geçip sitenin künge kısmına girip adımı da görünce geçiş iznini almış oldum. Ama bir Google taraması sonucu belirleyecektiyse ben neden 3 saat bekledim orası mechul.

Artık toplamda 24 saat süren yolculuğun ertesinde otel nasıl girdiğini düşünün. Fuardan önce yapılan basın konferanslarına koşturma, fuar ile birlikte 3 gün kış durmadan 9'dan 6'ya stand gezme, sonraki iki gün de Los Angeles'i gezicem diye ayrı bir taban tepme... Artık dönüş yolculuğu için uçağa bindiğimde ne haldeydim hatırlayamıyorum bile. Tek hatırladığım bağcıklarını ne kadar gevşetirsem gevşeteyim ayağlarımın ayağkıuya bir türlü sıyrılmadığıydı.

## Anlok Di Laggic Pliz

Peki dertler burada bitti mi? Elbette hayır. Havaalanına 3 saat önceden gitmemeye rağmen uçakta adam gibi tek bir yer kalmamış, Internet ve telefonla rezervasyon sistemi sağolsun. Tabii benim fuardan sonraki iki gün kaldığım izbe Santa Monica otelinde ne internet vardı ne de telefon. Mecburen tam göbekte sıkışık bir yere razi oldum. Sonra yan tarafta çantalarınızı X işininden geçirin dediler. Tam geldim orada memur çantaların

kilitlerini açın dedi. Bende hem kurcalanmasın hem de açılıp saçılmasın diye herşeyi deli gibi kitlemişim. Tek tek açtım ama E3 materyallerini koyduğum çantanın kilidi kayıp. Artık iyiçe sinir krizi yaklaşmışım. Memura verdim "Açamıyorum kir çok istiyorsan dedim". Bir yandan da içim gidiyor bir çanta dolusu materyal, 10 kiloluk bir çanta, en az 30GB oyun görseli. Neyse görevliler gerginliğimi hoş görüp sorunsuz valizleri geçirdiler. ("Adının başına gelene bak, bu arada sen neredeydin hayatı?" diyor sanız, bu seneki bahtsızlığından dolayı Tuğbek'ten ayrı bir uçakla dön-



Tuğbek ile

düğüm için tam şükrediyordum ki, Los Angeles'tan dönüşte kaybolan valizlerim için Atatürk Havalimanı'nda esir kaldımzz... - BLX)

## Atenşin Türkîş Eyirlayns Pesincirs

Sonrası yine 10 saatlik rahatsız bir uçuş. Dışımı sıkıp dayandım Frankfurt'a kadar. Ama kabus gittikçe derinleşiyor. İstanbul uçuşuna tam 8 saat var ve dünyanın en sıkıcı havalimanındayım, yoğunluktan ölüyorum. Gözüme kıvrılacak bir yer kesiirdim notebook'u yastık yaptım ve direkt sizdim. 6 saat sonra bir uyanım vücut tamamen iflas etmiş. Uyuduğum sandalye grubundan kalkmaya çalışıyorum ama zaten bel sakat, kilitlenip kalmışım. Izdirap içinde kapıya gittim, uçağa bindim, uçaktan inip bir taksiye attım kendimi, eve girdim ama neredeyse yatağa bile ulaşmadan kapı önündede sızacaktım.

Yatağa girdiğimde nasıl bir huzur kapladı içimi nasıl tatlı daldım o uğkuya bilemezsiniz. Ama daha bir saat olmadan telefon deli gibi çalışmaya başladı. Bir umursama, iki umursama ama susmuyor. Arayan Sinan. "Ahalow, Sinan, ne var ağabey? Ölüğüm aramaa...", "Ne ölümesi olum, iyi misin? Aman hasta falan olma dergiyi yetiştirmek için sadece 5 günümüz var. Hemen kalk yazmaya başla!", "AfışkBall", "Ne dedin?", "brlllmmmm", "Adam gibi konuşsana anlamıyorum", "helabubmmm zzz....".

Şimdi yurda geleli bir hafta oldu. Günde 3-5 saat uyyarak yazılı yetiştiğim. Ama hele bu yazı da bitsin, son noktayı koyayım, şu yatağa gireceğim ve 3 günden önce uyanırmayı başaran olursa ben de Tuğbek değilim!. ☺





Burak Akmene

**Oyunların başlangıcından bu yana hep aynı sözleri duyduk.** Hep dünyayı kurtaracak seçilmiş kişi biz olduk. Ya tepeden gelen uzaylılara ya da yerin altından çıkan cehennem yaratıklarına karşı savaştık. Bir Allah'ın kulağıda çoklu bir sıkıntıya dur demedi. Hep insanırının son umudu biz olduk ve hep yendik. Hiç Rocky filminde olduğu gibi dayak yemedik. Hep biz yendik. Hiç bir oyunun sonunda kaybedip ikincisin de zaferin bizim olacağını beklemeydi.

# Aynı Terane

Artık oyunların konuları kulağa hiç orijinal gelmiyor

## Zaman yok

Oyuncular artık daha kolay ve hızlı tüketilen şeylerin peşinden koşuyor. Konuya kaptırıp kendisini karakterin yerine koymak ve "oymuş gibi hissetmek" yerine düşünmeye bırakıp yaratık avına girmek daha kolay geliyor. Bence Adventure türünün ölümesi bu yüzden oldu. İnsanlar oyundaki bilmece ya da bulmacaları çözmek yerine Serious

yormak istemiyoruz. Bunun yerine adrenalini artıracak en kolay oyunları seçip stres atıyoruz. Mesela ben eve geldiğimde Avaturk'te saatlerce Call of Duty oynuyorum. Strateji ya da benzeri oyunları ise Cuma akşamına veya hafta sonuna bırakıyorum.

## Ölen türler

Türlerin ölümesi ya da değişmesi tamamen teknoloji ile ilgili. Mesela kimse, eğer makinesinin konfigürasyonu çok düşük değilse yada çok eski oyuncu değilse, Turrican yada Rick Dangerous oynamıyor artık. Çünkü 3D FPS'lerde bol bol zıplayabiliyoruz. Yakın bir zamana kadar Duke Nukem'in platform oyununu oynamıştık. Daha geçen hafta ise bir Half Life meraklısının yaptığı Half Life 2 platform oyununu gördüm. Her ikisi de görünüşte hoşuma gitti ama her ikisinde de eskisi kadar usta olmadığı fark ettim. Platform oyunlarındaki ustalığı kaybetmişim. Fakat buna karşın FPS'lerdeki ince atışlarımlı oldukça gelişmiş durumda. Hele hele Call of Duty'de elime bir sniper tüfeği alınca oldukça etkili olabiliyorum. Artık kendimi, uzaktan avlamayı bırakıp yakın çatışmalarda da sniper tüfeği kullanmaya alıştırmaya çalışıyorum. Yani hep oynamaya alıştığım oyunlarda doğal olarak daha iyişim ve daha iyi olmaya çalışıyorum. Artık ben de konuya pek alırdımıyorum. Benim için önemli olan oynanabilirlik. Eğer oyuna hakimsem ve bug yoksa benim için o kadar da fark etmiyor. Geri kalrı eğlence zaten. Ha dünyayı kurtarmışım ha kuledeki prensesi benim içinde çok fark etmiyor. Mesele prensesi kurtarırken penceresine attığım ipin rüzgarla sallanırken ne kadar doğal göründüğü. Ben oturup onu seymek istiyorum. Yoksa prensesin babasının benimde babam olduğu ve aslında bizim kardeş olduğumuz beni çok ilgilendirmiyor. O annemizin sorunu !

## Ne kadar aksiyon....

Yukarıdaki cümle ile yazının başlığı arasında bir çelişki var, bu doğru. Fakat şu da bir gerçek ki oyunların konusun tamamen türü ile bağlantılı. Bir FRP, ya da Fallout Tactics türü strateji oynarken konu ne kadar önemliyse bence bir FPS yada dövüş oyunu oynarken bir o kadar da önemsiz. Yani ne kadar aksiyon o kadar az düşünsün. İçine RPG ögesi katılmamış tüm oyunlar için genel bir kural bu. Kimse hareket varken oturup düşünmez. Tabi bu FPS oynarken kafamızda bir taktik kurmadan hareket etmemiz manasına gelmiyor. Ama oyunun temponun yüksekliğine göre konu önemini yitiriyor. ☺



Hem konu hem oyanabilirlik hem grafik diyorsanız, Thief 3 geliyor!

Artık gelen oyunların hikayesinden daha çok grafikleri ya da ses efekleri ön plana çıkarıyor. Artık herkes poligon sayıyor. Hatta bu yazımı yazmadan önce bana aynı yakınlarıyla gelen okuyucularımızdan Murat Bayraktar'ın da söylediğii gibi "oyundaki karakterlerin yüzlerindeki sivilceler dahi gözüküyor mu" artık buna bile bakılır oldu. Tamam bence sivilceler gözüksün bir sakıncası yok. Ama herşey sivilceden ibaret değil ki.

Sam'de bir kaç bölüm geçmemiye yeterliyor. Artık en düşünen oyuncu tipi stratejiseverler ve en çok okuyan oyuncular ise FRP türünden hoşlananlar oldu.

Bu değişim belkide insanların yoğun temposundan kaynaklanıyor. Bütün gün okulda yada işte kafamız kocaman oluktan sonra eve geldiğimizde başka bir uğraşı ile



Fırat Akyıldız

# Dört

Ne kadar gücünüz kaldı...

**Soğuk kaldırımda tek başına oturuyordu Vosviddin, yalnızlığıyla,** farkında olmadığı çocukluğulla, dağınık düşünceleriyle beraber. Gökyüzü griydi, zaten hiç renkli olmamıştı, yaşamak zarunda olduğu hayatı gibi. Rüzgâr ve taş parçaları gözlerine çarpıyordu, gerçekleştirmek isteyip de gerçekleştiremediği kısa hayalleri gibi. Gözlerini kisti, dizlerini kendisine doğru çekti. Sonra da kafasını dizlerinin üzerine koydu. Göz kapaklarını kapattı ağır ağır, aslında kendisinden daha küçük olan hayatından kaçmak için. Belki bu bir şeye yaramayacaktı, belki hiçbir şeyi değiştirmeyecekti. Ama olasılıkları hesaplamak, ne olacağını tahmin etmeye çalışmak onun için fazlaşıyla yorucuydu. Sıkıca yumdu yumuk gözlerini bu kez. Ve ufak elleriyle karanlığın içindeki renkleri tuttu. Maviyi, daha sonra da sarıyı... Yere baktı, yemeşildi. Eğilip dökündü, dağılmasından korkmasına rağmen. Gerçek gibiydi...

\*\*\*

Çevresine baktı, daha fazlasını düşünmeden her şey bulanıktı, her şey muğlaktı. Karanlığı delerek ilerlemeye başladı. Kafasını kaldırırdı, gökyüzü masmaviydi, bulutlarsa turuncu. Göğü delen ağaçlarla çevrili yeşil, uzun bir yol vardı önünde. Giderek daha çok renkleniyor du çizdiği yol, çevresindeki her şey gibi. Birkaç adım daha attı yeşil yolda. Uzakta, yolu kenarında tahtadan yapılmış, ufak bir ev vardı. Yanına kadar gitti evin ve elini uzatarak kapığı açtı. Yaşlı kapı "söylenerek" açıldı. Önce uzun gölgesi girdi içeri Vosviddin'in, duvarlara dokundu, daha sonra da kendisi. Kapıyi kapattı. Uzun, rengârenk bir koridor vardı karşısında. Ve koridorun arasına saklanmış odalar... İlk odadan içeriye girdi. Kendi odasındaydı. Dağınık yatağı, kırık sandalyesi, dolabı, sobası, penceresi, uykusuzluğu, göz yaşları... Her şey yerinde duruyordu. Pencereye yaklaştı. Perdeyi çekip dışarıya baktı... Ağaçların yaprakları dökülmemişti bu kez, aynı toprağın rengi gibi. Perdeyi kapattı ve odasından dışarı çıktı. Dar ve uzun koridoru geçti heyecanlı adımlarıyla. Sol tarafta-

... Yeniden uzattı ufak elini,  
karalıtı dörde böldü, içinden  
yalnızlığını aldı ve cebine koydu.  
Taşımakta zorlanmıştı, ama çok  
geçmeden aldı.

ki odadan kafasını uzattı içeriye doğru... Annesi orada uyuyordu. Gülümsedi, taşıyamadığı için arkasından sürükledeği kocaman kalbiyle. Annesinin yanına gitti, sessizce sardı, kısa kollarıyla. Birkaç dakika o şekilde kaldı. Saatlerce, hatta yıllarca kalabilirdi aslında... Yavaşça odadan çıktı. Koridoru geçip diğer kapıdan dışarıya çıktı. Artık çevresindeki her şeين bir rengi vardı. Yol hiç olmadığı kadar "gerçek"ti. Çevrede insanlar vardı ve onları rengârenkti. Karşındaki boş arazide çocuklar top oynuyorlardı, hiç nefes almadan. Onlarla oynamak istedi. Yanlarına gidip aniden araziye girdi ve oynamaya başladı, hıyanet, çocukluğuya. Bu kez onunla oynuyorlardı. Topu aldı, kalede şisman, aksu ratlı bir çocuk vardı. Topa vurdu, top taş direğe çarparak içeriye girdi. Diğer çocukların sevinçle Vosviddin'e sarıldı. O da onlara karşılık verdi, gülen gözleriyle ve kırmızı yanaklarııyla. Hiçbir şey eskisi gibi değildi. Her şey fark-

lıydı burada, "hiçbir şey" yoktu. Sankı o siyah-beyaz hayatını birileri boymıştı...

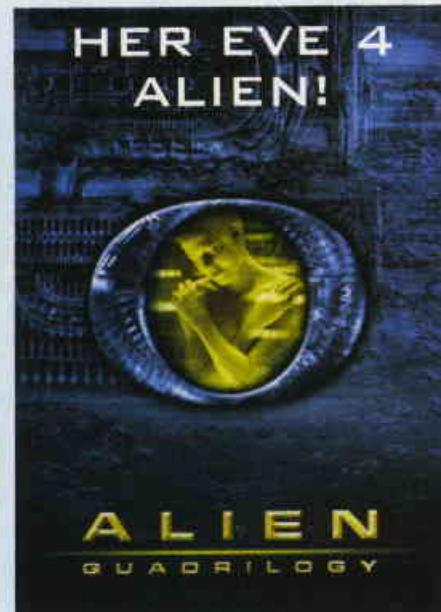
\*\*\*

Başka bir yere gitmek isted, yeni renkler bulmak, hayatını değiştirmek için. Çocuklarla vedalaşıp karşısındaki diğer yeşil yola girdi. Yolun kenarındaki ağaçlar daha koğu renkteydi olduğundan. Gökyüzü de kararmaya başlamıştı. Ağaçların dökülen kahverengi yaprakları yolu kapatmıştı. İlerlemeye çalıştı, yapamadı. Bir anda her yer karardı, sessizliğe gömüldü yeşil yol. Ve gözlerini açtı Vosviddin... Boşluğa takıldı, düştü. Hayallerini kirdi... ☺

NOT: Vuslat ve Hakan, mektuplarınızı aldım, benimle e-mail yoluyla iletişime geçebilirseniz sevinirim.



# ALIEN DVD SET



**"In Space No One Can Hear You Scream.**  
**(Uzayda çığlığını kimse duyamaz.)**" sloganıyla başlamıştı her şey. Üzerinden tam 25 yıl geçti ama ilk Alien'in çığlığı hala kulaklarımıza. H.R. Giger'in sıra dışı tasarımlıyla, Ridley Scott'in gotik vizyonu birleşince, ortaya tüm zamanların en sarsıcı 'uzay terörü' filmi çıkmıştı. İnsanlar akın akın sinemalara hücum etmiş, gösterim sırasında aylılıp bayılmış, hatta istifra etmişti. Alien, o dönem çekilen, absürd uzay filmlerine göre o kadar gerçekçiymi ki (bence hala öyle) segredenler uzun süre yataklarının altında bir 'chestbuster' aradı. Alien, atmosferi, detayları, dekorları, efektleri, kısacası her şeyleyle çitayı oldukça yükseltmişti. Artık uzayda geçen bir gerilim filmi yapmak için öncelikle Alien standartlarını tutturmanız gerekiyordu. Filmden sonra en az Alien'in kendisi kadar Sigourney Weaver da şöhret olmuştu. İlk filmi olmasına rağmen 'Ripley' karakteriyle hafızalara kazınmıştı.

Alien'in inanılmaz başarısının ardından devamı çekilerek, sinema tarihinin en 'baba' serilerinden birine başlanmış oldu. Farklı yönetmenler farklı atmosferler yaratarak efsaneyi döktü. Aliens (1986) ile James Cameron, Terminator'dan sonra ikinci büyük filmi yapmış oldu; Alien3 (1992) ile daha sonra Seven ve Fight Club'ı çekecek olan David Fincher ilk uzun metrajını çekmiş oldu ve son olarak Alien Resurrection (1997) ile Şarküteri ve Kayıp Çocuklar Şehri gibi fantastik filmlere imza atmış Jean-Pierre Jeune, Hollywood'a transfer oldu. Hikaye bazında seride bir göz atmak gerekirse, ilk film Alien'in ortaya çıkıştı ve Ripley'in ölüm kalım savaşı; ikinci film Ripley'in küçük bir ordu ile Alien cehennemine geri dönüşü ve izleyiciye damardan Amerikan aksiyonu zerk edilişi; üçüncü film, paçayı bir kez daha kurtardığını sanan Ripley'nin, bir suç-rehabilité gezegenine düşmesi ve en kötü kabusuyla tekrar yüzleşmesi; ve son film de bir takım askeri deneyler için

Ripley'nin klonlanarak tekrar hayatı döndürülmesi ve insan-alien karışımı olan Yeni Alien ile mücadeleleri olarak özetlenebilir.

Şüphesiz ilk filmin, fanatiklerin gözünde ağır bir yeri vardı. Ne de olsa Alien ile ilk karşılaşmadı ve herkes hazırlıksızdı (Giger ve Ridley Scott işbirliğini de unutmamak gerekti). Serinin diğer filmleri, atmosfer bakımından bir adım geride olsa bile en az Alien kadar ses getirerek, hem fanatiklerini tatmin etmiş, hem de yapımcıların yüzünü güldürmüştü.

## SERİNİN ARDINDAN...

1997 yılında seri tamamlandıktan sonra, Alien 5 söyletilerini ve 'Alien vs Predator çekilecek, çekilmeyecek, çekildi, vizyona giriyor...' haberlerini saymazsa, 2003 yılına kadar Alien cephesinde filmlerin DVD versiyonlarının çıkması dışında pek bir şey olmuyor. Ama geçtiğimiz sene hem ilk film, Alien: Director's Cut adında, yeniden kurgulanmış ve





dijital ince ayar çekilmiş versiyonu vizyona giriyor (bizde hala girecek) ve serinin tüm filmlerinin bir arada olduğu Alien Quadrilogy DVD seti piyasaya çıkıyor. Çıkıyor ama benim elime geçmesi bir ayı buluyor ve ben de bu uzun ama gerekli girişten sonra yazının esas amacı olan Alien Quadrilogy analizine geçebiliyorum.

Öncelikle set tam dokuz DVD'den oluşuyor; her film ve ekstraları için birer disk ve bir tane de bonus disk. Disklerden önce kutu tasarımının çok sık ve kullanışlı olduğunu biliyor musun? Kutunun üzerindeki Alien kabartmaları, fosforlu renkleriyle sizi ilk anda avlıyor zaten. Disklerin, kitap sayfaları gibi arkaya gelmeleri de oldukça pratik. Alien Quadrilogy çok detaylı hazırlanmış bir set. İçinde tahmin edeceğinizden de fazla materyal bulunmaktadır. Her fırsat bulduğumda kurcalama rağmen, setin tamamını izleyemediği mi itiraf etmeliyim. Bu yüzden dikkat etmek yerine en iyisi seti ana hatlarıyla ele almak ve aklımda kalan süper ekstralardan bahsetmek.

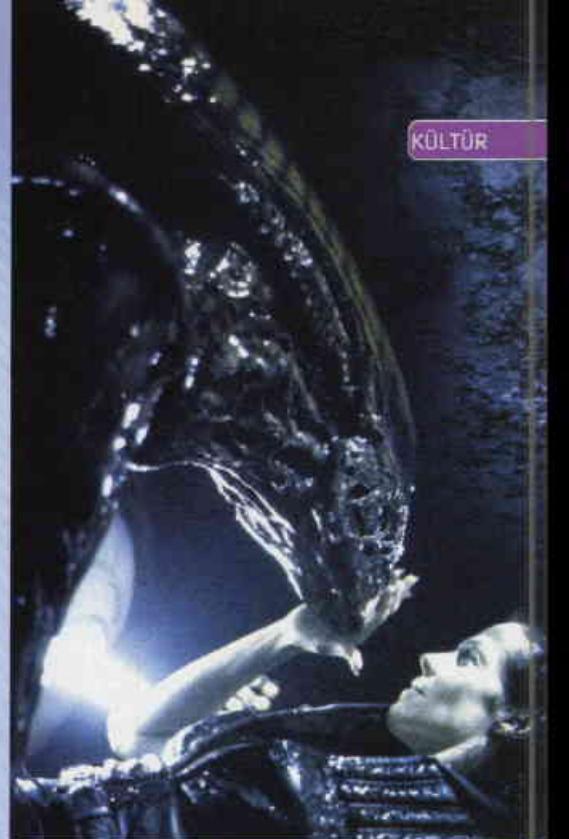
Her filme iki disk ayırdığını söylemiştim. Birinde filmin gösterime giren (theatrical) versiyonu ile uzatılmış versiyonu (Special Edition), diğerinde ise ağzınızın suyunu akıtacak ekstralalar bulunuyor. Her film diskinde, filmlerin ve standart sahne, altyazı ve dil seçeneklerinin yanı sıra Lucas Film etiketli THX Optimizer yer alıyor. Bu seçenek, ses ve görüntü sistemini optimum seviyeye getirmenize yarıyor (bir tür ince ayar da denilebilir). Filmleri, çeşitli kişilerin (yönetmen, senarist, yapımcı, oyuncu, efekt sorumlusu...) yorumları eşliğinde izlemeniz de mümkün. Film disklerine yönelik küçük bir istisnayı söylemek gereksizse, sadece Alien film diskinde, film uzatılmış versiyonu yerine, sinemalarda gösterime giren Director's Cut versiyonu yer almaktır.

#### ALIEN NEŞTER ALTINDA...

Ekstralara geçmeden önce DVD arayüzü tasarımlarının en az kutu kadar havalı ve kullanışlı olduğunu söylememeliyim. Ekstralarda,

kullanıcıya iki navigation seçeneği tanınmış; ya film hakkında tüm belgeselleri, sənatsal uygulamaları ve sabit imajları arka arkaya izliyor, ya da bu materyalleri production öncesi, production ve production sonrası bölümlerine ayrılmış bir şekilde kurcalıyor sunuyor. Ben birinci seçeneğin uzunluk ve yoğunluk açısından ypratıcı olabileceğini düşünerek ikincisini tercih ettim (hala da ediyorum). Production öncesi bölümünde her şeyi tetikleyen fikrin nasıl ortaya çıktı, yönetmenin nasıl bulunduğu, oyuncuların nasıl seçildiği ve ön hazırlık anlamında yapılan çalışmalar (konsept eskizleri, storyboardlar, senaryo aşamaları, deneme çekimleri, vs.) gibi alt bölümler bulunuyor. Alien fikrinin ortaya çıkışına ve devam filmleri için kopan firtinalara tanık olmak bir hagbi sürüklejici. Devamlı stüdyo ve yapım şirketleri arasında bir mücadele söz konusu; sorun tabii ki para ve zaman. Özellikle Alien3 ve ekibinin başına gelenlerden herhalde ayrı bir film çıkar. David Fincher gelene kadar iki kere yönetmen değişiyor, çekimler devam ederken bir yandan senaryo yazılıyor, görüntü yönetmeni parkinson hastalığına yakalanıyor ve daha neler ne? Giger'in atölyesine konuk olarak, Alien'i nasıl tasarladığını bizzat kendinden dinlemek ve orijinal eskizlerini görmek de oldukça heyecan verici (Fox Studios ile Giger'in arasının nasıl açıldığı da bu bölümde bulabilirsiniz).

Production bölümünde ise filmlerin çekim aşamalarına dair her türlü materyali bulabilirsiniz. Setten devamlılık polaroidlerinden, storyboardlara ve Alien safhalarının (Facehugger, Chestburster, Alien ve Alien Queen) tasarımlarına kadar merak ettiğiniz veya merak edebileceğiniz bir yığın görüntü ve imaj siz bekliyor. Özellikle Aliens'da Kraliçe Alien ile Ripley'nin kontrolündeki robotun tasarım süreçleri ve karşı karşıya geldikleri sahnenin kamera arkasının anlatıldığı belgesel (Beauty and the Bitch) ağınızı açık bırakacak cinsten. Her şeyin birebir örneklerde



yaptığını ve işin içine bilgisayarı sokmadan sadece kamerasının imkanlarını kullanarak böyle bir sahnenin çekildiğini görmek, "Vay be, adamlar yapmış!" dedirtiyor. Gerçekten Alien ve Aliens gibi iki başyapıtın, bilgisayar efektlerine başvurmadan (ki zaten o dönemde CGI teknolojisi daha yolun başındaydı) manuel yöntemlerle kotarılmış olması inanılmaz bir şey. Efektlər, maketler, makyajlar, çok açılı çekimler, oyuncu kaprisleri ve yönetmen krizlerinden sonra post-production ekstraları geliyor. Bu son bölümde ise görsel efektler, ses efektlerine, sese ve müziğe dair belgeseller ve imajlar bulunmaktadır. Ayrıca bu bölümde insanların, filmler vizyona girdikten sonra nasıl tepkiler verdiklerini de izleyebilirsiniz.

Geriye sadece bonus disk kaldı; en iyisi onu da siz kurcalayın. Tiglon'un getirdiği Alien Quadrilogy, şu ana kadar gördüğüm en iyi DVD set; içerik ve tasarım bakımından seride yarışır bir toplama. Paraya kıyalıp, kesinlikle arşive katılmalı.

Güven Çatak



#### KONSER ORBITAL CANLI!

Elektronik müziğin dev gruplarından Orbital en sonunda İstanbul'da! Parçalarını önce filmlerden (Spawn, Saint, Event Horizon...) duyup gaza geldiğimiz, sonra albümlerine dadandığımız Orbital, sadece 5 gösteriden oluşan turneleri kapsamında çok özel bir performans için Türkiye'ye geliyor. Organizasyondan (The IA Consultancy ve

Dinamo FM 103.8) öğrendiğimiz kadariyla Phil ve Paul Hartnoll kardeşler, bu turmeye özellikle İstanbul'u katmak istemiş. Konser şimdiden Orbital'in resmi web sitesi [www.loopz.co.uk](http://www.loopz.co.uk)'de duyurulmuş durumda. 8 Temmuz 2004 gecesi İstanbul'u sallayacak olan grup, Maslak-Venue'ye görkemli bir ses ve ışık produksiyonuyla geliyor. Gruptan diğer bir haber de son albümleri 'Blue Album'ün 21 Haziran'da çıkıyor olması.

# HAYALET

"fithos lusec wecos vinosec"

**G**eldiniz mi? Ne çabuk... Gördüğünüz gibi arka sayfalarda da biz varız, Hayalet bu aydan itibaren dört sayfa, muhtemelen takipçiler. Artık yerimiz daha bol, sıkıştığımızı den daha geniş bir alana bu ay itibarı ile yayıyoruz. Her kimin köşesini ilhak ettiysek kusura bakmasın.

Ve hazır yerimiz artmışken laf salatasıyla harcama-yalımlı. Mojo, kızım bir kadeh kırmızı şarap koy...

Anlatılacak hikâyeler...

\* \* \*

"...Var." dedi Hayalet.

"Hepimiz seni dinliyoruz Hayalet." Diye cevapladi kral. "Ama hikâyelerine devam etmeden önce sana sorular sormak istigorum."

"Bunu, yapabilirsiniz kral. Ama cevap garanti edemezi." Hayalet insanüstü bir sükunete sahipti.

Kenarda duran rahipler şaşkınlıkla dondular. Pudralı saray ahalisi de kontrol etmek için uğraşmadıkları tepkilerini ağızlarından kaçırıldılar. Ah'lar, Oylar duguldu. Apar topar kapandı kelimeleri kaçırın ağızlar. Kral kaşları çatık, bir an dikkat kesildi. Sonra taştan yontulmuş gibi görünen başını hafifçe sallayarak onayladı.

"Birinci soru: Bu... Ölümden dönenler... Burada, seninle birlikte mi?"

Hayalet biraz düşündü. Sonra konuştu: "Hayır kral. Hikâyelerim geçmişin parçalarıdır. Onlar yapmaları gerekeni yaptılar ve istirahatlarına çekildiler." Sonra evvelce, salona girdiğinde çıkış yapmış olan rahibe çevirdi bakışlarını. "Ölülerin gereğinden fazla rahatsız etmek iyi değildir."

Kral sessizleştii. Hafsalasını aşan şeylerde, öteki dünya ile olan ilişkileri düzenleyen rahibine bakardı genellikle, araya girip ona yönünü göstersin diye. Lakin şimdi ona bakıyordu, bu meselenin zaman-mekân ötesinde, belki kendi inanışlarının ve tanrılarının bile erişiminin dışında birsey olduğunu anlamıştı o da. Şimdi rahibe bakıyordu ve Kör Tanrı Dof'un Görmeyen Rahibi Askajas da bunun farkındaydı. Öfkeliydi.

"İkinci soru: Toril dediğin bu ülke... Nasıl bir yer? Benim gibi krallar var mı? Tanrılar? Rahipler?"

"Evet kral. Sana çok benzeyen kralları, seninkine benzeyen şatafatlı sarayları, sizinkilere benzeyen tanrıları ve rahipleri var. Hem de pek çok. Büyünün Hanımı Mystra, Sabahbeyi Lathander, ölümün hüzünlü efendisi Kelemvor ve Deli tanrı Cyric... Ama onların en büyüğü şüphesiz Efendi Yeşilorman'dır." Parlak, ışıl ışıl bir kahkahası attı. Sonra gülümseyerek krala baktı. "Evrenleriniz o kadar da farklı değil aslında..."

Rahip usulca, küçük adımlarla kralına yaklaştı, tahtının yanında eğilerek selam verdi ve eğilmiş halde küçük adımlarla tahta oturan otorite figürüne sokuldı. Haya-

let, adamın sözlerini duymadı ama rathatılık tahmin yürütülebilirdi. Bu yabancının hayalleriyle kutsal aklınızın bulanmasına izin vermeyin haşmetmeap... Tek din bizimkisidir... Bizimkinden başka tanrı-lar yoktur...

Kral müstehzi bir tavırla eliyle rahibi kışkırttı. Hayalet bu hareketin rahibin öfkesini körükleyeceğini ve kralına belki de aşkla bağlı bu adamın öfkesinin hedefinin kendi varlığı olacağından emindi.



VİDEO



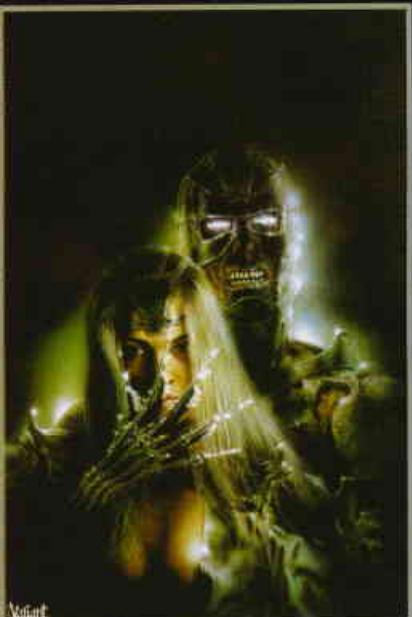
VİDEO

"Devam et Hayalet. Başka hangi rahatsızlıktan çektiğin öte tarafından yaşayışının yanına, tuhaf görevini yerine getirmek için?"

"Yoldaşlık grubumu kurma hikâyeme devam etmeden önce anlatılam gereken başka birşey var kral. Her evren kendi içinde varolur. Ama bütün evrenler bizimkinin içinde mevcutturlar. Bunu anlatması zor. Şöyle söyleyeceğim; bir karınca için dünyası karınca yuvası ve etrafındaki birkaç fersahlık alan değil midir? Peki ya bir kurt için? Bir kartal içinde binlerce karınca yuvası olan ormanı evi olarak kabul eder. Peki ya siz? Siz ormanları, çölleri, nehirleri, gölleri olan bir ufuktan ötekine uzanan toprakları sahiplenmiyor musunuz? İşte bütün bu evrenler – benzetiyorum şüphesiz, karınca yuvalarının, ormanların yerine uçsuz bucaksız evrenleri düşünmeliisiniz – birbirinin içinde varolmaya devam ediyorlar. İşte tüm bu evrenler, Toril, Krynn, Athas, Arkanus, hepsi ama hepsi benim geldiğim evrenin içindeler. Benim geldiğim evren var etti hepsini." Sizinkini de diye ekledi kafasından ama yüksek sesle söylemedi elbette.

"Şimdi son sorunuzun cevabına geldi sıra. Başkaları da vardı elbette. Onların da hikâyelerini anlatacağım yakında. Sayıları yediği, çünkü geldi iyi bir sayıdır. On Dokuz ve Doksan Dokuz gibi. Ya da Üç."

"Kara Kılıç'a dönelim. Onu yanıma aldıktan sonra en büyük güçlüğü drow dogmalarıyla gerçek fizik kurallarını karşılaştırmak olmuştu. Ona başka evrenler de olduğunu anlatmakta güçlük çekmedim ama bu başka evrenlerde lazer, ion tüfeklerinin, parçacık hızlandırıcı silahlann, x-ray cihazlarında görünmeyen Glock'ları, işin kılıçlarının, atomiklerin, napalmın olduğunu kabul etmekte zorlandı. Onun için bu cihazlar sadece bugünkü farklı tezahürle-



VİDEO

rinden başka birşey değildi. Bir tahta kutu alırsın, içine alev topu büyüsü yaparsın ve kutuyu ateş etmek istediği yere doğrulsun. Onun için RPG – ? A/P roket atar buydu işte. Evet evet beni anlamakta güçlük çektiğiniz biliyorum kral ama izin verin. Her hikâyeci hikâyelerini biraz da kendisi için antlatır. Sabrı olmak zorundasınız.

"Ne diydorum? Evet. Kara Kılıç. Alustriel Hanım'ın yönettiği Gümüşay'a bakan tepeerde, yıldızların altında otururken onuna birçok konuşma yaptı. Gün ışığına alışması haftalar aldı. Yaşama yabancı gibiymiş önceki, şüphesiz bu, hayatı terketti ve geri gelmiş olmasına alakalıydı. Ama tam olarak da ölmemişti. Arada tutup geri çekmiştim onu. Ara'nın kaplarından yanı. Ya da Lloth'un hasta zevklerini tatmin etmek için ölen drowları gönderdiği yer neresiyse oranın. Birkac hafta hayatla uyumunu kaybetti. Uykuları düzensizdi, bazen günlerce uyumuyor, bazen de üç gün hiç uyanmaksızın uyuyordu. Kimi zaman sabahın ilk ışıklarında, diğer zamanlar da öğle güneşinde uyuyordu. Bazen uyandığında beni tanımıyor, hatırlayana kadar kılıç dövüştürmek zorunda kılıyorduk. Aynı şey yeme alışkanlıklarına da etki etmişti. Sanki drowların neyle beslendiğini deneme yanlışlıkla bulmaya çalışıyordu. İşin aynılarına girmeyeceğim kral. Nahoş mevzular olduğunu söylemekle yetinemiyim. Bir gün yıldızların altında otururken Malice'i hatırladı. Drow toplumu biraz farklıdır kral, bir nevi eski kansı diyebiliriz Malice için. O zaman yaşamaya tekrar kapıldı. Bu sefer amacı Malice'i bulup öldürmekti. Onu vazgeçirene dek akla karayı seçtim. Kaybedecek bir dağımız bile yoktu as-

ında. Yüzeye geçirdiğimiz her hafta onun kafasını yerine getirmek için planlanmıştı. Çünkü eski becerilerine sahip ama yeni bir düşünce sistemiyle, yeni bir inançla donanmış bir Kara Kılıç'dı benim istedigim. Bunu başarlığında ise grubun ikinci elemanını almak için düzlem değiştirmemiz gerekti."

"İkinci yoldaşın kimdi Hayalet?", diye heyecanla sordu kral. Hikâye onu büyüsüne almıştı artık. Dönüş yoktu.

Hayalet hafifçe güldü.

\* \* \*

Lord of the Rings, bir başan öyküsü? Fantazya camiası için sinema sektöründe bir patlama yaşanıyor, bu patlamayı gerçekleştiren şey de aslında hiçbirimiz için sürpriz değil. Vakt-i zamanında edebiyat alanında bu patlamanın bir muadiline sebep olan, Tolkien'in ünlü eserinden başkası değil. Lord of the Rings'den (LoTR)... Hayalet'in artan sayfa sayısını LoTR'un nasıl da enfes bir edebi lezzet olduğundan bahsederek harcayacak değilim. Sadece fantazyanın sinemadaki "yeniden" keşfi üzerine birkaç kalem etmek amacım.

Çünkü her ne açıdan bakarsanız bakın LoTR büyük bir başarı, bir dönüm noktasıdır. Her ne kadar bilimkurgu türü Gümüş Perde'de yerleşmiş, hatta yesermiş olsa da fantastik kurgu ne yazık ki üç sene evveline kadar tutunamamıştı. Bilimkurgunun en sekin örnekleri belki de "Trenin Gara Giriş'i"nden beri sinemanın lokomotifi oldu. T2, Blade Runner, E.T., Star Wars gibi onlarca film sayılabilir sinemayı sinema yapan büyük bük filmlerine, büyük filmlere örmek olarak. Ancak birkaç şırın denemeden -Willow, Neverending Story- gayri Conan The Barbarian ve Conan the Destroyer dışında fantastik kurgunun perdeye yansımıası için böyle örnekler sıralayamıyoruz. Kendimi düzeltmeye izin verin; üç sene öncesine kadar sıralayamıydık. Artık Conan serisinin yanbaşına -Yarattığı infil ve kazandığı başarı açısından-

dan bakacak olursak hatta Conan'ın önüne! - gururla koyabileceğimiz LoTR üclemesi var. Akademî Ödülleri, pek çok başka ödüller, maddi kazançlar, sayısal gözdağları..

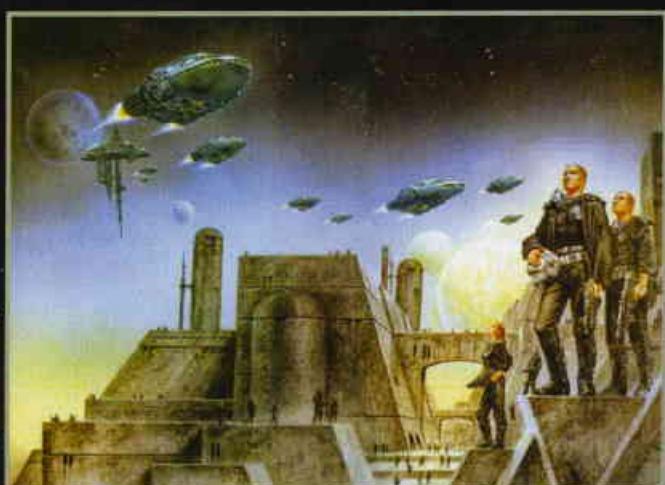
PJ'in baştanlardan biri şüphesiz oyuncu seçimiymişti. LoTR gibi kalabalık kadrolu bir filmde tanınmamış oyuncuların arasında serpiştirilecek bir-iki ünlü isim de kullanılabildi, mesela adı çok geçen Gandalf için Sean Connery, Aragorn için Tom Cruise veya Legolas rolü için Brad Pitt... Ama PJ bu yolu yürümemi reddetti. Bu, filmi o kişili sağıdaki yıldızın sürüklemesi, isimlerinin filmde daha çok parlaması anlamına gelebilirdi. Lakin PJ ve New Line, film'in kadrosunu kusursuz kurmuştu. Filmde adı Hollywood'un taşlarını çatlatacak kadar ağır bir isim kullanılmamakla birlikte, LoTR kadrosu, kendi içinde dengeli bir yıldızlar topluluğuydu. Ve LoTR'un bu yıldızlarla, daha az tanınmış diğer oyuncuların kariyerlerine yaptığı müspet etki tartışılamazdı bile.

Christopher Lee'nin yeniden doğmasının da



### Jukebox:

- Janet Jackson - That's the way love goes
- Mary J. Blige feat Eve - Not Today
- Kelis - Trick Me
- Outkast - Roses
- Method Man - P.L.O. Style





sebebidir LOTR, dolayısı ile P.J. izinden önceki nesilin Kont Dracula olarak tanıdığı usta oyuncu; bu kez Ak Saruman (sonra da bir başka kont olan Dooku - Star Wars Episode 2: Attack of the Clones) rolü ile, sinema tarihinin büyük oyuncularından biri olduğunu göstermiş oldu. Orlando Bloom'un kariyerini patlatan, Gollum-Andy Serkis vakasıyla sinemada kullanılan teknolojiyi birkaç fersah öteye taşıyan, Viggo Mortensen'i birinci sınıf oyuncular kategorisine taşıyan LOTR'un oyuncu üreten bir fabrika gibi çalışmış olduğunu kabul etmemiz gereklidir.

Sadece fantazya çığlığını ile LOTR'a tapınan tarikatın (!) mensuplarını tatmin edecek, sadece onlara hitap edecek - ve böylece kendilerini özel hissetmeye devam etmelerini sağlayacak- bir film yapmanın gisede gömülümek olduğunu bilecek kadar akıllıydı New Line ve PJ. Filmin iyi bir uyarlama olmasının yanı sıra, kitabin hafifletilmiş bir versiyonu olması gerektiği açıldı. Tolkien'in sınırsız hareket alanına (Romanların karakteristik bir özelliğidir) sahip olmayan begin kadrosu, kitaptaki ağır, ahreste veya sinemaya taşınamayacak/taşınmaması gereken yerleri başarıyla ayıkladı. Her sahneyle birlikte sadece film'in sinema diline uygunluğunu (ki bu dil, romana Alpha Centauri galaksisinin güneş sistemimize uzak olduğu kadar uzaktır) değil, masrafa eklenen on binlerce corç vaşingtonu, LOTR'un zaten uzun olan süresine eklenen-



cek dakikaların ve PG-13 sınırları içindeki manevra alanını da düşünmek zorundaydılar. Bunlann her biri sinema sektöründe batmakla çıkmak arasındaki farkı gösterebilir. Başarılı bir film ile gisede çöken bir film, iyi bir film ile kötü bir film... Belki de Oscar amcasının sevdigi ile tarihin büyük fiyaskolarından biri, New Line'in kepenklerini indirmeye sebebi olan bir film..

Filmin özellikle maddi başarısını incelemek gereklidir. Zira hepiniz iyi bilirsiniz ki yapımcı şirketlerin burnunun önünde sallanan havuç, bir avuç yeşil dolardır. Marketing harcamaları ve yapım masrafları birlikte tahmini bütçesi 450 milyon dolara yanaşan LotR



üçlemesi sadece gisə hasılatlarından (Amerika toplam 1 milyar dolar, bütün dünya hasılatı ise 1.8 milyar dolar) bu rakamı kompanse edip ciddi boyutlarda bir kâra geçti. Bu denkleme DVD satışlarını, televizyon, incik boncuk ve oyuncakları katmıyorum bile.

Sonuç olarak aklınızda bir fikir oluşmuştur. Şimdi sinema sektörü (ki kendisi bilgisayar oyuncularıyla beraber dünyanın en büyük eğlence sektörüdür) fantazyayı tekrar keşfin heyecanını yaşıyor. İşte şimdi Drizzt'in dönen palalarını, Elric'in süt begazı suretini, Tanis'in Neraka Tapınağı'nda Takhisis'e posta koguşunu izleme fırsatımız var. Sinema yapımcı şirketleri istedigini alana kadar, fantazyanın kâr getirecek bir yatırım olduğuna ikna olana kadar bize istediklerimizi, yukarıda saylıklarımızı vermeyecekler. Ve artık, LotR'un efsanevi başarısı sayesinde Sauron'un o kocaman kızıl gözü fantastik sinemanın üstüne dönmuş durumda.

Yoksa siz, çizgi-roman evrenleri bir bir Gümüş Perde'ye uyarlanırken, iddialı bilim-kurgu filmleri birbiri ardına çevrilirken büyü-



nün, kılıçın ve kahramanlıkların bu alemden hep uzak kalacağını mı sandınız?

Eh... Yanıldınız.

\* \* \*

## Ayn Mektubu:

Merhaba,

Leve'deki gazilerinizin yeni hal çok güzel olmuş, özellikle okuduğumuz ve oynadığımız değişik dünyaların (setting) birbirini etkilemesi çok hoş bir fikir. En azından Ölüm Kapısı serisinde Fizban'ın söylediğilerinden daha iyi.

İmkânlarım el verdigince FK ve BK okuyorum. Ve bazı kitapları gördükçe "Bu ne böyle?", "Eee, ne oldu ki şimdi?" gibi tepkiler veriyorum ki, bunun sebebi Fantastik kısmını makyajdan ibaret bırakıp, Kurgu kısmını da "entrika, sex, cinayet" şeklinde geçiren romanlar ve seriler. (Dhamon Efsanesi'nin ilk iki cildi ba-

na bu duyguya verdi.)

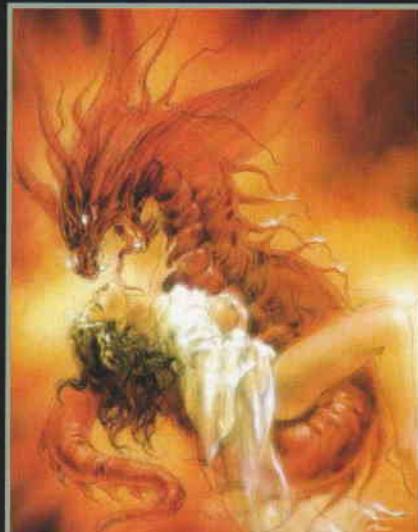
Kendim de ufak tefek gazmak istiyorum da biraz da ha pişeyim (okuyayım) diye bekliyorum. Bir de "yerli çıkışlı" bekliyorum. Bekliyorum çünkü üstte bahsettiğim gibi "makyajlı" olmadıklarını sanıyorum.

Perg Efsaneleri'ni en kısa zamanda okuyacağım ama asıl beklediğim Arkanus. Nedir? Ne oldu?

Tyros

N: Evet ateşin başına toplanın bakalım çocuklar. Size Arkanus hakkında içeren bugüne kadar sizdirilmiş en iyi tüteler vereceğim.

Arkanus nedir? Arkanus 9 yıllık bir diyar projesi. Biliyorum bu diyarları projeleri bolca duydunuz, hemen hep si de fos çıktı ama Arkanus konusunda inanın çok titiz ve hırsızız. Öncelikle şunu söylememeliyim ki çok insanın düşüp de çıkmadığı gaiya kuyusuna düşmedik biz. Arkanus'un amacı baştan sona orijinal bir dünya yaratmak değil, bu güne dek bir değişimden geçmiş, olgunlaşmış fantastik kurgu türünü taçlandırmak. Bunun için yerleşmiş birkaç öğeye, FK yazın türünün babalarına yaptığıımız göndermelerin yanı sıra (Elf, cüce gibi) dünyamızda yer verdik. Bunlar da baştan sona dikkatlice ele alındı ve Arkanus düşünce sistemine göre şekillendirildi. Bunun dışındaki materyalleri saatler, günler, haftalar, yıllar boyunca üzerinde tartışıp orijinal ve dinamik olacak şekilde tasarladık. Bugün Arkanus'dan başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz irklar, mekanlar ve olaylar var o sayfaların arasında. Ve hepsi birbirinden derin karakterler. Biraz da Arkanus hakkında bilgi vereyim. Arkanus gizemlerle; kötülük ve iyiliğin, çıkarın, kârin, zevkin sürekli yaptığı mücadelelerle; anlaşılmaz olaylarla; epik savaşlarla, fedakârlıklarla ve çekişmelerle dolu bir dünya. Savaş Meydanı (Arkanus Kadim Dil'de bu anlamda geliyor) adının boşuna verilmemiş bir dünya. "Savaş"ların, kapalı kapılar arında, karanlık salonlarda, yalnız kulelerde, pis kokulu zindanlarda, işkence odalarında, konsül salonlarında ve iki hasmin gözlerinde de yapılabileceğini hatırlatan bir dünya. Ölümün hep mevcut olduğu, ama her zaman hızla inmediği, Kişilerin, kararlarının sonucunu daima çekikleri bir dünya. En önemlisi Bilgi'nin paha biçilemez ol-



duğu bir dünya. Her bilgi parçasının ışığında gerçekin değiştiği, her katmanın altında başka bir esrarın ve soru işaretinin keşfedildiği esrarlar ve bilinmezliklerle dolu bir dünya. Söylenen her bilgi parçasının tarihe yeni bir boyut kattığı, keşfedilen her sözün yeni maceralar yarattığı bir dünya... Yazılan bazı şeylelere göre ise bütün hikâyelerin yalan olduğu bir dünya...

Arkanus'da şu an itibarı ile 9 tanesi insansı, 12 ana, 31 ırk mevcut. Irkları basitçe yaratmadık, veya süregelmiş irkları alıp da koymadık. Arkanus'un imzası olabilecek ve hiçbiriye görülmemiş irklar mevcut. Cél'in çocukları tarkus, Bauros'un kutsadığı saumur, Rüzgarsüren perterrel, Yol'daki rii, Cürgon'un yolundan ilerleyen bantor, Yapıcı jissar ve soyu tükenmiş mentalin gibi...

Arkanus'da bahsi geçen birçok tanrı var. En azından efsanelerde bahsedilen onlarda belki de yüzlerce tanrı mevcut. Ancak tanrılar varolmuş muydu, yoksa bu güçlü büyülerin sonuçları mıydı, ya da bugün hâlâ varlar mı, bu sorulara kimsenin verecek kesin bir

cevabı yok. İnananlar da var, ateistler de, agnostikler de, deistler de. Fanatikler de var, ilmlililer da. Dinler, tarikatlar, akımlar, çelişen bilgiler, birbirini yalanlayan ifadeler.

Arkanus'un tahmin edilen geçmiş, yaklaşık 200.000 (Yazıyla iki yüz bin!) yıl. Bu da bugüne kadar yaratılmış bütün fantastik kurgu diyarlarının tarihlerinin toplamına eşit belki de. Bunun ilk dönemlerinde mitolojin sisleri arasında kaybolduğu için kesin tarihler verilemiyor. Ne zaman Elfler gelmiş ve yazılı tarih tutmaya girişmiş, o zaman kesin tarihler de koyulmaya başlanmıştır.

Gördüğün gibi, Hummalı bir çalışma sürüyor buralarda. Daha spesifik soruları burada mutlulukla cevaplayacağım. Simdilik bu kadar tadımlık bilgile yetinemem. "Biraz daha sabır" diyoruz sadece.

\* \* \*

Sinan efendiye, evimize iki oda daha ekleme fırsatını bize verdiği için teşekkürleri bir borç bilirim. Bizi ucundan buçagından alâkadar eden her mevkuda mektuplarınızı bekliyorum. Sorularınız varsa sorun, kusmuğunu varsa kusun, paylaşacağınız bilgiler varsa yollayın Rivayetler'de yer verelim.

Mojo misafirlerimize sokak kapısını göster, gelirken de şu Frescobaldi Nipozzano Chianti Rufina'dan bir şişe daha aç lütfen. Fenerbahçe'mizin şampiyonluğunu da kutlayalım yeri gelmişken...

Sürç-ü lisan ettiysek affola...

N.

[www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

aliaksoz@level.com.tr

İllüstrasyonlar: Luis Royo

## Rivayetler:

→ Milius'un salgalarla beklenen filmi Conan: Crown of Iron için Arnold'ın yerini alacak oyuncu konusunda yeni bir söylenti dolaşıyor. Bu kas insanı giresçi oyuncu Paul Michael Levesque namı diğer Triple H. Triple H evvelde Conan'ın oğlu Cap'n için düşünülmüyordu.

→ Who Watches the Watchmen. Alan Moore'un anlı şanlı çizgi roman perdeye uyarlanıyor. Kaşting için Nite-Owl: John Cusack, Silk Spectre: Sigourney Weaver ve Rorschach: Daniel Craig söylentileri geziyor.

→ Bir başka söylenti de... Nefeslerinizi tutun... Carpenter'in başyaptı The Thing 2. Carpenter ilk filmin sonunda hayatta kalan karakterlerin üzerine güzel bir hikâye yazmış. Şimdi adım atma sırası Universal'de. Hadi atsen de atuk o adımı.

→ Yeni film fragmanları:  
[www.apple.com/trailers/universal/thechroniclesofriddick/trailerlarge.html](http://www.apple.com/trailers/universal/thechroniclesofriddick/trailerlarge.html) - Riddick  
[www.mysteryclock.com/irobot - I, Robot](http://www.mysteryclock.com/irobot - I, Robot)  
[www.apple.com/trailers/fox/avp/featurette3/large.html](http://www.apple.com/trailers/fox/avp/featurette3/large.html) - AvP  
[thewillage.movies.go.com](http://thewillage.movies.go.com) - The Village



# İ̄gal

Önümüzdeki aylarda Megadeth'in yeni albümü çıkıyor. Mustaine tedavi olduktan sonra grubu yeniden toplayamadı. Tek başına, ama yine de fanları yanında... Grubun şimdide kadarki çıkışmış olduğu tüm albümlere şöyle kısaca göz atıp bir hatırlayalım istedim. Daha önce dinlemeyenlere de bir şans olur.

Gorcan abi / gorcanabi@level.com.tr

## Killing is My Business 1985

Metallica ile anlaşamayınca –daha doğrusu James ve Kirk, Dave'den rahatsız olunca- gruptan atıldı Mustaine. Başçı Davis Ellefson ile kurdu grubu. Sonraları davula Gar Samuelson ve gitara Chris Poland geçti. Ama bundan önce konserlerde Kerry King gitar çalıyordu. Evet Slayer'dan Kerry King :) Albüm çıktı bir şekilde. Ama kaydı da çok kötüdür içindeki şarkılar da... Yani ağır Megadeth fanı değilseniz bu albümün yakından bile geçmemelisiniz. Bir şarkı vardır ama albümde ki hala her konserde çalarlar: Mechanix. Bu da Dave'in Metallica yıllarında yaptığı Four Horseman şarkısının sözleri değişik versiyonudur.

## Peace Sells... 1986

İlk albümden hemen bir yıl sonra çıkan bu albümde bariz bir sound farkı görülmüyor. Gitarlardan vokale kadar kalite artmış. Wake Up Dead, The Conjuring, Devil's Island bu albümün güzel şarkılarındandır. Hala konserlerde seyirci coşturur. Ama bu albümün olayı adından da anlaşılacağı gibi Peace Sells, but Who's Buying şarkısıdır. Dave Mus-

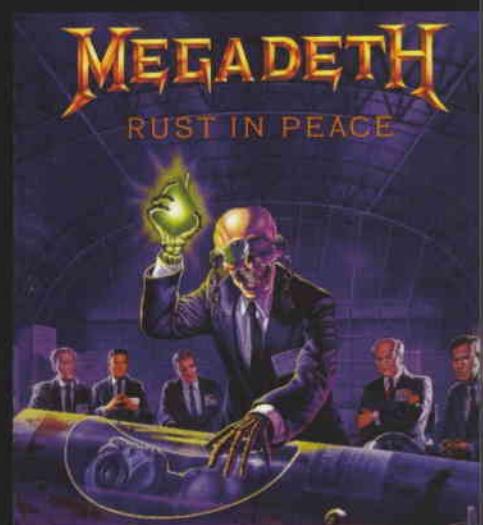
taine'in o zamandan beri sisteme karşı sözleri devam etmektedir. Good Morning Black Friday de yavaş, Mustaine'in ileride neler yapmak istedğini gösteren bir şarkıdır. Bence Megadeth bu albümden başlar. İlk albümü olarak bunu düşünsek yanlış olmaz.

## So Far, So Good... So What 1988

Her albümde değişen Megadeth'te belki de sadece Peace Sells, ve So Far So Good arasında pek sound farkı yoktur.

Fakat Megadeth'in en önemli olayını bu albümde anlamaya başlarız: Her albümde değişen gitarist ve davulcular. Dave albümlerden sonra tekmeği koymuştu ikisi ne de yerlerine gitarist Jeff Young ve davulcu Chuck Behler gelmiştir.

Bu albümde, Set the World On Fire'daki gitarlar aslında bize biraz Rust in Peace'den tüyo veriyor gibi. Musta-



ine'in aksak gitar riff'leri yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. Albümün bomba şarkıları, Liar, Hook in Mouth ve In My Darkest Hour diyebilirim. Bir de Ses Pistols'dan Anarchy in the UK cover'i vardır ki o da Megadeth'e yakışan bir şarkıdır. Ama Megadeth iki sene sonra çıkacak Rust in Peace ile yeniden doğacaktır.

## Rust in Peace 1990

İşte ilk riff, ilk gitar tonu... Holy Wars ile giriş yapan albüm hala en iyi metal albümlerinden biri sayılır. (Şahsen bir adaya düşsem yanında bir walkman, pil ve Rust in Peace kasetinden başka bir şey istemem :))

Bu albümde de Mustaine eleman değişikliğine gitmişti. Gitarda mükemmel gitarist Marty Friedman ve davulda Nick Menza... Bundan sonra Megadeth'in adı artık daha çok anılmaya başlanacaktır. Aksak gitar riff'lerine, Marty'nin komplike soloları eklenince ve Mustaine'in vokalinin oturmasıyla albüm mükemmel olmuş.

Holy Wars dedik de arkasından Hangar 18 gelir ve şarkının riff'ler solodan azdır neredeyse. Mustaine ve Friedman solo üzerine solo atarlar. Şunu da belirtelim Friedman'in soloları vicini vicini yalan solo değildi ve yüzde yüz ruha sahiptir ki saçma, sadece gitar çalmayı iyi bildiği gösteren virtüözvarı sololardan nefret ederim.

Neyse albümde boş şarkı yok. Take No Prisoners, Five Magic, Lucretia, Tornado of Souls ve tabii ki Rust in Peace! Hepsi mükemmel, hepsi hit. Bence –ve çoğu Megadeth fanına göre- bu albüm Megadeth'in en iyi albümü ve zirvesidir. Kesinlikle dinlenmelii. Tabii hala dinlemeyi deyseniz ve metal dinliyorum diyorsanız bileyimiyorum...

1992

## Countdown to Extinction

Aa ne garip, grup elemanları değişmiş. Ne yeni bir gitarist ne de yeni davulcu... Bu kadro bir süre daha devam edecek ve Megadeth hep bu kadro ile anılacak ileriki yıllarda.

Album yine bomba gibi başlıyor. Skin O My Teeth ile giriyor, yine mükemmel riffler, yine sololar... Bitiyor mu? Hayır bitmiyor. Bu albümde de boş yok ki. Fear of the Dark, Symphony of Destruction geliyor arkasından. Müziği kadar sözleri de yırtıcı olan şarkının klipini de izlemenizi öneriyorum. Albümün süper şarkıları ise: Foreclosure of a Dream, Sweating Bullets, Countdown to Extinction ve High Speed Dirt. Bu albümde de solo adına High Speed Dirt'ü dinlemenizi tavsiye ediyorum.



in, 99 Ways to Die mükemmel Megadeth Şarkılarıdır. Ayrıca Alice Cooper'dan No More Mr. Nice Guy ve Black Sabbath'dan Paranoid de başarılı cover'lar.

### Cryptic Writings 1997

Bu albümde de oldukça sound değişmişti. Yine Megadeth'e küsen fanları vardı ama ben biliyordum ki ileride bu albüme alışacaktım.

Sound yine sağlamdı, yine produksiyon konusugordu albümde. Fakat artık Megadeth'in speed metalle alakası yoktu. Ve artık kimsenin aklında başka bir Rust in Peace fikri kalmamıştı. Kötü çocuk Mustaine artık hayatını düzene sokuyor,

### Youthanasia 1994

Albümun çıkışmasını nasıl da beklemiştik. Hergün Akmar Pasajı'na gider tüm müzik dükkanlarına sorardık "Abi Megadeth geldi mi" diye. En sonunda bir kopya kasedini bulmuştuk da yolda hemen walkman'ı takmıştık. Ama müzik çok şaşırtıcıydı. Megadeth'in eski haline benzemiyordu. Tabii biz daha o zamanlar anlayamamıştık Megadeth'in her albümde zaten aynı bir sound'u olduğunu. Başlarda kizmıştık "Abi Megadeth değişmiş bea" demişti ama sonraları albümün müptelasi olduğunu. Elimde CD kabı sözleri okuya okuya dinlediğimi çok iyi hatırlıyorum. Biraz yumuşayan müzik, sözlerden de bir olgunlaşma albümü olduğunu belli ediyor. Albümün en öne çıkan şarkıları The Killing Road, Addicted to Chaos, A Tut Le Monde, Blood



çoluga çocuğa karışıyordu ve bu müziğine de yansındı tabii ki.

Albümdeki şarkılardan Mustaine'in kendisyle yüzleşmesi ve pişmanlıkların anlaşılmıyor. Use the Man böyle bir şarkıdır mesela, uygurucu kullandığı günlerde gönderme yapar.

Albüme yavaş dersek haksızlık etmiş oluruz aslında. Hatta Disintegrators oylenmiş bir şarkı ki al bu şarkıyı Rust in Peace'a koy dinenir. Sonrağıma She Wolf'un ve Vortex'in aksak riff'leri mükemmelidir. Bir de bıkmadan usanmadan eski günlerine gönderme şarkılar yapan Mustaine, bu albümde de FFF (Fight For Freedom) şarkısında Metallica'nın Motorbreath'inden riff almıştır.

### Risk 1999

Haklıtan fazlasıyla risk'e girmiştir Mustaine. Albüm çok çok değişti ve Megadeth'e çok az benziyor. Ayrıca Nick Menza da kılçına tekme yiemiştir. Yerine Suicidal Tendencies'den Jimmi DeGrasso gelmiştir. Bu adam kovmalar Mustaine'in başına ilerde beta olacak ama...

Insomnia ile başlayan albüm Prince of Darkness ile devam ediyor ve hala Megadeth dinlediğimizin farkına varmıyoruz! Crush Em şarkısının klipinde de Van Dam-

### MEGADETH



me'i oynatınca içiçe soğumuştuk gruptan ama konserde "CRUSH CRUSH" diye bağırıp coşunca bu albümde de hak verdim şahsen :) Breadline gibi bir şarkı da yapan Mustaine radyolarda çalınmanın tadını da almış ve bunun hoş bir deneyim olduğunu söylemiştir. Biz pek eğlenmediğimizde Megadeth'e karşı boynumuz kıldan inceydiler.

### The World Needs a Hero 2001

Bu albümle anladık ki bir grup eğer isterse eski günlerine dönüş yapabiliyormuş. Risk albümünden sonra çıkan mükemmel bir albüm. Müzik sert, eski riffler geri gelmiş vs. Ama bu sefer de Marty grubu bırakmıştır. Yerine Alice Cooper ve Savatage'dan Al Pitrelli gelmiştir.

Albümun açılış parçası Disconnect, Moto Psycho, Recipe For Hate ve Dread and Fugitive Mind mükemmel şarkılar. Ama benim en sevdigim şarkı 1000 Times Goodbye. Müziği kadar sözlerine de hasta oluyorum. Bu şarkida dünyanın öbür ucunda da olsa tüm kızların aynı olduğunu anlıyoruz. Sözlere zoom diyorum.

Bu albümde de yine arak bir şarkı yer alıyor :) When şarkısı Am I Evil'a oldukça benziyor. Zaten bunlar yüzünden bir çarpıldı, kolu sakatlandı Dave'in. Grup dağıldı, elemanlar gitti. Şimdi Mustaine geri döndü, eski elemanlar yok ama yeni albümü dört gözle bekliyoruz.



of Heroes ve Family Tree hep ağır şarkıları ve müzik dopdoluysa.

Albümden benim en sevdigim şarkı ise albümün sonundaki Victory'dir. Şimdiye kadarki albümlerinde yaptığı şarkıları arda sıralayarak şarkı sözü yapmış.

Bir de bu albümle birlikte piyasaya çıkan Hidden Treasures adlı bir albüm vardır. Filmlere yaptıkları şarkılar ve cover'lardan oluşur. Breakpoint, Angry Aga-

# INBOX & OUTBOX

Zaman ne çabuk geçiyor farkettiniz mi? Yoksa gerçekten de insan yaşandıkça öyle mi hissediyor dersiniz? Sebep ne olursa olsun, ilk Batman filminde Joker'in dediklerine kahılmamak elde değil. "Yapılacak ne çok iş var, ve ne az zaman!"

## ÇOCUK OYUNCASI

Öncelikle selam Berker hocam, Ben kendi çapında bilgisayarla ilgilenen ama en çok oyuları oynamasını, incelemesini, hatta bazen kafamın getiği kadar da programlaması ile ilgiliğimi söyleyebilirim.(Ahh ahh eski günlerim geldi aklıma ne küsel proglar yazardık arkadaşlarla Turbo pascalda) "Nereden geldi bu oyun hastalığı a mangak kardeşim" diyecek olursan ilk A500+'ım elime geçtiğinde (gerçi kankamın C64 ü beni daha öncelerinden cezbederdi ama, alımırlardı bir türlü pilgisayar allımlıları böbü...) ilk elime geçen Monkey Island oyununu oynarken oluştu. Zati o dönemlerde bir de kankalarla RPG olayına dalmışık DSA ya (Das Schwarze Auge) hala doyamam ama dediğim gibi bilgisayar üstünde oyun da ayrı bir olaydı yaws. 0 yüzden bende hep çeşitli oyular oynamış, oynarken de hep validateden bi ton dayak + azar yemiş bazen bilgisayarı min kablosunu bile aldıları olmuştu. Ben oyunu oynamakla ve yapıyıla ilgileniyordum ve bunun yüzünden okuldayken seçmeli ders olarak da information u

datenverarbeitung (bilg programcılığı oluyor galiba) ilk Turbo Pascal ile başlamıştık. Epey bir uğraştığımı hatırlıyorum (evet bi 8086 da Turbo Pascal 3.0 la nasi prog yapardık ateşli ateşli iyi hatırlıyorum.) sonra da 286 filan gelmişti zati Windows filanla tanışma, hatta Dos-Windows muhabbeti derken epey bir olay olmuştu. Sonra ne mi oldu? Bilmiyorum. Türkiye'ye ailemle zorunlu dönüş yapmak zorunda kaldım ve 96'dan beri doğru düzgün bilg ile uğraşmadım. Son birkaç senede tabii gene ola ya vakıf olmaya çalışıyorum ama hastalığım da pek izin vermedi maalesef. (Toz alerjim var bunun yüzünden üni eğitimimi bile bırakmak zorunda kaldım.) Şimdi "karrdeşim maynahmısının beni niye bütün bunlarla cebel-

leştiriryon baaa ne" diyebilirsin elbet. Benim bu konuya yazmamdaki amacım ciddi şekilde oyun programcılığına girişebilmek ve geliştirebilme. Ama yazmış olduğun Gamasutra sitesinden pek fazla bir şey çözümleyemedim üyelik + ücret filan olaylarına girmişler galiba. Yalnız bir şekilde anlatımı olan icabında ilkokul çocuğuna anlatırılmış gibi anlatabilen bir site varsa bildiğin, acayıp çok sevineceğim. Bende çeşitli adventure bazında bazı oyuları yapabilmek için kendimi adayabilmek istiyorum ve bunun için Türkiye'den birçok malzeme olduğunu bile görüyor ve düşünüyorum. Bu arada ikinci bir sorum olacak benim karikatüristik yeteneklerim de var bunu oyun yapımında nasıl kullanabilirim?

Onur Murat Sakgün

Merhaba Onur,

Akut toz alerjin olmasına üzüldüm doğrusu. Hangi şehirde yaşadığını bilemiyorum, ama bu tür rahatsızlıklarla olanlar için özellikle İstanbul pek iyi bir yer sayılmaz. Çoğu şehir kötüdür ama İstanbul bu

**DSA'ya (Das Schwarze Auge) hala doyamam, bilgisayar üstünde oyun da aynı bir olaydı.**



açından özellikle berbat sayılır. Aslında en güzel şehir dışında, rüzgarın esme fırsatı bulabildiği bir yerde yaşamak. Ama tabii bunun da zorlukları var. Neyse, gelelim esas sorunun cevabına. Öncelikle Gamasutra.com sitesi sandığın gibi insanlara programlama öğreten bir site değildir. Bu sitenin olayı zaten belli bir seviyeye geldiğini düşünün, uygun fırsatlar arayan insanlara piyasadan haberler vermek, fırsatları bildirmektir.

Bilgisayar programcılığı meselesine gelince, bu konuya binlerce defa cevaplandırmışızdır herhalde. Bilgisayar oyuncuları dışarıdan bakınca çocuk oyuncası gibi görünebilir, ama aslında bilgisayarlar bu gezegendeki en karmaşık makinelerdir. Ve bu makineleri bir "oyun" yapabilecek denli programlayabilmek için, bir ilkokul çocuğundan çok daha fazlası olmak gereklidir. Yüksek seviyede matematik bilgisi, gelişmiş bir analiz yeteneği, soyut düşünümbilmeye yatkın olmak, bunlar gereken en temel özellikler. Hemen ardından da inanılmaz seviyede sabır ve adamışlık gereklidir. Ne internet üzerinde, ne de başka bir yerde sana bilgisayarın nasıl programlanabileceğini şıppadanak anlatan

bir kaynak bulamazsan. Çünkü öyle bir şey mümkün değil. Mümkün olsa alayımız programcı olurdu, değil mi? Senin anlayacağın bu işe girmek istiyorsan, yolunu kendin bulacaksın. Kimse elinden tutup seni yetiştirmez. Bu çağda hiç kimseden öyle bir güzellik beklemeye. Karikatür olayına gelince, asla heves ettiğim bir iş olmadı, çünkü bende ne öyle özel bir çizim yeteneği, ne de öyle özel bir bakış açısı mevcut değil. Eh bunu bildiğim için de hiç kasmadım. Yani o konuda da sana zerre yardımım olamaz, ben mizah dergilerini okumayı seven bir adamım, mizahla tek ilişkim odur. Bak sen en iyisi işe Flash animasyonları yapmakla başla. Böylece hem işin temel mantığını daha kolay kavrar, hem de çizim yeteneğini kullanma fırsatı bulursun. Bence en doğru yaklaşım bu olur.

## CEVAP

## HASTASIYIM ÇÖLÜN!

Selam Berker abi, sana soracak o kadar çok sorum var ki, yanı şimdiden başının ağrımaması için kahve yapsan iyi olur.

- 1)** Bu Mafia 2 nerelerde, hiç screenshot falan yok mu ve ya biraz bilgi, sitesinde de bir şey yazmıyor?
- 2)** Prince of Persia aldım oyunu açarken (Ubisoft falan yazıyor hanı işte ondan sonra menüye gelindiğinde) bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Ekran kartım 16 Geforce 4ti (laptop) sorun büyük ihtimalle ekran kartından da nasıl düzenebilir? Çok dynamak istiyorum.
- 3)** Prince of Persia 2 ne zaman çıkıyor?
- 4)** Bu arada aptal bilgisayarım Beyond Good Evil'ı da çalıştırıyor fakat Far Cry'yi çalıştırıyor. Arada bir takılısa da rahat oynanıyor. Bir de Far Cry gerçekten mükemmel.
- 5)** Bu yıl çıkacak bomba oyunlar neler var sence veya herkese göre istedigin gibi cevap ver.
- 6)** Bu aralar şöyle Mısır'da geçen güzel bir adventure çıkacak mı? (Biraz absürd bir soru ama Mısır'da geçmişe daha bir güzel oluyor.)

Bak çok soracağım dedim yazmaya başlarken unuttum. Kendine iyi bak. İyi günler.

Vidocco

Selam Vido,

Senelerdir kahve içerim, ama baş ağrısına iyi geldiğini ilk senden duydum. Ehee, neyse, geçelim cevaplarına:

- 1)** Mafia 2 hakkında çok fazla bilgi yok etrafta, ama normaldir.Çoğu firma özellikle Half Life 2 ve Duke Nukem Forever keşifçilerinden sonra oyun iyiice bitene dek çenerelerini tutmayı öğrendiler. Herhalde bitmeye yakınlığından haberleri çökmeye başlar.
- 2)** Bazı oyunlar donanım açısından hayli kapaklı oluyor doğrusu. Eh, laptop bilgisayarlar da genellikle oyuncular ve oyuncular düşünülerek tasarlanmazlar. Bir de ekran kartı sürücülerini güncellemeyi dene, oyunun tam başlarken masaüstüne dönmesi genellikle bu yüzden olur.
- 3)** Biz de tam bu sayıda oyunla ilgili bir ilk bakışa yer verdik, eminim buraya gelene dek okumuşsunur bile. Henüz tarih belli değil, ama 2005 yazı diye tahmin ediyoruz.
- 4)** Bakınız 2 nolu cevap. Büyük ihtimalle aynı sebeptendir.
- 5)** Biz de tam Sinan ile aynı konu hakkında geyikliyorduk, sen üstüne geldin. E3'ten de edindiğimiz izlenimlere göre, bu yıl konsollar ve özellikle de X-BOX hayli zengin bir oyun çeşidine kavuşacak. PC için ise çok sağlam FPS ve RTS türü oyuncular geliyor. Ayrıca bir dizi gine çok sağlam RPG çıkabilir. Yani oyun çeşidi sorun olmayacağından, ama bilgisayarlarımız bunları ne kadar çalıştırır, orası ayrı hikaye tabii ki.

**6)** Yooo, hiç absürd değil. Neden bilmem ama çöl atmosferi her zaman etkileyici olmuştur. Mesela kime sorsam Diablo 2'de en sevdigi bölümün çölde geçen olduğunu söyley. Ama tamamen çölde geçen bir oyun yapılmıyor mu bilemiyorum. Adventure türü ise zaten Lucas Arts'ın son iki oyununu iptal etmesiyle beraber iyice kurudu gibi. (Araya gireyim, neden bu ay Incelediğimiz Egyptian Prophecy'ye bir göz atmıyorsun? – BLX) görünüyor. Üzücü tabii.

## I HATE SOCCER!

Hayırlı günler Berker Abi. Öncelikle aklim dayken söyleyeyim aradaki Şubat ayı ha- riç Kasım'dan bu yanaki Level kapakları tek kelime ile süper. Buradan eğer kim ilgilendiler ise ona teşekkür ediyorum. Bu arada yazılımda kullandığın dil o kadar samimi ki insan defalarca okuyor. Sanırım bunda en önemli faktör (bence) çok hafiften argo kullanman. Ve galiba çogumuzun da günlük hayatı böyle konuşması seni de insanlara daha çok yaklaşır ve akabide biraz da yaştan dolayı insanlar seni abi, baba gibi görür. Bence kullandığın dil gayet doğru çünkü; de-



Merhaba Yücel,

Yahu sen benim yazılarımın argo olduğunu düşünüyorsan hayatımda "argo konuşma" görmemişsin demektir! Ać herhangi bir gazeteyi ya da televizyon kanalını, gör bak

**Yahu sen benim yazılarımın argo olduğunu düşünüyorsan hayatımda "argo konuşma" görmemişsin demektir!**

diğim gibi herkes küfürlü ve argo konuşuyor. Neyi kimden saklıyorsun değil mi yanı hele ki Türk toplumunda. O yüzden hiç öyle İngiliz Kraliyet Ailesi'ndeki gibi konuşmaya ne gerek var. Ha bu arada diğer yazarlar öyle yazmıyorlar demiyorum kesinlikle. Hatta onlar da o kadar sıcak ve samimi bir dil kullanıyorlar. Zaten bu üzerinden Level okuyorum. Ama şunu da söyleyeyim bazı yazılar çok sallamasyon oluyor. Genelde bu oyunlar zaten düşük puan almış oyunlarda olsa insan oyun hakkında adam gibi bir şeyler öğrenmek istiyor. Ha bu arada içimde çok ukde kalmış bir şey de yılın oyunları dosyanızdı. Ben geçen sene ki gibi ilk 3 sıralar, özel ödüller, yorumlar beklerken önemde bütün ödüller yarımla sayfaya siğmiş duruyordu. Yani ne bileyim bir en iyi müzik ödülünü Freedom Fighters'e gitmesini, en iyi bölümün Call of Duty'e verilmesini, en iyi karakterin (bence) Max Payne'e verilmesini veya genel olarak yılın oyununun seçilmesini görememek benim hevesimi kurşamda bıraktı. Neyse epey uzun oldu daha fazla da sıkılmıyorum. Okuman bile benim için yeter. Ha bu arada niye hiç futbolla ilgili oyun oynamıyorsun yahu?

Yücel (Ak'zarg) Çelik

argo nasıl olmuş. Biz yazarlar dergide bir birimizle nasıl konuşuyorsak, yazılanımızı da o lisanla kaleme alıyoruz. Her zaman değil tabii, biz samimiyetle laubalilik arasındaki çizgili bilirliz çünkü. Öte yanda, yazılarımızın "sallamasyon" olduğu iddiasını kesinlikle reddediyorum! Olabilir, her yazar zaman zaman havasına giremeye kendinin de çok beingmediği işler çıkarır. Ama bu her zaman olan bir iş değildir, çünkü genellikle çok zayıf yazılar doğrudan yazının kafasına atılır ve tekrar yazması söylenir. Serbest ya da kadrolu, değişmez. Ha bu arada, bu söyledikle rinle Kısa Kısa bölümündeki yazıları kastediyorsan, oranın modeli öyle. Ve neden öyle olmasın ki? Oraya koyduğumuz oyuncular genellikle kendi yapımcılarının bile görmek ya da duymak istemediği şeyler, biz niye ciddi ciddi anlatalım? Tabii ki makaramızı gececeğiz!



O rezil şeyler oynamanızın iyi fikir olduğunu düşünsek zaten Kısa

Kısa başlığı altına koymazdık! Ve Yılın Oyunları olayına gelince, maalesef o işten biz de pek memnun kalmadık. Aslında o bölümü yaparken kafamızda çok daha farklı bir şekil vardı, ancak ortaya çıkan sonuç hiç hayal ettiğimiz gibi olmadı. E bütün bölüm yeniden yazmak ve tasarlamak için de vakit kalmamıştı, o yüzden o seferlik öyle oldu. Bu işte

de her işte olduğu gibi her zaman ögrenenek yeni bir şeyler var.

Zaten sık sık tasarım değiştirmemizin bir sebebi de o.

Biz aslında "mükemmel dergi" tasarımının peşindeyiz. Man-

yaklık paraya değil ya. Heheh. Ve futbol. Hiç işim olmaz. Bilmem anlatılabildim mi? Kal saglı-



cakla.

### SAYIN ABANDONE...

Merhaba Dergiyi 5 yıldır abone olmadığım halde alıyorum. Her neyse yağ çekmeden başlayayım. Ayrıca bu benim 9 veya 10. mektubum. Zira bazıları aynı mektubu 30 defa yollayıp dergide yayınlanmasını veya kendilerine cevap verilmesini sağlıyormuş.

**1)** Unreal Tournament 2004 'ün orijinalini nerden bulabilirim. Hiçbir dükkanında yok. Avatürk'te stoklar bitmiş. Bir de kafamda yolacak saç teli bitti. Please help me!

**2)** Far Cry bazı PC'lerde çalışmamış doğru mu? (Ben orijinalini alacağım inşallahonda yoktur).

**3)** Sacred tam çözüm verecek misiniz? İyi olur.

**4)** Next Level çok güzel bir program ama saat "Silikon Vadisi" gibi olsa daha iyi olurdu.

**5)** Cenk&Erdem neden yok artık? Çok güzeldi. Bir de Serpil abla niye gitti?

Hadi size eyvallah, mutlu kalın inşallah.

Hamdi Eken

Merhaba Hamdi,

Güzel kardeşim, "dergiyi abone olmadığı halde almak" nasıl bir tanımlamadır, kafam allak bullak oldu valla! Böyle durup durup bir laf ediyorsunuz okur kitlesi olarak, sonra gecenin köründe kilitlenip kalmıyorum ekran başında. Ya bana da yazık ama! Gözleri yedik bitti der gi yapacağz diye, nedir, kalan üç gram aklımızı da mı

giyelim? Ayrıca işim yok kimin kaç mektup attığını mı söyleğim? Her ay bakıyorum birikmişlere, eli gözü düzgün olanları koyuyorum buraya işte. Bak mesela kendin diyorsun, daha 30 olmamış mesaj sayın ama sana da denk gelmiş sıra, değil mi? Neyse, bakalım ne sorular sormuşsun, ben ne demişim:

**1)** Valla bileyim, Avatürk'te kalmadıysa zor bulunur gibime geliyor. Hayır, nerede oturduğunu da bilmiyorum ki şuraya, buraya bak diyeşim. En iyisi biraz bekle, herhalde Aral İthalat getirir bir parti daha. Trüm tırmıranmaktansa biraz geç oynamak iyidir. Evet, ben biraz tembelim. Eheh.

**2)** Öncelikle Far Cry bir adet DVD üzerinde geliyor, haliyle DVD sürücünün olması lazım. Bunun haricinde oyunun sistem ihtiyacının cidden çok yüksek olduğu bir gerçek. Bak yüksek demiyorum, çok yüksek. Ona göre artık.

**3)** Veririz herhalde, niye vermeyelim. (Strateji Ustası Özel 2 diyeşim mi? – BLX)

**4)** Ühhhh, kopta gel! Next Level sona ereli yıl oldu be baba, sen ne yaptın öyle?

**5)** Oyyy! Ya sen dergiye devamlı aldığına emin misin? Cenk&Erdem olayını bir kenara bıraktım, Serpil gideli çağlar geçti be hac! Tamam, o kadar değil belki ama, yani oldu bayağı. Niye gittiğine gelince, eh sen olsan bu kadar manyağın arasında durur muydu? Sabahtan akşamaya kadar cuv cuv atarı oynayan koca koca herifler! E sabır taşı olsa çatılar insan, di mi? Ehaha!

Ortalık çok güzel PS2 oyunları kayníyordu. Ama koca şehirde bir fane bile PC oyunu bulamadım.

### FLOPPY FLOPPED!

Herkese hayırlı günler, Bu floppy'ler artık kalmadı ya, ben de bu yüzden yeni bilgisayara koymayacağım. Koysam mı? Bir sorum daha var, koymazsam USB boot disk yerine gecebiliyor mu? Nasıl yapılıyor? Cevaplarsanız çok sevinirim.

Hayırlı işler Hepinize kolay gelsin!!

Emirhan Özkan

Merhaba Emirhan,

Mektubun kısaymış, bir kenara ilüstreremiyim dedim. Hem bu vesileyle bir konuya daha aydınlatmak isterim. Arkadaşlar, donanımla ilgili sorularınızı Tuğbek'e atmanız iyi olur. Başka herhangi bir mail adresine atılan donanım sorulan çoğunkula gümme gitmektedir. Tuğbek'e ise koala@okaliptüsagaci.zoo adresinden ulaşabilirsiniz. Desem yalan olur. Ahahahaha. Neyse, gerçek mail adresi derginin künnesinde var. Floppy olayına gelince, hemen hemen hiçbir halta yaramıyorlar artık.

Bilgisayarı herhangi bir USB bağlantılı sürücüden boot etmek için ise BIOS ayarlarından gerekli değişikliği yapman yeter-

İ. Tabii bir USB portuna bağlı herhangi bir sürücü var olduğunu düşünecek söylüyorum bunu. Ama buna da pek gerek yok aslında, çünkü CD'den boot etmek gayet mümkün. Zaten

Windows XP doğrudan böyle kuruluyor biliyorsun.

### KNIGHTS OF DENİZLİ

Öncelikle merhabalar. Derginizin sadık bir okuyucusu olsam da bu size 2. maliim Berker Abi. Bu maili atmamdan önce hem halini hatırlı sormak, hem de birkaç soruma cevap bulmaktır. İnşallah iyisindir ve seni rahatsız etmiyor. Mektubumu paylaşmak sana kalmış dijip seni biraz rahatlataymı bari :). Sorularıma gelecek olursak;

**1)** Star Wars KOTOR'u patch etsem ki (Denizli'liyim ve bende dial-up var, riske girmemeliyim) bu ara sıra olan takımlar geçer mi?

**2)** Ben ADSL başvurusu yaptım. Evde iki makine var bana sağlam ve çok pahalı olmayan bir modem önerebilir misin?

**3)** CD'deki Underground'da geçen aykı gibi kesikler olacak mı? Olmasın hatta biraz daha fazla yer ayırmayı imkanınız varsa -ki kesin yoktur- ayırir misiniz?

Sorularım bu kadar. Özellikle senin yazdıklarını çok beğeniyorum. Hayalet'e selam. Gorcan abimin de elliinden operim. Sağlıklı kalın.

Thorn Uth Maa'r



Selam Sana Thorn!

E böyle bir isime de merhaba felan denmez ya! Neyse, demek devamlı okuyan ama olur olmaz mesaj atmayan bir insan evladısin? Nasıl kanım isındı sana şimdil Ehe, geyiği bırakalım, olaya bakalım. Aha cevapları:

**1)** Yahu sanki aklımda biz KOTOR yaması verdik gibi kalmış ama emin de olamıyorum ki! Belki de Sinan'a zırı pırı "Şşşşşş, bak millet KOTOR yaması istiyor hacı, akınlı olsun!" demekten beynime öyle kazınmıştı, kimbilir? Sen isterSEN bizim CD'leri bir kurcalı tekrar? Ama bildiğim kariyerle KOTOR'u yamamak o acayıp bug için bir ilaç olamıyor. Daha da ilginci, ben o bugla hiç karşılaşmadım. Belki donanım ayarlarını ve oyunun grafik ayarlarını tek-rar bir kurcalasan daha iyi olur?

**2)** Bak, altın kural, ucuz etin yahnisi lezetsiz olur. Piyasada çok ucuzda ADSL modemler var, hem de minik minik, şirin şirin. Ama iyi bir modem istigorsan ucuzdan kaçacaksın. Mesela bazı çok ucuz modemlerin deli gibi isındığı ve birkaç saatte bir kapatılıp dinlendirilmesi gerektiğini pek çok kullanıcından duydum. Ben kendi evim için Zoom X4 modem almıştım, çok ta memnun kaldım. Biraz fazla ayarı var ama çok sorunsuz ve kullanışlı. Ayrıca iki bilgisayarı aynı anda aynı ayrı bağlayabiliyorsun, biri USB, biri network kartı üzerinden oluyor. Ta-bii sen yine de diğer markalara da bak, teknik özelliklerini oku, belki o zamandan bu yana daha da iyisi çıkmıştır. Ama ucuz üründen kaçın.

**3)** Valla Underground lastik gibi, duruma göre uzatıp kısaltıyor onu Sinan. Ama günü-müzdeki demo vs boyutlarını düşünürsen, bundan daha fazla büyütmesini beklemek biraz iyimserlik olur sanırım.

Bu arada sen ne yaptın ya? Gorcan eli öpülecek adam mı yanı? Bakma öyle karizma pozlarına, naifin, hatta sütlacın tekirdir. Ahahaha, Gorcan'a da bulaştım ya sonunda buradan! Lən ne çamur herifim yaaaa!



HALLOWED ANTIQUITY

Selam Level çalışanları,  
Ben derginizi 2000 senesinden beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. (Hele son dizayn değişikliğiyle daha da güzel oldu.) Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.  
**1)** Ben geçen doğum günüm nedeniyle bilgisayar oyunu alacaktım. Sevingle yola çıktım. Bir sürü büyük alışveriş merkezi gezdim. Ama baktım ki piyasada bir tane bile doğru dürüst PC oyunu yok. Bir sürü gere baktım. Ortalık çok güzel PS2 oyunları kayníyordu. Ama koca şehirde (İstanbul'da yaşıyorum) bir tane bile PC oyunu bulamadım. Kardeşim bütün alışveriş merkezlerinde de doğru düzgün PC oyunu "kalmamış" olur mu? Oysa etrafta çok güzel PS oyunları var. Sonra diyorlar bir sürü insan kopya oyun alıyor, çok az kişi orjinal oyun alıyor. E kardeşim sen rafa koymazsan insanlar nasıl oyun alınsın? Sonra Allahtan doğru düzgün Commandos 3 buldum. (Gerci bu bir soru değildi.)

**2)** Ben arkadaşımdan NFS Underground oyununu aldım. Büyük bir hevesle bilsigaya yükledim. Ama oyunu çalıştırduğum zaman ekran karardı ve oyun çalışmadan masaüstüne geri döndü. Oysa arkadaşım oyun çalışıyordu. Bu neden kaynaklanıyor olabilir?

**3)** Commandos 3'te oynarken kapalı alanlarda oyun çok güzel çalışırken, dışarı çıktığım anda oyun yavaşlıyor. Video kalitesini Low'a getirdim. Ama hiçbir şey değişmedi. (Aynı şey oyun içindeki bazı videolar içinde geçerli.) Bu neden oluyor olabilir?

Cevaplarsanız sevinirim.

Anil KAYA

Selam Anil,

Madem eski okurumuzsun, o zaman bizi iyi tanınsın. Kurtlu herifleriz biz, zırt pırıt tasarım değiştirmeden rahat duramayız. Tasarımı her saçıda kökten değiştirmesek bile, en azından

kenarını köşesini kur-  
calarız. Yani senin an-  
layacağın, bizim çile-

**1)** Haklısan, soru değil tespit olmuş bu. Ama yine de cevaplanacak bir yanı var. Diyorsun ki kimse getirmezse nasıl orijinal alalım? Haklısan. Ama bir de şu var, bizim ülkemizde faizciliğten, arpaciğinden, tefecilikten, snekiüslüyon-

dan, yani HAVADAN kazanılan para kadar bol para başka hiçbir yerden kazanılmaz. Kırk yılda bir adam gibi iş kurmaya kalkan birileri olursa da bir şekilde ayağını kaydırırlar. Kimse kaydılmasa, ulyanık geçinen girişimci kendi ayağını kendi kaydırır. Malum, bizim halkın huyudur, herkesi keriz, kendini akılı görmek yanlış. Nitekim oyun piyasasında da aynı işler döndü az çok. İnsanlar oyun ithal etmeye kalktılar, ama kimse almadı. Altı üstü oyuncuları, o paraya arabayı yıkatırım, tereyağılı iskender yerim, vs. Tabii bazıları da rezil oyuncuları deli paraya satmaya kalkıp kendilerini battırdılar, orası da ayrı. Haligle şimdî de kimse bono, faiz, repo varken oyuna falan para bağlamak istemiyor. Sonuç? Sonuç basit. Hindistan bir milyar nüfusla ve sıfır fabrikayla dün-ya yazılım devi oldu, kalkınmanın dibine vuru-uor. Biz üzerinde 40 issızlık ve pittikce büyüğün

OMURGA MESELESİ

Merhaba LeveL camiası,

Öncelikle bana bu sıkıcı LGS'ye hazırlık döneminde birazcık olsun sıkıntımı giderme konusunda yardım ettiğiniz için teşekkür ederim. Şimdi sorulara geçiyorum:

- 1) Şu ADSL problemi tam olarak ne zaman düzenecek?  
Hem çoğu yere ulaşmıyor, hem de diğer ülkeler yanında yavaş kiyor. Amerikanlar 6.25 Gbps hızıyla bağlanırken biz 2048 Mbps hızı talim ediyoruz.
  - 2) CS'ye bot yapımını öğretten bir site var mı?
  - 3) Birçok ülkede bilgisayar ve oyun kanalları var. Bizim niye yok?
  - 4) Burada bilgisayarla ilgili ne olursa bana soruyorlar. Ben mi çok bilgiliyim, yoksa onlar mı çok bilgisiz? Ne olursa olsun bütün bilgimi size borçluyum.

Mr.DaNGeR

Merhaba Danger-

Ne bu ya? "Tehlike benim göbek adımdır bebek!" muhabbetini bana uapmauaudin bari. uanlış olmus. Ehaha, neuse. LGS'de

Allahüm sabır ihsan et şu kuluna, elinden bir nükleer savaş çıkmaz!

bir dış borçla oturmuş AB'ye alsınlar diye bekliyoruz. Herifler yedi ceddimize dümdüz gidiyorlar, biz he baba, he baba diyoruz, işin ucunda Euro var ya çuval çuval! Süper zekiyiz abi biz, tereyağılı iskender yiypip Doğan görünlü Şahinlerimizi yikatmaya, manitalara hamburger yedirmeye devam edelim. Bilgisayar, kitap, film, bunlara para mı verilir ya? Okuyup, üretip ne olacak? Avrupa nasılsı alır bizi, doyurur aç karnımızı! Avrupa keriz, biz akılıyız ya! Ulan daha konuşacağım ama kantarın topuzu iyice kaçacak, sonra Sinan gidecek okkanın altına sorumlu müdür olarak. En iyisi susayım ben, zaten tepeme kadar doluyum, hem Sinan'a da yazık. Bir garip zürefacık, ne yapar mapus damlarında sonra bir başına? Hayır kaşar da değil ki herif dayansın, o da auri bir naif, auri bir sütlac. Ehahahah.

**2) Valla arkadaşının bilgisayarını bilemem ama, senin bilgisayar biraz zayıf kalıyor olmasın? Dediğin sorun eski ekran kartları ve uyumsuz sürücüler yüzünden olur. Ve tabii DirectX 9.0 kuruğu değilse yeni oyunlar büyük ihtimalle çalışmayaçaktır.**

**3) Cık, bu sorunu da okunurken iyice iman ettim, senin sistem kesin biraz antika kalıyor.** Commandos 3'te kasılan cihazın artık yavaştan köşesine çekilmesi, kendini bahçede gülmek isteyen tavuk yetiştirmeye vermem gerekiyor. Sen Inbox'tan sonra bir de donanım köşesini ziyaret et, bak ne cici cihazlar var orada.

başarılar dilerim, artık neye derman olacaksa bu ülkede. Gelelim cevaplaraaaaaa:

- 1) Valla internet hızlarıyla ilgili bu iki rakamı nereden buldun bilemiyorum ama, o dediğin kapasitedeki bir omurga ABD'de bir eyaletin ihtiyacını karşılamaz, nerede kalmış tüm ülke? Sanırım sen Internet 2 projesi kapsamında tek hat üzerinde erişilen deneysel süratlerden bahsediyorsun. Ona bakarsan Avrupa ve ABD arasında çekilen özel deneysel fiber optik hat üzerinde terabyte cinsinden süratlere çoktan ulaşıldı. Bu hat aynı zamanda iki kıtadaki büyük araştırma laboratuvarları ve üniversitelerin bilgi paylaşımı için de kullanılacak. Ağırlıklı olarak nükleer, kuramsal ve astro-fizik alanlarındaki bilgilerin karşılıklı paylaşılması hedefleniyor. Bak gene delireceğim şimdî, adamlar nelerle uğraşıyor, biz nelerle! Allahım sabır ihsan et şu kuluna, elinden bir nükleer savaş çıkmasın! Ulan bizi AB'ye alsalar ne yapacağız orada, kapıcılık mı? Hay bin kunduz!

2) Yooooook, YOK! İnternet üzerinde bir şey öğreten bir site yok! Kasacaksın, öğreneceksin, programları parça pinçik dağıtıp içinde ne varmış kendin göreceksin! Sormayın bu soruları, bir halt etmeye niyetiniz yok işte! Niyeti olan bana mı soruyor? Oturup yapıyor!

3) Bak güzel kardeşim, bu Ülke yediği ekmeğin buğdayını bile dışarıdan satın alıyor. Anlatabildim mi? Hah!

4) Onların cümlesi kara cahil, sen kendini biraz aydınlatmışsun, tebrik ederim. Şimdi senin görevin Jim, tabii eğer kabul edersen, o hıyarların alayını sövmürmek tür. En azından sağlam bir yemek ismarlatmadan elini klavyelerine bile sümreyesin! Madem sen öğrenirken onlar popolarını yayıp oturmayı tercih etti, o zaman sana bilginin bedelini ödeyecekler! Tabii bu görev esnasında başarısız olursan, ele geçersen ya da dayak yersen seni tanımazız Jim. Yeri gelir babamızın oğlunu tanımazız, öyle de sağlam çamurla yatarız Jim. Kulağına küpe olsun!

Neuse, sen hakma bana uça, gene sizinle ne yazdım. Am-

canıma yetti bazı şeyler, burama kadar doldum  
ha! Neyse, son şıktaki tavsiyemde ciddiyim,  
onun da altını tekrar cizevüm!

Eaaah, bu aylık ta bu kadar. Şimdi şunu Sinan'ın makineye salayıp koltuğun üzerinde kestireyim biraz. Siz de oturup mektup filan yazın kardeşim, ama adam gibi birşeyler yazın. Sıkıldığınız mı aynı soruları hep şıklar halinde dizmeye? Yok mu aranızda yaratıcı, okunası mektuplar yazacak kimse? Öyle "Hırs yaptım, size yazar olacağım!" diye mesaj atmakla olmaz bu işler, hele önce adam gibi bir mail döşenin bakalım! Gaaaazzzzzzzzzzz!  
Nihahahahahaaaaa!

# NASIL YAPILDI?

Bu sayıdan itibaren yeni bir köşeye karşınızdayız. Bu köşenin amacı size klasik olmuş bazı oyunları ve onların arkasındaki hikayeleri kısaca aktarmaktır. Ama alışılmışın aksine kuru istatistikler değil, gerçek ve ilginç hikayeler olacak bunlar. Açıltısı yapmak için ise oyun tarihindeki en tanınmış oyunlardan biri olan DOOM'u bizlere kazandıranların bir hikayesini seçtik. Bu sadece yaptıkları oyunun değil, şanslarının nasıl açıldığına da hikayesidir.

## COMMANDER KEEN

### HOW TO BE A DOPEFISH IN THREE EASY STEPS



THAT'S IT!  
YOU ARE NOW AN  
OFFICIAL DOPEFISH!

Henüz 19 yaşında olan John Carmack çalıştığı pizza dükkanında son pizza servisini de yaptıktan sonra önlüğünü çıkarıp doğru eve yolların. Amacı o zamanlarda Softdisk Comp için çalışmaktı olan John Romero'dan öğrendiklerini uygulamak, kalan boş saatlerini en sevdigi iş olan bilgisayar programcılığı ile geçirmekti. Bu ikili zaman içinde bir efsane haline gelecek olan Commander Keen oyunlarını yapacaklardır.

John Romero daha o vakitlerde bile en yaygın ev bilgisayarı olan Apple 2 kullanıcıları arasında ünlüdür. Zaten Softdisk Comp firmasındaki işini de bu ünү sayesinde elde etmiştir. Romero orada kafadengi adamlar bulmakta zorluk çekmeyecektir. Bunlardan biri de Tom Hall adındaki bir başka programcidir. Bu ikili bir akşam masalarında çalışırken, sırı can sıkıntısından dolayı Nintendo'nun ünlü oyunu Super Mario Bros 3'ün ilk seviyesini PC'ye

uyarlamaya karar verirler. Sırı keyif için yapılan bu çalışma pek kolay değildir ve ikili tüm gece ekran başında gözlerini yedikten sonra, sabaha karşı 5:30 gibi işi tamamlarlar. Romero oyun tamamlandıktan sonra o uykusuzlukla bir de üstüne hiç ara vermeden üç saat yaptıkları oyunu oynar. Sonuç hoşlarına gitmiştir, ancak maalesef bunu bir teklif halinde şirketlerine sunduklarında olumsuz yanıt alırlar. Carmack uzun süre gizlice bu projesi üzerinde çalışır, zaman içinde 16 renkten ibaret EGA grafiklere sahip oyun motorunu da yüzüne bakılır bir hale getirmeyi başarır. Ancak ekip ne yaparsa yapsın Softdisk'in onayını almayı başaramaz. Bunun üzerine geliştirildikleri oyun motorunu kullanarak kendi oyunlarını yapmaya karar verirler.



### COMMANDER KEEN: MARRONED ON MARS

Türü: 2D Action

Sistem İhtiyaç: 286/640 kB

RAM/DOS 1.0/VGA/EGA/CGA/

Yapım/Dağıtım: ID SOFTWARE

Çıkış tarihi: 1990

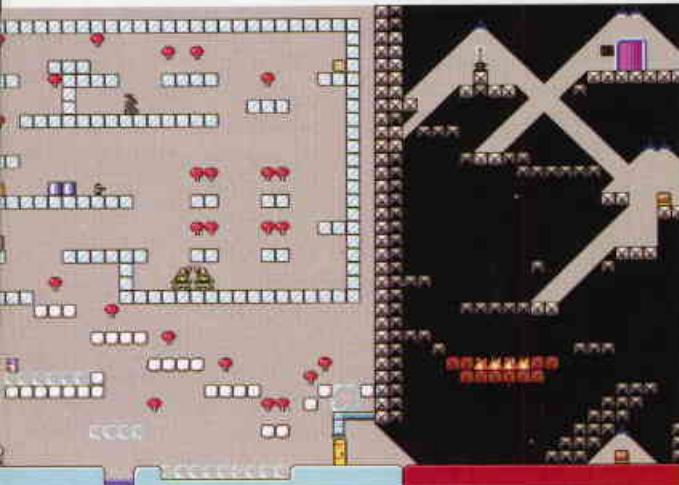
### Tom Hall olup bitenleri şöyle anlatıyor:

"Carmack bu oyunun kahramanının tüm galaksiyi kurtaran küçük bir çocuk olmasını teklif etti. Oturup onbeş dakika içinde Keen 1'in girişinde görülen paragrafi yazdım ve kaydettim. Bu Carmack'ın çok hoşuna gitti ve işte biz de böylece işe girişmiş olduk!"

### O paragrafta şunlar yazmaktadır:

"8 yaşındaki küçük dahi Billy Blaze evde bulduğu hurdalardan kendine bir roket inşa etmektedir. Bu onun macerasının başlangıcıdır. Ailesi evde yokken, çocuk bakıcısı uykuya daldığında, Billy arka bahçede atölyeye sıvışır, babasının eski futbol kaskını takar ve bir anda KEEN haline dönüsür! Savulun tüm kötülükler!"

Serinin ilk oyunu o zamanların ünlü shareware devi olan Apogee (daha sonra 3-D Realms adını alacaktır) tarafından 1990 yılında iD Software imzasıyla piyasaya çıkarılır. Ama iD Software'in tüm kadrosu halen Softdisk Comp bünyesinde çalışmaya devam etmektedir. Apogee'nin yöneticiisi olan Scott Miller bu kadroda ve





fikirlerinde gelecek olduğunu düşünür ve özellikle Romero'nun aklını çelебilmek için ilginç yöntemler uygular. Romero yaptıkları oyunları öven bir kişi hayran mektubu almaya başlar ve onceleri bunun Softdisk için yaptıkları işlerden dolayı olduğunu düşünür. Ancak biraz zaman geçince bu mektupların tümünün aynı postaneden atılmıştır olduğunu fark eder ve ardından Miller'in olduğunu anlar. Bu yöntemin işe yaramadığını gören Miller mecburen elini cebine atmak zorunda kalır. Miller iD Software'e yeni Keen oyunları yapmaları için 2,000 dolar ödemeyi teklif eder ki, bu o gün için elinde olan sermayenin yarısıdır. Bu paraya bir de haftada 100 dolardır pizza eklenince, anlaşma sağlanır ve tarih yazılır.

Commander Keen serisinin ilk oyunu olan *Marooned On Mars* kısa sürede iyi para kazanır ve sadece yazarların payına düşen miktar 10,000 doları bulur. Ardından gelen yeni oyunlar olan *The Earth Explodes* ve *Keen Must Die!* ile birlikte, *Invasion From Vorticons* adını alan bu üçlemenin toplam geliri 150,000 doları aşacaktır ki, bu o gün için inanılmaz bir başarıdır. Para kazanmaya başlayan Romero, Carmack ve Hall Üçlüsü Softdisk'ten ayrılır, 1991 başında birkaç diğer ele-

manla birlikte iD Software'i resmen kurarlar. İlk yaptıkları oyun Softdisk için hazırladıkları *Keen Dreams*, ya da hayranları arasındaki adıyla *Keen 3.5 "Lost Episode"* olur. Bu oyun teknik açıdan daha sonra gelecek olan *Galaxy* serilerinden daha geridir, ancak ilk üçlemede kullanılan teknolojinin en üst noktasıdır.

*Good-bye, Galaxy!* serisi ise farklı aralıklarla ve belirli bir sıra gözetmeden çıkarılır. *Secret Oracle*, *The Armageddon Machine* ve *Aliens Ate My Baby Sitter!* bu serinin oyunlarındır. *Aliens Ate My Baby Sitter!* aslında FormGen Comp firması için ticari bir yazılım olarak hazırlanmıştır. Ancak bu durum serinin başarısına gölge düşürmez, aksine *Billy Blaze* karakteri 90'lı yıllarda oyun dünyasının en önemli simgelerinden biri haline dönüşür. Ancak efsane olan tek oyun hayatı *Blaze* değildir. Mesela dördüncü oyununda basit bir ASCII karakterinden esinlenerek yaratılan *Dope Fish*, tüm yaptığı suda gezmek ve gördüğü yerde Keen'i yemek olan bir canavarıdır. Yapay zeka yerine gelebilecek kısa bir komutla hareket ettiğinden ve yemek ya da yüzmek dışında herhangi bir iş yapmadığından, "evrenin en aptal ikinci varlığı" olarak ún kazanacaktır! En aptal yaratık unvanı ise ait oldu-

ğu canlıda, *Dope Fish*'e esin kaynağı olan *Otos-topçu'nun Galaksi Rehberi* kitabındaki "Ravenous Bugblatter Beast of Traal" adlı yaratıkta kalacaktır. *Dope Fish* ise yıllar sonra pek çok başka oyun da yine boy gösterecektir. *Quake 1* ve *2* bunlardan sadece ikisidir.

iD Software çatısı altında hayat her zaman çok neşeli ya da çok kolay geçmemiştir. Ancak başlarından geçen en sıkıntılı olaylar bile sonradan insanın kahkahalar atmasına sebep olacak denli tuhaftır. Mesela grafik tasarımları yapan Adrian Carmack, pek fazla artistik yeteneğinin olmaması yüzünden hayli sıkıntı çektiğini itiraf etmektedir. Ancak daha da beteri John Carmack'ın kedisinin başına aştığı işlerdir! Mitzy adındaki bu tembel yaratık her zaman çalıştığı için hayli sıcak olan Adrian'ın monitörü üzerinde kestirmeyi pek sevmektedir. Fakat o eski teknoloji monitör üzerinde uygun kedinin kürkü yüzünden iyice isinincta, ekrandaki görüntüler kaymaya başlamakta ve Adrian'ın delirmesine sebep olmaktadır. Mitzy'nin laftan anlamadığı için ısrarla gelip o monitörün üzerine yatması belli ki hayli problem yaratmıştır.

Ancak anlaşılan her şeye rağmen kimse iD Software çatısı altında yaşadıkları günleri unutmamaktadır. Başta Carmack Üzeri iD için çalışmış olan herkesin ortak görüşü odur ki, teknolojik gelişmenin ve ilerlemelerin faydası tartışılmaz olsa da, eski günlerin lezzeti asla damaklardan silinmeyecektir. Ve Commander Keen serileri үstünden ne kadar zaman geçerse geçsin, asla unutulmayacağından emin olabiliriz. Eh, yapanlar bunu dedikten sonra bize laf söylemek düşer mi?

Hazırlayan: Eva Dvorackova

Çeviren: M. Berker Güngör



**GOODBYE GALAXY!**



# E3 Raporu - bölüm 2

Her şey bu ay bitti sanmayın. Bu ay buzdağının sadece görünen kısmını okudunuz. 2004-2005 oyun dünyasına yön verecek gelişmeler için, Temmuz Level'i bekleyin.

## İNCELEMELER

TRUE CRIME



THIEF DEADLY SHADOWS



PERIMETER



VAN HELSING



PSI OPS

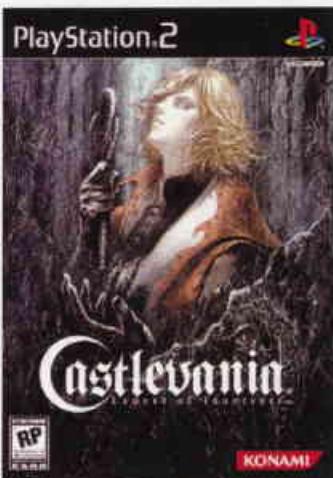


RED DEAD REVOLVER



### AYRICA:

Bizim hakkımızda ne düşünüyorkar sorusunun cevabı geliyor:  
YENİ YAZI DİZİSİ: ERKEK ARKADAŞIM BİR OYUNCU!



DİKKAT!  
KAZANILMAYI  
BEKLEYEN OYUN  
VAR!

Oynadığınız oyunlarda hiç sizin başına da gelir mi? Öyle bir sahne veya enstantane olur ki "ah şu sahnenin bir ekran görüntüsünü alsam, ne güzel resim altı yazılır..." diye düşünmeden edemezsiniz. Bizim başımıza oldukça sık geliyordu ve düşündük ki, neden ne güzel bir yarışma malzemesi çıkar. Peki ne yapacaksınız? Basit, en sevdığınız oyunları oynamaya devam ederken, bir yandan da arka planda oyunlardan ekran görüntüsü almaya yarayan Hypersnap DX ve FRAPS gibi bir program çalıştırıcasınız. Karşılaştığınız veya bizzat sizin kurguladığınız en ilginç, en komik, en çılgın oyun enstantanelerinin ekran görüntülerini alacaksınız. Sonra bunları tamamlayacak (en fazla 200 harflik) komik veya etkileyici bir resimle birlikte [yarisma@level.com.tr](mailto:yarisma@level.com.tr) adresine "RESİMALTI YARIŞMASI" konulu bir başlıkla göndereceksiniz. En geç 20 Haziran'a kadar. Hepsи bu... Kazananlara e-mail ile bildirilecek ve resimler de Temmuz Level'da yayınlanacak.

Yakaladığınız resimlerden en çılgın, en komik veya en etkileyici olan **5 tanesine ödül** var.

Bu ayki ödülmüş Aral İthalat'tan. Playstation 2 için başarılı bir aksiyon/rol yapma oyunu olan

**Castlevania: Lament of Innocence** (Level Notu %84 – Aralık 2003).

Şimdi, oyuna bir de farklı bir amaç için başlayın bakalım.

(Ekran görüntüsü almak için Hypersnap DX'i [www.hyperionics.com](http://www.hyperionics.com), FRAPS'ı [www.fraps.com](http://www.fraps.com) adresinden indirebilirsiniz.

Resimlerinizi max. 1024x768 JPEG formatında kaydetmeyi ve e-postaya eklemeyi unutmayın.)

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

[sgokhan@chip.com.tr](mailto:sgokhan@chip.com.tr)

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

[sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,

[tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)Yazı İşleri Fırat Akyıldız, [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)M. Berker Güngör, [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu, [sislamooglu@level.com.tr](mailto:sislamooglu@level.com.tr)Serbest Yazarlar Ali Aksöz, [aliaksoz@level.com.tr](mailto:aliaksoz@level.com.tr)Ali Güngör, [gali@level.com.tr](mailto:gali@level.com.tr)Eser Güven, [eser@level.com.tr](mailto:eser@level.com.tr)Burak Akmenek, [burak@level.com.tr](mailto:burak@level.com.tr)Eva Dvorackova, [eva@level.com.tr](mailto:eva@level.com.tr)Göker Nurbeyleşler, [gnurbeyleşler@level.com.tr](mailto:gnurbeyleşler@level.com.tr)Gökhan Habiboglu, [gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)Güven Çatak, [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)Kaan Alkin, [jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)Korcan Meydan, [gencanabi@level.com.tr](mailto:gencanabi@level.com.tr)Onur Bayram, [onur@level.com.tr](mailto:onur@level.com.tr)Serhat Bekdemir, [serhat@level.com.tr](mailto:serhat@level.com.tr)Tuna Şentuna, [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)Grafik Tasarım Didem Inceşağır, [didem@level.com.tr](mailto:didem@level.com.tr)

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlgiler Müdürü Üzmem 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 Gökhan Sungurtekin

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcün Bayraktar, [gulcan@vogel.com.tr](mailto:gulcan@vogel.com.tr)Pazarlama Müdürü Güler Okumus, [oguler@vogel.com.tr](mailto:oguler@vogel.com.tr)Reklam Müdürü Yeliz Koyun, [aynur@vogel.com.tr](mailto:aynur@vogel.com.tr)

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.

Demirbaş Sokak, No:4 Oto Sanayi

4 Levent - İstanbul Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlüt Fehlivan Cad. Vefa Bayarı Sok

Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26



KATKIYARIYLA

