

EMULATÖR ÖZEL

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

8 BOMBA GİBİ DEMO

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

# LEVEL

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

ŞEHİR AYAKLARINIZIN ALTINDA!

# SIM CITY 4

“SIM” CİLGİNLİĞİNİ BAŞLATAN OYUN  
BU SEFER DELİRTECEK!8 sayfalık  
SILENT HILL 2  
rehberi

İLK BİZ İNCELEDİK!

## IMPOSSIBLE CREATURES

ANNO 1503

## GOTHIC 2

2002'NİN  
EN İYİ  
OYUNLARIGEÇTİĞİMİZ YILIN EN  
İYİLERİ YARIŞIYOR

## ENTER THE MATRIX

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

KIBRIS FİYATI: 5.500.000 TL.



Cüks, kırık?  
İlk seyfim sırımda!

EDITÖR | 03

# editörden

## 7. yıl

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

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

Aslında yeni bir medya aracına sıçradığımız ilk ay olarak da önem taşıyor bu sayı. Hot TV ile ortaklaşa hazırladığımız HotLevel programı ile haftada üç gün oyuncularla buluşuyoruz artık. Belki türende ülkemizde yapılmış ilk program değil, ama oyuncuları ciddiye alan insanlar tarafından yapılan ilk program olarak da iddiyalıyız HotLevel'da. Eğer kablolu yayınları izleyebiliyorsanız KabloTV S39 bandı, dijital uydu sahibiyseniz de TurkSat 1C uydusundan, her pazartesi, çarşamba ve cuma HotLevel'ı seyredebilirsiniz. Tabii Burak & Bora'nın çenesine katılabilirseniz :)

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

Ve herşeyi gördüğünüzü düşününüz既然您有興趣，我會繼續說。當然，這並不是一個完全準確的說法，因為我們在遊戲中並非總是一帆風順。但說到底，我們就是一群熱愛遊戲、享受遊戲樂趣的人。

"Girdik mi çocukların?"  
"Evet, Level'a 5 saniye... 4... 3... ..."

Genel Yayın Yönetmeni  
Sinan Akkol

## Nereye gidiyor? editörlerin gizli hayatı

1- Bunca yıldır CS oynuyorsun. Paintball'da bir faydasını gördün mü?

2- Oyundaki en komik an sence neydi?



### BURAK

Takimdaki İşlevi: Recon & Infiltration

Başarı Oranı: %70

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

cok adam vurdum.

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



### FIRAT

Takimdaki İşlevi: Decoy

Başarı Oranı: %100

1- İlk olarak şunu belirtiyorum: Bunca yıldır Counter Strike veya Counter Strike oynamıyorum. Nedén? Çünkü sevmiyorum! Ama tabii ki çok sayıda FPS oynamadım. Ve aslında bakarsanız, Paintball oynarken bunun etkisini neredeysse hiç hissetmedim. Orada

nefes alış-verişini bile kontrol etmek zorundasın. Her şey çok farklı! Kafanı çıkarttığın anda kimyasal bilesimiği topuyorsun. Hele ki Ecevit tarafından sırtına aldığı darbe çok kötüydü! Hala acıyor ya!

2- Batu'nun giydiği kırmızı tulum superdir! Araba tamircisi gibiydı ya!



### SİNAN

Takimdaki İşlevi: Aha burayı tut!

Başarı Oranı: %70

1- Nerdedee CS'de hiçbir zaman monitora bıgulanmadı. Headshot yiyen adam beş saniyede Spawn'dan hortlamazdı. Bir de 10 dakika aynı noktayı çömelerek koruyunca bacaklar kopmazdı. Herşeyi sil baştan, acı çekerek öğrenmek gerektiğini hatırlamışım.

2- Biz bomba noktasını korurken saldıran Chip 1 takımını oombayı koyması, daha sonra bizim elli kez vurulmayı göze alıp (actıyorum taze karbondiyoksit gazıyla fırlayan mermiler be!) bombayı secure ettikten sonra, benim bombayı alıp bugulu kaskım yüzünden yanlış şırıza takmam sonucu kılpatı kaybetmemiz.



### TUĞBEK

Takimdaki İşlevi: Search & Destroy

Başarı Oranı: %85

1- Counter ile birebir aynı. Haritayı kaçırdı, iyi bir plan yap, ses dinle, gerektiğinde yerinden kımıldama, gerekince dal, vücutunu sakla, üstünde dumdadır koşanı iyice bir boya ki bir daha yapmasın. Zaten benim gibi ömrümde spor yapmadım, askere gitmemi, eline silah almamış, beli sakat, canı kıymetli birinin oyunda başarılı olması da alakayı birebir

gösteriyor.

2- Tek başına cengaverce bombayı kırıp korumak için canımı dışime takmişım. Bir yandan "Back-Up!! Back-Up!!" diye bağırıp bir yandan kapıdan daalan düşmana basıyorum. Yardıma koşan Sinan'a da boşaltmam mı boya topçuklarını. Gözüğün sol altında "[LvL]Zol\_Sa-za attacked a teammate" yazdı sanki "T"ye basıp "sorry" geçişim geldi. Ama adam olmuş beni duymaz ki!

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

# HABERLER

## ACTIVISION, MARVEL'LA ANLAŞTI!

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



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

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

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

Şimdilik, Activision'in yeni çizgi-roman oyunlarıyla ilgili elimizde bulunan bilgiler bunlar. Elimize yeni bilgiler geçtikçe bunları sizle paylaşmayacağız, kendimiz yiyeceğiz (himm, ekler değişti bu, değil mi?).

Az kalsın unutuyorduk: Soldier of Fortune

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

### "DUKE NUKEM FOREVER BİR HATAYDI"

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

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

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

*Yazılımçı tarafından:*

## CHROME

Yapım	Techland
Tür	Aksiyon
Çıkış Tarihi	Belli Değil

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

Chrome'da, Logan adındaki bir paralı askeri canlandıracaksınız. Logan, Yolculuk Kuruğu'nda beş sene boyunca çalışıp kendisine ve



Oyunda kullanabileceğiniz araçlardan biri...

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

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



Takım oyunu...

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

Oyunu heyecanlı kılacak olan şeylelerden birisi de, farklı farklı araçlar kullanarak heyecanlı kovalamacalar yaşayacak olmanız. Ayrıca oyundaki 14 görev arasında sessiz olmanız gereklerecektir. Suikastler de olacak. Chrome'un çıkış tarihiye... Ha, doğru ya, artık yukarıya yazıyoruz.

### KRİZ 5 NİSAN'A ERTELENDİ! VE...

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

## MIDNIGHT CLUB II

**Yapım** ..... Rockstar Games

**Tür** ..... Yarış

**Çıkış Tarihi** ..... Belli Değil

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



Midnight Club II'de motosiklet de kullanabileceksiniz.



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

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

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

## RED FACTION II

**Yapım** ..... Outrage Games

**Tür** ..... Aksiyon

**Çıkış Tarihi** ..... 27 Haziran 2003

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

İlk olarak PS2'ye çıkan Red Faction II'nin PC versiyonunu, ilk oyunun yapımcısı Volition değil, Outrage Games yapıyor. Buna rağmen Outrage Games, Red Faction'ı tamamen değiştirmeye niyetli değil. Yani oyunun eğlenceli ve basit oynanışı ikinci oyunda da devam edecek. Bunun yanında, Outrage Games Geo-Mod teknolojisini de, birkaç geliştimle birlikte devam ettiriyor. Geo-Mod, duvarların ve sabit-devasa objelerin yıkılmasına olanak sağlıyor. Zaten ilk oyunun en ilgi çekici yanı da bu ilginç teknolojiydi.



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



Geo-Mod teknolojisi geliştiriliyor.

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

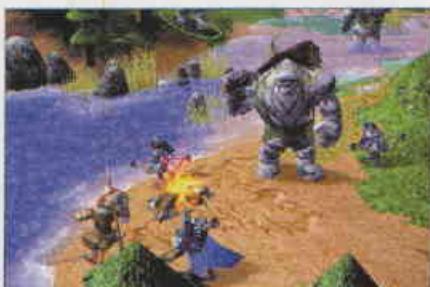
Warcraft 3 için The Frozen Throne adında bir genişleme paketi geliyor. Eğer bir terslik olmazsa, ek paket bu yılın yaz ayında piyasada olacak.

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



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

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



### HALF-LIFE 2

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

-87

## TROPICO II: PIRATE COVE

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

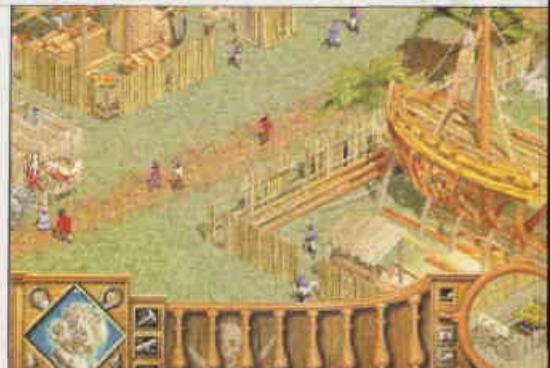
Şirin korsan oyunu Tropico, Pirate Cove ile geri geliyor! Tropico: Pirate Cove, çok fazla olmasa da, oyunun fanatikleri için yeteri kadar yenilik içeriyor. İlk yenilik, Tropico'daki klasik ekonomik modelinin değişmiş olması. Yeni sistemde, parınızı, gemilerle denize açılıp yağma yaparak artırabiliyorsunuz.

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

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

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

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



Tropico 2'de birkaç yeni birim de bulunuyor.

## KNIGHTSHIFT

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

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

KnightShift'i olağan strateji oyunlarından ayıran şey, eğlence. Öyle ki, KnightShift'te asıl kaynağı süt! Bunun için, oyunda inekler önemli bir yer tutuyor. KnightShift'in ekonomi ve birim geliştirme sistemiyle oldukça basit hazırlanıyor. İhtiyaçınız olan tek şey bir ahir ve yeterli miktarda çimen...

KnightShift'teki campa-



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

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

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



Hey! Ineklerinize iyi bakın!

## TOTAL WAR YAĞMURU!



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

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

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

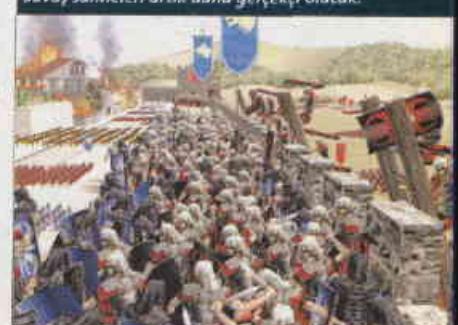
Creative Assembly, Rome Total War için yepyeni ve bu defa tamamen 3D bir grafik motoru kullanıyor. Bu sayede, yeni oyunda askerler, eski oyundaki gibi 2D değil, 3D.

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

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

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

Savaş sahneleri artık daha gerçekçi olacak.



# YÜKLENİYOR...



**Metal Gear Solid 2 Substance**



**International Superstar Soccer 3**



**Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide**



**Men of Valor: Vietnam**

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

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

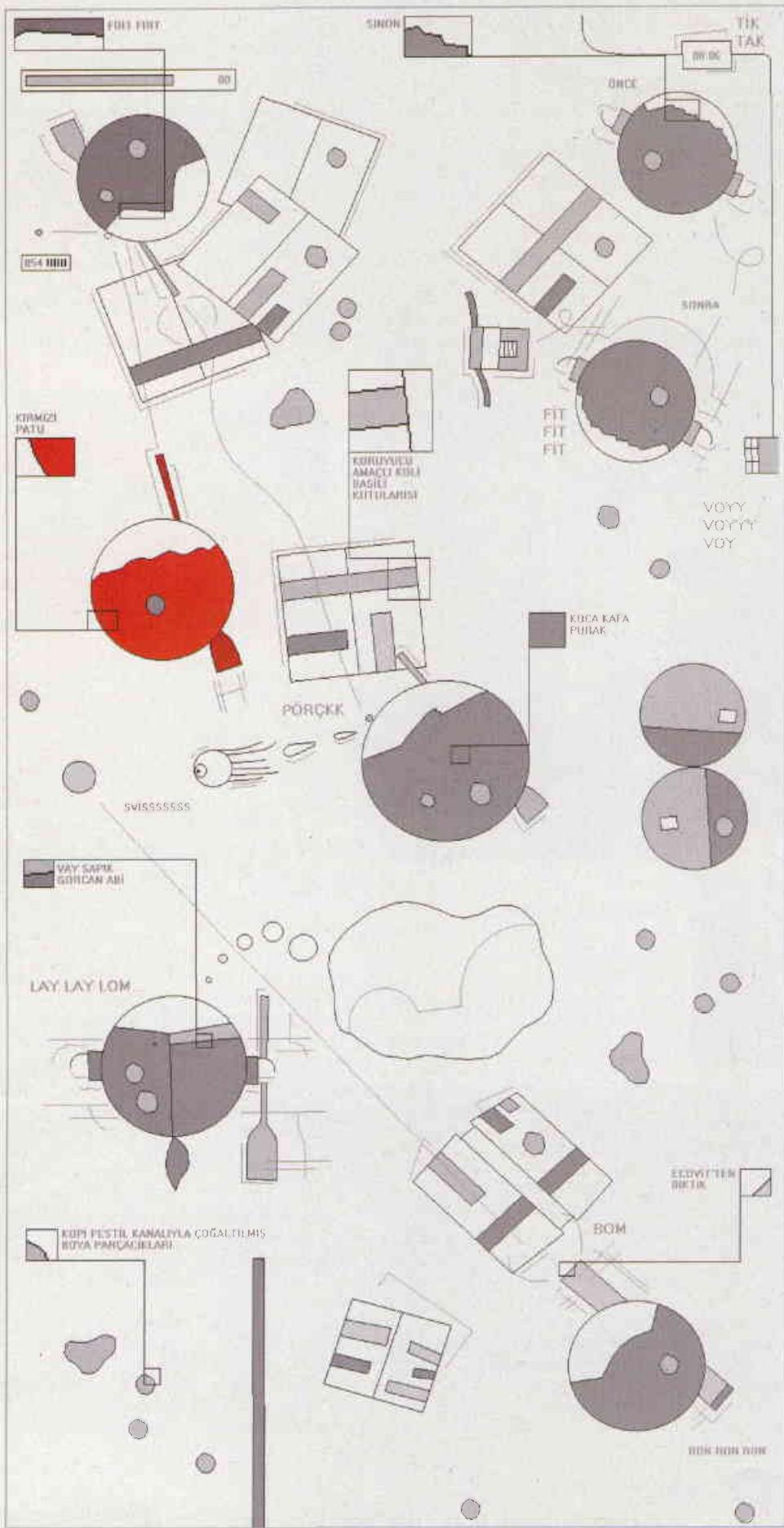
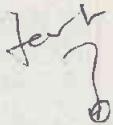
Neverwinter Nights'a ek paket geliyor! Shadows of Undrentide... 25 Nisan 2003'te...

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

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

# ofiste bu ay

Paintball oynadık!



## Bu ay ofiste mofiste değildik!

Paintball oynamaya gittik. Paintball oynanması sonucunda birçok gelişme gelişti. Bu gelişmelerden en çarpıcı olanlarıza Patu Hepgündel'in giydiği araba tamircisi tulumu ve Ecovit'ten Biktik'in kullandığı bozukaydı. Ecovit'ten Biktik, turnuva kurrallarına alırdımadan kullandığı Purak'ın kafası boyutlarındaki bozukasiyla çevreye dehşet saçıp; bir adet Firt, bir adek kırmızı Patu ve bir adeş de yabancı uyruklu stajyer Chris katletti. Bombadan fit fit efektleriyle kaçan Sinon ile Paintball sırasında bilek Leyla gibi kız hayalleri kuran Gorcan Abi'yi ise kimliği belirlenen bi` Mad Dog yedi.

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

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

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

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





# DEVASTATION

**Daş yok mu daş!..**

CİNS TARIHI 25 Şubat 2003

100 EPS

YAPIM Digitalo Studies

Digitized by APUSULETAL

卷之三十一

Kaç, arkandalar.. Köşeyi dön, saklan.. Görmediler değil mi ? Hayır biri yaklaşıyor. Ses çıkışma, belki yanından geçip gider. Başını eğ, nefesini tut. Bekle. Şarjörünü az önce boşalttım. Cebinde kaç kovan kaldı ? Beş mi ? Yetmeyecek.. Mermilerini yuvaya sür, yavaşça dedim, gürültü yapmadan. Klik.. klik.. klik.. klik.. klik.. Bekle.. Terliyorsun, saklandığın yerde sıkışın kaldın. Biliyorsun, mermilerin yet-

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

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

..Ve camı kırınız

Devasion'un arcade ve simulasyon olarak iki ayrı modu bulunuyor. Simülasyon seviyesi sizin gerçek hayat koşullarına da

*Devastation,*  
daha önce  
*Deus Ex ve*  
*Freedom*  
*Force'da*  
benzerlerine  
rastladığımız,  
ama bu kez  
oyuncuya çok  
daha geniş  
özgürlükler  
getiren bir  
esnekliğe  
sahip.<sup>13</sup>

Batu & Gökhan  
batuber@level.com.tr



meyecek. "Keşke önceki bölümde bu kadar çok boş'a atış yapmasaydım." diyeşti. Eğer şu çöp tenekesini ya da az ilerideki şiseyi kullanabilseydim diyeşti. Ama onla üç boyutlu birer dekor yalnızca. Yalnızca bulduğum silahları kullanmama izin var, onları değil.. Ne demek gerçek dünyada işler böyle yürümüyor! Ne burası gerçek dünya, ne de kodları ben yazdım! Hadiımızımlanmayı bırak, adam köşeyi dönmek isterim..

**Tehlike anında..**

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

düklerini toplayıp ‘pasifize ediyorlar’ Adamımız Flint Haskell da ‘dördüncü de-receden organize çete oluşturma’ gerek-  
siyle Grathius şirketinin listesinin en üst si-rasunda yer alıyor

**Sisevi karınız**

**İlk Kapıınız...**  
İlk bakişa konu ve tür olarak Devastatör'ün hiçbir yenilik getirmedigini düşünebilirsiniz. Ama bu oyunun olağanlıklarını sonuna kadar zorlayacağını görünce fikriniz değişebilir. Unreal motoruyla hazırlanan oyunda artık size sıradan bir dekor gibi gelen tüm nesneleri ihtiyacınız doğrultusunda kullanabileceksiniz. Yerden aldığıınız bir şىşeyi duvara vurup kırık ucunu rakibinize sallayabileceksiniz. Şişe bulamayanlar raftaki konserveleri kapıp oraya buraya savuracak, onu da bulamayanlar karşısındaki kola makinesinden bir kütü alıp onu fırlatacaklar. Üstelik gevredeki eşyaları yalnızca silah amaklı kullanmak zorunda olmayacağınsız. Kutuları üst üste dizerek siperler oluşturmak, mikroskoplara bakmak, yeri geldiğinde bilgisayarları kurcalamak isterken kimse size hayır demeyecek. Tabii 2075 yılında yalnızca tasa sopası



ha da yaklaşıyor. Hedefiniz titriyor, hızınız düşüyor, 'Friendly Fire' açılıyor. Friendly Fire seçeneği olmasından hangi sonucu çıkarıyoruz? Oyunda ilerledikçe yarımıza adamlar çekebilecek, hatta onlara basit komutlar vererek taktik saldırırılar da düzenleyebileceksiniz. Tabii çevrenin de size sunduğu olanakları kulanabileceksiniz. Örneğin düşmanlarınızın geçeceği noktalarda teneke kutular, şişeler yerleştirerek gürlü çıkmalarına neden olabilecek, böylesce uzaktan yerlerini belirleyebileceksiniz.

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

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



# FREELANCER

Uzayda çığlığınıza sadece katiliniz duyabilir!

Cıktı Tarihi 6 Mart 2003

Tüm Simülasyon

Digital Anvil

Digital Microsoft

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

**"Artık çıkışa  
diyoruz! Biraz  
daha gecikirse  
torunlarımız  
gerçekini  
oynayacak bu  
meret  
oyunu!"**

M. Berkem Cungor  
gberker@level.com.tr

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



Neyse, öncelikle olayların milattan sonra 30'uncu yüzyılda geçtiğini belirterek oyun dünyasını inceden bir tanıtma başlayalım. Freelancer'da anlatılan yüzüyilk Alliance-Coalition savaşının sonunda Coalition'in lehine dönmeye başlamış, bunun üzerine Alliance generalleri Güneş sisteminden kaçırabilecekleri kadar insanı kaçırma karar vermişlerdir. Coalition güçleri esir almayı pek sevmemektedir ve Alliance'a bağlı halkların inançlarını, yaşımlarını, soylarını koruyabilmeleri için tek çareleri uzaklara kaçmaktadır. Beş büyük koloni gemisi yapılır, içeri uykuya yatırılmış insanlarla doldurulur ve uzayda belirli bir bölgeye doğru yola çıkarılır. Geride kalanları ise katliam beklemektedir.

## Yüzyıllar sonra...

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



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

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



## Tam Yol İleri!

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

Ama uzay gemilerinden korkmanız gereklidir, çünkü bu defa onları düzunge ugrayabilmek için pahalı joysticklere ya da simülasyon kurdu olmanız lüzum yok. Freelancer içinde RPG özellikleri olan bir macera oyunu aslında ve oyunu sadece mouse-klavye kombinasyonu ile rahatça oynayabileceksiniz. Burada ön plana çıkaracak olan sadece refleksleriniz değil yani. Oyunun kontrol ve oynanış açısından Earth & Beyond gibi yeni nesil yapımlara çok benzediğini söylemek yanlış olmayacağından eminim.



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



# WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Düşman topraklar üstünde...

Cıros Tabanlı Belli Değil

TÜM FPS

Yazar

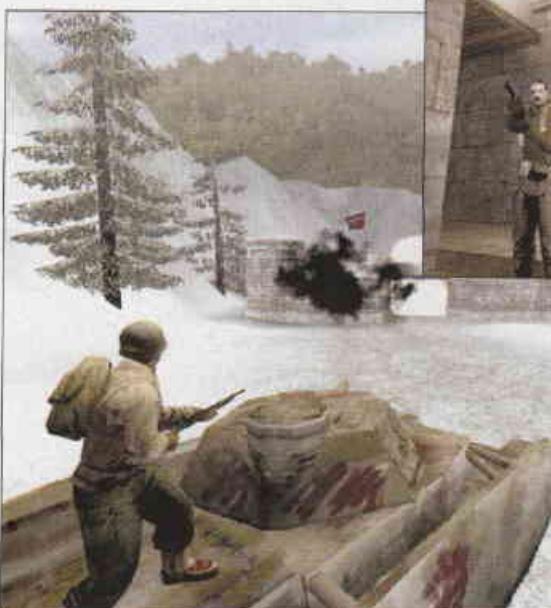
Gray Matter Interactive

Dağıtma Activision

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

**Bu yeni bölüm  
Wolfenstein  
efsanesini  
daha da  
büyültüp hak  
ettiği yere  
kavuştura-  
bilecek  
kapasitede  
görünüyor.**

M Berker Güngör  
gberker@level.com.tr



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

## Daha çok savaş!

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

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



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

## Botlarınızı bağlayın...

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

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

Dergiler



# ENTER THE MATRIX

Lütfen kemerlerinizi bağlayın ve sigaralarınızı söndürün. Tavşan deliğinden düşmekteyiz.

**Çıktı Tarihi** 15 Mayıs 2003 (Matrix Reloaded'da aynı andan)

**Tür** Aksiyon

**Yapım** Shiny Entertainment

**Dağıtım** Infogrammes

**Web** [www.shiny.com](http://www.shiny.com)

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

Batu&Gökhan  
batuher@level.com.tr

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

Bu sözleri daha önce duydusunuz artık karınızdaki sayfaların gerçek olmadığını biliyorsunuzdur. Yediğiniz yemeğin, bindığınız otobüsün, üzerinizdeki giysilerin de... Onlar yalnızca sıfır ve birlerden oluşan sayısallaştırılmış verilerin nöronlarınızda yeniden adlandırılmış şekilleri. Eğer ister senize "gerçeği" açıklayabiliriz. Daha da iyisi kendi gözlerinizle görmenizi sağlayabiliriz. Tabii kırmızı hapi segerseniz..

### Wake Up!

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

### Yeni karakterler

*Neo, Trinity ya da Morpheus'u oynamak isteyebilirsiniz, ama bu ne yazık ki Enter the Matrix'de mümkün olmayacak. Bunun yerine yeni iki karakteri, Niobe'yi ve filmde olup olmadığı henüz bilmemişimiz (muhtemelen olmayacak) Ghost'u yöneteceksiniz. Niobe, asıl filosunun en hızlı gemisi olan Logos'un kapitanı. Ghost ise Wachowskiler'in tanımlı "Zen budisti bir Apache silah uzmanı" (hadi bakalım çıkından!).*



tabii kırmızı hapi uzatan kişi Shiny Entertainment'in CEO'su Dave Perry olmasaydı..

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

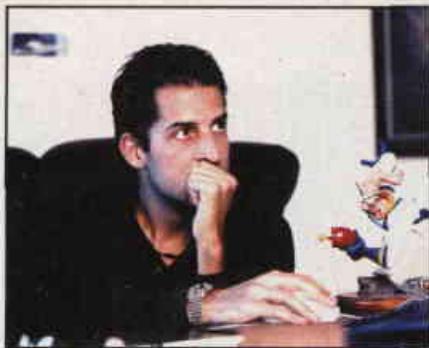
### Dodge This!

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



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

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



Shiny Entertainment'in CEO'su Dave Perry

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

#### **My Name is NEO!**

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



## **Matrix'i kırmak!..**

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



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

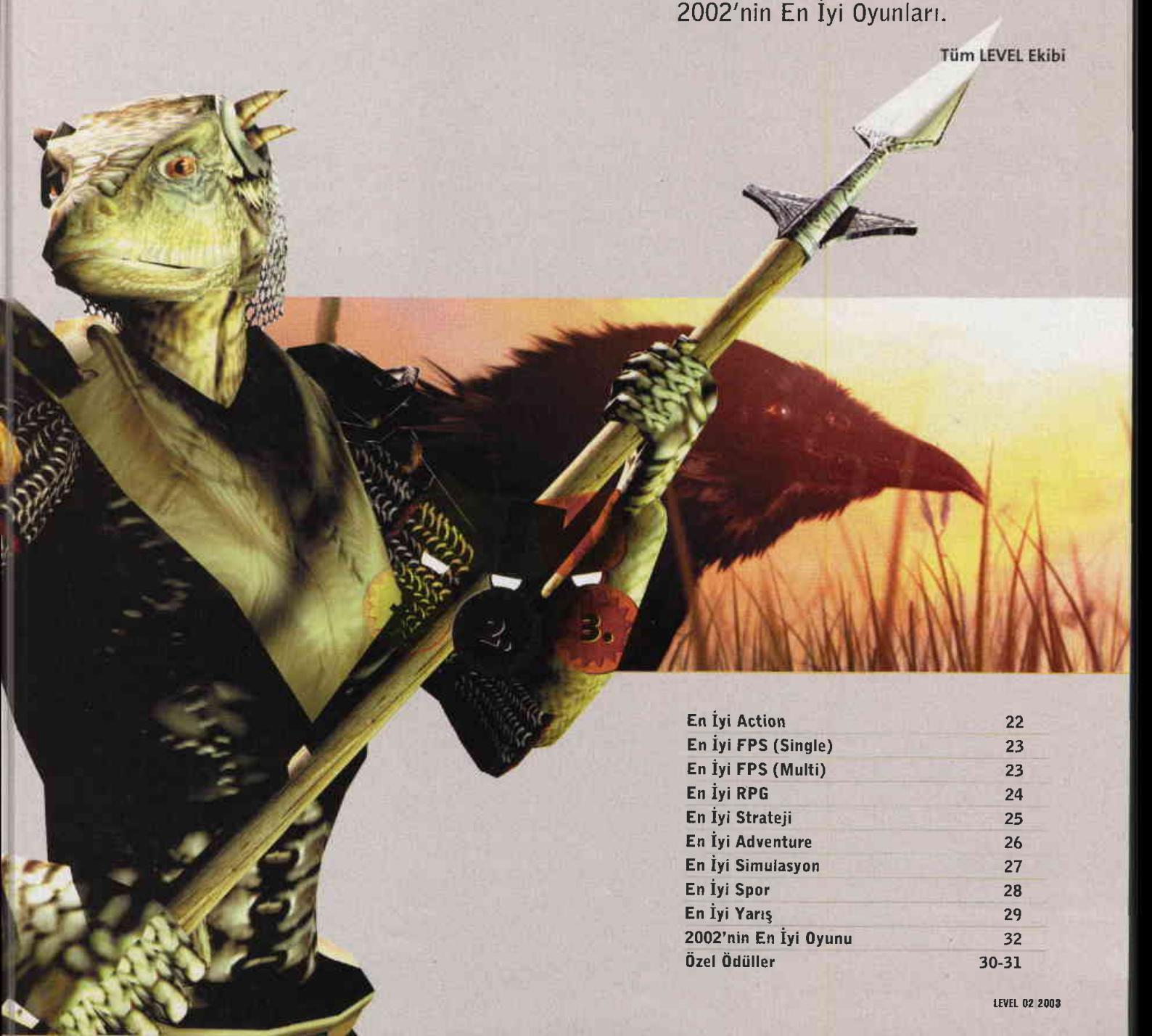
## **Matrix Online**

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

# 2002'nin en iyileri

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

Tüm LEVEL Ekibi



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



# Aksiyon

## Mafia

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

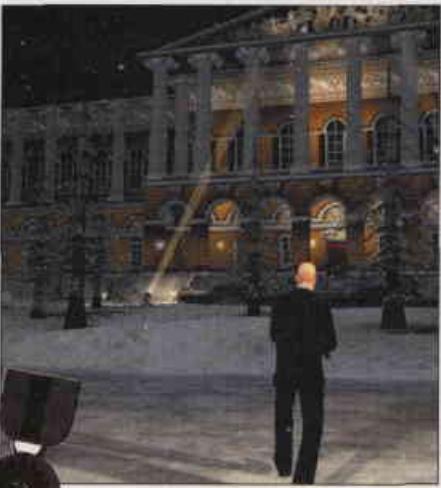


Zamanla organizasyon içinde kilit adamlardan biri haline gelir. Evlenir, çoluk çocuk düşündür olur aman ailem aman bilmem nem der iken aklanmaya karar verir. Polis bulur derdini anlatır vs vs vs çok uzattım biliyorum. Hikaye ne kadar alışılmış olsa bile atmosfer de bir o kadar yoğundu. Oyunun başlarında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



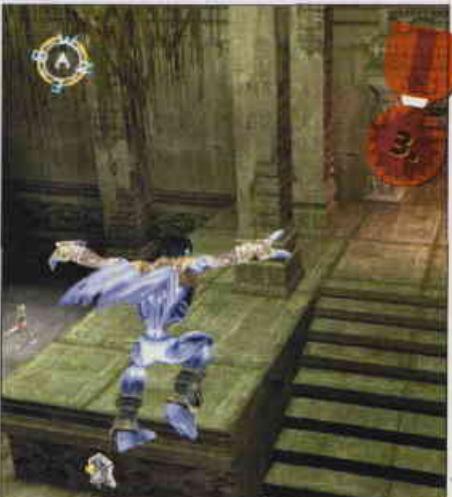
## Hitman 2

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

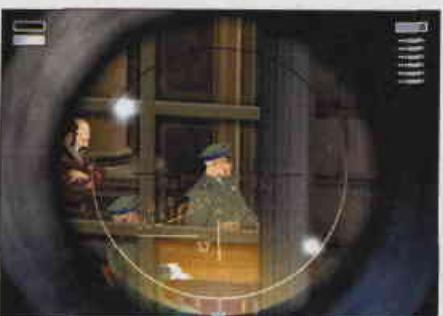


## Soul Reaver 2

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



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



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

# Single FPS



## Jedi Knight 2

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

bileceğini ilk elden görme fırsatı verdi bizlere. Ahlaki yargılara ve gücün iki tarafı arasında gitmek geldiğinde önemli olan. Önemli olan sa- dece elinizdeki işin kilçının ve gittikçe bilen yeneklerinizin size intikam yolundaki ölümcül yardımydı. Zaten Jedi Knight 2'yi sıradan FPS'lerden ayıran ve birinciliği kazandıran da öncelikle bu oldu.

## Medal of Honor: Allied Assault

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



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

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



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

## No One Lives Forever 2

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



# Multiplayer FPS

## Battlefield 1942

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

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

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

## Unreal Tournament 2003

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



## C&C: Renegade

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





## RPG

### Morrowind

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

Morrowind yalnızca sınırsız oynaması ile değil aynı zamanda derin senaryosuyla da birinci-lili hak ediyor. Oyunu bitirmek için çabalamak yerine farklı londalara üye olarak farklı yollar-dan oynayabilemeniz, istediğiniz bölgeye yolculuk edip istediğiniz yere girip çıkabileceğiniz oyu-nu tekrar tekrar oynamanıza kilitliyor. Karşınıza çıkan düşmanların çeşitliliği, zindanların ke-yifli tasarımlı, savaşların gerçekçiliği bir çok sil-ah ve zırh tasarımlı ise oyuncunun diğer artıları. Ayrıca tek başınıza oynamaktan sıkıldısanız bazı görevlerde yanınızda NPC arkadaşlar ala-bilmeniz oyunu bir 3D Hack'in Slash mantığından da biraz olsun çıkarttı.

Fakat oyunu asıl güncel tutan gene oyunun



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



**Dungeon Siege**

Morrowind'den sonra ikinci gelmesine şaşma-yın. Bu listeye Neverwinter Nights'in gireme-mesine ise hiç şaşmayın. Çünkü Neverwinter Nights tutulmayı başaramadı ve bugları da üs-tüne tuz biber ekti. Fakat Dungeon Siege saf bir kes big oyunu olmasına karşın hem kolay oynaması hem de çok kişilik oyundaki tutarlılığı ile bizi çok eğlendirdi. Oyunda canınızı sıkma-

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

### Divine Divinity

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



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

Divine Divinity aslında biraz tek kişilik Ultima Online'dı diyebiliriz. Hem grafikleri hemde oynamış şekilde UO'yu andırıyordu. Klasik bir konusu vardır. Ama oynamışındaki rahatlıkla konu çok batmıyordu. Üstelik oyunun savaşları çok da kolay değildi. Sizi uğraştıriyordu. Bu haliyle elinizde bir strateji yazısı olmadan biraz zor bitireceğiniz ya da bir çok yerini atlayıp yeterli tecrübe puanı toplayamacağınız bir Icewind Dale'den aşağı kalmıyordu. Oyun bir klasik olamasa da türü sevenler için eğlenceli bir tecrübeymişti.



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



## Strateji

### Age Of Mythology

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

Nereden başlamak lazım bileyorum ki? Mesela oyun sistemini ele alalım, yabancıların "Bozulmadişa tamir etmeye kalkışma!" diyen lafi vardır. Age of Mythology işte bu sözde aynen uyuyor, dengeli bir oyun için geçerliliği



ispatlanmış "taş-makas-kağıt" mantığına uygun birimleriyle oyundaki tarafların temelde birbirine eşit olabilmelerine imkan tanıyor. Bu durumda zaferde ulaşmak super güçlü birimlerden ziyade oyuncunun becerisine kalyor ki, bizce bir oyun önceliğle bunu sunabilecektir. Ve fakat tüm bu dengeli yapısına rağmen oyun çok farklı üç ırka da sahip. Hatta oyuncunun tercihleri doğrultusunda bu üç ırk gelişmelerini tamamladığında barınbaşa özelliklere sahip olabiliyorlar. Şu ana dek bunu yapabilen hiçbir strateji çıkmadı.

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

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

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

### Medieval Total War

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



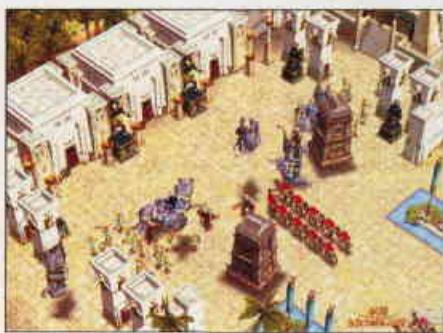
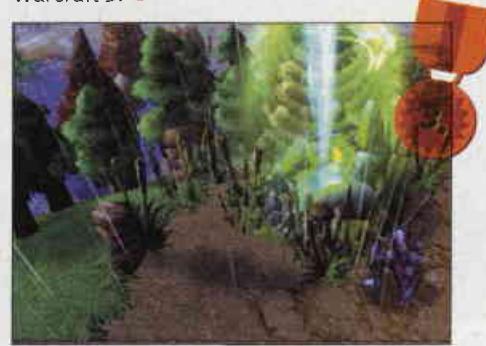
larınıza hükmedebilmek ise başı başına bir sorun zaten, çünkü çoğu oyunun aksine burada en tecrübeli, en sadık askerler bile akılsız robotlar gibi davranışıyorlar. Onları fazla koşturmak ya da bile bile ok yağımuru altında tutmak genellikle hayli ters sonuçlar doğurabiliyor. Bunların üstüne bir de yapay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



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

### Warcraft 3

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



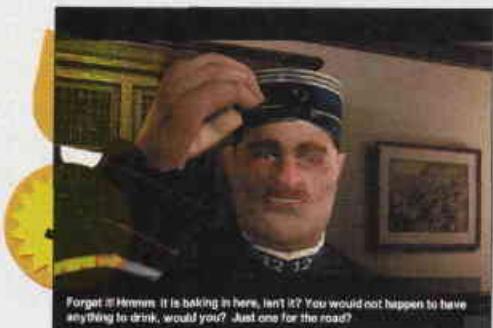


## Post Mortem

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

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

Post Mortem'in bir güzelliği de mekan doku-



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

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



*Hey cutie! We have not seen you in ages!*

## Adventure

leriniz gayet tanımı ve genellikle aynı anda bir den fazla işe koşturmanız gerekiyor. Bu yönyle de adventure'ların makus talihine aykırı duruyor Post Mortem.

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

## Silent Hill 2

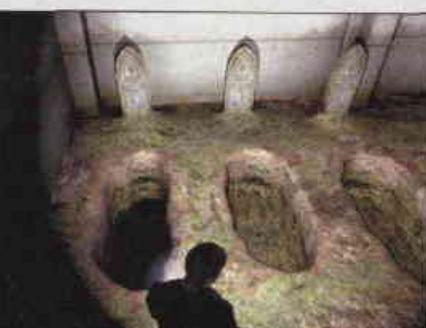
Aksiyon yüklü bir oyunun adventure dalında yılın en iyilerinden biri olması görülmüş şey mi? Gelecek nesiller bu soruya "Evet, Silent Hill 2 öyle bir oyunmuş. Kadim Level yazarları böyle buyurmuş" diye cevap verecekler ve de yanlışlıkla olacaklar. PlayStation'la ilgisi olmayanların ilk bölümünü asla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

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



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

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



## Syberia

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

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



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

Bu gidişle bir Micros oyununa tek alternatif bir başka Micros oyunu olacak diyoruz ve sistem yükü bir dörtlükle bitiriyoruz programımızi:

"Gabriel Knight 4'ü beklerken  
Bir gün daha eksilir ömründen  
Gelmeyecksen söyle bileyim  
Yoksa Gabriel'ıma bir yamuk mu yaptı  
Sierra veya Jane Jensen?"  
(beşlik oldu bu ama?!)

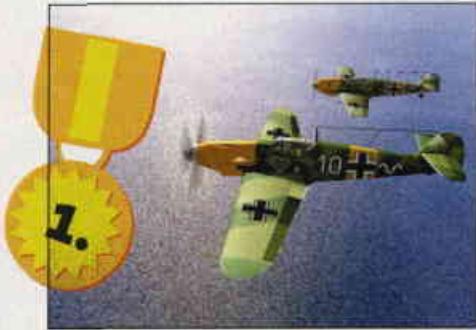




# Simülasyon

## IL2 Sturmovik

Şimdi tüm o gündümlü füzeleri, sesten hızlı jet motorlarını, atış kontrol bilgisayarlarını bir kenara bırakın. Buz gibi bir Rusya sabahında eski bir deri pilot ceketini giyip tahta barakanın dışarı adımla attığınızı, yüzünüzü çarpan rüzgarla titreyip akşamki kalitesiz votkanın mahmurluğundan ayıldığınızı hayal edin. Kafanızı gevırıp donmuş toprak pistin sonunda siz bekleyen Sturmovik'i görüyorsunuz. Alman tankçıların "uçan tank" diye adlandırdığı ve bir hayli tırtışı bu hantal ama ölümcül kızıbir an önce göge yükselmek için sabırsızlanmaktadır. Kokpit ilkel göründüğü kadar soğuktur da, ama siz kendinizi evinizde hissediyorsunuz. Biliiyorsunuz ki o soğuk kokpit gepeçevre zırhlada donanmıştır ve yorgun Sturmovik ne kadar



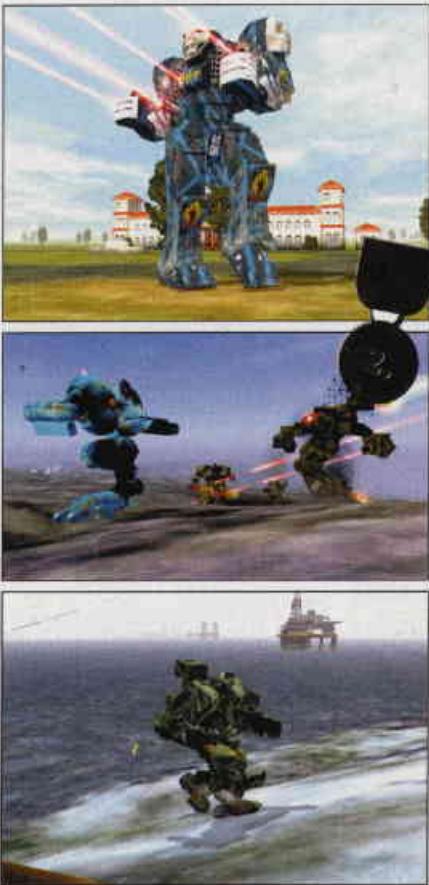
kurşun yerse yesin sizi akşam yemeğine yetiştirecek kadar sağlamdır. Yüzündede eski ve güvenilir bir dosta rastlamanın rahatlığıyla yerden kesiliyorsunuz, tepelerin ardi Nazi dolu ve sizin harcanacak bol bol cephaneniz var.

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

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

## Mech Warrior 4:Mercenaries

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



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

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

## Star Trek: Bridge Commander

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

Ve aslina bakarsanız Bridge Commander'i o kadar çekici kılan unsur biraz da bu dizi filminden deyimmiş gibi hissettiren atmosferi. Çoklu bi-



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

# 2002'nin en iyileri

## Spor



### Tony Hawk's Pro Skater 3

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

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

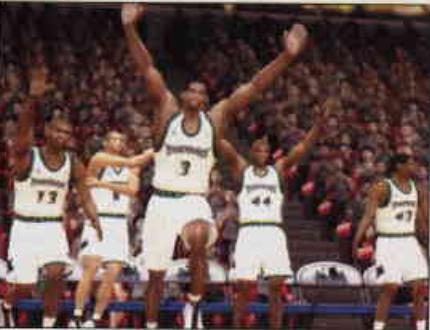
### NBA 2003

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

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

### NHL 2003

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



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

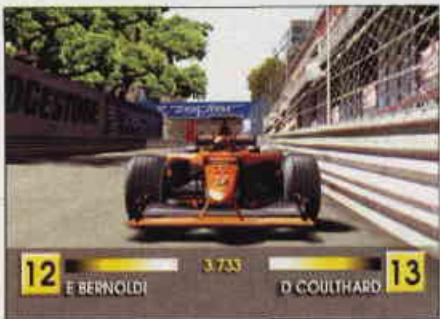




# Yarış

## Grand Prix 4

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



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

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

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



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

## Need For Speed Hot Pursuit 2

Aslında burada EA'ın F1 2002'si vardı ama yoğun baskılarla ve son oylama sonucunda NFS HP2 ilk üçüncü yerini aldı. İyi grafikler, iyi sesler.....öyle bir sürü iyi şey. Extra olan ne vardı çok bir şey yoktu aslında bakarsanız. Yillardır yaptığıni yapıp hız ihtiyacınızı gidermeye çalışıyor. Oldukça başarılı yine. Oyunda ki polis ekiplerinin IQları düşük olsa da tempo muhteşem. Yarış oyuncuları çoğu insanı uzun süre başında tutamıyor olsa da NFS anlaşılmaz bir şekilde başında tutuyor siz. Ya şimdi beş ayrı pistte yarışılır mı bir madalya için diyecek kadar sıkılmış olsanız bile kalkamayorsunuz başından. Aynı pisti düzünden, tersinden, ay-



## Moto GP

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



# Özel Ödüller

## En İyi Grafik

### UNREAL TOURNAMENT 2003

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



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

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

## En İyi Ses

### SILENT HILL 2

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



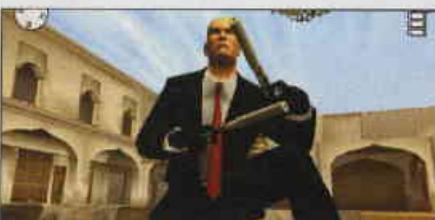
katkıda bulunurken, Silent Hill 2'de ses efektleri oynanısa birebir katkı sağlıyordu. Yaklaşan yaratıkların radyoda çikitliği statığın yarattığı gerilim, oyunun birçok yerinde kullanılan kakovonik gürültüler, karakterlerin ruh halini İngilizce bilmeseniz bile size hissettirmeyi başaran seslendirme...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

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

## En İyi Müzik

### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Müzik ödülünü verirken de Mafia kafamızı bağı kurcaladı. Ama şehirde dolasırken olsun, çatışmalar sırasında olsun çalan müzik bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyordu. Bir oyunda müziğin oynanışının önüne geçmesi, müzikiyi iyi olan oyumlarda sık sık düşülen bir tu-



zaktır. Ama Hitman 2 bu tuzağa düşmüyordu.

Hitman 2'nin müziki ünlü Amiga müzisyeni Jesper Kyd tarafından yapılmış ve Budapeşte Senfoni Orkestrası tarafından seslendirilmişti. Asla sıkıcı olmadan oyuncunun atmosferini tamamlayıyordu. Sakin anlarda sakinliğini koruyan müziki, tansiyonun artmaya başladığı anlarda ise hızlanarak oyuncuya gaza getirmeyi başarıyor. Hitman 2'nin müzikilerinin ayrıca bir müzik CD'si olarak piyasaya sürüldüğünü de söylesek, neden En İyi Müzik ödülüne Mafia'nın elinden kaptığını daha iyi anlaysınız.

## En İyi Atmosfer

### MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

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



Dünya Savaşı atmosferini en başarılı olarak yansitan oyun. Hataları da vardı tabii, mesela yapay zeka birçok noktada yetersiz kalmıştı. Ama önceden hazırlanmış (scripted) sahneler o kadar başarılıydı ki oyunun bu açığını asla hissetmedi. Daha oyunun başında döştüğümüz tuzağın takımı arkadaşlarınızın birer birer gözlerimizin önünde öldüğünde hissettiğimiz burukluk. Omaha Beach bölümünü oynarken birbirimizin korkmuş surat ifadesine güldük, Sniper Town'da diğer masadaki arkadaşımızın monitörün arkasına siper aldığıni gördük. Ve daha o zamandan karar verdik, tüm zamanların en atmosferik oyularından birisi olduğuna Medal of Honor'ın.

## En İyi Devasa Online Oyun

### DARK AGE OF CAMELOT

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



ne'i saymazsa) geleceğin oyunculuğunu şekillendiriyor. Ama biz çok uzağında kaldık.

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

## En İyi Senaryo

### MAFIA

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

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



# Özel Ödüller



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

## En İyi Yapay Zeka UNREAL TOURNAMENT 2003

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



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

## En İyi Karakter GROM HELLSCREAM (Warcraft 3)

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

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

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

İndirme gemisinin kapakları açılıp o cehenneme ayak bastığımızda, bir daha hiçbir şeyin aynı olmayacağıni anladık. Dört tane kazık kadar adam monitörlerin arkasına pismış, suratları şekeiten şekilde girerek bir tank engelinden diğeri ne gitmeye çalışıyordu. Ofisin her yerinden Omaha sahilinde patlayan 81mm'lik havanların şrapnel parçalarının ve o lanet iki korunaktan ölüm kusarı MG'lerin vizitörleri duyuluyordu. Yüzbaşının verdiği emirler, "Medic!" feryatları içinde yerde süren, patlamalarla havaya savrulan askerlerin çığlıklarının arasından kulağımıza geliyordu. Tekrar tekrar öldük o sahilde.



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

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

## En İyi Modifikasyon HALF LIFE: NATURAL SELECTION

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

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

Kabul edelim, Natural Selection asia Counter Strike kadar geniş bir kitle tarafından oynamayacak. Ama bu, mükemmel bir modifikasyon olduğu gerektiğini değiştirmiyor.

## En İyi "Bedava Oyun"

### CRIMSON LANDS

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

## Kimseňin Oynamadığı Oyun NEVERWINTER NIGHTS

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

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

## En Kötü Oyun BIKINI KARATE BABES

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

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

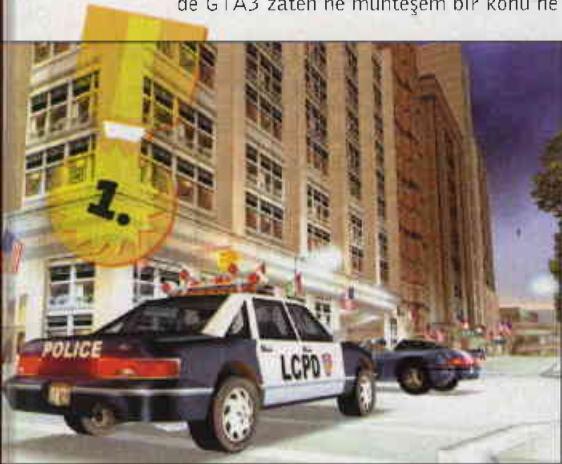


## Yılın Oyunu

### Grand Theft Auto 3

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

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



de gerçek dışı grafikler vaad ediyordu. Evlerimize girdiğinde ise bize oyun dünyasının unutulmasını sundu. Gören dokunan koklayan herkeste bir hastalık haline geldi ve çıktıından beri satış listelerinde ilk ondan düşmedi. Tarihin en çok satan ve oynanan oyunu elbetteki yılın en iyi oyunu seçildi. Bunu sağlayan tek şey ise oyun yapımcılarının çotkan rafa kaldırıldığı sandığımız eğlence kavramı idi. Uzun zaman-

dir bilgisayar başında ne bu kadar eğlendiğimizi hatırlamıyoruz. Henüz bu oyuna bulaşmamış olan varsa ne yapsın ne etsin bir kenarından bulaşın. Vaatler boş çıkmazsa bir süre sonra online bir GTA ile tanışacağız. Bunların yanında eğer Vice City yılın enleri arasında yer alacak kadar erken ulaşsaydı elimizde mutlaka en tepede yerini alacaktı.



### Morrowind

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



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

### Age of Mythology

Warcraft'ın tahtını **sallar** mı diye düşünüyorduk, yerle bir etti. Her yanından yaratıcılık fışkırmasa bile düzgün harita ve görev yapısı ve çeşitliliği,ırklar ve birimler arası dengesi ile tam anlamıyla bir "strateji" oyunu oldu Age of Mythology. Age Of formülünü bozmadan yapılan onlarda eklenen ile gitayı aşılması zor bir noktaya çıkarmayı başaran ve "oh be sonunda adam gibi bir şey yaptılar dedirten bir yapılmış". Başında geçen zamana bile "yok daha ötesi dedirtti." ☺



# inceleme

## İNCELENEN OYUNLAR

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

## zaman testi

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

### ZAMANA KARŞI DURAN KLASİKLER

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



## Bilen Adam

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

Bilgisayar oyunlarını öcü veya uygarlığın sonunu getirecek bir şeytan içidi olarak görenlere hep söylediğim tek bir şey var: "Bilgisayar oyunları, dün-yanın pisliklerinden kurtulmanın en masum yoldur". Gerçekten de buna yürekten inanıyoruz. Peki, ya bu "masum" oyuncaklarımıza propaganda aracı olarak kullanılmaya başlandıysa?

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

Şimdi size birkaç soru soracağım.

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



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

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

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

Soru 3- Amerikan ordusunun America's Army gibi bir oyunu yapmak için 15 milyon dolar harcadıktan sonra, hayrına mı bedava dağıttığını... ...biraz düşünün. Bulacağınız cevapların hoşunuza gitmeyeceğindeneminim.

### FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Dumanlar dağıldığında yıklınan altınlardan kalmayan tek oyuncu vardı: Mükemmel multiplayer aksiyon oyunu BF42

### STRATEJİ



Age of Mythology (PC %94)

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

### ROLE PLAYING



Morrowind (PC %94)

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

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

## nasıl puan veriyoruz

### Puanlar neyi ifade ediyor?



**%90-%100 arası:** Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



**%80-%89 arası:** Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya degecektir.



**%70-%79 arası:** Level Hit almayı hacketmiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, işte oyunlar olacaktır.

Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rathanlığıyla alabilirsiniz.

**%50-%69 arası:** İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

**%30-%49 arası:** Bu kategorinin aşağıdaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlennemiş sahayayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyular olacaktır.



**%1-29 arası:** Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülüümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdır.

### Bilgi İçin:

Oyunu en yakın web adresi

### Yapım:

Yapımcı Firma

### Dağıtım:

Dağıtıcı Firma

### Tür:

Oyunun türü

### Multiplay:

Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

### Minimum Sis.:

Yapımcı firmasının önerdiği minimum sistem gereklilikleri

### Önerilen Sis.:

Bizim önerdiğimiz ideal sistem gerekliliklerimiz

### Alternatif:

Oyunu en çok benzeren diğer yapımlar

### LEVEL NOTU:

## ZAMANDA YOLCULUK

### 6 yıl önce LEVEL

"Yepyeni bir dergi ile karşınızdayız. LEVEL, CD'si ile birlikte sizleri oyun dünyasında bir gezintiye çıkartacak. Bundan böyle kutusuna, resimlerine ya da abartılı yazılırlarına alda-nip sonrasında begenmeyeceğiniz bir oyunu satın almak durumunda kalmayacaksınız. Artık oyunları oynayarak tanımaza manı."



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

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

### 3 yıl önce LEVEL

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

**İşte Bunu Bilmiyordunuz:** Level'in tamamen yeniden tasarılanmasının ardından Tuğbek, Sinan ve Didem oturup dene-me amaçlı ve hiçbir zaman yayınlanmayacak bir "Prototip Level" hazırlamıştı. Bu prototip saydan sadece bir tane basıldı.

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

### 1- THE SIMS: UNLEASHED

▲ (2)

### 2- Medal of Honor: Allied Assault

▲ (9)

### 3- Age of Mythology

▲ (4)

### 4- The Sims: Vacation

▲ (8)

### 5- The Sims: Hot Date

+ aynı

### 6- Warcraft 3: Reign of Chaos

+ aynı

### 7- LotR: Fellowship of the Ring

▼ (5)

### 8- Harry Potter Chamber of Secrets

▼ (3)

### 9- 007 Nightfire

▼ (5)

### 10- FIFA 2003

▼ (6)

## PLAYSTATION 2

### 1- GTA: VICE CITY

▲ (2)

### 2- FIFA 2003

▼ (1)

### 3- LotR The Two Towers

▲ (5)

### 4- 007 Nightfire

★ yeni

### 5- WWE Smackdown! Shut Your Mouth

▲ (7)

### 6- Tony Hawk's Pro Skater 4

▲ (9)

### 7- Harry Potter Chamber of Secrets

▼ (6)

### 8- The Getaway

▼ (1)

### 9- Pro Evolution Soccer 2

▼ (8)

### 10- WRC '2 Extreme

★ yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

### SPOR:



Pro Evolution Soccer (PS2 %96)  
PES 2'ye verdigimiz not, kalbimizde biraz daha yükseldi. Ama hala PES 1'en o muhtesem "ilk"liğini hiçbir şeye de-ğışmıyoruz.

### ACTION:



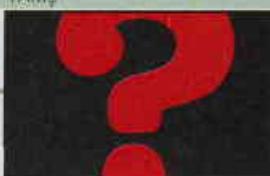
Mafia: Lost Heaven (PC %92)  
Hala alıp oynamadısanız, 2002'nin en iyi aksiyon oyularından birisini kaçırmayınız demektir.

### ADVENTURE:



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

### YARIŞ:



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

### SIMULASYON:



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

### AY:



0 1 2 3 4 5 6

### AY:



0 1 2 3 4 5 6

### AY:



0 1 2 3 4 5 6

### AY:



0 1 2 3 4 5 6

### AY:



0 1 2 3 4 5 6

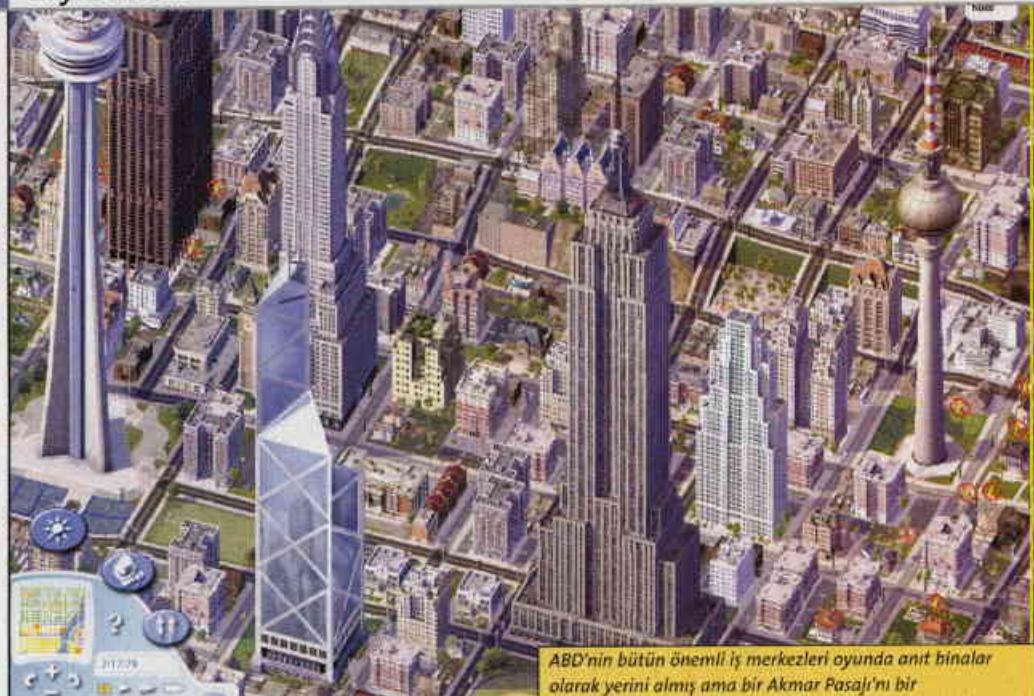
İnceleyen: Serpil Ulutürk  
serpil@levelcm.tr



# SIM CITY 4

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

**Son Söz:** "Oynadıkça keşfedilen keşfedildikçe güzelleşen bir SimCity. Önceki bölgülerde öğrendiklerimizi silmiyor ama eskiyi taklit etmiyor. Başta basit görünebilir ama çok sağlam ve detaylı. Bitmiyor.."



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

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

Şehircilik bilgisi yetersiz bir genç insan olarak oynamışım SimCity 3000'ün üzerinden geçen yaklaşık 3,5 yıl dan sonra bugün şehrimizin dördüncü atılım projesine start vermenin gururunu sizlerle paylaşmanın mutluluğu içindeyim! (aşkışlar...)

## Oyunuzu bana verin

Bir bilgisayar oyunları editörünü sonu gelmeyen cümlelerre, ağıdalı laflara, alkışlanmadıkça hiçbir anlamı olmayan klişe sözler kullanmaya yöneltlen bu şey, Sim City

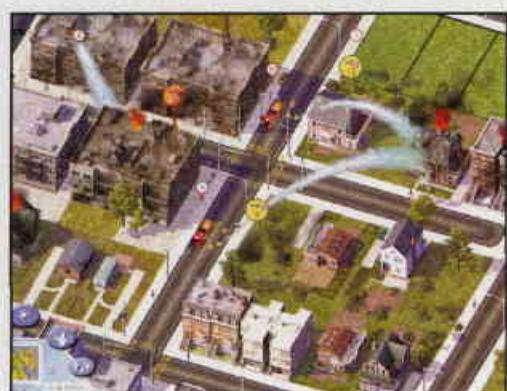
4'dur arkadaşlar! Oyun nihayet çıktı ve ben artık şehrimi kalkındırmak için (başkanlık koltuğumdan ştulanmamak için) her yerde ottoyollarla donatın (ihale satan), vergi toplayan (cebini dolduran) bir belediye başkanı halet-i ruhiyesi içindeyim.. (hani alkış?)

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

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



Hayır burda yangın çıkmadı. Terk edilen binalar moraliniz bozulsun diye karantinaya alındı.



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

### Bölge Planlamayı öğreniyoruz

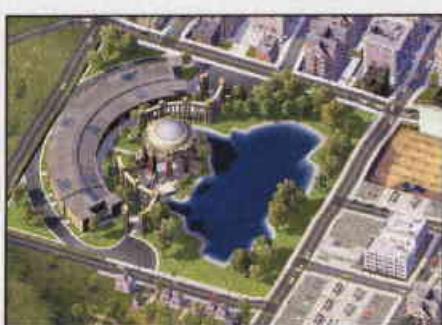
Daha şehrinizin topografini ayarlamak için girişiniz ilk ekranında başlıyor olay. Efendim, artık eskisi gibi birbirinden bağımsız şehirler değil, tek bir şehir içindeki bölgeler sóz konusu ve doğru kullanırsa bu bütünü oynanışı etkileyebilir. Örnekleylelim. Bir adet İstanbul'unuz var diyelim, içinden

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



Türkleştirme ülküsünde dev bir adım daha atılmış oluyor). Gebze diye bir yer yapıp bütün sanayiyi buraya toplayırsınız, diğer bölgelerde yaşayanlar "ne bu pislik, ne bu duman" diye bağırmıyorlar. Anlayacağınız bu bölgeler birbirleriyle sürekli bir ticari ve sosyal alışveriş içine giriyor. Yani artık olay bir şehir değil bir metropolitan alan yaratmak üstüne kurulu (bu bağlamda İstanbul da bir şehir değil bir metropolitan alandır arkadaşlar). Fakaaat, pek tabii ki bunların hiçbir öyle pat diye olmuyor. Her bir bölgenin kıvama gelmesi için bilgisayar başında tilrelerce kahve (tercihe göre kola da olabilir) tüketecığınızı en başından biliniz.

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



### Oyna başlarken

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

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

**3- Görüntüsü itici olabilir ama en iyi işleyen yöntem izgaraları kullanarak yerleşmek. Konut ve ticaret iç içe olacağından burada caddelerle çevrelenmiş 9x9'luk kareler oluşturarak alanın büyüğünü gäre 3-4 konut zonuna 1 ticaret yerleştirin derim (İslim kebabı tarifi gibi olduğunu yaa).. Ama ticaretleri ortadan ikiye bölün (pathicanızı dikenle dölmeliyiz) ve bu parçaların birini boş bırakın (tuzlu suda beklesin, acısı gitsin) ki ilerde oralarla koyacak başka şeyleriniz olacak. İlk aşamada tüm zonlara düşük yoğunluk veriyoruz, unutmayın (metafor gereği; yemeği koymadan önce firmi istemek gibi.). Şehrimiz tabanda yeterince genişledikten sonra (kulak memesi kıvamı.. aaa, yeter bel) merkezden başlamak üzere yoğunlukları artıracağız. Afiyet olsun! İtfaiye, okul falan da öncelikle merkeze yerleserek bitti!**

**3- RCI talep grafigi, bölgeleri kurarken pulsuz olacak. Örneğin üst gelir düzeyinden talep yokken arazi değeri yüksek bir alana zoning yapmayın (gerci başta her yer aynı değerde ama ilesi için söyleyorum). Alt gelirden olanlar sorunsuzdur, her yere yerlesir ama bu onları bir parça kümü zararlısı yapıyor.**

**4- Trafik önemli bir parametre. Şehir 50 bini bulmadan metroya ihtiyaç duyar hale gelmemeli. Bunun için zamanla trafikin yoğunluğu ana akşları caddeden yola çevirmelisiniz. 15-20 bin kişilik bir şehirde otobüs sistemi kullanabilirsiniz ama fazla medet ummayın. En iyi imtihalle yüzde 15-20 civarında azaltır. Açıkçası trafik konusunda ben de süper bir sistem bulmuş değilim. Kim bulmuş ki, ben buldum?**

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

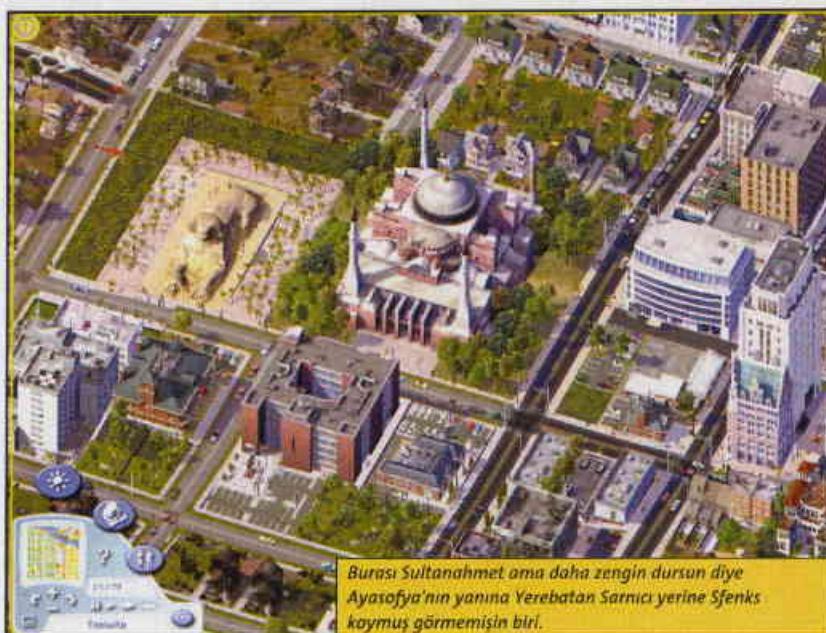
ve kontrol edilecek veriler çok doğru bir şekilde kategorize edilmiş, memleketi kurtarmaya çalışırken pencereler arasında boğulup kalmışsınız. Arayüzün Sims'den ayınen arak olduğunu da belirtelim.

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

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

#### Bütçe görüşmelerine geçelim

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



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

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

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



## 10 DERSTE BÜTÇE HESABI

- 1- Oyunun başında bütçeye gidip kumarı serbest bırakın. Ayda 100 simoleon kazanıyor bu.
- 2- Halkı yüzde 7 vergiye alıştırmayın, yine en baştan bu -nu yüzde 9'a çıkarın. İşler yoluna girdikçe 8'e doğru düşürün.
- 3- Eğitim ve sağlık binalarını muhakkak mikro yönetim uygulamalısınız. Yoksa gereğinden çok daha fazla para harcarlar. Yapmanız gereken, bu binalara tıklayarak kapasitesini ihtiyacına göre düşürmek. Muhakkak!
- 4- Su için acele etmeyin. Mayor's House inşa edene kadar susuz da yaşayabiliyorlar. Nüfusunuz 7-8 bini bulana kadar daha ucuz olan su tanklarını tercih edin. Bir de endüstri ile yerleşme aynı kaynaktan su vermeyin, hatta borularını bile birbirine yakın döşemeyin. Endüstrinin suyu kısa sürede kirleniyor ve halk antma tesisi için dirdira başlıyor. Aynı sey çöp alanları ve enerji tesisi için de gerçeli. Bu ikisine su götürmeyin. Allah'larından bulsunlar (?)
- 5- Enerji için yel değirmenleri ucuz ve temiz oldukları için cazip gelecektir ama hiç verimli degiller. Kısa bir süre idare eder sizi ancak. O yüzden boş yatırıml yapmayın. Power Plant'e mecburunuz. Ama bu da bir süre gerekenden fazla enerji sağlayacak. Bakım ücretini düşürerek ihtiyacınız kadar enerji üretin.
- 6- Tarihi alanları hem çok yer kaplayan, hem az istihdam yaratan, hem de gelir getirmeyen şeyler, itibar etmeyin. Evet biliyorum, doğal hayat, dallarıdan kopan domates, san papatyalar falan tamam ama bir de vahşi kapitalizm var. Mokul oln.
- 7- Bir gözünüz RCI (konut/ticaret/endüstri) talep grafiğinde olsun. Bir çeşit sibirli küredir kendisi. Zoning projelerinizin tutup tutmayacağını önceden göremenizi sağlar. Talebin gelir ve sektörlerde göre dağılmına bakarak açın yeni alanları.
- 8- İşte en önemisi; başlangıçta yatayda büyütüceksiniz, yüksek bina diye tutturmayın. Yani her tür zone için yoğunluk belirlerken başta daima Low Density'yi seçin. Başka türlü para biriktirmeniz mümkün değil. Önce bütün araziyi küçük binalarıyla doldursunlar, sonrası kalay. Detaylar "oyuna başlarken" kutumuzuza.
- 9- Bütçede kesinti yaparken astarı yüzünden pahalıya gelecek işlerden kaçın. Mesela yolların bakımından kesmeyein, tamir etmek çok daha ciddi harcama gerektiriyor. Okul ve klinik harcamalarının ihtiyaçla dengede olup olmadığı sürekli kontrol edin. Grev yapmaya başlarlarsa belta bulastınız demektir. Gözaltı, silele işleme filan gibi çağdaşı silahlannız yok. Vergilerle çok oynamayın, kriz söz konusuya borç alın ya da su "ödül bina"lardan diken. Buntarı şehrin uzak bir köşesine kayın, su elektrik vermeyin. Sadece para getirsin. Ama bu ödül bir füze üssüse nereye kayarsanız kayın halk tedirgin olacaktır. Aldırmayın!
- 10- Karakol için acele etmeyin. Nüfus 5 binlere gelene kadar birkaç graffitti ve kapkaç (attım yine) vakasından başka suç olmuyor şehrde.



başkanı olunca neden aynı muameleyi yapamıyorum diye mutsuzum.

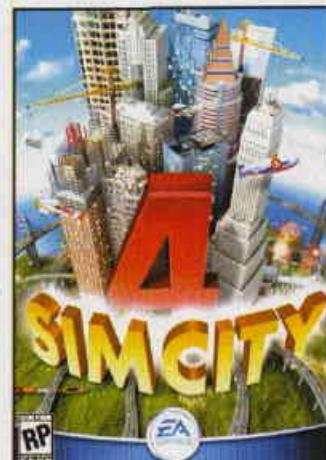
Hal böyle olunca tek gelir kaynağınız olan halkı şehirde tutmaktan başka çareniz yok. E ama bu da para demek! Yani aşağı tüküreyim desen sakal, yukarı tüküreyim desen hiç anlami yok, görüntüsü bile saçma. Gelir getiren kimî donatılar da var ama onları sadece geçici bir süre için barındırılabilirsiniz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

### Tutmayan, daha yazmak istiyorum!

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

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

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

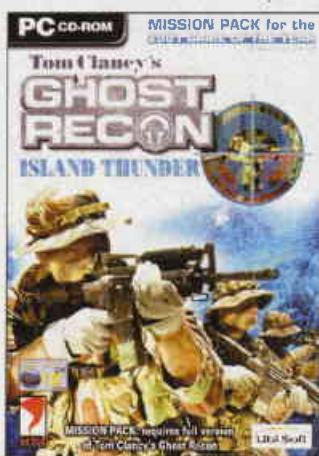


Bilgi İçin:	<a href="http://simcity.ea.com">simcity.ea.com</a>
Yapım:	Maxis
Dağıtım:	Electronic Arts
Tür:	Şehir simülasyonu
Multiplay:	Olasak
Minimum Sis.:	500MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı
Önerilen Sis.:	1GHz İşlemci, 256MB RAM, 32 MB ekran kartı
Artılar:	Seride ciddi değişikler yapan ilk versiyon, süper grafikler, çokince çok zeki detaylar, oynandıkça güzelleşen bir oyun, kullanıcı menüler
Eksiler:	Hic senaryo yok, gelir-gider dengesizliği abartı, bu turu sevmeyenleri çubuk sıkıbilir ve tabii asansör müzikleri
Alternatif:	SC 2000, SC 3000 (hatırları kalmasın diye aslında yok alternatif)

LEVEL NOTU: 89

Inceleyen: Fırat Akyıldız  
fırat@level.com.tr

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



Bilgi İçin: [www.redstorm.com](http://www.redstorm.com)  
Yapım: Red Storm Entertainment  
Dağıtım: Ubi Soft

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

Artılar: Gerçekçi grafikler, gerçekçi sesler, sağlam atmosfer, iyi bir oynanabilirlik  
Eksiler: Yapay zekâda birkaç ufak sorun var.  
Alternatifler: Rainbow Six  
Ghost Recon: Desert Siege

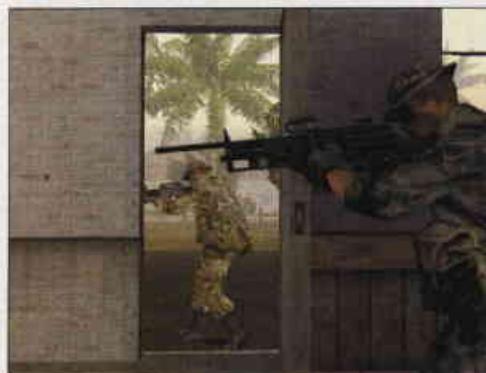
LEVEL NOTU: 78

# GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Küba'ya yolculuk...

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

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



## Puro...

Ghost Recon'da, Desert Siege'den bu yana çok fazla şey değişmemiştir. Oyunun oynanışı tamamen aynı, ama ufalı da olsa değişiklikler yok değil. Island Thunder'in en ilgi çekici yanlarından biriyse Küba'da geçmesi. Oynayacağınız görev sayısına sekiz.

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

Dediğim gibi, Island Thunder'in oynanış olarak Ghost Recon'dan veya Desert Siege'den farklı yok. Yani Ghost Recon'un klasik, sessizliğe ve gizliliğe dayalı oynanışı korunmuştur. Zaten Ghost Recon'u Ghost Recon yapın da bu. Oyun sırasında çok dikkatli hareket etmelii ve devamlı çevrenizi kollamalısınız. En ufak bir dalgınlığınızda hayatı burnunuza yumabilirsınız. Tabii Quake III veya Unreal'daki gibi 100'le temsil edilen bir enerjiniz yok. Çokça zaman tek kurşun ölməniz için yeterli oluyor.



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

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

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

## Sonra...

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



Inceleyen: Gökhan Nurboylar  
skymangn@yahoo.com

# GOTHIC 2

Yeni bir dünyaya hoş geldiniz



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

**S**oğuksa bir kişi gecesinde evde yapılabilecek sayısız güzel şeys var. Fakat burlardan kaç tanesi fantastik bir dıyarla içine dolan enerjiyi bir ateş topu halinde öfkeli bir ejderhaya göndermekten ya da asla vazgeçmeyecek bir orku kılıcınızla bızmekten daha heyecanlı olabilir. Genç Alman yapımıcların ilk işi olan Gothic işte bu iddiayla çıkmıştı piyasaya. Fakat oyun başlangıçta Almanya pazarı için hazırlanıldığından dünyada tanınmıyordu. Almanya'da kısa sürede kazandığı büyük başarıdan sonra hızla İngilizce versiyonu yapıldı. Bunun da tutması üzerine ilkindeki hataları tekrarlamayacakları çok daha iyi bir Gothic parolasıyla yeni oyuna giriştiler. İşte Gothic 2 size bunları vadettedi. Klasik kötü güçleri ancak sen tepeleyebilirsin mantığıyla bağlayan ilk oyunda bir zanaatkardan başlayarak bir güç timsali haline gelmişti.

Oyun kötü güç Sleeper'i yenmeniz ve kubbesini başına yıkmanızla son bulmuştur.

Bu yıkımla hapishane kolonisinin sihirli duvarı çökmüş ve ölmemize ramak kala Büyücü Xardas bizi kurtararak kulesine getirmiştir. Böyle bir durumda kahraman gibi karşılaşmak, güzel kızların kaçamak bakışlarını ve sıcak şapraların şerefine kalkmasını bekleyebilirsiniz.

Arma çok beklersiniz. Tam tersine yıkılan hapishane duvarı altında kalarak hafızamızı ve bununla beraber tüm yeteneklerimizi kaybetmiş, tam anlamıyla ezik bir durumdayız. Fakat durup topalanacak zaman yok. Sleeper'in ölüm çığlığıyla uyanan ork, kurt, goblin sürüleri, ejderhalar ve daha fazlası etrafa dehşet saçıyor. Xardas bu tehlikeyi Paladinerin yönettiği Khronis şehrinde bulabileceğiniz Inno'sun Gözü adında bir büyülü eşyayla durdurabileceğinizi anlatıktan sonra elinize deri bir kıyafet ve deşnek tutuşturup başarılar diliyor. Çok mu klişe oldu?

## Ölümü kolaylaştırmak

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

te. Henüz Khronis şehrine doğru yoldayken kurtlarla, gobillerle ve haydutlarla tanışıyoruz. Bunların tek amacı ise sizin sanal nirvanaya kavuşturmak. Bunlara karşı avantajınız farenizin gücünde saklı. Sol tuşun hareketiyle silahınızı savuruyor, sağ tuşla da saldıruları karşılıyor. Saldırı hızınızı yaratığınıza göre seçiyorsunuz. Bu türe aşina olanlar tuşları kendilerine göre ayarlayacaklardır. Eğer ikiden fazla yaratık saldırırsa kaçmanızı öneririm. Şansınıza sadece birkaç yaratık sizi takip etmeye kalkıyor.



Sağlam atmosfer gerçekten bir ejderhaya karşılaşılmış hissini veriyor

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

İlk görevi tamamlayıp şehrde vardığınızda oyunun devamı ve görevleriniz hakkında tasalanmanız gereklidir. Macerayı aramaniza gerek yok macera zaten siz buluyor.

Şehire vardığınızda dost bir Paladin kibarca neden Inno'sun Gözünü ortaya çıkarmanız gerektiğini anlatıyor. Fakat göreviniz bilek gücünden fazlasını gerektiriyor. Hapisten çıkan suçuların oluşturduğu çeteler ortağı kasıp

Sağlam bir ekran kartınız varsa orklar daha da çok üzülecek.





kavuruyor. Gün geçtikçe zayıflayan güvenlik güçlerinin onlara karşı koyamadığı ortam tam bir karmaşaya dönüştür. Bu nedenle şehirde tam bir güvensizlik ortamı hakim. Bu ortamda yapmanız gereken paladınların ana karargahına girmek ve Inno's'un Gözü'nü almak.

### Üç yol, tek hedef

Oyun asıl halkın arasına girmenizle başlıyor. Artık neler yapacağınız tamamen size kalmış durumda. Orneğin korumalar sizin bir yere girmenize izin vermiyor mu? Onlara rüşvet verebilirsiniz. Olmadı mı? Şehirden sahte bir giriş belgesi hazırlatın. Yine mi olmadı? Ehhh kendi kaşında geçirin kızılcık sposunu kafasına. Bu oyunda en eğlenceli olan ve belki de en zor olan şey açık oyun yapısı ve birincisine göre oldukça serbest olan çözümler. Bununla beraber nasıl bir karakter oynamak istedığınızı belirlemeniz gerekiyor.

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

de sahip olabilirsiniz. O haldeken aldığıınız experience hanenize işlenmeye devam ediyor. Kazandığınız deneyim puanları sayesinde level atlayarak yeteneklerinizi artırabilirsiniz. Daha iyi silahlalar veya daha güçlü büyüler kullanabileceğiniz yanında yaptığınız ataşın başarılı olması da buna bağlı. Yoksa deli gibi darbe indirmenize ve tüm ormanı yakmanızra rağmen o sevimli Ork size sırtıtor olabilir.

Yeteneklerinizi geliştirmek için sizin elegecek kişilerden faydalana bilirsiniz. Bu hizmeti verecekleri görevleri yerine getirerek veya nakit alımla alabilirsiniz.

Zamanla sizde mağrur bir asker ya da sihri herseyi olan bir rahip oluyorsunuz. Böylece dağınık olan hikaye parça parça toplanıyor ve sonunda kana susamış ejderlerin sizi beklediği yerlere ulaşıyorsunuz. Oynadıkça senaryoyaaslında ne kadar emek verdığını daha iyi anlıyorsunuz. Bu noktada size vereceğim ekstra bir bilgi tüm eğlenceyi kaçırmayı. Altı uzun bölüm olan oyunda üçüncü bölümde



bir oyundur. Oyun ilkinin grafik motorunun elden geçirilmiş bir halini kullanıyor. Buna rağmen Morrowind'le başa demiyor. Gothic motoruyla tabiat manzaraları çok gerçekçi gözüküyor ve bu sayede yaşayan şehri size çok iyi şekilde verebiliyor. Bol ve canlı renklerin kullanıldığı paletiyle özellikle büyük efektlerinde size keyifli anılar yaşatacagından eminim. Tabi bu keyfin bir de karşılığı olacak. Adam gibi oynayabilmek için 1GHz lik bir işlemciının yanında yeni nesil ekran kartlarından biri (mesela Ti4200) olmazsa başınızın ağıriyacagini söyleyebilirim. Bazı oyunlarda detaylar o kadar da önemli olmamayı fakat burada mavi kırmızı karışımın aslında az sonra sırtınızda saplanacak bir hancer olduğunu bilmeniz işinize yarayabilir. Grafikler bakımından canınızı sıkacak problem kullanımında ortaya çıkıyor. Ağaçların görüşünü kesmesi buz golemlerle kapisırken çokta problem olmayabilir ama kurt gibi hızlı ve nispeten küçük canlılarla kapisırken dahi da can sıkıcı.

Tüm dialoglar çok net şekilde vurgulanıyor. Seslendirmeler ve müzikler atmosferi çok iyi tamamılıyor.

Bazı yerlerde yürüyerek geçilecek kadar kolayken bazı yerler dinizini giçirdatabileceğiniz kadar zor. Keşke klavyeden yönettiğiniz envanter sistemi yerine daha pratik bir sistem kullanılsaydı.

Oyunun en hoş yanı fazla ve birbirini taklit etmemen çözüm yolları oldu.

Genel olarak görevler çok iyi kılınmış, ne kadar amaçlar birbirine benzese de.

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

Not: Almanca versiyonunu oynadığım oyuncunun İngilizce versiyonu kısa süre sonra hataları tekrar gözden geçirilmiş bir şekilde çıkacak.



Inno's'un Gözü'nün birleştirilişini hissedin. Bulana kadar az çekmediniz.

klanlara ve guild'lara katılmamanız da birleyici. Ornek vermek gerekirse savasçı olmak istiyorsanız karargahları şehrin önünde bulunan askerler doğusundan savaşçı yapılarıyla size çok yardımçı olacaklardır. Aynı şekilde büyük gücünüzü ve yeteneklerinizi tapınaklarda alacağınız eğitim ve görevlerle artırabilirsiniz. Tabii bunda şehirdeki tüccarlardan alacağınız veya özel atölyelerde kendinizin yapabileceğiniz Rune ve diğer büyülü eşyaların da büyük etkisi var. Bunlar sayesinde zararsız bir koyuna dönüşüp kimseñin haberi olmadan bir yere sizabileceğiniz gibi tehlikeli bir yaratığa dönüşüp ölüm

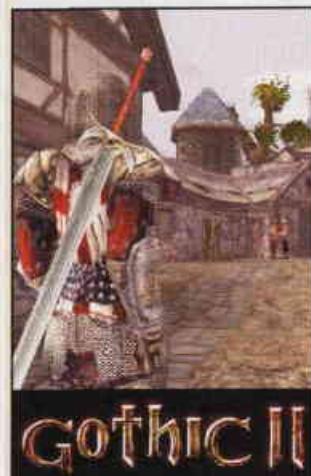
takip edilmeye de başladıkça adrenalin seviyeniz yükseliyor. Bu izlenmeyi kabaca Sauron'un kara atıllarına benzetebiliriz. Dinlenerek enerjinizi doldurabilmenize rağmen bu keratuların büyülü vuruşlarıyla zehirlenirseniz dinlenmeniz faydasız kalıyor.

### Abi Doom 3 bende...

### Haa pardon yanlış kapı

Eski bilgisayarlarını en son upgrate edenler strateji ve rpg oyuncuları olurdu. Hızla gelişen teknolojiden buturlar de nasibini aldıka olanlar oyuncuların cebine oluyor.

Gothic 2 donanımı son derece aç



**Bilgi İçin:** [www.gothic.de](http://www.gothic.de)

**Yapım:** Printha Bytes

**Dağıtım:** Jowood

**Tür:** RPG

**Multiplay:** Yok

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

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

**Artılar:** Sağlam atmosfer, gerçekten yaşadığını hissettiren oyundan, Başarılı senaryo ve görevlerde sağlanılan yol çeşitliği oyuncunun ömrünü uzatıyor. Grafikler de fazlaıyla tatmin edici.

**Eksiler:** Savaşlar bazı yerlerde akranlarına göre gereksiz derecede zor. Kontroller ve envanter sistemi problem yaratıyor.

**LEVEL NOTU: 89**

Inceleyen: Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

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

Görünmez bukalemunlarıñ komür kaynaklarını korurken. Görüyor musunuz? Göremiyorsunuz tabii.



"Tuğbek, şu on milyon borcunu ödesen diyorum artık" "Uçan turuncu babular gördüğümde belki.... Fekat o da nesi?"



"Biliyorum benden utanıyorsun baba, lakin bak büyüdüm. Kocaman zebra oldum." "N'ayır sen benim oğlum olamazsun, hemen otlağıımı terket!"



# IMPOSSIBLE CREATURES

**"Siz hiç kurtların temsili resmini çizdiniz mi?"**

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

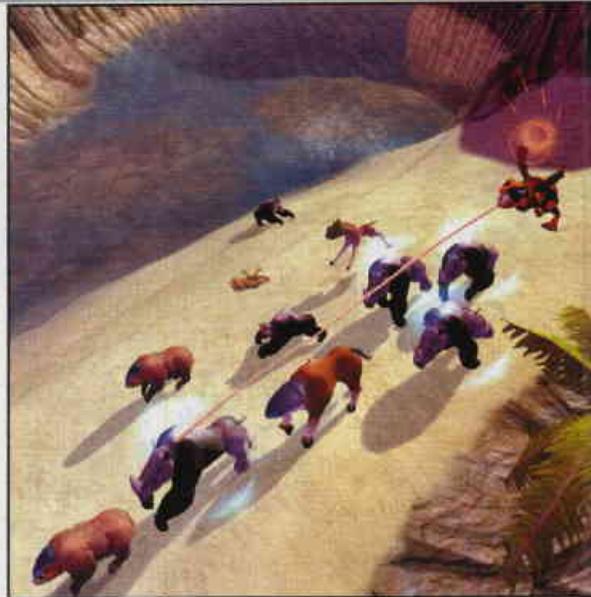
Warcraft 3 ve Age of Mythology ile artık iyice oturan üç boyutlu Real Time Strateji oyunlarına çok büyük bir yenislik katıyor IC: Kendi Ünitelerini, savaş ve savunma stratejilerinize göre sizin "icat etmenize" izin veriyor. Daha önce Warzone 2100 gibi oyunlarda denenen ama başarısız olan "ben sana parçaları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

Yaratık üretmek oldukça eğlenceli, hatta sırf ortaya çıkan ucubelere bakıp gülmekten yarılmak için bile oyunu açtığımızız oldu. Ayrıca, hiçbir yaratık sırtımıyor. Mesela bir zürafaya akrep kuyruğu takarsınız, koca zürafanınミニcik bir kuyruğu olmuyor. Kuyruk da takdığınız zürafanın boyutlarına göre büyüyor. Ayrıca, bu büyümeye sadece görsel değil, o kuyruk ne kadar büyük bir hayvandaysa o kadar fazla zehirli oluyor. Hayvanların değişik parçalarının da birbirini üzerinde grafik olarak hiç sırtmadığını söylemeden edemeyeceğim.

## Hikayemiz

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

Bak yine saptık konudan. Hikaye diyordum ben değil mi? Yıllar önce kaybolan babası, ünlü genetik profesörü Erik Chanikov'u arayan Rex Chance adlı bir maceracıyı yönetiyoruz. Babasından aldığı mektuptan hayatı ve nerede olduğunu, ayrıca ona söylemesi gereken çok önemli bir şey olduğunu öğrenene Rex, Karayıp ailelerindəki gizli adacıklara doğru yola çıkar. Ama babasının laboratuarına ulaşlığından ortamı gayet tam takır blir. Baba da yoktur piyasada. Bu sırada



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

## Gördüklerimiz

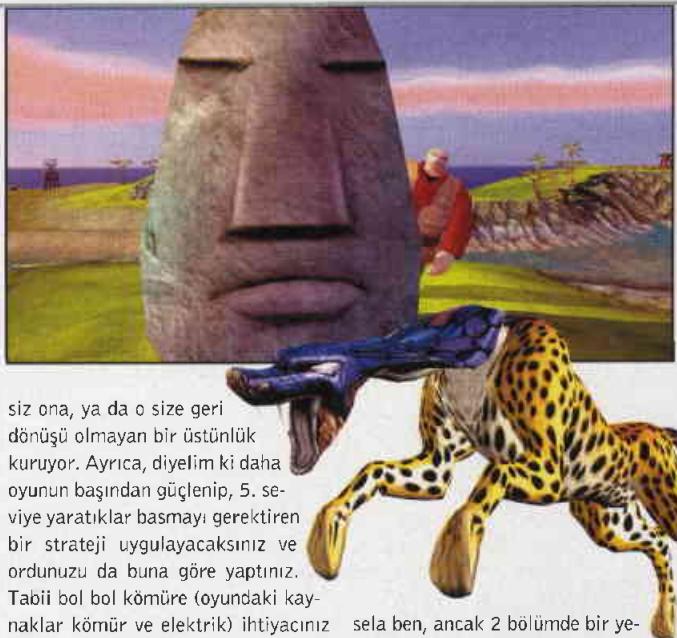
Oyunun grafiklerine edecek tek kelime yok. En kritik noktalardan birisi olan yaratık parçalarının birbiri üzerinde sırtılması kesinlikle söz konusu değil. Yaptığınız her ucube, doğal görünüyor. Ayrıca renkli, sevimli bir grafik yapısına sahip olan oyun müzikler, karakterler arasındaki diyaloglar oyunu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

## Oynadıklarımız

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

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





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

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

Ayrıca, oyun hem single, hem de multi'de yaratık basıp gönderme üzere kurulmuş. Hemen hemen hiç taktip, strateji yapamıyzsunuz. Bazi yaratık karmaları her zaman iyi sonuçlar doğururken (yengeç, bukalemun, koç, goril ve timsaht) bazlarını asla kullanmıyorsunuz (kunduz, baykuş, karınca). Me-

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

#### Sizin Olsun...

Her ne kadar yazı boyunca oyunu yermiş olsam da, Impossible Creatures alıp oynanmayı hakediyor. En azından Single Player hikayesi ilginç ve kendi yaratıklarınızı üretmek çok zevkli. Ama bir Warcraft 3, bir Age of Mythology kadar iyi olmasını beklediğim Impossible Creatures'in güzel grafiklerin arasına sıkışmış kalmış olması, stratejik olarak çok kısa ömürlü olmasına neden olmuş. Yazık. ☺



#### Sigma Teknolojisi

Diyelim ki her iyi yüz, hem de güçlü bir yaratık inşa etmek istiyoruz. Öncelikle sol ele bir adet koc, sağ ele de bir adet yengeç alınır...



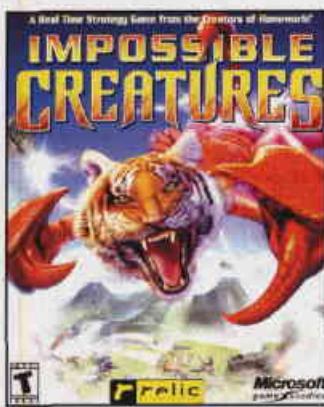
1- Sol taraftaki kocun başında charged attack ve gore yetenekleri, ilk saldırında asın hasar veriken, yengeçin kırıcaları (Pincers) binalara ve kaplumbağa, gergedan gibi kahn derili hayvanlara karşı etkili olacak. Herdingle yetenek de aynı türden 4 yaratığın yanına bulunması durumunda ekstra defans sağlıyor.

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

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

4- Buradan da yaratığınızın sahip olduğu özel yetenekleri görebilir ve seçebilirsiniz. Ünütmemen, bir yaratığın kafasını aldıgımızda, diğer yaratığın kafasının sağladığı özel yetenek kaybederisiniz.

5- Son olarak yeni yaratığınızın tüm özelliklerini gözden geçiriyoruz. Ne kadar kömür ve elektrik gerektiği, kaçınıcı seviye Sigma teknolojisi istedığının yanısıra (yüklerden aşağıya) sağlam, defans, hız, görüş mesafesi ve büyüğüğünü görebilirsiniz yaratığınız. Şu durumda ısrarlı Deniz Koçumuz, düşük maliyetli, yüksek defansa sahip, ordunuzun ön saflarında gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir yaratık olmuştur. Afiyet olsun.



Bilgi İçin:

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

Yapım:

Relic Entertainment

Dağıtım:

Microsoft Game Studios

Tür:

Real Time Strateji

Multiplay:

Internet ve Ağ üzerinden 2-6 kişi

Minumum Sis.:

500Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sis.:

1Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Artılar:

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

Eksiler:

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

LEVEL NOTU: 78

# ASHERON'S CALL 2 FALLEN KINGS



Inceleyen: Burak Akmenek  
burak@level.com.tr

**son söz!**

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

Sisteminizin iyi olduğunu mu sanıyorsunuz?

**M**icrosoft, tüm dünyada armsızlıkla Kuzey Amerika'da çok oynanan oyunu Asheron's Call'un yenisiğini çıkartacağını ilan ettiğinde ortaya nasıl bir şey koyacağının çok merak etmiştim. Ve işte, Asheron's Call 2 bilgisayarında.

#### Yıkıntılarla dolu bir dünya

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

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



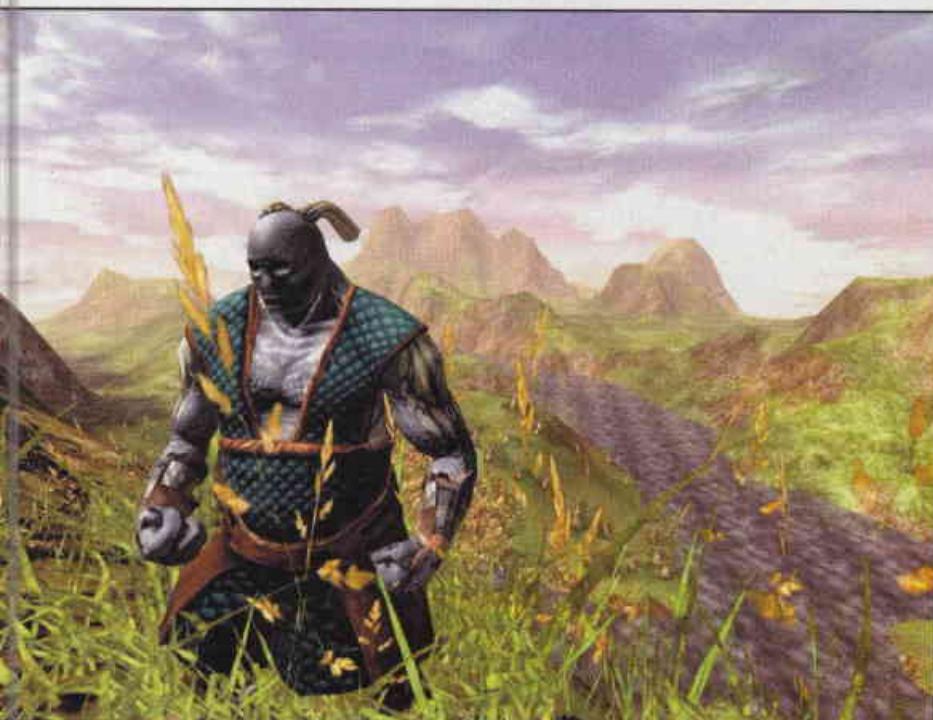
size sanki hediye ediliyor. Oyun dünyasına alışmanız için ilk dungeonda minik bir eğitimden geçtiğiniz. Bu sırada tüm ekranları nasıl kullanacağınız gibi bir çok ayrıntı öğreniyorsunuz. Sonraki 10 level ise oyun dünyasını tanımanız ve yaratıkların savaş tarzına alışmanız için size zaman sağlıyor.



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

#### Oyunun sistemi

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



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

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



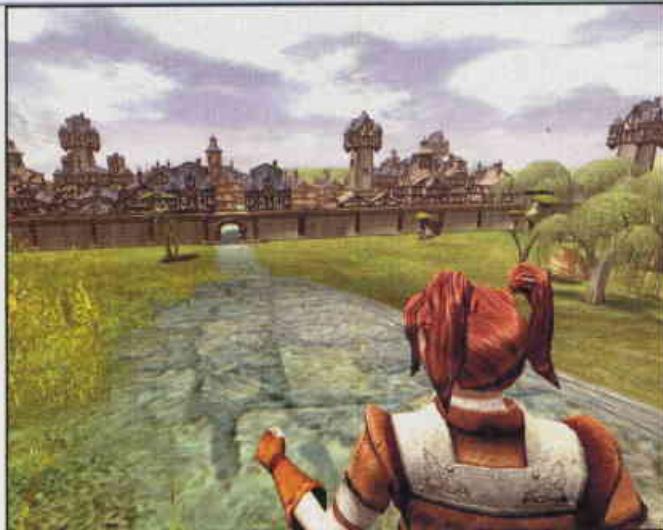
topladıktan sonra level atlıyorsunuz ve size her level başına yeteneklerini dağıtmak için bir puan veriliyor. Yetenek ağacınızı açıp karakterinizi nasıl geliştirmek istiyorsanız o yolda birini seçiyorsunuz ve yetenek puanınız buraya gidiyor. Yeteneklerinize kazandığınız tecrübe puanlarınızı da dağıtabiliyorsunuz.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

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

bilirsınız. Böylelikle ihtiyacınız olan yüksek derecedeki madenleri edinebilirsiniz.

### Zurnanın son deliği

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



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

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

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

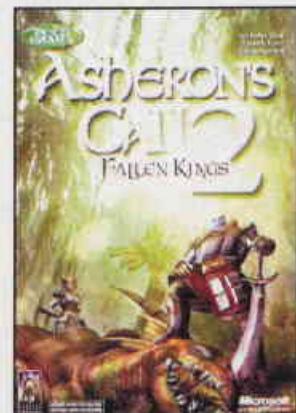


lamda bildiğimiz yetenek geliştirmek burada başlıyor. Fakat sizi zorluyor. Çünkü buradaki yeteneklerin levelleri var ve onları atladiğka yapa biliceğiniz yeni eşyaların malzemeleri de değişiyor. Bir şeyler üretmek için belli özelliklere sahip başka eşyalara ihtiyacınız var. Bu eşyalar ise öldürdüğünüz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

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

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

Oyunun grafikleri muhteşem.



**Bilgi İçin:** [www.asheronscall2.com](http://www.asheronscall2.com)  
**Yapım:** Turbine Entertainmet  
**Dağıtım:** Microsoft

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

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

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

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

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

**LEVEL NOTU: 92**



# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3



Inceleyen:jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

**son söz!**

**“Bu türün hastası deilseniz bile, ilgiyi hakeden bir simülasyon.”**

**Ağız tadıyla avlanmak için 3 Mach yapmanız gereklidir.**

**S**avaş bu kadar gündemdeyken ne kadar doğru bu oyunu oynuyor olmak diyesim geliyor ama yok öyle bir şey. İlk cumleden saçmaların tadıambaşa o da ayrı bir şey. Yaziların testlerin kısaca dergiyle ilgili hiçbirşeyin zamanında yetişmediği bir anda başlayıp bir süre oynadığım oyunun başına uykusuzlu ve yorgunlukla yavaşarak tekrar oturdum yazımı yazabilmek adına. Uzun bir yükleme süresinden sonra (bu benim sisteminde kaynaklanıyor maslesef) ana menüye ulaşlığında propaganda makinesi bombalanan Hitler gibi hissediyordum kendimi.(hiç hoş değil) Görevler sıkır beni deyip atıldım Quick Combat'a. Dog Fight seçip daldım hangara. P-47'imin yanına gittim. Yakıtını tazeleyip, silahları kontrol ettim. Bir iki silahı değiştirdip yeterince cephane ve yedek yakıt aldıktan sonra çıktıım düşman avına.

#### Asistant Chief of The Air Staff

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

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



Bu yüzden bunlara geçmeden uçağı tam olarak yere paralel konuma getirmelisiniz. Bunu yapmazsanız çakılmanız an meselesi. Tabi başka sorunlar da var bu sisteme. Örneğin bir üssü bombardayacağınız. Özellikle üssün yeriini tespit etmeniz gerekiyor bunu yaptıktan sonra tam üssün üzerinden geçen bir rota belirlemelisiniz. Bunu yaptıktan sonra bu çizgi üzerinde ilerlemeli uçağın başka



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

#### Let' em Have It

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

#### Keep'em Flying

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





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

Missions bölümü üçe ayrılıyor. Historical, What If ve Training. Historical da tarihi olayları yaşıyorsunuz. Training ise bir nevi tutorial ve alıştırma karışımı. What If ise en orjinalleri. Bu görevlerde dünya savaşının kilit anlarında öyle olmasayı da böyle olsayı ne olduları yaşıyoruz. Daha düzgün bir cümle ile alternatif tarihi canlandırıyoruz.

### I can't shake him

Bütün bu olan bitenleri yaparken biz sistemizde kasım karışık kasılıyor tabii ki.

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

grafik anlamda üstinden gelinen çok önemli bir nokta var. Alçaldığça yere yaklaşınızı gayet rahat görebiliyorsunuz. Uçuş için gerekli göstergeleri her an kontrol etmeden çıplak gözle uçmak gayet kolay. Yer birimlerinin görünmemesinden yakına -

man başınız cidden belaya girebiliyor. Mesela uzun süre kovalayıp hayatı hasar verdığınız bir düşman uçağı bir diğерinin aradan geçtiği sırada ortadan kaybolabiliyor. Siz de iki kurşun daha sıkıldım indiririm diye durmadan başka uçaklar peşinde koşuyorsunuz bilmeden. Akliniza bulunsun teker teker avlanın hep. Birini indirmeden di-



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

### We're into win

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



**Bilgi İçin:** [www.cfsinsider.com](http://www.cfsinsider.com)

**Yapım:** Microsoft

**Dağıtım:** Microsoft

**Tür:** Simülasyon

**Multiplay:** Lan, Internet

**Minimum Sis.:** 400 MHZ İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

**Önerilen Sis.:** 1.4 GHZ İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Artılar:** Atmosfer, Atmosfer, Atmosfer

**Eksiler:** Herkese hitap etmeyebilir, Yüksek sistem ihtiyaçları

**Alternatif:** IL-2 Sturmovik

**LEVEL NOTU: 87**



LEVEL HIT



Inceleyen: Gökber Nurbeyle  
gokern@level.com.tr

# ANNO 1503



## Baba stratejiciler için derin bir strateji

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

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

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

Hayalinizdeki cennet adaya kavuşabilmek için birkaç ton odun, yeterli sayıda yapı malzemesi ve bir de scout gayet yeterli. Tahmininiz doğru, tüm zamanlar içinde Almanya'nın en çok satan Avrupa'nın ise ilk beşte olan stratejisi geri döndü. Uzun üretim zincirleri, fethedilen topraklar, kurulan ve yıkılan şehirleriyle Anno 1602, Settlers serisine rakip olarak çıkarılmış ve onu tahtından etmemi başarmış bir boş zaman katıldı.

Devam oyunu da ilk olarak almanın gitmeğini bozmadı ama tarafımızca incelenmekten kurtulamadı.

### Yeni Yüzyıl, Yeni İhtiyaçlar

Anno 1503'e ilk bakışta abisinin bağlayıcı yapısının bozulmadığı gözükmüyor. Amaç izometrik açıdan gördüğünüz adalarda adamlıklarınızla eşzamanlı olarak (nat, bu sefer real time demeyeceğim) olarak yeni vatanınızı oluşturmak.



Oyna başladığımızda elizdeki bir miktar yapı alzemesi, adayı şekillendiremek azimli yürekler ve bakır bir jadan ibaret.

Basit tahtalarдан ve malzelerden iştilili binalar yapabileniz için öncelikle kamu binaları iyi oturtmalı ve şehirde sakin yaştan temin etmeniz lazım. Ne man neye ihtiyacınız olduğu çok emili. Örneğin şehrin üniversitede yaşayan varken gidip bir meyhane daha parsanız kuyunuz kazılmaya başlar. Ni sekilde değirmenlerin adanın birunda tarlaların diğer ucunda olması rıknız zaman kaybı olacaktır.

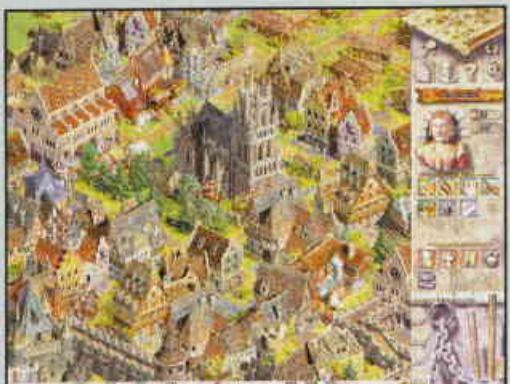
Bazı binaları sadece belli bir kişi sayısına ulaşlığında yapabiliyorsunuz. Örneğin hamam yapabilmek için altıyüz

ada sakını gerekiyor (demek nüfusu altıyüzden az olan yerleşim birimlerinde insanlar pıs dolaşıyorlar.)

### Aynı oyuncular gibi

Üretimi zor tüketimi kolay. Gelin adamiza üç ayrı zamanda bakalım.

Başlayaklı on dakika oldu: Adamcıklarınızın başlarını sokacakları evler, yollar ve ilk tarım faaliyetleri baş göstermeye başlamış. Talepleri gıda ve giyecik bir parça de-



Belediye başkanının gülümsemesinden kılınmayın. Oyun ilerledikçe bu yüzü özleyebilirsiniz.

riden ibaret. Günleriniz koyunlar ve otlaklar içinde sahnece geçiyor. Yarım saatı devirdiniz: Şehir planı aşağı yukarı oturmaya başlamış. Küçük bir meyhaneden şen kahkahalar geliyor. Ufak bir şapel binaların arasında yeri almış durumda. Halk yemeklerin tuzsuz olmasından şikayetçi. İki saat sonra: Okuldan çıkan öğrenciler adanın bilgili geleceğini temsil ediyor. Kılısenin çanı sokakları inletiyor. Pazarda sert pazarlıklar yapılmıyor. Şehir planı artık oturmuş durumda. Hammadde ihtiyacınız had safhalarla ulaşmaya başlamış.

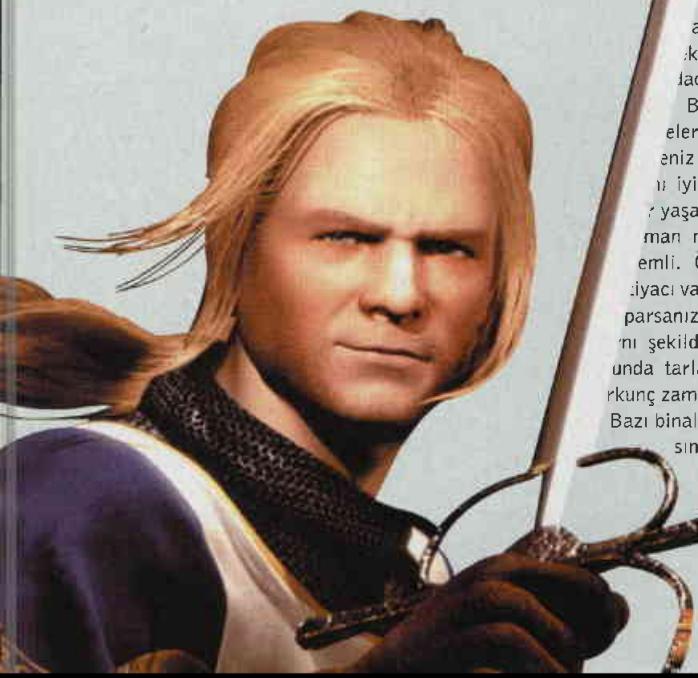
Bunu sayısı kırkaltıya çıkan hammaddelerle çözebilirsiniz. Bu maddelerin özellikle yapı malzemesi olmak üzere günlük hayatın her noktasında kullanabiliyor ve de diğer adalarla ihraç edebiliyorsunuz. Başlarda demir cevheri kereste ve ana gıda maddeleri yeterliyken oyun ilerledikçe ihtiyaç çeşidi ipektan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

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

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

Şayet tüm emeklerinize rağmen rakipler mallarını reddediyorlar önerilerinizi kabul etmeyorsa isteğinizi silah zoruyla halledebilirsiniz. Oyun eskisine göre fazla yeni imkan sağlıyor. En basit kılıç mücadeleinden kuşatmalarla ve hatta büyük deniz savaşlarına kadar çarpıştıracağı ondört çeşit birlik var.

Yerde mızraklı, kılıçlı ve atlı birliklerle dışarıda vuruşabildiğiniz gibi ok ve arkeletle uzaktan avlanabilir veya tü-





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

Diğer bilim strateji oyunundaki tas-kağıt-makas prensibi burada da gecerli. Tüfekli birlilikler kılıçları harcarken kılıçlılar mızraklıların canını okuyor ve mızraklarda atılıları rahat bırakmıyorlar; aynı atılıların tüfeklili-ri tarumar ettikleri gibi.

Savaşla kendini gösteren askerler kazandıkları tecrübeyle üç ayrı seviye kadar yükseleniyorlar. Düşen atlinizin iki yüz altın, bir balta ve bir zırha malolmasını geçin hele bir de üçüncü seviyeye iyice içini oturuyor. (Balta ve zırhi yapana kadar kulanıǵınız demir cevheri ve kömürden ya da askerin tükettiği şarap ve ekmekten bahsetmedim bile.)

Anno1503'te düşmanlarınız sadece diğer halklar değil. Açık denizlerde özgürce dolaşan korsanlar da başınızı oldukça ağırlatabilir. İlginç bir olaysa korsanların herkese ayrılmadan, adilce(!) saldırması. Savaşmak istemiyorsanız veya mecburen isteyemiyorsanız vereceğiniz haraçlarla ticari riskleri azaltabilirsiniz. Gururunuza incitibilecek olmasına rağmen batan ipek dolu geminizin deniz sularına ve gözyaşlarına karışmasından daha mantıklı gözüküyor. Burada enteresan stratejiler de kullanabilirsiniz. Maddi durumunuz iyiise korsanlara sayacağınız paralarla destekleyerek haydutları düşmanlarınıza yönleştirebilirisiniz. Çift taraftan gelen baskiya içiyanlar eklenince uzun süre dayanamayacaklardır.

#### Ohaaaa saat kaç olmuş yaw?!

Oynarken farkettiğimiz şey zamanın

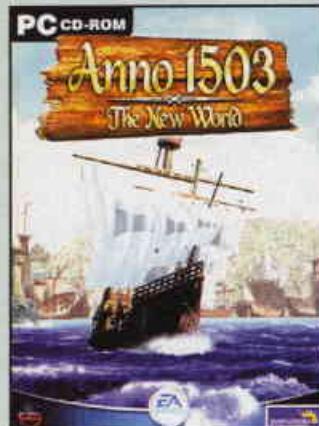
gerçekten de çok hızlı geçmesi oldu, (bkz:Bir iki saat oynamış derken saatler sonra şiş gözlerle kalkma sorunları.) Bunun nedeni oyun düzeninin gerçekten çok iyi kurulmuş olması. Her piksel o kadar gerçekçi ve eğlenceli ki sadece izlemesi bile zevkli. Detay yüzeyle fazla çeşidi olan hayvanlar da bile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

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

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

Gıda darbogazlarında bile uyarılıyorsunuz. Bu bakımdan oyun yeni başlayanlar için pek sématik değil.

Oyunu en keyif alacağınız an görkemli sarayı tamamladığınız an olacak. Ama o sarayı birini yapınca, kadar günleriniz inşaat,ticaret ve savaşla geçecek, O zamana kadar sarayımin pencereleriyle ilgileneceğim, mesajınız varsa teleskop retrete bırakınız. ☺



Bilgi İçin: [www.anno1503.de](http://www.anno1503.de)

Yapım: Sunflowers

Dağıtım: EA

Tür: Strateji

Multiplay: Yok

Minimum Sis.: 700 mhz işlemci, 128 mb Ram

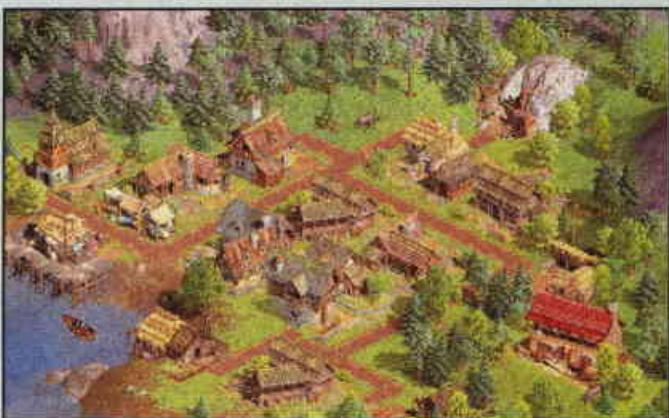
Önerilen Sis.: 800 mhz işlemci 256 mb Ram

**Artılar:** Detaylı oyun yapısı, kapsamlı öğretim zincirleri. Sağlam grafiklerle yaşayabileceğiniz dünya. Bağlayıcı araştırma sistemi. Oyuncuya özgür birakan oyun yapısı.

**Eksiler:** Gereksiz derecede zor görevler. Saçmalayabilen yapay zeka.

**Alternatifler:** Settlers serisi, Tropico

**LEVEL NOTU: 88**



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

# PLATOON

Bir başka yenilgi...

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

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

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



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

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

### Başçavuşun eşiği...

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

Neden yok? Bunda oyunun tasarımını kadar geçtiği ortamın da büyük bir payı var. Amerikalılar Vietnam savaşını neden kaybettiler? Tabii buna herkes kendinde bir cevap verebilir, ancak gerçek sebep çok açıktr.

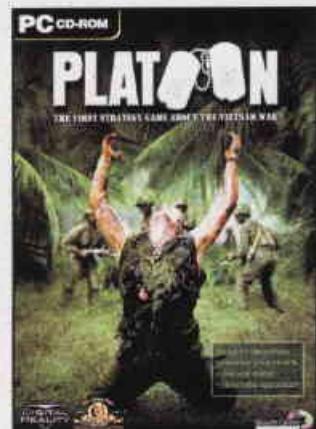
Amerikan askerleri tamamen yabancı topraklarda, hiç bilmedikleri şartlarda ve tamamen farklı taktikler kullanan, üstüne üstlük sayı üstünlüğünü elinde tutan bir düşmana karşı çarpışıyorlardı. Aynı olaylar ister istemez bu oyunda yeniden canlanıyor. Yani kaybetmeye mahkum olduğunuz bir oyunu israrla oynamanız bekleniyor. İyi bir fikir değil.

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



### Müfreze...

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



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

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

**Tür:** Taktik Strateji

**Multiplay:** Yok

**Minimum Sis.:** 450MHz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 550 MB HD Alanı

**Önerilen Sis.:** 800MHz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Grafik kartı, 550 MB HD Alanı

**Arıtlar:** Grafikler, sesler ve müzikler hayatı iyiliyor. Oyun sistemi de çok kötü sayılabilir.

**Eksiler:** Tamamen tedüze, sıkıcı bir senaryo akışına sahip. Oyun atmosferi yerlerde surunuyor. Fallout Tactics, Soldiers of Anarchy

# DIRT TRACK RACING 2

Bu kadarı fazla değil mi?

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

## Ara başlık atayım

İlk olarak Dirt Track Racing'in konseptinden bahsedeyim. Dirt Track Racing'de kullandığınız ve yarıtiğiniz arabaların tamamı hurdadır. Oyna 1800 Dolar'la, yani neredeyse paranız olmadan başlıyorsunuz, ancak daha sonra Career'da kazandığınız paralarla kendinize yeni arabalar ve yeni ayakkapları alabilirsiniz, ama alabileceğiniz yeni arabalar da hurdadır... Sadece arabaların birkaç 35000 Dolar gibi ilginç fiyatlara sahipler ve çim kortlarda (himmet) 1000 Dolar'lık arabalarдан çok daha etkilidir. Oyundaki mod sayısı da iki: Quick Race ve Career. Dediğim gibi, Career'daki asıl amacınız para kazanmak. Bu nedenle yolu yarışlarda dereceye girmekten geçiyor.

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

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

## Yarış...

Dirt Track Racing 2'de, Novice zorluk derecesinde bile

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

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

Fırat Akyıldız  
fırat@level.com.tr

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



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

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

## Sıkıcı...

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



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

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

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

**LEVEL NOTU: 60**

# STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3

İnceleyen: M. Berkay Güngör  
gberkay@level.com.tr

**son söz!**

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

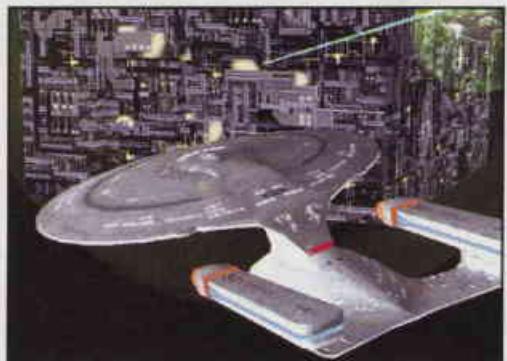
## Resistance Is Futile!

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

### Orbiting Target...

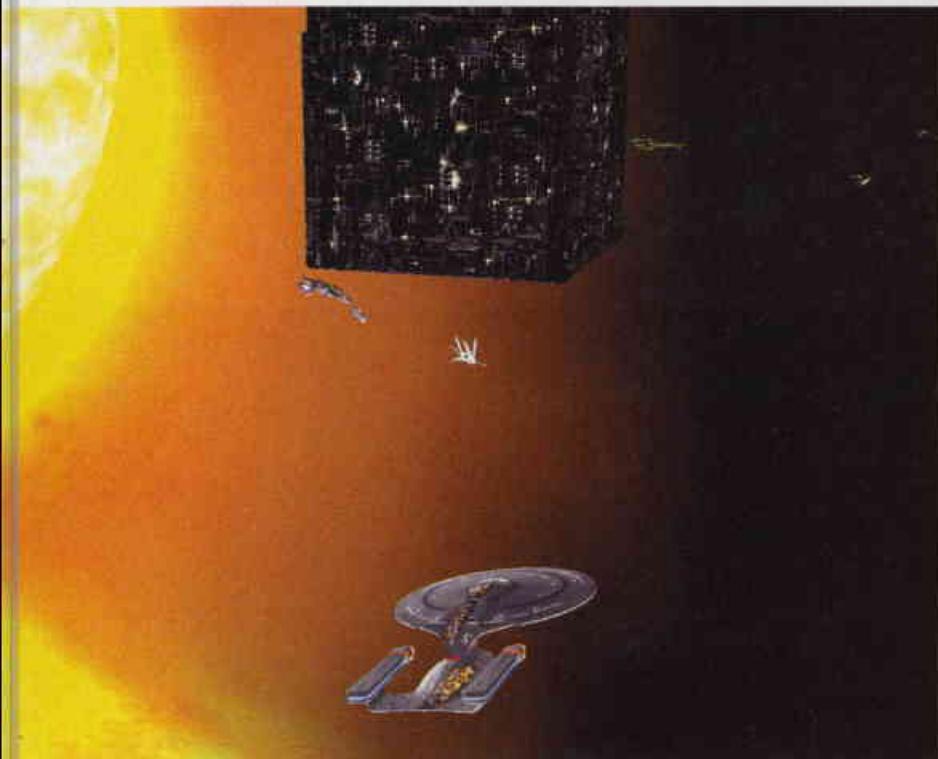
Tabii gemiler ve eski deniz çarpışmalarından esinlenen uzay savaşlarının tek meraklısı ben değilim, yoksa Star-

leet Command adı altında 2 oyuncu ve birkaç ta ek görev paketi çıkmazı herhalde. Ve aslında bakarsanız şimdi üçüncüsü çıkan bu seri belki de yapılmış Trek oyunları içinde en başarılı olabilir, en az suyu çikmiş oyunlardır. Starfleet Command oyunları için kısaca taktik yönleri



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

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



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

### Phasers Online!

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

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



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

### Quantum Torpedoes Ready!

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

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



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

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



### Shields Down!

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

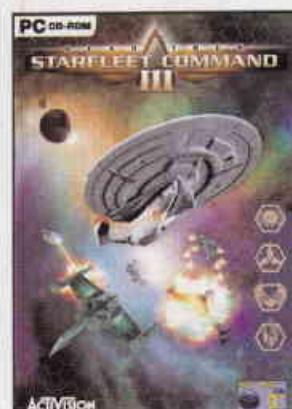
Öncelikle zamanın kontrolsüz olarak akması belki Multiplayer Dynaverse oyunlarında şart olabilir, ancak Single Player oynarken bu tam bir yük haline geliyor. Zamanın akyışı gemi donanım menüsündeyken bile durmuyor. Tabii sizin belli bir sürede bir sonraki görev yerine git-



meniz gerekiyordan bu durum tam bir karın ağrısı oluyor. Tam savaştan çıkışmış ve geminizi onartmak zorun dayken oyun sizin alıp zorla yeni görevi götürüyor ve ille de oynamanız için ısrar ediyor. Bundan büyük saçılık olabilir mi? Bunun dışında oyunda çok ciddi program hataları da mevcut. Belirli durumlarda oyuna açılış ekranı gelirken kilitlenme eğilimine girebiliyor.

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

Kısaca söylemek gerekirse Starfleet Command 3 beklenileri karşılamaktan hayli uzak bir oyun olmuş. Temel içerik orada, bunu rahatlıkla görevbiliyorsunuz. Ancak bunun yeterince değerlendirlenmediği de çok açık. ☺



LEVEL HİLT



**Bilgi İçin:** [www.activision.com/hearts.asp](http://www.activision.com/hearts.asp)

**Yapım:** Taldrent

**Dağıtım:** Activision

**Tür:** Simülasyon

**Multiplay:** Var

**Minimum Sis.:** P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı,

**Önerilen Sis.:** P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı

**Artılar:**

Genelde oynanması pek zor bir oyun değil, gemi donanımını değiştirebilmek gibi hoş birkaç detay var, Multiplayer seçenekleri nispeten geniş.

**Eksiler:**

Zamanın kontrol edilememesi büyük sorun, içerik göründüğünden daha sık, çok ciddi program hataları var.

**Alternatifler:** Starfleet Command 1&2

**LEVEL NOTU:** 55

İnceleyen: Ali Güngör  
"Craddamenn"

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



# HEARTS OF IRON

Bağımlılık yapan bir strateji oyunu!

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

### Tecrübe konuşuyor

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

### Her ülkenin özel bir stratejisi vardır

HoI'ı özel bir oyun yapan, gerçek 2. Dünya Savaşı'nda önemli olan her unsuru oyunda yer almazı. Ülke yönetmek demek, hamadden kaynaklarını koruyup sanayinizin tam kapasitede çalışılabilmesini sağlamak demek. Ülke yönetmek, halkın moralini ve ordunuzun düzenini korumanız demek. Ancak böyle ideolojilerin ve devlerin savaşında ayakta kalabilirsiniz ki bazen bunlar bile istediklerinizi elde etmenize yetmeyecektir. Bu yüzden aynı zamanda diplomasayı de sonuna kadar kullanmalısınız.

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

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

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



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

### Blitzkrieg!

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



vetlerinin kara kuvvetleriyle ortak çatışarak düşman ordularının yok edilmesi doktrininden yana, öte yandan bunun yerine hava üstünlüğü sayesinde savaşın kazanılacağına inananlarını de bakanlığı getirmeniz mümkün.

Sadece kabinetin değil ordularınızın başına geçirdiğiniz kurnandanların da bazlarının belli görüş ve özellikleri var. Rütbeleri ve yetenekleri hatta haklarında kısa bilgi ve fotoğrafları bile konulmuş. Ordularınızın başına Rommel gibi ünlü komutanlar getirmeniz mümkün. Zamanla savaşan ve kazanan komutanlarınızın yetenekleri gelişiyor ve tecrübe kazanıyorlar, o zaman rütbelerini arttırdıktan sonra orduya kumanda etmelerini sağlayabiliyorsunuz. Tabii yetenekleri biraz azalıyor bunu yaplığınızda.

olup olmadığını belirliyor. Dağda çarşışan özel birimler karşısındaki kara ünitelerine karşı pozisyonlarını koruyup uzun süre direnebilmelerine karşın hava bombardımanıyla desteklenmiş bir saldırısı karşısında düzenlerini kaybedecek, dağılıp geri çekilmek zorunda kalacaktır. Bir birlük hasar aldığı zaman en yakın ikmal götürürebildiğiniz yerde reinforce seçeneği ile insan gücü ve mühimmat harcayarak tam gücünüz geri getirebiliyorsunuz. Fakat dönemin sağlaması o kadar kolay değil, bunun için bir süre üniteleri savaştan çekip tekrar hizaya gelmemelerini beklemelisiniz. Gerçek savaşta da hiçbir ordu tamamen kırılıncaya kadar pozisyonunu korumaz zaten. Ağır bombardımanla ve yoğun saldırılarda parçalanıp tutunamayacak hale geldiğinde geri çekiliyor.



### Human Wave!

HoI'da neredeyse 2. Dünya savaşındaki bütün üniteler var. Hatta çoğu birim savaş öncesi teknoloji ve savaşta yıllar geçtikçe mecburen modernize ediyorsunuz. Piyadelerin yaya, araçlı yada özel sahra araçlı mekanize versiyonları, tanklar, süvariler (gülmevin Polonya dahil pek çok ülkede süvariler var) dündükleri çağ askerleri, militanlar gibi üniteler var. Bir de bunların topçu, anti-tank, mühendis-ikmal, anti-hava vs gibi çeşitlerde yaptığınızda siz düşünün secenekleri ve stratejileri!

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

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

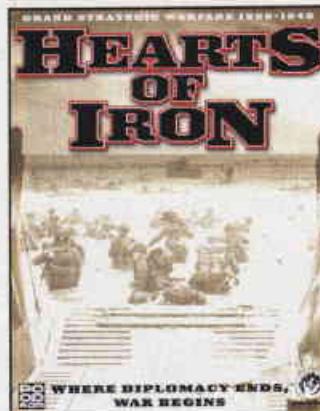
Rusya olarak oynarken, daha doğrusu SSCB, işgalci Alman kuvvetlerini anakaranın içlerinde ikmal yollarını keserek yakıtsız ve mühimmatsız bırakmış böylece ünlü Panther tank ordularıyla uğraşmak zorda kalmamıştım. Zaten piyadeler de Sibiryasında soğuklarında benim özel tezhipatlı ve eğitimi paratrooplarıma dayanamadı.

### Allah! Allah! Allah!

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

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

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



LEVEL HIT

Bilgi İçin:	<a href="http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp">www.paradox-entertainment.com/hearts.asp</a>
Yapım:	Paradox Entertainment
Dağıtım:	Strategy First
Tür:	Strateji
Multiplay:	Var
Minimum Sis.:	Pentium 3 200, 64 MB RAM, 250 MB HDD alanı
Önerilen Sis.:	Pentium 3 500, 128 MB RAM, 750 MB HDD alanı
Artılar:	Tekrar tekrar oynanabilir, bağımlılık yapıcı, tutorialları ve oyuncu içi bilgiler sayesinde öğrenmesi çok kolay,
Eksiler:	Pek çok irili ufaklı bug, yapay zekada bazı problemler, grafikler yeni jenerasyon oyunlarının karşısında pek şanslı değil
Alternatifler:	Axis & Allies, Europa Universalis 2

LEVEL NOTU: 88

Inceleyen: Onur Bayram  
onur@level.com.tr

# HOT WHEELS VELOCITY X

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

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

**H**ot Wheels serisinin uzayıp gitmesindeki etkenin ne olduğunu bir bulsam, söküp atacağım. Bu kadar da boş ve zaman öldürücü oyular yapılmaz ki ama! Hayır, siz boş dediğime bakmayın. Aslı sorun zaman öldürmede. Çünkü adamlar içersiz, amaçsız, hıçkırık zıplayabileceğiniz, hızlı araç kullanabileceğiniz ve gönülnüzce sağa sola çarpabileceğiniz oyular yapıyorlar. İşin kötüsü, oyuncun başından ayrılamıyorsunuz. Ha yani bir aracı, ha yeni bir haritayı derken iki saat harcayıveriyorsunuz. Biri bu adamları engellemeli.

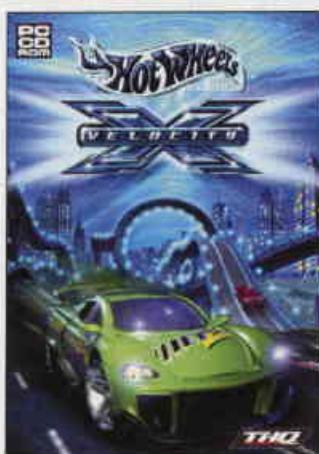
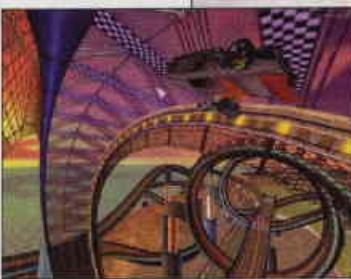
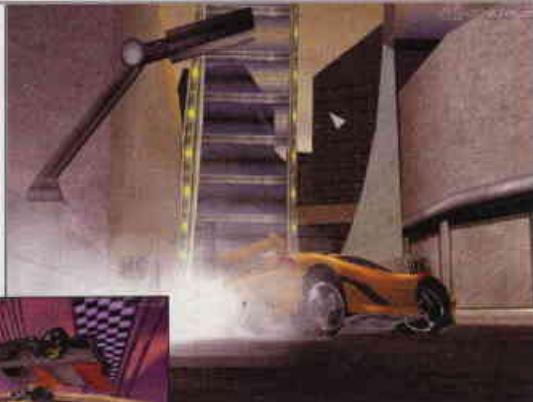
### Karışık izgara

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

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

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

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



Bilgi İçin: [www.planethotwheels.com](http://www.planethotwheels.com)  
Yapım: THQ  
Distribütör: THQ

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

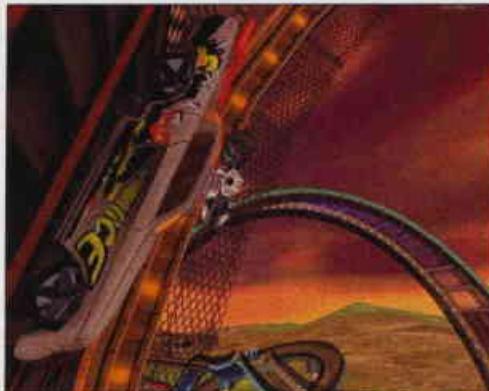
**Artılar:** Tek söylemeyecek şey var eglenceli. Bu kadar araba ve power-up'la eglenceli olmaması beklenemezdi zaten.  
**Eksiler:** Daha iyi grafikler veya efektlere olabiliirdi

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

### Hırsın sonu selamet mi?

Power-up'ların çoğu silah. Fakat bazıları da hız artırmaya veya zırhınızı yenilemeye yarıyor. Zaten zırhın başka korumanız da yok. Bir de görevler sırasında atlayıp taklalar atarak aldığından artıslık puanlarına göre iki kere gaza basarak hızlanabiliyorsunuz. Bu bazen kaçmaya bazen kovalamaya yarıyor. Bilgisayarın yapay zekası sizin gıldırıyor ama bu iyi anlamına gelemediyor ne yazık ki. Daha çok üstünde söylemeye programlanmıştır. Oyununda kilitli olan her şeyin ne zaman açılacağı üzerine gelince yazıyor. Sizi kudurmadan bunu söylemesi hoşuma gitti. Oyunun hastalık kısmında kendini gösteriyor. Sürekli "daha çok araç ve power-up almamalıym" hırsıyla klavye başında telefon oluyorsunuz şu ufacık oyun içen.

Oyun önceden de söylediğim gibi teknik açıdan makinanızı zorlayabilir. Ancak ekranada buna sebep olabilecek bir güzellik göremememiz kötü. Ortalama sayılabilen kaplamalar ve modeller var. Bu oyun için gayet yeterli duruyor. Efektlere pek başarılı değil. Seslerden birşey ummak ise bu tarz oyundan için oldukça yanlış. Zaten düşünüyorum da acaaba bu oyun için ne doğru? Seri biriktiriyorum diyorsanız, vaktim bol diyorsanız, açıcı saçmalayıyorum diyorsanız buyurun hodri rheydan diyorum. Piyasada onlarca boş para vereceğiniz oyun varken Velocity X hiç değilse sizin başına oturtabiliyor. ®





# DRAGON'S LAIR 3D

Ejderhanın ini hiç bu kadar renkli olmamıştı!

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



Ganimetleri almayı ihmal etmeyin...

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

## Üçüncü boyuta yumuşak bir geçiş...

Genellikle isim yapmış 2D oyunları 3D yapınca eğlenceden fire verildiği hissine kapılırız ama Dragon's Lair için aynı şey gerçeği değil. Çünkü oyuna üçüncü boyutun yanı sıra oynanabilirlik de kazandırılmış. Hikaye, bilindik söyleye-prenses-kötü büyüğün üçgeninden ibaret. Güzeller güzeli prenses Daphne, kötü büyüğün Mordoc'un emriyle ejderha Singe tarafından kaçırılır. Cesur Dirk bir an önce prensesi kurtarmalı ve tabii ki kötlere dersini vermelidir. Her ne kadar Dragon's Lair adventure/aksiyon kategorisine sokulsaya da bana göre tam bir 3D platform oyunu. Dirk oyuncuya atılıyor, zişiyor, tırmanıyor, yuvarlanıyor, kısacası

2D iken yapamadığı her şeyi yapabiliyor.

Kurtarma operasyonuna, kötü büyüğün Mordoc'un kasvetli şatosunun eteklerinde başlıyorsunuz. Daha sonra şato-nun girişi, zindanları, salonları ve kuleleri derken kendinizi eski düşmanınız Mordoc ile karşı karşıya buluyorsunuz. Çevikliğiniz göstereceğiniz engellerin yanı sıra kılıç kullanmadık hünerinizi sergileyeceğiniz düşmanlarla da karşılaşıyorsunuz. Komik gözükmen ama canımızı oldukça acıtabilecek yaratıklar, kara söyleyeçeler ve tabii ki devasa ejderha Singe bunlardan bazıları. Oyunun en büyük artılarından biri ise Dirk'ün macerası boyunca edindiği aksesuarlar. Örneğin Dragon Wings, asit çukurlarını uçarak aşmak ve Dragon Eye gizli geçitleri görmek için birebir. Tabii bu aksesuarları kullanabilmek için yeterli mananız olmalı (bkz. ekranın sağ alt köşesi).

## Güç bizde artık!

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



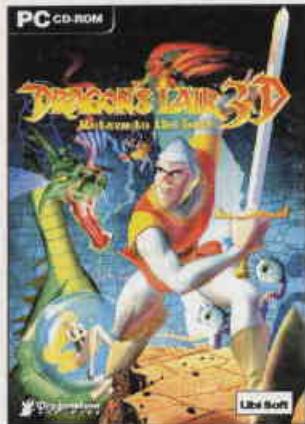
İste adam böyle taş olur!



Bazen crossbow kullanmak daha etkili oluyor.

Inceleyen: Güven Catak  
givencatak@level.com.tr

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



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

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

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

**LEVEL NOTU: 73**

# BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF

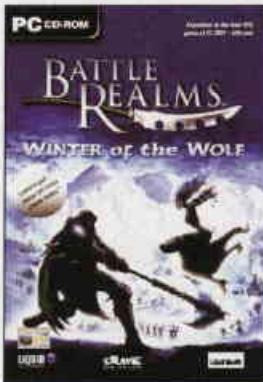
İnceleyen: Ali Güngör  
gali@level.cmo.tr

**son sözü** "Warcraft 3 oynayın!"

Ölmüş Eşşek Serpent'tan korkmaz

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

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



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

## Ser, hemen yakın dövüş eğitimi alıyorsun

Görev paketiyle oyun konsept olarak tamamen aynı. Yine kaynak olarak piring ve su toplayıp, ünitelerimizi çeşitli binalara köylülerimizi gönderip eğiterek oluşturuyoruz. Oyunun şüphesiz en orijinal yanısı bu ünite sistemi. Çünkü bir kez eğittiğiniz bir üniteyi başka bir binada tekrar eğitebiliyor ve böylece korkunç çeşitlilikte üniteler elde edebiliyorsunuz. Bu ünitelerin her birinin özellikleri farklı ve bununla da kalmayıp klanımıza has başka bir binada da çeşitli özel yetenekler kazanırız. Mesela bir "Bandit" burada görünmezlik kazanırken savaşçı başka bir özellik alıyor, bu özel yetenekleri kullanmak Stamina (dayanıklılık) tüketiyor.

Oyundaki bir başka orijinal sistem de Ying Yang sistemi. Bu sisteme savaşta kazandıkça puanlar alırsın, bu puanları da ünitelerimizi güçlendirecek gelişmeleri yapma için harcıyor.

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

## Kar yağşa okullar tatil olsa

Görev paketinin getirdiği en büyük yenilik karla kaplı haritalar. Esas oyunda da zaten oyunun en güzel yanı Japon anımlarından fırlama doğa manzaralarıydı. Bu karlı ortam sadece atmosfere etki etmemek kalmıyor, hasadın büyümeye ve ünitelerin ilerlemesine bile etki ediyor, böylece kaynak kontrolünü hava şartlarına göre ayarlamamız gerekiyor. Yine orijinal ve güzel bir fikir. Yeni senaryoda 12 görev var, fakat bu görevlerin özellikle ilk birkaç sizi sıkıntından öldürür. Madenlerden kurtulma kısmı çok uzun. Bu 12 görevin haricinde yeni multiplayer haritaları, yapay zekada ve oyundaki hatalarda düzeltmeler var. Fakat ne yazık ki oyunu multiplayer oynamak hala imkansız. En azından modemle oynamayı unutun çünkü çok hızlı ve sorunsuz bir bağlantı gerektirdiği gibi karşınızda kilerin de böyle bir bağlantısı olması gerekiyor.

## 3D Arap Saçı

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

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



LEVEL HIT



Bilgi İçin:  
Yapım:  
Distribütör:

<http://battlerealms.ubi.com/>  
Liquid  
Ubi Soft, Crave

Tür:  
Multiplay:  
Minimum Sis.:

RTS  
Var  
400 Celeron, 64 MB RAM,

16 MB Ekran Kartı,  
600 MB sabit disk alanı.  
Onerilen Sis.:

P3 750, 256 MB RAM,  
32 MB Ekran Kartı,  
1.5 GB sabit disk alanı.

Alternatifler:  
Artılar:  
Eksiler:

Warcraft 3  
Age Of Mythology

Anime ve manga havası, stilize karakterler, unit alchemy ve yang sistemi, ilginç kaynaklar, stratejik yapay zeka, doğa koşullarının oyuna etkisi, iyi multiplayer seçenekleri. Oyunanabilirlik berbat, ünitelerle ilgili hiç bilgi ve puan yok, çok ağır ilerleyen ve haliyle sıkıcı olan bir senaryo, hiç taktik kontrol yok, multiplayer imkansız.

# WAR AND PEACE

**Fransız öpücüğu tamam da, ya Fransız oyunları?**

Ali Cüngör  
gali@level.com.tr

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

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

## Türk olduğumuz nereden belli?

Vasat bir açılış demosuyla başlıdı her şey. WaP'ın ilk güzelliği bu demoyu geçmek için herhangi bir tuşa bastığında demoyu baştan sona sonda kadar tekrarlaması oldu! Sürenin öğrenci hislerim bana tehlke sinyali vermesine rağmen sadece basit bir bug deyip geçtim. Zaten maceralar hep böyle başlamaz mı?

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

## Üsküdar'a gidelim derken

### Viyana'da bulduk kendimizi

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

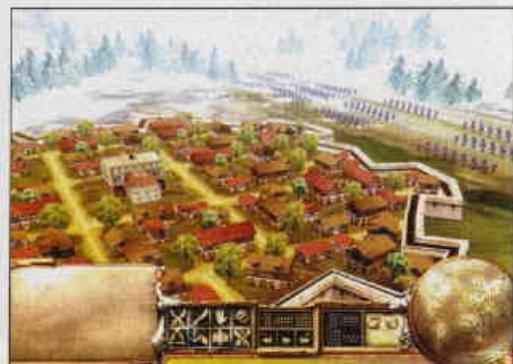
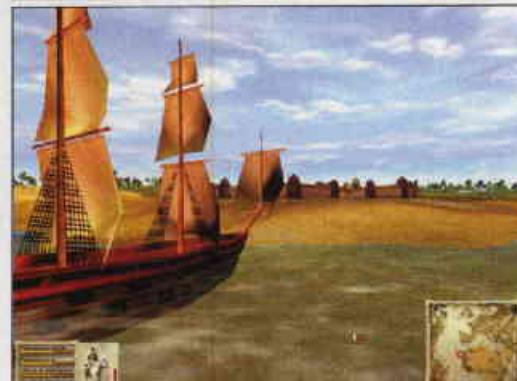
Surlarla çevrili şehirlerimiz bize temel kaynaklar olan insan gücü ve altını sağlıyor. 12 çeşit bina, üçer tip piyade, süvari, topçu ve gemi yapabiliyoruz. Bir de casuslar ve generaler var. Generaler avantaj sağlarken casuslar genelde hırsızlık yapıyor.

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

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

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

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



**Bilgi İçin:** [www.warandpeace-game.com](http://www.warandpeace-game.com)  
**Yapım:** Micros  
**Dağıtım:** Micros

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

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

LEVEL NOTU: 40

Inceleyen: Güven Çatak  
guven@level.com.tr

**son söz!** "Bir yandan bulmacamı çözerim, bir yandan Mısır'ı gezerim, bir yandan da firavuna dersini veririm diyenlere tavsiye edilir."

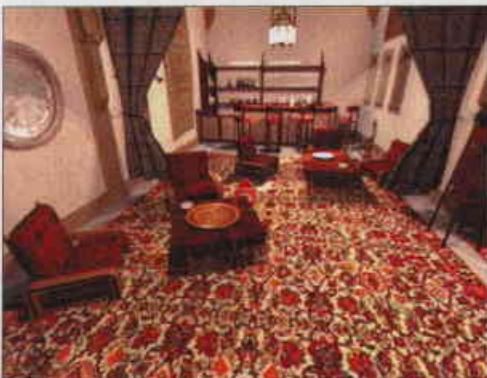
# THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

Mumyayı uyandıran, ağız kokusuna katlanır...

**M**acera tutkusudur insanları dünyanın dört bir yanına sürükleyen. Çöllerî gezer, okyanusları aşar insan, varoluşunun ardından gizemi çözebilmek için. Baziları da ruh ikizini veya aşķını bulmak için düber yollara. Adamımız Alan Parker Cameron ise doğaüstü olaylara bakan bir özel dedektif ve dünyayı arşınlamak onun için özel dosyaları birer birer çözüp rafa kaldırılmaktan ibaret. Geçen sefer Loch Ness canavarına pabucunu ters giydiren Cameron, bu sefer de sıcak bir iklimin ve doğa egzilerinin kollarında bir mumyaya bakıcılık yapmakta.

## Doğunun havası bir başkadır...

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



Doğu motifleri oyuna aynı bir hava katıyor...

yorsunuz. Durum böyle olunca, yine bir maceranın kucağına düştük deyip işe koymuyorsunuz. Cameron elinde büyütçegez en acayıp detaylardan acayıp sonuçlar çıkarın tarzda bir dedektif değil. O daha çok Indiana Jones tadında bir maceraperest. Zaten kirli sakalı ve giyim kuşamıyla onu Indy'e benzetmek çok kolay. Carneron sadece biraz daha olgun, kel ve biraz daha olgun (!).

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



Açgözü arkeolog kendi sonunu hazırlarken...

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

## Firavunun laneti bitmez...

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



Mezarlar, lahitler, tuzaklar... hepsi siz bekliyor.

Bilgi İçin:	<a href="http://www.theadventurecompanygames.com">www.theadventurecompanygames.com</a>
Yapım:	Galilea Multimedia
Dağıtım:	The Adventure Company
Tür:	Adventure
Multiplay:	Yok
Minimum Sist.:	PII-233, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı
Onerilen Sist.:	PIII-500, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Artılar:	Detaylı grafikler, kaliteli dokular; etkileyici müzikler; ilginç karakterler.
Eksiler:	Düşük çözünürlük; kendini tekrar eden bulmacalar; klişe hikaye.
Alternatifler:	Road to India
LEVEL NOTU: 69	

# KNIGHT RIDER

Geçmiş zaman olur ki...

Biraz serbest çağrılmış yapalım... 80'li yıllar: Balık Kraker, Panda, Commodore 64, miskef, Cosby Ailesi, Kara Şimşek, sonra ne bileyim... Ha? Kara Şimşek mi? Orada bir durayım bakıym! Yaşınız 80'li yılları hatırlamaya yatkınsa, Kara Şimşek, hayatında en azından 9,3213 litrelik bir işlem hacmine sahiptir.

## K.I.T.T.

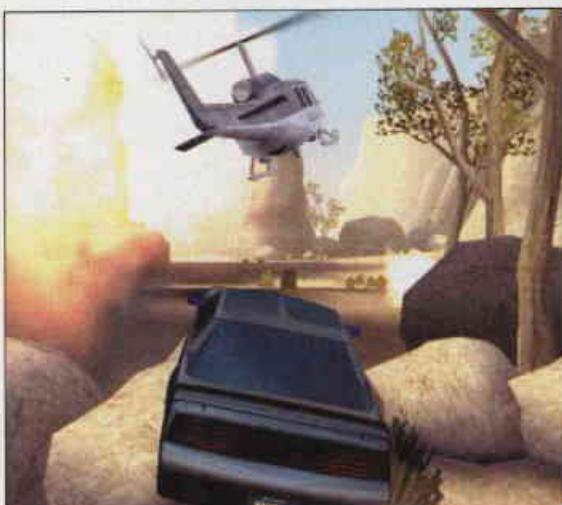
Yanılmıyorum, aradan 15 seneye yakın bir zaman geçti. Bu da Kara Şimşek'in unutturacak kadar uzun bir zaman turtası dilimi. Fakat Davilex Software, yaptığı Kara Şimşek oyunıyla bizi Cila'da Kara Şimşek Devri'ne doğru ufak bir yolculuğa çıkartıyor. Peki, bu yolculuk hiç olmasaydı, Brownie yeme alışkanlığımız sekteye uğrar mıydı? Bakıyorum... (Himm, bu yazımı bir yerden hatırlıyorum sanki)

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

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

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

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



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

## Uygulama?

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

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

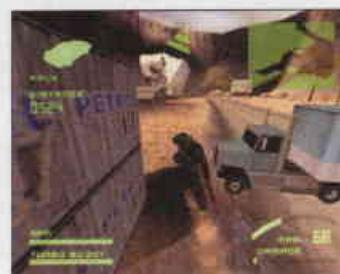
Oyunun sorunları bunlarla sınırlı değil. KITT'in fizik modellemesi pek gerçekçi değil. Araba anlamısınca hareket ediyor ve bu da oynanışı mahvediyor. Oyunu başından sonuna kadar KITT'le oynadığınız için de, çok fazla eğlenemiyorsunuz.

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

## Sonuç!

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

**"Son derece gereksiz bir oyun. Kara Şimşek'in hatırlamasına da olsa çekilmez. Kaçın kurtarın kendinizi!"**



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

**Tür:** Action  
**Multiplay:** Yok

**Minimum Sis.:** PII-450, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

**Onerilen Sis.:** PIII-800, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Alternatifler:** GTA3

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



**LEVEL NOTU: 55**

# KISA KISA

2003 yılının ilk tosun Kısa Kısa'ları...

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

## JURASSIC PARK: DINOSAUR BATTLES



**Yapım:** Vivendi Universal

**Dağıtım:** Vivendi Universal

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

**Level Notu:** 12



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



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

## MIDNIGHT OUTLAW: ILLEGAL STREET DRAG



**Yapım:** Canopy Games

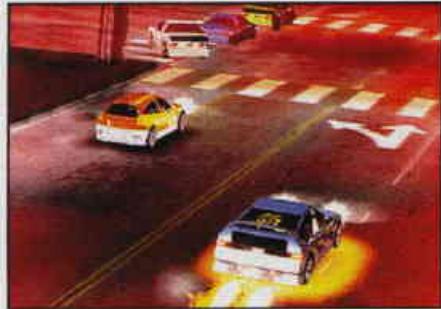
**Dağıtım:** ValuSoft

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

**Level Notu:** 15

Himm. Yapımı Canopy Games, dağıtımcısı ValuSoft, min. sist... Ha ne?! ValuSoft mu? ValuSoft gelmiş! Heyo! (daha doğal sevimeyim; Heyo). Illegal Street Drag'in içrengilik-performanslık oranı ValuSoft'un diğer oyunlarından hiç farklı değil. Bakayım oyun neymiş, mis, müş. Illegal Street Drag, kısa boylu veya hukm pigme arabalar için tasarlanmış kısa mesafelerde yarışığınız bir araba yarışı oyunu. Oyun iki ayrı mod ihtiiva ediyor. Bunlardan biri Quick Race, bir diğer ise Play Game. Quick Race'de çok hızlı bir şekilde, saniye-de 12312 kare ile yarışığınız olsunuz. Play Game ise

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



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

\*anlamsız poğaça: tadı olmayan fakat buna rağmen hamurdan imal edilmiş üçen poğaça bilinmezi. ☺



## PUSHER

**Yapım:** JoWooD

**Dağıtım:** JoWooD

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

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 49

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

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

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



## OPERATION BLOCKADE

**Yapım:** Infogrames

**Dağıtım:** Infogrames

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

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 56

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

rı ve gemileri vurmak. Bunun için mouse'u tutup sağa sola fırlatmak veya mouse'unuz optikseğini açıp ışığına kafanızı sokmak yeterli oluyor. Buların dışında... Operation Blockade'nin grafikleri kesinlikle Sahil Kafası 2002'den daha iyidir (Olamaz! Bir Kısa Kısa oyunu için iyi bir şey dedim!) Kaplamalar ve patlama efektleri hiç fena sayılmaz. Buna rağmen oyunun ortasında cephanen-

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



## MONSTERS, INC. PINBALL PANIC

**LEVEL SHOT**

**Yapım:** Disney Interactive

**Dağıtım:** Disney Interactive

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

MB Ekran kartı

**Level Notu:** 15



Tilt şudur: Yuvarlak topların, ince doğrulanmış bir baş suntanın sağına soluna 808 uğuya yapıştırılmış ışıkları kalaslara çarparak saçma sapan yerlere gitmesidir. Fakat son yıllarda gelişik teknolojile beraber, bu suntalarınveyahut kalasaların yerini gri ekran (takriben bir sene bir ay bir haftadır bilgisayarımı suladım, ondan gri) almıştır. Bu sebeple yeni bir tilt oyunu olan Monsters, Inc. Pinball Panic'i inceleyeyim. Yapamay edeyim.

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

can'a tayinin çıkmış. Valla! Hem sigortan, kaskon falan hepsi olacakmış. Ne mi yapacaksın? Tercümantılık yapacaksın. Valla! Türkçe-Azeri Türkçesi. "Men arkada otirem, sen kababa geç!" veya "Lütfen kemerlerinizi bağlayın, Bakü havala-nına düşüyoruz" diyeceksin. Valla!!! — Bix) ☺



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

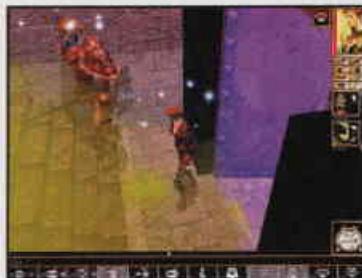
# kablodaki fısıltılar

Online alemlerde neler oluyor?

## RPG Vault 2002'nin en iyilerini açıkladı

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

Değerlendirmelere ne kadar katılırsınız bilmiyoruz ama bize biraz taraftutmuşlar gibi geldi.



## Oyun içi eşya yarışması

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



## Earth & Beyond'a en büyük içerik güncellemesi

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

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

## Neocron

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



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

## Hayrı Pıtır Online?

Harry Potter'in Devasa Online oyunu geldi. Okudığınıza inanamıyoruz bir daha okuyun. Bu ne kadar iyi ya da kötü bir haberdir. Hatta bu dünyayı ne kadar uyarlayabilecekler, kimler oynayacak vs. gibi sorular bir yana Hogwarts Online'da bir büyüğün olmak için çabalayacağız.

# EVE Online The Second Genesis

## Uzaya çıkmak için PC yeter

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

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

### Para kazanmak için

Oyunda herşey savaş demek değil. Ticaret yapabileceğiniz, PvP'ye kapalı ve tamamen güvenli bölgeler de olacak. Fakat tabii ki en büyük kâr güvensiz bölgelerde yapabileceksiniz. Bu durumda yanınızda oyunculardan oluşan bir kaç koruma tutabilirsınız. Oyunda en enteresan konu ise save sistemi. Diyeлим ki bir savaşa girdiniz ve kaybettiniz. Geminiz yağmalandı ve gitti. Bu durumda vücudunuz bir kapsül ile uzay boşluğununa atılıyor ve bu kapsül en yakın uzay üssüne gidip sizi bırakıyor. Fakat rakipleriniz kapsülü de uçu-

rurlarsa bu durumda üstünüğe aldiğiniz ve geçici bonuslar sağlayan sibernetik implantasyonları (bir nevi dövmə) kaybediyorunuz. Üstelik yetenekleriniz de azalıyor. Oyun tamamen yetenek geliştirme üzerine kurulu olduğundan bu siz epey üzebilir. İşte dananın kuyruğu burada kopuyor. Kapsül yok edilince vücutunuz bir klonunuzda yeniden canlanı-



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

Eve Online'da bir çok uzay üssü mevcut. Eğer yeterli parayı biriktirebilirseniz bu üslere kendinize bir garaj almanız mümkün. Buraya eşyalarınızı ve gemilerinizi stoklayabilirsiniz. Merak etmeye kimse buradan bir şey çalamıyor. Oyunda herşey bu üslere aracılıyla yapılıyor. Yani savaş ve taşıma gibi uzaya geçirdiğiniz zaman dışında her iş buradan yürüyor. Genede burada bile bir fiziksel görüntü yok. Fakat diğer oyunculara görünecek bir yüz görüntüsü kullanırsınız. İstesiniz kendi resmini tarayıp koymanız da mümkün.

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

### Biliyor muydunuz?

- ▶ 5000 yıldız sistemi olduğunu
- ▶ Oyuncuların 5000 metrelük gemiler yönetebileceğini
- ▶ Sadece ticarete de yaşayabileceğinizi
- ▶ Güvenlik için NPC gemiler kurabileceğinizi
- ▶ Kendi klonlarınızı satın alabileceğinizi biliyor musunuz?

## Ayın Siteleri

### [www.fftr.cjb.net](http://www.fftr.cjb.net)

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



### [www.adventure-hall.com](http://www.adventure-hall.com)

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



### [www.kuduzonline.net](http://www.kuduzonline.net)

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



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

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



Yazan: Jesuskane

# Atriarch Savaşmadan level atlamak isteyenlere

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



Atriarch, tamamen organik bir dünya olan Atriana'da geçen bir MMORPG. Atriana kendi kendine bir çok tür doğurmış bir dünya. Hatta dünya üzerindeki bir çok organizma hakkında hiç bir şey bilinmiyor. Bu dünya üzerinde tamamen dünyaya has ırklar geliştirilmiş. Ağaç olan fakat gerektiğinde hareket eden Cavolon, tüm Arianadaki binaları inşa eden, bu dünyanın Dwarfları Eshlar, göcbe Lokai, savaşçı Tyrusin ve hayvanlara hükmeden Unarra şimdilik dünya üzerindeki ırklar. İrlklara bakarak oyundaki sınıfları rahatlıkla tahmin edebilirsiniz.

## Gezen fırtına

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



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

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

# Purge Online Hem FPS hem RPG

[www.purgeonline.net](http://www.purgeonline.net)



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

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

## Kendi karaterini yaratmak

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



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

# Skyman'in AGE OF MYTHOLOGY

## Multiplayer Rehberi

Goker Nurbeyler  
gokern@level.com.tr

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

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



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

### Atiları nasıl ve nerede kullanmalıyım? Hipodrom?

Başa benzer gözükmesine rağmen AoM'da atıllar aslında spesifik görevler için hazırlanmışlardır. Örneğin Kataskop (Yunan) haritayı açmak ve anı baskınlar düzenlemek için ideal. Bunların yanına ekleyeceğiniz Centaur (Yun), vahşi domuzlar (Vik) ve Racher (Mıs) gibi hızlı birimler avantaj kazandıracaktır.

### Düşman atıllarına karşı ne yapacağım?

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

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

### Piyade sözcüğü piyazdan mı geliyor?

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

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

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

### Kahramanı ne yapacağım?

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



mahsus dirilmeleri, milleti gaza getirmeleri gibi olaylar da cabası.

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

"Zamanla hissedeceksiniz" dersem beni dövezegenizi bildigimden birkaç ipucu vereyim:

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



### Abi bunlar çatır çatır ölüyorlar!?

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

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

Yazar: Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

# Counter Strike 1.6 Beta

## Yeni CS Dünyasına İlk Bakış



Counter Strike update olacak yenisi çıkacak, çıktı, çıkmıyor derken gele gele betası geldi önmüze. İki yeni silah, Counter Terroristler için Tactical Shield, bir yeni harita, yeni gui bir sürü incik cincik yenilikle geldi. Ama bu yeniliklere bakamadan takılıverdim Steam'e. Nedir bu Steam sorusunu cevaplamaya uğraşamayacağım burada. Sağda solda bir yerde bir kutu olacak ona bakıverin bir.

### Silahlar

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

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

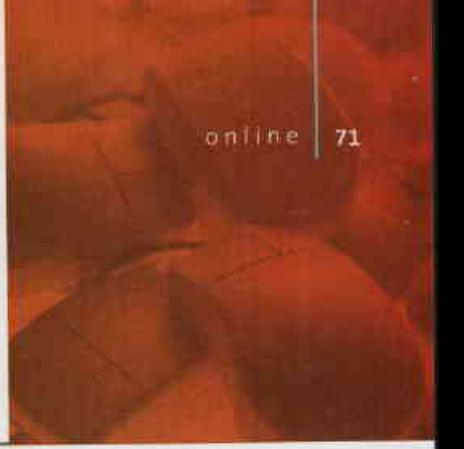
Glock'tan bahsetmişken, verdiği hasar biraz artırılmış ki bu oldukça iyi. Yine de çok etkili olduğunu söylemek oldukça zor. Bazı silahlar yeniden modellenmiş. Ben pek fark göremedim. El ve kollar tekrar yapılmış artık her silahta aynı gözüküyorlar en azından.

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



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

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



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

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

## **Yeni Haritalar ve Değişiklikler**

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

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

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

## **VGUI 2.0**

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

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

## **Şurdan Burdan**

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

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

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

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

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

► Koyulan bomba Terroristlerin radarında görülebiliyor.

► Bombayı Defuse eden oyuncu 3 frag almış sayılıyor.

► Bomba patlarsa bombayı yerleştiren oyuncu 3 frag alıyor.

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

► Fake Lag Bug'i tamamen ortadan kaldırılmış.

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

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

## **Steam 2.0 Nedir?**

Valve'nin geliştirdiği ve sistemine dahil olan oyunları online olarak satma ve direkt alımın PC'sine indirmesi üzerine kurulu bir sistemdir. Valve'in söylediğeri üzerine bu kendi çıkarlarını gözetmekte kalmayacaks. Diğer dağıticılardan sistemi kullanabileceklerini (ne şartlar altında bilinmez tahi) bu sayede herkezin ürününe güvence alımı alabileceğini söylüyor. Bu cümlelerden aslında peki birsey çıkmıyor daha doğrusu ben peki bir çıkarım yapmak istemiyorum. Yoks'a bütün Half-Life modlarının üretli bir hale geleceği gibi bir sonucu varmak mümkün. Bu çok ucuk bir tahmin olarak kalsa bile açılacak her türlü server'in bir şekilde tekel altına alınaması hiç hoş değil. Ash astarı nedir. Counter Strike 1.6'nın çıkış ile anlayacağız. Zaten Steam de resmi olarak çıkmış değil ben bu sattılar yazarken...

# CONSOLE MASTER

Yazar: MegaEmin  
megaemin@level.com.tr

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

## Özgürükler konsolu

Sega, Nintendo, Microsoft ve Sony'den konsol piyasasına renk geldi. Kızışın savaşın sonucunda, kaliteli konsollar ve oyular gören bizi kazançlı yapıyor. Tabii ki savaşın kuralları var ve bizi de bir yerde kısıtıyor. Şimdi dünüğün kırı yeni bir konsol çıkışa, piyasadaki tüm konsolların daha üstün olsa, olsa bilinmese, tüm platformların oyuntarını nazlanmadan çalıştırırsa, oyuntarının kıralanması bile yasak olmasa... rüya gibi değil mi? Ama gerçek olabilir.

Büyük öncelikli şirketler ve dev e-ticaret sistemlerini hedef geçiren deneyimli girişimciler tarafından kurulan Infibium Labs Corporation isimli firmaların böyle bir projesi var. Her biri kendi alanında uzman bu amcalar, özel yeteneklerini bir araya getirip piyasadaki en sıkı yeni jenerasyon konsolu yaratmaya karar vermişler. Hedefleri ise su anki şartlar göz önünde bulundurulduğunda çok yüksek; ciddi ciddi X-Box, PS2 ve GameCube' u "silip geçmeyi" kafalarına koymuşlar. Piyasadaki mevcut bütün konsollardan her yönden çok daha üstün nitelikli olması planlanan Phantom isimli cihazın oyuncu ağı otomatik olarak çok geniş. Sebebi cihazın diğer konsolların oyuntarını da çalıştırılabilmesini sağlayan "çapraz konsol" sisteme sahip olması. Tabii bunun ne derece doğru olduğunu biliyoruz, çünkü pek kanuni bir duruma benzemiyor. Ne de olsa bunlar elimize ulaşın ilk bilgiler, birazlık sınırlı normal. Yeni sistem biraz daha PC benzeri olacak. Sağlam bir hata düzeltme toleransı ile az nazlı bir makine yaratılmış. Oyun satın almadan veya bir servise abone olmadan önce demosunu deneyebilirsiniz. PC'de olduğu gibi yamaclar, genişleme paketleri ve donanım geliştirmeleri sayesinde

de diğer konsollarda olan ağıklar kapanmış olacak. Bu özellıklere rağmen makinenin çok kolay kullanım sunacağı, küçük çocukların bile rahatlıkla online oyun oynayabilecekleri söyleniyor. Resimde de gordüğünüz üzere hoş bir tasarıma sahip olan cihazın online kapasitesi ve oyuncu seviyesine göre ücretlendirilen bir abonelik servisi bulunacak. Oyun dağıtımları için games-on-demand (istek üzerine oyun gibi) sistemi uygulanacak ve normal dağıtımın aksine yapımcı ve dağıtım firmaların çok daha net kar etmesi sağlanacak. Bu da yapımcı ve yayincıların bu konsola olan ilgisini artıracak. Kiralamanın da serbest olduğu söyleniyor ama bu kiralamanın nasıl olduğu hakkında bir bilgi yok.

Siz projeye dediğiniz bakmayın, Infibium Labs prototipleri çoktan üretti ve yeni konsol sistemini Mart ayı içerisinde ortaya çıkarmayı planlıyor. İlk satışların da Amerika'da Kasım 2003'de olması bekleniyor. Atp tutması kolayebbilsiniz ama bence olaya iyi tarafından bakalım; ya doğru ise? Bye&Smile...



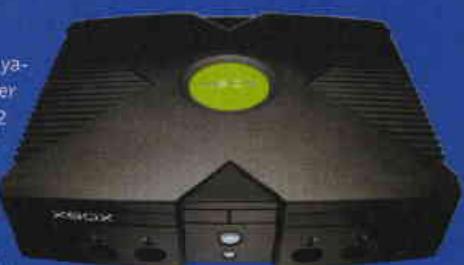
## PLAYNEWS

### Nintendo' dan yeni konsol

Nintendo başkanı Satoru Iwata, Reuters - Tokyo ile gerçekleştirdiği röportajında bir sonraki konsollarının 2005 yılına hazır olacağını açıkça söyledi. Daha önceki satış stratejisini değiştiren Nintendo, bu kez konsolunu rakiplerinden önce veya aynı anda piyasaya sürmeye kararlı. GameCube' un PlayStation 2' den 18 ay geç gitmesinin onlara patlalık patladığini belirtten Iwata, 2005 yılında sağlam oyunculara yerlerini sağlamıştır. Henüz 2006'ya bile beklenmeyen PlayStation 3'e şans bırakmayacaklarını belirtti. Firmaların hedefi iki yıl içinde on milyon adet konsol satmak olacakmış. Bu açıklamalar üzerine Sony'nin nasıl bir atak yapacağını hep beraber göreceğiz.

### Acımasız Sony

Sony ortaüstü duman ediyor. Dünya'daki başarılı satış ağı ve popüler oyuncular sayesinde PlayStation 2 tatil sezonunda satış rekoru kırdı. Kasım'dan aralığa kadar 8,5 milyon adet konsol sattı. Kasım - Aralık arası ise geçen seneden yuzde 24 daha fazla satış kaydetti. Üç yıl önce konsol ciktığından beri en iyi alışveriş dönemi bu sene yaşandı. Amerika'da da %42 artı sağlanarak 4 milyon makine satıldı. Böylece PS2, en büyük rakibi olan GameCube ve X-Box' u birkaç kez katlamış oldu. Şu ana kadar üretilen PlayStation 2 sayısı 50 milyon, satılan konsol sayısı ise 40 milyonu geçti. Satılan konsolların bölgelere göre dağılımı ise şöyledir: 43% Amerika, 32% Avrupa, 25% Japonya ve Kore, PlayStation 2' nin hali hazırda 1500 oyunu mevcut



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

### X-Box ikinci

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

# PLAY MAIL

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

## RAMULATOR

Selam Emin' Abi, umarım iyisindir. Ben bir PC sahibiyim ve Connectix VGS emülatörüm ile PlayStation'ın ram kodlarını kullanmak istiyorum. Ne yapmamışım?

Sahin Gunduz - Sherwood Forest

ME - Açıktır benim bildiğim adam gibi çalışan iki PS emülatörü var; birisi Bleem!, diğerini VGS. Lakin ikisinde de kod desteği yok ve üretici firmaları artık emülatyon ile ilgilenmiyorlar. Üzgünüm.

## SÜR SEGA' YI NİÇDEYE

Selam Mega, ben bir Sega DreamCast sahibiyim ve oyunları çok seveniyorum. Sorunum bu konsolla ilgili hiçbir kaynağı ulaşamamam. Sizden istedığım biraz daha bu konsol ile ilgili bilgiler vermeniz. Saygınlıca.

Mustafa Çenç - Konya

ME - Hem konsolunun, hem de oyundanın üretiminin durdurulduğundan haberim vardır herhalde. Şimdi yeni oyunları bile dergiye zor

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

## KART CANAWARI

Salome, eski bir bilgisayarımdan var ve PS2' almayı düşünüyorum. Şimdi PS2'da her oyuncu çalışacak mı yoksa PC gibi ekstra maaşlı mı yapmak gerekecek? Bir de kooya oyulları ne PS2 galatırır mı?

Halim Akın - Rohan

ME - Konsolların şimdilik güzel taranlarından birisi de habibe Ram ve ekran kartı değiştirmek zorunda kalmamanız. Yani her oyuncu, herkesin çalıştığı kalitede sizde de çalışacaktır. Konsolunuz şimdiden hayırlı olsun. Kopya mı, o da ne?

## ON NUMARA

Selam Mega'Emin, sana ufak teklif olıkaş sunum placak, 1-10 numara en çok "Kartalların Marodörası" Hacı' ye, yakışıyor mu? Console forever!

Babu Başlangıç (Towerofisli) - İsrail

ME - Evet, diğer sonuları kırtırıtmak, çünkü vermek istediğim bir mesaj var. Kesinlikle doğru söyleyorsun, hele bazı haimlere! (hıç mir hıç yakışmıyor).

## BULMAMACA

Merhaba, öncelikle çalışmalarınızda başarılar ve kolaylıklar dilerim. Şu anda Silent Hill 2 oynuyoruz ve iki kişi oynamaya rağmen işin içinden çıkmadık. "Snake" ve "Old" coinleri bulduk, ancak "Prisoner" i bulamadık. Bize bir anevel yardım edersen çok sevinceğiz. Sevgilerimizle,

Nihat & Cem - Blue Creek Apartments

ME - Woodside Apartments' da 203 numaralı odadan sonra diğer apartmana geçip 109' a girin. Buradaki beyaz kapıdan geçtiğinizde Angela ile karşılaşacaksınız. Ardından sehpandan Üzerindeki Prisoner coin' i alın. Artık 105' deki bulmacayı çözübilirsiniz. Bu çözüm her modda farklı ama normal moddaki çözümünü söyleyebilirim. Gekmecenin üzerindeki beş boşluk var. Old Man' i sol-

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

## HASSAS KOMPİTER CİHAZI

Merhaba Mesa, ben PS2'ni Messiah adında bir cip taktirdim. Ne zaman kopya PS2 oyunu oynasam aletten açıyor sesler geliyor, ama PSX kopya oyunlarında sonuc çıkmıyor. Bir de PS2 kopya oyunları siyah beyaz gösteriyor. Buraların sorusunuza cevap verebilir misiniz? Vanlı kopyalarından olabilir mi? Ne yapmam lazımdır?

Abdulkadir Heyal - Staunton Island

ME - Sesin kaynağı kötü kopyalarınca olabilir. Siyah-beyaz sorunu için de cip taktirdigin yere bir damış istersem. Sanırım sana vereceğim bir kablo problemi çözülecektir. Televizyonun tek sistem olması durumunda ise yapacak fazla bir şey yok. Bye&Smile...

# PLAYNEWS

tarak tüm konsollar arasında bir rekor kırdı. Sonuçlardan memnun olan yöneticiler X-Box Live desteginin de gelmesiyle uzun süre konsol üreticisi olacakları ve 200 hazırlı, 300 de yapında oyun ile hep zirveye oynayacaklarını belittiler. Aralık ayı, konsolları olduğu kadar X-Box oyunlarının da en fazla satışı ay oldu. Xbox Live başlangıç setleri de ilk iki ayda PS2 network adaptörden %70 daha fazla sattı.

## Kirpi Sonic Redmond'a mı taşınıyor?

Eski konsol devi Sega'ının Microsoft tarafından satın alınacağının söylentileri ortaçıları karıştırdı. İngiliz ve Japon haber servisleri, Microsoft'un Sega'yi satın alacağına dair haberlerini, Ardanın konuşan iki tarafın yetkilileri böyle bir şeyleden haberlerini olmadıkları söyledi. Microsoft, Sony PS2'



nun önüne geçebilmek için alışveriş yaptı. en sağlam oyun yapımcısı olan Sega'yi garantili altına almak ve Sony'ye oyun üretmesini durdurmak istiyor olabilir, gayet de mantıklı. Hem Microsoft ile Sega'ının daha önce beraberlikleri olmuştu. Kötü kaderli DreamCast konsolunda beraber çalışmıştı ve şimdide X-Box ile Sega oyunu ile beraber satılıyor.

## Bomberman geri döndü

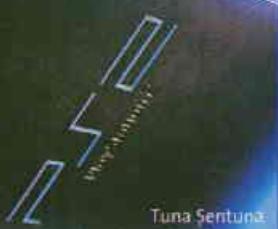
Konami, Japon oyun yapım şirketi Hudson Soft ile yaptığı anlaşmanın ilk meyvelerini alıyor. Mart 2003' de PlayStation 2'ye çıkacak olan Bomberman Kart haricinde aynı yıl içinde PS One için Pinobee ve GBA için Pinobee ve Phoebee oyunları yapılacak. Hudson'un ünlü Bomberman karakteri bu kez de kart 02-

rinde yüksek hızlı yarışlar esliğinde geliyor. Eski eğlencesi Bomberman, 16 pist ve beş seçilebilir karakter sunuyor. Oyunda kazanmak için gürültülü fizeler, turbo boost ve hatta klasik bombalar dahil her türlü malzemeyi kullanırsınız.

## Daha arcade bir kol

Bu sefer üç ay öncekinden çok daha sağlam bir arcade kol ile kargı kargayız. Resmine bir göz atın dövüş severler ne demek istediğimi anlayacaklardır. X-Arcade two player' da aradığınız her özellik var. İstenilen her diğme programlanabiliyor, hatta kombinasyonları otomatikle alınabiliyor. Titreşimi ve tuşları dokunmaya duyarlı, Turbo ve slow motion özellikleri de bulunan alette bir elinizi dövmelere, diğerini kola ayıryorsunuz, tipki jetonlu Street Fighter günlerinde olduğu gibi. Meraklısı www.4gamers.net adresine göz atabilir... ☺





Tuna SENTUNA  
tsentuna@level.com.tr

# THE GETAWAY

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

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

**G**TA ile başlayan bir araba çalma, arabalarla özgür de- laşma furyası vardı. GTA 2 çıktı, herkes tekrar eğlen- di, neşesini buldu. Bu sırada PsOne'ı sarsan Driver'ı gördük. Ardından da Driver 2. PC'ciler de bu oyuncularla tanışma his- sesini yakaladı. PS2 sahipleriyle her zaman daha şanslıydı ve GTA 3 ile üç boyutlu ortamda araba aksyonunu yakala- dılar. GTA: Vice City derken, PS2'nin çıkış oyunu ola- rak açıklanan, ama bir turlu ortaya çıkamayan The Getaway so- nunda bu turdeki yerini almayı başardı. En öste mi timan- di, sefili mi oldu, onu şimdî göreceğiz...

## Sahnede Mr. Hammond

Elini mafya işinden daha iki ay önce çekmiş olan Mark Hammond, evinde rahatça oturduğu bir sırada başka bir mafya üyesinin karısını öldürüp, çocuğu kaçırmaya şoka uğ- rır. Hammond'dan istenen gayet ağıktır. Bay Jaison'ın işlerini bir bir yapmazsa, çocuğu ölecektir. Eskisi bir mafya üye- si olan Hammond bu noktadan sonra Jaison'ın işlerini yap- mak üzere görevlendirilir ve yarısı araba kullanma, diğer yarısı da adam öldürme olarak ayrılan aktivitelerin başrol oyuncusu olur.

Getaway'ı birçok oyuna benzetebiliriz, ama buru yap- mamalıyız. Çok uzun süredir yapım aşamasında olan oyun zaten kendi konusunu ve görüntüsünü en baştan belli etmiş. O yüzden, şundan söyle kopya, buradan buna benzeyen gibi yakıştırmalara gerek görmüyoruz.



Karmaşa yaratmaktan kolay yok oyunda.

Hammond'ın, oğlunu kurtarmaya yönelik çabasını kontrol ettiklerimiz oyunu biraz önce de bahsettiğim şekilde iki bö- lümde ayıralırlı. Araba kullanma ve üçüncü şahıs görüntü- stündeki aksiyon kısmı.

## Direksiyon başında

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

Çoğu görevin başında size bir araba veriliyor, fakat bu arabayı istediğiniz zaman terk etmeniz de mümkün. Yuvarlak tuşuna basarak bir arabadan çıkışlıyor ve başka bir arabayı silah-zoruya kaçırabilirsiniz. Bunu bir polisin, önüne yaparsanız, polis peşinize takılmaktı geçiciyor.

Araçları boş boş gezinmek için kullanıyoruz. Geta-



"Araba çalarken gergin oluyorum o yüzden kazık yumuş gitmiyim sanıyorum."

way'de. Onlar görev tamamlamak için birer obje sadece. Oyunca ilk başladığınız andan itibaren dikkatinizi çekmek önemli bir unsur olacak. Ekran görüntülerinden de anlaşıla- cağı gibi, ekranın hiçbir zaman oyun dışı bir görüntü yer almıyor. Bir enerji çizgisi, rota belirleyici veya bunun gibi ekstra bir grafik öğesine rastlamak mümkün değil. Peki bu durumda yol, yön tayini nasıl yapılacak? Her araçta bulunan sağ ve sol sinyaller sizin gitmeniz gereken yönü gösteriyor. Bu konuda sıkıntılardınız yok değil.. Özellikle, sinyaller sizin genelde dolambaçlı yollardan götürürler. Bir T ayra- cına geldiğinizde sinyaller hiçbir şey söylemeyeceklerdir ve seçtiğiniz yön coğulukla kestirme yol olsuyor. Oyunda bulunan gerçekçi hasar özelliği sinyal lambalarını gölge düşürebiliyor. Bunun sonucunda da hasarlı lamba sinyal ver- miyor ve koca Londra'da iğizsiz kalyorsunuz. Tahmin edin, diğer oyunlarda ne var ve Getaway'de yok? Harita. Tüm detaylarıyla tasarlanmış Londra'nın sokaklarına bakış atabileceğiniz kabatasnak bir haritanız bile yok maalesef. Bu da daimi bir kaybolma durumuna zemin hazırlıyor.

Arabalarla olan işimiz bitmedi. Araba kontrolleri çoğu insanın zor gelebilecek gibi bir nitelikte, fakat hemen kötü sa- yılmazlar. Bir şekilde konsolda Crazy Taxi oynadıysanız ve başarılıysanız, Getaway'de harikalar yaratmamanız için hiçbir neden yok. Coğulukla dar sokaklarda direksiyon sal- ladığınız için, diğer araçlarla olan şansınızı de bu oranda artıyor.

Araç aksiyonu konusundaki son sözlerim, arabanızda si-

"Bu parmaklıkların arkasına saklanırsam kimse beni göremez. Çok zekiyim çok"





"Sakin bağırmaya ve o sarı giysiyi nereden aldığına bana açıkla!"



*Give Way! Yol vermezseniz sonuç böyle olur.*

ze eşlik eden yardımcılarınızın ne kadar yanlış davranışları konusunda olacak. Aracınız hasar aldıça yavaşlayacak ve sonunda kullanılmaz hale gelecek. Böylece başka bir araca geçmek zorunda kalacağınız. Eğer peşinizde bir polis varsa, siz bu işlemi gerçekleştirdiğinizde onlar da arabalarınıñ inip size ateş edecekler. Başka bir arabaya binip kaçmak varken, sizin sefil ortağınıñ ölüm halinde olsa bile polislerle uğraşacak ve kugusuz ki ölecek. Samimi vurgulamak istedigim noktayı belirtebildim...

#### Bir otel lobisinde

Bay Jason, bir noktaya ulaşığınızda aracınızdan inip savañın irtinasına atmanızı isteyecək. Hammond'ı bir mafya üyesi olduğundan silah konusunda da oldukça kabiliyetli. Oyun boyunca birçok silah elde edebilin Hammond, bunların hepsini aynı anda taşıyamıyor. Bir tabanca ve başka herhangi bir silahi aynı anda taşıyabiliyor —ki bu da gerçekçilik adına atılım güzeli bir ardum.

Hem manuel hem de otomatik hedeflemeye sistemi kontrolünde savasıyoruz. Manuel hedeflemeye tek kelimeyle düşmanlarınıza karşı işe yaramıyor. Bir takım varilleri patlatmadı faydalı o kadar. Bütün işinizi otomatik hedeflemeye halledeceksiniz, ama o da yeteri kadar başarılı sayılmaz. Burumuzun dibindeki düşmanı değil, gidiip duvarın arkasındaki düşmanı hedefliyor ve gerilimden olmaz için mekan yaratıyor.

Kamera açlarını da pek hoş sayılmaz. Görüntü tam arkanızdan açı yaratacak bir biçimde ayarlanmış, fakat kamerası alıp başına gittiğinde tekrar orijinal açısını yakalamañ uzun sürüyor ve siz bu süre içerisinde ekrandaki düşmanları görmekte zorlanıyorsunuz. Benim buna bulduğum en iyi çözüm, yeniden bir mekana girdiğinizde hemen R1 tuşıyla etrafı taramak oldu.

Sonuçta takım elbiseli basit bir insan olduğunuzdan, çatışmanın ortasına cengaver misali atılmak Getaway'de de hiç mantıklı değil. X tuşuyla tüm yönlere yuvarlanabiliyorsunuz ve bu da siz kurşuktardan büyük oranda koruyor. Dead to Rights'taki rehin alarak insan kalkanı oluşturma durumu burada da söz konusu, fakat rehineleştiriniz genelde tek vuruşla ölüyolar ve hareket ederken de büyük sıkıntı yaratıyorlar. Yine de büyük bir çatışmaya atılırken iyi bir seçim olabilir.

Girdiğiniz mekanlardaki duvarlar, önemli fonksiyon-

#### Arabalar plakalarına kadar detaylandırılmış.



lar içeriyorlar. Bunlardan bir tanesi onları saklamak için kullanabileceğiniz. Duvara yasanarak ilerleyebiliyorsunuz ve karşılığında geldiğinizde anı çıkışları yapıp düşmanlarınızı şaşırtabiliyorsunuz. Siper alma konusunda duvarların yanında birçok eşya da kullanabildiğinizi belli etmemeliyim. Duvarların bir diğer fonksiyonuda yaralandığınızda siz iyileştirilebilirler. Gerçekçilik adına oyuna ilaç kutuları ve benzeri eşyalar eklenmemiş ve daha saçılı bir şey gerçekleştirmemiş. Hammond kursullarla hedef ölçüdü üstü başı kan olacak ve iyileşmek için bir duvara yaslanma ihtiyacı duyacak. Karakterinizi duvarın yanına bıraktığınızda oraya yaslanıp zamanla iyileşerek bir mucizenin resmini çizmiş olacak.

#### Binbir çeşit araçla beraber...

Getaway'ı bir adım ileri taşıyan büyük bir özelliği var. Bu da oyunda görülen her aracın gerçekliğinin birer bir kopyası olması. Gran Turismo gibi tüm araçların lisanslarını barındıran oyuncuların markalarının bir çok modelini sergiliyor. Araçların kontrolleri de türne göre ufak farklılıklar gösteriyor. Küçük arabalar, büyük arabalar ayrimda da iyi bir şekilde yapılmış. Küçük arabalar çubuk hızlanıp dar alanlarda daha iyi performans sergileyen, büyük araçlar zarar almadıkorusunda daha dayanıklıdır. Durumunuza göre seçiminizi yapmak size kalmış. Çok hızlı ve iyi modeller de şehirde başıboz gezmeyi sağlıyor. Londra'nın güzel mekanlarında saklılar. Onları bulmaksa tamamıyla şans veya sabır. Arıtik hangisi sizde varsa...

Bittiğinde, Getaway'ın ne bir şaheser ne de wasıt bir oyuncu olduğunu söyleyemem. Hem oynamış açısından, hem de grafik yapısı konusunda üstün ve zayıf tarafları var. Tüm bunlara rağmen en azından bir kez oynamayı sonuna kadar hakediyor. Kiralayın diyeceğim, ama nereden nasi...

#### Araçlar

Getaway'de gerçek gibidir. Ayna gibi parlalar gün ışığında.

GTA 3'te sahledirler. Neye bindiğinizi anlamazsınız.

Yayolar:

Getaway'de korkaktır. "İmdat" bile demezler, direk kaçanlar.

GTA 3'te sınırlı ve hırslıdır. Siz onların parasını almaya çalışırken, onlar sizin arabanızı alır.

Şehir:

Getaway'de cansızdır. Sıkıodur. Fazla karışıkır.

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

Karakterler:

Getaway'de inglez aksanıyla konuşup insanı sınırleder. "Mate, mate" diye dursalar.

GTA 3'te hiç konuşmasalar daha iyidir, ama buna rağmen belki bir karizmatan vardır, soyumuz sansızdır.

Silahlar:

Getaway'de üç beş tane dir. Londra'nın silah ticaretinde en zayıf haka olduguunu vurgular adet.

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

**PlayStation 2**

**Getaway**

18



Bilgi İçeriği: [www.scei.com](http://www.scei.com)  
Yapım: Studio Sofio  
Distribütör: Sony Computer Ent.

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

Artılar: Detaylı şehir modelleri, Gerçekçi aynalar, Arabalar, Konuya uygun ara detaylı ara sahneleri.

Eksiler: Küçük hedeflemeye sistemi, Başarısız yapımı zeka, Fener olmayan oyuncu yapısı, Gittikçe olsadan zorlu seviyesi.

Alternatif: GTA: Vice City, Winback

LEVEL NOTU: 71

# LOTR: THE TWO TOWERS

Tuna SENTURA  
tsentuna@level.com.tr

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

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



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

Bir yıl önce sinemalara gelen filmiyle bir anda sükses yaratan bu yapıyı, artık herkes tarafından biliniyor. Yüzüklerin Efendisi hakkında yorum yapmak için 3 kılaklı bir seriyi okumana gereklilik yok anlayacağınız (bu durumda sinemayı ve televizyonu sıkıştırılmış bilgi kaynakları olarak görmenin ne kadar mantıklı olduğunu kavriyoruz). Bunun yanında, oyuncuların nasıl ortaya çıktıına da bir yorum getirebiliriz. Şunu rahatça söyleyebilirim ki, kitaplara baz alarak çekmeyorlar. Hobbit, 1937 yılında basılmıştı; çok zayıf, çok düşük bütçeli oyuncularını ilk bilgisayarlarla birlikte ancak gördük. Kaliteli ve gerçekten güzel video oyunlarıyla ise ancak şimdi tanışabiliyoruz. Popüler kültür dedikleri bu olsa gerek.

### A Elbereth Gilthoniel

Electronic Arts yaparsa kaliteli oyun yapar diyebiliriz. Bu türde ashında oyunu yapanın EA olmadığı, yayıcısının o olduğu, ama arkasında o olduğu için de büyük ihtimalle kaliteli bir oyunu karşı karşıya olduğumuz sonuçları yemektadir. Bu durumun tamamı Two Towers için geçeril.

Bilirsiniz, normalde filmden sonra yapılan oyunlar başırsızlıktan sefilliğe doğru bir yol alır. Buna sahisiz birnek verebiliriz (yaklaşık 10 dakikadır birnek düşünüyorum ve akıma gelmedi inanım). Her neyse, bu birneklerle yazmayı bağımayacağım (lucuz kaçış tekniği). EA'nın Two Towers'ı bu genellemenin doğmasına böyle bir çırkıvar ki, hiç beklemedeniz bir kalite görüyorsunuz tüm oyun boyunca.

Universal Interactive'in LOTR: Fellowship of the Ring'in aksine, Two Towers direk filme bağlı kalımsa. Hatta bunu desteklemek için sayısız atımları da tüm DVD beyince görüluyor (evet oyunumuz DVD'de geliyor).

DVD'deki ekstralara saymakla bitmiyor. Filime ilgili resimler, videolar, röportajlar, müzikler ve dahası ekstralara oyuna eklendi. Oyun Amerika'da piyasaya çıktığında film henüz sinemalarda olmadıından çoğu LOTR hayranı, oyunu oynamaktan çok bu ekstralara bakmak için bekliyordu.

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

nında, her karakterin seslendirmesini de filmdeki oyuncular istenmiş.

### O menel palan-diriel

Kocaman bir macerayı anlatan kitap ve film, oyunda yeni bir çehreye bürünüyor. TTT tam anlamıyla bir aksiyon. Bulmaca, araştırma, kafa patlatma gibi düşünme gerektiren elementler oyuna dahil edilmemiş. Karakterinizi attıysanız ve çizgisel bir yol gitzen bölümde öbübüze geleni oluşturerek ilerliyorsunuz.

Biraz önce belirtmemi unutum, TTT sadece Two Towers'ı konu almıyor. Oyunun neredeyse yarısı Fellowship of the Ring'den, diğer yarısı da Two Towers'dan almış. Dolayısıyla her iki bölümde de manzaralar görülmüyor.

Gimli, Legolas ve Aragorn. Birinci cüce, diğeri elf ve Aragon da bir Dunedain, yanスーパー (insana benzeyebilir, yanılmayın). Gimli balta atabiliyor, Legolas ve Aragorn da ok kullanabiliyor menzilli silah olarak. Burun yanında karakterlerin bazı yakın dövüş silahlarını ili ellerinde taşıdıkları da görülebiliyor. Fellowship'teki kullanılsız ok kullanım, TTT'da gayet başarılı. Savaşın en ateşli anında bile oklarımıza yardımımızı koşabiliyor. Yalnız dikkat edin, oklarımız sırrı.

Yakın dövüş sistemi tahmin ettigimden fazlasını sunuyor. Üç farklı vuruş tuşıyla gerçekleştirilebildiğiniz çeşitli kombolar, herhangi bir savaş kazanmanın en etkili yolu. Vuruş tuşlarının yanında, dodge parry tuşu da. Üstünüğe gelen atakları savusturmanın analitisi. Bu tugu kullanmayı litye ezberleyin, mümkünse parmağınızı tuşa yapıştırın, çünkü çoğu zaman ihtiyacınız olacak. Atakları savuştura-

*Okolunuz, ateşli oklar haline dönüştürülebilirsiniz.*



**Jesus'un Notu: 69**



Bu kaleyi kurtarmalısınız. Tabii kurtarılmak bir yer kaldıysa...



"Bu manzaraya yapılmış gibi gözükemeliyim, ama ben gerçek Aragorn'um."

rak hem hasar almaktan kurtuluyorsunuz, hem de karşılıktakı oyunluk için büyük bir açık yakalıyorsunuz. Ayrıca çeşitli boss'larda parry tuşunu kullanmazsanız ölümünüz Galadriel'in aynasındaki kadar kesin olacaktır (filmede alaka kurulacak ya ilâ).

Kombo kullanmanın, atakları savuşturmanın tek manevi hayatı kalmaya çalışmak değil. Savaş taktığınıza göre, Fair, Good, Excellent ve Perfect şeklinde ilerleyen dereceler alırsınız. Ne kadar az hasar ve o kadar çok combo, o derece iyi bir seviye demek.

#### Le nallon si di'nguruthos

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

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

Sizi Sauron'un eline teslim etmek isteyen düşmanlarınız sayısız. Aynı filmdeki gibi, Orc'lar, Uruk-Hai'ler üstünlüğe aksın aksın gelebiliyor. Bir görüntüde 15'e yakın düşmanla dövüştüğümü hatırlarım. Tabii bu kadar düşman bir anda üstünlüğe gülhanıp siz yiymiyor. Genelde çoğu şasının şasının orta katına koşuyor, ama her an bir düşmanın ilgilenecek zorunda kalırsınız. Bu kadar yoğun bir düşman kuvvetine karşı yalnız da sayılmazsınız. Çoklu bölümde size eşlik eden arkadaşlarınız oluyor. Binalar sa-

*"Kimin ne yaptığı pek görülmese de, Gimli'yi seçebiliyoruz."*



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

- 1 - Gimli'nin bir komedi unsuru haline getirilmesi.
- 2 - Helm's Deep'in tek zayıf yönü olan oltadaki irmağın seneleştirilekler tarafından keşfedilememesi olması.
- 3 - Legolas'ın kayak eðasıyla merdivenlerden kayması.
- 4 - Theoden ve askerlerinin kalenin içinde otaları koþuturmasi.
- 5 - Faramir'in Miroglu imajı çizmesi.
- 6 - Ent'lerin animasyonunun gerçek goruntulerle ola uyumlu olması.
- 7 - Gimli'nin maymun edilmiş olması (herkes farkedene kadar tekrarlayacaktır).
- 8 - Helm's Deep savaşına çocukların sokulması duygusal somurucu potansiyelinin artırılması.
- 9 - Ve buroya sigmayacak dahası...

vaþı kazanacak kadar çetin dövüşmeler, ama birkaç düşman da tek başlarına yıkıkları görüldüyor.

Gimli, Legolas ve Aragorn'la oyunu ayrı ayrı bittiðiinde, 13. bir ekstra bölüm açılıyor. Ayrıca tüm oyunu baştan oynayabileceðiniz yepyeni bir karakter de size katılıyor. Bu karakter Sauron. Tek tuþla ekrandaki tüm yaratıkları öldürme, uçma, işinlendirme, dünyayı değiþtirme, emrine 100.000 orc çağrıma gibi kabiliyetleri var. Evet, yapımıclar bunu böyle bir seý yapabilirdiler, ama yapmadılar. Ekinizde katılan gizli karakteri de burada deðifre edecek değilim. Sürpriz kalmalı.

Sauron demikten akıma geldi. Bölüm sonlarında, her oyunda adet olduğu gibi boss'lara dövüşüyorsunuz. Bunalımlar arasında devasa Troll'ler (filmede dev kapıları açan



"Sanırım burada durmamalıyız.  
Ters iþik var yüzlerim gözükmemiyor."

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

#### A tiro nin, Fanuilos!

TTT hakkında son anlatımlar: İstediðlerim, oyuncun atmosfer açısından getirdiği mükemmel başarı. Neredeyse tüm bölümlerde filmin yansımak istediği hava görülebiliyor. Bölüm aralarındaki geçişlerde, film görüntülerinin kesintisiz bir biçimde oyun görüntülerine geçmesi ve savaşın en ateşli anında bile arası görüntülerin atmosfere yardım etmesi gözden kaçırılmaması gereken unsurlar.

Özellikle Weathertop'da Ring Wraith'lerde olan davulundan, ortamı saran karanlık ve fonda çalan klasik eser çok iyi bir uyum yaratmış.

Warcraft'te olduğu gibi, Orc'lar ve diğer yaratıklar rengarenk, civil civil bir renk cümbüsü de sunuyor. Onlar da oyuna uygun olarak karanlıklar.

Atmosferin yanında, tüm karakter modelllemeleri ve efektler büyük bir başarı sergiliyor. Ekranda ne kadar çok karakter, düşman, efekt olursa olsun en ufak bir yavaşlama da gözlenmiyor –ki bu bence çok önemli. Enerjisiniz kötü bir duruma düşüğü zamanda yaşanan yavaşlamalar, sizin anımsız ölümüne götürebilmekte cogu eyunda.

LOTR fanatlığı olun olmayın, bu nyuna mutlaka göz atmalısınız. Belki bir klasik değil, ama şu ana kadar yapılmış en iyi LOTR oyunu (zaten kaç tane var ki?).

LEVEL HIT

Bilgi İçin: [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Yapım: EA  
Dagitim: EA  
Tarihi: 15 Temmuz 2003  
Desteklenen: PlayStation 2

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: 1 Oyuncu, Analog kontrol, Titreşim

Artılar: Mükemmel atmosfer, anımsız bir aksiyon.  
Karacter modelllemeleri, efektler ve DVD'de yer alan ekstralar hep birer artı.

Eksiler: Asında bakarsanız oyun birazosa. Bunun yanında, keşke iki kişi de oynayabilseseydik.

Alternatif: Devil May Cry  
The Bouncer  
LOTR: The Fellowship of the Ring

LEVEL NOTU: 81



Fırat Akyıldız  
fırat@level.com.tr

**son söz!** "Yeni yollar, yeni arabalar, yeni oyun mod'lari... Bir ralli oyununun devamından bekledigimiz olağan yenilikler. Ufak tefek hatalarına rağmen kaliteli bir oyundur."

# WRC II EXTREME

WRC devam ediyor...



**E**volution Studios, ilki oldukça tutulan World Rally Championship'in ikinci versiyonunu çıkartmış bulunuyor. İyi ama, bir ralli oyununun devamında ne yenilik yapabilir ki? Toplantı bakımı etrafına okurcular, her şeyi anlatabilirim. Öhhö öhhöhö!

### Mod'a mod...

İlk olarak oyunda ne olup olmadığına bir bakalım. Bu defa, WRC II Extreme'deki mod sayısı, Head to Head, yanı iki kişilik oyun modu dışında beş: Quick Race, WRC, Custom Rally, Custom Championship ve WRC Challenge. İlk oyundaysa WRC, Single Rally ve Time Trial modları bulunuyordu. Custom Rally ve Custom Championship, oyunu istediğiniz gibi oynamanıza olanak sağlıyor. Bu mod'larda gerçek WRC kuralları ve yolları yer almıyor. Her şeyi istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz (parantez açayıp, not yazayıp: WRC, yanı World Rally Championship her yıl yenisi yapılan bir şampiyona).

World Rally Championship'teki Two Player mod'unun yerini, yeni oyunda Head to Head almış ve WRC'nin iki kişilik oyun modundaki kamera sorunu ortadan kaldırılmış. Artık oyunu iki kişi oynarken seçebilecek beş ayrı kamera-



niz var. Bu kameralara dışardan görünüm de dahil... Hatta sınız diğer oyunda, iki kişilik oyun modunda dışarıdan görünümde yer verilmemişti. Bu da oynaması zorlaştırmıyordu. Kamera demşiken... Oyunun tek kişilik modunda da birkaç ufak kamera sorunu var. Yoldan çıktığınız za-

man kamera bazen ağaçların ve binaların arkasında kalarabiliyor. Bu gibi durumlarda da ancak tahmin yoluyla giriniz yerden geçebilirsiniz.

WRC II Extreme'de, ilk oyunda olduğu gibi gerçek WRC arabaları, sürücüler ve yolları kullanılmış. Oyundaki arabalar ilk oyundakiyle hemen hemen aynı. Kullanabileceğiniz arasında; Peugeot 206, Ford Focus RC ve Mitsubishi Lancer Evo gibi gerçek WRC arabaları bulunuyor.



WRC II'de, WRC'de olduğu gibi arabanızın ayarlarını değiştirebilirsiniz, ancak gürünüz eskiinden biraz daha farklı. Artık yapabileceğiniz daha fazla ayar var. Ayrıca arajı sadece arabanızın ayarlarını değiştirmek için kullanmıyorsunuz. Yarış sırasında aldiğiniz hasarları parazit olarak tamir ettirebilirsiniz. Eğer arabanızı tamir etmezseniz, bir dahaki yarışa hasarlı bir arabaya çıkmak zorundasınız.

Oyundaki zorluk derecelerileyse Pro ve Novice. Novice'in Pro'dan farkı penaltı ve hasar almanın kapalı olması. Yine de oyunun genel olarak çok zor olmadığını belirtmeliyim.

### Gerçekçi mi?

Aslında, WRC II Extreme'deki fizik modellemesi gerçeğe

çok yakın. Arabalar, gerçek ralli arabaları gibi hareket ediyor, ancak birçok noktada oyunun fizik modellemesi çuvallıyor. Arabanız yerden birkaç cm havalandığında, anda saçma sapan hareket etmeye başlıyor. Özellikle bir yere hızla çarptığınızda arabanız kendisini kaybediyor ve havada Döndürülmüş Superfresh Pizza kutusu gibi onlarca takla atıyor. Eh, haliyle yere inişi de epey zaman alıyor. Onun için yarış sırasında çok hızlı gitmemeye ve sağa sola çarpmamaya dikkat edin. Fizik modellemesindeki bir diğer boşluksa, son hızla giderken bile, arabanızın yoluñ kenarındaki ufak bir çıkışına bile takılması. Ne yanı, ufak bir tahta parçası, saatte 200 km hızla giden bir ralli arabasını durdurabiliyor mu?

Bunun dışında oyundaki bir diğer mantıksızlık da görümez engeller. Hatta oyundan en sıkıcı yanı da bu. Coğu zaman, yarış sırasında yoluñ kenarındaki bariyerlere yavaş bir hızla bile çarpsanız, arabanız spin atıyor. Hem de bariyerlere arabanızın neresiyle çarparsanız çarpın... Yanı arabanın yanıyla bile bariyerlere dokunduğunda, kendinizi tópaç şeklinde yansıtıyor. Bu tip soruna rastlamamıştım.

Hasar modellemesi için de aynı şeyle geçerli: Kısmen



gerçekçi. Arabanızın çarptığı yerden hasar alması ve bu hasarların gerçekçi bir şekilde yansıtılması bir artı. Ama arabanız havada onlarca taklalar atmasına ve sert bir şekilde yere düşmesine rağmen, aynı şekilde, hiçbir kırılma veya göçme olmadan yoluna devam ediyor.

#### Gerçek mi?

Dediğim gibi, WRC II Extreme, oynanış açısından oldukça eğlenceli ve gerçekçi sayılır. Ayrıca oyunu oynarken hizli gerçekten de hissediyorsunuz. Tabii ki dikkat etmeniz gereken birkaç şey var. Mesela, virajlara girerken mutlaka hız kesmeniz gerekiyor. Virajlarda kare tuşuya kısa kısa frenler yapın ve virajı aldıktan sonra yeniden hızlanın. Bu arada, Daire tuşuya da el frenini kullanabilirsiniz, ama bu hız kesmek için çok mantıklı bir yol değil. Çünkü el freni hızımızın çok fazla kesilmesine ve aracımızın bir kat daha fazla savrulmasına neden oluyor.

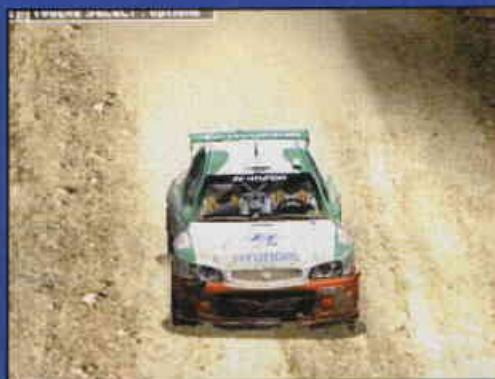


Gelelim teknik Hipotenüs açısına... WRC II Extreme grafiksel olarak oldukça iyi. Arabaların kaplamaları ve yansımaları çok kaliteli. Yine de ilk oyundan çok fazla farklı yok. Ama grafiklerin ilk oyundan bir farkı var: Ortam ve yollar. Oyunda artık, gevrede eskisine oranla çok fazla 3D bina ve obje bulunuyor. Bu da oyuncuların grafiklerinin bir kat daha iyi ve atmosferin daha derin olmasını sağlıyor. Kar, yağmur ve sis gibi hava efektleri de çok başarılı bir şekilde oyuna yansıtılmış (hava efektleri oynanış da etkiliyor).

WRC II Extreme'nin sesleri ve müzikleri de ortalamayı rahatlıkla geçiyor. Zaten oyuncunun müzikleri Chemical Brothers'a ait. Oyun içindeki sesler de gerçek arabalardan birebir olarak alınmış. Bu da gerçekçiliği artırıyor ve daha çok havaya girmenizi sağlıyor. Yine de biraz daha fazla ortam sesine yer verilebilirdi. Mesela ağaçlardan fır fırıyya salınma sesleri gelebilirdi (tamam, gelemeye bilirdi).

#### Nihayetinde...

Sonuçta, WRC II Extreme için çok da başarılı bir devam oyunu diymeyiz. İki kişilik mod'daki sorunların giderilmesi, Custom Rally-Championship modlarının eklenmesi ve garajın yenilenmesi, oyunda ilk bakışta dikkat çeken yenilikler, ama bunların dışında oyuncunun fizik ve hasar mo-



dellemesindeki boşluklar oldukça can sıkıcı. WRC'de nispeten daha az olan bu sorunların WRC II'de olması, tabii ki sınırlı bozucu. Yine de bu sorunlar oynanışı direk olarak etkilemiyor. WRC II Extreme eğlenceli ve kaliteli bir oyun. WRC'de olmayan yeni yollar, yeni arabalar ve yeni oyuncu modları ilginizi çekiyorsa, bu oyunu alabilirsiniz. Her seye rağmen, oyunun çok başarılı bir devam oyunu olmadığı da bir gerçek. Eğer elinizde WRC varsa ve bu oyunu alırsanız, hayal kırıklığını ugrayabilirsiniz. Garanti yok! Ohhhöhö!

PlayStation.2




The World Rally Championship



LEVEL HIT

Bilgi İçin: [www.wrc2extreme.com](http://www.wrc2extreme.com)  
Yapım: Evolution Studios  
Dagitım: SCEA

Tür: Yarış  
Desteklenen: 2 oyuncu, Dual Shock

Artılar: İyi grafikler, eğlenceli ve gerçekçi oynanış, Custom Rally ve Championship mod'u.

Eksiler: Arabanızın görünmez engellere çarpmaması, hasar ve fizik modellemesindeki hatalar.

Alternatif: World Rally Championship, Rally Championship.

LEVEL NOTU: 85

# TY THE TASMANIAN TIGER

Inceleyen: Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

**son söz!** "Ailesi kaçırılanlara yardım eli uzatmak insanlık görevidir. Bunun karşılığında sekiz milyon adet cisim toplamanız gerekebil"

Yeni bir Ratchet and Clank mi, yok.. Bir saniye. Bunu geçen ay kullanmıştık.



Konsolların en iyi dostu, PC'lerin baş düşmanı platform oyunları, konsol sistemlerinin PC'lerle yarışmaya başlamasından beri pek ortalarında görülmüyordu. Dreamcast'te bile söyle eli yüzü düzgün ancak Sonic Adventure'ı görebildik.

Neyse ki PS2 ile devam eden konsol saltanlığı, platform oyunlarına yeniden kucak açtı ve Jak and Daxter ile bu oyunları ne kadar özlediğimizi hatırladık. Geçen ay da bu türün en iyi örneklerinden biri olan Ratchet and Clank'ı incelediğimizde. Şimdi de ailesi kaybolmuş bir Tazmanyा kaplanına göz atacağımız.

#### Rüya Zamanı...

...boyutunda kaybolan ve çıkışını bulamayan Ty'in ailesi, aynı zamanda onları bu dünyaya kapanan Boss Cass tarafından da kovalanmaktadır. Ailesini bu uyuşuk dünyadan kurtarmak için, Ty'in büyülü tılsımları (Magic Talisman) toplaması gerekmektedir. Eğer tılsımları Cass'den önce bulmazsa, Cass Dreamtime Realm'ini ve Ty'in ailesini sonsuza dek ele geçirecektir.

Gördüğünüz gibi işiniz zor. Hem hızlı olmalısınız, hem de hata yapmamayı bilmelisiniz. Zira peşinizdeki tek düşman Cass değil. Tüm yaratıkları size cephe almış gibi görünüyor.

Tılsımları toplamak asla kolay değil. Tıslım toplamak için önce Gökgörülüsü Yumurtalarını bulmanız gerekiyor. Bu yumurtalara ulaşmak içinse çeşitli mücevherleri aramalısınız. Mücevherleri bulmak için... Bu böyle sürüp gidiyor. Neredeyse hiçbir şeyi direk ele geçiremiyorsunuz. Bir bölüm tam anlamıyla bitirmek için bimbir tane obje (item) toplamanız gerekiyor. Silahlar da aynı şekilde. Ortakta onları kapamamız için sizi beklemiyorlar.

#### Sonu olmayan bir...

...arayış içindeyiniz tüm oyun boyunca. Bölümleri geçmek için, her bölümde tam sekiz adet görevi yerine getirmeniz gerekiyor. Bunaardan üç tanesi tüm bölmelerde aynı. 300 opal taşı toplayın, 5 Bilbie kurtarın (Bilbie'ler sizi yetişiren yaratıklar) ve her bölümde farklılık gösteren bir yarış tamamlayın. Her görevin sonunda elinize bir Thunder Egg gelecektir. Yani bir bölümden 8 adet yumurta kazanırsınız. Yeni bölmelere geçmek için bunlara ihtiyacınız olacak.

Toplamda 4 boyut kapımız var ve bu kapılardan istediğimiz zaman geçemiyorum. Belirli bir sırada sürdürdüğümüz gezintilerini. Her boyut kapısı da diğer bölmeye ayrılıyor. Bölmeler de ona ayrılıyor, bu oluyor; ömründen hiç bu kadar değişken ve elemeli olazı bi oyun inceledim, elim aşağıma dolası.

Diyorduk ki, bölümler. Bütün bölümler aynı Jak and Daxter ve Ratchet and Clank gibi devasa bir alana yayılmış. Bu alanda düşmanlar, itemlar, gizli objeler ve toplamanız gereken sayısız renkli virz zivir bulunmaktadır. Alanın bu kadar geniş olmasını karşın, ilerlediğiniz rota çizgisel. Dağılara budaklıya ayrılmıyor.

#### Boşluktan ibaret.

Cass'ın canavarları korkunç sayılmazlar, ama sizi yok edebildikleri kesin. Bir tazmanyा kaplansı olarak kendinizi savunmanız için güçlü bir çemberiniz var. Öntüze gezen israrak parçalara ayırbiliyorsunuz. Buna, içinden item ciğer kutuları ve väriller de dahil.

İşte de güvünüzün yanında, bir de bumeranglarınız var. İlk bölümde sadece bir tane ve basit bir amaca hizmet eden versiyonu elinizde olsa da, ilerleyen zamanlarda çok daha güçlülerine ulaşabileceksiniz. Tabii ki bedava değil. İlk egzotik bumerangınız olan Aquarang'e ulaşmak için 15 cog biriktirmeniz gereklidir. Cog'lardan tahmin ettiğiniz gibi, yerin dibine saklanmış. Ne kadar çok cog toplarsanız, o kadar iyi silahlar elde edebiliyorsunuz. Düşmanlarınızı ateşe verebilecek, onları donduracak, takip ettecek, hedeflemenizi sağlayacak cinsen birçok bumerang sadece cog karşılığında sizin olabilir. Yoksa oyunu elinizdeki zaafli bumerang'la bitirmek zorundasınız.

Oyunu oynadıktan kısa bir süre sonra farkedecesiniz ki, tüm oyun bir şeyler toplamaya yönelik. Onu topia, bu-



nu topia. Oyunu PS2'ne taktığınızda ilk olarak odanızı toplamanızı buyuruyor zaten (o kadar komicom ki...).

Ty'in macerasına son verirken, biraz da dijital dünyasına bakalım. Tüm bölmeler rengarenk ve civil-civil. Küçük bir çocuğun bu oyundan etkilenmemesi mümkün değil (tabii bimbir tane gereksiz şey toplayacağını bilse hemen kaçar). Kamera genelde problem olmuyor çoğu 3D oyunda alıştığımız gibi. Kisaca EA kalitesi hemen kendini belli ediyor.



Bilgi İçin: [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Yapımı: Krome Studios  
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Platform  
Desteklenen: 1 oyuncu, Titreşim  
Analog Kontrol

**Açıklar:** Canlı ve eğlenceli grafikler. Bir platform oyunundan beklenen her şeyi bulabilmek ve farklı bumerang çeşitleriyle oyunu gelebileceğinizi.

**Eksikler:** Bir bölümü geçmemek veya bir silah bulabilmek için, kimya formülü kıvamında hareketler gerçekleştirmek zorunda kalmamız.

**Alternatif:** Tak and Daxter  
Ratchet and Clank  
Edilebilir Süper

LEVEL NOTU: 73



# RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Biraz Yunan mitolojisi, biraz savaş, biraz macera ve bir adet Rygar...

**A**ntik şehirlerin unutulmaz savaşçıları gladyatörler, yalnızca dövüşmüyordu. Onlar, tanrıların birer oyuncuları sayılırdı. Tanrıların kendi işlerini dünyada yürütmemelerini sağlayacak kukullar.

Kötü tanrıların işçileri daha farklıydı, oysa ki. Onlar Titanları ve güçlüler. O kadar güçlüldü ki, dünyaya getirecekleri zararı önlemek için yerin en alt katmanlarına katılmıştı.

Burada huzur dolu bir yaştı sormeyen Titanlar, baş kaldırmak için en uygun anı kolluyordu ve Prens Harmonia'nın partisi bu iş için uygun şartları en iyi şekilde sunuyordu...

## Mitolojiden bir parça

Rygar, Tecmo'nun en eski karakterlerinden bir tanesi. Hatta o kadar eski ki, NES zamanına kadar gidiyor. Bu kadar zamandır kartusunda zaman geçiren Rygar, kötü güçlerin tekrar sahneye okmasıyla birlikte bir kez daha kötülüğe karşı savunmak üzere karşımızda.

Eli yüzü düzgün bir gladyatör olan Rygar, cehennem lordu ve tanrısı Cronus'un dünyayı ele geçirme, Prens Harmonia'yı kaçırma ve Titanları yeryüzüne sürme durtularını durdurmak zorunda kalıyor ve bütün bu zor işlerin üstesinden gelmek zorunda olan kişi de aslında siz sevgili oyuncularınız.

Sonuç peşin belirteymiş Rygar'ı oynamaya başladığım ilk andan beri bu oyunun bir şeyleden sürekli alıntı yaptığına düşündüm. Hallediydim. Ortaya çıkan sonuç da, Rygar'ın çok iyi bir şekilde Devil May Cry'ı oynamış olarak



Cerberus size bol yardımı dokunan bir suman.

Inceleyen: Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

**son söz!** "Detaylı, zevkli ve üstüne üstlük sağlam bir konusu olan bu mitolojik oyun keşinlikle denenmeli."

ise, yeni bir mekana geçtiğinizde o bölümde uygun bir açı yakalıyor.

Rygar'ı kontrol etmek zor sayılmaz. Ziplama, üç değişik atak şekli, bloklama gibi hareketleriniz mevcut. Bir gladyatörün kılıç, kalkan, bıçağı gibi silahlarla oynadığınızı düşünüyorsanız, belki haklısınız. Rygar'ın kullandığı silahsa oambaşka. Diskarmor adındaki bu kalkan görünümü ölüm aleti, aslında bir yo-yo kadar da sahibine sadık. Yakın dövüşte menzilli ataklarında, hava saldırılarda, kısaca istediğiniz yönde kullanabiliyorsunuz. Atak biçimimize göre, Diskarmor bir topuz gibi uzatabiliyor isterseniz. Hatta bu şekilde düşmanlarınızı yakalayıp oraya buraya fırlatabiliyorsunuz.

Dyunun çok büyük bir bölüm silahınız olan Diskarmor'a yönelik için, bu konuya böyle kolayca kapatabilirsiniz. Diskarmor, başta Hades versiyonu elinizde olmak suretiyle üç ayrılmış. Hades, Sea ve Heaven. Buntar üç değişik Diskarmor. Üç versiyon da birbirine göre farklı hareketler içermektedir.

Biraz önce üç farklı atağınız bulunduğunu söylemiştim. Bu atacları ölütmekten sonra, farklı kombinasyonlar elde ediyorsunuz. Asında, Hades, kendine has kombinasyon sunuyor. Heaven kendine göre. Doğru tuş kombinasyonlarını tutturduğumuzda büyülü ataklar, hatta Final Fantasy'den bilinen summonlar bile yapabiliyorsunuz. Hades, Heaven ve Sea arasında R1 tuşıyla arı geçişler yapabilmek de, hangi düşmana nasıl bir strateji uygulayacağınız konusunda hızlı kararlar almanızda yardımcı oluyor.

## Beni yak, kendini yak...

Maalesef oyun detaylı, yerimse dar. Silah konusu başlı başına bir dosya konusu yapılabilir. Son olarak, silahlarınızın erken yaşta bulacağınız böyüülü taşıtlarla ölçü katableceğiniz bertaraf etmeliyim ve bölümler hakkında biraz konuşmalıyım.

Birçok bölüm açık havada geçiyor, bir kısmı da kapalı mekanlarda. Duvarlar arasında olan bölümlerde bir harita yolumuzu göstererek size yardımcı olabiliyor. Ayrıca oyunda düşmanlarınızın yanında duvarlar, kololar, kosaca çevre elementlerini de yok edebiliyorsunuz. Gerçekten oyayıcı bir düşunce.

Aynı zamanda, zor analar için bir Rygar almamızı öneriyorum. Güçlü dövüş sistemi, zevkli savaşlar ve mitoloji tabanlı konusuyla sağlam bir oyun.

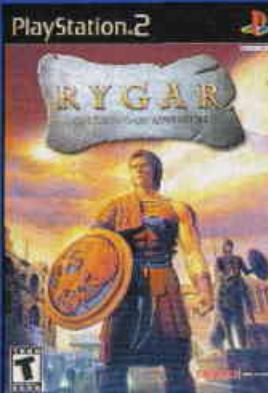


Boss'lar arkasına pek giremiyorlar.

talit etmem. Bakın burada oynanış diyorum, çirkili geriye kalan her şey gayet farklı. Eber aranızda DMC oynamış olanlar varsa, aynı oynamış konseptine elinde güçlü bir disk olan bir gladyatörü koysunlar ve artık Rygar'ın nasıl bir oyun olduğunu biliyorsunuz.

## Hem zırh, hem silah

Moskova Filarmoni Orkestrasının mükemmel besteleri eşliğinde ilerleyen oyunda, Rygar'ı genç kişi görüntüsünden yönetiyoruz. Kameraya, siz nereye giderseniz gidin arkasından takip etmiyor. Daha farklı bir görüntü sunuyor. Neye benzetsem... Hah, aynı DMC gibi (parantez içinde smiley olduğunu düşünün). Kamera bazen siz takip ediyor, bazen daha geniş bir açıdan alıyor, bazı zamanlarda



Bilgi İçeriği: www.tecmo.com  
Yapım: Tecmo  
Dagitimi: Tecmo

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

Arıları: Sadece basit bir aksiyon değil. Mitolojik konusu gayet oturaklı. Kombinasyonlar ve silah sistemleri oyayıcı.  
Eksiler: Ama çok düşman, daha çok bölüm olsa daha iyİ olurdu. Boss savaşları da hafif dengesiz.  
Alternatif: Devil May Cry, Onimusha 2

LEVEL NOTU: 80

LEVEL HIT



Inceleyen: Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

# DEAD TO RIGHTS

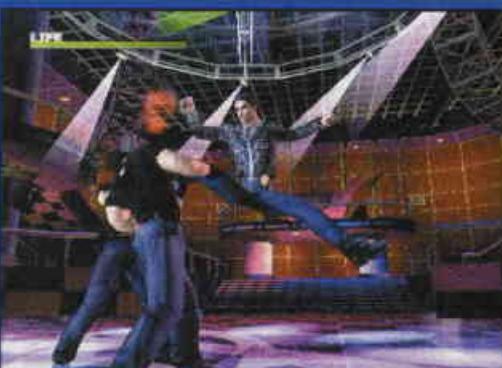
Aksiyon, adrenalin, heyecan ve daha fazlası için...

**son söz!** "Namco bu sefer Jack Slate'in hayatıyla oynuyor. Siz de oynamak istiyorsanız, DTR çok uygun bir seçim."

Kulağında müzik, aklında sesler... Düşünöryorum, ama kasında düşünmek istemiyorum. Ne kadar zaman geçti? Belki bir gün, belki sadece on dakika. Durarak bir şey kazanamayacağımı biliyorum. Kalkmıyorum. State soyadını taşımının verdiği bir gurur olmaz.

Bundan sadece birkaç gün önce babam öldürüldü. Bir polisin babasının öldürülmesinin diğer suçlardan farkı yok, ama suçları bu kadar yakından tanındıktan sonra bile çevrenize bu kadar rahat yaklaşacaklarını düşünmüyorsunuz.

Ben Jack Slate, bir polis olmama rağmen işlediğim bir suçtan dolayı şu anda içerideyim. Demir parmaklıkların beni uzun süre burada tutamayacağını bilmeleri gerekiyor. Belki biliyorlardı. Sadece ilgilenmediler...



"Trinity yapıyor, ben de yaparım..."

## Korkutan dava

Dead to Rights, kısaca DTR, bir Namco oyunu. Namco'yu Tekken'yle, Soul Calibur'ıyla, kısaca mükemmel dövüş sistemiyle biliriz. Bazen de canları sıkılır tabanca simülasyonu yaparlar. Bir araya RPG türüne de el atıp, başarısızlıkla sonuçlanan bir oyun çıkarttılar. Namco'nun su anki hedefiyle tamamen farklı. Ellerinizi bir an bile rahat bırakamayacağınız, gözlerinizi televizyon ekranlarından ayırmamanızı engelecek bir aksiyon yaratmak. Bu oyuncu bir aksiyon kii, amacınız bulmaca çözme, boş boş dolanmanın çok ötesinde. Amanca siz kendi başına aksiyon. Hep bir hareket, bir hayecan...

Oyunu nasıl anlatmaya başlayacağımı bileyemedim. Gecenin sabahına yaklaşan kısmında, kulağımdan üç şarkı geçti, ama ben oyunu neresinden anlatmaya başlasam kesinlikle karar veremiyorum. Bir bakalım.

AraNZda PsOne'da Fighting Force oynayan var mı? Peki ya Max Payne? GTA 3 bile olur. Şimdi hep birlikte bu oyunlardaki görünüşü hatırlayalım (GTA için yaya görüntüsü). Üçüncü şahistan ilerliyorduk ve onumuzu geten yine bu görüntüde hisseliyorduk. DTR çok ufak kamera açısı değil, şimleri dığında, bahsettiğim bu görüntülü kullanıyor. Bu görüntüde ilerleyip, bu gö-

rüntüde silah kullanıyorsunuz. Düşmanlarınızı bu açıdan vuruyor, tekmeliyor ve sonuna kadar da böyle gidiyorsunuz.

## Silah cenneti

Dunumuz saf bir aksiyon olduğundan, sürekli bir silah edinme halindesiniz. Silah çeşidi çok fazla. Neredeyse GTA: Vice City'deki kadar. AK-47'ler, Uzi'ler, farklı farklı shotgun'lar, 9mm tabancalar ve dahası oyunda sürekli kargaşağınız ürünlerden. Bu silahlardan elinizde olmadan oyunda başarılı olmanız söz konusu bile değil, çünkü oyuncunun kurduğu sistem ataklı silahlardan üzerine.

Cephanenizi ve silahlarınızı genelde düşmanlarınızdan toplayırsınız. Bu yüzden, oyunda bulup bulacağınız tüm silahları düşman güçler de kullanmış oluyor. Silahları rakiplerinizden almanın birkaç yolu var. Bunlardan ilk, eğer elinizde silah varsa onları direk vurmak. İkinci yol, düşmanınızla yaklaşıp uygun tuşa basarak onları rehin almak ve sonra onu etkisiz hale getirmek. Üçüncü yolsa oyuncunun çok ama çok önemli bir bölümünü oluşturuyor.

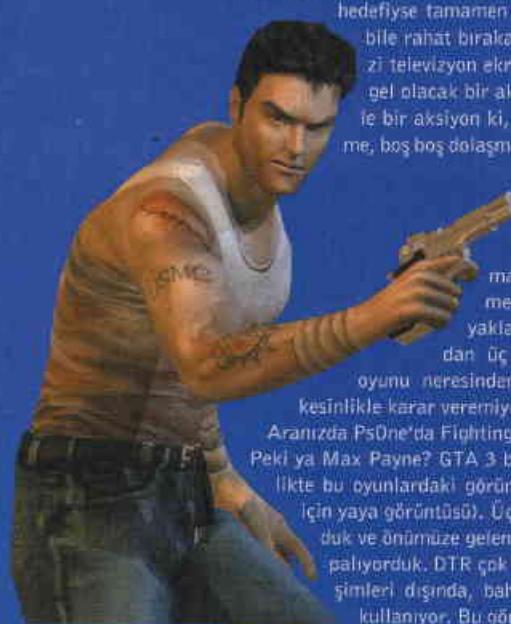
Disarm adı verilen 20'nin üzerinde hareketle, elinizde silah yokken bir anda avantajlı duruma geçip rakibinizin silahını alabiliyorsunuz. Her disarm'ın farklı bir komut kombinasyonu var ve bu hareketlerin her biri farklı bir animasyon içeriyor. Genelde ilk olarak düşmanın silahına

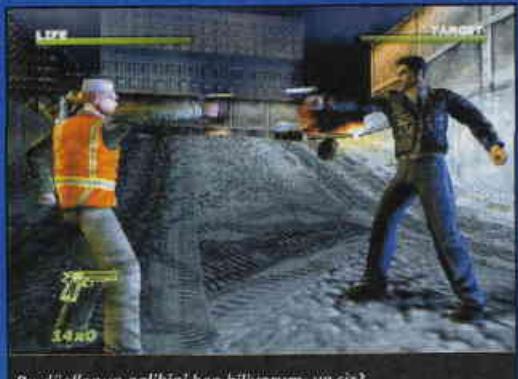


"Acımadık, merhametmedi... DTR'da bunlar yok."

saldiran Jack, bunu farklı farklı, ama hepsi mükemmel bir kombinasyon içeren bir görüntüyle elinden alıyor. Elinden almadı da kalmayıp, bir daha canını sıkmasası için orada iki tane bittiği. Sonuçta hirs dolu bir adamı kontrol ediyorsunuz, Polyan'a değil.

Disarm'lar çok büyük bir farklılık asında. Yalnız yeteneğinizi kullanılsın değiller. Bunun nedeni disarm'ların elinizde silah yokken yapılabilmesi. Elinizde silah yoksa şanslı bir birey misiniz? Hayır. Disarm'ları izlemek, inanılmaz zevkliyken, her birini görmek ayrı bir heyecanken, disarm yapmak zorunda kaldığınızda baygı zor durumda kalmış olduğunuzu özülenerek belirtmek isterim. Hele hele oyunun Xbox versiyonunda silahsız kalmak, ölmüş olmakla eşdeğer bir ifade (DTR'in PS2 ve Gamecube versiyonları bariz bir şekilde kolaylaştırılmış). Yine de kendinizi tutamayacak ve türlü düşmanların silahlardan ellerinden farklı şekilde nasıl kapatacığınızı deneyeceksiniz; eminim. Bu arada unutmadan belirtiyim, tüm disarmlar oyuna başladığınız anda açık değiller. Yeni bir disarm kazanmak için,





Bu duellonun galibini ben biliyorum; ya siz?

oyunun başında açık olan disarmları bulmalısınız ve yeni-lerini sırayla edinmelisiniz.

#### Çok düşünmeyin...

Düşünmeden hareket etmenin sonunda acı bir bedel yatarıllır, ama bu DTR'da yok. Yürüyen ve ateş edin. Karşınıza çok kalabalık bir grup çıktıığında da ortalamanı dalmayı tabii. Suratınıza patlayacak bir shotgun, ne kadar iyi duruma olursanız olun sizi öldürbilir. Burada "siz" kifemesi önemlidir, çünkü ya o shotgun size değil de rehin aldığımız bir düşmana patlarsa?

Kuğusuz ki DTR'daki en iyi özelliklerden biri düşmanları kendiniz kalkan yapabilmeniz. Bir düşmana yaklaşılığılı tuşa bastıktan sonra, Jack o karakteri boğazından yakalıyor ve kendine kalkan olarak kullanabiliyor. Bu sırada kendi enerjinizin altında o karakterin ne kadar daha hattatta kalabileceğini görülyüyor. Yardımcınızın enerjisi bitirse yere yığılıp kalyor ve siz de ateş hattının ortasına düşüyorsunuz.

Disarm, insan kalkan derken oyunun son güzel yeniliği ne de geldik. Hırslı ve heyecanlı bir kişiliğe sahip olan Jack, fazla adrenalinin pompaladığından, bunun bir kısmını rezerve ediyor. Bir köşeye ayrılmış bu kısım, sarı bir bar görünüşünde ekrana yansıyor. Bu sizin adrenalini barınız olup, zor durumlarda yardımınıza koşacak en önemli arkadaşınızdan biri kıvamında.

Adrenalin çizginiz bir takım bloklama hareketlerine girdiğinizde azalıyor. Aynı za-

manda, Max Payne tarzı bullet-time moduna girdiğinizde de düşese geçiyor. Bu ikisini yapmadığınız zamanıdaysa çok hızlı bir şekilde eski haline geliyor. Jack Slate, aynı Max Payne gibi Matrix tarzı "yavaş çekim" moduna geçebiliyor ve bu sırada normal zamandakinden daha kontrollü ve daha net atışlara imza atabiliyorsunuz. Bu moddayken, Jack sağa sola ileri ve geride atılarak atışlar yapabiliyor. Geride atladığınızda hedeften uzaklaşarak isabet alma riskini azaltıyorsunuz, fakat aynı oranda hedefi vurma yüzünden düşüyor. Sağ ve sol atışlar gayet kuşanmış, ileriye atlama ise sürekli dereyeceğiniz bir bullet-time olacaktır. Kalabalık bir grubu Malkoçoğlu tarzı bir atlayış yaparak hedeflerinizi açık açık gö-

recek ve kurşunları bir bir saydırabileceksiniz.

#### Hedef kitle

Max Payne'in aksine, DTR'da R1 tuşu vidasıyla hedeflerinize kilitlenebiliyorsunuz. Bir kez daha R1'e bastığınızda diğer hedefe geçiyorsunuz. Kırmızı kirmizi parlayan hedefler, "beni vur, beni vur" demek istiyorlar. Sarı olanlar "vurursun, ama acıtamazsan" diyorlar. Yeşil parlayanlarla "hadi oradan" dierek siz es geçiyorsunuz; yani hiç uğraşmayın bir şey yapamazsınız. Düşmanlarınızı bir hedef grafiği içine almadan ortadan kaldırın isterseniz, manuel mod da mevcut. Oyunu bu şekilde götürebilmelisiniz.

Silahlarınız ve yumruklarınız dışında oyunun kocaman bir bölümünde silahsız doyuşmek zorunda da kalıyorsunuz yardımına koşan bir köpeğiniz de bulunuyor. Adı Shadow. İyi bir şekilde adam öldürmeye programlanmış zaman zaman kullanmanızı tavsiye ederim.

Bu faktörler dışında, oyun hakkında anlatılabilenek ne kaldi acaba... Tamam. İncelemeden anladığımız üzere oyun çok büyük bir bölümü saf aksiyona dayalı. Yalnız bazı bölümlerde -ki bunlar Xbox versiyonunun yanında yine de azınlıkta, ufak mini oyunlar gerçekleştiriliyor- oyunun kum torbası pataklamak, ağırlık kaldırmak gibi gereksizlerini koymuşlar nedense PS2 versiyonuna. Xbox versiyonunda ne güzelleri vardı oysa ki.

Bittiğinde, grafiklerden bahsetmek istiyorum, ama bahsedebileceğim pek bir konu yok. Karakter modelleri ne çok iyi, ne çok kötü. Ortada: Etkiler de aynı şekilde pek bir yenilik vaat etmiyor. Fps pek can sıkıcı pozisyonlara düşmüyordu. Genelde temiz görüntülerle karşılaşıyoruz. Yine de ekranda o kadar hareket varken bile yavaşlamayan oyun motorunu takdir etmek gerekiyor.

Kritik soru: Bu oyunu alıyoğumuz? Kesinlikle bir kez oynaması gereken bir yapıt. Bir kez bitirdikten sonra, tüm disarm'ları görmek için tekrar oynamaya olasılığınız bilile var.



Bilgi İçin: [www.namco.com](http://www.namco.com)

Yapım: Namco

Dağıtım: Namco

Tür: Aksiyon  
Desteklenen: 2 Öyuncu, titresim

Artılar: Büylesine sürükleyle bir aksiyon daha önce oynamadık. Disarm özelliğini daha önce bu kadar derin gormedik. Şimdi mutluymuyuz.

Eksiler: Modellemelerde bir çaba göremedim. Xbox versiyonun yanında her açıdan biraz sonük. Silahsız doyuş sistemi çok monoton. Max Payne, State of Emergency, GTA: Vice City

Alternatif:

LEVEL NOTU: 72



# strateji ustası

Eser Güven | eser@level.com.tr

Bilirsiniz, geleneksel olarak her yıl Ocak veya Şubat ayında hem oyun dergilerinde, hem de web sayfalarında önceki yılın en iyi oyunları seçilir. Bazen sonucun ne olacağı önceden bilişse de, neredeyse tüm oyuncuların merakla beklediği seçimlerdir bunlar. Ben kendi adına bunalımdan sadece üç tanesini merak ederim: Yılın RPG-FRP oyunu, Adventure oyunu ve varsa yılın Turn-Based Strateji oyunu. Ve de neredeyse hiç şaşmadan biçimde özellikle RPG oyunu seçimlerine acayıp sınır olurum. Mesela Baldur's Gate 2 gibi bir şaheserin olduğu yerde Diablo 2 seçilir, veya Morrowind gibi bir başyapıtın çıktığı sene bir de bakarsınız ki bir numaraya Dungeon Siege oturmuştur.

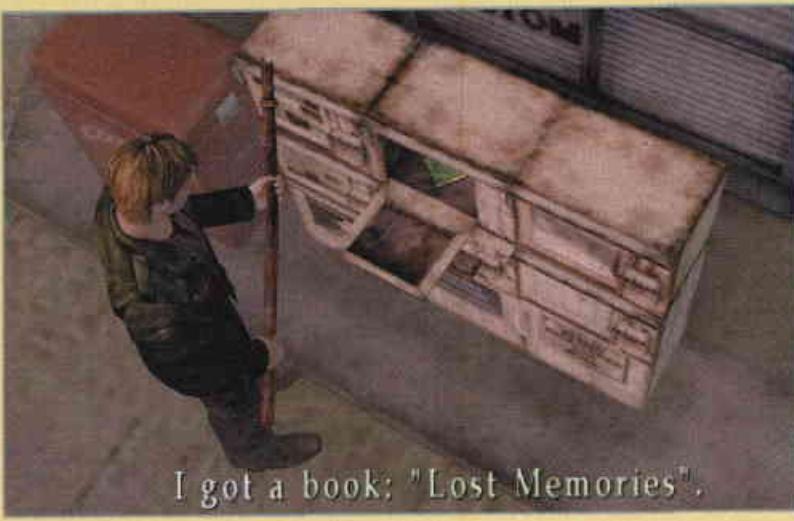
Nedense bu durum daha çok bizim ülkemizde, oyunların verdiği oylarla yapılan seçimlerde ortaya çıkarır. Örneğin yabancı ülkelerdeki büyük oyun sitelerinde (ör: Rpg-Gamer, VoodooExtreme vs.) yapılan seçimlerde bütün tuhafliklara rastlamak pek mümkün olmuyor. Sanırım burada oyuncunun, oyundan ne anladığını seçimi oldukça etkileyen bir öğe: Morrowind'in bilgiye ve tecrübeye dayalı, ırsız bucaksız dünyasında bazen saatlerce sürebilen görevleri yapmak yerine, Dungeon Siege'de yerden yeni silahlardan bulup, önüne geleni kesmek daha bir role-playing gibi geliyor dur belki oyuncularımıza. Elbette bu iki oyunu aynı kategoriye koyanları da suçluyorum kendi kapımda. Dungeon Siege'de role-playing adına ne olduğunu kalkıp bira bana söyleyebilir mi? Hadi o zaman Hitman 2'yi o kategoriye sokalım. Ne de olsa orada da bir suikastçı rolünü oynuyoruz. Ya da Mafia'yi. Mafya elemeni rolünde oldukça iyiydi, değil mi?

İşte bu durum beni gerçekten yıllar boyunca hep rahatsız etmiştir. Bulduğum her fırsatı bu seçimlere olan tepkimi de gösterdim ama artık içim raha. Çünkü hemen şuracıkta kendi gözümden yılın en büyük iki ödülünü veriyorum sevgili okurlar! Yılın en iyi RPG oyunu ödülü elbette Morrowind'e gitüyor. En iyi Adventure oyunu ödülüne her ne kadar çok süper bir oyun olmasa da bu sene ki Adventure kitliginden dolayı Syberia'ya veriyorum. Bundan sonra da umarım her sene kendi geleneksel ödülimeri vereceğim.:)

Belki bu yazıyı okurken Eser kafayı yemiş diye düşünüyorsunuzdur. Olabilir. Belki içinde bu tür şelyere tepki vermek isteyen, ama elinde imkan olmayan ve benimle aynı görüşü paylaşan kafayı yemişter de vardır. Hiç belli olmaz. Ama şu gerçeği de unutmayalım: Eğer önemli bir kategoride yılın oyunu seçilmiş olan oyunun yolu, Strateji Ustası köşemize düşmemişse o zaman o işte bir bit yeriği vardır. Çünkü bu köşede sizlere daima en iyi oyunların çözümlerini ve stratejilerini vermeye çalışıyoruz. Gelecek ay görüşmek üzere. Farewell!

# Silent Hill 2

Undying'in ardından şöyle ağızımıza layık bir korku oyunu oynamamıştık, değil mi? Neyse ki Konami bu boşluğu doldurmaya karar verdi ve bana da oyunun çözümünü yazmak düştü. Öncelikle SH2 ve bu yazı hakkında bilmeniz gerekenleri söyleyeyim. Oyunun başında aksiyon ve bulmacalar için zorluk seviyesi seçeneksiniz. Yazının içinde Normal ve Hard seviyeleri için bulmacaların çözümlerini bulacaksınız, Easy seviyesinde: Maria, Leave, In Water, Rebirth ve Dog. Oyun ilk kez bitirdiğinizde ilk üç sondan birisine ulaşacaksınız ve hard diskinizde yeni bir kayıt oluşturulacak. İşte önce bu kaydı yükleyip New Game seçeneğini seçtiğinizde bilgisayar oyunu bir kez bitirdiğinizi anlayacak ve oyna yeni eşyalar ekleyecek. Bu sayede ikinci oyununuzda ilk üçüne ek olarak Rebirth bitişine de ulaşabileceksiniz. Ben ilk oyunumda (Normal-Normal)



I got a book: "Lost Memories".

deki bulmacalar çok basit olduğundan takılacağınızı sanmıyorum. Ama zevkinizi kaçırılmamak için şöyle bir yol izledim: Bulmaca açıklamaları sırasında önce size birkaç ipucu vereceğim. Ardından ise bulmacanın çözümünü bulacaksınız. Bu sayede zorlandığınız bulmacaları ipuçlarını değerlendirip kendiniz de çözebileceksiniz. En son çare olarak ise çözüme bakabilirsiniz.

Oyunda bilmeniz gereken bir ikinci nokta oyunun beş farklı sona sahip ol-

Maria, ikincisinde (Normal-Hard) ise Rebirth bitişine ulaştım. Bu bitişler için yapmanız ve yapmamanız gereken şeyleri yazının sonunda bulabilirsiniz.

Gelelim haritalara. Haritalarda kırmızı dalga işaretü ile gösterilen yerler geçilemeyen yerlerdir. Kırmızı çizgi ile gösterilen yerler ise kilitli ve henüz geçemeyeceğiniz yerleri gösterir. Haritalardan bunları silmememin nedeni oyunu hızlı biçimde bitirmek isteyenler, kapalı yerlerle fazla vakit kaybetmemek

## Yılın sorusu

Bu da yeni bir kategori :) Gerçekten de Icewind Dale 2 hakkında aldığım şu soru, tüm zamanların en fazla sorulmuş sorusu olarak tarihe geçebilir. Hiç utenmeden saydım, yazı yanyıldızından sonra geçen üç ay içinde tam 73 kez bu soruya ilgili email almışım. Neredeyse her güne bir tane düşüyor yani. O yüzden bu sorunun cevabını son kez burada vereceğim:

Dragon's Eye haritasında esirlerin ardında bulunduğu kapayı açmak için ne yapmaliyiz? DE haritasının tüm katlarını istediğiniz gibi dolasabilirsiniz, ama bu kapayı açıp esirleri kurtarmadan hiçbir şekilde ilerlemeyiz (iksir yapmak, kapıları açmak vs.) mümkün olmaz. Bu kapıyı açmak için hemen bitişikteki işkence odasındaki işkence aletlerinin kollarının üzerinde imleci götürün. Bir tanesinin üzerindeken imleç değişecek. Oraya tıkladığınızda kapı açılacak ve artık tüm görevleri tek tek yapabileceksiniz.

leri. Çünkü oyun sonu puanlamasında oyunu bitiriş zamanınız büyük önem taşır.

### Tam Çözüm Başlangıç

Oyuna bir bandoğa başlıyorsunuz. Dışarıya çıkışın ve olayları biraz olsun açıklayan demona ardından arabanın şoför koltuğundaki haritayı alın. Oyunda girdiğiniz tüm mekanlarda harita bulacaksınız ve bu sayede gitmek istediğiniz yerlere kolayca ulaşabileceksiniz. Ben de size yolları ayrıntılı anlatmak yerine, gitmek istediğiniz caddenin veya odanın ismini söyleyeceğim. Haritadan bakarak gitmeyi istediğiniz yeri hemen bulabilirsiniz.

Toluca Lake tabelasının altındaki merdivenlerden aşağı inince etrafi iyice sis kaplayacak. Bu uzun yoldan ilerlerken bir kuyu ile karşılaşacaksınız. Buraları oyunun konsol versiyonundan kalmış kayıt noktaları. Halbuki biz istediğimiz yerde kayıt imkanına sahibiz, o yüzden bunlarla vakit kaybetmenize gerek yok.

Yolun sonunda mezarlığa ulaşacaksınız ve mezarların birinin yanındaki Angela ile tanışacaksınız. Geldiğiniz yönün karşı tarafında demir parmaklık var, oradan çıkararak yolunuza devam edin. Biraz ileride bir elektrikli testere sesi duyacaksınız. PS2 versiyonunda bu testereyi oyunu bir kez bitirmeden bulamayordunuz, PC oyuncularına ise kıyak yapmak istemişler herhalde. Wiltse Rd. Yolundan devam edin ve Sander's Street'e ulaşın. Lindsey St. kavşağında yerde kan izleri ve bir yaratık göreceksiniz. Kan izlerini takip ettiğinizde Vachss Rd. Yoluna ulaşacaksınız. Burada yine bir ses duymaya başlayacaksınız ve ses doğru gittiğinizde bunun bir radyo olduğunu göreceksiniz. Yerden aldığınız civili tahta ile yaratığı öldürün.

**Radyo:** Radyo açık olduğu sürede yakınınlarda bir yaratık olduğu zaman çizirti sesi duymaya başlayacaksınız. Radyonun sinyalleri sizi sürprizlerle karşılaşmaktan kurtaracak. Yine de sesten rahatsız olursanız envanter ekranına geçip radyoyu kapatabilir veya sesini kısabilirsiniz.

Saul Street'e doğru ilerleyin. Burada göreviniz karavanın içine girin ve koltuğun üzerindeki notu okuyun. Haritanızda Neely's Bar'ın olduğu yer işaretlenecektir. Neely's Bar'da eski püskü bir harita bulacaksınız ve o

haritada işaretli olan yerler sizin haritanızda da işaretlenecek.

Görünüşe göre Martin Street'in sonunda işimize yarayacak bir şeylerle karşılaşacağız. Oraya vardığınızda yerde bir ceset göreceksizez. Cesedin üzerini araştırdığınızda Apartment Gate Key bulacaksınız. Eğer etraftaki tüm sağlık paketlerini vs. topladığınıza inanıyorsanız (Easy ve Normal seviyelerde pek gerek olmasa da, Hard seviyesinde bunu tavsiye ederim) Katz St.'in solundaki Wood Side Apartmanına gidebilirsiniz. Dış girişin kapısını anahtarla açtıktan sonra karşınızdaki apartmana girin.

### Wood Side Apartment

Girişte hemen sola dönerek panodaki haritayı alın. Öndeği kapı kilitli olduğundan merdivenleri kullanarak ikinci kata çıkış. 205 nolu daireye girin ve mankenin üzerindeki feneri alın. Şimdi merdivenlerden üçüncü kata çıkış. Demir parmaklıkların ilerisinde bir anahtar göreceksiniz. Onu almayı çalıştığınızda ise küçük bir kız ortaya çıkmıştır. Anahtar tekmeleyecektir. Şimdilik yapabileceğimiz bir şey yok. 301 nolu daireye gidin ve tabancayı alın.

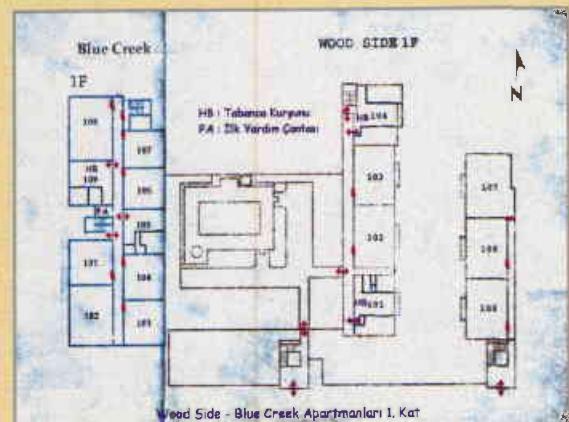
Tekrar ikinci kata dönün. Kordonda yürüken iki kordonun kesişme noktasına geldiğinizde bir çığlık duyacaksınız. Hemen 208 nolu daireye gidin. Kapıdan Room 202 Key'i alın. 202 nolu odaya girdiğinizde etrafta bir sürü kelebek ve yağıtan yanındaki duvarda bir delik göreceksizez. Korkmayın ve elinizi deliğe daldırın. Bu-

rasi bana Indiana Jones'taki böcekli delik sahnesini hatırlattı. Delikten aldığınız anahat Clock Key. Şu anda ilk bulmaca olan saat bulmacasını çözmek için gereken her şeye sahibiz. Tekrar 208 nolu daireye dönün. Arka odadaki saatin kapağını anahtarı kullanarak açın.

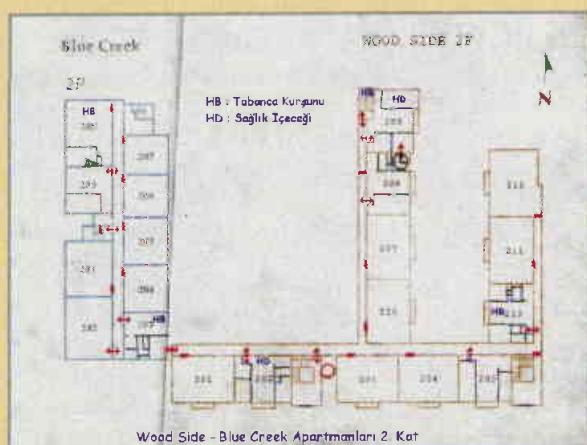
### Bulmaca 1 : Saat

**İpucu:** Oyundaki en basit bulmaca. Easy, Normal ve Hard seviyelerinde cevabı aynı. Harry akrebi, Mildred yelkovanı temsil ediyor. Duvarda gördüğünüz çizikler, akrep ve yelkovanın pozisyonunu gösteriyor.

**Çözüm:** Saat 9'u 10 geçe olarak ayarladığınızda klik sesi duyacaksınız.

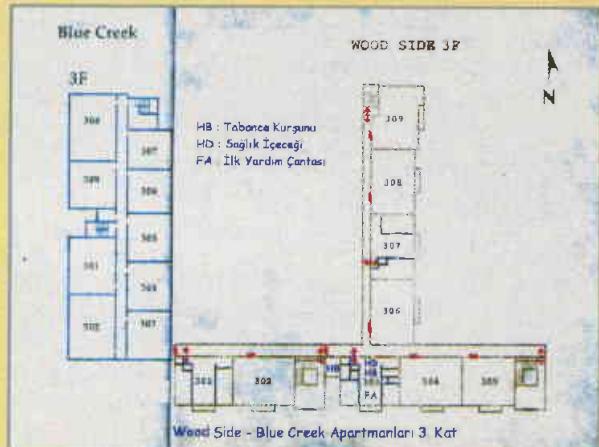


Wood Side - Blue Creek Apartmanları 1. Kat



Wood Side - Blue Creek Apartmanları 2. Kat

Satin yan tarafına geçip itin. Ortaya çıkan delikten karşı tarafa geçtiğinizde kendinizi 209 nolu dairede bulacaksınız. Üçüncü kata çıkış. 307 nolu daireye girdiğinizde çok ilginç olaylara tanık olacaksınız ama dolapta saklandığınız için dövüşmenize gerek kalmayacak. Dışarı çıkmadan önce dolaptaki Courtyard Key'i almayı unutmayın. Dışarı çıkışınca kızın tekmelediği Fire Escape Key'i de alabileceksiniz. Doğu tarafındaki merdivenleri kullandığınızda 1. katta inebileceksiniz. 107 nolu dairenin önünden Canned Juice'ı alın. Artık 1. kattan lobiye ulaşan kapıyı açabilirsiniz. Lobi'den tekrar ikinci kata çıkış ve buradaki çamaşır odasına girin. Çöp boşluğuna Canned Juice'ı attığınızda, boşlukta



sıkışmış olan paket aşağıya düşecek. Apartmandan dışarı çıkmak ve kapının sağ tarafındaki çöp kısmına gidin. Burada Old Man Coin (Yaşlı Adam) ve bir dergi bulacaksınız. Bu dergide okuduğunuz makale, oyunun ilerisindeki bir bonus bulmaca da size yardımcı olacak.

Tekrar lobiye girin ve Courtyard Key kullanarak kapıyı açın. Buradaki yaratıklarla dövüşmenize gerek yok, yapmanız gereken tek şey boş havuza girmek ve ortasındaki bebek arabasının içinden Snake Coin (Yılan) almak. Bunu başardığınız anda doğudaki kapıya doğru gidin ve tekrar apartmana girin. 101 nolu odaya girdiğinizde mutfakta ölü bir adam göreceksiniz ve kusma sesleri duyacaksınız. Banyoya girin ve Eddie ile tanışın.

İkinci kata çıkmak ve batı koridorunun sonundaki mavi kapayı Fire Escape Key kullanarak açın. Burada yanın merdiveni yerine bir boşlukla karşılaşacaksınız ama diğer apartmanın penceresi yakın olduğundan oraya ziplayabileceksiniz.

#### Blue Creek Apartment

Blue Creek Apartmanına geçtiğinizde harita ya bakmadığınızı fark edeceksiniz. Korkmayın, bu geçici bir durum. Salona girince bir kasa bulacaksınız ama şifresini daha önce bir yerde görmedik. Bu opsiyonel bulmacayı çözmek için tuvalete girin ve elinizi klozete dalın. Her ne kadar pek iç açıcı bir şey yapmayı olsak da, tuvaletin içinde bir cüzdan bulacağınız. Cüzdanındaki kağıtta kasanın şifresi yazıyor. Eğer bulmacalarınız Normal seviyedeysse bu kağıtta normal rakamlar göreceksiniz. Örneğin 14>>2<<10>>1 şifresini kullanmak için kasa şifresini ilk olarak 14'e getir-

meli, sonra sağa basarak 2'ye ulaşmalı ve bu şekilde devam etmelisiniz. Hard seviyede ise göreceğiniz şifrenin içinde V ve X harfleri de olacak. Bunlar romen rakamı ve V=5, X=10 olarak düşünürseniz şifreyi yine kolayca çözebilirsiniz. Doğru yaptığınızda klik sesi duyacaksınız ve kasadan bolca cephephane alacaksınız.

Odadandan çıkışın ve koridor dan ilerleyin. Exit yazısıyla gösterilen kapidan girip hemen sağa bakın, yerde bu apartmanın harıtmasını gö-

ceksiniz. 109 nolu daireye girin ve yatak odasına geçin. Burada daha önce mezarlıkta tanıştığımıziz Angela ile karşılaşıyoruz. Angela'nın elindeki bıçağı aldıktan sonra komidinin üzerindeki (BBB) Prisoner Coin (BBB) (Mahkum) alın.

**Uyarı: Angela'nın bıçağı oyunun sonları açısından büyük önem taşıyor, bu yüzden eğer belli bir sona ulaşmak istiyorsanız size önce bu sonlara nasıl ulaşabileceğinizi okumanızı tavsiye ederim. Elinizdeki bıçağı incelerseñiz, oyunun sonunun değişmesine neden olabilirsiniz.**

105 nolu daireye girin. Eğer oyunu bir kez bitirdiyseniz mutfak tezgahının üzerinde White Chrism isimli şىşeyi bulacaksınız. Odadaki konsolun üzerinde üç tane delik bulunuyor. Elinizde de üç tane madeni para olduğuna göre yeni bir bulmacayı çözmeye hazırlanın demektir.

#### Bulmaca 2 : Madeni Para

**İpucu (Normal):** Yılan uçtaki deliklerden birinde. Yılanın olduğu deligin karşı tarafındaki uç boş olacak. Yaşlı Adam, Yılan'ın yanında olmayacak, Mahkum'un ise sol tarafında olacak.

**İpucu (Hard):** Yaşlı Adam'ın her iki tarafı da boş olacak. Ayrıca ilk delige de hiçbir para konulmayacak. Yılan en sonda değil dersem de bulmaca iyice kolaylaşacak ;)

**Çözüm (Easy):** Yaşlı Adam, Boş, Yılan, Boş, Mahkum

**Çözüm (Normal):** Boş, Yaşlı Adam, Mahkum, Boş, Yılan

#### Çözüm (Hard): Boş, Yaşlı Adam, Boş, Yılan, Mahkum

Para bulmacasını çözüdüğünde ödül olarak Lyne House Key alıyorsunuz. İkinci kata çıkışın ve bu anahtarları kullanarak 209 nolu dairenin kapısını açın. Balkondan 208 nolu daireye geçin. Yatağın üzerinde Apartment Stairway Key bulunuyor. Tekrar 209 nolu daireye geçin ve koridor'a çıkış. Sol taraftaki mavi kapayı az önce aldığınız anahtarla açabilirsiniz. Yalnız dikkatli olun, kapidan geçtiğiniz anda ilk Boss dövüşünüzle karşılaşacaksınız.

Bu dövüşte yapmanız gereken tek şey Pyramid Head (James onu böyle isimlendiriyor) size saldırıldığından kenara çekilmek ve üzerine bolca ateş etmek. Belli bir süre vurduktan sonra siz bırakıp merdivenlerden aşağı inmeye başlayacak. Onu takip ederseniz, siz öldürür. Bırakın gitsin. Sular çekilince merdivenlerden inin ve apartmanı terk edin.

#### Parka Giriş

Artık şehrin diğer tarafındayız. Bundan sonraki öncelikli amacımız parka gitmek, ama isterSENIZ öncelikle etrafı dolaşıp cephephane ve sağlık toplayabilirisiniz. Texxon Gas Station'a giderseniz arabalardan birinin kapottasının üzerinde çelik boru bulacaksınız, bu tahta sopadan çok daha etkili bir silah.

Kuzeye doğru ilerlediğinizde Rosewater Parkına ulaşacaksınız. Parkın en kuzey noktasına ulaştığınızda sola doğru yürümeye başlayın. Araya bir demo girecek ve Maria ile tanışacaksınız. Maria eski karınız Mary'nin neredeyse bire bir kopyası (saçları ve giysileri dışında). Bundan sonra Maria sizin takip etmeye başlayacak.

**Maria:** Oyunu hangi sonla bitireceğiniz büyük ölçüde Maria'ya karşı olan davranışlarınız sonucunda belli oluyor. Ona iyi davranış, onunla birlikte fazla vakit geçirirseniz Maria bitişine; zarar görmesine izin verir ve onuna ilgilenmezseniz Leave bitişine ulaşabilirsiniz. isterSENIZ bundan sonra ona karşı nasıl davranışacağınıza karar vermeden önce, bitişlere ulaşmak için yapmanız gerekenlere bir kez daha göz atın. Hangisine karar verirseniz verin, Maria'nın mutlaka hayatı kalması gerekiyor. Buna da dikkat edin.

Texxon Gas Station'a doğru ilerlemeye başlayın. Bu benzincinin etrafında bol miktarda cephane ve sağlık bulacaksınız. Eğer oyunu bir kez bitirdiyseniz gazetelik kutularından biri açılmış olacak. Bu kutunun içinde Lost Memories isimli kitabı bulacaksınız. Pete's Bowl-A-Rama'ya gidip içeri girmeye çalışığınızda Maria sizi dışında bekleyeceğini söyleyecek. İçeri girip soldaki kapidan ilerleyin. Kısa bir demodan sonra odanın diğer kapısından bowling kışmasına geçin. Artık küçük kızın ismini biliyoruz: Laura. Buradan dışarı çıkip sağa döndüğünüzde Maria nefes nefese yanınıza gelecek. Küçük kızı takip etmemiz gerekiyor ve bu da pek zor olmamalı. Ara sokaktan koşmaya başlayınca bir çırpmaz soğğa geleceksiniz. Maria size girmeniz gereken kapayı gösterip açacak. Binanın içinden geçip diğer tarafından çıkin. Carroll Street'ten aşağı doğru koştuğunuzda Laura'nın Brookhaven Hospital'a girdiğini göreceksiniz. Peşinden siz de içeri girin.

### Brookhaven Hospital

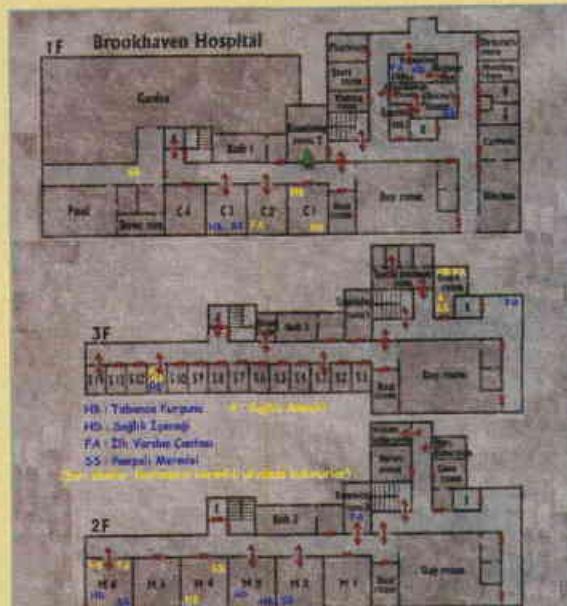
Hemen sol tarafa dönerek panodaki haritayı alın. İlk olarak Reception Office'e girin. Buradan yan odaya geçtiğinizde daktilonun yanında Purple Bull Key bulacaksınız. Bu katta şimdilik yapacak bir şey olmadığından 2. kata çıkin. Burada Men's Locker Room'a girerseniz dolaplardan birine asılı kanlı bir üniforma göreceksiniz. Bu üniformanın cebinden

**Examination Room Key** çıkıyor. Women's Locker Room'a girip oyuncak ayıyi inceleyin. Elinize batan Bent Needle'i cebinize atacaksınız. Buradaki dolabın içinde yeni silahımız pompalı tüfek duruyor. Oyunun bu kısmında pek pompalı kullanmanızı öneririm, boşuna harcamayın mermilerini. Examination Room 3'e girip daktiloja bakın. Buradaki kağıtta göreviniz rakamları bir yere not edin, çünkü bunlar değişimeliyor. M2 odasına girin ve Lapis Eye Key'i alın.

Artık 1. kata söylebiliriz. Elimizde anahtar olduğuna göre Examination Room daha fazla kilitli kalamaz. Burada yan odaya geçtiğinizde duvardaki panoja bakın. Oyunu Easy ve Normal modlarda oynuyorsanız, üçüncü kattaki hasta koridoruna giriş şifresini açık seçik göreceksiniz (7335). Hard modunda ise burada ufak bir bulmacayla karşılaşacaksınız. Dört haneli şifrenin T harfi olduğu söyleniyor ve T dışında yalnızca X ve Z'nin dört haneli bir şifre belirtebileceği yazıyor. Bu ipuçlarını dikkatlice düşünürseniz bu üç harfi de yazarken dört köşe kullandığınızı fark edeceksiniz. Yani T için kullanmanız gereken şifre 1328!

Üçüncü kattaki hasta koridorunun kapısını bu şifreleri kullanarak açın ve S3 odasına girin. Burada Maria dinlenmek istedığını söyleyecek ve sizi bir süre yalnız bırakacak. Masanın üzerinden Roof Key'i alın. Maria sonuna ulaşmak isterseniz bu odadan çıktıktan sonra arada bir geri dönüp onu kontrol etmelisiniz.

Merdivenlere dönün ve çatı katına çıkin. Yerdeki günlüğü okuyup okumamak size kalmış (sona etki ettiğinden). Burada sağa solu kontrol ederken bir de bakacaksınız ki Pyramid Head geri gelmiş. Yapabileceğiniz tek şey aşağı düştükten sonra hemen kendinizi iyileştirmek. Şu anda önceden kilitli olan Special



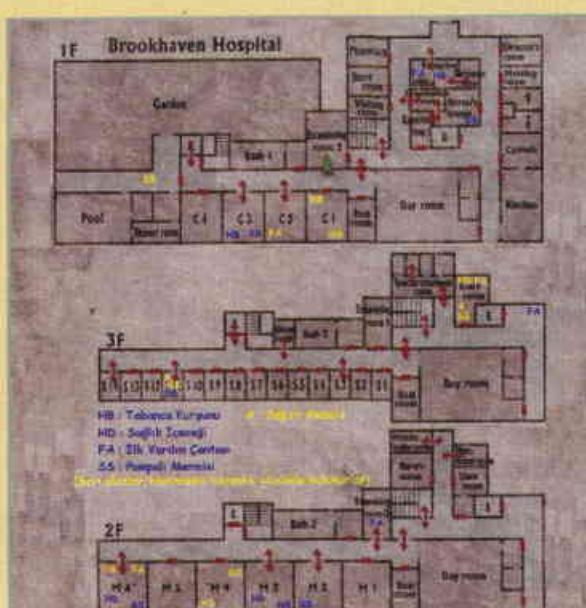
Treatment Room'dasınız. Buradaki odalarda sadece birine girilebiliyor ve onda da duvarda kanla yazılmış rakamlar var. Bu rakamları bir kenara not alın.

Şimdi S14 odasına girebilirsiniz. Burada bol kilitli bir kutu göreceksiniz. Kilitlerden ikisini Purple Bull ve Lapis Eye anahtarlarıyla açabilirsiniz. Şifrelerden soldaki az önce kanla yazıldığını gördüğünüz rakamlar, sağdaki ise daktilodan aldığınız rakamlar. Kutunun içinden çıkışa saç tali çıkıyor.

Shower Room'a girin. Elinizdeki saç ile iğneyi birleştirin ve yerdeki deliğin önünde kullanın. Böylece orada sıkışmış olan Elevator Key'i alabileceksiniz. Asansörün kapısını bu anahtarla açın ve birinci kata inin. Oyunu buralarda kaydetseniz iyi olur çünkü hastanenin karanlık yüzüne geçmek üzereyiz. C2 odasına girince tekrar Laura ile karşılaşacaksınız. Onu takip ettiğinizde sizi odaya kilitleyecektir. Hemen elinize pompalı tüfeginizi alın, tavandan sarkan yaratıklardan kurtulmanız gereklidir. Size yaklaşmalarına izin verirseniz sizi içlerine alacaklar ve sağlığını emecekler. Önce birini, sonra da diğerini öldürün ve...

### Hastanenin Karanlık Yüzü

O da ne? Yine aynı hastanedeyiz ama harita tamamen boş görünüyor. Ayrıca etrafta daha kanlı, daha karanlık bir hava söz konusu. Şu anda bulunduğuuz yer hastanenin bahçesi, kapidan çıkip tekrar koridora dönün. Bu



kısımında yapmanız gereken pek fazla şey olmayacak, isterseniz tüm odaları gezip cep-hane toplayabilirsiniz.

Asansörü kullanarak 2. kata çıkin. M6 odasının duvarında **Dry Cell Battery ve Basement Storeroom Key** bulacaksınız. Day Room'a gittiğinizde odanın ortasında bir buzdolabı göreceksiniz, ama onu tek başınıza açmanız mümkün olmayacak. Demek ki birazdan yine Maria ile karşılaşacağız. Üçüncü kata çıkin ve asansörün yanındaki kapayı inceleyin. Bu kapıda bir kadın resmi var ama kolları gerçek. Burayı aklınızda tutun çünkü bulduğumuz yüzükleri kullanacağımız kapı bu. Maria'yı görme umuduyla S3 odasına gittiğinizde yalnızca masadaki ilaçlarla karşılaşacaksınız. Merdivenleri kullanarak en alt kata inin. Buradaki dolabı ittiğinizde arkasında bir delik ortaya çıkacak ve Maria'yı bulacaksınız. Hemen delikten aşağı inin ve yerdeki **Copper Ring'i** alın. Merdivenleri kullanarak 3. kata çıkin ve asansöre binerek 2. kat düğmesine basın. Burada asansör yolculuğunuz sırasında radyonuz "Trick or Treat" programını çekmeye başlayacak. Elbette bu gerçek bir radyo programı değil, yine hastanenin bir oyunu. Burada sorulan üç sorunun da cevaplarını aslında bu kısma gelene kadar karşılaşış okuduğunuz kağıt parçalarından hatırlıyor olmalısınız. Hatırlamıyorsanız da sorun değil, nasis-sa cevapları söyleyeceğim :)

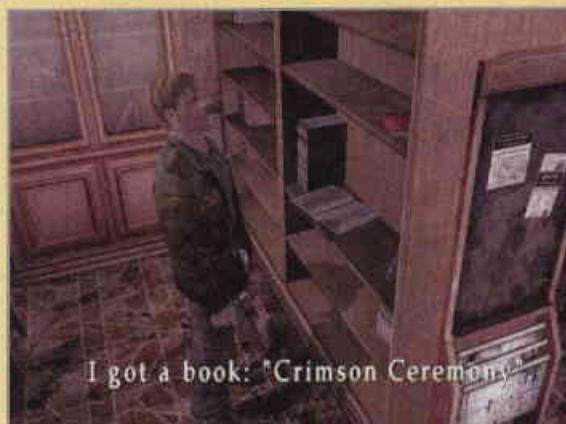
Artık Day Room'a gidip Maria'nın yardımıyla buzdolabını açabilirisiniz. İçindeki **Lead Ring'i** aldıktan sonra 3. kata çıkin ve Store Room'a girin. Burada asansörde dinlediğiniz soruların cevaplarını kullanarak kutuyu açabilirisiniz. İlk sorunun cevabı Lakeside Amusement Park (3. düğme), ikinci cevap Walter Sullivan (1. düğme), son sorunun cevabı ise Nathan Avenue (3. düğme). Kutu açıldığında beş kutu pompalı mermisi, iki de sağlık am-pulü alacaksınız.

Şimdi asansörün yanındaki kapıya gidin ve kadının ellerine almış olduğunuz iki yüzüğü de takın. Böylece kapı açılacak. Merdivenlerden inerken oyunu kaydederseniz iyi olur. En aşağı vardığınızda bir anda Pyramid Head arkandırız ortaya çıkacak. Burada yapmanız gereken sürekli olarak kaçmak, ama yol sağa veya sola dönerken fazla yavaşlamamanız

lazım. Eğer Pyramid Head Maria'yı öldürürse (ki ne yaparsanız yapın kaçarken oldukça zarar verecektir) oyun biter. Asansöre ulaşığınızda çok üzücü bir sahneyle karşılaşacaksınız ve moral bozukluğu içinde asansörden ineceksiniz. Director's Room'a girip masadaki haritaya bakın. Gitmeniz gereken yerler haritanızda işaretlenecek. Artık hastaneden çıkışlırsınız.

### Şehrin Karanlık Yüzü

Şehrin bol kanlı sokaklarındaki yolculuğumuz aslında pek uzun sürmeyecek. Haritanızda işaretlenen yerler sayesinde şimdi nereye gitmemiz gerektiğini biliyorsunuzdur. Sorun şehrin sağ tarafına nasıl geleceğimiz. Munson caddesinden aşağı doğru ilerleyin ve



yol ayrimına geldiğinizde Saul caddesine dönen. Bu caddenin sonunda bir kapıyla karşılaşacaksınız. Bu kapıdan geçtiğinizde izgaralı bir zemin üzerine bulunduğunuzu göreceksiniz. Burada amacınız bu izgaralara tutunarak ilerlemekte olan yaratıklara yakalanmadan karşı tarafa ulaşabilmek. Eğer bu yaratıklara temas ederseniz boşu boşuna sağlığını kaybedersiniz.

Karşındaki kapıdan çıktıığınızda etrafla pek haşır neşir olmadan Neely's Bar'a gidin. Aslında buraya gitmeniz şart değil ama duvardaki mesajı görmeyi istedim :) Bardan çıkin ve Gonzales Mexican Restaurant'ın olduğu köşeden kuzeye dönen. Burada biraz ilerlediğinizde sol taraftaki apartmanlardan birinin kapı eşiğinde bir mektup ve **Wrench** bulacaksınız.

Parke gitmek için tekrar haritanın soluna geçmemiz gereklidir ama bu sefer Saul caddesi-

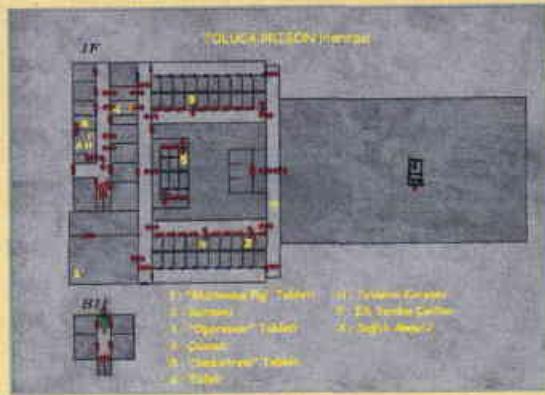
ni kullanmayacağız. Katz caddesine girin ve yolu sonuna kadar yürüün. Burada daha önce kilitli olan kapıyı artık açabiliyorsunuz. Böylece parka yakın bir noktadan karşı tarafa geçmiş oluyoruz. Parka gidin ve işaretlenmiş kısımda bir süre dolaşarak heykel bulun. Bu heykelin arkasına geçtiğinizde yerde bir toprak parçası göreceksiniz. Bu parçayı kazdırığınızda ortaya kilitli bir kutu çıkaracak. İngiliz anahtarını kullanarak kutunun vidalarını söküp ve içindeki **Old Bronze Key'i** alın.

Parktan çıkin ve batıya doğru Nathan yoluñdan yürümeye başlayın. Yoluñ sağ tarafında Silent Hill Society Museum'ı gördüğünüzde durun ve kapıda anahtar kullanarak içeri girin.

### Silent Hill Historical Society Museum

Burada hapishane bölgésine ulaşana kadar harita bulamayacaksınız, ama zaten girdiğiniz odalarda kullanabileceğiniz tek bir kapı olduğundan kaybolmanız mümkün değil. Eğer oyunu bir kez bitirdiyseniz, odalardan birindeki kırık cam muhafazanın içinde **Obsidian Goblet** bulacaksınız. Odadan odaya ilerleyin ve duvarındaki delik olan odaya ulaşın. Bu delikten geçip ilerlemeye başlayınca büyük bir ihtimalle oyunun takıldığını düşüneceksiniz, çünkü yoluñ sonuna ulaşmak biraz zaman alacak. Sonunda kapıya geldiğinizde yoluñza devam edin. Yine ilerleyin ve ortasında delik olan odaya ulaşın. Bu deliklere alışsanız iyi olur çünkü her gördüğümüz delikten aşağı atlayarak yerin oldukça alt kısımlarına ulaşacağız.

Delikten atladığınızda kendinizi kapalı bir odada bulacaksınız. Bu yuvarlak odada duvarın her yerini inceleyin. Eninde sonunda duvarda zayıf bir nokta bulacaksınız. Elinize çelik boruyu veya tahtayı alın ve duvara vurmağa başlayın. Bir iki kez vurdugunuzda duvarda delik açılacak. Delikten geçin ve yürümeye devam edin. Burada girdiğiniz odalarдан birinde yerde bir anahtar göreceksiniz. Spiral Writing Key'i aldığınızda feneriniz kapanacak ve karanlık odada kalacaksınız. Hاتırlarsanız hastanede pil bulmuştu. Bu pil-leri kullanıp feneri tekrar yaktığınızda odanın böceklerle dolu olduğunu göreceksiniz. Bunları öldürmekle zaman kaybetmeyin çünkü bitmiyorlar. Hemen kapının yanındaki



kontrol paneline bakın. Gördüğünüz gibi dokuz rakamdan üçü silinmiş. Herhalde şifre bu üç rakamdan oluşuyor olmalı. Bu şifre her seferinde rasgele değişiyor ama zaten deneyebileceğiniz altı tane kombinasyon var (bende Normal modda 7, 8, 9; Hard modda ise 3, 4, 5 silindi). Doğru şifreyi girince kapı açılacak ve dışarı çıkabileceksiniz. Koridorda yerde bulunan deliği açmak için az önce aldığınız anahtarları kullanın.

### Toluca Prison

Anlatılması en zor yerlerden birisi işte bu haphane, çünkü haritasındaki odalar isimlenmemiş. Anlatması kolay olsun diye haritanın üzerine kendim numaralar koydum. Bunları sırayla takip ederek burayı da kolayca bitireceğiz.

Buraya kafeteryadan başlıyorsunuz. İlk iş olarak masanın üzerinde duran **Gluttonous Pig Tablet'i** alın. Şimdi en kısa yoldan haritayi bulacağınız. Kafeteryadan çıkışın ve yukarı doğru yürümeye başlayın. Bir tane ara kapı geçeceksiniz, ikinci ara kapının solundaki masanın üzerinde harita var. Onu alın ve tekrar kafeteryaya dönün.

Haritada 2 ile gösterdiğim hücreye girdiğinizde masanın üzerinde **Wax Doll** bulacaksınız. Kuzeye doğru devam edin ve en üstteki hücrelerin olduğu koridora girin. Burada 3 ile gösterdiğim odadan **Oppressor Tablet'i** alın. Şimdi 4 ile gösterdiğim odanın bir üstündeki odaya girin. Gördüğünüz gibi bu odadan karşıya geçiş var. Karşı koridora geçince 4 ile gösterdiğim odaya girin ve **Lighter'i** alın. Şimdi tekrar üstteki odayı kullanarak önceki koridora dönün ve 5 ile gösterdiğim odaya ulaşarak son tablet olan **Seductress Tablet'i** alın.

Haritanın en sağ tarafında geniş bir yer görüyorsunuz. Orası haphanenin bahçesi ve orada suçlular asılarak idam ediliyorlardı. O bahçeye girip idam sehpasının önüne geldiğinizde tabletleri yerleştirebileceğiniz bir yer göreceksiniz. Burada sıra önemli değil, o yüzden tüm tabletleri tek tek yerlerine yerleştirin. Üç tablet de kullandığınızda bir çığlık duyacaksınız. Bahçe kapısının üzerinde Horse Shoe almanız için sizi bekliyor olacak.

Şimdi gitmemiz gereken yer 6 ile gösterdiğim müdür odası. Müdür odasında bolca sağlık ve cephane ile karşılaşacaksınız, ama daha önemli oyundaki en güçlü silah olan tüfek de burada bulacaksınız. Odadan çıkış aşağı doğru gidin ve yerdeki kapağın önüne gelip elinizdeki balmumunu, çakmağı ve at nallını birleştirip kullanın. Böylece kapağa kulp yapacak ve açacaksınız. Aşağıdaki odalardan hiçbiri açılmıyor, karşısındaki kapıdan çıkış. Koridordan yürüyen ve karşınıza çıkacak iki kapıları açın. Burada yine bir delikle karşılaşacaksınız. Aşağı atlayıp ilerleyin ve bir sonraki delikten tekrar aşağı atlayın. Asansöre bindiğinizde kendiliğinden aşağı inmeye başlayacak. Siz de bu sırada asansörün dört köşesindeki kurşunları toplayın. En alta ulaştığınızda asansörden inin ve ister seniz oyununuza kaydedin.

### Labirent

İşte zor kısımlardan biri daha. Burada haritanız ilerledikçe çizilecek. Yani önceden nereye gittiğinizi görmenz mümkün değil. Hazırladığım labirent haritasından yolu takip ederseniz, bu kısmı da kolayca anlatabilirim sanırım.

Düz ilerlediğinizde tellerle sarmılı bir kapı eşiği göreceksiniz. Buraya Tel Kapı ismini verdim, kesmek için gerekli aleti bulunca tekrar buraya döneceğiz. Koridordan ilerleyin ve ilk ayrımdan sola dönün. Şimdi yol tekrar ikiye ayrılacak ve hangi yoldaki merdivenden inerseniz inin aynı çember odaya ulaşacaksınız. Bu çember odanın etrafındaki koridorda Pyramid Head yürüyor, si-

zi yakalamasına izin vermeyin. Amacınız ortadaki odaya girmek. Bu odada Pyramid Head'in devasa büçağını bulacaksınız. Şimdi merdivenden yukarı çıkış ve sizi Dönen Yüz Bulmacası isimli yere götürürecek olan merdivenden ilerleyin.

### Bulmaca 3 : Dönen Yüz

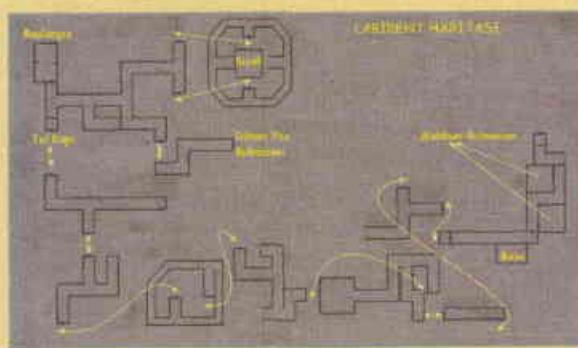
**Ipcu:** Önünüzde gördüğünüz dönen yüz, hemen arkada taraftaki odayı temsil ediyor. Bu yüzü döndürdüğünüzde, oda da aynı şekilde dönüyor. Amacınız karşılıklı iki açık kapıyı aynı hızaya getirecek şekilde yüzü döndürmek. İlk iş olarak yüzü döndürerek kırmızı gözlü halini öne getirin.

**Çözüm (Easy, Normal):** Bu modlarda genellikle kırmızı gözlü halini bir kez sağa veya sola çevirdiğinizde kapılar aynı konuma gelirler.

**Çözüm (Hard):** Bu modda çözüm diğer modlara aynı da olabiliyor, rasgele de yaratılabilir. İlk olarak odaya girip kapıların yerlerine bakarsanız bunu da kolayca çözebilirsiniz.

Açık olan kapılardan geçtiğinizde tekrar Maria'yı bulacaksınız. Kısa bir demodan sonra dönen yüzün olduğu odaya dönün ve duvardan **Wire Cutter'i** alın. Artık tel kapıyi kesmek için gerekli olan alete sahipsiniz. Bu kapıyı açtığınızda esas labirent kısmı başlayacak. Burada sürekli olarak bir merdivenden inecik, sonra başka bir merdivenden çıkışacaksınız. Ancak yolunuzu kaybetmeniz çok kolay çünkü her ulaşığınız yerde fazladan bir veya iki merdiven olabiliyor. Haritadaki okları takip ederseniz çok kısa süre içinde çıkış ulaşabileceksiniz.

Haritada Boss ile gösterdiğim odaya girdiğinizde Angela'nın yanında iğrenç bir yaratığın yanına yak-



laşmasına kesinlikle izin vermeyin, yoksa sizi ağızına alarak sağlığınıızın yarısını yutuyor. Burada pompalayı veya yeni aldığıñiz tüfeği kullanabilirsiniz ama dikkat etmeniz gereken şey şarjör bitince James'in silahı doldurmak için duraklamasına izin vermemeniz. Bu sırada yaratık sizi yakalayabilir. Kurşunuzun bitince envanter ekranına geçip kendiniz doldurun. Açılan kapıdan geçin ve hemen saðdaki odaya girin.

#### Bulmaca 4 : İdam

**İpucu:** Girdiğiniz odada asılarak idam edilmiş altı kişi göreceksiniz. Telde asılı olan levhada kimin, niçin öldürülüðü yazıyor. Her birinin boyunlarındaki kağıtlardan da suçunu öğrenebilirsiniz. Levhadaki ipuçlarını kullanarak suçsuz yere öldürülmüş olan kişiyi bulmalı ve koridorun ilerisindeki odada onu temsil eden ipi çekmelisiniz. Kolay modda kaçırılan çocuğun bulunamadığı yazıyor mësela. Normal modda şerifin boş yere suçladığı adamı seçmeniz lazım. Zor modda ise suçlu olanları eledikten sonra geriye bir kişi kılacak.

**Çözüm (Easy):** Suçsuz olan çocuk kaçırılmakla suçlanan kişi (Kidnapper).

**Çözüm (Normal):** Suçsuz olan kundakçılıkla suçlanan kişi (Arson).

**Çözüm (Hard):** Suçsuz olan kalpazanlıkla suçlanan kişi (Counterfeit).

Doðru ipi çekip, asılan kişilerin olduğu odada döñünce yerde Key of the Persecuted bulacaksınız. Bununla ilerdeki kapıyı açmanızı engelleyen kelepçenin kilidini açın ve koridorun sonundaki Maria'nın odasına girin. Yine pek hoş olmayan bir sürprizle karşılaşın. Odadan çıkışın ve az önce kapalı olan tek kapıdan geçin. Bu yoluñ sonunda kaydedin cüñkü Eddie ile savaşacağız.

Elinize hemen tüfeği veya pompalayı alın ve Eddie'ye ateş etmeye başlayın. Silahı doldurmak için yine envanter ekranını kullanın. Eddie'yi bir kez vurdugunuzda odadan kaçacak. Onu takip edin ve ikinci raunda hazır olun. Burada Eddie'ye yakın durmaya çalışın cüñkü o zaman size ateş etmekten vazgeçip yumruk atmaya çalışıyor. Tabii yumruk verdiği zarar, tabancanın yanında çok az kalır. Onu birkaç kez daha vurdugunuzda ölecek ve siz de kapıdan çıkip bu iğrenç ortamdan kurtulabileceksiniz.

iskelede yürüyen ve kayığın yanına gelin. Kayığa bindiğinizde ilk iş olarak sola doğru birkaç kez kürek çekerek otelin işğini bulmayı çalışın. Işıgi tam ekranın ortasına getirdiğinizde ileri doğru kürek çekmeye başlayabilirsiniz. Siz yaklaşıkça, işik da büyümeye başlayacak ve kısa süre sonra otelin iskelesine ulaşacaksınız.

#### Lakeview Hotel

Kayıktan indiðen sonra ilk olarak otelin bahçesindeki havuzun taþlarında duran Little Mermaid Music Box'ı alın. Artık otele girebilirsiniz. İlk iş olarak duvardaki panoda asılı duran haritayı alın. Aldığınız bu harita ziyaretçiler için olanı, ilerde bunun daha ayrıntılı halini de alacaksınız. Haritaya bakılırsa bir an önce 312 nolu odaya ulaşmamız gerekiyor.

Lake Shore Restaurant'a girin ve masanın üzerindeki Fish Key'i alın. Piyanoya yaklaşığınızda Laura tekrar ortaya çıkacak ve onda mektupta neler yazdığını öğreneciksiz. Otelin lobisine gidin ve resepsiyona girerek duvarda asılı duran anahtar rafından Key to Room 312'yi alın. Merdivenlerden bodrum kata inin ve oradaki asansörün içinden Paint Thinner'i alın. Şimdi önce lobiye, oradan da ikinci kata çıkışın.

Cloak Room'a girin ve burada bulacaðınız çantayı Fish Key yardımıyla açın. İçinden Key to Room 204 çıkacak. Hemen 204 nolu odaya gidin ve masanın üzerindeki Employee Elevator Key'i alın. Duvardaki delikten diğer odaya geçtiðinizde kilitli bir bond çanta ve üzeri fotograflarla kaplı bir yatak göreceksizez. Fotograflar yakından baktığınızda birinin üzeminin boya kaplı olduğunu fark ediyoruz. Elinizdeki incelticiyi bu resim üzerinde kullandığınızda çantanın şifresini öğreneciksiz. Çantayı açın ve içindeki Cinderella Music Box'ı alın.

Haritanın sağ tarafındaki iki asansörde geçin ve hemen onlara bitişik olan isimsiz odaya girin (bu kapayı bulduğumuz asansör anahtarıyla açıyoruz). İçerideki asansöre bindiðinizde alarm çalışmaya başlayacak, düğmeye basmaya çalıştığınızda ise yukarıdaki uyarıya fark edeceksizez. Asansörden çıkışın ve oradaki dolaba elinizde tüm eşyaları bırakın. Asansöre tekrar binin ve 1. kata inin. Burada duvara bulacaðınız harita çalışanlar için yapılmış ve öncekinden gizli olan her yeri gösteriyor. Pantry odasına girin ve rafttan Snow

White Music Box'ı alın. Office odasına girin ve açık duran kasanın içinden Videotape ve Can Opener'ı alın. Konserv açacaðını da ne yapacaðız demeyin, az sonra oyunun absürt kısımlarından biriyle karşılaşacaksınız.

Laundry odasının yanındaki merdivenlerden kazan dairesine inin ve oradan Bar Key'i alın. Kitchen yazılı odaya girin ve tezgahın üzerindeki konservye açarak bir Light Bulb alın. Hayır yanlış görmüyorsunuz, bu bir ampul konservesiydi. Sizde de absürt değil mi? Şimdi bara girin ve kapayı açmayı deneyin. Gerekli uyarıyı aldıktan sonra barın üstündeki lambaya ampul takın ve kapayı öyle açın. Tekrar Employee Elevator Room'a giderek dolaptan tüm eşyalarınızı geri alın. Artık lobideki müzik kutusunu bulmacasını çözebiliriz.

#### Bulmaca 5 : Müzik Kutusu

**İpucu (Normal):** En soldaki gece yarısında kaçmış, ortadaki uykusundan uyanmış, sağdaki ise konuşamamış (hepiniz bu masalları biliyorsunuz, değil mi?).

**İpucu (Hard):** En soldakinde açgözlülükten bahsediliyor (hatırlayın bakalım üvey anne olayını), ortadakinde ise fedakarlık yapmış biri söz konusu, en sağdakinde ise güzellikin uğursuz sonuçları olabileceği söylemiş (bu yüzden öldürülmeye çalışılmak gibi).

**Çözüm (Easy):** Müzik kutularını istediğiniz sırada koyabilirsiniz.

**Çözüm (Normal):** Cinderella, Snow White, Little Mermaid

**Çözüm (Hard):** Cinderella, Little Mermaid, Snow White

Müzik kutularını doğru yerleştirdip aleti çalıştırıldığınızda nefis bir müzik eşliğinde Hotel Stairway Key'i bulacaksınız. Bununla 3. kata çıkışınızı engelleyen demir kapıyı açabilirsiniz. 3. kata çıkip 312 nolu odaya girin. Buradaki videoya elinizdeki kaseti yerleştirin ve acı gerçeklerle yüz yüze gelin.

#### Otelin Karanlık Yüzü

Artık her şey iyice uğursuz bir hal aldı. Oda dan dışarı çıkışın ve 2. kata inin.

**Uyarı:** Burada oyunun sonunu değiştirebilecek en önemli şeylerden birisini yapabilirsiniz. Eğer Reading Room'a girip de kulaklıkları kullanarak teybi dinlerseniz (ve Rebirth sonu için gerekli eşyaları toplamadısanız) bü-

**yük ihtimalle "In Water" sonuna ulaşırsınız. Yine buradaki kitaplıkta bulunan Book of Crimson Ceremony, Rebirth sonu için gerekli olan dördüncü eşya. Eğer bunu da alırsanız kesinlikle Rebirth sonuya karşılaşacaksınız.**

202 nolu odaya girince kendinizi 219 nolu odadan, otelin içice pis bir tarafına çıkmış bulacaksınız. Asansöre binin ve alt kata inin. Önce Venus Tears Bar'a, oradan da Store Room'un yanındaki merdivenlere gidin. Burada Angela ile karşılaşacak ve onun sonunu seyredeceksiniz. Onu izlemeye kalkmayın çünkü ateşler size zarar verecektir. Kapıdan çıkış tekrar içeri girince merdivenleri göreceksiniz. Yukarı kata çıkışınca Security Office'ın yanındaki kapıdan geçin ve koridor boyunca ilerleyerek duvarda dokuz tane kayıt noktasının bulunduğu yere ulaşın. Herhalde bu kadar ısrarla kayıt yapmamız isteniyorsa geçerli bir sebebi vardır. Gerçekten de kapıdan geçtiğinizde oyunun en zor dövüşlerinden birini yapacaksınız, bir değil iki tane Pyramid Head'e karşı!

Onları öldürmek için çok aceleci davranmayın. Mممكün olduğunda köşelere doğru kaçın ve tüfeğinizle bir (veya en fazla iki) el ateş edip diğer köşeye doğru kaçın. Bu şekilde biraz uzun sürecek de olsa onları alt etmeniz mümkün (veya alternatif olarak iyi bir zamanlamayla aralarından geçmeyi de deneyebilirsiniz, böylece biçaklarıyla birbirlerine vurmalarına neden olabilirsiniz). Onları yendiğinizde odanın ortasına doğru yürüyerekler ve belki de oyun boyunca göreviniz en etkileyici sahneyi yaratacaklar.

Şimdi her ikisinin de yanına gelip üzerlerindeki Rusted Egg ile Scarlet Egg'i alın. Yumurtalardan birini sağdaki, diğerini ise soldaki kapıya yerleştirip kapıyı açın. Şimdi kendinizi uzun bir koridorda bulacaksınız. Bu koridorda ilerlerken bir konuşmaya şahit olacaksınız. Bu konuşmayı sonuna kadar dinleyip, dinlemediğiniz de oyunun sonu üzerinde çok büyük önem taşıyor. Koridorun sonundaki kapıdan çıkışınca kendinizi merdiven dolu bir yerde bulacaksınız. En üste ulaştığınızda ise oyunun sonuyla aranızdaki tek en-gelle karşılaşacaksınız.

Bu yaratığı öldürmek, Pyramid Head'leri öldürmekten çok daha kolay. Tek yapmanız ondan uzak durmak ve tüfeğinizle kullanarak hiç durmadan ateş etmek. Zorluk seviyesine

göre 10-20 atış sonra yaratığın işini bitireceksiniz. Bundan sonra tek yapmanız gereken yatağı yanına yaklaşıp ona bir el daha ateş etmek. Umarım istediğiniz sona ulaşmışsınızdır!

Oyun sonu puanlamasında sarı ile gösterilen kısımlar, oyunun belirlediği ölçülerden daha iyi oynadığınızı gösterir. Bunlara göre oyununuz max. 10 yıldız olacak şekilde değerlendirilecek. Elbette 10 yıldız için tüm kişimların sarı olması gerektiğini söylememeye gerek yoktur.

### Oyunun Sonları

Başta da söylediğim gibi oyunun beş farklı sonu bulunuyor. Eğer oyundaki hareketlerini-



ze biraz dikkat ederseniz, istediğiniz sona kolayca ulaşabilirsiniz. Sonlar ve bunlara ulaşmak için yapmanız gerekenler şöyle:

### Maria

Bu son için oyunu Maria'yı sevgiğinize inandırmalısınız. Bunun için Maria'nın size söyleiği yerlere gitmeye özen gösterin. Fazla zarar görmesine izin vermeyin ve ona kesinlikle zarar vermemeye çalışın. Sizinle beraberken koşmaktan çok yürümeye çalışın (böylece onunla daha fazla zaman geçireceksiniz). Hastanedeki ve labirentteki odalarda ondan ayrılmak zorunda kaldığınızda, arada bir odaya geri dönerken durumunu kontrol edin. En son koridordaki konuşmayı kesinlikle dinleyin (bunun için koridora girdiğiniz gibi dışarı çıkabilir veya hiç durmadan karşı kapıya koşabilirsiniz).

### Leave

Bu son için oyunu hala Mary'i düşündüğünze inandırmalısınız. Bunu yapmak için Ma-

ria'ya biraz kötü davranışınız gerekiyor. Ona tahta sopayı kullanarak bir iki kere vurun mesela. Beraberken daima koşun ve onunla fazla vakit harcamadan bir an önce gitmeniz gereken yerlere gidin. Hastanedeki odada yattığında odaya tekrar girmeyin. Sık sık evanterdeki Mary'nin resmine bakın. Ayrıca kendinizi daima sağlıklı tutun. En son kordordaki konuşmayı sonuna kadar dinlemek için bekleyin.

### In Water

Eğer oyun sizin intihar etmek istediğiniz düşünürse bu sonla karşılaşırsınız. Bunu yapmak için aldıktan sonra sık sık Angela'nın biçağını inceleyin. Sağlığını çok kötüleşmediği sürece kendinizi iyileştirmeyin. Hastane-nin çatı katında bulacağınız günlüğü okuyun. Otelin karanlık yüzüne geçtiğinizde Reading Room'a gidin ve teybi sonuna kadar dinleyin. En son kordordaki konuşmayı da sonuna kadar dinlediğinizde artık siz kimse tutamaz.

### Rebirth

Bu sona ulaşmak için oyunu bir kez bitirmiş olmalısınız. Sonraki bir oyundanızda şu dört eşyayı da alırsanız bu sona ulaşacaksınız: 105 nolu odadaki White Chrism, Texxon Gás Station'daki Lost Memories kitabı, Historical Museum'daki Obsidian Goblet ve otelin karanlık yüzündeki Reading Room'da bulunan Crimson Ceremony kitabı.

### Dog

Bu sonu görmek için ya Rebirth sonunu, ya da diğer üç sonun tümünü görmüş olmanız gerekiyor. Yani bunun için oyunu en az iki kez bitirmiş olmalısınız. Bu koşullar sağlanlığında, parkta Maria'yı bulduktan sonra Jack's Inn (benzin istasyonuyla boylung arasında) yakınlarındaki köpek kulübesinin içinden Dog Key'i almalı ve otelde video kasedi seyrettikten sonra anahtar üçüncü kattaki Observation Room'da kullanmalısınız. Bu sonu izlediğinizde yine oyun bitecektir (yani geri kalan kısmı oynamanız gerekmeyecek).

Artık sizin tüm sonlara ulaşmaktan kimse alıksızlaşmaz. Eğer tüm bu açıklamalara rağmen oyuna ilgili sorularınız olursa beklerim efendim. Farewell! ☺

# hilekâr

**44** Hile yapmak ergenlik çağındaki gençlerde sivilce oluşumuna yol açmaktadır.<sup>19</sup>

*Cilt Hastalıkları Uzmanı  
Ahmet Dermato*

## Robin Hood: The Legend of Sherwood

Oyun sırasında karakterlerinizden biri dururken ve mouse, eğilme icon'undayken F11'e basın. Bu, konsolun açılmasını sağlayacak. Konsol açıldıktan sonra aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
GOODLUCK	Campaign'e yonca yaprağı ekler.
CASH	Para verir.
BINGO	Karakterlerinizin cephesine 999 olur.
IMMUNITY	Karakterlerinize dayanıklılık verir.
MERRYMAN	Neseli bir odam verir.
TIMELESS	Zamanı durdurur.
PAM	Savaş sırasında düşmanları tamamını silerler.
UNBLIP	Harekâtki tüm karakterleri gösterir.
WINNER	Görevi kazandırır.



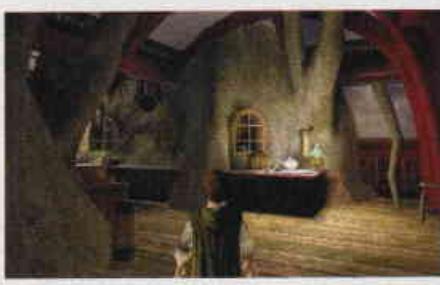
## BloodRayne (Demo)

Hileleri aktif hale getirmek için Options ekranına gidip Cheat kısmını bulun. Özel bir hile yapmak için, koñolardaki kelimeleri uzun bir hale getirin. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, ekranda bir mesaj belirlecek.



## LotR – Fellowship of the Ring

Hobbiton'un dışındaki Doğu Yolu'nda, kayalığın yanında bulunan Elflerin evine girin ve kitaplığı doğru iterleyip 'action' tuşuna basın. Bu, ortaya altın bir jetonu çikmasını sağlayacak. Daha sonra evden çıkış yapın. Kitaplıkta yeni bir altın jetonu daha olduğunu farkedeceksiniz. Bu işlemi tekrar ederek istediğiniz kadar jeton alıp Street Fighter oynayabilirsiniz (himm).



## Force 21

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
novictory	Zafer denetimini kapatır.
ispy	Savaş sisini kaldırır.
polymerism	Herkes için yenilemezlik 100 ratoz.
killenemy	Tüm düşmanları öldürür.
neon	Tüm tankları san Üçgenle işaretler.
hasselfoff	Oyunu kaybedersiniz.
grid	Çizgileri göründür.
avatar	Binolann ve arçolann çevresini san kutularla işaretler.
amazon	Ağacıları kaldırır.
fps	Saniyedeki kare oranını gösterir.
london	Sisi kaldırır.
scaleturm x*	Dönüş hızını artırır.
scaleacceleration x*	Hızlanma hızını artırır.
scalespeed x*	Yolculuk hızını artırır.
gameoverman	Görevi kazanırsınız.
hurt	Takımındaki ilk araca hasar verir.
seattle	Ufuk çizgisini kapatır.
chillout	Bölgedeki araçları kilitler.
id	seçili olan aracın bilgilerini verir.
targetlist	Seçili olan hedeflerin listesini verir.
centermass	Kamerayı sabitler.
exit	Oyundan çıkarır.
cornerheight x*	Kameranın yükseltliğini değiştirir.
minpitch	
farfog	

\*:(x' yerine istediğiniz sayıyı yazın)



## Hard Truck 2

1. Oyunu durdurun ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın.

Kod	Sonuç
hardtruckisthebest	Para ve lisans.
winninlottery	Para ve lisans.
openallroads	Yolların tamamı açılır.
advancedmap	Hentadaki her şeyi açığa çıkarır.
freerepair	Silme tuşuna bastığınızda aracınız bedava tamir olur.
fillup	Sınırsız benzin.
minesoaff	Tüm mayınlar görünmez olur.
freerecover	

2. Hile başı notu: C:\Program Files\Hard Truck 18Wheeler\game\usa\dizinindeki CONFIG.CFG dosyasının bir yedekini alın. Hile devamı: CONFIG CFG dosyasını notepad veya diğer text edil programlarından biriyle açın. Daha sonra 'use g\_console' satırını bulun ve 0 değerini 1 olarak değiştirin. Bu, oyun konsolunu aktif hale getirecek. Dosyayı kaydedin ve HT18WoS dosyasını çalıştırarak oyunu başlatın. Oyun sırasında '~' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lari yazın. Kod'lari yazdıktan sonra yeniden '~' tuşuna basarak oyuna devam edebilirsiniz. Hile sonu.

Kod	Sonuç
Change truck x*	Kamyonunuzu değiştirir.
Cheat skill x*	Rating'ınızı değiştirir.
Cheat money x*	Sahip olduğunuz paronin miktarını değiştirir.



## Operation Tiger Hunt

Bölüm geçmek için Shift +Z, sınırsız hak için de Shift+Y kombinasyonlarını oyun esnasında kullanın.



**SimCity 4**

Oyunu normal bir şekilde başlatın ve CTRL+X kombinasyonuyla konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodları dan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
WeaknessPays	Daha fazla Simoleons verir.
FightThePower	Güç ihtiyacını kapatır.
HowDryAm	Su ihtiyacını kapatır.
You don't deserve it	Tüm ödüllerini alır.
Stopwatch	Scifi durdurur.
WhatTimeIsIt	Zaman belirler.
WhereRUFrom	Şehrin ismini değiştirir.
HelloMyNameIs	İsminizi değiştirir.
SizeOf	Boyuğu büyütür.
GOL	Yeşil plazma efekti.
Recorder	Kayıtlı başlıklar.
Zonaria	-
DollyLlama	-
Barstuck	-
WatchMeMove	-
FPS	-
RP	-
Flora	-
RenderProp	-
TerrainQuery	-
RenderProp	-
Effect	-

Kod'ları girdikten sonra Enter'a basarken Shift'te anakartınızı basılı tutarsanız, konsol açık kalır ve yeni bir kod girmek için yeniden CTRL ile X'e aynı anda basmanız gerekmek.

**Drift When Worlds Collide**

Oyunu /debug parametresiyle çalıştırın. Start Mission'sequiğiniz yerde özel bir Debug menüsü olacak. Buradan paronuzu arıtrabilir ve gemilerini değiştirebilirsiniz.

**Bubble Bobble Nostalgie**

1. Oyun sırasında girilecek..

Kod	Sonuç
INSANEGBSMODEGOOD	Parça pincik...
ANGRYXXXINSANEHOOKER	Kanı doldurur.
DONTFARTONOSCAR	Düşmanları dondurur.
TRIASSASSINDONTDIE	Tenñ mod'u.
JUGGYDANCESQUAD	Juggy mod'u.
LAMEYANKEEDONTFEED	Sağlıklı yeniler.
SHOWMEMYWEAPONS	Silahları gösterir.
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Zamani durdurur.
FASTER	Daha hızlı koşarsınız.
FARBUBBLES	Balonlar daha uzaga uçar.
POWERSPIT	Balonlar daha hızlı uçar.
BLOWMACHINE	Balonlannı şisme hızı artar.
EQUIPMENT	Balon, balon, balon...
COUNTDOWN	Tüm düşmanlar kristal olur.
ZEUS	Balonlannı ışık verir.
TRAVEL	Üç bölüm geçersiniz.
HIDDEN	Görünmezlik.
DANGEROUS	Ateş nefesi.
2. Bölüm kod'ları..	
<b>Episode I:</b>	
Level 010: PRETTY GOOD	
Level 020: TAKE IT EASY	
Level 030: STEEL SPRING	
Level 040: SMILE	
Level 050: ITS A MAGIC	
Level 060: YOU SCARED	
Level 070: SUCCESS	
Level 080: RELAX	
Level 090: DONT CRY	
<b>Episode II:</b>	
Level 110: NEW JOURNEY	
Level 120: GO	
Level 130: HOUSE	
Level 140: COCKTAIL	
Level 150: HALF	
Level 160: HARD TRICK	
Level 170: FOREST	
Level 180: CUP OF COFFEE	
Level 190: FINISH	

**V8 Supercars Race Driver**

Bu kodları bonus ekranındayken girin.

Kod	Sonuç
XKIMCF	Tüm arabalar.
LQIFFA	Pro yarışı yollan.
QTRIKX veya TAMYTKO	Tüm yollar.
IHHIBIV veya OATRYU	Hasar almazsınız.
VIBAKH	Değişken araba-yol tutusu.
DAMAGE	Ekstra hasar.
SIM	Gerçek yol tutusu.

**Harry Potter 2**

Enerji kaybetmemenin yolları... Bir text edit'leme programı kullanarak C:\EA Games\Harry Potter and the Chamber of Secrets\System dizinindeki 'defuser.ini' dosyasını açın. Dosyanın sonlarındaki

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

Satırlarını bulun ve 'fDamageMultiplier\_Easy', 'fDamageMultiplier\_Medium' veya 'fDamageMultiplier\_Hard'ın değerlerini 0.1 olarak belirleyin. Artık çok daha az enerji kaybedeceksiniz.



### Icewind Dale 2 (Item hilesi)

1. Aşağıdaki değerleri `ctrl+alt+delete:createItem("item ismi", [sayı])` hilesiyle birlikte kullanın. Aşağıdaki listede sol taraftakiler oyunda bulunan item'lardır. Bu item'ları kullanmak için sağ taraftan bulunan değerleri, hiledede, `item ismi` yerine girmeniz gerekiyor, `sayı` yerine ise, o item'dan kaç adet istedığınızı yazın.

Belt Of Bluntness - OOBELT03  
 Belt Of Piercing - OOBELT04  
 Belt Of Beautification - OOBELT05  
 Boots Of Stealth - OOBOOT02  
 Boots Of The North - OOBOOT03  
 Boots Of Avoidance - OOBOOT04  
 Boots Of Grounding - OOBOOT05  
 Boots Of Winterbranch - OOBOOT09  
 Boots Of Yeti - OOBOT14  
 Boots Of Snow Wolf - OOBOT15  
 Bracers - OOBRA01  
 Bracers Of Defense +2 - OOBRA02  
 Bracers Of Defense +3 - OOBRA03  
 Bracers Of Defense +4 - OOBRA04  
 Bracers Of Archery - OOBRA05  
 Bracers Of Expertise - OOBRA10  
 Bracers Of Icelandic Pearl - OOBRA11  
 Crossbow: Hagnen's Folly - OOBWHLXHF  
 Crossbow: Hagnen's Foolishness - OOBWLXHF  
 Boleaf Armor - OOCHAN06  
 Elven Chair of the Hand - OOCHAN07  
 Armor Of Life - OOCHAN08  
 Ogien's Armor - OOCHAN09  
 Cloak Of Protection +3 - OOCLK02  
 Cloak Of Displacement - OOCLK03  
 Cloak Of Non-Detection - OOCLK04  
 Diamond - OOGEM26  
 King's Tears - OOGEM29  
 Rouge Stone - OOGEM30  
 Battle Axe: Soul Stealer - OOHFAXAS  
 Battle Axe: Scales of Balance - OOHFAXBA  
 Great Axe: Cowards Flight - OOHFAXBB  
 Throwing Axe: Big Black Flying-Death - OOHFAXBD  
 Throwing Axe: Stormshifter - OOHFAXCK  
 Throwing Axe: Screaming Axe - OOHFAXCK  
 Battle Axe: Death's Ally - OOHFAXSP  
 Great Axe: Grim Widow-Through - OOHFAXWT  
 Bow: Mithril Arc - OOHFB0AG  
 Bow: Triumphant Flamekiller - OOHFB0LFK  
 Bow: Sophie's Arc - OOHFB0SF  
 Bow: Great Sun-Reacher - OOHFB0SR  
 Bow: Swift Eye of the Hunter - OOHFB0SEH  
 Bow: Furious Rabbit Slayer - OOHFB0RS

Club: Club of Confusion - OOHFCBHK  
 Dagger: Dagger of Closing Arguments - OOHFDGFW  
 Dagger: Ysha's Sting - OOHFDGPF  
 Flail: Demon's Breath Flail - OOHFFLIV  
 Flail: Chains of Righteous Strength - OOHFFLSR  
 Halberd: Hand of the Buccaneer - OOHFB0DC  
 Halberd: Holy Hammer of Lucerne - OOHFB0HL  
 Warhammer: Meshier - OOHFHMPH  
 Warhammer: Hammer of Lightning - OOHFHRC  
 Crossbow: Beloved Geloise - OOHFXHGE  
 Crossbow: Folly of Hagnen Odestone - OOHFXHFE  
 Crossbow: Mithril Arbalest - OOHFXHIA  
 Crossbow: Shielded Mailripper - OOHFXHMR  
 Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone - OOHFXHFE  
 Crossbow: Iron Mary's Bold Reply - OOHFLXIM  
 Crossbow: Makavial's Swift Bone - OOHFXLMB  
 Mace: Glowing Azure Rod - OOHFMEAR  
 Mace: Iron Hand of Onanion - OOHFMECF  
 Morningstar: Lothander's Gift - OOHFMRMG  
 Morningstar: Mountains of Selune - OOHFMRRMS  
 Flail: Svirfneblin Skull - OOHFMRSS  
 Bastard Sword: Know Thy Family - OOHFSBBS  
 Bastard Sword: Order's Nemesis - OOHFSBRC  
 Bastard Sword: Bloody Wrath - OOHFSBW  
 Scimitar: Caernach's Silver Sickle - OOHFSCCS  
 Great Sword: Dwelhar's Folly - OOHFSDT  
 Stave: Delnar's Lightning Stave - OOHFSFDD  
 Sling: Nimble Cat-tail - OOHFSGCT  
 Sling: Sun-kissed Sparrow - OOHFSGSS  
 Long Sword: Delnar's Healing Blade - OOHFSLDB  
 Long Sword: Sword of Gleaming Dykohst - OOHFSLDY  
 Spear: Life's Blood Drinker - OOHFSRIM  
 Short Sword: Lolith's Cruel Sting - OOHFSSSL  
 Short Sword: Assassin's Blade - OOHFSSSK  
 Short Sword: Shame of Thy-Dunag - OOHFSSTD  
 Stave: Phantom Staff - OOSTAFB6  
 Stave: Staff of Fireballs - OOSTAFB9

### Age of Mythology

Oyun sırasında Enter'a basarak aşağıdaki kodları girin ve sonuçlarına kattanın (himm).

Kod	Sonuç
GOATUNHEIM	Gök,
WUV WOO	Uçan pembe su aygırı.
I WANT THE MONKEYS!!!!!!	Maymunlar cehennemi.
CONSIDER THE INTERNET	Yavaş birimler.
ISIS HEAR MY PLEA	Ufak bir ordu.
O CANADA	Lazer oyası.
SET ASCENDANT	Tüm hayvanlar tersine döner.
WRATH OF THE GODS	Yeni Tanrı güçleri verir.
PANDORAS BOX	Yeni Tanrı güçleri.
THRILL OF VICTORY	Senaryoyu kazanınız.
IN DARKEST NIGHT	Gece.
UNCERTAINITY AND DOUBT	Gizli herita.
LAY OF THE LAND	Ters harita.
ATM OF EREBUS	+1000 altın.
TROJAN HORSE FOR SALE	+1000 odun.
JUNK FOOD NIGHT	+1000 yiyecek.
L33T SUPA H4X0R	Hızlı inşaat.
RED TIDE	Su kırmızı olur.
BAWK BAWK BOOM	Tavuk-Meteor gücü verir.
CHANNEL SURFING	Diger senaryoya geçmenizi sağlar.



### Beach Head 2002

Bölüm geçme: Oyun sırasında `+` ya basın.

Sınırsız sağlık: Oyun sırasında `1`'e basın.

Sınırsız cephe: Oyun sırasında `2`'ye basın.



# CheatStation

Uzmanlar oyunları bitirdikten sonra bir de hileleri kullanarak bitirmenin ömrü %5 arttırdığını söylüyorlar miymiş neymiş.

## **World Rally Championship 2**

### **Extreme (PS2)**

Ana kod: "Archives" e gidip "Secrets" i seçin, X' e basıp kod olarak "EVOS" girin. Böylece bütün extreme bonus araçları ve Expert mod açılacaktır. Turbo mod: aynı şekilde kod olarak "NITRO" girin.

Tepeden görünüm: "SATALITE"

Düşük yer çekimi: "LUNAR"

Ziplayan arabalar: "KANGAROO"

Co-san co-pilot: "HELIUM"



## **Ty The Tasmanian Tiger (PS2)**

Sınırsız sañılık: "press start" ekranında hızıca L1, R1, L1, R1, üçgen(4) ve yuvarlak(2) yapın.

Galeri ve videolar açmak: L1, R1, L1, R1, üçgen(2), X(2), R2, kare, R2, kare

Objeleri gösterme: oyuncusunda L1, R1, L1, R1, üçgen(2), yuvarlak, kare(2), yuvarlak ve R2(2) yapın. Aquarang, Elemental Boomerang, Dive ve Swim yetenekleri: oyuncusunda L1, R1, L1, R1, üçgen(2), kare(2), üçgen ve kare yapın.

Technorang: L1, R1, L1, R1, üçgen(3), kare, üçgen, kare

Bittiş bonusu: oyunu bütün diş, yumurta ve opaller toplanmış olarak %100 bitirin. Böylece bir bonus bölümü, ekstra video, ve extras menüde filmler seçenekleri açılacaktır.



## **The Getaway (PS2)**

Çift sañılık: ana menüden önce oynayan videooda yukarı(2), sol(2), sağ(2) ve yuvarlak(2) yapın. Doğru yaparsanız bir kadın inleme sesi duyacaksınız.

Zırhlı araç silahı: yukarı, aşağı, sol, sağ, kare, üçgen, yuvarlak (bu silah sadece görevlerde kullanılabilir.)

Konuşmaları geçme: dual shock'daki R3 tuşunu kullanabilirsiniz.

Serbest dolaşım modu: bütün standart görevleri bitirin.



## **The Lord Of The Rings: The Two Towers (PS2)**

Sağlık doldurma: oyunu durdurup L1 + L2 + R1+ R2'yi basılı tutarken üçgen, aşağı, X, yukarı yapın. Doğru yaparsanız bir kılıç sesi duyacaksınız.

Cephane doldurma: aynı tuşları basılı tutup X, aşağı, üçgen, yukarı yapın. Bundan sonra yavaş çekim hilesine kadar ilk hiledeki tuşların basılı tutulduğu kabul edilecektir.

1000 exp puanı ekleme: X, aşağı(3)

Level 2 kabiliyetleri: yuvarlak, sağ, yuvarlak, sağ

Level 4 kabiliyetleri: üçgen, yukarı, üçgen, yukarı

Level 6 kabiliyetleri: kare, sol, kare, sol

Level 8 kabiliyetleri: X(2), aşağı(2)

Yenilmezlik: üçgen, kare, X, yuvarlak. Buradan itibaren yavaş çekim koduna kadar olan hileler oyuncu bir kez tamamlanmadan çalışmayaacaktır.

Sınırsız misil silahı: kare, yuvarlak, X, üçgen

Harap eden saldırular: kare(2), yuvarlak(2)

Tüm kombo geliştirmeleri: üçgen, yuvarlak, üçgen, yuvarlak

Küçük düşmanlar: üçgen(2), X(2)

Yavaş çekim: üçgen, yuvarlak, X, kare

Orthanc kulesi bölümü: oyuncu herhangi bir karakterle level 10 olarak bitirin.

## **Rygar: The Legendary Adventure (PS2)**

Oyun içi reset: oyuncusunda start + select yapın.

Kolay mod: normal zorlukta aynı yerde üç kez ölüne.

Zor mod: Necromandio Cave de dahil oyuncu normal zorlukta bitirin.

Efsane mod: Necromandio Cave de dahil oyuncu zor modda bitirin.

Guitarmor: 30 level Necromandio Cave de dahil oyuncu normal zorlukta bitirin.

Hamburgarmor: 30 level Necromandio Cave de dahil oyuncu zor modda "A" notu ile bitirin.

Pizzarmor: Necromandio Cave de dahil oyuncu herhangi bir zorlukta bitirin. Daha böyle bir sürü zerzevat var ama tek tek yazmak çok yer kaplayacaktır. Siz zaten oyuncu zor modda "A" ile bitirirseniz hemen hepsi açılıyor.



Fangorn ve Orthanc kulesi fon fotoğrafları: Fangorn's Forest bölümünü herhangi bir karakterle tamamlayın. Rohan ve yüzük kardeşi fotoğrafları için ise Plains of Rohan ve Balin's Tomb bölümlerini tamamlamalısınız.

John Rhys-Davis röportajı: Gimli ile oynayıp level 5 olun.

Orlando Bloom röportajı: Legolas ile oynayıp level 5 olun.

Viggo Mortenson röportajı: Aragorn ile oynayıp level 5 olun.

Isildur olarak oynaması: Tower Of Orthanc bölümünü herhangi bir karakterle bitirirseniz, bölümün çoğunda Isildur seçilebilir karakter olacaktır. Tower Of Orthanc'ı da Isildur olarak tamamlaysanız, adam her bölümde 10 level olarak seçilebilecektir.

# AYIN TESTİ

## Çipset Çipsete Karşı

Piyasadaki en iyi anakart çipsetlerini test ettiğimizde? Hangisi daha iyi hangisini almalı.



**sayfa 102**

### haberler

S3 yeni GPU yapıyor, PS3 Rambus kullanıyor. Peki Shaq, Gates'i hangi oyunda lepeledi?

### ayın testi

#### Çipset Çipsete Karşı

Piyasadaki en iyi anakart çipsetlerini test ettim? Hangisi daha iyi hangisini almalı.

### incelemeler

#### Belkin 65-Piece Tool Kit

Bilgisayarınızı sökün, takın, parçalayın. Peki gerekli alet edevatınız var mı?

#### TI MicroWheel 2

Beşinci boyut küçük. Ama bu direksiyonun yapabildikleri çok fazla.

#### TI Twin Turbo 2

El frenine kadar her şeyi olan, hatta boyu ayarlanabilen bir direksiyon.

#### Belkin Bulldog

Ya bilgisayarınızı çalarlarsa? Belki çaldılar bile! PC'nizin başına bekleyeceğin bir kuçuya ne dersiniz?

**sf 100**

**sf 102**

**sf 106**

**sf 105**

**sf 106**

**sf 107**

**sf 107**

#### Creative MuVo

Hem MP3 dinlemek, hem de dosyalarınızı yanınızda taşımanın ortak yolu.

#### Belkin Nostromo n45/p45

PC'ler için en iyi gamepad'lerden biri, kardeşi ise Dual Shock 2'ye kafa tutuyor.

#### HIS Radeon 9700 Pro

Dünyanın en hızlı kartı yeni bir üretici ile karşımızda. Nihayet düzgün bir markadan Radeon.

#### Plexor PlexWriter 48/24/48U

USB 2.0'dan PC'ne bağlanıyor, 48X CD yazıyor. Yeni hiz kralı ile tanışın.

#### ez's zone

Tv-Out nasıl alınır. Ne gibi sorunlar çıkar? Nasıl çözülür? PC'niz televizyonu çıkartma yapıyor.

#### donanım pazarı

Çarşı Pazar dolastık, sizin için en iyi parçaları, en uygun fiyatları derdikedik. Ama eve geldik hepsi hala bir tane.

#### teknik servis

Donanım editörleri ile donanım okurları arasındaki amansız mücadele tam gaz devam ediyor.

**sf 107**

**sf 108**

**sf 109**

**sf 109**

**sf 110**

**sf 111**

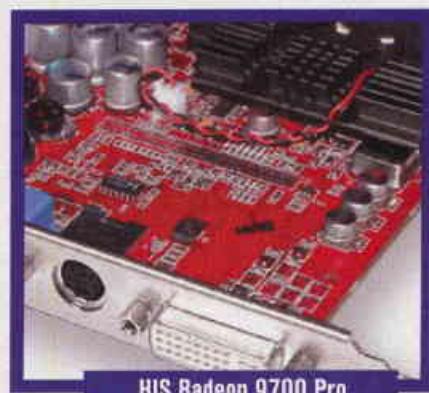
**sf 112**



**Belkin 65-Piece Tool Kit**



**Plexor PlexWriter 48/24/48U**



**HIS Radeon 9700 Pro**

## DONANIM V4.42

Teknoloji ile birlikte kendini geliştirmeyi hedefleyen Donanım bölümümüz denizlerdeki maceralarına bir son verdi nihayet. Bir yıla yakın bir süre içinde dolana geçmediğimiz deniz kalmadı. Çok sonra fark ettim ki denizleri fethetmenin pek bir faydası yok. Birini fethederken diğerini elden gidiyor. Döndük karalara. Döner dömez bir iki sefer düzenleyip çeşitli Level bölümlerinden sayfaları işgal ettim,

büyükük palazlandık.

Şimdi daha geniş içeriğimiz ve yeni yüzümüz ile karşınızdayız. Bundan sonra her ay ilginç bir test konusu ve daha fazla incelemeyi sayfalarımızda bulabileceksiniz. Teknik Servis, Haberler, Donanım Pazarı ve EZ's Zone da. Sizden bir ricamız var. EZ's Zone'da görmek istediğiniz konuları bizimle paylaşın. Gelecek ay aynı hızla devam etmek üzere.



## yenibircpu

VIA tarafından satın alınından beri, anakartlar için entegre grafik çipleri geliştirilen S3, tam DirectX 9.0 uyumlu yeni grafik çipini duyurdu. DeltaChrome isimli yeni GPU hem masaüstü hem de dizüstü sistemler için geliştiriliyor. Daha öncekiler gibi DeltaChrome da sadece on-board olarak mı çıkacak karşısına, yoksa ayrı bir kart olarak da piyasaya sürülecek mi belli değil. DeltaChrome, 8

rendering pipeline ile 2.4 Gi-gapiksel/sn fill-rate oranına sahip olacak. Kartla ilgili bildiğimiz diğer bir detay HDTV destekli bir TV-Out özelliği olacağı. Yani HDTV televizyonlar için çok yüksek çözünürlükte çıkış alabileceğiz. Her şey kulağa hoş geliyor ama yıllardır S3'ten performans liderliğine oynayacak bir kart göremedik. Bu yüzden çok fazla bir beklenmedi olmamak daha iyi.

## asussiyahinci

Asus P4PE anakartının yeni ve stilize bir versiyonunu piyasaya sürecek. Black Pearl isimli bu yeni anakart i845 PE çipsetinin standart özelliklerine sahip. Standart versiyondan farkı anakartın tamamen siyah olması, siyah yuvarlak IDE kabloları

ri ve 32MB'lık flash-disk ile gelmesi. Anakartın kutusu, kullanım klavuzu ve CD'si de FRP oyunlarından çıkmışa benzer bir tasarıma sahip. Fiyatı ve ülkemize gelip gelmeyeceği henüz belli değil. Ama tarzı olan donanımlara düşküneniz kaçırılmaması gereken bir parça.



Anakartım da süslü olsun diyenlere birebir.

## donanım dünyasından kısık haberler

**Asus Hız Bariyerini Aştı** Asus'un ekran kartı piyasasına ilk girişini hatırlayan var mı? Sanırım Riva 128 çipini kullanmışlardı. Anakart üreticisi ekran kartı üretebilir mi diye düşünmüştük. Ama kısa sürede ekran kartı konusunda liderlige oynamaya başladılar. Geçmişten ders almayıp CD-ROM üretiklerinde de "Ne alakası var?" diye düşünmüştüm. Ama bugün dünyanın en hızlı CD yazıcısını piyasaya sürüyorlar. 52X yazma, 24X yeniden yazma ve 52X okuma hızındaki CRW-5224A-U, USB 2.0 veriyolunu kullanan

harici bir yazıcı. CRW-5224A-U ayrıca 3 önemli teknolojiye sahip. FlextraLink buffer-underun hatalarının olmasını engelliyor, FlextraSpeed yazma sırasında sürekli olarak medyayı inceleyerek gerektiğiinde yazım hızını düşürüyor. DDSII teknolojisi ise hem okuma hem de yazmada cihazın çıkardığı gürültü ve titreşimi azaltıyor.

**3DMark03** 2001'den bu yana yeni versiyonu çıkmayan 3DMark DirectX 9.0'ın çıkışıyla yeni versiyonu 3DMark03'ü piyasaya sürme-

## ibmvehitachi

### HDD'ler Birleşti

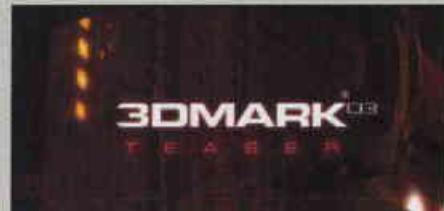
İki büyük firma aldığı bir kararla hard-disk操作larını birleştirdiler. Daha doğrusu Hitachi, IBM Hard-Disk bölümünü satın aldı. Bundan sonra IBM markali Hard-Disk'ler göremeyeceğiz. IBM'in hem teknolojik hem de üretimsel gücünün eklenmesiyle Hitachi en büyük Hard-disk üreticilerinden biri konumuna geldi.

## creative CD-MP3 slim 600

Bugüne dek daha çok Flash-Ram kullanan MP3 player'lar üreten Creative yeni bir CD-MP3 Player'ı piyasaya sürdü. WMA dosyalarını da çalabilen Slim600'ün hem kendisinin hem de kumandasının üzerinde geniş bir LCD ekran bulunuyor. Ürünün şok önleyici sistemi müziğinizi 960 saniye boyunca kesintilerden koruyor. Belki bunlar piyasadaki diğer CD-MP3

player'lardan çok belirgin bir fark yaratmıyor ama biz Creative'in ses kalitesine gösterdiği özene güveniyoruz.

Ayrıca Creative 3Dlabs'ı satın aldıktan sonra profesyonel market için çıkardığı P10 GPU'sunun ardından oyun sektörü için de kendi GPU'sunu kullanan bir ekran kartı üreteceğini açıkladı. Ama henüz hiçbir detay yok.



ye hazırlanıyor. Henüz tam çıkış tarihi belli değil ancak GeForce FX çıkıp da herkes benchmarklara saldırmadan yetiştreceklerdir. 3DMark03'ün şimdilik sadece teaser videosu var ortalıkta. Doom III grafiklerini çok andıran

## ps3'e rambus

Playstation 3'ün RAM'lerini üretecek olan Toshiba, Sony ile birlikte yeni Rambus teknolojilerini kullanacaklarını açıkladı. Yellowstone ve Redwood isimli yeni iki teknoloji DDR-II'nin bile yanına yaklaşamayacağı bir performans sunuyor. Çok fazla detay verilmiş olmasa da bu yeni teknolojilerin 4 ile 6 GB/sn arasında bir veriyolu sağlayacağı açıklandı. Playstation 3'de ve IBM'in yeni nesil sunucularında kullanılacak olan Cell mimarisi gerçekten teknolojide bir çıkış açacak gibi. Ayrıca piyasadan hızla silinen Rambus da bu hareketle geleceğini garantiye almış olsa gerek.

Aman kanmayın, bu tasarım hayatı.



video "3DMark03 sayesinde bilgisayarınız Doom oynatır mı oynatmaz mı göreceksiniz" der gibi.

**GeForce FX ilk benchmarklar** Amerikan Maximum PC dergisi GeForce FX ile yapılmış ilk benchmarkları sitesinden duyurdu. Kartın son hali olmasa da gerçek performansına oldukça yakın olmalı. Alienware'in GeForce FX'li modelinin prototipi ile yapılan benchmark skorları şöyle.

### GeForce FX

Quake3 Demo001, 1600x1200 2xAA: 209fps  
UT 2003 Asbestos, 1600x1200 2xAA: 140fps  
3DMark Game4, 1600x1200 2xAA: 41fps

## eski anakarta hyper-threading

Hyper-Threading desteği olmayan eski anakartlarda HT kullanımını mümkün kıyan bir adaptör yakında piyasaya çıkacak. PowerLeaps isimli bir firmadan ürettiği ürün, işlemci ile slot arasına takılarak Hyper-Threading'i aktif hale getiriyor. Bu marka adında olmasa bile başka markalar altında benzer ürünler illa ki ülkemize gelecektir. Ayrıca 3.0GHz'den önceki işlemcilerde Hyper-Threading'i aktif hale getiren yöntemler şu aralar çok konuşuluyor. Ama henüz bu yöntemlerin hem karmaşık hem de başarı ve stabilitesi çok belirsiz. Yakında ak ile kara ortaya çıkar, Intel'in beceremediği işi küçük adaptör ve modifikasyonlar becerebiliyor mu görürüz.



## microsoft mp3 player



Yüz ifadesine bakılırsa Shaq kazanıyor.

Dünyanın bir numaralı ev elektronik fuarı CES'de bu sene Microsoft'ı kartı çaktı. Fuarın açılışını yapan Bill Gates yeni multimedya ürünlerini de tanıttı. Hava durumunu takip edip PC ile haberleşebilen bir saat ve video oynatabilen bir jukebox medya player. Saat konusu ilginç olsa da medya player bizi pek şaşırtmadı. Apple ile her

alanada yarışmaya özen gösteren Microsoft'un iPod'a rakip çıkartması gayet doğal. Media2Go isimli bu yeni cihaz 20GB hard-disk'e sahip ve üzerinde videoları izleyebileceğiniz bir ekranı var. Eğer Mpeg4 ve DivX de oynatabilirse ne denli popüler olacağını siz düşüneniz. Ürün piyasaya Sanyo, ViewSonic, iRiver ve Samsung tarafından sürülecek.

Bu arada CES fuarında Xbox'ın online servislerinin de gösterimi yapıldı. Gösterimde Shaq ve Mr. Gates karşılıklı olarak Xbox oyunlarını oynadılar. Kimin daha başarılı olduğu konusunda bir yorum yok ama resme bakınca anlaşılıyor.

## geforcefx

### daha pahalı, daha geç?

Geçen ay Avrupa genelinde satış yapan bir web sitesinin Ocak ayında GeForce FX'leri satmaya başlayacağını duyurması ve hatta ön siparişleri toplamaya başlaması olay yarattı. Çünkü GeForce FX'in çıkış tarihi NVIDIA tarafından Şubat olarak açıklanmıştı. Herkes GeForce FX'in erken çıkış



Ya parayı ya...

çıkmayıağını konuşurken site kartın çıkış tarihini Şubat sonu veya Mart olarak değiştirdi. Bu sefer de GeForce FX'ın daha önceki tarihi başladığını. En hızlı modelinin 470\$'dan satılması beklenen GeForce FX'ye aynı sitenin 692\$ fiyat koyması işleri iyice karıştırdı. NVIDIA konu hakkında yorum yapmasa da GeForce FX'in gecikmesi ve daha pahalı olması ihtimali huzursuzluk yarattı.

Bu arada GeForce FX'ın daha ucuz modelleri olan NV31 ve NV34'ün Nisan veya Mayıs ayında piyasada olacağı, ancak daha düşük teknolojisi yüzünden tam DirectX 9.0 uyumlu olmayacağı söyleniyor. GeForce FX'le ilgili son haberimiz ise Winfast ve MSI'ın exclusive üreticiler olarak seçildiği. Yani karlı ilk olarak bu iki firma üreticek.



Radeon 9700 Pro

Quake3 Demo001, 1600x1200 2xAA: 147fps

UT 2003 Asbestos, 1600x1200 2xAA: 119fps

3DMark Game4, 1600x1200 2xAA: 45fps

GeForce FX Quake 3'de %40, Unreal Tournament 2003'te %17 daha hızlı iken 3DMark Game4'de %10 daha yavaş. Teknoloji yükse-

lip, haritalardaki detay arttıkça Radeon 9700 ile GeForce FX arasındaki fark kapanıyor gibi.

**Panasonic 4-in-1** Bu sene CES fuarının flaş ürünlerinden biri de Panasonic'ın bu küçük kamerasıydı. SD tipi hafıza kullanan ürün hem MPEG4 formatında video, hem fotoğraf çekiyor, hem dictaphone (sesli komut algılama) ve hem de MP3 player olarak kullanılabilir. Videolar 15fps, resimler ise 640x480 olسا da bu büyülükteki bir cihaz için oldukça iyi. 32MB ve 64MB'lık SD hafıza ile birlikte satılacak olan ürünün modelleri 300\$ - 400\$ arası değişecek.



Bu minik aletin video kamera olduğunu inanmak zor.

**Modern çağın anakart çipsetlerini test ettiK**

# Çipset Çipsete Karşı!

Bundan beş sene önce bir anakart seçmek, kullanmak ve memnun kalmak çok kolaydı. Piyasada her işlemci için sadece bir anakart çipseti olması bir yana bu çipsetleri kullanan anakartlar yüksek performanslı, çok nadiren sorun çıkarıcı ve uzun süre upgrade gerektirmeyen parçalardı. Gelin görün ki işlemci dünyasında yaşanan kıyasiya reka-bet anakart dünyasının temellerini de sarstı. Artık her işlemci için en az on tane çipset görmek, bunların farklı özellik ve per-formansları arasında kaybolmak ve uyumsuz-

lık dikkat etmemiz gereken önce anakartı değil işlemciyi seçmek. Bu anakart kalabalığında her markaya, modele, çipsete bakmaktansa önce işlemcimizi seçerek işleri kolaylaştırmak çok daha mantıklı. Sonuçta hiç bir anakart işlemci tercihimizi değiştirecek kadar diğerlerine üstün değil.

Anakart secerken dikkat etmemiz gereken diğer bir konu kaliteli bir anakart aldığımdan emin olmak. Anakartlar bilgisayarın en kritik parçalarından biri olmasının yanı sıra en çok sorun çıkarıcıdır. Ne olduğunu bili-

rine yakın görünse de aralarında önemli farklar var. Hiçbir zaman "aman o yoksa bu olsun" yaklaşımında olmayın. Özellikle satıcılar biri yerine diğerini pek severler, siz uyanık olun.

#### On-board bileşenler

Artık anakartlar üzerinde her türlü parça on-board olarak gelmeye başladı. Anakart secerken en çok dikkat etmemiz gereken konulardan biri de bu artı. Eğer yeni bir PC alıysak on-board parçalar çok ekonomik olabilir. Ancak upgrade yaparken zaten elinizde olan ve memnun olduğunuz parçaları tekrar on-board alarak fazla masraf çıkarmamaya dikkat edin. Özellikle bazı parçaları on-board kullanmamakta fayda var. Bunların başında elbette ekran kartı geliyor. Ayrıca ses kartını da on-board kullanmamak faydalı. Ama network kartı, firewire kartı gibi bileşenleri on-board kullanmak en faydalı. Ayrıca anakartın üzerinde bulunan ATA-133 RAID gibi parçalara ihtiyacınız olup olmadığını iyi düşünün. Sonuçta bu parçalar da anakartın fiyatını etkiliyor. Bu arada anakart çipsetinden desteklenen her on-board fonksiyon anakartın üzerinde bulunmak zorunda değil. Üreticiler genelde on-board fonksiyonları olan ve olmayan farklı modeller geliştiriyor.

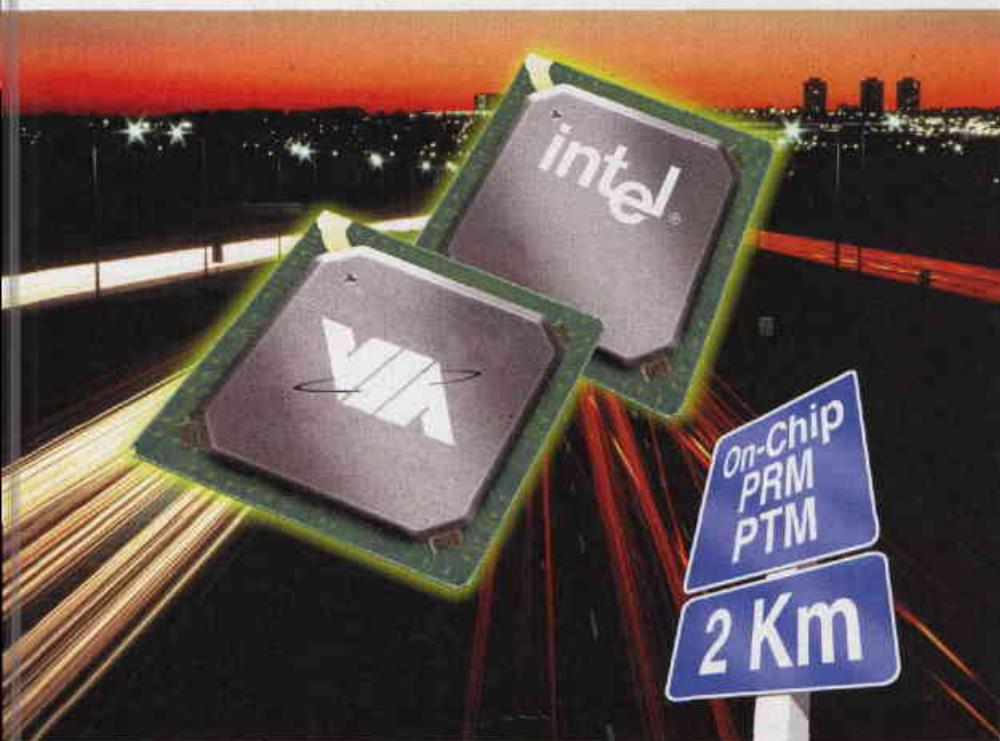
#### Güney Köprüsüne Dikkat

Anakart çipseti dediğimizde genelde Kuzey Köprüsünü (North Bridge) ve onun özellikle-kini kastedilir. Ancak çipset iki ayrı çiptir ve Güney Köprüsü de (South Bridge) kartın özelliklerinde çok önemlidir. Her çipset sadece bir model Kuzey Köprüsü kullanır ancak bazı çipsetlerde Güney Köprüsü değişebilir. Mesela KT400'de hep VT8235 Kuzey Köprüsü kullanılır ama KT333'de 4 ayrı Güney Köprüsü olabiliyor. Genelde anakart üreticileri en son ve en gelişmiş Güney Köprüsünü kullanırlar. Ancak her ihtiyale karşı kontrol etmekte fayda var.

Bu birkaç hatırlatmadan sonra gelelim test ettiğimiz çipsetlerimize...

#### VIA KT400

AMD Athlon XP ve Duron uyumlu olan KT400 şu an için en yaygın kullanılan Athlon



luk problemleriyle çoğuna dönük günde-yasamın ufak ayrıntıları arasına karıştı. Size bu büyük karanlık içinde küçük bir el feneri yakabilmek umuduyla bu ay kendimizi anakartların arasına attık.

#### Anakart seçmek

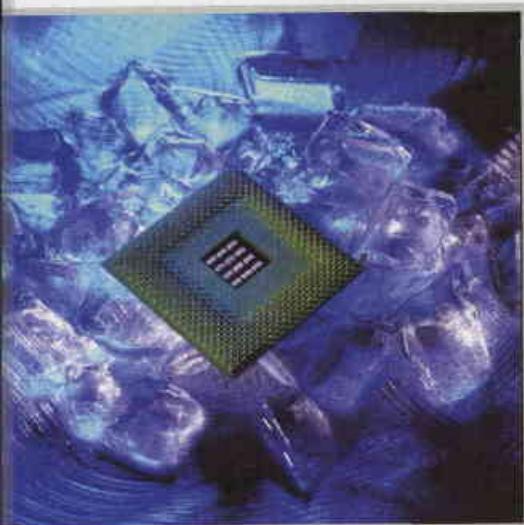
Hangi anakart iyimiş hangisi kötüymüş, testten kim birinci çıkmış dert etmeden önce anakart secerken dikkat etmemiz gerekenler konusunda bir iki küçük hatırlatma yapalım.

mediğiniz bir anakart hayatınızı cehenneme çevirebilir. Bu yüzden adı sanı duyulmamış, ne olduğu belirsiz anakartlara itibar etmeyin. Komple bilgisayar alıyorsanız anakartın ne olduğunu mutlaka öğrenin. Aradaki 20 dolarlık fark, kötü bir anakart almaya asla demez.

Her işlemci için birden fazla çipset olduğunu söylemek ama bazen çipsetlerin özellik ve model isimleri öylesine birbirine yakın ki karıştırma çok kolay oluyor. Mesela i845, i845E, i845PE ve i845GE gibi modeller birbi-

çipseti. Piyasadan kalkmaya başlayan Duron'lar için lüks kalıyor. Çipsetin en büyük özelliği DDR-400 bellekleri desteklemesi. JEDEC tarafından DDR-400'ün onayında gecikme olduğu için bazı yerlerde maksimum DDR-300 desteklediği şeklinde bir bilgi görebilirsiniz. KT400 çipsetli anakartlara 4GB'a kadar bellek takabiliyorsunuz.

KT400, AGP 8X destegine sahip. Ancak piyasadaki iki AGP 8X destekli ekran kartından biri olan ATI Radeon 9700 ile uyumsuzluk sorunu var. Radeon 9700 ile KT400'ü birlikte kullanmak için AGP sürücülerini yüklemeli, FastWrite gibi gelişmiş özellikleri ka-



patmalısınız. Bu durumda performans potansiyelinin çok altında kalmıştır. Bu yüzden KT400 ile Radeon 9700'ü birlikte kullanmanızı öneriyoruz.

KT400'de kullanılan Güney Köprüsü VT8235. KT400'un en önemli özelliklerinden biri Kuzey ve Güney Köprüsü arasında V-Link isminde 533MB/sn'lık özel bir veriyolu olması. Eski VIA çipsetlerinde özellikle harddisk'lerde okuma ve yazma yaparken performansta ciddi düşüşler olurdu. V-Link sayesinde VIA bu sorunu çözmüş.

VT8235'in içinde entegre 10/100Mbit Ethernet, AC'97 6 kanal ses kartı, MC'97 entegre modem bulunuyor. VT8235, 5 PCI slotu ve 6 USB 2.0 portunu destekliyor ve ATA-133 destegine sahip. Ancak KT400 çipsetine sahip olup da 6 PCI slotlu anakartlar da mevcut. Diğer özellikler de anakart üreticisinin tasarımına göre farklılık gösterebiliyor.

#### NVIDIA nForce2

Geçen sene büyük yanık yaratarak piyasaya çıkan nForce'un yeni modeli Athlon işlemciler için tercih edilebilecek diğer bir anakart. nForce anakartlarının en büyük özelliği piyasadaki en kaliteli entegre grafik GPU'suna

sahip olması. nForce'da bulunan entegre GeForce2 MX çekirdeği, nForce2'de GeForce4 MX çekirdeği ile değiştirilmiş. Yani bir nForce2 aldiğinizda aynı zamanda bir GeForce4 MX'de almış oluyorsunuz. Hesaplı bir SiStem toplamak isteyenler için oldukça avantajlı bu durum. NVIDIA bu sefer entegre grafik çipi bulumayan modelleri de geliştirmiştir. nForce2 SSP olarak anılan bu anakart çipseti GeForce4 MX'den daha iyi bir ekran kartı kullanmak isteyenler için.

Entegre GPU'lar SiStem hafızasını kullandığı için performansları oldukça düşüktür. Ancak nForce'larda bu problem yok. Bunu sağlayan DualDDR Memory (eski ismiyle Twinbank) teknolojisi. nForce2'ye iki ayrı bellek modülü takarsanız bu iki bellek tamamen ayrı iki veriyolu olarak çalışıyor ve toplam hafıza veriyolunu ikiye katlıyor. Ancak entegre grafik kullanmıyorsanız işlemcinin kendi FSB'ı düşük olduğu için performansta bir fark olmuyor.

nForce2'de bulunan Kuzey Köprüsüne IGP, Güney köprüsüne ise MCP adı veriliyor. nForce2 IGP 3GB'a kadar DDR-400 RAM destekliyor. Yani 3 bellek slotuna sahip olan nForce2'nin her slotuna 1GB bellek takabiliyorsunuz. AGP 8X destekli olan nForce2'nin entegre GPU'ya sahip olan modeli de AGP portuna sahip.

nForce2'deki MCP ünitesi ise entegre 5.1 ses kartı ve çift 10/100Mbit Ethernet kartına sahip. 6 USB 2.0 portunu destekleyen MCP, IEEE 1394a (Firewire) destegine de sahip. MCP'nin IDE slotları ATA-100 destegine sahip.

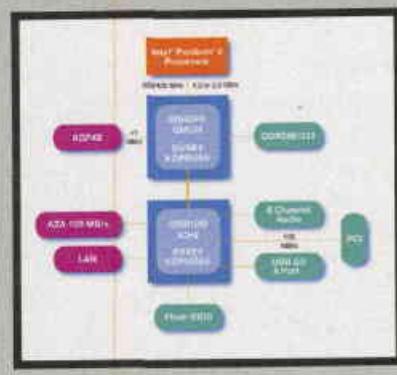
#### SIS 648

Geçmişte teknoloji ve performans olarak VIA ve Intel'in gerisinde kalan SIS bu sene içinde aradaki farkı kapatmaya başladı. SIS 648 piyasaya çıkan ilk AGP 8X destekli çipsetti ve diğer özellikler olarak da rakiplerinin gerisinde kalmıyor.

Pentium 4 işlemciler için geliştirilen SIS

## Çipset Nedir?

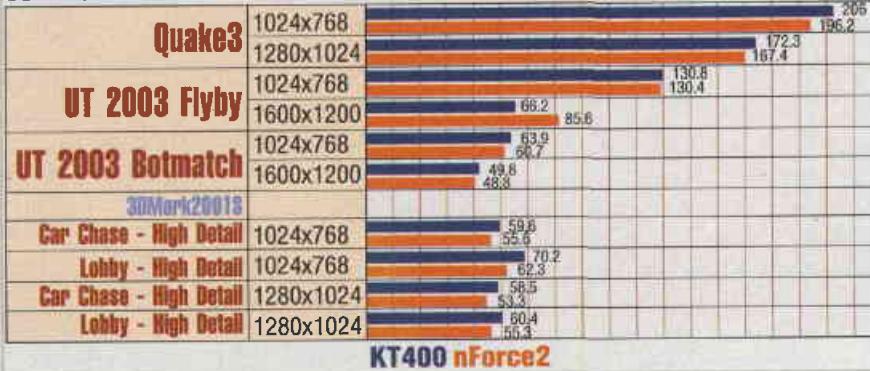
Anakart çipsetleri bilgisayarın kalbidir. Nasıl kalbin işlevi bütün vücuda kan pompalamaksa anakart çipsetleri de bilgisayarın her noktasına verileri yollar ve toplar. Çip yerine çipset isminin kullanılmasının sebebi iki ayrı çipin varolmasıdır. Kuzey Köprüsü (North Bridge) ve Güney Köprüsü (South Bridge) olarak anılan bu çipler farklı işlevlere sahiptir. Kuzey Köprüsü'nün veri trafiğini denetlediği bileşenler: İşlemci, bellek, AGP ekran kartı ve Güney Köprüsüdür. Yani en kritik ve yoğun veri transferini o denetler. Güney Köprüsü ise PCI slotları, IDE yuvaları, on-board kartları ve anakart üzerindeki I/O noktalarını (USB, PS2, Parallel Port vs) denetler.



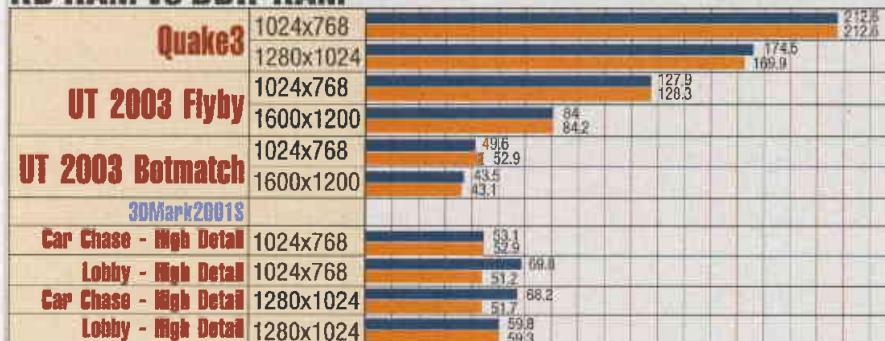
648 Hyper-Threading destegine sahip. Ayrıca maksimum 3Gb (3 Slot x 1GB) DDR-333 bellek destekliyor. KT400'de bulunan V-Link teknolojisine benzer bir teknoloji olan MultiOL 1G sayesinde SIS 648'in Kuzey ve Güney köprüleri arasında 1GB/sn'lık bir veriyolu var.

SIS 648'in Güney Köprüsü olan SIS 963 piyasadaki en yetenekli Güney Köprülerinden biri. Öncelikle SIS 963, ATA-133 destekliyor ve altı USB 2.0 ve üç IEEE 1394a portunu kontrol edebiliyor. Üzerinde 6 kanal entegre AC'97 ses kartı olan SIS 963'e entegre Ethernet kartı yok. Ancak ACR tip modem ve Et-

### Athlon XP Anakartlar



## RD RAM vs DDR-RAM



**850E 845PE**

hernet takılabiliriyor. Normal PCI kartlardan daha ufak ve ucuz olmasına karşın aynı işlevlere sahip olan ACR kartların kötü yanı ülkemizde pek bulunamaması.

### Intel i845PE

Intel'in oldukça geç gelen DDR-RAM'lı Pentium 4 anakart çözümü i845 kısa sürede oldukça yol alıp bir çok varyasyonu çıktı. Şu için en gelişmiş ve ideal olan çipset i845PE. i845PE'nin daha önceki modellere göre en büyük artışı Hyper-Threading desteği ve 533MHz FSB desteklemesi. Bu sayede i845-PE tüm Pentium 4 işlemcileri tam olarak destekliyor.

Henüz hiçbir Intel çipseti DDR-400 destekleyemiyor. i845PE'de çipsetli bir anakarta maksimum 2GB, DDR-333 bellek takabiliyorsunuz. Aynı DDR-400 gibi AGP 8X desteği de Intel çipsetlerinde yok (Granitebay hariç).

i845'in Güney Köprüsü ICH4 (82801DB). Intel çipsetleri içinde bulunan en gelişmiş Güney Köprüsü olan ICH4 entegre 6 kanal ses ve Ethernet'e sahip. ATA-100 IDE yuvalarını ve 6 adet USB 2.0 portunu destekliyor.

Intel çipsetler hala stabilite ve uyum sorunu çıkarmaması açısından diğer çipsetlerden üstün. Ama Intel yeni teknolojileri takip etme konusunda VIA ve SIS'in gerisinde kalıyor.

### Intel i845GE

Entegre grafik isteyenler için Intel çözümü olan i845GE'nin diğer tüm özellikleri i845PE ile aynı. nForce2 gibi DualDDR Memory teknolojisine sahip olmadığı ve kullanılan grafik işlemcisi çok daha yavaş olduğu için çok mantıklı değil. Halen Pentium4 işlemciler için kaliteli bir entegre grafikli anakart yok.

### Intel i850E

RD-RAM'lerin yüksek fiyatları ve diğer platformlarla uyumsuzlukları yüzünden popülerliği sürekli azalsada Intel RD-RAM'e verdiği desteği sürdürüyor. i850'nin devamı olan

i850E bu platforma yeniden hayat veriyor. i850E'nin en büyük优点ı Hyper-Threading, 533Mhz FSB ve PC1066 tipi RD-RAM'leri desteklemesi. Bu yüzden performansı i850'den çok daha yüksek.

AGP desteği 4X ile sınırlı olan i850E, Güney Köprüsü olarak ICH2'ye sahip. Bu yüzden USB 2.0 destekine sahip değil ve sadece 4 USB portunu destekleyebiliyor. Ancak ICH2'de 6 kanal ses ve Ethernet'e entegre olarak sahip. IDE desteği ise ATA-100.

### Intel E7205

Granitebay kod adıyla anılan ve uzun süredir beklenen E7205 çipsetini taze taze testimizle alma şansı bulduk. Intel'in AGP 8X ve DualDDR destekine sahip ilk anakart çipseti olan E7205'e, 4GB'a kadar DDR-266 RAM takılabilir. DDR-333 desteği olmaması i845-PE'ye göre dev avantaj olarak görülebilir. Ancak DualDDR özelliği sayesinde E7205'in hafızası veriyolu i845PE'den daha geniş. Böylece

daha ucuz bellek ile daha yüksek performans almak veya DDR-333 bellek takip bunu daha düşük CAS değerlerinde DDR-266 kullanmak mümkün. BIOS'da bulunan bir bellek ayarı olan CAS değeri 2, 2.5 ve 3 olarak değişir. Bu değerin küçük olması performansınızı olumlu yönde etkiler. RAM'lerin büyük çoğunluğu CAS 2.5'dür.

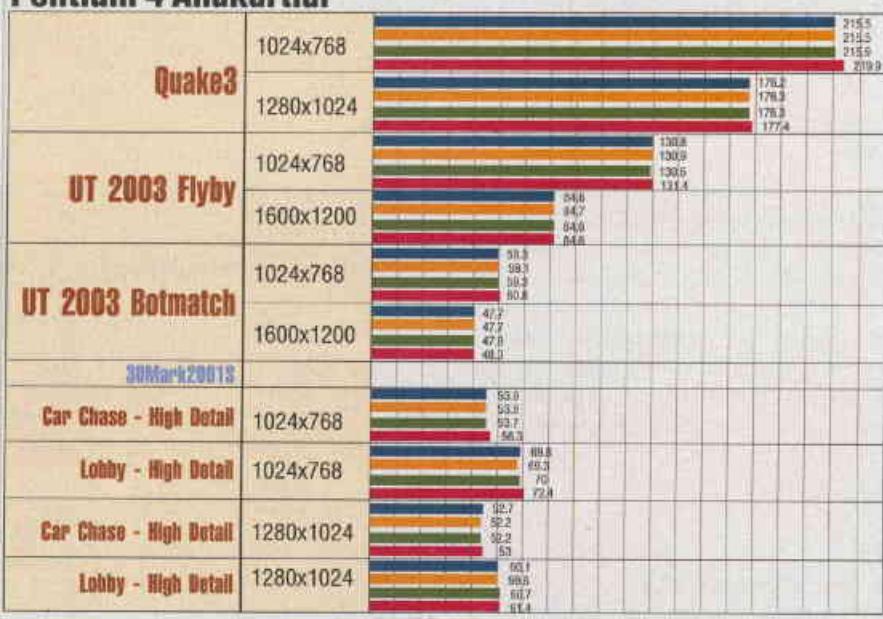
i845PE gibi Güney Köprüsü olarak ICH4 kullanılarak E7205 bu sayede 6 port USB 2.0, ATA-100, entegre AC'97 ses ve Ethernet destekine sahip.

### Nasıl Test Ettik?

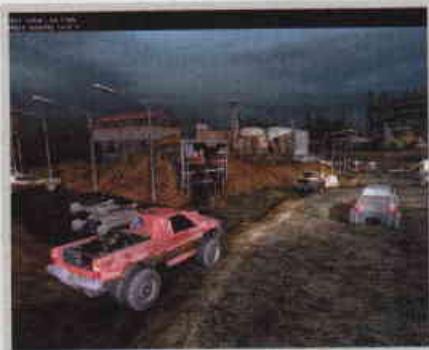
Teori ve pratikte aynı çipsete sahip olan anakartların performansı da aynıdır. Bu yüzden aynı çipsete sahip anakartları test edip karşılaştırmak yerine çipsetleri karşılaştırmayı tercih ettik. Testimizde örnek olarak seçip test ettigimiz anakartlar şunlar: Gigabyte 7VAXP (KT400), Abit NF7-S (nForce2), MSI 845PE Max2 (i845PE), MSI 648 Max (SiS 648), Abit BG7(i845GE), Gigabyte 8INXP (E7205), MSI 850E Max (i850E). Bu kartlarla ilgili detaylı bilgiyi alabileceğiniz web siteleri şunlar: [www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw), [www.gigabyte.com](http://www.gigabyte.com), [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw).

Bizim için çipsetlerin oyun performansları önemli olduğu için, oyun performansını gösterecek 3 benchmark kullandık. Bu nedenle 3DMark2001SE sentetik bir benchmark olmasına karşın test demoları gerçek bir oyun motoru olan MaxFX'i kullanıyor. MaxPayne'de de kullanılan bu motor SiStemi çok fazla zorlamıyor ve DirectX 8.1 performansını gösteriyor. Diğer Direct3D bench-

## Pentium 4 Anakartlar



**845PE SIS 648 845GE E7205**



3D Mark 2001 SE



Quake 3: Arena



Unreal Tournament 2003

Anakart çipsetlerini test ederken en geçerli 3 test yazılımını kullandık. Özellikle 3D Mark 2001 SE ve UT 2003 sistemleri oldukça zorluyor.

mark'ımız Unreal Tournament 2003'dü. Şu an piyasadaki tüm oyunlar içinde SiStemi en çok zorlayan oyun UT 2003. Oyunun iki ayrı test modunu kullandık, Flyby ve Botmatch. Flyby modunda kamera boş harita üzerinde dolaşıyor, Botmatch'de ise kamera harita üzerinde dolaşırken botlar kendi aralarında oynuyorlar. Son benchmark'ımız Quake 3, OpenGL performansını gösteriyor.

Tüm testlerden önce Windows XP Pro baştan yüklandı, ekran kartı ve anakart sürücülerini güncellendi. Testler sırasında SiSteme sadece SB Live! 5.1 ses kartı takıldı. Ekran kartı olarak 128MB GeForce4 Ti4200 ve 512MB DDR-400 kullanıldı. Her benchmarktan önce SiStem yeniden başlatıldı.

#### Performans Değerlendirmesi

Test sonuçlarını üç grupta değerlendireceğiz. Athlon XP çipsetleri, Pentium 4 çipsetleri, i845PE ve i850E karşılaştırması.

Testteki iki Athlon XP çipsetimiz KT400 ve nForce2'den performans olarak ağır basan KT400 oldu. KT400, testlerde %4 ile %10 arasında değişen farklarla daha yüksek skorlar verdi. Skorlar arasındaki tek istisna nForce2'nin %30 daha hızlı çıktıığı 1600x1200 çözünürlükteki UT2003 Flyby demosuydu. Ancak bu skoru istisna olarak kabul ediyoruz.

KT400 her ne kadar daha hızlı olsa da aradaki performans farkı çok büyük değil. Ancak diğer özellikler konusunda nForce2 bir üstünlük sağlayamadığı için bu performans farkı KT400'u seçmek için yeterli. Ancak Radeon 9700 kullanmayı planlıyorsanız veya entegre grafik istiyorsanız nForce2'yi tercih etmelisiniz. nForce2'nin performansı çok düşük olmadığı için bir süre entegre grafik ile idare edip daha sonra daha hızlı bir AGP ekran kartı almayı planlayanlar için de ideal.

Pentium 4 uyumlu 4 çipsetimiz vardı testte. Bu çipsetlerden i845PE ve i845GE'nin yapıları gibi performansları da aynıydı. SiS 648 ile i845PE arasındaki fark'da çok düşükken testin en yüksek skorunu E7205 verdi. Ancak i845PE ile E7205 arasındaki performans farkı %2 ile %5 arasında değişiyordu. Pentium 4 çipseti konusunda karar verirken öncelikle Intel ile SiS arasında tercih yapmanız gerekiyor. SiS özellikler olarak daha güçlü ancak Intel çipsetlerin daha stabil ve uyumlu oldukları gerçek. Eğer sizin için önemli olan sorun çıkmaması ise Intel seçmenizde fayda var. Ama teknolojinin gerisinde kalmak istemiyorsanız tercihin SiS olmalı.

Intel çipsetler arasında "i845PE mi E7205 mi?" sorusuna cevap bulmalıyız. Aynı Güney Köprüsüne sahip oldukları için ICH4'den kaynaklanan özellikleri de aynı. Performans olarak E7205 daha güçlü ama i845 çipseti çok uzun süredir piyasada olduğu için daha oturmuş bir platform. AGP 8X özelliğinin gelecekte çıkacak oyunlarda performans farkını artıracığını düşünürsek bence E7205 ilk tercih olmalı. Ama daha yaygın ve ucuz olan i845PE'de tercih edilebilir.

#### DDR vs RD

i850E ve i845PE'yi değerlendirdiğimiz test için kullandığımız bellek miktarını 256MB'a indirdik. Çünkü iki çipset arasındaki asıl fark bellek yapıları. Bellek miktarını azaltarak hafızada dar boğazı artırmak ve performansı görmek istedik. Test sonucunda performans farkları çok düşük kaldı. Çözünürlük ve dolayısıyla bellek ihtiyacı arttıkça i850E öne çıktı. Bu da DDR-RAM'in, DDR-RAM'den daha hızlı olduğunu gösteriyor. Ancak DDR-RAM'in fiyat ve yaygınlık avantajı bu kadar performans farkından çok daha önemli. Bu yüzden DDR-RAM'i tercih ediyoruz.

## Anakart Teknolojileri

### ATA 133 RAID

**(Abit/MSI/Gigabyte)**

VIA ve SiS çipsetleri ile ATA 133 desteği vermeye başladılar. Ancak Intel çipsetler hala ATA 100 veriyolu kullanıyor. Çipseti ne olursa olsun hemen her kaliteli anakarta fazladan bir ATA 133 kontrolörü bulmak mümkün. Üreticiler bu sayede hem ekstra IDE yuvası eklemiş oluyor sisteme hem de RAID kullanımına imkan veriyor.

### Serial ATA

**(ABIT/MSI/Gigabyte)**

Yeni hard-disk veriyolu Serial ATA hakkında dava once pek çok şey anlatıldı. Kablo trafiğini azaltmasının yanı sıra veri transfer hızını 133MB/sn'den 150MB/sn'ye ye çıkıyor. Hane hiz bir anakart çipseti Serial ATA'yı desteklemiyor. Ancak anakart üreticileri ek kontrol cipleri ile Serial ATA'yı destekliyor.

### Live Update

**(MSI/Gigabyte)**

BIOS güncellemeyi kolaylaştıran bu sisteme BIOS'unuz internet'ten otomatik olarak çekiliş kuruluyor. Sizin dosya çekme, diskete yükleme, DOS'a girme gibi dertlerinizi kalmıyor. MSI kartlar sürücülerini de aynı yolla yükleyebiliyor.

### Gigabit Ethernet

**(ABIT/MSI/Gigabyte)**

Ethernet kartları iyiden iyiye anakartın ayrılmaz bir parçası oldu. Performans olarak ayrı kartlardan farklı olmadığı gibi daha az sorun çıkarıp daha kolay kuruluyorlar. Ama şimdi yeni moda LAN performansını on kat artrarak Gigabit Ethernet'ler. Şu an hiç bir çipsetin desteklediği Gigabit Ethernet için anakart üreticileri ek kontrol cipleri kullanıyor.

### Dual Power System

**(Gigabyte)**

Intel sistemler için Gigabyte'in geliştirdiği bu teknoloji anakartta daha sağlam güç sağlıyor. DPS sistemi üzerinde neon ışıklı sık bir fan bulunan ek bir kartın üzerinde. Bu kart işlevinin yanındaki slota takılıyorsunuz. Anakartın çift güç sistemi olması稳定性 artırp sisteme hasar verebilecek ciddi sorunların çıkışmasını engeller.

### D Bracket

**(MSI)**

MSI'nın geliştirdiği D bracket PCI slotlarını kasaya bağlayan direk yuvalarına oturuyor. Üzerindeki 2 ek USB yuvasına ek olarak D Bracket'in üzerinde 4 Debug Led var. Bu 4 Led yanıp sönmelerine göre 16 kombinasyon oluşturabiliyor ve sistemin açılışı sırasında çıkan sorunları bildiriyor. Böylece ses dinlemeden kasa açmadan sisteme ne sorun olduğunu görebiliyorsunuz.

# BELKIN 65-PIECE TOOL KIT

Fiyatı 89\$

**İthalat Dijital Center**  
www.dijitalcenter.com

Evde kendi bilgisayarını kurcalamayı sevenler ve profesyonel olarak bilgisayar toplama ve tamir içinde olanlar için harika bir parça. Daha doğrusu harika 65 parça. Belkin 65-Piece Tool Kit içinde ihtiyacınız olabilecek hemen her şey var. Kisaca içeriğekileri

su, 3 çeşit cimbız, maket bıçağı vs. Tüm bu parça bolluğunun yanı sıra bir iki parça haricinde hepsi çok kaliteli. Memnun kalmadığım parçalar da el feneri ve pilli temizleyici gibi daha gereksiz parçalar. Ayrıca tüm parçalar özel olarak hazırlanmış kaliteli ve sağlam bir çanta içinde toplanmıştır. Sizi "alet edevatın dağılığı" probleminden kurtarıyor.

Beklin 65-Piece Tool Kit içinde benim ilgimi en çok çeken Blaster oldu. İlk bakışta sıradan bir anti-statik temizleyici sanabilirsiniz. Ama aslında bu sıkıştırılmış hava dolu bir tüp. Ince borusu yardımıyla en ince deliklere dahi yüksek basınçlı hava uygulayabiliyorsunuz. Blaster'in karşısında direnebilen bir toz zerreceği görmedim henüz. Kart yüzeylerini kaplayan, güç kaynağının içine biriken tozları bir iki sikısta yok ediyor. Biraz çabuk tükense de bir tüp Blaster ile 3 eski PC'yi sıfır bilgisayar temizliğine getirebiliyorsunuz.

Beklin 65-Piece Tool Kit'de her yerde bulamayacağınız diğer

bir parça ise anti-statik bilekliği. Statik elektriğin bilgisayar parçalarına zararlı olduğunu duymuşsunuzdur. Özellikle anakart ve ekran kartı gibi PCB kartlarında biriken statik elektrik bu parçaların çalışmasını engeller. Bilgisayara parça takip çıkarırken statik elektrik elinizden bu parçalara geçip birikebilir. Belkin 65-Piece Toolkit içindeki anti-statik bilekliğini takıp bilekliğin kablosunu ucundaki krokodil ile toprak hattı oluşturabilecek (kalorifer, masa ayağı vs...) bir yere takarsanız sistemi statik elektrik yüklenmesinden korumuş oluyorsunuz.

"Bilgisayarı olan herkesin Belkin 65-Piece Tool Kit'i de olmalı" demeyi çok isterdim. Ancak 89\$'lık fiyatı göz önünde bulundurunca bu pek de mümkün değil. Ama bilgisayar içine dalmaya meraklılar için şiddetle tavsiye olunur.

**ARTILAR:** İhtiyaçınız olan her şey var  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat



Bu sette ihtiyacınız olan her şey var

sayalım önce: Yan keski, kargaburun, 25 uçlu tornavida, el feneri, havya, 9 parça alyans, 5 uçlu saatçi tornavidası, 3 antistatik temizleyici mendil, sıkıştırılmış gazlı ve pilli toz temizleyici, 10 pamuk uçlu temizleyici, antistatik bileklik, içi dolu bir vida, jumper kutu-

## TECHNOLOGY INNOVATION MICROWHEEL 2

Fiyatı: 25\$

**İthalat Tellioglu**  
www.tellioglu.com.tr

Technology Innovation'ın incelediğimiz diğer direksiyonu MicroWheel 2 kendinden daha kapsamlı ve büyük abisinden daha başarılı. Bu direksiyonun en büyük özelliği çok küçük olması. Direksiyonun çapı 20cm'den daha az. Direksiyonu kullanırken biraz rahatsızlık yaratırsa da alıştıktan sonra açıkçası sorun olmuyor. Masa-da çok az yer kaplıyor, kaldırıldığımda "nereye koysam" sorunu çıkarmıyor. Micro

Wheel 2'nin pedalları da yok. Bunun yerine direksiyon üzerinde gaz ve fren için iki ayrı düğme var. Düğmeler analog, yani basma oranınıza göre tepki veriyor. Ancak gaz düğmesini sürekli basılı tutmak bir süre sonra parmağınızı uyuşturuyor. Gaz ve fren için F1 direksiyonlarındaki vites siste-

mine benzer direksiyon arkasında iki pedal olsa daha rahat olabilirmiştir.

MicroWheel 2'nin Twin Turbo 2'ye göre diğer bir artı yani USB'den bağlanması. Windows XP'de otomatik olarak kurulurken

Windows 95 ve 98'de disket ile birlikte gelen sürücülerini kuruyorsunuz. MicroWheel 2 toplam 12 tuş, 2 axis ve 4 yönlü D-pad ile toplamda Twin Turbo'nun 2.5 misli fonksiyona sahip. Bu kadar küçük bir direksiyona bu kadar tuşun yerleştirilmiş olması gerçekten çok iyi.

MicroWheel 2'nin direksiyon sistemi ufak olmasına rağmen gayet iyi. Tek sorun tam orta pozisyonda çok sert oturması. Bu yüzden düz gitmekten küçük hareketleri yapmak çok rahat değil. Farklı uçlardaki artı ve eksileri ile MicroWheel 2 çok ilginç bir ürün. Baş parmak kaslarınıza güveniyorsanız ve küçük bir şeyler arayışındaysanız MicroWheel 2 iyi bir seçim.

**ARTILAR:** Düşük Fiyat  
12 Tuş + D-pad  
Küçük ebatlar  
**EKSİLER:** Gaz tuşu yoruyor  
Ortalama sert



## TECHNOLOGY INNOVATION TWIN TURBO 2

Fiyat: 44\$  
İthalat Tellioğlu  
[www.telliooglu.com.tr](http://www.telliooglu.com.tr)

Oyunlarda joystick, direksiyon ve gamepad'lerin kullanımı her geçen gün azalıyor. Bunun en önemli sebebi bu cihazlara ihtiyaç duyan oyun türlerinin gerilemesi. Özellikle uçuş ve yarış simülasyonları iyiden iyiye oynamaz oldu. Oynansa bile, FPS ve RTS oynamaktan vücutumuzun bir parçası haline gelen klaye-mouse ikilisi ile idare ediyoruz. Doğal olarak bu ürünlere talep azaldıkça ürünlerin kalitesi düşüyor. Logitech ve Microsoft gibi sektörün hakimi olan firmalar yeni modeller çıkararak piyasaya çıkan yeni ürünlerde kalite olarak geride kılıyor.

Technology Innovation'in Twin Turbo 2 modeli buna çok iyi bir örnek. Bir direksiyonda görmek istemediğimiz hemen her şey var bu üründe ve görmek istediklerimiz eksik. 2003 yılında insan hala gameport kullanan ürünler görmek istemiyor mesela. USB'den bağlanan, kurulum derdi olmayan, adaptör gerektirmeyen bir direksiyon her zaman tercih sebebi. Gerçi Twin Turbo 2'nin force-feedback özelliği olduğu için adaptörsüz olması düşünülemez. Ama force-feedback özelliği olmasa çok daha iyiymiş. Çünkü Twin Turbo 2'de bulunan sistem gerçek force-feedback değil. Ürün sizin oyundaki çarpmalarınız, hızlanıp yavaşlamalarınızı tespit edemiyor. Bunun yerine bir ses kablosu ile ses kartınızı çıkışına bağlanıyor ve oyunun içindeki sese göre titreşiyor. Doğal olarak NFS'nin hızlı müzikleri başlar başla-

maz Twin Turbo 2 hem kendini hem siz sarsmaya başlıyor. Bırakın arabanın hareket edip etmemesini oyunun menülerinde ve hatta sökümemişseniz Windows açılış sesinde da-

hi titreşmeye başlıyor.

Twin Turbo 2'nin en önemli özelliği standart direksiyon, pedal setine ek olarak bir de vites/el freni parçasına sahip olması. Vites kolu dört yönlü bir d-pad gibi çalışıyor, el freni ise yukarı çektiğinizde bir tuşa basıyor. Ancak vites konunun alt yönü ile el freni aynı anda aynı tuş. Yani bu parça üzerinde birisi diğerinin aynı toplam dört tuş var. İşin kötü yanı bu dört tuş da direksiyonun üzerindeki 4 tuş ile aynı. Yani toplamda 9 tuş var ama bunlar dört tuş gibi çalışıyor.

Direksiyonun sertliği ve tepkileri iyi. Ancak altındaki kaideyen yüksekliği olduğu için masaya monte ettiğinizde monitörü görmenizi engelliyor. Baçaklarınızın arasına alırsanız da kesinlikle rahat edemiyorsunuz. Çok uygun fiyatlı dışında Twin Turbo 2'nin artı bir yönünü malesef bulamadım.

**ARTILAR:** Dışlık Fiyat  
**EKSİLER:** Az sayıda tuş  
Ergonomi sorunları  
Garip FF yapısı



## BEKLİN BULLDOG



Bulldog ile PC'niz güvende

Bilgisayarınızın çalınmasından mı korkuyorsunuz? Ozaman bir bekçi köpeği ile koruyun onu. Tümü kesilmesi veya kirilmesi mümkün olmayan özel alaşım metalarдан yapılan Bulldog'u taktiktan sonra bilgisayarınızın çalınması mümkün değil. Aman kilidin anahatlarını kaybetmeyin.

Bulldog üç bağlantı parçası, özel yapıştırıcı, kilit ve çelik kablonunca oluşuyor. Bağlantı parçalarının ufaklarını kasa ve monitörünüzü, büyük olanı ise masanızda yapıştırıyorsunuz. Cyanocrylate (!) içeren özel yapıştırıcının

Fiyat: 28\$ +KDV  
İthalat Dijital Center  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)

**ARTILAR:** Çok güvenli  
Uygulaması Kolay  
**EKSİLER:** Ortamın görünütüsünü bozuyor

## CREATIVE MUVO

Creative'in yeni MP3 çaları MuVo daha önceki Nomad serilerinden oldukça farklı. MuVo'yu kısaca MP3 çalabilen bir flash-disk olarak tanımlayabiliriz. İki parçadan oluşan ürünün siyah kısmı sadece pil yuvası. Beyaz kısmı ise MP3 çalar ve flash-disk özellikle sahip. Beyaz kısmı USB portundan direkt bilgisayarınıza taktığınız zaman normal bir flash-disk gibi dosya aktarabiliyorsunuz. Böylece dosyalarınızı yanınızda taşıyabilir, bilgisayarlar arasında dosya aktarabiliyorsunuz. MuVo'ya MP3'leri de bu

yolla yükliyorsunuz. Dinlemek istedığınız şarkıları flash-disk'e kopalamak yeterli oluyor.

Siyah kısmı taktığınızda ise flash-disk'e aktardığınız MP3 dosyalarını dinleyebilirsiniz. 64MB kapasitesi ile MuVo dosya taşımak için yeterli ancak MP3 çalar olarak düşününce kapasitesi düşük. MuVo'nun üzerinde play/pause, stop/power, rewind/forward, reverse tuşları var.



MP3 çalar olarak zayıf kalsabilen MP3 çalabilen bir flash-disk fikri oldukça iyi. Eğer her iki ürünü birden ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız bir taşla iki kuş vurmak mümkün.

**ARTILAR:** Çift Fonksiyonlu  
Pratik kullanım  
Sürücü veya yazılım gerekmeyen  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat

Fiyat: 172\$  
İthalat Kont  
(212) 499 62 99  
Multimedya  
[www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)

# BELKIN NOSTROMO N45 VE P45

## Nostromo n45

Fiyatı **25\$ +KDV**

**ithalat Dijital Center**

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

## Nostromo p45

Fiyatı **36\$ +KDV**

**ithalat Dijital Center**

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

Belkin'in Nostromo serisinden bu iki gamepad'ı birlikte incelemeye karar verdim. Çünkü bir iki detay dışında ürünler birbirini aynı. Asıl farkları birinin Playstation 2 diğerinin PC uyumlu olması. Aralarındaki detay fark ise Playstation 2 uyumlu p45'de fazladan bir select tuşu olması.

Her iki gamepad'ın de yapısı aynı ancak bu aslında Dual Shock 2'nin genel yapısı ile aynı. Evet ürünün görünüşü ve ergonomisi tamamen farklı fakat tuşların bulundukları yerler açısından birebir Dual Shock 2'u tutuyor. Bu hem Playstation 2 hem de PC kullanıcıları için bir avantaj. Çünkü Playstation 2 kullanıcıları hangi tuşun nerede olduğunu aramak zorunda kalmayacak, PC kullanıcı-

kullanarak tuş kombinasyonlarını kaydedebilir veya uygulayabilirsiniz. Nostromo n45'de bu işlev programın yazılımı ile yapılıyor.

Her iki üründe de aynı olan diğer bir özellik gamepad'ı kavradığınız kollar arasında bulunan Action Stabilizer Bar. İki kol arasında uzanan bu parçanın islevi ismi kadar karizmatik değil. Gamepad'ı bacagınızın üzerine sabitleyerek hem ağırlığından kılunuzun yorulmasını önüyor hem de daha net kullanabilemenizi sağlıyor. Kilo kapasitenize göre göbeğinize de yaslayabilirsiniz. Sinan bunu kolayca başırsa da ben bu şekilde sabitlemeye bir türlü beceremedim.

Bu iki gamepad'ın en büyük eksisi yan ağır ve büyük olmaları. PC gamepad'leri ile karşılaştırınca belki çok ciddi gözüküyor sorun. Ama Dual Shock 2 ile karşılaşırınca Nostromo p45 çok hantal. Kısa sürede ağırlığı rahatsız ediyor, daha sert olan tuşlar yüzünden parmaklarınız da yoruluyor. Gamepad'lerin yapı olarak büyük olması da işi zorlaştırmıyor.

Her ne kadar iki ürün birbirine çok benzese de ikisi için de çok farklı yorumlar yapmak durumundayız. Nostromo p45 çok daha düşük fiyatı, aynı kalitedeki

force-feedback'i ve ekstra makro fonksiyonu ile Dual Shock 2'den üstün. Ancak ergonomik olarak Dual Shock 2'nin çok gerisinde. Eğer daha iri ve ağır bir gamepad'ı tercih ederim diyorsanız sorun yok. Ama ben tercih etmezdim.

Nostromo n45 içinde işler daha parlak. Sonuçta karşısında Dual Shock 2 gibi bir rakip yok. Nostromo n45 kolayca bugüne kadar gördüğümüz en fazla fonksiyona sahip gamepad olma unvanını kazıyor. Ergonomi ve hafiflik olarak Sidewinder'ların gerisinde kalsa da ekstra fonksiyonlar onu öne çıkarıyor. Fiyatı da uygun olunca oldukça iyi bir seçim.

## Nostromo n45

**ARTILAR:** 2 analog kol, 8 yön

D-pad, 12 tuş

Düşük fiyat

Kaliteli ürün

**EKSİLER:** İri ve ağır

Düşük ergonomi

## Nostromo p45

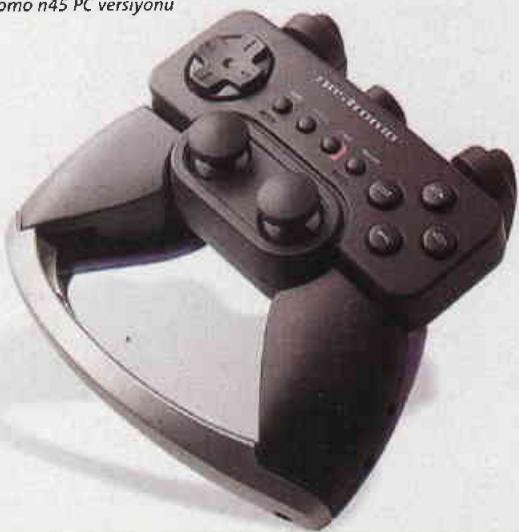
**ARTILAR:** Makro fonksiyonu

Uygun Fiyat

**EKSİLER:** İri ve ağır

Düşük ergonomi

Nostromo n45 PC versiyonu



ri ise Dual Shock 2 yeteneklerinde bir Gamepad'e nihayet sahip olacak.

Dual Shock 2'ye yabancı olan PC kullanıcıları için Gamepad'ın üzerinde neler var tek tek sayalım. Nostromo n45'in üst sol tarafında standart 8 yönlü bir D-Pad bulunuyor. Sağ tarafta ise 4 aksiyon tuşu var. Bunların hemen altında iki analog kol var. Mini bir joystick olarak düşünüleceğiniz bu analog kollar aynı zamanda basıldığında düğme olarak işliyor. D-pad ile 4 aksiyon tuşunun tam ortasında ise 3 fonksiyon tuşu var. Nostromo n45'in ön tarafında ise sağ ve solda ikişer tane düğme var. Yani toplamda 2 analog kol, bir D-pad ve 13 tuş bulunuyor Nostromo n45'de. p45 modelinde ise 14 tuş var.

Nostromo p45'de, Dual Shock 2'den fazla olan bir tuş var. Bu makro tuşu. Bu tuşu

Nostromo p45 PS2 versiyonu



# HIS EXCALIBUR RADEON 9700 PRO

Biz Radeon 9500 ve 9700'lerin nasıl harika ürünler olduğunu bağışlı duralım ne üreticiler, ne distribütörler, ne de satıcılar durumun farkında. Hala pek çok Tayvan firması NVIDIA ile ilişkileri bozmamak için ATI'dan uzak duruyor. Radeon üreten az sayıdaki firmannın ürünleri ise ya ülkemize gelmiyor ya da kolay bulunmuyor. Elbette bu durumu değerlendirenler de var. Radeon kitliği içindeki piyasaya kısa sürede ve kaliteli ekran kartları süren Hong Kong firması HIS (High-Tech Information Systems) piyasada oldukça iyi bir isim yaptı.

Excalibur Radeon 9700 Pro, dünyanın en hızlı GPU'su olan Radeon 9700 PRO'ya sahip. Kartın tasarımlı referans tasarımlı ile aynı. Zaten referans tasarımlına uymayan bir ekran kartı görmek mümkün değil artık. Kartın üzerinde RGB'ye ek olarak, hem TV-Out hem de DVI çıkışlı var. Kartla birlikte Power DVD XP,

Power Director 2.1 yazılımları ve Ballistics oyunu geliyor. Kart çok fazla güç harcadığı için direk güç kaynağuna bağlıyor ve bunun için bir ek kablosu var.

Excalibur Radeon 9700 Pro'nun özellikleri ve performansı diğer tüm Radeon 9700 Pro'lar ile aynı. Ancak üretim kalitesi, servis güvencesi ve beraberinde gelenleri göz önüne alırsanız piyasadaki en iyi Radeon tercihlerinden biri.

**ARTILAR:** Maksimum Performans  
Maksimum Teknoloji  
**EKSİLER:** Çok fazla güç harcıyor

**Fiyatı:** 387\$ +KDV

**İthalat:** Tellioglu

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



Ferrari kırmızısı yerine Radeon kırmızısı mı desek acaba?  
Ne de olsa daha hızlı.

## PLEXTOR PLEXWRITER 48/24/48U

USB 2.0 veriyolunun yaygınlaşmasıyla harici CD yazıcıları gittikçe popüler hale geldi. IDE yuvası işgal etmemesi, güç kaynağının ek yük getirmemesi ve elbette taşınabilirleri harici CD yazıcıları, dahili yazıcıları göre üstün kılan etmenler. Harici CD yazıcılarının eksi yanları ise sorun çıkarmaya daha meyilli olmaları ve daha yüksek olan fiyatları.

Plextor 48/24/48U tartışmasız bugüne kadar gördüğüm en iyi harici CD yazıcı. Kendisi siyah olan yazıcı, alüminyum kasası ile göz alıyor. T-10 kasamın üzerine koydu-

ğumda ilk düşüncem "keşke kasa da alüminyum olsayı" oldu. Plextor 48/24/48U hız konusunda da şu an için rakipsiz. 48x yazma, 24x yeniden yazma ve 48x okuma ile piyasadaki en hızlı yazıcı. Asus'un 52x yazabilen modeli piyasaya çıkana dek de öyle kalacak gibi. Harici yazıcılar problem çıkarmaya daha meyilli demistik ama Plextor 48/24/48U'yu, 48x hızında ne kadar zorlasam da herhangi bir

problem yaşamadım. Sistemde 3 tane 7200rpm hard-disk, 2400+ Athlon ve Radeon 9700 olduğundan güç sorunu çıkmasın diye CD yazıcı takarken DVD-ROM'u söküme tercih ediyordum. Kendi güç kaynağı olduğu için Plextor 48/24/48U'da bu dertten de kurtulmuş oldum.

Plextor 48/24/48U'da karşılaştığım tek sorun bütün CD'leri düzgün yazsa da CD Verification'da sorun olduğunu söylemesi. Yazdığım CD'lerin bazılarını kontrol ederken bazı dosyaların erişilemez olduğunu rapor etti. Halbuki CD Check isimli küçük bir yazılımla CD'leri kontrol ettiğimde hiç bir sorun olmadığını gördüm. Ama üstünde durulacak bir problem değil bu.

223\$'lık fiyatı ile el yaksa da Plextor 48/24/48U bulabileceğiniz en iyi CD yazıcı.

**ARTILAR:** Şık görünüm  
Yüksek kalite  
Maksimum Hız  
**EKSİLER:** Yüksek fiyat

**Fiyatı:** 172\$

**İthalat:** Sky

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



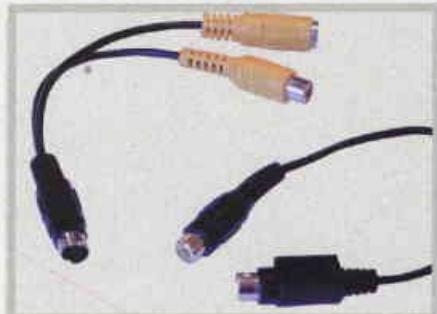
Alüminyum kasası ile Plexwriter en sık CD yazıcı

# TV-OUT REHBERİ

Tuğbek Ölek ve Jesuskane

Eskiiden çok matah bir şey olan TV-Out artık hemen her anakartta var. Yani ayağa düştü. Biz de madem herkeste var küçük bir rehber hazırlayalım belki bir parça faydamız dokunur diye düşündük.

TV-Out basitçe monitördeki görüntüyü televizyonuna aktarmaktır. Eski ekran kartlarında aynı anda hem TV hem monitörden görüntü alamazdık. Ama yeni anakartların hepsinde bu fonksiyon var. TV-Out alabilmek için gerekli kablolar ekran kartımızla, yazılım ise ekran kartımızın sürücülerile birlikte gelir. Bunlar haricinde ihtiyaç duyacağımız tek şey



*Ecran kartlarında tek bir TV-OUT çıkış yuvası vardır. Kartla gelen bu adaptörleri kullanarak bağlantıyı yapınız.*

sesi TV'ye aktarmak için bir ses kablosu. Bir de ekran kartlarındaki TV-Out çıkışı sadece kompozit veya S-Video olarak anılan iki türde olduğundan, bu formlarda TV-In'i olmayan sadece Scart takılan televizyonlar için bir Scart adaptörü olabilir. Herhangi bir elektronik mağazasında bulabileceğiniz bu küçük parçayı TV'nizdeki Scart yuvasına takarsınız. Üzerinde hem S-Video hem de kompozit giriş varıdır. Ekran kartınızdan gelen TV-Out kablosunu ise bu adaptöre bağlarsınız.

## S-Video / Kompozit

TV-Out konusunda en çok kafa karışan konu S-Video ve kompozit kablolar ve farklılardır. Hangi kablonun hangisi olduğunu kutucuğumuzdaki resme bakarak görebilirsiniz. Görüğünüz gibi S-Video bir parça PS-2 (klavye) bağlantısını andırıyor, kompozit ise müzik setlerinde kullanılan ses kabloları ile aynı.

Yeni ekran kartlarının hemen hepsinde hem S-Video hem de kompozit çıkış var. An-

cak ekran kartınızın arkasına bakacak olursanız sadece bir çıkış göreceksiniz. Daha çok S-Video çıkış gibi gözükse de aslında orada her iki çıkış birden bulunuyor. Ekran kartınızın kutusunu kurcalayın. Muhtemelen orada Y şeklinde bir kablo göreceksiniz. Kablonun tek tarafını ekran kartınıza taktığınızda geriye kalan iki uç S-Video ve kompozittir. Kimi ekran kartlarında ise bu Y şeklinde kablo kullanılmaz. S-Video kablosunu direkt olarak ekran kartının TV-Out'una takarsınız. Kompoziti takmak için ise küçük bir ara kablo takmak gereklidir. Bu kabloyu da ekran kartı kutusu kurcalayarak bulabilirsiniz. Eğer sisteminizi yeni aldıysanız ve kutu mutlu yoksa aldığıınız yerin kapısına dayanmak, kutudan kablo mablosa çıkmadıysa da kartta TV-Out olup olmadığını tekrar kontrol etmek imtial dahilindedir.

## TV Cephesi

Bilgisayarımıza takmayı başardığımız TV-Out kablosunu televizyona takmak daha da kolay olacak. Televizonda sadece Scart girişi olması (ki çözümünü biliyoruz) veya tam kabloyu takacakken Ally McBeal başlaması dışında bir sorun çıkmayacaktır. Bilgisayarımızdan gelen görüntü TV'de AV veya S kanalından çıkar. Ama henüz çıkmayacak. Çünkü ekran kartı ayarlarımızı yapmadık.

NVIDIA kullanıcıları ekran kartı ayarlarından nView sekmesine gelsinler. Bu sekmenin açılması biraz uzun sürecek. Çünkü PC'miz televizyonu algılamaya çalışacak. Burada gördüğünüz seçeneklerden ilkini (TV'de ve monitörde aynı görüntü çıkması) seçip Tamam'a tıkladığınızda TV'mize görüntü gelecek. Eğer bu seçenekler aktif değilse televizyon algılamamış demektir. Kablomuzu kontrol edip aygit algılama tuşuna basın. TV'ye görüntü gelmemişse yanlış AV kanalında olabiliriz. Bütün AV'leri tarayın.

Radeon kullanıcıları ise ekranlar sekmesine gelip TV ikonun yanındaki kırmızı tuşa bastıklarında görüntülerini gelir. Eğer tuş aktif değilse yine TV algılamamış demektir. Eğer bilgisayar TV'nin yanına taşıdıysanız ve monitörü takma şansınız yoksa dert etmeyin. Çoğu ekran kartında sadece TV bağlı ise TV-Out otomatik aktif hale gelir ve direkt olarak görüntü gelir. Bir ayar yapmaya gerek yoktur.

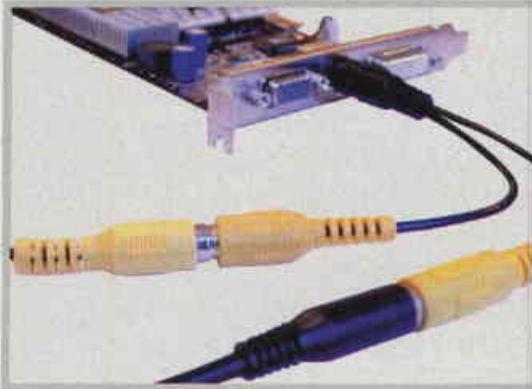


*Solda kompozit, sağda ise S-Video kablolarının ucunu görüyoruz.*

## Hangi Görüntü?

Hala görüntü yok veya bozuk mu? O zaman kullandığınız kabloya göre TV-Out ayarlarından S-Video veya Kompoziti seçin. Eğer görüntü siyah beyaz ise TV-Out ayarlarından çıkışın NTSC mi PAL mi olduğunu bakın ve TV'ye göre bu ayarı yapın. Görüntü TV'ye tam oturmamışsa çözünürlüğü 640x480'e düşer. Ayrıca TV-Out ayarlarından görüntü ortalamak için sağa sola kaydırabilirsiniz. Görüntüde ufak bozukluklar olması genelde kablonun çok uzun veya kalitesiz olmasından kaynaklanır. Ayrıca ucuz ekran kartlarında kullanılan kalitesiz TV-Out parçaları da buna yol açabilir. Hala görüntü yoksa yapabileceğiniz iki şey kaldı. Birincisi yazılımı tekrar okuyup ben nerde hata yaptım diye uzun uzun düşünmek. İkincisi "Bu kartın TV-Out'u bozuk!!!" diye satıcının kapısına dayanmak.

*Adaptör kablo kullanarak yapılmış bir bağlantı. Her iki kabloyu da bağlamana gereklidir. Bir yeterli.*



# Donanım Pazarı

Donanım'ın geneli ile birlikte Pazarımız da değişti bu ay. Bundan sonar size distribütör bilgileri yerine bu ürünleri bulabileceğiniz online mağazaların bilgisini sunuyoruz. Aşağıdaki tüm ürünler, aşağıdaki fiyatlarla hemen şu yandaki adreslerde bulabilirsiniz. Fark edeceğiniz gibi içerikte değişti. Artık sistemlerimize hoparlör ve CD yazıcı da dahil. Listelerimize yaptığımız ince ayar sayesinde toplam fiyatlarımızda da ciddi bir değişme yok.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)  
[www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com)  
[www.pcgold.com.tr](http://www.pcgold.com.tr)  
[www.mavidonanim.com](http://www.mavidonanim.com)  
[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)

	Ekonominik	Ideal	Süper			
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+	70\$	AMD Athlonxp 2100+	91\$	Pentium 4 3.06 GHz	710\$
<b>Anakart</b>	MSI KT4V	82\$	MSI KT 4 Ultra	105\$	Gigabyte 8INXP	145\$
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-333 M-Tec	55\$	256MB DDR-333 Kingston	70\$	512MB DDR-333 Kingston	146\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda 4 40GB	82\$	Seagate Baracuda 4 60GB	92\$	Seagate Baracuda 5 120GB	166\$
<b>Ekran Kartı</b>	Wintast GeForce 4 MX440	72\$	HIS Radeon 9500 Pro	245\$	ATI Radeon 9700 Pro	395\$
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17"	147\$	Samsung 757MB 17"	179\$	Sony G520 21"	865\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	54\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	54\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	36\$	Sound Blaster Audigy DE	79\$	Sound Blaster Audigy Platinum	184\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	33\$	APACHE 56k V90 USB	55\$	APACHE 56k V90 USB	55\$
<b>Kasa</b>	Asus MX-3	26\$	Elan Vital T-10	80\$	Titanium Area-51	175\$
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS INSPIRE 4400	52\$	Creative INSPIRE 5300	103\$	Creative INSPIRE 6600	129\$
<b>CD-RW Sürücü</b>	Samsung 40/12/40	50\$	Yamaha 44/24/44 T@2	63\$	Pioneer DVR-104	340\$
<b>Floppy</b>		10\$		10\$		10\$
<b>Toplam</b>		798\$		1268\$		3450\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

## Ayın Fırsatı Logitech MX 300

Test için kimseler zahmet edip yollaması da, arayıp bulmak çok zor olduğundan Donanım Pazarına giremeye de, kanaatimce Logitech MX 300 dünya üzerindeki en iyi

mouse'dur. Bu ürüne Mavi Donanım'ın da rastlamak ilginç bir sürpriz oldu. Tükenmeden [www.mavidonanim.com](http://www.mavidonanim.com) adresine bir ugrayın.



## Ayın Flaş Ürünü Samsung MagicBright

Bu ay incelemelere yetişmese de, ofisimize gelen en ilgi çekici ürün Samsung'un yeni monitöründür. MagicBright'in hem fiyatı uygun hem kalitesi çok iyi

hemde daha önce hiç bir monitörde görmemiş olduğumuz özelliklere sahip. Hiç düşünmeden Sony G220'nin yerini ona verdik.

# TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

*Sevgili okurlar, bir açıklama yapma ihtiyacı duyuyorum. (sayenizde tabii) Bakınız sevgili arkadaşlar ben Tuğbek değilim. Sanıldığı gibi Tuğbek ve Jesuskane aynı kişi değil. Tuğbek emekli de olmadı. Tuğbek gayet hayatı ve yazılarını yazmaya devam ediyor. Parantezlere girip sizlere incik cinak bilgiler vererek yardımcı olmaya bile çalışıyor. Geçtiğimiz ay Merhaba (yada Selam) Tuğbek diye başlayan maillara cevap vermeyeceğimi söylemiştim. Bu sözümü sonuna kadar tutacağım.*

## Selamlar Level ve Jesuskane

Benim sistemim; Gigabyte GA-6VX7-4X, P3 650Mhz, 16MB TNT, 192MB SD-RAM, 20GB HDD, Windows 98.

1- Şu sıralar yeni bir ekran kartı alıcam (sirf C&C Generals oynamak için). Sence 64MB GeForce4 MX440 mi, 128MB GeForce2 mi alıym (başka bir kart söyleme ikiinden biri olsun)? Benim sistemim bu kartları kaldırır mı acaba? Generals için başka ne ekliyim ki?

2- Birde su TV-OUT tam olarak ne işe yarar? Bir anlatıversen!

Cevap için teşekkürler, Kendinize iyi bakın güle güle :)

Kivanç Arslan

Selamlar Kivanç,

1- İki karttan hangisi sorusunun cevabı elbetteki Geforce4 MX, senin sisteminde rahatlıkla kaldırır bu kartı. Ancak Generals, Doom yalanından çok daha fazla kasıyor sistemleri. Ofiste kullandığımız AMD 2400XP+ işlemci, 512MB DDR-RAM, 128MB ATI Radeon Pro 9700 ekran kartı ihtiyaç eden gariban sistemimiz de bile bu oyunda baygınlıklar geçiriyoruz. Generals'ın sneak-peak demo'sunda low detail'de bile oldukça akiç oynandığı söylenemez. Mevcut sistemimi ekran kartı upgrade' ile kurtarman zor yani. Anakart, işlemci de değiştirsene iyi olur bence.

2- Monitör'e bakıp da gördüklerini TV ye de bakıp görmeni sağlayan öyle şahane bir teknoloji. Ekran kartını değiştirdiğinde kitapçıyı karıştırır azıcık.

Sorular için ben teşekkür ederim. Biz bir yere gitmiyoruz sanırım ama neyse sende hoşçakal.

## Selamlar Jesuskane,

*Çalışa Tuğbek'i emekli ettiniz? Artık Chip'e mi geçti ne oldu? (Ne gitmesi Donanım'ın geriye kalanını kim yapıyor? Künyeye de mi bakmıyorsun? Uhunu -TÖ) Yanlış anlaması sende işinin eri-*

*sin ama alışmıştık Tuğbek'e. Hemen ahiret sorularını yolluyorum;*

**1-** *Bilgisayar açılırken BIOS ekranında bip diye bir ses çıkarıyor. Çok yüksek sesle çıkarıyor ama. Bu sesi yok etmenin değil de kişinin bir yolu var mı?*

**2-** *Final Fantasy 8'i eskiden TNT2 M64 ile oynuyordum görüntü güzeldi. Ama şimdi GeForce2 MX400 ile oynuyorum oyunda hep çizgiler çıkarıyor. Bütün ekran çiziklerle dolu neden acaba?*

**3-** *Counter-Strike 1.5 Türkçe yükledim botlarla oynuyorum ama nedense hiç ses yok. Benim ses kartım Creative Sound Blaster 128. Acaba sorun ses kartında mı?*

**4-** *Bilgisayarıma açıp C: sürücüsüne bir kez tıklıyorum, 2.7GB boş yer gösteriyor ama C: yi açıp bütün dosyaları tek tek inceleyince 600MB boş yer gözüküyor. Nedendir?*

**5-** *Bizim arkadaş yeni PC toplayıyor ekran kartını aldıktı sırada ne olmalı sence? RAM? CPU? Hard-disk?*

**6-** *Bir firma PC için PSX gamepad'ı getirmiştir. Dual Shock falanda yazıyordu. Gaza gelip aldıktı ama eve gelince bir türlü titremeydi. Dual Shock destekleyen oyunlar yükledik ama hiç tim yok. Gamepad de iki giriş var; biri yazıcı portuna diğer USB ye takılıyor. Tanıtımı çok iyi yaptıktı ama titremeydi.*

**7-** *Tomb Raider oyununu açtıktan 15 dakika sonra nedense ses efektleri gidiyor. Arka fonda müzik var ama efektler yok. Neden acaba?*

Mesut Koşar

Selamlar Mesut,

Yok emekli etmedik Tuğbek'i donanma sayfalarına ve parantez içlerine bakarsan görevlisin kendisini. Yanlış anlamıyorum bende çok alıntılmış ona hep cebimde taşıyorum. Bakalım soruların gerçekten ahiretlik miymiş.

**1-** O ses çıkar öyle. BIOS'tan tamamen kapatmanın mümkün ama kışman söz konusu değil malesef. Internet'ten değişik melodiler indirip kulaga hoş bir hale getirebilirsin tabii.

**2-** Eski oyunları yeni sistemlerde çalıştırılmaya kalkınca karşılaşılan bir problem bu. Gözlerini pörtletip bakmayı dene yok yine düzungün

göremiyorsan yapımcı firmanın sitesini bir ziyaret ediver. Genel bir çözüm yok bu tür sorunlara. Bazı firmalar bunları giderecek patchler yayınlıyorlar (bkz. Silver).

**3-** Konsol'u açıp volume yaz bırakır ses açık mı değil mi? Eğer ses açık değilse 7. cevaba geç aradığını bulabilecek misin bakalım?

**4-** İşletim sistemin çalışırken geçici dosyalar yaratır diskinde. Bu dosyanın boyutu o anda kullandığın programlar vs göre değişir. Sen C sürücüsünün detaylarına baktığın zaman, bu geçici dosyaların boyutunu hesaplamaz (Dosyalar aslında hard-disk'te gerçek boyutlarından fazla yer kaplar. Ancak Windows boş alan hesaplarken bunu dikkate almaz. -TÖ).

**5-** Bu biraz arkadaşının bütçesine ve sistemi ne kadar bir süre zarında toplayacağına bağlı. Her zaman ilk olarak fiyat ve teknolojisi çok hızlı değişmeyen parçaları almaktan fayda vardır. İlk olarak Monitör almak her zaman mantıklıdır. Daha sonra hard-disk iyi bir seçim olacaktır. Bunun dışında Anakart, işlemci, RAM üçlüsü mutlaka beraber alınmalıdır. Gerisi size kalımış zaten (Yeni bilgisayar alıyorsan parını biriktirip bütün parçaları tek seferde alırsın. Zira son parça alınan dek diğerleri çalışmaz. -TÖ)

**6-** Titremiyorsa titremiyordur kardeşim zorlamayın fazla. Ama yinede üretici sitenin web sitesine bir uğrayın bu Force Feedback cihazın hangi oyunlarla uyumlu olduğuna bir bakın. Hatta yeni sürücüsü vs varsa çekip gamepad'ı tekrar tanıtın. Çok iyi dediğin prezantasyon da bir sorun olması da muhtemel. PC için PSX gamepad'ı hem de titreyeninden kavramı ilginç üstünde bir düşünüverin. (Oyundan FF seçeneğini açmayı unutmayın -TÖ)

**7-** Eğer 3. cevapta dediğimi yaptıysan ve sorun CS de değil ise artık iyice eminiz ki sorun ses kartında. Ses kartının sürücülerini tekrar kurmayı dene. Sorun devam ediyor ise başka bir ses kartı bul (mesela PC toplayan arkadaşına önce ses kartı alır) onu takip bir dene sorun devam ediyor mu? Eğer etmiyorsa ses kartında donanımsal bir sorun var demektir. (Arkadaşının ses kartına el koy o anda)



Bunu biliyor muydunuz?

Donanıma yollanan bütün mailerin saklandığını ve bir gün alehinizde delil olarak kullanılabileceğini muhtemelen bilmiyordunuz!



**ThermalFake Powerwind Z03:**  
Düşük bütçeli çözüm arayanlar için birebir. Sağladığı güç diğerlerinden az ama şu an her türlü sistemin güç tüketimini rahatlıkla karşılayabiliyor. Tek dezavantajı fan gürültüsünün çok fazla olması.

### PC'lerde Güç Tüketimi ve Yeni Çözümler

Bilgisayarlarımıza gelişikçe ihtiyaç duydukları güç de artıyor. 250W, 300W, 450W derken PC'ler evlerde en çok güç çeken cihaz oldu. Sonunda cesur birkaç güç kaynağı firması soruna köklü çözümler buldu.



**ElemVital HydraPower 3:** Sulak bölgelerde yaşayan PC kullanıcıları için uygun çözüm. Hidrotermik güç kaynağı. Oldukça gürültülü çalışıyor ve ses yalıtımını zorunlu kılmıyor. Bu dezavantajına karşın, oldukça uzun ömürlü, ayrıca kendinden su soğutmalı olduğundan ısınma problemi yok.



**AlienCare NucleoStar XP:** Güç kaynağı problemine kesin çözüm. Oldukça sessiz çalışıyor. Üreteceği enerji sınırsız gibi. Ancak ısınma problemi var ve pek stabil çalıştığı söylenemez. Ayrıca radioaktivitenin Hard-Disk'lere zararı olduğu söylüyor.

### Herkese Selam,

Ben Semih. Benim ekran kartı ile kafemde takılan bir soru var. Ekran kartım Asus GeForce MX440. Kendi driver CD'sinden tontığım zaman oyuncularda sorun çıkarıyor. Bende NVIDIA'nın Detenator ile tanıtım sorunum çözüldü. Fakat bundan sonra Asus olarak mi arayayım (daha iyii olur mu?) yoksa NVIDIA'dan devam mı edeyim? Karar veremedim. Her şey için teşekkürler.

Semih

### Herkesten Selam,

Ben ben. Ekran kartı ile takılıyor olması ilginç sorunların kafama. Ekran kartın ile beraber gelen sürücüler daima daha eski kalacaklardır. NVIDIA'nın çıkarttığı Detenator sürücülerini kullanmanın tabii ki daha iyi performans almanı sağlayacaktır. NVIDIA'nın sitesini takip et ve sadece burada yayınlanan sürücülerin çek. Sitesinden dağıtmadan önce çıkan beta sürümler sorun yaratıbilir sisteminde.

Her şey için bir şey değil..

Merhaba arkadaşım sen! Level dergisinden takip ediyorum yanı donanım bölümü ile ilgiliendiğini de biliyorum ve senden yardım istiyorum. Benim sorunuma gelince; bende AMD 2000XP, Epos anakart, MSI 128MB GeForce4 Ti4200 ekran kartı. Ekran kartını bilgisayara takalı z hafıta oldu 5 tane güç kaynağı çıktı. Bunun nedeni

AMD ve ekran kartının çok güç çekmesi olabilir mi? Bu sorunu 450Watt'lık bir güç kaynağı ile çözebilir miyim. Nereden bulurum, hangi marka dinni ya da başka ne sorun olabilir? Yardımcı olursan sevinirim kolay gelsin.

Merhaba kardeş, zaten şimdilik başka bir dergide yazmıyorum. Donanım bölümüm ile ilgiliendiğimi sakın kimseye söyleme bu arada. Sistemin 450Watt'lık bir power supply ile rahatlayacaktır (300Watt'lık kaliteli bir güç kaynağı da olur- TÖ). Bu değişikliği her durumda yap zaten. Ancak "Ekran kartı değişti, çok çok güç çekti güç kaynağı yandı" gibi bir durum söz konusu değil. Güç kaynağının yetersiz kalması durumunda sistemin zaten açılmayacaktır. Anakartın da, yada elektrik tesisatında (muhtemelen ikinci- TÖ) bir sorun olması daha akla yatkın. Öncelikle sistemi kullandığın yerdeki elektrik tesisatını bir gözden geçirin. Ani voltaj artışları düşüşleri sorun yaratıyor olabilir. Eğer bir sorun yoksa anakartını bir gözden geçir, sistemi aldığı firmanın teknik servisine bir danışır. NOT: Tolga alışveriş listeni gönderme inceliğinde bulunduğu için teşekkürler. Ama üzülerek söyleyorum ki o ayakkabı ile o çanta gitmez zaten ayakkabının da altı numarası yokmuş sen başka bir hediye bakiver :)

Tolga Olcay

Merhaba Tuğbek diye başlayan maiları çikartınca bunlar kaldı. Umarım gelecek ay göz önüne alırsınız yazının başında açıklamayı. E hadi bana iyi tatiller...

### Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın Ahiretten sorusunu soran Ertürk kardeşimiz anlaştığı üzere fazla Counter-Strike oynuyor ve server'larda dönen "B@B KENK" muhabbetinin fazla etkisinde. Halk bilinçlendirme misyonumuzu yerine getirip anlayacağı cinsten cevaplıyoruz sorusunu.

### Isakeyn Selam.

Nabers bea ben bisi sorcam. Benim bu ekran kartının ses kartının boardun filan vb.... Buların markasını nasıl öğrenemem ama sakın Sök boardu filan öle bak deme derгинize c4 plastic patlayıcı döserim:

Ertürk Tunç



Ne olsun be Ertürk kank sen nasıl sin bea. Sor bab kank B@Bthe kank. Sök bak kank. C4 ler duvarlara doşé kank işi kaybımız çok bir işe yaram. C4 ten værgeçersen Start'a bas Run de birde oraya dxdiag yaz enter la patlosın C4 ler bab pls... C4'ler yerli malı değil sanırım plastic yazmışsun filan da filan bea...

# ne izliyoruz nedinliyoruz

## ► bağımsızların arkasından...

Bu aslında bir 'iş işten geçti' yazısı. Çünkü ikincisi düzenlenen If İstanbul bağımsız film festivali geçtiğimiz ayın sonunda maalesef bittiştir. Artık filmleri kaçırınlar oturup ağlar mı yoksa delicesine oradan buradan bulmaya mı çalışır bilemiyorum ama bir süre festival muhabbeti dönen ortamlarda pasif kalacakları kesin. AFM Sinemaları ve Kolektif Prodüksiyon işbirliği sayesinde birçok bağımsızı görme şansımız oldu (tabii bazlarını da kaçırıldı). Ayrıca bir demet Türk kısa filmine de programda yer verilmesi yüzümüzü güldüren diğer bir olay oldu. Yalnız anlayamadığım, kitapçıya bakınca aşağı yukarı tüm kısa filmlerin bir şekilde yurtdışıyla bağlantılı olması; yani yurtdışında kotarılmış ve oradan yollanmış filmlerden oluşmakta kısa film seçkisi. Tabii ki bir film çekmek için dışarısı çok daha fazla imkan tanyor, eğer dışarıya gidebilecek imkanınız varsa. Beni düşündürün, Türkiye'den yani içinden başvuran ve muhtemelen imkansızlıklarla çekilen filmlerin seçmenlerin hangi aşamalarında tökezlediği. Umarım



bu bir araya geliş rastlantısaldır yoksa durum içerdekiler için biraz can sıkıcı olabilir.

Neyse geçelim filmlere, geçen sene olduğu gibi bu sene de festival çok renkliydi. Vizyonda görmeniz için marjinal bir dağıtımçı firmanın hamle yapmasını bekleyeceğiniz bir sürü ucuk kaçık film, 'made in Japan' gibi kavramsal aynı zamanda eğlence dozajı yüksek partiler ve '9'

filminin yönetmeni Ümit Ünal'dan bir dijital atölye şeklinde festivali özetleyebiliriz. Filmler yine bölümlere ve bölümler yine renklere ayrılmış (hit filmler, nöbetçi sinema, gökkuşağı, politik If, made in Japan, If dijital ve kisalar olarak sıralanabilir). Tabii ben bu yazıyı yazarken festival hala devam ediyor. Bu yüzden görmüş olduğum ve göreceğim filmlerden bahsetmek herhalde en iyisi olacak. Açılışı 'Spun (Kafa)' adlı bir filmle yaptım. Filmin yönetmeni Jonas Akerlund. İşveçli yönetmeni Metallica, Cardigans, U2, Jamiroquai gibi tanınmış gruplara çektiği video kliplerden tanıyoruz. Kendisi aynı zamanda Madonna için çektiği 'Ray of Light' klipyle bir adet Grammy kazanmış. Aslında Akerlund şöhretini biraz da Prodigy için çektiği sansasyonel 'Smack My Bitch Up' klipine borçlu. Spun ise yönetmenin ilk uzun metraj denemesi.

Filmi hızlı kurgusu ve bağımlılık oyununu işlemesi bakımından Requiem For A Dream'e benzetebiliriz. Ama Spun onun kadar derin ve zorlayıcı bir film değil. Daha çok işin eğlence kısmına ağırlık vermiş uzun bir video klip gibi. Film 101 dakikadan sonra yüzünden tatlı bir gülümsemeye bırakıyor ama bir sonraki filmle beraber kafanızdaki 'Kafa' 15 dakikaya iniveriyor. Bir grup amfetamin bağımlısının sefil hayatı ve komik ilişkileri olarak özettenebilir film. Yönetmen filmi etkili kılmak için senaryodan çok karakterler üstüne yüklen-



miş ve çok ilginç tipler yaratmış; Örümcek Mike (John Leguizamo) ve Aşçı (Mickey Rourke) özellikle çok başarılı. Amerikan Güzelinden hatırlayacağımız Mena Suvari ise Cookie rolünü pek kıvıramamış; diğer oyunculara göre biraz silik kalmış. Film inanılmaz hızlı bir kurgusu var, tam 5345 kere cut yapılmış. Özellikle amfetamin sahnelarında kullanılan geçişler, efektlər, lensler ve animasyonlarla film kendine özgü bir dil yaratmayı mümkün kılmaktadır.

Spun'in arkasından izlediğim 'Donnie Darko' da yine bir ilk film. Öncelikle genç yönetmen Richard Kelly bu kadar huzursuz bir film ortaya çıkarabileceğini için tebrik edilmeli. Bir gerilim filmi olmamasına rağmen, yarattığı atmosfer ve izleyicinin üzerinde bıraktığı etki bakımından Donnie Darko, kelimenin tam anlamıyla huzursuz bir film. Her şeyden önce oldukça farklı bir hikayeye sahip. 16 yaşındaki Donnie Darko'nun erkenlik bunalımları, sizofren ruh hali ile zamanda yolculuk gibi fantastik bir kavram öyle iyi birleştirilmiş ki filmden çıkmış da

# If ist- an- bul

**AFM/  
BAĞIMSIZ/  
FİMLER/  
FESTİVALİ/  
INDEPENDENT/  
FİLMİS/  
FESTİVALİ**

# haberiniz var mı? haberiniz

## ► FILMİ BEKLERKEN...

Festival öyle bir şeydir ki filmlerin yanı sıra hoş rastlantıları da barındırır bünyesinde. Kiminle karşılaşacığınız, kimi göreceğiniz hiç belli olmaz. Bir kafeye gidersiniz filmden önce, biletinizi kontrol eder, açılıp kapanmaktan haşatı çekmiş kitapçıya söyle bir göz atarsınız ve bir de bakarsınız ki garson kızı tanıyorsunuz, daha doğrusu hatırlıyorsunuz. Daha önce gittığınız bir kafede çalıştığını hatırlar ama kafenin ismini bir türlü hatırlayamaz ve bu yüzden kızla da bir türlü konuşamazsınız. Karşılıklı bakışlardan onun da sizi

hattıradığını ve sizden sadece bir giriş cümlesi beklediğini kavramanız bir düğüm daha atar hafızaniza.

Filtre kahvenizi yudumlarken "neydi, neydi" diye yiyp bitirirsiniz kendınızı, tabii bir yandan da kızı göz hapsinde tutmayı ihmal etmezsiniz. Dakikalar geçer ama o tek kelime aklinizden bir türlü geçmek bilmez. Kahvenizden yudumlar eksiltirken, bir anlık başınızı eğme gafletine düşüp, kızın mesaisinin bittiğini ve paltosunu giymiş kapıdan çıkmaktak olduğunu sun anda farkedersiniz. Yapa-



# ne okuyoruz ne yapıyoruz

tüm olanları söyle bir kafanızdan geçirince alılaç bullak oluyorsunuz. Filmin konusuna söyle bir dokunmak isterdim ama her şey o kadar bir-biriyle bağlantılı ve aynı zamanda birbirinden kopuk ki gördüğünüz bir rüyayı anlatmak veya Alice Harikalar Diyari'ndan bir bölüm üstüne yorum yapmak gibi bir şey olurdu herhalde (et-kilendim ya abartıyorum biraz). Düşen uçak motoru, dev tavaşan, zamanda yolculuk, şirinler, ölüm nine... bu söyleliklerimin hepsini Donnie Darko'nun dünyasında bulmak mümkün. Film aslında tam bir bilincaltı bulmacası ama parçaları birleştirmek adına seyirciye basıktı yaptığı falan yok. Donnie Darko görsel açıdan oldukça sade ve yumuşak bir film, tabii biraz karanlık aynı zamanda. Yer yer birtakım görüntü efektleri kullanılmış ama hepsi tadında bırakılmış; abartılan hiçbir şey yok. Donnie Darko hayalperestlerin seveceği türden bir film; kesinlikle görmeniz tavsiye edilir.

Gelelim festivalin en hit (daha doğrusu en



çok merak edilen) filmine. Biletleri satışa çıktığı anda tükenen ve yoğun istek üzerine programa ek gösterimleri konulan 'Örümcek', ünlü Kanadalı kült yönetmen David Cronenberg'in son filmi ve en sonunda biz de görme fırsatı bulduk (merak etmeyin vizyonda da girecekti). Örümcek, Cronenberg'in diğer filmleriyle karşılaşılınca içerik ve biçim bakımından çok farklı bir yere oturuyor. Bu yüzden Örümcek'ten

önce biraz Cronenberg sinemasından bahsetmek gerek herhalde. Cronenberg ilk döneminde Shivers ve Scanners gibi bol efektli ama aynı zamanda biyolojik ve teknolojik değişim üzerinde duran filmler çekerek, korku-bilimkurgu türüne yeni bir boyut kazandırdı. Daha sonra görsel efektlerden biraz sıyrılp (tabii vazgeçmeden) ağırlığı atmosfer ve karakterler üzerine kaydırdı; tema olarak da beden-teknoloji ilişkisi üstüne yoğunlaştı. İnsanın teknolojinin gelişimi ve değişimiyle yavaş yavaş başka bir şeye dönüşmesi fikri Cronenberg tarzını oluşturdu. Farklı noktalardan yola çıksa da V-deodrome, Fly, Crash ve Existenz ile hep aynı inancı vurgulamaktır.

Bu bağlamda Örümcek, tüm Cronenberg filmlerinden ayrı düşüyor. Bu sefer beden ve teknolojinin yeni bir çiftleşme şekline değil de bir şizofrenin geçişile hesaplaşmasına tanık oluyoruz. Bilincaltının gerçekleri nasıl saptılabileceği ve geçmişin nasıl parçaları eksik bir yapboz şeklinde bilincimize yansığı üzerine bir film Örümcek. Biçimsel olarak da görsel efektlerin yerini mekanın algı üzerindeki etkisi almış gibi gözüküyor. Unutmadan Ralph Fiennes (oğul) ve Gabriel Byrne'nin (baba) performanslarının da çok iyi olduğunu söyleyelim. Örümcek, Cronenberg takipçileri için kesinlikle farklı bir deneyim olacaktır.

Diğer filmlerden bahsetmek isterdim ama yer kalmadığı için, [www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com) sitesine göz atmanızı tavsiye ediyorum (neler kaçırdığınızı görün diye). Bu sene festivalin bağımsız filmler dışında video art ve video grafik alanlarına da yoğunlaştığını söylemem gereklidir. Ayrıca dijital çekilmiş birçok başarılı uzun metrajın gösterilmesi, Türk sinemasını motive etme anlamında da iyi bir hamle; aynı şekilde festival kapsamında kısa filmlere yer verilmesi artı bir olay. Kapılar yavaş da olsa açılıyor galiba...

Güven Çatak  
[guvenc@level.com.tr](mailto:guvenc@level.com.tr)

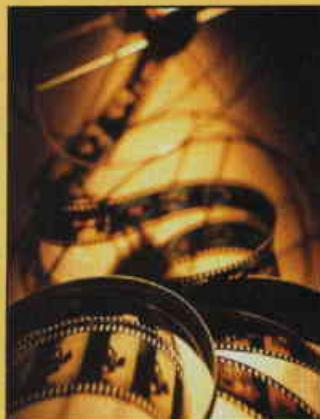


## var mı? haberiniz var mı?

cak bir şey yoktur, kapı kapanmıştır ve size de yine boşluklar kalmıştır; hani şu doldurduklarınızı sandıklarınızdan.

Siz düşüncelere tüpsüz dalmış iken kapı tekrar açılır ama bu sefer içeriye doğru. Ve o hep hayran olduğunuz kadın oyuncu belirmiştir kapıda. Belki her zamanki kadar bakımlı değildir ama kafenin havasını değiştirecek kadar zarifdir aynı zamanda. Oturma düzlenini söyle bir gözden geçirdikten sonra rastlantı bu ya tam önlündeki masaya oturur, hatta masanızdaki diğer sandalyeye eşyalarını bırakmak için sizden izin ister. Dilinin tutulur, cevap veremezsiniz; başınızla 'tabii' işaretini yapabilirsiniz ancak. Sonra çaktırmadan onu izlemeye koyulursunuz; menüyü inceleyişini, sipariş verişini, sigarasından nefes alışınızı...

Siz onu gözlemlerseniz kahve makinesinin köpülü sesi diğer tüm seslendirmeleri bastırır. Bir nefes alıp kendi masaniza geri döner ve filme geç kalmak üzere olduğunuzu farkedersiniz. Hesabı verip kapıdan çıkarken o hatırlayamadığınız kafenin ismi gelir aklınıza. Gülersiniz. Galiba bu kafeye tekrar geleksiniz...



### ► GÖSTERİMLER TAM GAZ...

Bahçeşehir Üniversitesi, görsel iletişim tasarımları birinci sınıf öğrencilerinin kurduğu Unifoto, fotoğraf ve video kulübü film gösterimlerine başlamış durumda. Şimdilik son dönem bağımsız yönetmenlerin dünya çapında ses getirmiş filmlerini gösteren kulüp, bahar döneminde her ay bir tema etrafında toplanacak filmler göstermeye planlıyor. Yönetmenler ve klasikler de ihmali edilmeyecek tabii ki. Gösterimler Bahçelievler kampüsünde ve genellikle Perşembe-Cuma düzenlenmekte. Kolej gelsin çocuklar ([bilgi@unifoto@yahoo.com](mailto:bilgi@unifoto@yahoo.com)).



gorcan\_abi  
gorcanabi@sektor8.com

Aşktı meşkti, sicaktı soğuktu, acıydı tatlıydı derken bir ay daha geçti iste... 30 gün, 720 saat, 43,200 dakika, 2,592,000 saniye... Siz bu yazıyı okurken ben 604,800 saniye daha yaşamış olacağım! Bir yılda 31,104,000 saniye olduğu varsayırsak 730,944,000 saniye yaşındayım ve bu yazıyı yazarken bile binfırce saniye yaşılmış oluyorum. Kağıt var, iste elimden, gidiyor zaman... Acaba siz kaç milyon saniye yaşındasınız?

Ha bu arada gorcan abi açık olmuş falandı flan- di yalan kardeşim: gorcan abi sapıkta sapık kala- caktır! Ne demiş atalarımız –Firt Fırat: "Çak gel- şine"

### Pentagram Konseri

Bostancı Gösteri Merkezinde yapılan konserde ol- dukça yüksek sayıda seyirci vardı. Fakat konser mekanına gelir gelmez anladık ki biz artık 'ağır abi' veya 'eski metalci' sayılır derece de büyümüşüz. Ya da biri bize kamere şakası yapıyordu. Çün- kük konserin yaş ortalaması: 13-14 filандı ve bizim gibi birkaç yüz kişi ortalamayı yükseltiyordu. Yok yok o kadar yaşlı değilim tabii ki de ilk defa bu ka- dar küçük konser seyircisiyle karşılaşıyorum. De- mek ki 18 yaş sınırı koysalar, konseri 200-300 kişiyle yapacaklar. Aşında bu durum hoşuma da git- ti. Biz o yaşlardayken bi tek Metallica gelmişti de küçüğüm diye gidememiştim. Şimdiki vejetler şanslı tabii bir sürü konser oluyor ve istediklerine gidebiliyorlar. Hatta konserde en önlüğü o minikler doldurmuştu. Ağır abiler de arkalarda eller kollar kenetlenmiş, karizmatik metalci modunda izliyor-

## Pentagram Konseri



lardı. Valla ben ne yalan söyleyeyim. Her konserde "ulen bu sefer efendi olacağım, arkalardan izleyeceğim" diyorum. Ama konser başlar başlamaz kendimi yine en önde buluyorum:

Neyse gelemem konsere. Fena olmayan bir orga-

nizasyondu ve konser öncesi ve konserde herhangi bir sorun çıkmadı. Perdenin arkasından duyulan In Esir Like an Eagle girişle seyirciyle coşuran Pentagram perdenin açılmasıyla bomba gibi bir ağız yaptı. Daha sonra Unspoken'dan ve Anatolia'dan devam eden grup ilerleyen dakikalarda iyice eskiye gitti ve Vita Es Morte'yi çaldı. Daha sonra efektlerle süslü oldukça uzun bir introyla Rotten Dogs girdi. İlk albümden olan bu parçayı Hakan Utangaç söyledi her zamanki gibi... Her parçaya eşlik eden seyirci -ben de yirttım ağzımı ve diğer erojen bölgelerimi- en çok Bir parçasında costu. Hemen hemen tüm sözleri söyledi ve grubu da gayet mutluşturdı bu durumdan. Yalnız 2 saat süren konserde genelde yeni şarkıların çaldılar ve performansları bence gayet iyi. Her konserde klasikleşmiş Slayer cover'i Black Magic için konser boyunca "Slayaaaa" ve "Black Magiiic" diye bağıp ses telterimi yırtı- şam da calmadılar şarkıyı. Baya bir üzüldük seyirci gürültüsü olaraktan... Bence konserin bir eksisi de vokalist Murat'in seyirciyle pek bir diyalogu olma- masıydı. Sadece "çok sağılın" dedi ve bence yerli grup olarak daha fazla konuşması ve iletişim kur- ması gerekiyordu.

Ayrıca konser boyunca grubun kurucu üyesi Ha- kan Utangaç'ın gözlerindeki mutluluk pırıltısını ka- gırmadım. Bu günlerde gelene kadar çok zorluk çek- tiğimizine eminim ve bu kadar heyecanlı seyirciye çalışmam onları da mutlu etmeye benziyordu. 15 se- neliğ Pentagram daha iyilerini de hak eden bir grup bence...



## n e r e l o l o y o r

**Audioslave**

Soundgarden'in Black Hole Sun ve Rage Against the Machine'in Killing in the Name Of parçalarından başkasını dinlememiş biri olarak şimdilerde nötr, çiçek gibi bir albüm açıklaması yapacağım:) Ha tabi neden bu açıklamayı yaptım. Bilmediğim vardır belki. Grup Zack De La Rocka'nın RATM'den ayrılışından sonra kalan elemanların Soundgarden'dan Chris Cornell ile birleşmesi sonucunda oluşmuş.

Albüme gelirsek: İlk başta şunu söylememeliyim ki albümü taktığında beni bu kadar etkileyeceğini sanmıyorum. Müzik ne Soundgarden'a ne de RATM'e benzıyor. Şu günlerde duymaya alışık olmadığımız bir tırza... Tabii yine Tom Morello'nun gitarı kendini belli ediyor ve aynı zamanda Chris Cornell'in vokali yine etkili...

Albümden Like A Stone'a hasta oldum. Çok basit ama mükemmel bir parça bence. Ama onunla da kalmıyor. What You Are, Cochise, Set It Off ve biraz kafa ütlesse Hypnotize hareketli parçalarдан. Ayrıca Shadow On The Sun, Light My Way ve Getaway Car gibi parçalar da yavaş etkileyici...



Ne desem ne desem... Bence albümü Rock dinleyen herkes sever. Yeni grup dinlemeye korkan arkadaşlar da istediklerini bulabilir, grubu sevebilir. Audioslave yılın en başarılı Rock grubu olabilecek dízeyde başarılı bence! ☺

**TOZLU VITRİN**

Bu ay yine bir değişiklik yapıyoruz sayfamızda arkadaşlar. Yine yerimde durmadım birşeyler yapayım dedim. Level okuyucularının çoğunlukla genç olduğunu düşünürsek eski albümlerden bazlarını kaçırdıklarını düşünüyorum. Bu yüzden. Her ay artık Tozlu Vitrin adlı kösemizde eski bir albüm tanıtacağım. Bu genelde bir grubun en iyi albümü olacak. Bu ay King Diamond'dan Fatal Portrait'u seçtim...

**King Diamond**

*Fatal Portrait* 1986

1976 yılında müzik hayatına başlayan King Diamond gerçek adıyla Kim Bendix Petersen -tabii bu isimle herhangi bir alanda ün yapmasına imkân yok- Brainstorm, Black Rose, Brats ve esnunda Mercyful Fate'te gerçek müzik hayatına geçiş yapar. İki albüm yaptıktan sonra dağılan grubun ardından Denner, Hansen, Andy La Rocque ve Mickey Dee ile King Diamond adıyla yeni bir grup kurar. King Diamond'un ilk albümü olan Fatal Portrait'te ortaya çıkan genel bir konsept anlayışı diğerlerinden de devam etti ve King Diamond albümlerinin en büyük özelliği oldu.

Bu albümün konseptine gelince...



Molly adlı 4 yaşında bir kız vardır ve kıskanç annesi onu kimseyin görmemesi için çati katına kilitler. Molly ölene kadar orada durur ve öldüğünde annesi bir portresini yapar. Daha sonra Molly'nin ruhu portrenin içine girer ve çektiği acıları anlatır. Annesinden intikam almak ister. Annesi Mrs. Jane'de portreyi Candle of Fate ile yakar...

Bu kadar sayko bir hikayeden sonra tabii müzik dünyasına bomba gibi düşmüş King Diamond. Sadece sözlerle değil tabii. Müzik de inanılmaz, tam anlamıyla Heavy Metal! Gruba onlarca -gerçekten de 20 kusur eleman gelmiş gitmiş- müzisyen katılmış fakat King Diamond dışında gitarist Andy La Rocque her albümde yer almıyor ve kesinlikle bunu belli ediyor.) Albümün açılış parçası The Candle'da tüyler ürpertici klavyeler ve vokaller önl planda. Tabii daha önce King diamond dinlemiydi seniz şairimizin grupta sa-

dece bir vokalist var. King Diamond aynı anda 18 değişik tarza vokal yapabiliyor:) Gerçekten de bir brutal olup, bir incelebiliyor ve üst üste birleştirebiliyor. Albümün bu kadar büyülüyici ve etkili olmasının büyük bir payı da bu vokallerden dolayı... Hikayeyi bir kenara bırakırsak albümdeki

en iyi parçalar The Portrait, Charon -özellikle solo-, Helloween ve Hounted diyebilirim. Ama genel olarak albüm tek şarkı gibi dinleniyor.

2 sene önce konsere de gelen King Diamond burada inanılmaz bir performans sergilemiş. (-miş diyorum çünkü kişisel nedenlerden dolayı gidememiştim ve birileri bu konserden bahsetmekleri zaman ağlayacak gibi oluyorum. Bir daha gelirlerse en önde ben olacağım!) Hatta birkaç kişiden duydum ki konseri ilk başta playback sanmışlar, kulaklarına inanamamışlar.

► HIM yeni albümleri Love Metal'i Nisan ayında çıkaryorlar. Albümün track listi sayfalarında bulunabiliyor...

► Ozzy Osbourne iki CD'lik bir Best Of çıkarcakmış. 29 parça bulunan albümde 3 tane de live track bulunacakmış...

► Deep Purple (hala mi abi) yeni albümleri için stüdyodaları. Jon Lord'dan sonra gelen yeni klavyeci Don Airey'i de tanıtmış oluruz...

► 12.'si düzenlenecek olan İsveç Rock Festivali'ne Twisted Sister, Motörhead, Quinsryche, Uriah Heep, Blind Guardian, Jethro Tull ve Yes gibi devler katılıyorlarmış...

► 29 Mart'taki In Flames konserine alt grup olarak Withering Surface geliyor. Aldığım haberlere göre otobüs paralarını bile kendileri verecek olan grup tatil yaparken arada konseri de çıkarcakmış...

► Kasım'dan beri stüdyoda olan Katatonia 15 parçadan oluşan kayıtlarını tamamlamış ve 13'ünü albüm için seçmiş. Albüm şarkı isimlerinden kapağına kadar tamamlanmış. Yakın amanda elimize geçer artık!

► Guns N' Roses eski gitaristi Slash, Deep Purple eski bas vokali Glenn Hughes ve Jane's Addiction davulcusu Stephen Perkins Los Angeles'da Irak savaşına karşı barış için bir performans sergileyecelermiş.

► Şu anda yeni albümleri için stüdyoda olan Iron Maiden'in prodütörü Kevin Shirley yeni albümün sound'unun Brave New World'den daha sıkı olacağını söylüyor.

► Eski Iron Maiden vokalisti Blaze Bayley 18 parçalık (çift CD) bir albümle Mart'ta karşımıza çıkıyormuş...

► Below the Lights adlı albümlerinin track listini bitiren Enslaved Mart'da albümü çıkarmayı planlıyormuş...

► Kovenant yine albüm çıkaryormuş. S.E.T.I (The Search For Extraterrestrial Intelligence) adlı albüm Mart'ın sonlarında doğru çıkacakmış...

► Apocalyptica'nın yeni albümünde Dave Lombardo da 5 parçada davul çalmış... Ayrıca musicline.de'de No Education adlı parçaları dinlenebiliyormuş...

► Sepultura yeni albümü Revolusongs'da Massive Attack'tan Exodus'a kadar birçok grubun parçalarını cover'lamış.

► Fatih No More (iste bunu çok kızacaksın gore-can :) -Bix-) 19 parçadan oluşan bir best of çıkaryormuş. Albümde Black Sabbath cover'i War Pigs, We Care A Lot'un Slash versiyonu gibi ilginç parçalar da bulunuyor...

► Sağlam olmayan kaynaklardan aldığım bilgiye göre bu sene H2000 Festivali'ni Opeth ve My Dying Bride'in gelebilitesi varmış...

**Playlist:**

1. Megadeth - 1000 Times Goodbye
2. Lacuna Coil - Heaven's a Lie
3. Deep Purple - Love Don't Mean A Thing
4. System Of A Down - Highway Song
5. Dissection - Night's Blood
6. Deicide - Once Upon the Cross
7. Anathema - Angelica
8. Danzig - Mother
9. Opeth - Benighted
10. Fatih No More - Evidence  
(tutamıyorum kendimi gorcan :) - Bix)

# HAYALET

"fithos lüsec wecos vinosec"

*Eski çağlarda, henüz evler bilmem  
kaç mumluk ampuller ya da  
sodyum buharlı lambalar ile  
aydınlatılmadan evvel;  
mobilyalar duvarlara esrarengiz  
siluetler çizerken, vitraylı  
pencerelerin aralığından giren  
serin gece havası sömnedeki  
acısına alevleri döverken, arkanızı  
dönüp bir hayalet görmeniz işten  
bile değildi. Kasvetli şatolar –  
gerçekten ya da yalnızca söyleti  
- genellikle hayaletli olurdu;  
bazen sizi koruyan bir hayaletin  
varlığını hissederdiniz. Bugün  
artık ilerleyen dünyada hay-  
aletlere yer yok. Katalogların, ders  
kitaplarının, sipariş  
mektuplarının, medya  
raporlarının hüküm sürdüğü bu  
geçkin zamanda, hayat gailesi  
için koştururken, bazen bir  
konak görüşsünüz, tek başına.  
Bazen hatırlarsınız o eski hayaletli  
günleri...*

*Bazen de Hayalet'i gidip  
gazetecinizden satın almanız  
gerekir.*

Ali Aksöz  
Ali@level.com.tr

Mail'ler yazınız, mektuplar gönderiniz. Şovumuza ne kadar istekli ve destekçi olduğunuzu gördük. Böyle bir eksik varmış demek, dedik. Bir adım atmışık geçen ay, bu ay bir adım daha atacağız. Karanlık yolumuzda, aydınlanan bir diğer metre. Böyle yürüyeceğiz, ilerde koşmak için.

Mail'ler ülkenin dört bir yanından gelmiş. Bana çokuğumu hatırlatan sözlerle dolu, küçük bir şehirde, hatta kasabada ya da bir metropolde, hayal eden olmanın güçlüklerini anırtısan. Belki yalnız olmayı, belki acemi olmayı, belki de tedirgin olmayı tekrar hissettiren. FRP OYUNUNU oynadığınız için önyargıya toslayışınızı hatırlatan. İşte Hayalet sizlere de uğrayacak dostlarım. Çünkü sizin Frp'ci Gençlik bulacağınızı bildiğiniz bir cafeniz yok. Sizin oyun oynayacak bir grubunuz yok. Siz,



dynamak isterken boza kıvamındaki bir dünyada ilerleyeceksiniz. Yapış yapış, ahreste... Dynamayı birlikte öğreneceğiniz arkadaşlar arayacaksınız. Hayal etmeyi öğreniceğiniz arkadaşlar.

Ve önümüzde giden bir Hayalet olacak. Onu takip edeceksiniz... Ben de size Morpheus'un dediği gibi, "Taşın deliğinin ne kadar derin olduğunu göstereceğim"

## Rivayetler

\* Bilkent FRP Convention 2003 bu sene 22-23 Şubat tarihlerinde Bilkent Üniversitesi'nde yapılacak, daha fazla bilgi için: <http://www.frp.bilkent.edu.tr>

\* Arcanum'u bize veren Troika Games yeni bir efsane hazırlıyor. TSR'in imza dünyası Greyhawk: The Temple of Elemental Evil (aynı adlı modülü mutlaka duymuş olmanız vardır) yakında bilgisayarlarımıza konuk olacak. Oyun hakkında şimdilik biliyoruz; tamamen 3rd Ed. kurallarına uygun olacağı, kötü karakter kullanımına düzgün destek vereceği ve çizgisel olmayan bir oyun yapısına sahip olacağı.

\* İthaki Yayınları; bu aydan itibaren, Nisan'da sonlanan

cak bir yarışma açıyor. Jules Verne Bilimkurgu ve Fantastik-kurgu Öküz Ödülleri'ne aday olmak istiyorsanız [www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr) adresini takip edin. Daha fazla bilgi için de LL'deki Rivayetler bölümünde göz atmanızı tavsiye ediyorum.

\* Sword & Sorcery Studios, Blizzard Entertainment'dan Wizards of the Coast ile birlikte Warcraft'ın Zindanlar & Ejderhalar oyununu yapmak üzere haklarını satın aldığı açıkladı. D&D Warcraft rol yapma oyunu, çok tutulan gerçek zamanlı strateji oyun serisi Warcraft'ın zenginliğini tamamen interaktif basılı rol yapma dünyasına çevirecek. Ork şamanları olarak hortlak avlamaya; ya da gece elflerini etrafınıza toplayıp, Yanan Lejyon İblislerini kılıçtan geçirmeye hazır mısınız?

\* Salvatore Üstadın ünlü Demon Wars – elbet bileniz vardır – serisi de rol yapma oyunları arasındaki yerini almanın arifesinde. 128 sayfalık Demon Wars Campaign Setting, Fast Forward Games tarafından yakında piyasaya sürülecek. Böylece CrossGen Demon Wars ÇR'ıyla beraber piyasaya vuran üçüncü basılı materyal olacak ve Demon Wars ismine biraz daha ün katacak.

\* Lost Library'de her sene düzenlediğimiz ödüller tekrar açıldı. 15 Mart'da sona erecek olan 2002 LL Ödülleri'ne hepinizin katılımını bekliyoruz.



## Gönül Postası:

*Istanbul'dan Barış Müstecaplıoğlu:*

Merhaba Ali,  
Lost Library'nin sevgili editörünü, Türkiye'nin seviyeli gençlik dergilerinden birinde kaleml oynatırken görmek mutluluk verici. Bu işbirliğinden güzel bir sinerji doğacağına ve yazılarının Türkiye'de Fantastik Edebiyat, Fantastik Çizim ve Fantastik Rol Yapma Oyunları

konusunda kullanılacak adımlara ıvme kazandıracağına eminim. Bu yeni köşende Lost Library'deki çizgini ayren devam ettireceğini ve iyileştirerek etmekten bir an olsun çekinmeyeceğini umuyorum. Gerektiğinde yerden yere de vur biz ki hatalarımızı görelim :) Yeri gelmişken, Level dergisini ekibini de doğru kişileri seçtiğim için içtenlikle kutluyorum, yalnız haberleri olsun, benim bildiğim Ningauble'a iki sayı zafer yetecektir. Şimdi de sayfa sayılarını artırmayı planlamaya başlasınlar :)

Sevgi ve Saygılarımla.





N: Muhterem Barış,  
Övgülerin, methiyelerin için teşekkürler. Bu işe ilgilenen düzgün insanların dayanışma içinde olduğunu göstermek için de efsiz bir fırsat oldu Hayalet. Umarım köşe büyür de gerçekten hepimizin kullanabileceğii bir kuvvet halini alır. Gelecekte Weird Tales ya da Amazing Stories gibi kendi pulp akımlarımızı yaratınada bir kilometre taşı olur. Ve haklısan, 2 sayfa bu yolculukta bize yetmez (Sinan duy bizi :)

#### *Istanbul'dan Rüchan Kaan:*

Ali abi bizi sevindirdin. Zaten Level'da en çok görmek istedigim insanlardan

biriydin daha ne diyebilirim ki? Türkiye'nin alanlarındaki en iyi iki kuruluşu (Level ve Lostlibrary) birbirine daha da yaklaştı şimdi. Umarım ikisini de bırakmasın.

Bu arada bir çok arkadaş sosyal etkinliklerin daha çok ve sık yapılmasını istiyor. Ve de senden bir ricam abi, seni Murat (Sönmez) abıyla falan böyle bir arada - yada ayrı farketmez - görüp konuşabileceğimiz, icabında tartışabileceğimiz, camianın bir araya gelebileceği kafe falan öyle mekanlar var mı (ben Anadolu yakasındayım M.Ü Göztepe kamپüsünde).

#### *ERU BÜTÜN LIBRARY VE LEVEL TAİFESİNİ SAURON TÜREVLERİNİN ŞERRİNDEN KORUYA.*

Sevgili Rüchan, destek için sağol. Haklısan böylesi alanında en iyi iki organizasyon birbirine oruç veriyor. Bu bireleşmeden umut ediyorum ki; ülkede roman yazan, basan, çizgi roman çizen, ilüstrasyon yapan ve muadili işlerle uğraşan herkes faydalana-

#### **Jukebox:**

Dr.Dre feat Lox, Eve, Drag-On, XDM – What's the Difference (Remix)  
2Pac feat. Notorious B.I.G. – Be the Realist  
P. Diddy – Bad Boy for Life  
Dead Prez – Sex Mind  
Method Man feat. Redman – Cereal Killer  
Justin Timberlake – Cry Me a River (Bu herifin şarkısını tavsiye edeceğimi söyleseler güldürdim, dünya nereye gidiyor böyle)

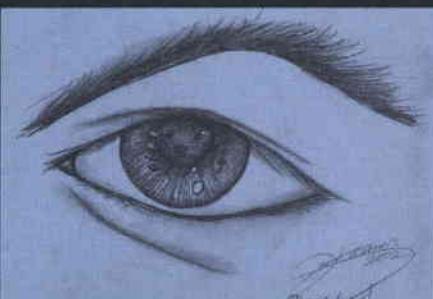
tak.

Soruna gelince; evet köşe yerleştikten sonra, Hayalet okuyucuları için dergide bir buluşma düzenlemeyi düşünüyorum açıkçası. Bu buluşmayı periyodik hale getirmek de ileriki planlarım arasında yer alıyor. Bunun dışında LL olarak zaten buluşma düzenledikçe sitede duyuruyoruz. Hazır olmanızı tavsiye ederim, zira bundan sonra sırada Matrix Reloaded'e gitmek var :)

#### *Nereden olduğu belirsiz Anıl Bayraktar*

Ali abi kabul ediyorum ben bu alemlerde yeniyim, yeni yeni bu kitaplara sarıldım ve çok da hoşuma gitti. Kara Elf Üçlemesinin ilk kitabı aldım ve bittirdim, şimdi sıra ikide. Senden bir soruma cevap vermeni istiyorum:

Bizim arkadaşlar deliller gibi frp tipi kitaplar okuyorlar, en yaygın da "Ejderha Mızrağı" serisi. Aslında bunda danışılacak bir durum yok ama yine de sence alıp okumalı mıym? Eğer okumam gerektiğini düşünüyorsan seri hangi kitapla başlıyor?



(Bazları "Ruh Döveni" ile bir diğer de "Güz Alaca Karanlığının..." diyorlar sence hangisi?) Ayrıca Diablo iyi mi sen ne dersin?

Yardımın içi sağol. Böyle bir bölümün açılmasına çok sevindim okumayı sürdürmeyeceğim ve bir dahaki Level'i kaçırmayacağım (poster de araya sıkıştırısan çok daha güzel olur aslında :))

Deliller gibi "frp tipi" kitap okumak hayra alamet değil. Dünya tarihi bir çok güzel edebi eserle dolu. Her türden kitap okusun arkadaşlarını. Bukiowski, Dostoyevski, Joyce, Fakir Baykurt, Tolstoy, Vian, Kemal Tahir, Firuzan, Vedat Türkali, Shakespeare'leri keşfetsinler. Sen de evet, Ejderha Mızrağı'ni alıp okumalısın. Seriyi başlatan kitap Ejderhaları'dır (Dragonlance Chronicles) üçlemesinin ilk kitabı olan Güz Alacakaranlığının Ejderhaları'dır (Dragons of a Autumn Twilight). Bundan sonra Ejderha Mızrağı Efsaneleri (Dragonlance Legends), ikinci Nesil (Second Generation), Yaz Alevi Ejderhaları (Dragons of a Summer Flame), Beşinci Çağ (Fifth Age) ve Ruhlar Savaşı (War of Souls) gelir. Son iki seri henüz Türkçe'ye kazandırılmadı.

Kitap olarak Diablo maalesef çok vasat. Bilemiyorum, belki de Richard A. Knaak oyunu benzeyen bir eser yazmak istedı, yanı Lut Gholein gibi evvel-

## Karakter Generation

"Bazları zengin doğar, Doğdukları andan itibaren ölümlerine dek sahip oldukları para ve şöhretin arkasına bir ruh gibi gizlenir, bütün yaşamları boyunca daha çok servet sahibi olma arzusuyla kendilerini yiyp bitirir, en sonunda ise, ölümün geldiğini gösteren melek kapılarını çaldığında son bir gayrette sari külçeleri sıkica tutarlar. Bazıları ise, tanrılarının kendilerine lütfuları olan özel yeteneklerini kullanarak yaşamlarını bir şekilde daha kolay hale getirmeye çalışır. Kimileri de doğuştan şanslıdır. Sanırım Xhoul Geceöküsü en rahat ikinci kategoriye sokulabiliridir. Çünkü ilk kategoriden yoksundu, son kategoriden ise hayatı süresince çok az yardım gördü. Xhoul, çok fakir ve bir o kadar da yardıma muhtaç bir ailenin ilk oğlu olarak dünyaya geldi. Çocukluğu sokaklarında, maddi durumu kendilerinden daha iyi olan insanların cepleriyle haşır neşir bir şekilde geçti. Elleri o kadar kıvrak, gölgelerin içinde o kadar rahattı ki arkadaşları ona kendi aralarında "Gecenin Çöküşü" demeye başladı..

Bu ay, arkaplan yarışmamızı kazanan arkadaşımız Denizli'den Ergün Atik. Xhoul'un kısa özgeçmişinin devamını Level- Underground'da bulabilirsiniz. Okuduğunuzda tavsiye ve eleştirilerinizi ulaşırabileceğiniz mail adresi ise: ergun\_sliver140@hotmail.com

ce gördüğümüz yerbere giden, sürekli birşeyleri kesiş biçen kahramanların olduğu bir romanın, oyunu kadar başarılı olacağını düşündü. Ben kendi hesabımı onun – ya da bu tasarıyla ortaya çıkan kişinin – yanıldığına söyleyebilirim. Ama sen kitabı yine de bıraz karıştır, ilgini çekecek olursa satın al ve oku.

Poster konusunu düşünelim, neden olmasın?

Geçen ay, Hayalet size Starbucks takılın dedi. Ama Hayalet unuttu ki Türkiye'de işler doğaüstü bir yavaşlıkla ilerler. Böylece Hayalet bu ay da tavsiyesini yineleyip, Starbucks takılın; The Ring beyazperdeye misafir olmadan onun Japonca orijinali Ring'u izleyin; Sigara içmeyin; Sinemada telefonuzu kapatın (Telefonunuzu çok seviyor ve ondan ayrılmıyorsanız ya da çok mühim biri olduğunuza inanıyor, bir büyük saat aranmamaya tahammül edemiyorsanız evde kalın ve VCD izleyin. Layiginiz budur)

Hayatımızdan bir ay daha geçti. Umarım herkes bu ayı yaşamını daha iyi hale getirmek için kullanmış.

Sürç-ü lisän ettiysek affola... ☺

N. [www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)

1984

# KARANLIK GÖKLER

Çamura ve toprağa yeterince katlarmadın mı?



M. Berker Güngör

**Ne ki bu? Kısacık bir öykü.**

**Eee, komik dill ki?**

**Yaaaa sabır.**

Uzun ve issiz geceler boyunca kabuslarında gördüğü tuhaf şeylerin gerçeğe dönüseceği korkusuyla bir adım daha attı. Şimdi tam kenarındaydı yeryüzünü bir dikey gibi yırtıp yükselen yaşı dağın zirvesinin, yukarıda sadece uzak galaksilerin solgun ışıklarıyla aydınlanan karanlık sonsuzluk uzanıp gidiyordu. Aşağıda ise sadece ıslak gri bir sis örtüsü vardı, canlılmış ve onu almak istiyormuş gibi uğurumlar arasında kırılıp duran, ağır ağır dalgalanan, ama nedense bir türlü yükseliş amacına ulaşamayan şeksiz bir yaratığın çığırımı uyandı silik hafızasının derinliklerinde. Sisin can verebileceklerini, sisin içinden yavaşça yükseliş nefret dolu bakışları ona acı çekirmek isteyecek olanları düşündü.

Rüzgar tekrar esti, bu defa daha güclü ve daha soğuktu. Sis azarlanmış bir köpek gibi sindi görünmeyen pence-lerle tırmadığı kayaların dibine, gökyüzü daha da karardı, yıldızlar daha soğuk ama daha canlı bir keskinlikle parıldalar sanki aslında ne kadar yakın olduğunu bildirmek istercesine. Soğuk bir uğultu kulaklarında yankıldı, "Çamura ve toprağa yeterince katlanmadın mı?", kemikleri kaskatı soğudu, buz kesti bunu duyduğunda. "Kanatlarnı aç, dönme zamanın geldi de geçiyor, daha burada oyalanacak mısın?"

Gözleri ümitsizlikle taradı geceğini, uzaklardan gelen kurtarıcıları arayan tuzağa düşmüş yaralı bir hayvanın gözleriymişti bunlar. "Ben uçamam!" diye yankalandı düşünceleri karanlık gökyüzünde bir çığlık gibi, "Benim kanatlarım koptu!" Rüzgar kükredi adeta,



kayalardan parçalar koparıp aşağıda bekleyen sinsi, fırsatçı sise fırlattı. "KANATLARINI AÇ ÇOCUK! YA DA SONSUZA DEK KAYALARDAN UZAKLARA BAKACAKSIN ÜMİTSİZLİKLE!" Dağ sarsıldı rüzgarın öfkesiyle, buz yiğinları kopup yarlardan aşağı çoğaldı, önüne ne çıktıysa sürükleyip götürdü. Dağın etrafını kucaklaşmış sabırsızlıkla bekleyen sis ölümüne ürküdü, soğudu, dokunduğu kayaların ve ağaçların üzerine incecik bir buz yaydı.

Durdugu yerden aşağı baktı, kıvrılıp bükülen sisin içinden kendisini izleyen sayısız göz varmış gibi bir hisse kapıldı, ama gözü nereye seğirse sadece gri bir boşluk yakaladı bakışları. Kafasını kaldırdığında ise yüreği sımsıcak oldu, ka-

raklılığın içinden dökündü yıldızların soluk ışıkları, ümitsiz göz Yaşaşlarına karışıp ışıl ışıl yandılar. Saçıkları ışığı sevgiyle kucaklayıp bağına bastı sonsuz karanlık, kana kana içti. Sonsuz bir hasret büydü, büydü, göğsünde başka bir şeye yer bırakmadı, bedeninden taşıp Üzerinde durduğu soğuk kayaların kalbin bile yumuşattı. "Git, senin yerin burası değil, seni azad ediyorum." Toprağın derinlerinden gelen fisiltuları duyduğunda yeni bir umit belirdi, gözleri doldu.

Gözleri yurekten bir gülümsemeyle ışıl ışıl kendini rüzgara bıraktı. Rüzgar şefkatle tutup kaldırdı çağlar kadar yaşı bedenini, karanlığın elleri uzanıp dikkatle yakaladı ellerinden, yıldızların ışığı ak saçlarında oynayı. Yer geride kaldı, sonsuz uğurumlar ağıdı ayaklarının altında ardi ardına o süzülüp yükseltirken karanlık gökyüzüne doğru. Rüzgar yüzünde hissetti, ve kanatlarında. Yukseldi, sessiz ve sakin bir biçimde, sanki o olduğu yerde duruyormuş ta, yüzü onu geride bırakıp uzaklaşınca gibi. Yukseldi, dönerek rüzgarla birlikte, yükselirken unuttuğu şeyleri hatırladı tek tek. Rüzgarın kahkahalarını duydu, "Artık biliyorsun! Bana ihtiyacın kalmadı, bundan sonra kanatların götürür seni gitmen gereken her yere!"

"Artık biliyorum! BİLYORUM!" Kendi kahkahaları rüzgarına karıştı, kanatları daha da büydü, daha da açıldı. Yukseldi, yükselmemesi gerektiği söylenenin de ötesine ve daha da ötesine ve daha da ötesine. Kayıdan, korkudan, her tür duygudan arındı benliği, sadece sonsuz bir sevgi duydu derinlerden taşan. Alev alev yandi, önce içten ige, sonra da yıldızları kışkırdırcasına bariz, gölgelenmemiş biçimde. Karanlık saygıyla açıldı, yol verdi ışığına. Gülümsemesi kaosun en kuytu yerlerine düştü, aydınlattı los gölgelerin kasvetli yüzlerini.

"Evimdeyim! Artık evimdeyim!"

Bir daha ölümlüler arasında yüzü görülmeli, ya da sesi duyulmadı. ☺

**"Artık biliyorum! BİLYORUM!"** Kendi kahkahaları rüzgarinkine karıştı, kanatları daha da büydü, daha da açıldı.

# SERBEST ÇAĞRISIM

## UÇURUM...

**Kim kimi `gerçekten` düşünür ki...**

Vosviddin, kafasını yerinden çıkartarak orta yuvarlağa diktı. İyice gerildi... Yumuk yumuk ellerileyle kafasına umutsuzca baktı. Elleri doldu, ama bu bir şeyi değiştirmeyecekti. Bir anda koşmaya başladı ve... Kafasına vurdu. Kafası havada ilerlerken, Vosviddin olduğu yere çakılı kaldı. Kendisini yere bıraktı... Yaptığından çok fazla pişmanlık duyuyordu. Kocaman da olsa, anlaşmasalar da, o, onun kafasıydı. Vosviddin, birkaç sessiz dakikanın ardından kafasını aramaya koymuldu.

Vosviddin, o kadar sert bir vuruş yapmıştı ki, kafası stadyumun dışına çıktı ve havada birkaç dakika gittikten sonra kapkarankıl bir araziye düştü. O sırada orada misket oynayan çocukların, Vosviddin'in kafasının başına toplandılar. Çocuklar, Vosviddin'in kafasını görünce gülüştüler. Çünkü ilk defa o kadar büyük bir kafa görürülerdi. Çocuklardan en şıman olanı eğilerek Vosviddin'in kafasını aldı. Onu eliyle havaya kaldırıldı ve,

-Bu misket benim!  
diyerek pis bir kahkaha attı. Diğer çocuklar, istemeden de olsa şıman çocuktan korktukları için bunu kabul ettiler. Şıman çocuk, aralarında en çelimsiz olan çocuktan misketlerin

hepsini dizmesini istedi. Çelimsiz çocuk, elteri titreyen titreye onun istediğini yaptı. Şıman çocuk, Vosviddin'in kafasını eline aldı ve misketlere doğru sert bir vuruş yaptı. Vosviddin'in kafası en baştaki miskete doğru ilerlerken yerdeki bir taşa çarptı ve misketlerin yanındaki yoldan aşağıya yuvarlanmaya başladı. Şıman çocuk ve diğerlerin panikleyerek onun arkasından koşmaya başladılar. Yokuşun başına geldiklerinde, Vosviddin'in kafası çökten kaybolmuştu. Çelimsiz çocuk buna çok sevinerek gizlice gülmüşsedı. Şıman çocuksa... Sinirli sınırlı, misketini bulmak için yola çıktı.

Vosviddin'in kafası, uzun yokuşu hızlı bir şekilde geçtikten sonra bankta oturan yaşlı bir adamın ayaklarına çarparak durdu. Yaşlı adam, okuduğu gazetesini katlayarak çantasına koydu ve eğilerek Vosviddin'in kafasını yerden aldı. Tozlarını, cebinden çıkardığı bir mendille aldı. Dikkatlice inceledikten sonra, Vosviddin'in kafasını yanına koydu. Uzun bir sessizlikten sonra onuna konuşmaya başladı, ama Vosviddin'in kafası yaşlı adama karşılık vermemiyordu. Yaşlı adam, Vosviddin'in kafasının kendisiyle konuşmamasına çok üzülmüştu. Gazetesini yerinden çıkartarak yeniden okumaya başladı. Birkaç saniye sonra, aniden gazeteyi kapatarak çantasına attı ve Vosviddin'in kafasını kolunun altına alarak ayağa

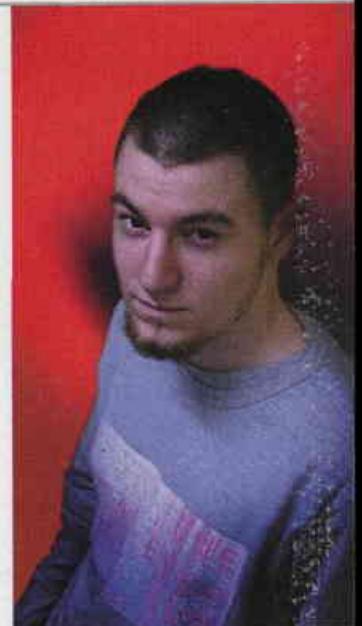
kalktı. Kafayı çantasının içine attı ve eve doğru koşmaya başladı. Yaşı adam, konuşmamasına rağmen Vosviddin'in kafasını çok sevmiştir. Eve gittiğinde onunla yeniden konuşmayı denemeyi ve onunla birlikte yaşamayı düşünmüyordu. Ama.. Bir anda elinde bir hafiflik hissetti. Kafasını hızla çevirdi ve çantasına baktı... Vosviddin'in kafası yoktu. Çantanın altından düşmüştü... Yaşı adam, arkasına baktığında da onu göremedi. Ağlamaya başladı... Daha sonra... Arkadaşını aramak için yola koyuldu.

Vosviddin'in kafası bir defa daha kaybolmuştu. Yine bir yokuştan aşağıya doğru yuvarlanıyordu. Yokuş bittiğinden sonra Vosviddin'in kafası yavaşlamaya başladı. Tam duracakken, çok uzun bir yokuşa daha girdi ve çok hızlı bir şekilde yeniden aşağıya doğru yuvarlanmaya başladı. Bu uzun yolu, Vosviddin'in kafasını iyice yiprattı. Her tarafta ezilmiş ve hâla yuvarlanmaya devam ediyordu. Neyse ki, yokuşun bitmesine az kalmıştı. Yokuş bittiğinde, Vosviddin'in kafası bir uçurumun kenarındaydı.

Şıman çocuk, koşmaktan nefese kalmıştı. Ellerini dizlerine koymarak derin derin nefes almaya başladı. Daha

sonra kafasını kaldırıp karşısındaki ilk yokuştan aşağıya doğru koşmaya başladı. Şıman çocuk, tam da misketini düşünürken arkasında bir ses duydı. Kafasını çevirdiğinde, arkadaşını arayan yaşlı adamı gördü. Yaşı adam, elindeki bastona almadan, neredeyse şıman çocuyla aynı hızda yokuşunu iniyordu. Yaşı adam, tam da arkadaşını düşünürken arkasında bir ses duydı. Kafasını çevirdiğinde.. Kafasını arayan Vosviddin'i gördü. Vosviddin, panik içinde aynı yokuştan aşağıya doğru koşuyordu.

Şıman çocuk, yaşlı adam ve Vosviddin, yokuşun sonuna geldiklerinde, Vosviddin'in kafasını karşılarında buldular. Şıman çocuk yeniden pis bir kahkaha attı ve Vosviddin'in kafasına doğru ilerlemeye başladı, ama kafanın yanına geldiğinde, ayağı kaydı ve... Uçurumdan aşağı düştü. Yaşı adam, bu olaya oldukça sevinmiş gibi görünmüyordu. Hemen, Vosviddin'in donuk ve çaresiz bakışları altında Vosviddin'in kafasının yanına doğru koşmaya başladı. Eğildi... Tam kafayı alacağı sırada, dengesini kaybetti ve uçurumdan aşağı düştü... Vosviddin, o ana kadar her şeyi izlemiştir, ama artık, kafasıyla yalnız kalmıştı. Vosviddin, gülümseyerek kafasına baktı ve ona doğru bir adım attı. Vosviddin'in kafasının gözünden bir damla yaş aktı ve... Kendisini uçurumdan aşağıya bırakı... Kayaların arkasındaki çelimsiz çocuk gülmüşsedı... ☺



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

**Bu öykü kime? Gizem'e...  
Başka soru sorayım mı? Bak  
sordun işte...  
Ama o soru sayılmaz ki... Asıl  
bu sayılmaz.  
Uff! ...**

**Şıman çocuk, Vosviddin'in  
kafasını eline aldı ve  
misketlere doğru sert bir  
vuruş yaptı.**

# CESUR YENİ DÜNYA

## SULTANAHMET

**Sessizce sıyrıldı gölgelerin içinden...**



Tugbet Olek [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

**Level okurları ve editörleri her ay sizin için ilginç şeyler hazırlıyor. Bunları Level CD'sinde ele geçirdikleri bir yere tıkıyor. Haberiniz var mıydı? Bu kırıla kırıla kuş haline gelmiş hikayenin tam versiyonunu gelecek ay tamamen ücretsiz ve reklamsız olarak Beneath the Ground'da bulabilirsiniz. CD'yi kurcalayın!**

Sultanahmet'te sıradan bir sabah. Soğuk, ıslak ve sisli... Ama tarihi yarımadada hala alacakaranlık içinde. Uzun bir sonbahar gecesinin ardından silkinecek, uyanacak, kalabalık ayaklar altında ve meşhur kubbelerin tanıklığında tekrar hafızat bulacak. Ama şimdi sessiz ve sakin; erkenci bir kaç adım umursamadan uykusunu sürdürür. Binlerce yıldır orada olduğunu bitterek ve binlerce yıl daha orada kalacağından emin.

Meydan bu sessizlik içinde yarı kalan uykusuna dönenek iken bir silah sesi ile irkildi. Daha sonra bunu diğerleri izledi. Sesler saraydan geliyordu. Silah sesleri ve boğuk bağırlılar yaklaştı. İkinci avlunun kapısından bir gölge koşarak Alay Meydanına çıktı. Çok gerilerden bir alarm sesi duyuluyordu. Gölgelerde kalmaya çalışarak koşmaya devam etti. Hemen arkasından iki silahlı asker çıktı. Onu göremeyince bir an duraksadılar. Sultanahmet'e açılan ana kapıya doğru koşmaya başladılar. Bu sırada ana kapıdan iki asker de saraya doğru koşuyordu. Onlar birbirlerini görmese de 0 hepsi çok net görüyordu. Otoparktaki birkaç arabayı kendine siper ederek Darphane kapısının yanına geldi. Becerikle kapının yanındaki duvara tırmanmaya başladı. Eğer Darphane'ye girebilirse onlardan kurtulmuş olacaktı. Çünkü Darphane artık sanat merkezi olarak kullanıyordu ve bu aralar boştu. Ne kadar dikkatle tırınansa da otoparkın yanındaki sokak lambaları duvarı aydınlatıyordu. Tam duvarın üzerine ulaşmıştı ki onu gördüler. Tekrar silah sesleri duyuldu ama o çoktan aşağı atlamıştı. Yere indiğinde bir an için nefesi kesildi, duvar oldukça yükseltti. İki bükülü kendine gelmeye çalışarak kaldı. Hızla yaklaşan ayak sesleri kapının önünde durdu. Kapıdan geçemeyeceklerini anlayınca kufretmeye başlıdalar. Biri telsiz ile durumu rapor ederken diğerleri Darphanenin aşağı kapısına doğru yöneldi.

### vastulm̄pirabin

Kendini toplayıp ayağa kalktı. Siyah pardesüsüne yapışan çamurları silkeledi. Sonra dar Arnavut kaldırımından aşağı yürüdü sakince. Dışarıdan bir polis sirenı duyuldu. Sükunetin bozmadı. Beş metreklik duvarı tırmamadan buraya girmeydi. Merkezin kuzey köşesine kadar gidip becerikle yüksek duvara tırmandı tekrar. Bu duvar aynı zamanda sarayın ana suru olduğu için çok daha yüksekti. Tırmanış uzun ve yorucu oldu. Duvarın üzerinde nefes almak için bir iki saniye bekledi. Her şey sakindi. Ama aşağıdan gelen bir köpek havlamasıyla irkildi. Hemen altında uzun bir sıra şeklinde giden iki katlı ahşap evlerden birinin bahçesinde irice bir köpek gözlerini dikkat ona havlıyordu. Hiç hesapta olmayan bir şey. Bir an için

tereddüt etti. Tız bir vizildamayı köpektenten çikan ince bir inilti takip etti. İri hayvan olduğu yere yığılıp kaldı.

Dikkatlice duvardan aşağı indi. Köpeğin cesedinden bıçağı- ni çıkarıp sildi ve pardösüsünün altındaki kınına koydu. Hızlı olması gerekiyordu. Çünkü şimdiden bir kaç ekip arabası Gülhane parkının önünü kesmişti. Herhalde Darphane'den oraya kaçtığını düşünüyorlardı. Sessizce evin yanından dolaşıp sokağın kenarında bir köşeye sindi. Ahşap evler boyunca ilerleyen sokak sessizdi. Ama her an sokağa dalabilecek bir ekip arabası ile karşılaşmak istemiyordu. Sokağın karşı tarafında Ayasofya'nın duvarını kaplayan sarımsaklılar takıldı gözü. Hızla fırlayıp sokağı geçti ve sarımsaklıların altına sindi. Onların gölgesinden yararlanarak sessizce sokak boyunca ilerledi. Tam

sokağın köşesine gelmişti ki sokağın diğer ucundan yaklaşmakta olan farları gördü. O farların önünde saklanabileme şansı yoktu. Olduğu yerden fırlayıp köşeyi döndü ve tramvay yoluna doğru koşmaya başladı. Ancak tramvay yolundan aşağı iki polis arabası daha geliyordu. Sokağın ortasında hareketsiz kaldı. Kapana kışılmıştı. Gözü karşısındaki alçak ahşap kapıya takıldı. Kapıya doğru atıldı. Kapı alçak değildi sadece bir kaç basamak ile inilen dar bir girişi vardı. Basamakların di-

bine büzülüp iyice ufalttı kendini. Uzun farlar o küçük kapı aralığını aydınlatıp geçti. Diğer yoldan inen polis arabalarının sesi uzaklaştı. Ortalık sakinleşti tekrar. Yavaş yavaş saklandığı yerden çıkıştı ortalığı kolaçan etti. Her şey yolundaydı.

Küçük ve hızlı adımlarla ilerleyip tramvay yoluna çıktı, yolu karısına geçip sarnıcın girişine sindi. Çevresini dinledi. Her şey sakin gibiydi. İçin en zor kısmına gelmişti. Şimdi iki ana cadenin birinden geçmek zorundaydı. Ya tramvay yolu boyunca yukarı koşacak ya da sarnıcın önünden giden yoldan içeri girecekti. İlkisi de çok riskli geldi gözüne. Kararını verip sarnıcın önünden içeri giren yola saptı. Kapı aralarına, posta kutularına, yolunun üzerindeki her saklanabileceğine yere sinevrek ve çevresini kollayarak. Ama karısına çıkan olmadı. Artık saraydan bir hayli uzaklaşmıştı. Ara sokaklardan Babi-Ali'ye doğru ilerledi. Artık rahattı. Pardösüsüne iyice sarılıp erken den kalkıp işine giden biri gibi hızlı ve sınırlı adımlarla ilerledi. Bab-ı Ali'yi geçip Kapalıçarşı'nın çevresindeki sokaklardan aşağı Tahtakale'ye indi. Ne kadar sakin gözükmeye çalışsa da kalbi delicesine atıyordu. Hedefine yaklaşıkça daha da çok. Doğmaya hazırlanan güneş karşısı yakanın üzerinde göğü kızartmaya başlamıştı bile. Adımlarını hızlandırdı... Uykularına dalmadan onları yakalamak istiyordu. 

*Meydan bu sessizlik içinde yarı kalan uykusuna dönecek iken bir silah sesi ile irkildi. Daha sonra bunu diğerleri izledi. Sesler saraydan geliyordu.*

# OYUNGEZER

## KİMSİNİZ SİZ?

Böyle sorular gördükçe kartvizit denen şeyin felsefeye çelme taktığını düşünüyorum

Konusunu bir ay önceden duyurduğum yazının başına bir türlü oturamışım insan. Sanki biraz daha oyalansam söz verdiğim unutup dalgınlıkla başka şeyler hakkında yazma şansım olacakmış gibi saatlerdir Internet, SimCity, televizyon arasında gidip geliyorum. Ama yok unutmadım, unutabileceğim gibi de görünmüyorum, bu ay sizden bahsedecektik. Şu birkaç aydır aşağıda sorduğum sorulara verdiniz yanıtlarınızın toplamından bir okuyucu analizi yapacaktık. Aradan geçen bir ayda "klavye yazısından karakter tahlili" iddiamı biraz yumuşatıp "oyungezerin okuyucu tarafından algılanma biçimini üzerine bir deneme"ye çeviresem ne olur? N'olur n'olur...

Ne zamandır var bu Oyungezer? Gamar zamanlarını da sayarsak dört yıldır falan. Hiçbir zaman bunalacak kadar çok okuyucu mektubu alan bir köşegen olmadım (köşegen esittir köşe yazarı olsun). Hakkında inceleme yazdığını oyunlarla ilgili ardi arkası kesilmeyen sorular, yorumlar hatta alternatif inceleme yazıları gönderenleriniz oluyor tabii ki ama Oyungezer'de durum öyle değil. Fakat düzenli olarak okuduğum gazete ya da dergi yazarlarına bugüne kadar tek bir köşe yazısı için tek bir mektup göndermemiş bir okuyucu olduğumdan herhalde, bu sessizliğimi kötüye yormak hiç akıma gelmedi. Şunun sırasında Esra Ceyhan'a faks çekmemiş, herhangi bir polemik programına telefonla katılmamış, "Konuşan Türkiye"yi ters tarafından anlamamış kaç kişi kaldık ki aycıca?

Oyungezer'in de aksatmadan her ay mail gönderen, o ayın yazısını tartışan takipçileri var elbette ve bunu garip semiyorum ama yillardır iki satır kelam etmeden okuyanları da görmezden getemiyorum. Görmezden gelmek ne kelimeli, sessizliğin o her yeri kaplayan sesini belki de fazlasıyla duyuyorum. Gevelemem o ki, sayfanın sizi yazmaya zorlayan şu soruları olmasa emekliliği gelene kadar gitiniz çıkmayacaktı muhitemen ve bence bu çok makul bir iletişim yolu. Evet evet, siz biraz asosyalsınız ama benim asosyal olduğum kadar değil. Bu tespitle birlikte geçen aydan verdiğim sözcük azıcık da olsa yerine getirmiş oldum. Bravo bana.

Kamuya açık her üretim alanı kendi izleyici kitesini oluşturur, biliyoruz. En baştan bir hedef kitle seçip onun duyarlılıklarına yakın durmaya çalışan fazla profesyonel işler vardır mesela ve bu profesyonellik adına zaman zaman paylaşılabilirler (çocuklara tüketilecek malzeme çıkarmak için Star Wars'da Jar Jar Binks diye bir karakterin bitirmesi örneğin). Bir de bu hedef kitleyi önceden saptamayan, bu hesapları çok da umursamadan, bildiği işi yapmak adına harekete geçen adamlar vardır. Sonra benzer zevkleri, benzer hayat görüşlerini ve biçimlerini, benzer rahatsızlıklarını, hayalleri, bir sürü şeyi paylaşan insanlar bu şeyin etrafında



toplasmaya başlar. Niceliğin değil niteliğin belirleyici olduğu "amatör" ortamlar yaratılır. Bu dergiyle okuyucusu arasında kurulan benzer bağın payına düşen kısmından çok mutlu olduğunu da belirtmeliyim. Zira buradaki okuyucunun pazarlama kaygısıyla şişirilen balonları çok da ipleneğini görüyorum. Hem aynı fikirde olduğum hem de karşısında kasılmadığım insanlara seslenmek (ya da bir şekilde burada yazanların ontara ulaşlığını bilmek) güzel şey vesilem.

Oyungezer'de bilgisayar oyunlarına bir türlü sıra gelmediğini artık hep birlikte kabullenmişimden herhalde, bu sayfa üzerinden kurduğumuz iletişimde, bizi buraya getiren esas şeyi, yani oyunları pek konuşmuyoruz. Sizin gündelik hayatınızın ne kadardır ele geçirmiş durumda bilmiyorum ama ben aslında günlerce takıntı bir şekilde aynı oyunu oynamayı sonra da içindeki saçılıkları ve güzellikleri konuşmayı seviyorum. Ama bu sayfada yabancı duruyor o yorumlar. Burası bir şekilde alternatif ruh hallerinin kurtarılmış bölgesi oldu. Ama valla isteyerek olmadı. Sizin de benzer bir algılama içinde olduğunuzun farkındayım. Zaman zaman abartıp Güzin Abla yerine koynalar da çıkıyor ama onu da sözünü ettigimiz ruh hallerinin bir parçası olarak algılamakta sakınca görmüyorum ben.

İlk yazımı yazarken bu kadar uzun ve öğretici bir sürecin başında olduğumun kesinlikle farkında değildim. Şimdi neler değişmiş diye dönüp Level'da yayınlanan ilk yazımı okuduğumda, sayfanın öte tarafında sessizce de olsa duran herkese "teşekkür ederim" ile geçiştirmeyeceğim bir şeyler borçlu olduğumu hissediyorum ama yine de teşekkür ederim.

### Yanıtlar

Geçen ayın naçiz iki sorusuna gelen yanıtlarınızdan yaptığına naçiz seçimlere geçiyoruz. Kendinizi hangi kurgu kahramanıyla özdeşleştiriyorsunuz diye sormuştum. Ejderha Mızrağı'nın Raistlin'ine (Sarp), Şeker Portakalı'nın büyündükçe daha bir bağılandıgı hayatı daha bir yabancılaşan Zez'e (Barış), kendi yarattığı FRP karakterine (Aybars) yakın hissedelerin yanı sıra kurgu karakterlerinin ait oldukları kitap, film, oyun her neyse o bitene kadar yaşadığını, sonra bir başka karakterle özleşmek üzere terk edildiğini, kendimizi bir karaktere sonsuza kadar yakın hissetmemizin sağlam olduğunu düşünenler de vardı (Tolga).

İkinci soru hayalinizdeki oyun senaryosuyla ilgiliydi. Abdullah, son derece sıradan bir arabayla çıkışmış sıradan görünen bir yolculuk üstüne kurmuş oyununu. Sakın bir yolda güzel müziklerle ilerliyorsunuz, "siz sürekli bir yere varmak için süreksiniz ama ne o yer belli olacak ne de siz orayı bulacaksınız"... ☺



Serpil Ulutürk | serpii@level.com.tr

*Yine quiz klasmanından iki soru, isminizi yazıp yazmadığınızı kontrol etmeyi unutmayın. Zamanınız bol, sorular basit. Kullandığınız verilerin gerçek hayatı olmasa gerekmez, hayal kurmak serbest. Bitiren okuyucuların ismini bilgisayar yüzünden.*

**1-Bilgisayar denen şey olmasaydı, masadaki boşluğunuzu neyle doldurduğunuz acaba? Hani yani bir şeyleri iskalıyor olabilir misiniz bilgisayar yüzünden?**  
**2-Bana üniversitede bitirme tezi olabilecek bir oyun söyleyin. Hangi okuldan hangi oyunun teziyle mezun olmak iyi olurdu?**

**Ne zamandır var bu Oyungezer? Gamar zamanlarını da sayarsak dört yıldır falan.**

# inbox & outbox

*Yeni bir sayı, yeni mektuplar, yeni cevaplar.  
Buyrûyüün, sıcah sıcah!*

## ► OLD USER DETECTED

Sevgili Level...

Birkaç sayıdır "dinozor" sohbeti sürüyor. Ben de eski bir kullanıcım (1986'da bir Sinclair Spectrum+ sahibi

olduğumdan beri...) ve ocak sayınızda emülatörlerle yer ayıranız çok güzeldi. Fakat derininde, eski bilgisayarlardan bahsedildiğinde, Sinclair'dan pek bahsedilmemiğini görüyorum. Bildığınız gibi 80'li yıllar, "Personel Computer"ların altın yıllarıydı. O yıllarda birçok firma kendi sistemini üretiyordu ve Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX, Atari gibi bilgisayarlar daima en çok kullanılan sistemler olmuşlar-

sanki, ismini her defasında anmışımın eski sistemlerden bahsederken. Ama tabii yeni nesil bilmez o aletleri, orası ayrı. Nereden bilsinler ki, çoğu kullanıcı çöpe saldı eski cihazını. Tabii benim Amstrad 6128 halen içerisinde bir yerde duruyor, orası başka. Ama yalan değil, dışarıda o eski cihazlar cidden koleksiyon malzemesi haline geldi. Gerek eski ev bilgisayarları olsun, gerek eski oyun konsolları, gereke de orijinal kutulu oyunlar ciddem değerlendi. Ah, bu arada, Sinangil senin mektubu bana iletirken malesef yazının sonuna eklediğini söylediğin linkleri ham yapmış (yapmadım valla! - Blax). Ama herhalde meraklı için nette araştırip bulmak pek fazla zaman almaz.

## ► NASIL OLUYOR DA OLUYOR?

### **Nasıl oluyor da çıkmamış ekrana kartı için oyun yapıyor, burada bir mantıksızlık yok mu?"**

di. Fakat o zamanlardan beri gözlediğim ilginç bir şey var. Commodore ve Amiga dışında diğerleri pek tanınmıyor. Gerçi Teleteknik gibi üstün bir firmaların dağıtımında olmak, bu bilgisayarlara çok büyük bir avantaj (pazar) getirmiştir. Ben, az önce söylediğim bütün sistemleri kullanma şansına erişmiş bir kullanıcım. Ama sanki hala süregelen bir fanatiklik mi var (Tuğbek'in "Öküz müüz" yazısında bahsettiği gibi)? Evet, o zamanlarda herkes kendi bilgisayarının üstünlüğünü övdü tabi. Bu yazıyı yazmadıma, bir gece, bir emülatör sitesinde katıldığım sohbet neden oldu. İlk defa dünyadan başka bilgilerle eskilerden konuştum. Dışarda herkesin, bütün bu sistemlere sahip olmak için hala paralar harcadıklarını öğrendim. Emülatörü değil, gerçekini kullanmaktan hoşlanıyorlar (benim Sinclair değerlendirdiğimde:)). Bizde artık bu aletleri bulmak çok daha zor, ama en azından bu sistemlerin hepsini tanıma şansı emülatörler sayesinde var. Ben de haddim olmayarak, bu çorbada bir tuzum bulunsun istedim ve yazının sonuna birkaç link ekledim. Şubat sayınızda emülatörleri CD ile vereceğiniz yazmışsınız. Bir de Spectrum emülatörü verirseniz, insanlar tanımaması bire belki meraklarından bunu denerler ve eminim ki hoşlarına gidecektir. Ben halen C64, Sinclair ve Amiga emülatöründe oyunları oynuyorum, tavsiye ederim:)) Amstrad, 1986'da Sinclair'i satın almıştı ve Sinclair programları-oyunları internetten indirmek herhangi bir yasal engel teşkil etmiyor (inanın bu konuda oldukça araştırma yaptım). Hepinize şimdiden teşekkür ediyorum.

SERKAN

Hey gidi hey!

Diye bir giriş yapsam cevaba millet kaçar simdi, gene nostaljik geyik geliyor diye. Ama ZX Spectrum konusunda haksızlık ediyorsun

Ben bir şeyi anlamadım (bilgisayıri severim ama donanımdan pek iyi anladığımı sanıyorum) Doom3 çok iyi bir sistem istiyor hatta bundan dolayi pek çok email almışınız. Ama ben başka soru soracım zaten bu sayıda sistemin cevabını vermişiniz. Benim sorum çıkmamış daha iyi bir grafik kartı olmadan nasıl daha iyi grafikli oyun yapıyorlar? Burasını hiç mi hiç anlamadım bunun cevabını sizlerden bekliyorum.

FIRAT

Merhaba Fırat,

Aslında güzel soru, nasıl oluyor da çıkmamış ekrana kartı için oyun yapıyor, burada bir mantıksızlık yok mu? Aslında yok. Bak şimdi, işsana ve bana, yana "son kullanıcıya" geldiğinde GeForce FX daha piyasaya çıkmamış olabilir. Ancak eğer sen piyasada söz sahibi bir programcı isen ye yeni bir ekran kartının tüm özelliklerini kullanacak gösterili bir oyun yapmışsan durum farklıdır. Belki GeForce FX işlemcisi ve bunu kullanan kartlar henüz piyasaya sürülmemiş olabilir. Ancak bu işlemcilerin gerek mİmari yapıları, gerek kullanacakları gelişmiş komut setleri zaten çok önceden kararlaştırılmıştır. Unutma ki NVIDIA yeni bir grafik işlemci tasarımların hiç var olmayan birşeyi sıfırdan yaratmıyor. Akşine tasarımcıların yaptıkları şezyat zaten bilinen teknolojileri seri üretme uygun halde tasarlamak ve sekil vermek. Bu yüzden Doom 3'ün yapımcıları GeForce FX'in yeteneklerini zaten biliyorlar ve oyun kodunu bunları kullanacak biçimde geliştiriyorlar. Geri kalan ufak tefek problemler de son Beta testlerinde ayıklanıyor ve burada biraz da işletim sistemlerinin sunduğu esneklikten faydalaniyor. Olay bu yani.

## ► EPISODE 2:

## ATTACK OF İ.V.I.O.!

Selam Mad ve diğer dinazorlar,

Kasım ayında i.v.i.o'nun yazısını okuyunca dedimki kendi kendime ben bu mail'i ne zaman attım diye düşündüm. Acaba ben bu e-mail'i attıktan sonra kafama bi sey düştü de sonra hafızamı mı kaybettim diye yine kendi kendime düşündüm. Şaka bi yana insanın kendi gibilerinin var olduğunu bilmesi kadar güzel bir şey yokmuş şu dünyada.

Aslında bu maili o e-mail'i okuduktan hemen sonra atacaktım ama USEDİM İSTE. Ama sonra Aralık ayında senin hadi dinazorlar e-mailinizi bekliyorum buyruğundan sonra sorumlu bir dinazor olarak geçtim klavyenin başına. Aslında ben yaş olarak dinazor sayılısam da oyun geçmişi bakımından çitir sayılırim. Çünkü ilk bilgisayarımlı Üniversite 3. sınıfta aldım (1998). Yani anlayacağın öyle c-64, spectrum, amiga falan görmedik be dostum. İlk oyunum da bilgisayarcının bilgisayarama yüklediği doom2 idi. Ama sonra ne oldu ben de bilmiyorum (o ara şurumu kaybetmişim) pc başından kalkamaz ve oyun olup akar olmuşum.

Ama yaş kemale erip te oyun oyanama devam edince (ki zaten yaş kemalken oyunları tanıtmışsan) bazı problemler ortaya çıkmaya başlıyor. Nedir bunlar:

1-Aile içinde -insanlar kaç yaşına kadar oyun oynarlar- konulu sempozyumlar başlar.

2-Gazete bayilerinden Level alırken porno dergi alıyorum gibi utanırsın.

3-Oyun cd'si alırken orada bulunan çocukların sana abi şu oyun daha güzel demeleri üzerine yüzün kizararak onları duymamazlık tan gelirsin.

4-Oyunlarla ilgili görüşlerini paylaşacak yaşı-baş almış kişiler ararsın ama nafile bulamazsınız

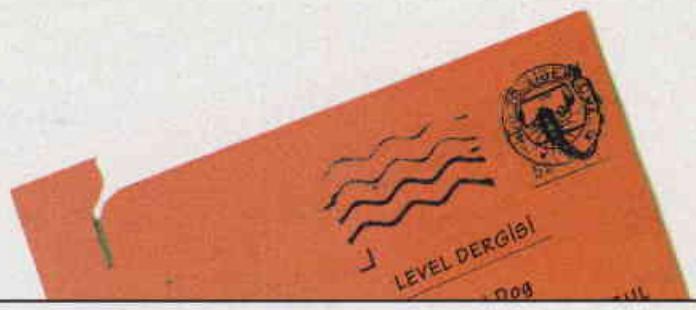
5-Level'a mail attığında isminin yazılmasını istersin.

Bu ay içinde İstanbul'a bi iş görüşmesi için geleceğim. Dergiye uğrayıp koca koca adamları oyun oynarken görmek çok isterim. Bu bana oyun oynamanın dayanılmaz hafifliğini hissettiğim bundan eminim. Aslında yazacak çok şey var ama daha fazla kafanızı ağırmak ve diğer dinazorları bunalıma sokmak istemem. Ha bu arada gelecek ay in box-out-box jurassic dönemini yaşayacak. Şimdi den sabırsızlanıyorum. Bi de benim bi sorum olacak. Dergide bir oyun incelemesinin sonunda verdığınız minimum veya önerilen sistem bölümünde işlemci bölümune ya pentium3 yada pentium4 bilmem kaç mhz yaziyosunuz ya bunun celeron karşılıkları nedir?

Herkeste yeni yılda başarı, sağlık, mutluluk diliyorum. En güzel günler sizin olsun. Hoşça-

lin

i.v.i.o: EXPANSION PACK



Ya aslında çok dinazor da sayılmazın behocam, ama tabii yaş onsekizi geçti mi olaylar şekil değiştiriyor, bilirim. Toplumda öyle bir çizelege vardır ya hanı, üniversite biter, askerlik yapılır, evlenilir ve buna bağlı olarak "durulma" olayı yaşanır. Neyse artık öyle? Aslında bence olay basit, önceki nesiller farkında olmadan intikam alıyorlar sonrakilerden, hanı "Ulen bizim ağızımıza edildi, sizin de edilecek, yok öyle yırtmak!" dercesine, anlatabiliyor muyum? İşte o yüzden ne halt etsen etrafındaki topluma yaramaz, gözlerine batarsın. Tabii şahsen "ipimle kuşağım" bir adam olduğum için bugüne dek topluma zerre kulak asmış değilim,asmaya da hiç niyetim yok. Önce toplum kendine bir çeki düzen versin, şöyle adama benzesinler, ondan sonra gelip bana laf etmeye belki yüzler olur. Sırf toplum öyle istiyor diye sevdiğim hiç bir şeyden zerre ödüne vermeye değmez. Bir iki defa uzlaşmayı deneyeyim dedim, sonunda zararlı çıkan, eli böğüründe kalan hep ben oldum. Neyse, Celeron sorusuna gelince, aslında işlemci hızları aşağı yukarı aynıdır ama esas problem yaratılan işlemci çekirdeğindeki ön belleğin Celeronlarda çok düşük olması. Ama bugün bir Celeron 1700 işlemcin varsa düzgün çalıştırılamayağın oyun olmaz pek, onu da belirtiyim yani.

#### ► GOOD NIGHT GRACIE...

Sevgili Level Çalışanları,

Ben sadece bişeyi itiraf etmek için bu maili gönderiyorum. Bilmiyorum ama siz neden oyun oynuyorsunuz? Ve oyun oynarken amacınız ne? Siz diyeceksiniz ki bu bizim işimiz peki siz benim yaşındayken yani şu lise yıllarda da oyun oynamadınız. Tabikide oynardınız ama benim durumuma düşseydiniz oynamadınız. Siz zaten bu mailde dergide göstermesiniz. Benim dicem artık oyunu bıraktım, belki yaşama göre erken ama bıraktım. Peki neden bıraktım? Kız arkadaşım öyle istiyordu ondan (gülmemeyin). Artık herkes bana selamı diyor. Siz neden bu maili gönderiyorsun dersiniz dimi? Başka çarem yok kimse beni anlamıyor. Ben sinan abiden yardım istiyorum, sence sinan abi oyun oynamamışım oynamamalıyım. Lütfen biriniz yardım etsin sinan abi, berker abi, tuğbek abi lütfen please help me. Artık gelecek oyunları göremiyorum. Doom 3 ve özellikle Doom 3, star wars galaxies filan göremiyorum. Size söligeğim ordan bi yazı verin oyunun yararlarında aysılın bakış akışını değiştirelim. Aslında bu oyunlar yüzünden az çekmedim. Babam küstü annem küstü, bu oyunlar beni evden kaçırttı. Burdan bütün oyun oynayanlara sesleniyorum siz 1 hafta oyun oynamadan durabilirmisiniz? Ben duramam sanıyorum ama durdum sizde bi deneyin şole açılın hayatınızı yaşamayı bırakın ultima online'ı bırakın CS'yi biraz hayata bakın.

Kafanızı şişirdiğim için üzgünüm ama lütfen bir cevap yazarsanız kafamda hiç bir soru işaretçi kalmıcaz. Bu arada ben Özer. Aslında yakında Levelida bırakmayı düşünüyorum ama bırakamıyorum, annem artık bu levelleri yakalamıyor. Neyse ben fazla uzatmayım. Cevap verirseniz çok ama çok mutlu olucam şu sorular biraz moralim bozukta

ÖZER ARIŞ

Vah gençlik vah!

Şimdi senin esas demek istedigin şu, "Kırk yılın başı bir hatun bulmuşum, babamı tanımadım, oyun ne ki?" yani en azından benim anladığım budur. Güzel, hoş, tabii herkesin hayatı kendince öncelikleri felan oluyor. Oluyor olmasına da, bizden ne istiyorsun? Senin yerine karar vermemizi mi? Unut babacım sen onu.

## "Oyunu bıraktım. Peki neden bıraktım? Kız arkadaşım öyle istiyor da ondan."

Hayatın boyunca kendi kararlarını ya kendin vereceksin, ya da birilerinin elinde maymun olacaksın. Bunun alternatifisi yoktur. Yani ister oyna, ister bırak, bu sadece seni ilgilendirir. Ya aslında sana bir ton nasihat edebilirim hayat hakkında ama, boşver. Sonra arkamızdan kendini beğenmiş, çok bilmış, bir taraflı kalkmış gibisinden geyik çevriliriyor. Ayrıca senin ya da bir başkasının anlatmaya çalıştığımızı pek dinnledigini de sanmıyorum doğrusu. O yüzden nasil bilirsen öyle yap. Hadi kal selametle.

#### ► XP EXPLAINED!

Sıms ben bişeyi açıklığa kovusturmak istiyorum. XP de oyunlar çalışıyorum yoksa çalışmıyorum. Herkes farklı bişi diyo. bende çözümü size sormakta buldum. Ha bi de şey var! Bu Xp de hem profesyonel hemde xp home diye bişi var. İkisinde oyular çalışıyorum yoksa çalışmıyorum. Bi zamet bi açıklayın. Tesekkürler.

BERTAN AKSOY

Bak Bertanım,

Xp genel olarak daha oturmamış bir işletim sistemi, en azından bence öyle. Ama öte yanın ve çoğu zaman oyunları gayet sorunsuz, gayet rahat çalıştırıyor. Peki sorun nerde yaşandıyor? Öncelikle her Windows gibi XP de her aygit için en güncel sürücülerin kurulmuş olmasını gerektiriyor. Eğer çok nadir bulunan ya da nispeten eski bir donanımın varsa, o zaman bunlar için XP sürücüsü bulmak zor olabilir, eh bu da sorun yaratıyor tabii. Ikincisi ise XP'nin düzgün çalışabilme için bolca RAM istemesi. XP ile rahatça çalışıp oyun oynamak istiyorsan baş ağrısı çekmemek için şöyle en az 512 MB kadar bir RAM edinmen lazım. Tabii işlemcinin de 1 GHz üstü olmasında fayda var, ne de olsa oyun oynayacaksın, değil mi? Yani

kalkıp Windows 98'i oflaya puflaya çalıştırın bir bilgisayara XP kurmaya çalışmanın anlayımı yok. Professional ile Home arasındaki bir oyuncu olarak seni ilgilendiren en bariz fark, Pro'nun daha fazla özellik sunması ama en az iki kat sistem kaynağını istemesi. Ama Home seenin işini görür, tabii kalkıp kendi Web sunucusunu açmaya niyetin yoksa.

#### ► UPGRADE COMPLETE!

Merhaba, her ay derginizi alıyor ve zevkle okuyorum, derginiz beni hangi oyunu almadığın konusunda çok iyi yönlendiriyor. Benim bilgisayarım 350 mhz yeni çıkan oyunlar ise 800-600mhz arasında işlemci gereklidir. Bu oyunlardan alsam ne olur? Bir de 2.el 32mb geforce ekran kartım var kısayol logolarının ve bir klasör açtığmda üstteki mavi çizgi sanki devam

## "Oyunu bıraktım. Peki neden bıraktım? Kız arkadaşım öyle istiyor da ondan."

varmış gibi sağa sola doğru gölgeler oluşuyor bu olay düzenebilir mi? Son sorum, gerçekçi, iyi bir araba yarışı正在打, hangisini tavsiye edersiniz?

KORAY BACANAKGİL

Merhaba Koray,

Öncelikle senin ciddi bir biçimde yeni bir sistem edinme zamanının gelmiş, o aleyle yeni çıkan hiçbir hali bırakıramazsan. Yeni oyunları alıp kurduğunda ya hiç çalışmayaçıklar, ya da tüm grafik detayı kapatıp en düşük çözünürlüğe getirsen bile oynanamayacak denli yavaş çalışacaklardır. Hani belki bazı RTSler filan oynarsın ama, özellikle FPS ya da simülasyon gibi bol aksiyonlu oyunlarda hiç şansın yok. Bahsettiğin renk problemine gelince, bana ekran kartından ziyade monitöründe bir problem varmış gibi geldi. Monitörün renk ayarlarını biraz kurcalı, ama eğer o da sistemin kalanı kadar yaşlıysa ölüm döşeğinde olma ihtimali yüksektir. Yani sana ufkuta bolca masraf gözükyor korkarımlı.

#### ► NAKAVT!

Slm Mad Cat,  
Hepinizin gerçekteki mesleğini çok merak ediyorum. Lütfen dergide yayınlar misinizzzzzzz?

MEDALOFLEVEL@MYNET.COM

Selam Medal,

Madem sen kısacık bir soru sormuşsun, ben de sana kısacık bir soru soruyım. Söylediğim, 6 senedir aynı yayinede editörlük yapan, bu işten ev geçindiren bir adama kalkıp böyle bir soru sormakla yedi sülalesine söylemek arasındaki fark nedir? Biz bilişim yayınları sektöründe çalışan editörleriz güzelim, mesleğimiz budur, en azından bugün itibariyle. Hayretler müte-

# inbox&outbox

madiyen ya!

## ► SLEEPING IN THE FIRE

Oncelikle herkese slm! Ben 21 yaşında bir üniversite 2. sınıf öğrencisiyim. Bir promosyonun sayesinde sizleri

keşfettim ve o günden bu güne -yaklaşık 2 yıl oldu- peşininden ayrılmadım. Derginizi bennim için cazip hale getiren en önemli etken aranızdaki bağ. Bazen tatlı sürtüşmelere, baze de tadından yemeyen geyiklere yol açan bu bağ bence en büyük artınız. Sürekli takip ettiğim birkaç dergideki usta-çırak, işçi patron ilişkisi (ya da adını ne koysanız), Level'de bir aile ilişkisi şeklinde vücut buluyor ve bu, okurun kendisini size ve dergiye daha yakın hissetmesini sağlıyor. Böyle devam etmenizi dilerim. Dergideki yazıların birikim sahibi kalemlerden çıktıgı belli oluyor. Özellikle Serpil'in yazılarını

## “Açıkçası ben diğer okurlarınız gibi size imrenmiyorum.”

büyük bir iştah ve keyifle okuyorum. Merak ediyorum; acaba yazılarını derleyip, kitap haline getirmeyi düşünüyor mu? Eğer bir kitap fikri varsa ilk müsterilerinden biri olacağımı garanti edebilirim. Gelelim asıl konuya. Ben de çoğu okurunuz gibi bilgisayar ve oyun müptelasıyorum. Hatta ünvanında bir yıldır bu yüzden kaybettim diyebilirim. Ama diğer okurların aksine, ne ailem ne de çevrem bana bu konuda hiçbir baskın uygulamadılar ve uygulamıyorlar. Bir şekilde kendi yolumu çizeceğime hep inandılar. Bu konuda onlara minnettarım. Oyun oynamak benim için, balık tutmak, film izlemek vs. gibi rahatlamak ve bazı şeyleri düşünmek için bir kaçamak, merdiven altındaki gizli bir oda. Sorun şu ki; artık oyun oynarken kendimi kötü hissediyorum. Nedense her seferinde, o an için oyun oynamaktansa yapacak daha iyi şeyler olduğuna inanıyorum. Ama yine de kendimi oynamaktan alıkoymıyorum. Yanlış bir çeşit bağımlıyorum.

Açıkçası, ben diğer okurlarınız gibi size imrenmiyorum, sizinki gibi bir işim veya hayatım olsun istemiyorum. Yanlış anlamamın, sizin seçim ve kararlarınızı yargılıyor ya da yadırgıyor değilim. Zaten buna hakkım da yok. Sadece sizin üzerinden kendi tahliliyi yapıyorum. Umarım anlımişinizdir. Neyse, yeterince uzun ve

sıkıcı oldu. Bu size ilk ve -muhtemelen- son yazışım olacak. Bana cevap vermenizi dilerim. Ya-yan hayatınızda başarılar. Sizi takip ediyor olacağım.

DAYSLEEPER

Sevgili Uykucu,

Bize olan olumlu yaklaşımına sevindim doğrusu, her ne hikmetse insanlar Level'a çamur atmaya filan bayılıyorlar. "Madem beğenmiyorsunuz, o zaman neden okuyorsunuz ki?" diye gayet mantıklı bir soru sorduğumda da "Vay babam, sen nasıl öyle dersin!" şeklinde bir tepki geliyor. Doğrusu sıkıldım artık bu "vay babamcılardan" ve onların türevlerinden, ama ne yaparsın? Her attığın adında birilerinin ağızına bakacak olsan bir arpa boyu yol gidemezin, doğru mu? Biz bildiğimiz gibi yapıyoruz, yazıyoruz, çiziyoruz, beğenilen beğeniyor. Eh,

hatlatır, içindeki şiddetti ve stresi alır. Türkiye'de bilgisayar oyunu hatta bilgisayar görmemiş milyonlar, hükümetlerin yıllarca üzerimizde oynadıkları oyunlar yüzünden su an sokakta birbirine girmeye hazır vaziyette dolaşıyorlar.

Son cümle söylemek istediğim ikinci konuya geçişaslında. Türkiye'nin geldiği nokta, en şiddet ve korku içeren oyunlardan kat kat fazla çocukların ve büyükleri etkilemekte. Biraz önce hükümetlerin oyunlarından bahsettirmi ama geldiğimiz durumdan sadece politikacıları suçlamıyorum. Politikacılar da sonuçta halkın (hemimizin) arasından çıkarıyor. Farkındayım karamsar ve sıkıcı bir yazı yazıyorum ama yazmak için bu kadar bekledikten sonra geyik yapmak içinden gelmedi. Evet karamsarım çünkü Türkiye'de düzgün giden bir şey göremiyorum. Kafalarımız dünyanın çok gerisinde, ekonomiye takılmış yillardır gidiyoruz (geriye doğru). Türkiye'nin en büyük sorunu ekonomi değildir, eğitim ve demokrasıdır.

Neyse, mektubumu yayılamanız için göndermeden, fikirlerinizi desdeklediğimi bildirmek istedim.

Bir de soru(num) var. Tv yayın hayatınız hayırlı olsun. Ama bu hayrınızı biz (ankara) izleyemiyoruz. Tahmin ediyorum ki anadoluda birçok ilde de aynı problem var. Yani burada hot tv yok. Bu konuda fikir ve önerilerinizi bana yazarsanız sevinirim.

SAFFET AŞIKSOY / ANKARA

Merhaba hocam,

Dünya komik bir yer değil mi sence de? Milyonlarca insan paldır küldür ölüveriyor, bir yandan da yenileri doğuyor. Binlerce yıldır ayakta olan milletler güçten düşüp onun bunun kapısında para dilenir hale getiriliyor. Öte yanda vücudu iri ama aklı fındık kadar bazı "yeni yetmeler" ellerindeki nükleer oyuncakları birbirlerine gösterip kaş çatıyorlar. Daha dünə kadar ilkel bir sömürge olanlar ellerindeki güçten deliriip tüm dünyaya efendilik taslıyorlar. Halklar yanıp yok oluyor, kundaktaki bebekler kuduz köpeklerle ya da organ satıcılarına veriliyor. Sonra ben kalıp biraz oyunla, kitapla, resimle kafamı meşgul etmeye kalkınca, biraz olsun bu dünyanın çırkefinden uzak kalmaya çalışınca insanlar beni kaçmakla suçluyor! AHHAHAHAHAHAAAAAA! Şu yerçekiminden kurtulmayı bir başarabilsem, esas o zaman nasıl kaçılırmış göreceler! Kastırıp sırf iman gücüyle Warp 9'a çıkmazsam ne olayı! Neyse. HOT-LEVEL programı olayına gelince, sanırım yapacak fazla bir şey yok, HOT TV sadece kablolu yayın üzerinden izlenebiliyor. Ve sana bir itirafta bulunuyorum, evimde kablolu yayın olmadığından ben de programı seyredemiyorum. Hesapta Burak programın kasedini ya da CD'sini getirecekti ama o da unutup duruyor. Neyse, kal sağlıcakla.

## Ayın Okuyucu İncisi:

Merhaba,

Ben adventure oyunlarının yarısına kadar oynadıktan sonra dayanamayıp tam çözümlerine bakıyorum ve oyunları bu şekilde çözüyorum. Şimdi size soruyorum: Acaba ben bu adventure'ları bitirmiş sayılırmışım, sayılmaz mıyım?

## ► DESTRUCTION DERBY

Merhaba Berker;

Ben de yolların eskitemediği oyunculardanım. 31 yaşındayım, çıktığımberidir de aralıksız level okuruyum. Güzel bir dergi çıkarmanızdan öte, gelişiminizden dolayı sizleri tebrik ediyorum.

Aslında söylenecek ve paylaşılacak çok şey var ama bugune kadar size mail atmadım. (aslında hiçbir dergi, gazete veya televizyon programına da mail ve benzeri mesaj göndermem) Oyunlar hakkında tek söyleyeceğim, oyun oynamanın yaşı olmadığıdır. Yani allah ömr verirse sonuna kadar oyun oynamaya niyetliyim. Kimse bilgisayar oyunlarından korkmasın. Korkacaksız insanların birbirlerine oynadıkları oyunlardan korksun. Oyunlar ne çocukların ne de büyükleri kötü yönde etkilemez. En fazla ra-

## ► DENGELİ BESLENME

Merhaba Berker Bey. Sizi uzun zamandır ilgiyle takip ettiğimi söyleyerek karakter israfı yapmak istemiyorum, hemen konuya gireceğim. Şu anda bir internet cafedeyim ve durumun vahemetini anlamanız için burada olup bitenleri çok detaylı anlatacağım. Burada sürekli CS oynayan ilköğretim çağında küçük insanlar var. Bunları hafta içi de sürekli burada görüyordum ama olup bitenin farkında değildim. Sonradan, bu küçük adamların okulu kırıp CS'ye koştuguunu fark ettim. Cafenin sahibi ise çok sevdigim biri olmasına rağmen ne yazık ki okullarını bırakıp gelen bu çocukların marifetmiş gibi "Aferin size aslanlarımlı!" diyerek karşılıyor. Ortada bir sorun olduğunu düşünerek sizinle paylaşmak istedim. Sizce ne yapabilirim? Oyunun kitabını (dergi :P) yazan insanların bana yardımcı olabileceğini düşünüyorum. Birkaç soru da yazıyorum:

1. UT 2003 neden level classic almadı? Ayrica Fırat alınmasının ama yazılı senin ya da Burak beyin yazmasını isterdim. Fırat'ı genelde kon-sol oyunlarının tanıtımında görüyoruz. Eminim

nası bir de kalkıp bağırmaya başlamaz mı o ana-babalar kötü birsey olduğu zaman "Devlet nerede, niye çocuğuma sahip çıkmıyor?" diye, buyrun cenaze namazına. Ulan sen sahip çıktı mı kendi çocuğuna ki elin adamina hesap soruyorsun bir de?! Atsan atılmaz, satsan satılmaz, bu kafalar değişmedikçe bu gezegenin minikleri huzur bulmaz. Olay evden başlıyor yani, senin benim yapabileceğimiz tek şey en azından kendi çocuklarını hayatta tek başına bırakmamaktır. Neyse, gelelim sorularına:

1- Tuhafta olmasında, çünkü Fırt Roy Unreal taraftarı olmakla övünür durur. Kimbilir, belki o gün havasında değildi, ya da belki oyunda beklediğini bulamadı? Bilemiyorum ki.

2- Aslında yeni yamaları incelemek bizim de aklimiza geldi, ama çok az bir iş için çok deli zaman ayırmayı gerektiriyor. Ayrıca her değişikliği doğrudan gözleme mümkün değil ki. Mese-la adam bellii bir silahın isabet ihtiyalini yüzde beş artırmış diyeлим, eee, bunu nasıl gözlemler-sin ki? Olmayacak iş yani.

3- Hayır, canımı sıkan esas nedir biliyor mu-

## “Korkarım hayatları boyunca taze pişmiş bir armudun ağızlarına düşmesini bekleyeceklər.”

UT2K3'ü yazmak kendisine bile garip gelmiştir, çünkü yazarını okuduğumda bana öyle geldi.

2. Diablo 2'nin son yaması çıkmak üzere, herhalde CD'de verir ve bir sayınızda da Strateji Ustası'ni değişikliklerden bahsetmeye ayrısınız. Ne dersiniz?

3. Genç ve heyecanlı arkadaşlar oyun yapmaya pek hevesli. Çoğu internette bulacağını sandığı sihirli programlarla aklından geçenleri aynen yapacağını düşünüyor. Sizin aracılığınızla onlara sesleniyorum, aklılarını başlarına devşirsinler. Ha, bir de CD'de FPS yapma motoru versenize :)))

4. Son olarak: NİYE ET YİYEMİYOZ???

Şimdilik bu kadar. Kendinize iyi bakın. Kahvaltı sofranızdan yumurta eksik olmasın.

Phadech (Ülkemin güzel insanları Hadenk olarak da bilir)

Merhaba Phadech,

Hocam sorun oynlarda filan değil. Sorun kafalarda. Sırf adet yerini bulsun diye daha olgunlaşmadan çocuk yaşta evleniyor insanlar, birbirlerini tanımadan, sevmeden. Sonra üstüne bir de çocuk yapıyorlar üçer beşer. Tabii daha kendi çocuk olan anne-babaya batıyor bu çocuklar. Ne yapıyorum o zaman? Ya bütün gün sokağa salıyorlar, ya da zamanı gelince okula gönderiyorlar. Ama çocuklar okula okuma-yazmayı söksün, hesap-kitap öğrensin diye değil, ana-baba kafasını dinlesin diye postalıyor. Uzun lafın kısası bir "Saldım çayırı, mevlam kayral!" mantıgeli deliller gibi hükmü sürüyor. Eh tabii ki o çocuk CS oynamaya da kaçar, uyuştuру kullanmaya da kaçar, her hali yer, başında seven, yol gösteren bir büyük yok ki! Daha fe-

sun? Bu genç elemanlar bilgi ve tecrübe sahibi olmadıkları gibi, olan adamları da dinlemeye niyetli değiller. Ve korkarım hayatları boyunca ağızları açık göge bakarak ve taze pişmiş bir armudun düşmesini bekleyerek etrafta dolanacaklar. Eh, yillardır memleketi yakıp kavuran "köşe dönmcisi" zihniyetin mahsülü başka türlü olsaydı da kafamı keserdim zaten.

4- a) Memlekette her endüstri gibi hayvançılığı da mahvettiler, et deliler gibi pahali.

b) Zaten pahalı olan eti alacak alım gücü bırakmadılar, orta sınıfı da mahvettiler.

c) Vejeteryansın?

d) Herbiri?

Sen de kendine iyi bak ama yumurta her bünyeye de uymaz, onun da altını çizeyim hanı.

## Merhabalar...

Başa söylemeliyimki çok eski bir levelci değilim. Temmuz ayının Warcraft 3 kapaklı sayınızdan beri her ay takip etmeye Çalışıyorum. Inbox&outbox köselerinde gördüğüm ve level okuyucularının içini boşalttığı bu köşeyi okurken inanın kendi hayatmdan bişler buluyorum. Leveldeki gibi bir çok dergide Inbox&outbox köselerine benzer bolumler oluyor. Buralara serbest kursuler de diyebiliriz. Burada onemi olan milletin düşüncelerini, saygı bir ortamda birbirleriyle, hayatın zorluklarını bir yana bırakarak okumak istegini uyandırmaktır.

Size level dergisi elinize aldığınız zaman 10-17 yaş arası bireylerin okuduğu rengarenk, içi neşe dolu bir çocuk dergisi gibi görünebilir. Sa-dece oyun inceleyen ve editorların ofiste neler

yaptığını anlatan saçma içerikli bir dergi gibide gelebilir... Kabaca söyle bir bakıldığından harbi-den oyle diyebilirsiniz. Benim babam bilgisayarda Excel'den başka bir program kullanmaz. (Yalan konuşmıyorum bir de winamp.var.) Bugün monitorumun yanındaki Level'in Ekim sayısını almış yazıcıda yazılarını yazdırırken okumaya başlamıştı. Medieval Total War'in incelemesini okuyordu. Ben hayretle bakarken bidden beni çağrırdı. Kalkıp yanına gidince "Şu oyun var mı sende" dedi. Şaştım kaldım. Şaşkınlı bir ifadeyle "var" dedim. "Aç da bakalım nasıl birşeymiş merak ettim" dedi. Oyunu açınca savaş stratejilerinin ayrıntılarını ona gösterdim. Benden iyi oynuyor şimdidi. Birgün multi bile yapmaya gidecektik. Hatta TNT2 ekran kartımdan dolayı yaşadığımız takımlardan sıkılarak Karne iyi gelme şartıyla Redeon 9700 almaya söz verdi. (Bu konuda herhangi bir korkum yok yani kart hazır). Yani oyun dünyası aslında kola-yca herkesi içine alabilecek bir dünya. İnsanın yaşı ne olursa olsun bir kere alıp denemesi gerekiyor. Bundan kaçmamak için. şimdî yazının başında Inbox&Outbox'dan neden bahsettiğim konusuna gelince, burada çok değerli görüşlerin olduğunu, herkesin orada ki herhangi bir paragrafta kendisini bulabileceğiydi.

Level editorlerine buradan birşeyler söylemek istiyorum. İntenet'de oyun sitelerinin birçoğunda, interaktif forum köselerinde her ay süregelen bir tartışma sóz konusu... Bu derginizin yukarıda bahsettiğim SORUN GİBİ GÖZÜKEN aslında sorun olmayan yanlarından kaynaklandığının düşüncesindeyim. Sizde farkındasınızdır ama ben birkez daha söylemek istiyorum. Arkanızda çok ciddi bir kalabalık var ve asla tırmayan. Sizi seven çok insan var.

EEL-CAY

Merhaba İlkay,

Bizi seven çok insan olduğunu bilmesek, gerçekten bu kadar uğraşır mıydık sanıyorsun? Burada yapmaya çalıştığımız sadece oyun anlatmak değil, oyuncuları insanlara sevdirmek, oyuncularla uğraşmanın (dozunda tabii) uygurlığı sonunu getirecek bir şey olmadığını insanlara anlatmaya çalışmak. Birçok konuda geri kalmış ülkemizde en azından oyunculuğu dünya standartlarına ullaştırmak. Ama bunun yanı sıra, doğru bildiğimiz şeyleri eğitim adına pek bir şey verilmeyen gençlere anlatmak, belki ufak da olsa feyz alırlar düşüncesiyle, bizi motive eden asıl güç.

Bu arada, babanın da oynlara bulaşmasını sağlamışız. Kusura bakma. Artık bilgisayarında çok daha az zaman geçiriceksin ve bu bizim yüzümüzden oldu :)

Ev-vet! Bu ay bu kadar, adresi biliyorsunuz. İster e-mail atın, ister gelip elden verin. Bize her yol uyar babalar!

[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

# ayın demoları

## BloodRayne

İçinde bolca adventure öğeleri de bulunan bir 3D aksiyon oyunu, tabii ki adından anlaşılabileceği gibi ana tema vampirler.



## Scorched 3D

Bir süre için ofisteki hemen herkese bulaşarak tüm işleri durdurulan Scorched Earth adlı FreeWare oyunun yeni sürümü. Üstelik bu defa 3D ve Multiplayer oyun modları da var!



## Splinter Cell

Bu yılın en iyi oyunlarından biri olmaya aday Splinter Cell. Bu demoda tek bir görev var, ancak oyun hakkında genel bir fikir edinmenize yardımcı olacaktır.



## Delta Force Black Hawk Down

Task Force Dagger rezaletinden sonraki ilk gerçek Delta Force oyunu. Kara Şahin Düşürü filminde ve Somalide NATO askerlerinin başına gelen gerçek olaylardan esinlenerek hazırlanan oyun, çok yakında piyasalarda.



## Black Mirror

Bir Çek firmasından yeni bir adventure oyunu. Oynanışı çok kolay, grafikleri ise oldukça hoş.



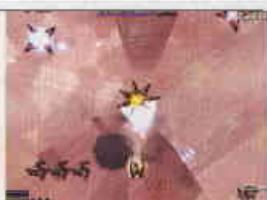
## Praetorians

Half Life için şimdije kadar yapılmış, Counter Strike'dan sonrası en iyi modifikasyon. CS ve benzeri oyunlarla alakası olmayan Natural Selection, gerçekten de mükemmel. NOT: Natural Selection'ı oynayabilmek için bilgisayarınızda Half Life'in kurulu olması gerekmektedir.



## Moral Minus

Tam bir Shoot-em-Up olan Moral Minus, 3D grafiklere sahip 8 MB'lik, CD'de kapladığı yerle karşılaşıldığında boyutunun hakkını veren bir demo. Oynaya başlamak için C veya X tuşlarından birine basın.



**LEVEL**  
ŞUBAT 2003



**TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

**ŞUBAT 2003**

**LEVEL**

**Tom Clancy's Splinter Cell**

**Blood Rayne**



\Demo\Blood Rayne\Setup.exe

**Praetorians**



\DeltaForce\BlackHawkDown\demo\1000



\DeltaForce\BlackHawkDown\Setup.exe

**LEVEL 02/2003**

**En Son Demoları: Tom Clancy's Splinter Cell, Blood Rayne, Praetorians, Delta Force: Black Hawk Down**

**AYIN DEMOSU: Tom Clancy's Splinter Cell**



\DeltaForce\SplinterCell\Setup\DeltaForce\demo\1000

**ŞUBAT 2003**

**Tom Clancy's Splinter Cell**

**LEVEL**

**Bu CD Kapaklı sırılı işaretli yerlerden kesip, kattaduktan sonra CD'nizi koyacagınız bir plastik CD kabının ön ve arkası yüzlerine yerleştirinmemizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.**



## +oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listenin bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerini büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyuncun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çakacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir önceki ve bir sonraki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

## +videolar

- 1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
- 2- Bazi videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı [www.apple.com](http://www.apple.com) adresinden indirebilirsiniz.
- 3- Bazi videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilir Media Player'a entegre edilecektir.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken DirectX'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

### Sürücüler

- DirectX 9.0
- DivX 5.02
- DivX 3.11
- VIA 4in1

\*\*\*\*\*

### Videolar

- Indiana Jones and Emperor's Tomb
- Lionheart
- Trailer Project
- Unreal 2
- Devil May Cry 2

## OYUN DEMOLARI

- Black Mirror**
- Blood Rayne**
- Delta Force: Black Hawk Down**
- Gene Rally**
- Moral Minus**
- Preatorians**
- Scorched 3D**
- Splinter Cell**

## Programlar

- Avast 4.0**
- Best Crypt**
- CD Ripper**
- EAC**
- ICQ Plus**
- MP3 Doctor**
- Popup Blocker**
- PowerPack 2003**
- PowerStrip**
- System Cleaner**
- WinRAR**

**Not:** LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.

<b>Demolar</b> <small>(Demo..)</small>	
Splinter Cell	Splinter Cell\dll\interfacedemo.exe
Blood Rayne	Blood Rayne\setup.exe
Preatorians	Preatorians\startdemo.exe
Black Mirror	Black Mirror\blackmirror\demomaninstall.exe
Delta Force	Delta Force\SETUP\EXE\GeneRally\start101.exe
Gene Rally	GeneRally\start101.exe
Moral Minus	Moral Minus\moralminus_demo.exe
<b>Videolar</b> <small>(Video..)</small>	
C&C Generals	C&C_generals.avi
Devil May Cry 2	DmC2.mpg
Indiana Jones & Emperor Tomb	atari2.avi
Lionheart	lionheart-trailer.wmv
Trailer Project	Trailer Project.avi
Unreal 2	Unreal 2.avi
<b>Extra</b> <small>(Extra..)</small>	
Age of Mythology senaryo	Age of Mythology..
Emulator	Emulator..
Morrowind Plug-in	Morrowind..
Neverwinter Nights	Neverwinter Nights..
Splinter Cell WinAmp Skin'i	Splinter Cell..
Warcraft 3 Harita	Warcraft 3..

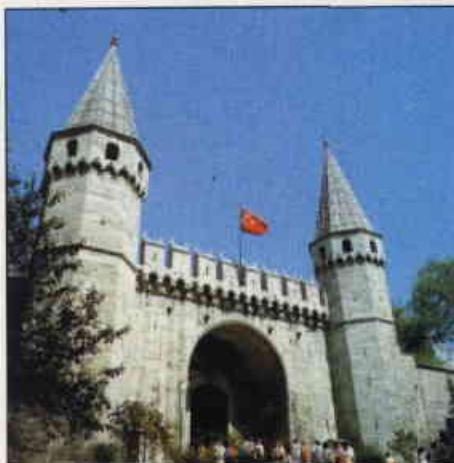
## Extra

- Age of Mythology 8 senaryo**
- Atari, Amiga, Sega, Nintendo ve Playstation Emulatörleri**
- Morrowind için 10 Plug-In**
- Neverwinter Nights için 14 senaryo**
- Splinter Cell WinAmp Skin'i**
- Warcraft 3 için harita ve senaryolar**

# müebbet muhabbet

## SAVAS VAZİYETLERİ

C: Sıraya geçin, gürültü yapmayın, bütün gün sizinle uğraşamayız.  
E: Cenk bey okurlarımıza müze gedirmemiz şart mı?  
C: Değil mi?



*Bu ay okuyucularımızla birlikte Topkapı adını verdığımız bu sarayı gezdik. İçeride birçok padişah vardı ama biz yetişmeden ölmüşlerdi.*

E: Yoo...  
C: Dağılın! Evlerinize, gezi bitti, dağtmayam ağınızı burnunuza.  
Ruhhas: Ama bize gezi sözü vermiştiniz.  
C: Gezi sözü verdik ama bizle gezersiniz sözü vermedik. Gidin kendiniz gezin hayta süleymanlar sizi.  
Ruhhas: Ama, oysa, fakat...  
E: Sus bakıym, tümleçenme kendinden büyükler. Çekil git hadi.  
C: Bravo Erdem bey ağızı için gereken payı verdiniz ona.  
E: Sağolun Cenk bey borçlu kalmayı sevmem.  
C: Biraz mektup cevaplayarak havamızı bulalım mı ne dersiniz?  
E: Burada müzenin ortasında mı?  
C: İsterseniz kuytu bir köşeye gelelim.  
E: Padişah elbiselerinin sergilendiği kısma gelelim.  
C: Buyrun söyle Yıldırım Bayezid'in tahtına kurulalım rahatça yazalım.  
E: Ooh rahatını biliyormuş rahmetli hünkarımız.

C: Mektup çuvalı yanınızda mı?  
E: Sırtındaki, lohusa şerbeti güğümüne mi benziyor Cenk bey?  
C: Hah hah hah hah ilahi Erdem bey. Aslında Hah hah da demem yeterdi ama maksat yazı dolsun.  
E: Seçtim bir tane okuyorum.  
C: Okuyun siz, ben de söyle kıvrılayım. Dinliyorum

*Sevgilimden Dahi Çok Sevdigim Sevgili Hi Shy, Too Shy Shy, Hush Hush I Do I and The Regular Cenk with the Irregular Erdemlerisi;*

*Bu kez mektubuma kısa bir giriş yapmak istiyorum. Çünkü uzun giriş yapınca mektup uzuyor. Asıl söylemek istedigim şeyi unutuyorum. Öyle*

*olunca da mektup uzadıkça uzuyor, okuması sıkıcı bir hal alıyor. Sizin de uzun mektuplar okumayı sevmediğinizi bildiğim için artık kısa cümleler kuruyorum. Bu sayede mektuba niye başladığımı ve yazma sebebimi de unutmamış oluyorum.*

*Şimdiden teşekkür eder gözlerinden öpem.*

**ÇEVRE DOSTU YEŞİL MOTORUNUZ,**  
**RUHHAS TASISI.**

C: Erdem bey ne saçmalamış bu?  
E: Kim?  
C: Ruhhas  
E: Girişin uzun tuttuğu için yazmak istedigin konuyu unutmuş olabilir mi?  
C: Olamaz mı?  
E: Olur canım insanlık hali.  
Bekçi: Hemşerim na'piyonuz siz padişahın tahtında?  
C: Biz mi?  
Bekçi: Yok biz  
E: Yani Üçümüz mü?  
Bekçi: Beni katmayın.  
C: Kendiniz geldiniz beyefendi. Gelişken oturun biraz soluklanın bari.  
Bekçi: Sağolun gençler ayaklarımı kurasalar indi sabahantı beri.

E: Hiç mühim değil. Biz yaşlılara müzelerde yer veririz.  
C: Otobüslerde de felsefe ve matematiğe yer veriyoruz. Herşey mürefeh bir Türkiye için.  
E: Çok müfredat ve ders programı bir insansız Cenk bey.  
C: Sabahdan cebimde kalmış olan tosttan isırır mıydınız bekçi amca?  
Bekçi: Sağolun niyetliyim.  
E: Amca Ramazan bitti.  
Bekçi: Ne zaman?  
C: Oluyor birkaç ay  
Bekçi: Okundu mu yanı?  
E: Top atıldı amca çoktan.  
Bekçi: O zaman gideyim artık ben, iftara beklerler.  
C: Yine gel amcacığım biz her zaman buradayız.  
E: Kimse bizi bu tahttan indiremez.  
C: Gerekirse yakınlarımızı sicimle boğdurmaktan çekinmeyiz amca.  
Bekçi: Afferim evlatlarım, haydi kâlin sağılıcıkla.  
E: Cenk bey yazalım Ruhhas'a cevabı da gidelim.  
C: Soru yok ki ortada, ne cevabı yazacağınız?  
E: Atalım işte kafadan birşeyler

*Sevgili Ruhhas;*

*Sen bu mektubu okurken biz çoktan Viyana kapılarına dayanmış olacağiz. Zaman taarruz zamanıdır. Sen de emrindeki güçlerle Balkanlar üzerrinden Macaristan'ı kolaçan et, ani bir atakla kuşatmamızı bozmasınlar.*

*Süvarileri önden gönder çunku atlar insanlardan daha hızlı koşarlar. Bir sonraki emre kadar da emirlerimizi bekle. Vahza Valli komutasındaki dört kulaklı ordular hemen arkanıda. Olur mu hiç dört kulak diyorsan, dön de arkana bak, hey.*

*Sevgi dolu türküler ve savaş dolu naralarımızla, The Cenk and The Erdemlerisi*

Ruhhas: Bana yardım edebilir misi-



Irdeleyenler: Cenk & Erdem  
cenknenerdem@level.com.tr

- Aah dizim!
- Pardon bilerek oldu Cenk Bey!
- Bana ha?
- Elimden geleni yaptım.



*İşte bu ay dergimizle birlikte bayiinden istemeyi unutmamanız gereken kurbanlıklarından sadece bir tanesi. Adı mı? Tabii ki Boynav.*

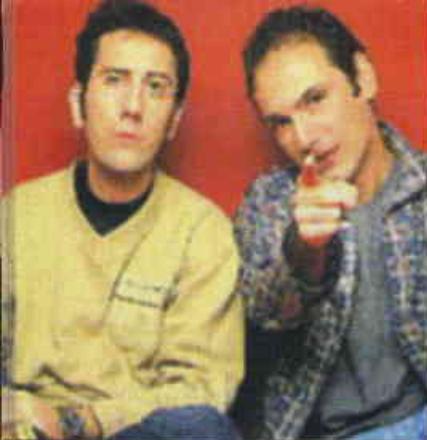
niz, müzenin çıkışını bulmadım.  
C: Biz de tam sana cevap yazıyorduk.  
Ruhhas: Aa okuyabilir miyim?  
E: Bilmem okuyabilir misin?  
Ruhhas: Lütfen, lütfen.  
C: Sus bekle dergi çıkışına okursun. Üstelik bir de sürprizümüz var. Geçen ay dergiyle birlikte cd vermiştik. Bu ay kurbanlık koynun veriyoruz. Böyle de eliboluz yani.

E: O yüzden dergi almaya gittiğinde yanında biraz yeşillik marul filan götür. İnatçı bir tanesine rastlayabilirsin.

Ruhhas: İnanamıyorum ay çok sevinçli.



*İşte bu da dergimizle birlikte bayiinden istemeyi unutmamanız gereken kurbanlıklarından Boynav'ın midesine gitmesi gereken marullardan sadece bir tanesi. Adı mı? Tabii ki Madroz.*



Herkes kendi bilgisayarını soşa haline getirebilir. İşte Cenk Bey'in bilgisayarının ilk hali...

## KARALHO VOADOR

- Aah dizim!
- Pardon bilerek oldu Cenk Bey!
- Bana ha?
- Elimden geleni yaptım.
- Bari bir atış daha yapın da ölüp yeniden başlayayım.
- Ama sağ elimdeki silahımın mermisi nihayete erdi ve sol elimdeki silahın mermisini de sizin % 11'lik canınız için harcayamam kusura bakmamın Cenk Bey.
- Ne kadar kanaatlı bir insansınız!
- Teveccüh çaktınız.
- Fisah.
- Aaaa oyundan çıkışım.
- Yorulum ve bunalım Erdem Bey.
- Sizden bu lafları duymayalı tam

Bilgisayarın kapağını açmak, ve tahta parçalarını nereye yerleştireceğimizi görmek, işin en meşakkatli kısmı...



dört daküke olmuştu Cenk Bey.

- Erdem Bey bırakın oyunu felan da biraz işe yarayın.
- Tamam Cenk Bey. O halde gelin bilgisayarımızdan farklı biçimlerde yararlanalım.
- Sanırım uydurum psikolojinize yeniliyorsunuz Erdem Bey.
- Ben kimseye yenilmem Cenk Bey. Sadece bilgisayarlarımızın oyun oynamak dışında da işe yaradığını size kanıtlıyıcıım.
- Zirvalamayı da şu gazeteyi ağız tadıyla kesiyim Erdem Bey.
- Biliyorsunuz bilgisayarlarınızın kasaları demirden yapılır.
- Neren anladınız Erdem Bey.
- Yere düştüğünde çıkardığı sesten anladım.
- Yani bilgisayarı yere attınız öyle mi?
- Düşürdüm desek?
- Tamam oldu.
- O halde demir bir bilgisayardan neden soşa olarak yararlanmıyoruz diye bir fikir cereyan etti bey nimde.
- Beynin bu cereyanı maruz kalmış Erdem Bey.
- Bunun için önce bir adet portakal kasası alıyoruz. Bir merdivenin ilk basamağına dayayarak ayağımızla kendisini küçük parçalara ayırıyoruz.
- Aaaa bu da bir tür oyun Erdem Bey.
- Hı hı! Sonra bilgisayarımızın kasasını açıyoruz. Burada bilgisayarımızın kasasıyla portakalımızın kasasını



Veee sonu: Mükemmel değil mi?

ni karıştırmamak için yoğun çaba sarfeliyoruz.

- Kendi adınıza konuşsun ya da son suza dek susun Erdem Bey.
- Bilgisayarınızın anakart nahiyesinin üzerine önceden didilmiş portakal kasamızı güzelce serpiştiriyoruz.
- Çakmak?
- Mum?
- Ahşap cilası?
- Kuş üzümü?
- Yılan derisi?
- Ne diyorsunuz Cenk Bey?
- Aslı siz ne diyorsunuz Erdem Bey sabahtan beri beynimizi kaynattınız. Abuk subuk konuşmayın. Çıkarın şu tahta parçalarını bilgisayarınıñ içinden.
- Ama Cenk Bey sobamız tamamlanmak üzere.
- Peki o zaman çubuk bitirin.
- Üşüdüñüz değil mi?
- Bu soşa için bilgisayara tahta parçasından başka bir şey yüklüyor muyuz Erdem Bey?

- Tahta parçasını da yüklemiyoruz Cenk Bey. Sadece hardware olarak geliyor. Çünkü bilgisayarımızı açar açmaz Windows tanıyor tahta parçalarımızı.
- Waouw! Peki İşlemcimizin fanını niye çıkardık?
- Çünkü artık son aşamaya geldik.
- Hmmmm!
- Yani bilgisayarımızı açıp işlemcimizin tahta parçalarını tutuşturacak sıcaklığı erişmesini bekleyeceğiz.
- Gerçekten çok zevkli.
- Saolun!
- Aaaa sonunda harladı Erdem Bey.
- Oooh! Demliğimizle kestaneleri mizi kapın gelin Cenk Bey.
- Yihu!

## LnEeVxEtL

### Indiana Jones And The Emperor's Tomb

Indiana Jones ve Emperor Tomb iki küçük ayı yavrusudur. Orman da gezerlerken çok ilginç birşey görüler. Bir elma bahçesinde Fırat adında bir baykuş, Sınan adında bir rakunun saldırsına uğramaktadır. Baykuş Fırat 360 derece döndürbileceği kafasını hızla çevirerek helikopter kibin uçmaya çalışmaktadır. Indiana Jones kamışını çıkardığı gibi yer misin yemez misin bir ona bir ona şak şak girişir. Geri kalanını neden oynayın görmüyorumuz mı?



### Battlefield 1942: Road to Rome

Bundan uzun yıllar önce bir Birinci Dünya Savaşı varmış. İki doğan arasında yaşarız. Bir oğlu oluncu adını yaşatsın diye ona İkinci Dünya Savaşı demiş. Oğlu büyüğünde de onu iki ekmek bir Maltepe alması için Roma'ya göndermiş.

Televizyonların harlayan yıldızı Burak'ın sunumıyla renklenen oyunda Burak, izleyenlerin bayıldığı "ıhr", "ahà" ve "yeah" nidalarını seslendiriyor.



### Unreal 2

"Bu ne saçılık gerçek değil ki bu" adlı oyunun devamı. Tâmmen şâşırma üzerine kurulu olan oyun için Berker resminde görülen lepsiça saçlarını kazıtarak Boris adını aldı.



### Tom Clancy's Splinter Cell

Bir virüs programı. Bu proje için Tom Clancy aylarca Fırat'la aynı hücrede kaldı. Fırat'ın davranışlarını inceleyen Clancy hücrede yaptığı kazılarında nominal dönem öncesi virüslerle ait kemikler buldu.



Hücreden çıkışınca Clancy için 'Neden benim davranışlarımlı inceleyen kazı yaptı anlamadım' diyen Fırat'ın, 'Cenk Bey Beni Futbolda Açıyp Yendi' adlı nobel ödülli bir kitabı bulunuyor.

### Command & Conquer Generals

Generalları yönetip, ele geçirip, birbirlerine düşürme üzerine kurulu Command & Conquer pembe dizisinin yeni bölümü.



Bu bölümde Hot Level adlı televizyon programının ünlü Meksikalı gangsta-rap sunucusu Burak; asistanı, çomezi ve kölesi Bo-ra'yı yanlışlıkla önce Gamepad sonra da Mouse kablosu ile boğuyor.

### Defender of the Crown: Robin Hood

Legend of Sherwood sonrası Robin Hood neyi zenginden alrı, yoksa fakirden mi ne alırı ne olurdu hepşini tekrar hatırlamıştır. Tam sevinçle evine dönenekken tekrar unutur. Böyle unut hatırlı, unut hatırlı, derken zaten saçıma olan Robin Hood olayı fazla zırvalamaktan dolayı içeri atlıyor.

