

ARALIK 2003 • www.levelmag.com.tr

• 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

83 SAYI 2 CD

GÜMBÜR GÜMBÜR DEMOLAR  
PRO EVOLUTION SOCCER 3 / LOCK ON  
NEED FOR SPEED UNDERGROUND  
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

TAM SÜRÜM OYUN  
HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

HIDDEN & DANGEROUS  
DELUXE TAM SÜRÜM!

XIII

Aksiyon sevenlerin  
merakla beklediği  
"Number Thirteen"ı  
herkesten önce inceledik

## MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Öncekilerden çok farklı bir  
Medal of Honor geliyor!

İLK BAKIŞ • LARRY: MAGNA CUM  
LAUDE, GROUND CONTROL 2  
İNCELEME • FIFA 2004, HIDDEN &  
DANGEROUS 2, NFS UNDERGROUND,  
CALL OF DUTY, WORMS 3D, NBA 2004,  
SSX 3 dahil 32 PC ve Playstation 2  
oyununun incelemesi

Tüyülarınızı bir kez daha diken diken etmek  
için geri döndü. İnceleme ve tam çözümüyle...

# SILENT HILL 3



## Eyvah eyvah!

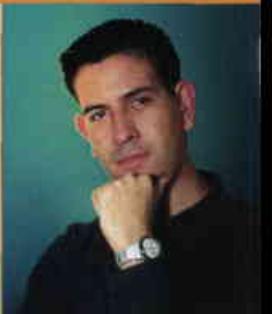
İki aydır olanlara anlam vermek mümkün değil. Dehşet bir hızla piyasaya oyun çıkıyor, hepsini değil incelemeye, oynamaya bile vakit bulamıyoruz. Şu anda Ocak sayısını bile doldurmaktan fazlasını yapacak kadar oyun var elimizde ve gelmeye de devam ediyorlar! Genellikle yılbaşı sezonuna doğru bu kadar hızlanan oyun piyasası neden 2003 sonbahar-kış sezonunda böyle bir yoğunluk içine girdi pekala?

Bu konuda iki teorimiz var. Birincisi, eskiden sadece yılbaşına yüklenen oyun yapımcılarının bunun bir hata olduğunu anlamış olmaları. Genellikle yılbaşında hediye olarak oyun almayı tercih eden insanlar, "hardcore gamer" dediğimiz türden kişiler olmadığından dükkanlarda en çok gözlerine batan oyunları alıyorlar. Bu yüzden de her yılbaşı sezonu bir veya iki oyun iyi satarken, diğerleri o fura içinde hak ettikleri yeri bulamıyor. "Büyük isimlerin altında ezilmek" de diyebileceğimiz bu sendromdan kurtulmak için, normalde iddialı oyunlarını yılbaşına saklayan fir-

malar artık oyunları bittiği anda piyasaya sürmeyi tercih ediyorlar.

İkinci teorimiz ise, firmaların oyun endüstrisinde ne kadar büyük bir potansiyel olduğunu anlayıp bu alana para yatırmayı tercih etmeleri. Film, müzik gibi nispeten çok daha "kurtlar sofrası" olan eğlence sektörleri yerine, yeni gelişmekte olan elektronik eğlenceye yatırım yapmak daha az riskli olduğundan, daha önce oyunlarla ilgili olmayan birçok dev eğlence firması oyun endüstrisine el attı (Vivendi, Universal, Warner vs.) Bu da parasal kaynak bulan oyun yapımcılarının tavşan gibi oyun üretmelerine sebep oluyor. Bu aylarda bu kadar çok oyunun bir arada çıkması demek, bu yatırımların minimum 1.5-2 yıl önce yapılmaya başladığını gösteriyor.

Neyse, sizleri oyun endüstrisi ile daha fazla sıkmayayım. Sonuçta nefes alamayacağımız kadar çok oyun çıkıyor mu? Çıkıyor. Peki bunların hemen hepsi oynamaya değer mi? İşte ona hep birlikte karar vereceğiz. Buyurun bakalım...



Sinan Akkol



### Kendime diyalog...

- Bunca oyunun arasında hangilerine Strateji Ustası yapacağımıza bileyemiyorum...
- Hepsine birden yapın o zaman?
- Nasıl yanı?
- Şöyle ki, Strateji Ustası özel sayısı hazırlayın, son aylarda çıkan bütün önemli oyunların tam çözümleri, ince noktaları olsun içinde.
- Oldu olacak bir de CD hazırlayalım, 10 binden fazla oyunun hilesi olsun içinde, hı?
- Neden olmasın?
- Neden?
- Olsun!

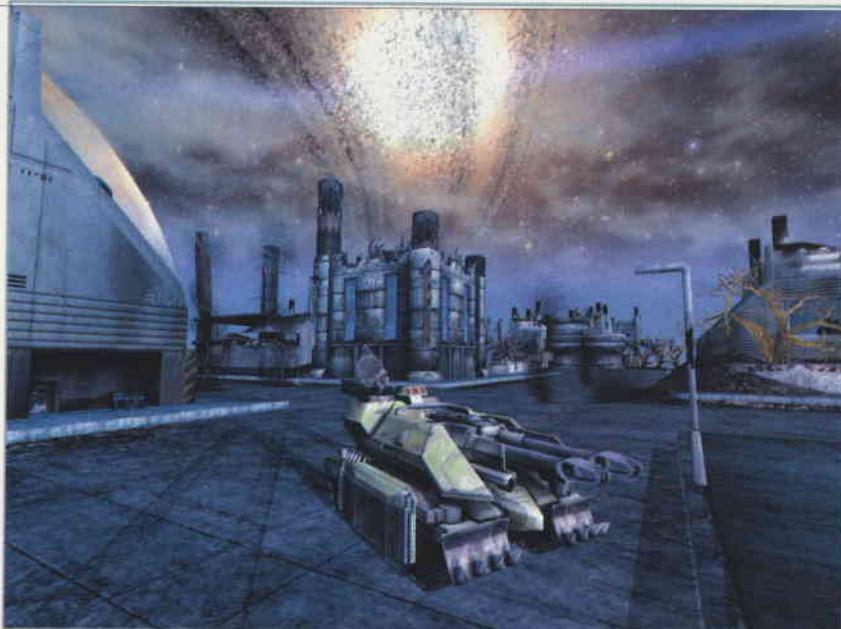
# ilk bakış

## GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

300 yıl sonra yeni baştan...

Bundan birkaç sene evvel Ground Control diye bir oyun çıktı piyasaya sessiz sedasız. Ve hayli ilgi çekmeyi de başardı. Ne var ki biraz da çok tanınmış bir firmadan çıkmadığı ya da öyle delicesine reklamı yapılmadığı için satış rekorları filan kırmayı başaramadı. Ama zaten rekor kırın çok az yapım vardır bu piyasada. Öte yandan oyunu yapan Massive Entertainment'in proje sorumlusu olan Henrik Sebring amcaya kulak verecek olursak, her ne kadar Ground Control'ün satış rakamlarından pek şikayetçi olmasalar da, aslında yeni bir oyun yapmaya pek niyetleri yokmuş. O zamanlar piyasaya çıkan pek az 3D RTS olduğundan olsa gerek, Ground Control üzerinde çalışmak hayli zor ve terletici olmuşlar programcılar için. Haliyle oyun bittiği zaman bir yenisiyle uğraşmayı pek düşünmemişler bile.

Ama sonra sık sık olan bir olay meydana gelmiş. Bu amcalar şurada burada kendi aralarında konuşurken oyunla ilgili pek çok geyik çevirmişler, tabii arada pek çok ta yeni fikir üretmişler. Sonunda iş öyle bir hale gelmiş ki, ken-



dilerini ellerinde dosyalar ve taslaklarla tasarım masası başında, Ground Control 2 üzerinde çalışırken bulmuşlar. Eh, şaşacak bir durum yok aslında. İnsan işini seviyorsa er ya da geç en büyük sıkıntıları katlanmayı bile göze alır, yennen çalışmaya koyulur. Bunların başına gelen de farklı bir şey değil.



Tür: .....Strateji  
Platform: .....PC  
Yapım/Dağıtım: .....Massive Entertainment/Vivendi  
Çıkış Tarihi: .....Bellİ Değil  
Web: .....[www.massive.se](http://www.massive.se)

### Coming In Hot!

Ground Control'ü diğer sayısız strateji oyunundan ayıran iki önemli özellik vardı. Bunlardan ilki o zaman için hayatı 3D grafiklere sahip olmasıydı. İkincisi ise insanı hiç kaynak toplamalla, bina kurmakla filan yormayıp, doğrudan işine özüne inmesiydi. Önümüzdeki operasyon için elde bulunan kuvvetleri ayarlıyor, bunları indirme gemileriyle yörüngeDEN belirlenmiş noktalara atıyordunuz. Tabii ardından da kıyasiya savaş başlıyordu. Olaylar 2400 yıllarında geçtiğinde birimler haliyle biraz kurgusaldı ama oyun stratejik açıdan hayli mantıklı bir yapıya sahipti. Kusur olarak yapay zekanın zayıflığından başka birşeyi göstermek pek mümkün değildi aslında.

Ground Control 2 ise tamamen yeni grafikler ve oynanış özellikleri içermesine karşın, ilkinin tüm iyi yanlarını koruyacak biçimde hazırlanıyor. Olaylar ilkinden yaklaşık 300 sene sonra geçiyor ve üç farklı gücün çarpışmasına şahit oluyoruz. Bunlardan ikisi oynanabilir taraflar olacak. Üçüncü fraksiyon ise tıpkı Warcraft 3'teki Burning Legion gi-



bi olaylarda rol alacak, ama oynanabilir bir taraf olmayacak.

Oyunun ilkinden en büyük farkı çok daha büyük ve yüksek etkileşime sahip, detaylı haritalara sahip olması. Programcılar rüzgar, yağmur, sis gibi koşulların oynanışa büyük etki etmesini sağlayacaklar. Öyle ki mesela sayıca daha az olan NSA tarafı karanlık, sis, yağmur, duman perdesi gibi unsurları kullanarak çaktırmadan manevra yapmak suretiyle üstünlüğü ele geçirebilecek. Tabii yapay zeka ilkindeki gibi önceden hazırlanmış kurallara göre oynamayıp, bu defa şartlara uyum sağlayacak bir biçimde hazırlandığından ava giderken avlanmak her zaman mümkün. Bunun yanında haritaların genel yapıları da farklı taktikleri gerektirecek. Bazı haritalar yıkılmış şehirleri ve haliyle piyade ağırlıklı sokak savaşlarını ön plana çıkarırken, geçilmesi zor kayalıklar mech birimlerini, açık düzüklükler ise tank ve

hava desteğini düzgün kullanmayı gerektirecek. Yani uzun ve kafayı kullanmayı gerektiren çarpışmalar yaşayacağız gibi görünüyor.

### LZ Clear!

İlk oyunda kuvvetlerinizi belli noktalara indirme gemileriyle bırakıyor, kimi zaman destek te alabiliyor dordunuz. Bu defa ise indirme gemileri de etkileşimli birimler olarak tanımlanıyorlar. Tipki diğer birimler gibi bunları da ihtiyaca göre modifiye edebilir, savaş esnasında çeşitli emirler verebilir, dikkatli olmazsanı düşürülmelerine seyirci kalabilirsiniz. İndirme gemilerinin bu şekilde tanımlanması oyuna büyük esneklik ve derinlik katacak gibi görünüyor. Çok güçlü uçan birimler olabilen bu araçları kaybetme ihtimaliniz onları çok dikkatli kullanmanıza sebep olacaktır.

Ground Control 2 tek kişilik senaryoyu net üzerinden ortaklaşa oynayıp比特me imkanı sunacak bir yapıda olacak. Savaşların hayli büyük ve uzun sürecekini düşünürseniz bu çok ilginç olabilir. Bunun yanında gelişmiş multiplayer seçenekleri de bulunacak. Mesela bunlardan biri halen sürmekte olan bir multiplayer karşılaşmaya sonradan katılabil-

me imkanı bulunması. Bu şekilde oyuna katılan biri sürmekte olan çarpışmadan uzağa inecek ve gerek taze kuvvetlere sahip olması, gerek hazırlanacak zamanı bulunmasından dolayı avantajlı olacak. Öte yandan zaten çarpışmada bulunan oyuncuların da konumlarını güçlendirmiş ve alana hâkim olmuş olma ihtimali her zaman mevcut tabii. Buna bir de yeni gelenin taraflardan birine katılması ihtimalini ekleyin, işler hayli kızışacaktır.

İlk oyun ve onun için çıkarılan ek görev paketi Dark Conspiracy gerçekten de az bulunan cinsten, zevkli strateji oyunlarıydılar. Şimdi aynı takım, birikmiş tecrübeleriyle yesini yapıyor. Doğrusu hem bilim-kurgusal bir oyun dünyası, hem de sağlam strateji seçenekleri isteyen oyuncular için bu oyun beklenmesi gereken bir yapı gibiduruyor. 2004'ün baharında haklı olup olmadığımizi hep birlikte göreceğiz..



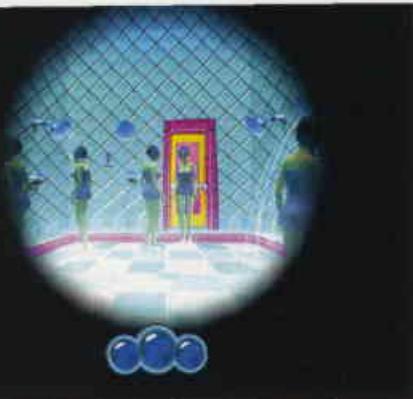
## LEISURE SUIT LARRY

# MAGNA CUM LAUDE

Kızlar seni bekliyor Larry! Aaa Larry?

**Şu bir gerçek ki,** adventure (macera) oyunları can çekiyor. Hiçbir şey eskisi gibi değil. Artık yılda bir, ya da şanslıysak iki adventure oyunu oynayabiliyoruz. Peki ya eskiden? Police Quest? Fate of Atlantis? Monkey Island? Larry? Unutunuz mu yoksa?

Larry... 1987 yılında The Land of the Lounge Lizards ile başlayan ve toplam 35 milyondan fazla satan Larry serisi... Unutmak zordur. En son gemide, kızlarla başbaşa bıraklığımız ve yıllardır "Neden devamı yapılmıyor?" diye sorduğumuz çapkin Larry geri geliyor... Ama bu kez her şey çok farklı...



### Ne farklı?

Her şey bir yana, yeni Larry oyununun arkasında bu defa Al Lowe yok. Yani Larry'nin yaratıcısı ve "her şeyi"... Larry adının geçtiği bir yerde Al Lowe'in olmaması tam bir hayâl kırıklığı. Umarız çok fazla deneyimi olmayan High Voltage Software bu işin altından kalkar.

İşin ilginci, Magna Cum Laude'de Al Lowe'la birlikte Larry de yok! Yani bizim Larry, Larry Laffer yok. Yeni oyuncu

daki karakterimiz Larry'nin kuveni Lovage. Larry Lovage... Oyunun konusuna gelince... Community Collage'de okuyan Lovage, aynı amcası gibi bir "kaybeden", bir aylak ve bir... Kadın manyağı (ama bu kaçınılmazdı, kabul edin). Ne var ki Lovege'in sefili hayatı bir TV şovuya bir anda değişiyor. Okula gelen bir TV kanalı, televizyondan yayınlanacak olan bir "tanışma şovu" organize ediyor ve Lovage hayatının şansını havada kapıyor. Artık o kızları tavlayıp kendisini kanıtlamak ve bu yarışmayı kazanmak istiyor. Tabii ki her şey planladığı gibi gitmeyecek...

High Voltage Software de Larry serisinin izinden gidiyor ve orjinal konsepti koruyor. Yani yeni oyunda da ağırlık "eğlence"de olacak. Anlayacağınız, yine esprili, müzip diyaloglar ve eğlenceli bir oynanışla karşılaşacağız. Lovage da amcası gibi kızları tavlamaya çalışacak ve bunun için elinden geleni yapacak. Yapımcılar Larry serisinde servilen her şeyi koruduklarını, ama hoş yenilikler yaptıklarını belirtiyorlar. Ayrıca High Voltage Software, American Pie ve There's Something About Mary gibi komedi filmlerinden de esinlenmiş. Yeni oyunda bu filmlerden de "parça"larla karşılaşabilirsiniz. Bunun oyun için iyi olup olmayacağıını şimdiden tahmin etmek zor, ama 1987 yılında başlayan ve yeterince orijinal olan Larry serisinin American Pie gibi yeni nesil komedi filmleriyle deformelmesine gerek yoktu. Larry'nin mizah anlayışı zaten çok iyi.

... Ve 3D grafikler. Her eski oyunun kaçınılmaz sonu... Escape from Monkey Island'da olduğu gibi, Magna Cum La-

ude'da da 3D grafikler oyunun tadını kaçıracılar ve oynaması zorlaştırılabilir. Tabii ki bunlar varsayılm, ama şimdiden kadar hiçbir 2D'den 3D'ye geçişin başarılı olamadığı da bir gerçek.

### Haydi bakalım Larry...

Yeni ve şıko Larry'nin 2004 yılında piyasada olacağını tahmin ediyoruz. Oyunun tam çıkış tarihi şimdilik belirlenmedi. Belirlenene kadar da kendinizi yeni Larry'ye, Larry Lovage'a hazırlayın. Bakalım Lovage amcasını aratacak mı? ☺



### BLITZKRIEG II YOLDA...

Nival Interactive, Birinci Dünya Savaşı konulu RTS oyunu Blitzkrieg'in ikincisi için çalışmalarına başladı. Blitzkrieg II'de yeni ve bu kez 3D bir grafik motoru kullanılıyor. Değişken hava şartlarının bulunacağı oyunda Avrupa ve Afrika'da geçen olaylara katılacağız. Aynı zamanda Rusya'lı keskin nişancı Vasili Zaitsev gibi gerçek karakterler de oyunda yer alacak. Çok oyunculu oyunlara da destek verecek olan Blitzkrieg II'nin çıkış tarihi belli değil.



### FİLM GİBİ OYUN... DUNGEON SIEGE

Blood Rayne, Alone in the Dark ve House of the Dead gibi oyunların film haklarını elinde tutan Bolt KG, şimdi de Dungeon Siege'in filmini yapmak için Gas Powered Games'le 50 milyon dolar karsılığında anlaştı. Yapıcı ve yönetmen Dr Uwe Bolt, eğer bir terslik olmasa filmin yapımına 2004 yılının sonunda başlayacaklarını açıkladı. Gas Powered Games'in başkanı-menajeri Chris Taylor ise bunun çok heyecan verici olduğunu ve filmi mevkiala beklediklerini belirtti.



# MOH: PACIFIC ASSAULT

Savaş kötüdür, kötü kalacaktır! Peki ya savaş oyunları?  
İşte gerçek Pasifik cehennemi

Oluş tarihi: 2004 İlk çeyrek  
Tür: Aksiyon-Macera  
Sistem: PC  
Yapım/Dağıtım: Starbreeze/TDK

**Oyun tasarımcıları** artık 2. Dünya Savaşı'ndan asla vazgeçmeyecek gibiler. Son bir kaç ay içinde piyasa resmen ağır bombardımana tutuldu. Bu ay dergideki üç tane 2. Dünya Savaşı oyunundan ikisini inceledim. Dahası gelse hiç çekinmem onları da delik deşik ederdim.

Medal of Honor: Allied Assault, 2002'nin şubatında çıktığında yer yerinden oynamıştı. Bugün geliştirici firma 2015'in ağır topları Infinity Ward adına çalışmakta ve sayfaları çevirdikçe incelemesini bulacağınız Call of Duty'i beğenimize sundular. EA ise görev paketlerine yöneldi ve zaman içinde Spearhead ve Breakthrough piyasaya çıktı. MOH:AA'nın başarısını pek de de-

vam ettiremeyen bu eklenmelerden sonra EA işi Los Angeles stüdyosuna devretti ve Pacific Assault hazırlanmaya başladı. İşin arkasında ne olup bittiğini öğrenmek de bizim işimiz, PS2 versiyonu Rising Sun'ın henüz dumanı tüterken PA'nın detayları için sizi fazla bekletmeyelim.

## Avrupa'nın soğuğundan Asya'nın sığlığına

Pacific Assault, başarılı MOH serisinin oyunculara yaşattığı deneyimi, Fransa'nın yıkık dökük şehirlerinden alıp Asya'nın tehditkar ormanlarında devam ettiriyor. Japon imparatorluk ordusuna karşı verilecek olan amansız mücadeleyi konu alan oyundaki en

önemli özellik; tüm savaşın kaderini değiştiren kahraman bir askeri oynamıyor olmanız. Savaşın korkunç yüzünü basit bir askerin gözünden izliyor olmak oyunun gerçekçilik sınırlarını da nasıl zorladığının bir göstergesi. Tarihîn en alçakça saldırısı olan Pearl Harbour baskını ile başlayacak olan oyunda, Er Tom Conlin'in maceralarına dahil olacaksınız. Pasifik savaşlarının önemli olaylarının tarihsel bir sırayla yer aldığı oyun, Guadalcanal'daki Henderson Field saldırısı ve Tarawa adasındaki müthiş çarpışmaları da konu alıyor. Yapay zekanın en az Call of Duty'deki kadar iyi olduğu söyleniyor ve özellikle takım oyununa çok önem verildiğinden bahsediliyor. Demek ki kendi arkanızı koruduğunuz gibi takım arkadaşlarınızınzkini de kollamak zorunda kalacaksınız.

Oyunu olabildiğince gerçeğe yaklaşımak için EALA daha önceki MOH oyunlarında ve Er Ryan'ı Kurtarmak, Kardeşler takımı ve Müfreze gibi filmlerde askeri danışman olarak çalışan





Yüzbaşı Dale Dye ile birlikte çalışmışlar.

MOH:AA'nın tam oyundan zevk almaya başlarken bittiğini düşünenlere müjdeyi hemen verelim. Sinema kurgusuna sahip olan "Single Player" modu tam yedi senaryoda, toplam 25 bölümden oluşuyor. Oyundaki görevler sıkılıkla düşmanı bölgeden temizlemek üzerine kurulu. M1 Carbine, M1 Flamethrower, Japon Arisaka tüfekleri ve Type 100 makineli tüfekleri gibi 2. Dünya Savaşı'na ait 21 özgün silah oyunda yerini alıyor. Harbiden de sağlam gözüküyor.

MOH:AA'nın gösterdiği grafiksel başarının altında artık eski olan ama hala çok sağlam çalışan Quake III motoru vardı. Tabii ki yenilenen bu motorun gösterdiği mükemmelle yakın modeller, harika ve oldukça detaylı çevre tasarımları ve daha bir çok özelliği içinde barındırıyordu. Pacific Assault için özel olarak hazırlanan yeni grafik motoru ise MOH:AA'da gördüklerimizden çok daha etkileyici grafikler ve özellikler taşıyor. Öğrendiğimiz kadari ile motorun esnekliği sayesinde bir çok yenilikçi efekt oyuna dahil olmuş. Bu lar el bombası patlamasından sonra zarar gören çim ve yapraklar, suya düşen mermilerin bıraktığı izler, yüksek çözünürlükte zemin kaplamaları ve çok daha fazlasını kapsıyor. Grafiklerdeki yeniliklere ek olarak da oyun Havok fizik motorunun tüm avantajlarından da faydalaniyor. Geliştiriciler bu gücü teknolojinin avantajlarının oynanabilirliği etkilemeyeceğinden bahsediyorlar. Bu şöyle bir anlama geliyor ki, "Rag-Doll" bez bebek efektleri resmen sömürülmüşe rağmen bir çok FPS'de yaşanan oyunu zora sokan durumları karşılaşılacakmış. Bakalım görece-

ğiz.

### Eksiği yok fazlası var

Havok fizik motoru ayrıca oyun içi bir çok obje ile de etkileşimli olmayı sağlamış. Yani etrafa olan her şey bağımsız olarak hareket edebilir. Bundan sonraki yenilik ise çok üst kalitede hazırlanan ve Call of Duty'de göremedigimiz karakter animasyonları. Geliştirilen "Lip-Sync" tekniği ile tüm konuş-



malar sırasında ağız hareketleri neredeyse birebir olacak. EALA stüdyosu tüm geliştirme sürecinde MOH kalitesini aynı seviyede tutmak için çaba göstermiş ve bunun sonucunda da daha önceki oyunların seslerini ve müziklerini hazırlayan elemanlar tekrar işe alınmış. Yani oyunda çok kaliteli seslendirme, zengin geri plan efektleri ve doğal olarak da efsanevi bir "soundtrack" sizleri bekliyor.

MOH:PA'nın "multiplayer" modu ile ilgili çok fazla bilgi sızdırılmamış olsa da bazı şeyleri öğrenebildik. Oyunda dokuz "multiplayer" harita ve üç oyun modu bulunacak. Bunlar "Team Deathmatch", "Team Objective" ve "Free All Mode". İlk iki oyun daha çok taktiksel takım oyununa yönelik ama "Free All Mode" multiplayer oyunlarda alışığınız gibi kafa kafaya mücadele edeceğiniz ve daha fazla rekabet unsuru içeren, dolayısıyla da daha eğlenceli olacağını düşündüğümüz bir mod.

Görünen o ki, EALA işi ciddiye alıyor ve bu kez oyun sağlam yerden çıkacak. Pacific Assault'un ana tasarımcısı Dave Nash ile sahne arkasında ne-

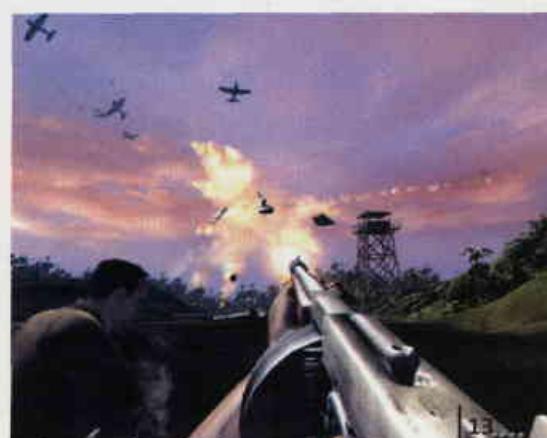
ler olduğunu öğrenmek için bir soru cevap ayarladık. İşte ilk ağızdan oyuna ilgili hiç bir yerde bulamayacağınız bilgiler:

*Medal of Honor: Pacific Assault'un çıkışına az bir zaman kaldı. Projede şu anda kaç kişi çalışıyor, hangi aşamadansız ve nasıl bir konfigürasyonda çalışmanız düşünüyorsunuz?*

Şu anda 40 kişi oyun üzerinde çalışıyor ama sonlara doğru bunun iki katı çalışanın oyunda emeği geçerse şaşırıbam. Oyunun tasarımı neredeyse sonlandırılmış üzere, ama sürekli olarak yeni fikirler geliyor ve değişiklikler yapılıyor. Son konfigürasyonu henüz açıklamadık ama zannediyorum ki, 1 Ghz işlemci ve en az GeForce 2 ekran kartında çalışacaktır.

*Yeni oyunu hazırlarken neleri göz önüne aldınız, bu oyunun en önemli özelliği nedir?*

MOH oyunlarının her zaman gelişen bir tarzı vardır. MOH evrimi dediğimiz bu olaya Pacific Assault ile bu kez devrim diyebiliriz. Buna istinaden yeni oyunu yaparken bir çok değişiklik ve yeniliği göz önüne aldıktı. Birçok şey oyunda aynı kalıyor. Mesela hala bir FPS oyunu, hala oyunculara 2. Dünya Savaşı'nı yaşıyor ve hala çok keyifli oynanabilirliğinin yanında sinema öğelerini de içinde barındırıyor. Oyunun yarısına geldiğinizde askeriniz yorgun, kırıcı, yaralı ve savaşın ona yaptıklarından nasibini almış şekilde





gözükecek ve bunu destek birlikleri geldiğinde göreceği tertemiz askerlerin görüntüsünden daha iyi anlayacak. Bunun oldukça iyi bir fikir olduğunu düşünüyoruz.

**Konu savaş olunca Japonların kendi kolları ve davranış biçimleri vardır. Düşmanla karşılaşacağımız zaman göreceğimiz en belirgin özellikler nelerdir?**

Bu konuda çok yoğun araştırmalar yaptık. Oyunda bir çok Japon davranışları simülle edilecek. Mesela Japon takım liderleri ve komutanlar hep en önde olacak. Onlar bu hareketi liderlik işaretini ve birliklerinin cesaretini artırmak için kullanırlar. Sıklıkla da komutanlar ölecektir ve diğer askerler Banzai saldırısını ya da zafer için ölmeyi seçeceklerdir. Ayrıca Japonlar sinsice hareket etmemi severler ve gizlenecek yerleri bulma ve sürünenek hareket etme konusunda çok yetenekliler. Tüm bu davranışları sergileyebilecek olan düşman yapay zekası, doğal olarak oyuncuya ve takımına tuzak kurarak anı baskınlar gerçekleştirecektir.

**1941-1944 yılları arasında yaşanan Pasifik operasyonlarını ilginç kılan şey nedir ve bu dönemde geçen oyuncuları büyüleceğek olaylar var mı?**

Açığçası bir çok kitap bu soruyu cevaplamaktadır. Pasifik savaşları zamanının en çetin geçen çarpışmalarına sahne olmuştur. Avrupa savaşlarından daha etkileyici olarak olaylar, daha çok ada ve mercanlar gibi dar, kısıtlı ve hareket yeteneği az olan mekanlarda ger-

çekleşmiştir. Bizim için en farklı ve heyecan verici olan kısmı Pasifik operasyonlarının yer aldığı araziler. Bombalanmış yıkık dökük şehirlere oranla oyuncular sıkı orman ortusu içinde yolalarını bulmaya çalışıyor olacaklar. Çok dikkatli ilerlemeleri gerekiyor çünkü saldırular her yönden gelebilir. Eğer Rambo gibi sağa sola ateş edip, koştur Maya kalkarlarsa pek uzağa gitmeyeceklerdir. Bu savaş sırasında cephede bulunan herkes çok zor şartlar altında ölüm kalım savaşı verdi. Oyunumuzun bu gerçeği yansıtması için en iyisini yaparak onları onurlandırmak istiyoruz.

**Oyundaki en güvenilir silah hangisi olacak?**

Son silah listemizin açıklandığını zannetmiyorum ama herkes emin olabilir ki, o dönemde kullanılan gerçek modeller yer alacak ve önceki MOH servilerinden farklı olacak.

**Oyunda ilerlerken bitirmek için farklı yolların olacağına dair bir bilgi var. Bu konuda bize bir örnek verebilir ya da bu konuyu biraz aydınlatabilir misiniz? Bu özellik oyunun çizgisel ilerleyen yapısını zorlayacak mı?**

Hmm, bu bilgi nereden açığa çıktı bilmiyorum ama oyunun tamamı çizgisel yapıda olacak. Ancak oyuncunun seçim yapacağı durumların varlığı da söz konusu. Tabii bu durumda oyuncu, seçtiği doğrultuda yeni bir görevi tamamlamak zorunda kalacak. Fakat bu kesinlikle sorduğunuz gibi, Pacific Assault'un bilinen çizgisel ilerleyen yapısını terk edip, açık oyun mantığına geçmeye çalıştığı anlamına gelmiyor.

Biz çizgisel ilerleyen oyular yaparak daha güçlü ve etkileyici oyun deneyimi yaşatacağızıma inanıyoruz. Oyuncuların seçim yapması gerekecek durumları, tekrar oynadıkları zaman farklı deneyimler yaşamaları için ekledik. Böylece oyunu bitiren iki farklı oyuncunun

oyunda yaşadıkları da sıklıkla birbirinden farklı olacak.

**Peki hangi araçları kullanabileceğiz?**

Evet, kısa ve güzel bir cevap. Kararsız!

**Kontrol arabirimini değiştirmek gibi planlarınız var mı?**

Yerde sürünme ve nişan alma gibi bazı özellikler ekliyoruz ancak önemli kısmı yine WASD ve fareyle kontrol edilebilir olacak.

**Oyun içi video görüntülerine ne kadar yer verilecek ve çatışmaların tensiyonunu yüksek tutmak için ne gibi çalışmalar yaptınız?**

Öncelikle oyundaki sinematikler bir hikaye üzerinde devam ediyor ama ne kadar uzun olacağını söyleyemem. Ama diyebilirim ki oyuna çok şey katacak ve oynamabilirliği etkileyebilecek sıkılık araya girmeyecek. Diğer soruya gelince, oyunda karakterinizin iyileşme kısmını biraz zorlaştırdık. Oyunu biraz daha çatışmaya yönelik tutup ortalıkta sihirli ilk yardım çantaları aramak için koşuşturmadan uzak tutmaya çalıştık. Eğer oyuncu vurulursa kanamaya başlayacak, siper alıp bandaj yapması ve kanamayı durdurması gerekiyor. Eğer canını artırmak istiyorsa bir doktor bulması veya hastane çadırına gitmesi gerekecek. Böyleyken bile hayatı kalmak gerçek savaş ortamından daha kolay, ama zaten bu bir oyundu değil mi? :)

**Teşekkürler Dave.**

Bunlardan başka daha bir çok yenilik oyunda yer alacak. Mesela oyun içindeki başarılı anlarınıza istinaden bir "Hero Moment" olacak ve oyuncuya kendini daha iyi hissetmesi için gerçek video görüntülerinden oluşan bir ödül verilecek. Oyunun çıkışmasına az bir zaman kaldı, yeni detaylar elimize ulaşıkça nerede bulacağınızı çok iyi biliyorsunuz. ☺

## TRUE CRIME PC'YE Mİ GELİYOR?

Internet'te PS2'nin bir oyundanın True Crime in PC'ye portajı konusunda birçok söyleti dolasıyor. Online satış sitesi EB Games'e göre, Activision'in GTA benzeri polis oyunu True Crime, 2004 yılının Mart ayında piyasada olacakmış. Activision'in sözleşmeli "Söylentiler için yorum yapmayaceğiz" diyor.

## DEUS EX 3 MÜ???

Araklı, ayıpta物理学的 olarak bilinen Deus Ex 2: Invisible War'ın之后 bir Deus Ex oyununu yapmama başlangıcını haber aldık. Şimdi de, hem Deus Ex 3 olarak bilinen oyun hakkında herhangi bir bilgi yayınlanmadı.

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

### ► BLOODRAYNE 2

Nocturne ve BloodRayne'in yapımcısı Terminal Reality, BloodRayne 2'nin yapımına başladı. Tamamen farklı ve modern bir çevrede geçecek olan oyunda birçok yeni hareket bulunacak. Ayrıca Blood Storm ve Blood Rage (geliştirilmiş) gibi yeni yetenekler de kazanabileceksiniz.

### ► WHITEDAY

Koreli oyun firması Sonnori PC için ilginç bir korku-FPS oyunu geliştiriyor. Whiteday'de olaylar, bir gencin kız arkadaşının günlüğünü almak için geç saatte okula gitmesiyle başlıyor. Oyunda okulun karmaşık alarm sistemini etkisiz hale getirmek gibi birçok bulmaca bulunacak. Yayıncı 4AM oyuncuların 13 Şubat 2004'te piyasada olacağını belirtiyor.

### ► KILL.SWITCH

Namco, Şubat ayında PS2'de çıkan "kill.switch" in PC versiyonunu yapıyor. Third-person kamerasyonla oynanan ve bir taktik-aksiyon oyunu olan kill.switch, 2004 yılında piyasada olacak.

### ► WARTIME COMMAND: BATTLE FOR EUROPE

Rusyalı 1C Company firması şu sıralarda yeni bir İkinci Dünya Savaşı temalı bir strateji oyunu için çalışıyor. 2004 yazında çıkacak olan oyunda 300'den fazla birim ve 100'den fazla görev yer alacak. Wartime Command'da ayrıca her adamanızın bir moral seviyesi de olacak.

### ► SPARTAN

Slitherine firması tarihsel bir strateji oyunu hazırlıyor. 2004'un ilk yarısında çıkacak olan oyun Shogun'a benzer bir şekilde oynanacak.

## yüklüyor...

BloodRayne 2 yolda... 26 Ekim 2004.

Battlefield: Vietnam	FPS	27-Ocak-2004	Yeni!
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	
Blood Rayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004	Yeni!
Breed	FPS	17-Şubat-2004	Yeni!
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004	Yeni!
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	16-Aralık-2003	
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004	
Deus Ex: Invisible War	FPS	2-Aralık-2003	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Doom III	FPS	15-Mart-2004	
Earth 2160	Strateji	23-Mart-2004	
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
Far Cry	FPS	27-Şubat-2004	
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004	
Gangland	Strateji	14-Şubat-2004	Yeni!
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004	
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Belli Değil	Yeni!
Lulu 3D	Adventure	31-Ocak-2004	Yeni!
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Neighbours from Hell 2	Strateji	20-Şubat-2004	Yeni!
Painkiller	FPS	23-Mart-2004	
Pillage	Strateji	Belli Değil	
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	2-Aralık-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004	
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004	
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Unreal Tournament 2004	FPS	24-Şubat-2004	

### BATTLEFIELD TAVAN YAPTI!

Digital Illusion, Battlefield 1942'nin satış rakamının 1,4 milyonu geçtiğini açıkladı. Road to Rome ve Secret Weapons of World War II ek paketleriyle birlikte bu rakamın 2 milyonu geçtiği tahmin ediliyor. Firma ayrıca Battlefield için Deluxe adında yeni bir ek paket daha hazırlıyor. Bu eklenince ise yakında piyasada olacak.

### SILENT HILL 4 AÇIĞA ÇIKIYOR

Geçtiğimiz ay Silent Hill 4'un yapımına başladığımızı duyurmuştık. Bu ay da oyunun ismi açıklandı. Yeni oyunun ismi Silent Hill: The Room. Bunun dışında ise oyun hâlâ sır gibi saklanıyor.

### LUCASARTS BAŞKANI İSTİFA ETTİ

Geçtiğimiz ay LucasArts başkanı Simon Jeffery beklemediği bir şekilde istifasını açıkladı. Jeffery'nin ülkesi İngiltere'ye dönük için istifa ettiğini tahmin ediliyor. İstifadan sonra başkanın yerine geçici olarak Mike Nelson geldi.

### EIDOS GERİLLÂRLARLA ANLAŞTI

Free Radical (TimeSplitters vs) ve Sports Interactive (Championship Manager) gibi başarılı yapımcıların kaybeden Eidos Interactive, PS2'deki Killzone'ın geliştiricisi Guerrilla'yla anlaştı. Guerrilla, şimdilik adı bilinmeyen bir third-person aksiyon oyunu için çalışıyor. Hatırlarsanız Eidos, Tomb Raider: Angel of Darkness'ta da çok tepki toplamıştı. Antlaşan işler pek iyi gitmiyor Eidos'ta...

### H&D'YE EKLЕНİ

Illusion Softworks Hidden & Dangerous 2 için yeni bir ekleni çıkaracağına dairdu. Eklenide çok oyunculu oyunlar için birçok yenilik bulunacak ve oyunun orijinal yapısı korunacak. Firma oyun için bir çıkış tarihi açıkladı.

### BİR VEDA DAHA...

#### MUCKY FOOT

Computer Artworks'ten sonra bir veda da Mucky Foot'tan geldi. StarTopia ve Blade 2 gibi oyuların yapımcısı Mucky Foot da kapilarını kapattı. Bu, 40 kişinin işsiz kalmasına neden oldu. En son, PS2, GC ve Xbox için Bulletproof Monk adındaki oyun için çalışan firmanın kapansı nedeni hakkında herhangi bir açıklama yapılmadı.

### BEDAVA RISE OF NATIONS SENARYOLARI

Big Huge Games, Rise of Nations'in çok oyunculu versiyonunu test ederken kullandığı senaryoları bedava olarak dağılıyor. Senaryoların download.microsoft.com/download adresinden indirebilirsiniz.

# Bilen Adam

Adventure oyunları ölmeyi hak ettil!

İmmgh! Ya bir durun bir! Böyle tumturaklı bir başlık atmamam (oy anam!) gerektiğini biliyordum ama dikkatinizi (üff kaş!) çekmek istedim! Bİ DAKKAAA... (ÇTOONK!)

(1 dakika sonra)

Adventure ve simülasyon tarzı oyunlar eski den en yoğun fanatik kitleşine sahipken, artık türünün örneklerine en az rastlananlar haline geldi. Simülasyonların başına gelentleri sonra tartışırız, bugünkü konumuz Adventure'lar. Peki neden konumuz "bugün" Adventure'lar? Çünkü bu ay gelen ve önemizdeki ay içinde gelecek olan bu tarzdaki oyunların sayısı son yıllarda görmemişiz kadar fazla ve tam bir "klasik adventure"; "modern adventure" çatışması gözümüzün önünde sürüyor. Peki kim kazanıyor? Onu yazının sonunda söyleyeceğim. Şimdi iki cümlede bu iki adventure tarzının çözümlemesini yapmaliyim. Hmmm...

Silent Hill 3, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Uru: Beyond the Ages of Myst gibi oyunlar yeni teknolojiden sonuna kadar faydalananlarının yanı sıra, oyuncusunu sıkırmak için binbir şeyle girebilen, değişken zorluk seviyeleri, tekrar oynamanızı sağlayacak modlar içeren, hatta dünyanın her yanındaki oyuncularla birlikte bulmaca çözmenize izin veren yenilikçi, modern adventure'lar. Diğer yandan Black Mirror, Runaway: A Road Adventure gibi klasik Point & Click (bul ve tikla) tarzı, doğru eşyayı alıp doğru noktada kullanmak üzerine kurulmuş, çözükçe oynanına mithiş bir tatmin hissi veren oyunlardır. Zevkle, sakin kafaya oynanır ve sevılır. Ta ki hangi eşyayı nerede kullanacağınız hakkında en ufak bir fikriniz kalmayınca kadar. Bun sonra her mekana elli kere girip çıkıp, "acaba nereyi atladım" diye piksel avcılığına başlanır ve sıkıntından çatlarsınız.

Klasiklerin bir diğer handikapı da, tekrar oynamak için size bir sebep vermemeleri. Aslında eski Sierra adventure'larında (Larry ve Space, King's ve Police Quest serileri) mantıklı bir puan sistemi vardı ve her şeyi çözüp bu oyunları tam puanla bitirmek inanılmaz bir yetenek gerektiriyordu. Ama daha sonra Sierra adventure yapmayı bıraktı, diğer firmalar da gurur yapıp bu sistemini kullanılmadı. Bu da klasik adventure'ların hepsini "tek atılım kurşun" veya ne bileyim "oyna ve rafa kaldır" tarzı oyunlara dönüştürdü.

Uzun lafın kısası, oyun türleri de hayatı kaimak için değişim ve gelişmek zorunda. Sen ve ben 10 yıldan fazladır bu oyunları severek oynuyor olabiliriz ama sürekli aramızda yeni oyuncular katılıyor ve onlar piksel piksel esya aramak istemiyor, sürekli olarak bir şeyler yapmanın verdiği tatmini yaşamak istiyorlar. Bize de Indy'li, Quest'li o güzel günleri yad etmek kalıyor.

# inceleme



## ALTIN KLASİKLER

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

Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)	
Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)	
Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)	
Battlefield 1942	First Person Shooter	%92 (PC)	
IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)	
Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)	
Mafia		%92 (PC)	
Devil May Cry	Aksiyon	%95 (PS2)	
Medal of Honor: Allied Assault		%95 (PC)	
Rise of Nations	Strateji	%92 (PC)	
Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)	
Tom Clancy's Splinter Cell	Aksiyon	%93 (PC) %92 (PS2)	
Pro Evolution Soccer 3	Spor	%97 (PS2)	
Championship Manager 4	Spor	%91 (PC)	
The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	%94 (PC)	

### FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Çok, ama çok ufak bir farkla Jedi Outcast, Call of Duty'den önce liste üzerinden çıkmayı başarıyor.

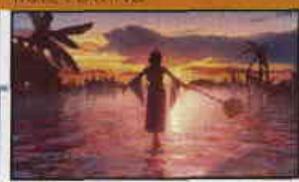
### STRATEJİ



Civilization 3 (PC %94)

Çıktığında "Zaman Testi" henüz yoktu. Ama 4 ay üst üste tavaşı ettiğimiz, 94 puan verdiğimiz Civ'e de hakkını veriyoruz.

### ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)

Serinin "devam oyunu olmuş" tek halkası FFX. Beşinci ayında, hala rükipler... Ama, Knights of the Old Republic de geldi.

## LEVEL ÖDÜLLERİ



### LEVEL CLASSIC

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



### LEVEL HIT

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



### LEVEL SHIT

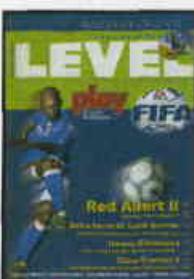
Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyular Level Shit payesi alacaktır. Bu oyulara kesinlikle para harcamamalısınız.



## zamanda yolculuk

### 6 yıl önce LEVEL

Lands of Lore! Eye of the Beholder'dan sonra yapılmış en iyi FRP'lerinden birisiydi. Lands of Lore: Guardians of Destiny ise LoL 1 kadar olmasa da, FRP'lerde o güne kadar görülmemiş grafikleriyle oynanmaya değer bir oyundu. Tabii bu sayıda incelenen bir başka RPG yanında mütemadiyen sılık kalmaya mahkum oldu. Bu minik oyun, oyun tarihine damgasını atan Brian Fargo'nun şaheseri Fallout 1 idi...



### 3 yıl önce LEVEL

Okuyucuya doğru sıçan futbolcu resminin olduğu bu kapak, gelmiş geçmiş en kötü Level kapağıdır. Şu renklere, şu fontlara bir bakın yahu! Kim yaptı bu kapağı? Kör müsün be adam? Kör biri bile görebilir bu kapağı gerçi, insanın içini o kadar kabartıyor yani. Tabii koskoca "Red Alert 2" yazısı da ayrı bir garabet, ayrı bir utanç kaynağıdır bizim için.

FIFA 2001, Red "Alert" 2 ve Delta Force 3 incelenen oyular arasında. O kadar iyi olmasına rağmen inatla gözardı edilen Close Combat serisinin son oyunu Close Combat 5 de onların içine ait.

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

**PC**

- |                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| 1- The Sims: Makin' Magic        | yeni  |
| 2- Call of Duty                  | yeni  |
| 3- FIFA 2004                     | yeni  |
| 4- Max Payne 2                   | yeni  |
| 5- Broken Sword 3                | yeni  |
| 6- The Sims: Superstar           | ▼ (5) |
| 7- Star Wars Galaxies            | yeni  |
| 8- Finding Nemo                  | yeni  |
| 9- Halo: Combat Evolved          | ▼ (1) |
| 10- Medal of Honor: Breakthrough | ▼ (2) |

## PLAYSTATION 2

**1- FIFA 2004**

yeni

**2- True Crime: Streets of LA**

yeni

**3- WWE Smackdown! Here Comes the Pain**

yeni

**4- Lord of the Rings: Return of the King**

yeni

**5- The Simpsons: Hit & Run**

yeni

**6- Harry Potter: Quidditch Cup**

yeni

**7- Pro Evolution Soccer 3**

▼ (1)

**8- SSX 3**

yeni

**9- Eye Toy: Play**

▼ (3)

**10- Pop Idol**

yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

**SPOR****SSX 3 (PC %692)**

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

**AKSIYON****Max Payne 2 (PC %690)**

İlk oyun kadar kısa olsa da, oynadığınız süre içinde alacağınız zevk çok daha fazla. Ah bir de çok oyunculu olsa.

**ADVENTURE****Ghost Master (PC %691)**

In Memoriam, Broken Sword 3, Uru gibi rakipleri gelecek ay burada. Bakalım Ghost Master tutunabilecek mi?

**YARIŞ****NFS Underground (PC %692)**

Need for Speed serisinden çıkış en iyi oyun olup olmadığı tartışılmış. Ama piyasadaki eniyi yanlış olduğu kesin.

**SIMULASYON****Operation Flashpoint (PC %691)**

Hidden & Dangerous 2 Level Hit'de takılı kaldı. Kütek grafiklerine rağmen, Flashpoint hala bir numaralı simulasyon.

**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

Tutarsız zihnin sanc(r)ıları

# SILENT HILL 3

**LEVEL HIT**

**Kâbusların çölündeki  
kasabanın üzerindeki  
sır perdesi  
aralanıyor...**

Bilgi İçin: [www.konami.com](http://www.konami.com) Yapım: Konami Dağıtım: Konami Multiplay Yok İngilizce gereksinimi: Yok  
Minimum Sistem: IGH2 CPU, 256MB RAM, 4.7GB HD, 64MB GPU Önerilen Sistem: I400Hz CPU, 512MB RAM, 5.2GB HD, 128MB GPU

**S**essiz Tepe. Silent Hill. Çehennemle dünya arasında bir geçit mi, yoksa kurbanlarının kafasındaki bir hatalı dünyası mı? Simgesel yaratıklar, simgesel olaylar, deliliğin sınırlarında karakterler ve bir türü tam olarak anlam bulamayan diáloglar ve oyun sonları. Simgesellik olarak ancak bir David Lynch filmi ile karşılaştırılabilir bu oyular, tarz olarak benzesen de anlatım ve kurgu olarak daha önce oynadığınız hiçbir oyuna benzemez, kendinden başka.

"Insan bilmediği, anlamadığı şeylerden korkar" ana fikrini çok iyi benimsemiş bir seri idi Silent Hill. Birincisini hiç görmedim, ikincisini Playstation 2'de ölüse oynadım, PC'de ekstra senaryoya birlikte bir kere oynadım ve üzüldüm. Üçüncüsünü ise şu satırları size yazabilmek için oynadım, desem yalan olur, deli gibi merak ediyordum ve PC versiyonunu oynarken tekrar üzülmemek için kendimi tutup PS2'de yüzüne bakmadım (hadi yalan söylemeyeşim, alışveriş merkezine kadar oynadım ucundan açık). "Peki Sinan bey, neden üzürmek?" der-

seniz, oyunla ilgili hiçbir şey bilmenden, PC'deki müthiş grafik gelişmeleriyle sıfır dan oynamak istedim derim size. Evet, aynen bunu derim.

### Radyo ve cep lambası

Bunak bir kişilik olarak bir yıl önce yazdım Silent Hill 2 incelemesini açıp tekrar okuma ihtiyacı hissettim "bakalım ne yazmışım" diyerek. Oncelikle, seri ile ilk defa tanışacak olanlar için işin özünü anlatayım. Silent Hill 3, bir korku-aksiyon/adventure oyunu. Büyük ölçüde körüler ve odalardan oluşan bölümlerde dolaşıp hikayeyi anlamaya, bulmacaları çözmeye çalışırsınız. Bir yandan da hayatı kalmaya çalışırsınız, çünkü ortalık kanınıza aç yüzlerce yaratıkla kayníyor... Silent Hill gibi bir kültür ancak bu kadar "indirgenebilirdi" diyor ve devam ediyorum...

Yönettiðiniz karakter Heather adlı 17 yaşında, genç bir kız. Her genç kız gibi biraz huysuz, bayaçi meraklı... Ama önceliði oyunun ana karakteri James'den çok daha kişilik sahibi bir karakter. Karşılaştıkları karşısında sürekli olarak şaşırda, en şeytani düşmanı karşısında bile tavrı sergilemekten çekinmiyor. Ve kıs'a sürede içinde bulunduğu durumun tıhaflığını kabul ediyor. Yiyecekleri almaya çalışığınızda "Alternatif bir boyutta ne olduğunu bilmemişim bir şeyi yiyecek değilim!" diyerek bu tavrı size de koyması, kısa zamanda saygı duyacaðınız anlamına geliyor. Üstelik Heather, tahmin ettiðinizden çok daha fazla, hem bu oyun hem de Silent Hill serisi için. Ama bütün gerçekler, oyunun içinde kalacak...

Sinan Adan  
sakcol@level.com.tr





### Ulaşılmaz mesafeler

Bir kabusun içinde başlıyoruz oyna. Kanlı bir lunapark sahnesine, elindeki bıçağa dehşetle bakan Heather girer. Daha sonra ne yapsanız yapın, ölü ve kabustan uyanır. Büyük bir alışveriş merkezindeki cafe'dedir. Dışarı çıktıığında yaşlıca bir dedektif ona geçmişle ilgili tuhaf sorular sormaya başlar. Sıkılan Heather en yakındaki bayanlar tuvaletine girip pencereden atlar ve alışveriş merkezinin bir başka noktasından tekrar içeri girer. Ama bir şeyler eksiktir. İnsanlar gibi. Sesler gibi.

Ve bir şeyler de fazladır. İnsan bir şeke sahip, ama üzeri pişmiş kanla kaplı tuhaf bir yaratığı kilip öldürür Heather. Neler olduğunu anlamak için gezindikçe alışveriş merkezi değiştmeye başlar. Her şey giderek çürür, pastaların, kanlanır. Ve kararır. Bu noktadan sonra bir ışık kaynağı için dua etmeye başlayacaksınız. Neyse ki oyun siz serinin değişmez iki objesi, cep feneri ve el radyosuna doğru anlamlandıramadığınız bir şekilde yönlendiriyor. İşin amaci belli, radyo ise yaratıklara yaklaş-

tığınızda statik ses çıkartarak sizin haberdar ediyor. Ama onlar da sizden haberdar oluyorlar. Hem ışık hem de radyo yaratıkları üzerrine çekmek için birebir. Size tavsiyem radyoyu alındıktan sonra kapatmanız. Yaratıklar zaten yerlerince ses çıkartıklarından ona ihtiyacınız yok, en azından çaktırmadan sıvısmak istediğinizde lambanızı kapatıp yapabilirsiniz bunu.

### Nesnel imgelemeler(!)

Etrafta bulacağınız her nesne evanterinizde birikiyor. ITEMS bilmeceleri çözmek için kullanacağınız eşyalar iken silah ve mühimmatlarınız da ayrıca birikiyor. Tabanca, pompalı tüfek ve makinalı gibi ateşi silahların mermileri oyunu hangi zorluk seviyesinde oynadığınıza göre değişiyor. Ama Normal ve üzerinde fazla bonkör olmanızı tavsiye etmiyorum. Yakın dövüş silahlarında önceki oyunlarda da olan bıçak, demir boruya ek olarak çok ağır bir gürz ve oyun boyunca elinizden düşmeyecek olan Katana eklenmiştir. Oyunu bitirş şeklinize göre açılan alev makinesi, işin kılıcı gibi 6 gizli

## YARATIKLAR

Dün boyunca birçok yaratıkla karşılaşacağınız. Bunların bir kısmından kaçacak, bir kısmını keseksiniz. Hangisini hangisine yapacağınız çok önemli. İşte size minik bir rehber.

### CLOSER

Kaçın! Bir oyunda karşılaşılacak ilk yaratık olarak fazla güçlü. Ama her güçlü oyun yaratığı gibi yavaş. Hiç uğraşmayın, kaçın. Uğraşacaksanız da, siz tek seferde öldüren saldırısına hazırlıklı olun.

### INSANE CANCER

Kaçabilirsəniz kaçın! Closer'dan çok daha yavaş olsa da bulunduğu koridoru komple kaplayan bu yaratık, yerden kalkarken size vuracaktır, dikkat. Yakından stun-gun, uzaktan shotgun kullanın.

### WALKER

Külliyyen ezik olan Walker'ları oyun sonundaki skorunu geliştirmek için öldürbilirsiniz. Pek hasar vermeyen kafa atma hareketi vardır. Mermi harcamayı, bıçaklı ileri darbeler atın (İleri+Mouse 1 basılı).

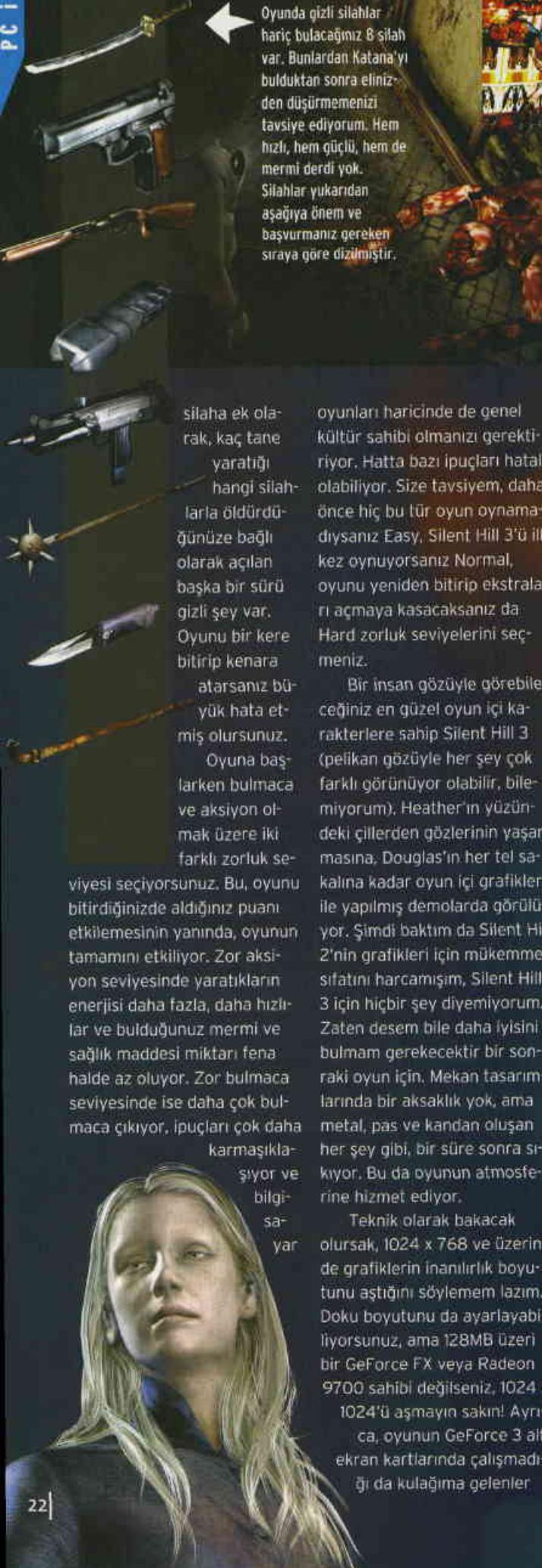
### WORM

İlk Boss yaratık olan Worm çok kolay ölüür. Sadece kameranın gösterdiği deliğin önünde durmayın ve kafayı gösterdiğinde tabanca ile çalışın.

### SLURPER

Hızlı olmasının yanı sıra, sizi yere düşürür ve yerde de hasar verebilir. Kaçabilirsəniz kaçın, yoksa katana ile yere doğru vurun. (Mouse 1 basılı).





Oyunda gizli silahlar hariç bulacağınız 8 silah var. Bunlardan Katana'yı bulduktan sonra elinizden düşürmemenizi tavsiye ediyorum. Hem hızlı, hem güçlü, hem de mermi derdi yok. Silahlar yukarıdan aşağıya önem ve başvurmanız gereken sıraya göre dizilmişdir.

silaha ek olarak, kaç tane yarığı hangi silahlarla öldürdüğunize bağlı olarak açılan başka bir sürü gizli şey var. Oyunu bir kere bitirip kenara atarsanız büyük hata etmiş olursunuz.

Oyuna başlarken bulmaca ve aksiyon olmak üzere iki farklı zorluk seviyesi seçiyorsunuz. Bu, oyunu bitirdiğinizde aldığıınız puanı etkilemesinin yanında, oyunun tamamını etkiliyor. Zor aksiyon seviyesinde yaratıkların enerjisi daha fazla, daha hızlılar ve bulduğunuz mermi ve sağlık maddesi miktarı fena halde az oluyor. Zor bulmaca seviyesinde ise daha çok bulmaca çıkıyor, ipuçları çok daha karmaşıklaşıyor ve bilgi-

yar-

oyunları haricinde de genel kültür sahibi olmanızı gerektiriyor. Hatta bazı ipuçları hatalı olabiliyor. Size tavsiyem, daha önce hiç bu tür oyun oynamadıysanız Easy, Silent Hill 3'ü ilk kez oynuyorsanız Normal, oyunu yeniden bitirip ekstralara açmaya kasacaksanız da Hard zorluk seviyelerini seçmeniz.

Bir insan gözüyle görebileceğiniz en güzel oyun içi karakterlere sahip Silent Hill 3 (pelikan gözüyle her şey çok farklı görünüyor olabilir, bileyim). Heather'in yüzündeki çillerden gözlerinin yaşamasına Douglas'ın her tel sakalına kadar oyun içi grafikleri ile yapılmış demolarda görüyor. Şimdi baktım da Silent Hill 2'nin grafikleri için mükemmelisafatını harcamışım, Silent Hill 3 için hiçbir şey diyemiyorum. Zaten desem bile daha iyisini bulmam gerekecektir bir sonraki oyun için. Mekan tasarımlarında bir aksaklık yok, ama metal, pas ve kandan oluşan her şey gibi, bir süre sonra sıkıyor. Bu da oyunun atmosferine hizmet ediyor.

Teknik olarak bakacak olursak, 1024 x 768 ve üzerinde grafiklerin inanlılık boyutunu aştığını söylemem lazımdır. Doku boyutunu da ayarlayabileğiniz, ama 128MB üzeri bir GeForce FX veya Radeon 9700 sahibi değilseniz, 1024 x 1024'ü aşmayın sakın! Ayrıca, oyunun GeForce 3 altı ekran kartlarında çalışmadığı da kulağıma gelenler



arasında, deneme fırsatım olmadı ama bu grafiklerle normal karşılıyorum. Alırken dik katlı olmanızda fayda var.

PS2 versiyonunda oyunu bir kez bitirdikten sonra açılan Extra Options, PC'de baştan açık, Kan rengi, grafiklerin netliği gibi ayarların yanı sıra PC için önem taşıyan iki ayar daha var: Sağlık azaldığında sizin uyarınca bir kızıl hacık çıksın mı, oyunu daha da esrarengiz hale getiren karlanma efekti olsun mu olmasın mı... Eğer titresimli bir gamepad ile oynamıyorsanız ilk ayarı, PC'nin grafik niyetleriyle gözleriniz bayram etsin istiyorsanız ikinci ayarı ON yapmayı tavsiye ederim.

Müzikler de yine çok güzel gibi olanca yüzey-selikte bir şap-tamada bulu-nacağım. Lâkin oyunun her şeyinde olduğu gibi müziklerinde de normalliğin dışında bir şeyle var.

Şarkı sözleri bile oyunla ilgili göndermeler ve mesajlar taşıyor ki internet-

te "Silent Hill 3 şarkı sözleri inceleme ve saptamaları" dolaşır. İnanılmaz ama gerçek,

Yine de Silent Hill 3 ile ilgili şikayetlerim olacak. Klostrofobi yaratmak için daracık koridorlar ve odalarda geçen bir oyun yapma fikri iyiidi. Ama bir yere kadar. Özellikle arka- dan önden birer yaratık saldırıldığından kaçmanız mümkün olmaması ve mutlaka dövüşmeniz, Hard seviyesinde zaten azıcık bulunan değerli sağlık paketlerinizin boşuna harcanması demek. Umarım dördüncü oyunuda bu klasik koridoroda dizaynını biraz olsun değiştirirler veya en azından koridorları daha geniş, kameraları da daha esnek yaparlar.

Evet kamera. Birçok yerde üzerinde tam kontrole sahipsiniz, TAB tuşu sağolsun. Ama bazı mekanlarda gerilim yaratmak için kameranın en az şey görebileceği- niz şekilde sabitlenmesi ve tam da bu durumlarda o "en az" gördüğünüz şeylerin sizin tartaklayacak yaratıklar olması sınır bozu-yor.

Biraz daha derin bir rahatsızlığım daha var ki Silent Hill 3 ile ilgili, bu birçok kişi

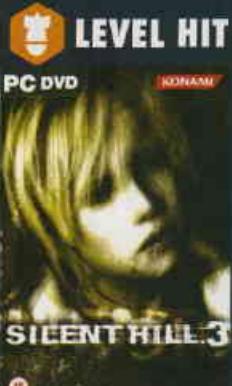




için eksiz değil artı bile olabilir, ama yine de söyleyeceğim. Oyunun ortalarından sonra o kadar çok şey açık edilmeye başlıyor ki, açıkçası ben rahatsız oldum. Oyunun heyecanını henüz oynamamış olanlar için şu kadarını söyleyeyim, Silent Hill'in neden böyle olduğu, Heather'in kim olduğu vs. gayet açık ve net açıklanmış, hem ara demolarda hem de ortalıkta bulduğumuz Memo'larda. Silent Hill'i Silent Hill yapan başka hiçbir oyunda olmayan "oyunu bitirseniz bile hiçbir şey anlamamış olabilme" olasılığydı. Bunu kaldırarak daha geniş bir

kitleye ulaşmak istenmiş olabilir, ama ben çok daha üstü kapalı mesajlar, çok daha muamma bir son isterdim.

Neyse canım, armudun sapını bir yana, üzümün çöpünü diğer yana koyalım. Ne var elimizde? Silent Hill 3. Nedir Silent Hill 3? Bence oyundan çok bir sanat eseridir. Üstelik bu son oyun çok daha derin, kavraması ve kabul etmesi çok daha güç noktalara indiriyor sizi. Bir noktadan sonra gizli saklı hiçbir şeyin kalmaması sizi de rahatsız edebilir, ama kimin umrunda? Korkacaksınız ve bundan zevk alacaksınız. Önemli olan da bu...»



#### Artılar

Törünün tek ömeli, insan fazlaıyla sanıyor, bilmeden birakın personeli. Yer belli olmamıştır, olsa da ekstralar için oynamaya devam ediyorsunuz. Frankenstein ve maceralar da mevcut.

#### Eksiler

Hepsesi gibi değil, hikaye ne kadar derin olsa da, önceki oyunlardan çok daha farklı yapılmıştır. Karakterler ve ekstralar için sık sık oynamaya başlayın.

#### Level Notu



Vaat edilen romanlar dişarına hoş geldiniz!



Artemis'te her kitap bir macera

# Warcraft Serisi'nin İkinci Kitabı BÜYÜK ŞEF Çıktı!

Kılıçlar bilensin, büyütüler kuşansın, yolculuk yeniden başlıyor! Blizzard Entertainment'in tüm dünyada satış rekorları kıran bilgisayar oyunu Warcraft'dan ilham alınarak yazılan roman serisi ile orta dünyanın karanlık, serin sularına sıra dışı ve heyecan dolu bir dalış yapın.

Bilgisayar dünyasının en sevilen oyunlarının kahramanları maceralarına roman sayfalarında devam ediyor...



NEED FOR SPEED

# UNDERGROUND



LEVEL CLASSIC

Daha ne kadar yolda durabilirsin?

Bilgi İçin: Bilgi İçin: www.easports.com Yapım: EA Black Box Dağıtım: Electronic Arts Tüt: Yarış Multiplayer: Internet 4 Kişi İngilizce gerekizimi: Az Minimum Sistem: CPU 700MHz, 128MB RAM, 2GB HD, 32MB 3D Kart. Önerilen Sistem: 14GHz İşlemci, 256MB RAM, 2GB HD, 64MB 3D Kart

Onur Bayram  
onur@level.com.tr

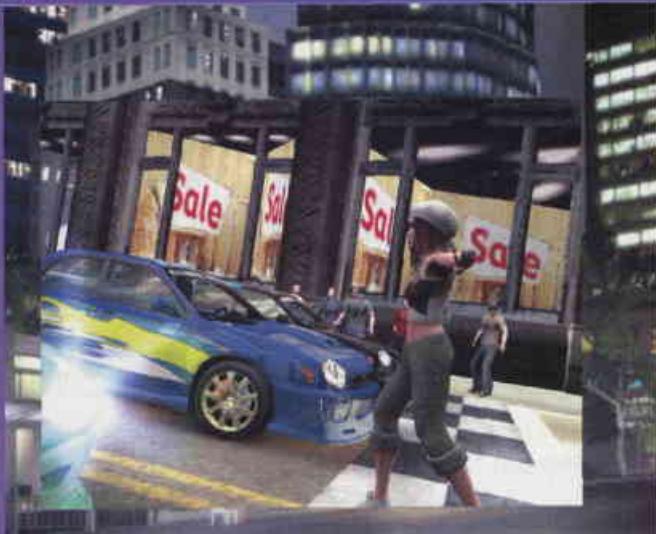
**S**ize hiç "Daha yakın gebebilir misin?" diye soran olmu mu? Ya da "Daha fazla kayabılır misin?" veya "Daha fazla uçaabilir misin?". Birileri sorma ihtiyacı hissetmiş. Daha hızlı olma ihtiyacı onlara yetmemiş. Tüm olağanlardan onlar sorumlular. Ay sonu piyasaya düşen bir oyunu en derinden incelemek için yaklaşık 48 saatir duraksız direksiyon başında olmadan da onlar sorumlular, ellerimin titremesinden de.

Birkaç ay önce incelediğim Midnight Club 2'nin ardından Need for Speed Underground (NFSUG) bir çok açıdan "Aha oyun öyle değil böyle olur canım!" etkisi yarattı. Modifiye araçla yarış piyasası bir klasikle açılıyor. Devamında neler olacak tahmin etmek bile istemiyorum. Giriş videosunun öncesinde toy gözüken ama aslında bütün içeriği hazırlayan Marc çıplak da, bunların hepsini ben yaptım, aman siz burda yarışın yola çıkmanın şeklinde uyarıda bulunuyor. Bu uyarıya erkenden başlamaları iyi oldu. NFSUG ile büyüyen bir nesil bir çeşit canavar olabilir. Nitekim bundan sonra gösterilen video bu canavarın nasıl bir şey olduğunu kanıtlıyor.

Heyecandan olacak,

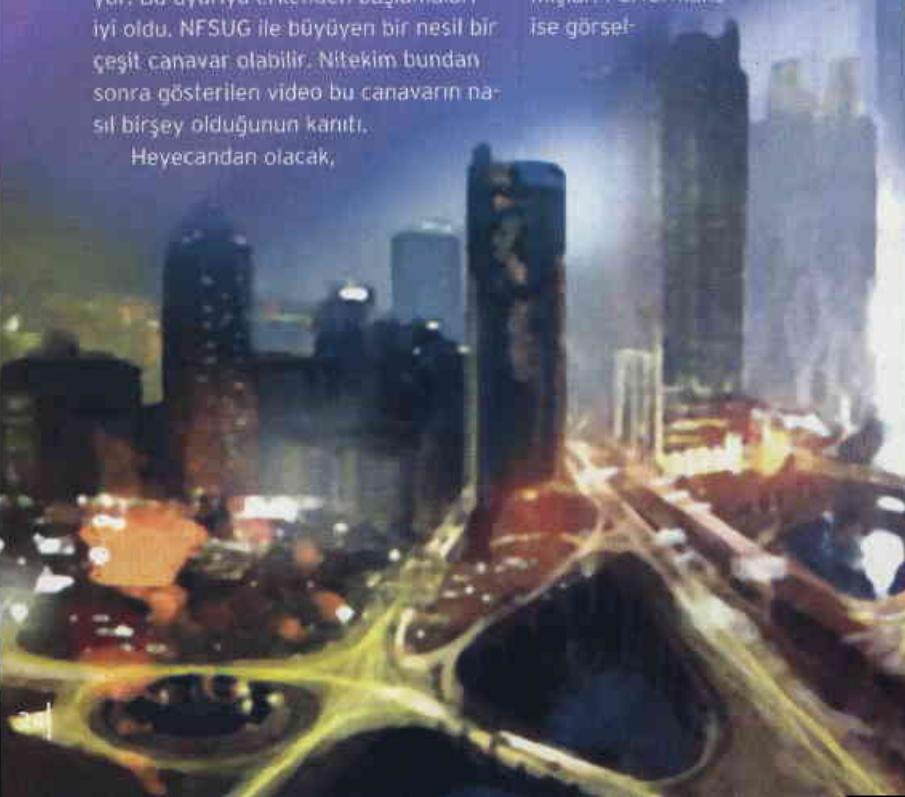
ilk uğradığım yer ayarlar değil de hemen yarış seçeneği oldu. Zaten çözümürlük dışındaki ayarların hepsi ve hatta daha fazlası oyun içi menüden de ulaşılabilir olduğundan ayarlar bölümne uğraşmaya çok da gerek kalmamış. Hemen yarış basınca hemen yarışmadım. Neden derseniz önce araba seç dedi. Eee, tamam seç, hemen yarış diye teksiniz. Öyle kolay seçile... Orta ve daha üst sınıf birçok araç var. Hadi seçtim diyelim. Peki onu fren disklerine kadar hangi renge boyacağım? İşte NFSUG'un eşsizliği ile karşı karşıyasiniz.

Belki önceden duymuşsunuzdur oyunda araçların modifiye edilebildiğini ve bu açıdan Midnight Club'dan iyi olduğunu. Ama duymak yetmiyormuş. Bu kadar ince modifiye yapılabileceğine görmeden asla inanmadım. Görsel ve performans olarak iki ana başlık var. Görsellerde olasılıkları zorlayırlar. Performans ise görsel-



## \* MODIFIYE TIPLERİ

Kaporta bölümünde değişik tampon, spolier, kaput tipleri var. Jantların olduğu bölümünde aralarında MOMO, O.Z., BBS gibi bizim cadderimizde de bulunan 7 değişik firmalının birçok janti var. Ekleniler bölümünde neon, farler, camlara film gibi ayrıntılar bulunuyor. Boya bölümünde motor içi aksam ve borulardan fren disklerine kadar renk seçimi yapılmıyor. "Decals" bölümünde modifiye firmaların isimlerinin olduğu stickerlar aracın her yerine yapıştırılıyor. "Vinyl" bölümünde ise araca 4 kat farklı tarz ve renklerde süslü stickerlar yapıştırılıyor. Böyle üstten geçtiğime bakmayın, sadece neon bölümde 30 çeşit renk, cam filmi bölümünde de onlarda cam filmi rengi var!! Gördüğünüz üzere hemen yarışmak kolay değilmiş. Modifiye bölümünde daha çok saatler harcayacağız, benden söylemesi.





Kariyer modundaki hanım kızlarından ikisini canlandıran Amy Walls (solda) ve Cindy Johnson.

## \* DRAFT MODU HAKKINDA

Argoda k.ç atmak denilen yüksek hızın yönüyle aracın yönünü farklı tutup aracın arkasını kaydirmaya yönelik harekete dayanan bir bölüm. 90 derecelik virajları ne kadar uzun kaydırarak geçersen o kadar yüksek puanın olur. Duvara çarparsan bütün bonus puanların gider. Paten yapmak gibi yanı...



## \* KARIYERİM GELDİ

Kariyerinize iki yarış ile başlıyorsunuz. İlk önce hazır bir araca la yarış 10bin\$ para kazanıp ilk aracınızı alıyoz sonra da onunla bir yarış yapıp ana karakter ekranına geliyorsunuz. Yeni aracınızı aldıktan sonra sizin aracınızın modifiyesi ve sırda ki yarışlar bekliyor. Yarışlar boyunca uça, yakın geçme, kaydırma gibi aksiyonlardan topladığınız artistik puanlar sizin yüzlerce ufak modifiyeyi tek tek açmanızı sağlıyor. Ara büyük yarışlarda üst seviye görsel, ana yarışlarda da üst seviye performans eklentileri aktif hale geliyor. Yarışlara girmeden önce o yarışın zor mu kolay mı olduğunu seçiyorsunuz. Tabi buna bağlı oranda para kazanıyorsunuz. Paraya ilk seviye boyaya ve stickerlar dışındaki modifiyeleri yapabilir veya yeni araçlar açıldığında aracınızı değiştirebilirsiniz. İyi yarışlardan sonra baze n çeşitli dergilerin kapaklarına çıkıyor, sıralamadaki yerinizi yükseltiyor veya bazı hediye modifiyeler alabiliyorsunuz.

İere göre sönükkalmış. Tamam, birçok modifiye firması oyuna lisanslarıyla katılmış. Fakat performans kitelerini paketler halinde secebiliyorsunuz ve paketlerin içeriğine dokunamıyorsunuz. Zaten araca etkileri de birbirinden farklı değil. Zannediyorum bir ileri aşama parçaların da F1 oyunu gibi simülasyon havasında ayrıntılı seçilebilmesi olursa daha da memnun oluruz.

NFSUG kariyer veya hemen yarış seçeneği ayrimi yapmaksızın beş temel oyun tipi üzerine kurulu.

Bunlardan ön planda olan iki tane yenilikçi tip var. Birinci de moda da izlediğiniz eşiz "Drag" yani kalkış yarışı. Diğer ise kısa ve dik köşelere sahip parkurlardan oluşan "Draft" yarışı. Drag bölüm otomatik vitesle yarışanları manuel ile yarıştardan ayıracak. Ya da otomatik vites kullanıcılara "Devir nedir?

## \* NEYE BİNCEZZ?

VW Golf, Peugeot 206, Ford Focus, Honda Civic, Dodge Neon, Subaru Impreza, Mazda Mx5 - Rx7, Toyota Celica - Supra, Hyundai Tiburon, Mitsubishi Lancer - Eclipse... gibi araçlar var. Araçların genel özellikleri çok çok pahalı olmayan, üzerinde oynanmaya en müsait araçlar olması. Tabiki bu işte aslında asıl dert araçların modifiyeden sonra çok zorlanması ve çabuk eskimesi yüzünden ucuz fakat performansa açık olması gerektiği. Sonuçta 400.000\$lık 0-100'ü 3.5sn, son sürtü 325km/h olan kız gibi bir Ferrari'yi modifiye etmeye kimse düşünmez, o güzelim motoru parçalamayı da.

"Vites nasıl atılır?" öğretecek de denebilir. Draft modunda ise "Viraj dönerken en az hız kaybıyla en üstün araç kontrolü nasıl sağlanır?" sorusu soruluyor.

ki sağa dönüş varken sizin sağınızda araçlar içinde döndüp de benden öne geçmek yerine dümdüz gidip bende onlara çarpıp durmam için uğraşıyorlar.

Araç fizisi ve kullanımı NFSUG'da beni en mutlu eden şeyleden biri oldu. Araçların 0-100km kalkışlarından virajlarına kadar herşeyleri çok gerçekçi ve birbirinden çok farklı. 15 yarış üstüste bir araç kullanıktan sonra yenisini alınca bi 15 yarışta da ona ancak alıştıyorsunuz. Halbuki teknik





## LEVEL CLASSIC



### Artılar

Bu kadar gerçekçi araç fizikini bu kadar çok modifiye olanağıyla birleştiren ve üstüne de bu kadar heyecanı katın başka oyun yok. Oyun从tan ortalıktan kaliteli grafikler de çağdaş.

### Eksiler

Performans modifiyeleri de ozählere kadar iyi olmuştu. Şehir içinde belli parkurlar var, serbest dolasım olanayı yok. Direksiyon için gaz pedalı biraz daha dayanıklı tabii.

### Level Notu



olarak çok fazla farkları bulunuyor. Kazaları biraz olması gereken fazla rahat atlatıyor. Zaten hasar modeli de olmadığından bu sorun olmuyor. Direksiyon kontrolü drag bölümünde çok özgün olmak üzere oyuncunun tümünde çok başarılı. Biraz gaz pedalında sorunlar var. Tam analog değil fakat bu da çok sorun olmuyor.

Son dönem yarış oyunları görsel açıdan "hi-end" denilen son noktaya yaklaşmış sanırım. Colin McRae ve NFSUG bende bu fikri oluşturmaya başladım. Menünün arkasında tünelde gezen aracınızın olması çok hoş bir fikir. Grafik motoru kusursuz yakın. Hatta fazla kaliteye ilk defa kusur diyeceğim. Örneğin yerin yansısı-

## ✖ NFSUG İLE BİR DİYALOG

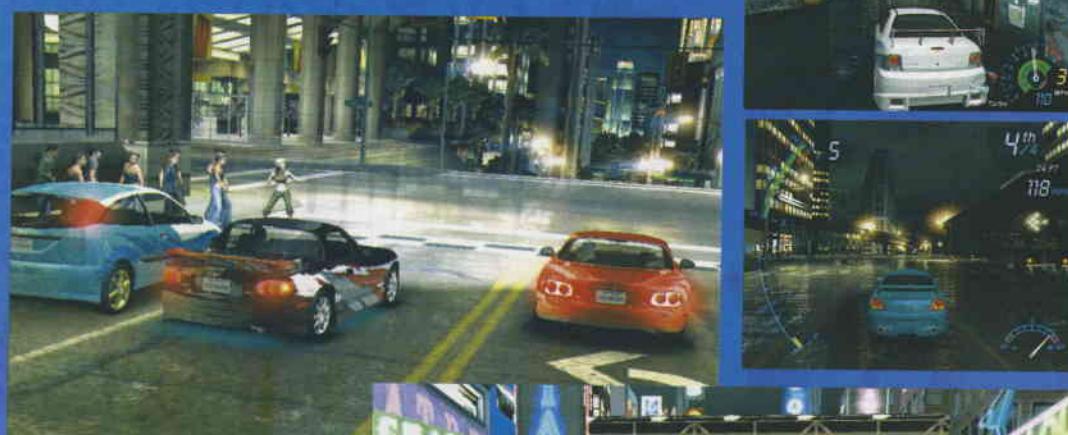
- Aracının çamurluğuna sticker yapıştıracağım.
- Tabi beyefendi. Hangi çamurluk?
- Arka.
- Hayhay, peki hangi taraf?
- Eee, sol olsun.
- Tamam arka sol çamurluğun ön tarafı mı lastik üstü mü?
- Ya üfff ne farkeder, başlatma

tarafından, eninde sonunda yapıştırıcam, lastik üstü olsun. - Tamam, o zaman şimdi arka sol çamurluğun 6 adet lastik üstü bölgessinden birini seç, sonra oraya yapıştıracağın stickeri seç, öyle gel, yapıştırıyalım. - Aman be! Yapıştırmıyorum kardeşim! Al stickerini sol gözüne yapıştır!

masını çok açarsanız ayna gibi parlıyor. Ya da ışıkların iz bırakması bazen göz yoruyor. Araçların ayrıntıları ve yansımaları çok iyi. Fren disklerini boşuna boyamıyorsunuz. Çevre grafikleri de özenle yapılmış.

Şimdilik kadar duyduğum en gerçekçi vites sesi NFSUG'da var. Motor sesleri şu an bile kulağında çınlıyor. EA Trax, oyun için ayrı bir albüm hazırlamış. Sert ağırlıklı parçalardan oluşuyor. Keşke biraz da club tarzı olsaydı.

Şimdilik doğruda doğru, piyasada NFSUG gibi yenilikçi ve eğlenceli oyun yok. Tamam eksikleri var tabiki. Ama bu oyun yarış oyunlarında yeni bir milad. Başka hangi oyun ters yönde giderken gelen araca yeterince yakın geçince size "Bravo!" der ve puan verir ki? \*



## ✖ DRAG MODU HAKKINDA

Bu modda otomatik vites yasak! Çünkü zaten hersey doğru devirde vites atma üzerine. Her vites aralığının bir diğer vitese geçmek için uygun bir devri vardır. Bu modda da bunu kullanman isteniyor. Bu çok kısa aralığı (Perfect Shift) yakalarsan en iyi hızlanmaya sahip olursun. Altında (Short Shift) yavaş kalır, üstünde de (Over Shift) motoru yakarsın. Bu yüzden diğer modlardan farklı olarak ekranın solu komple devir saati. Bir gözün orda ve önünde mavi, sarı, kırmızı yanın ampulde olması. Hareketler tek şeritlik ve kaba. Nitro atmanın gereken yeşil aralığa dikkat et. Çünkü özellikle bu modda nitroyu faydalı kullanmak usta işi...



**İnsan yok, sorun da yok! Stalin**



LEVEL CLASSIC

# CALL OF DUTY

**"Savaşın amacı ülkeniz için ölmek değil, karınızdaki alçağın ülkesi için ölmesini sağlamaktır!" General Patton**

Bilgi için: <http://www.activision.com/> Yapım: Infinity Ward Dağıtım: Activision Tür: Aksiyon Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden İngilizce gereksinimi: Az Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1,5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@evel.com.tr

**S**akin kafanız karışmasın, şuan bakmaka olduğunuz oyun aslında Medal Of Honor'dan başka bir şey değil. Infinity Ward, yani oyunu yapan firmmanın beyin takımı daha önce Medal Of Honor'ın yapımı üstlenmiş elemanlardan oluşuyor. Sanırım elemanlar bir müddet Medal Of Honor'a bakmış, bakmış, bakmışlar ve sonra da "Bundan daha iyisini yapabiliriz yahu!" demişler. En azından oyunu oynarken akınıza gelen doğrudan bu oluyor. Ya da doğrusu oyun bittikten sonra akınıza gelen bu oluyor, çünkü oyun esnasında pek bir şey düşünerek halde olmuyorsunuz. Call Of Duty şu ana dek gördüğüm en

sağlam, en hareketli aksiyon oyunu diyebilirim. Öyle ki, normalde İkinci Dünya Savaşı konulu herhangi birşeyden ölesiye nefret eden Selçuk bile hastası oldu, deli gibi oynadı, o kadar yani!

Tabii şimdî bazlarınız bir başka İkinci Savaş oyunu daha görmek istemiyordur eminim. Şu aralar piyasa o kadar çok bu dönemi işleyen oyuncular doldu ki, doğrusu inceden sıkıcı olmaya başladı şüphesiz. Hoş, benim için farketmez, yoğun ilgimi çeken bir dönemdir çünkü, ama herkes sevmek zorunda değil tabii. Ne var ki Call Of Duty sadece eski bir savaş hikayesine ve modası geçmiş antika silahların çekiciliğine siğınarak yapılmış bir oyun değil. Biliyorum, daha önce de çok kez herhangi bir oyunun savaş atmosferini çok iyi yakalamayı başardığı iddia edildi. Ve aslında bu külliyen yalandır, çünkü gerçek savaş hiçbir şeye benzemez.

Ve fakat bununla birber Call Of Duty bir şeyi

cok iyi başarıyor, o da insanı heyecan- dan tıknesc etmek. Oyun insanı bir daki- ka bile rahat bırakmıyor. Bazı anlarda iş o kadar kızışıyor ki, gerçekten zamanı şarşırabiliyorsunuz. Tabii yüksek tempo özellikle ne yapmanız gerektiğini anla- madığınızda can sıkıcı olabilir. Ama oyun çoğu zaman buna pek izin vermiyor. Ba-zen işler karışır gibi olsa da ve siz etraf- ta koşturmak zorunda kalsanız da, ge- nellikle oyunun düz bir oynanışa sahip olduğu söylenebilir. Tab tuşuna basınca ne yapmanız gerektiğini görebiliyorsu- nuz, ayrıca zaten bir de MOH:AA tarzı si- ze bir sonraki hedefi gösteren pusulanız da var. Yani kaybolmak için azıcık kör ol- mak lazım.

### Hep beraber!

Call Of Duty'nin ana teması savaşların tek kişi tarafından kazanılmadığı, yanı çoğu oyunda görüldüğü.

#### \* THOMPSON? KAR98?

Oyunda en fazla iki silah taşıyorsunuz, bu yüzden seçimi doğru yapın. Tüfekler uzun menzilde iyidir, ama yakın mesafe için bir de otomatik silah gereklidir. Siper temizlerken Thompson, uzaktan uzağa çatışırken Garand kullanın, işler daha kolay yürü. El bombalarını kullanmayı ve köşeden sarkıp ateş etmemi unut- mayın. Çok yakın mesafede Shift tuşıyla dipleçi kullanın, Almanlar bol bol kullanıyorlar!

## \* PANZER!

Oyundaki bazı bölümler araç üzerinde geçiyor ve hayli heyecanlı takip sahneleri de mevcut. Ancak bir bölümde tank kullanmak hariç araç kullanmakla pek işiniz olmayacağı. Oyununda tanklara özellikle yaya iken çok dikkat edin, çünkü öncelerindeki makineli gerçekle olduğu gibi ölümcül bir etkiye sahip!



müz "tek kişilik tank" muhabbeti burada pek mevcut değil. Arada bir tek tabanca kaldığınız bölümler de oluyor tabii, ancak oyunun genelinde savaşlara cümbür cemaat giriyorsunuz. Gerek karşı taraf, gerek sizin tarafınız hayli kabalaklı olduğundan, çarpışmalar devamlı yoğun geçiyor. Fakat benzeri çoğu oyunda olduğu gibi burada kendinizi takım arkadaşlarınıza çok bakıcılığı ederken bulmuyorsunuz. Programcılar gerek yapay zeka, gerekse de bölgüm tasarımlarını öyle güzel ayarlamışlar ki buna gerek kalmıyor.

Öncelikle her iki taraftaki elemanlar da hayli iyi çarpışıyorlar, kolay kolay paçayı kaptırmıyorlar. Ve fakat sizi beklemeden kaptırıp bölüm sonuna kadar gitmemiyorlar da. Çoğu zaman kısa sıçrayışlarla bir sonra ki hedefe doğru yöneliyor, ancak bunun için çoğunuşlu sızın de çatışmaya dahil olmanızı bekliyorlar. Ve doğrusu bunu öyle güzel, öyle usturup yapıyorlar ki, oyunun yükü çoğunuşlu sızın omuzlarınızda olduğu halde siz bunu pek hissetmiyor, akine savaş alanındaki sıradan bir askerin işini yaptığınızı sanıyorsunuz.

Benzer oyunların aksine

Call Of Duty siz tüm oyunu tek karakter olarak oynamak zorunda bırakmıyor. Oyunda Amerikan, İngiliz ve Rus olmak üzere üç farklı ordunun üç farklı askeri olarak çarpışıyorsunuz. Her ne kadar oyunun pek bir senaryosu olmasa da, her karakteri oynarken yaşadığınız olaylar sizde belli bir ortak amaca, yani Berlin'e doğru gittiğiniz hissini ciddi biçimde uyandırıyor. Her karakteri oynarken aynı zamanda orduların olaylara yaklaşım mantığını da gayet rahatlıkla hissediyorsunuz. Amerikalıların görevleri sizi düşman dolu topraklarda, az imkanla ve aceleyle yapılmış planlarla savaşa sokuyor. Zaten Normandiya çıkartmasının ardından Avrupa'daki çarpışmaların çoğu Amerikan askerleri için az çok böyle cereyan etmişti. Öte yandan İngiliz komando olarak oynarken genellikle imkansız görünen operasyonların içine giriyor, ancak biraz şansın ve biraz da inatlılığın yardımıyla kurtulmayı başarıyorsunuz. Sovyet görevleri ise en başından



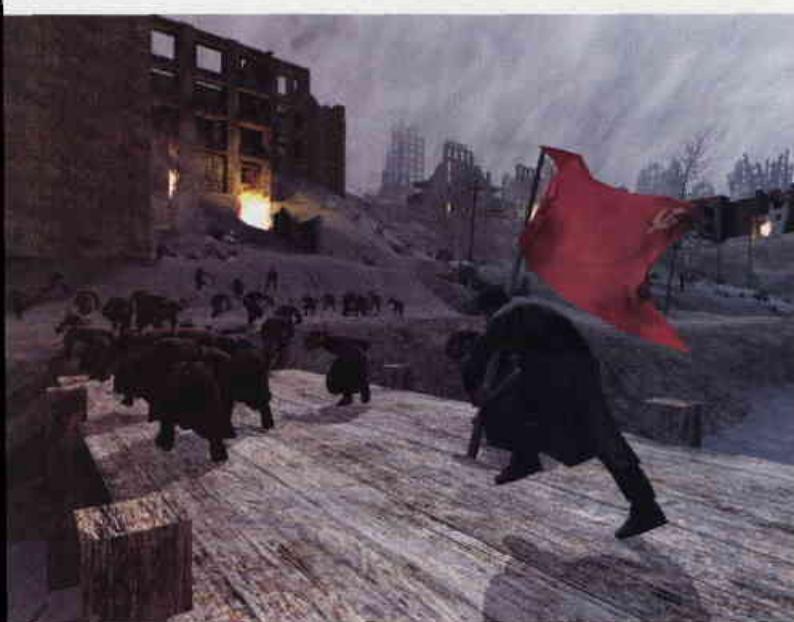
itibaren hiçbirine benzemiyor. Eline tüfek bile verilmeden Alman makinellileri önüne sürülen bir "gönüllü" olarak Stalingrad'a çıkıyor, Berlin'e ayak basana dek yaşadıklarınız sayesinde Stalin ve mareşallerinin "savaş" kavramına nasıl farklı bir bakış açısı getirdiklerini anlıyorsunuz. Oyun açık bir biçimde Enemy At The Gates'ten tutun da Eagle Has Landed'a kadar pek çok klasik olmuş savaş filminden sahneyi başarıyla canlandırıyor. Bu da özellikle bu tür filmlerdeki aksiyon sevenler için iyi bir ipucu olacaktır sanırım.

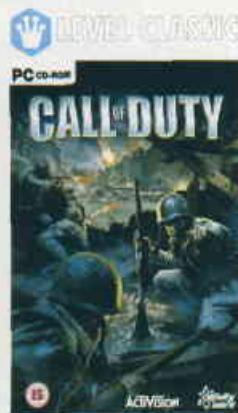
### Quake Reloaded!

Call Of Duty artık neredeyse antika sayılıan Quake 3 grafik motoru üzerine kurulu bir oyun. Grafikler pek çok açıdan MOH:AA ile büyük benzerlik gösteriyor. Ancak bu grafik motoru üzerinde yapılan çalışmalar ve özellikle harita tasarımlarına gösterilen özen sonucunda, oyun pek çok yeni nesil yapımdan daha ferah, daha rahat bir yapıya sahip. Haritalar öyle dikkatli tasarlanmış ki, çoğu zaman kendinizi aslında olduğundan çok daha geniş bir alanda savaşıyor gibi hissediyorsunuz.

Bunda son derece canlı arka planların kullanımı büyük rol oynuyor. Mesela ilk görevde paraşütülerinindi çiftliğin olduğu harita aslında oldukça küçük sayıılır. Ancak etrafı baktığınızda çok çok uzaklarda süren çarpışmaların ışıklarını, uçak savar ateşini ve daha bir sürü detayı görüyorsunuz. Geçen Alman kamyonları aslında sadece dekor, ancak insan ister istemez vaktinden önce fark edilmemek için bir duvarın arkasına sınıyor, paraşütülerin inmesini bekliyor. Haritanın sınırlarını belirleyen çite doğru gitmek akılınızdan bile geçmiyor, özellikle de çalışma başlığındır.

Bu noktada oyunun genelinde önceden hazırlanmış pek çok "script" sahnenin kullanıldığı belirtmek lazımdır. Siz belli bir işi yaptığınızda belli olaylar gerçekleşiyor. Fakat bunlar genelde iyi hazırlanmışlar ve yol açtıkları olaylar değişmez değil. Mesela bir köprü savunma görevinde köprünün diğer ucuna geri çekildiğiniz andan itibaren dört bir yandan asker ve tank gelmeye başlıyor. Ancak farklı taktikler uygulayarak bunları farklı noktalarda durdurmak ve böylece zorluğu değiştirmek mümkün olabiliyor.





## Artılar

Grafipler ve ses çok iyi, oynanabilirlik yüksek, atmosfer sürükleyici, multiplayer tam.

## Eksiler

Animasyonlar daha iyi olabilir, bazı bölgeler gerçekten zor.

## Level Notu



Zaten oyunun bir güzel yanı da kritikler bile olsa size taktik bir esneklik sunması, bir engeli aşmak için birkaç farklı yöntem deneyebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri ve sesleri genel olarak şu ana dek gördüğümüz yapımlar arasında en başarılı olanlardan biri. Her ne kadar askerlerin animasyonları yeni nesil oyunlardakinden biraz daha zayıf kalıyorsa da, genelde Infinity Ward programcıları Quake 3 motorundan mucize denebilecek sonuçlar almayı başarmışlar. Tabii eski bir motorun kullanılması özellikle pek güçlü bir bilgisayarı olmayanları sevindirecek bir haber gibi gelebilir aslında. Ancak kazın ayağı pek öyle değil. Oyun genel olarak hayatı hızlı çalışsa da, özellikle kalabalık bölgelerde en güçlü sistemleri bile inceden kastırıyor. Özellikle Sovyet görevleri ekrandaki hareketli nesnelerin çokluğundan dolayı yavaş sistemlerin sahiplerini de irtebilir. Şu kadarını söyleyeyim, eğer Stalingrad'a çıkış bölümünü tüm detaylar açıkken ve yüksek çözünürlükte takılmadan oynamayı seçiyorsanız, o zaman canavar bir sistemiz var demektir, tebrikler!

## Kurşun yağmuru...

Call Of Duty kesinlikle gerçekçilik iddiası gütmeyen bir oyun, basın-



## \* ÖNÜMDEN ÇEKİL!

Savaş esnasında etrafı olan etkileşiminiz çok fazla değil, patlayıcı kullanmak gibi işler tek tuşla hallediliyor. Ayrıca oyun boyunca açmanız gereken tek bir kapı ile bile karşılaşmayacaksınız, yani mavi anahtar geyigine paydos! Dost bir askere bakarken çıkan sembolün anlamı ise gayet basit, bu esnada F tuşuna basarsanız eleman atış hattınızdan kaçar! Aynı tuşla top ve ağır makineli gibi silahları da rahatça kullanabilirsiniz.

dan sonuna dek aksiyon ağırlıklı olması, iç sıkıcı gizlilik görevlerine yer verilmemesi de zaten bunun en önemli ispatı. Her şeyden önce etrafta sağlık paketleri mevcut ve gerçekte olduğu gibi kimse tek kurşunla kolayca devrilmiyor. Ancak buna rağmen oyunun dengesini ve tadını hayatı etkileyen pek çok "gerçekçilik" katkısı da yok değil. Mesela sadece iki silah, bir tabanca ve birkaç el bombası taşıyabiliyorsunuz, ek bir silah almak için bir diğerini bırakmanız gerekiyor. Öte yandan silahların etkileri ve kullanım özellikleri de hayatı iyi biçimlendirilmiş, her silahın güçlü ve zayıf yanları ortaya çıkıyor. Bunları ister normal, ister nişan alarak kullanabiliyorsunuz.

Savaş alanında ayakta, çömelmiş ve sürünenerek dolaşmak mümkün, üstelik bunlar hızınızdan nişancılığınızda dek pek çok şeyi etkiliyorlar. Doğrusu bu oyunda etrafı koştururken uzun süre sağlam kalmak pek mümkün değil ve herhalde başka hiçbir aksiyon oyundan bu kadar sürünmemişiştir. Çünkü sağlam bir yayım ateşe yakalanmak çoğulukla ölümle sonuçlanıyor. Aynı zamanda el bombası ya da havan ateşi yemek de hoş değil. Yanınızda bir patlama

olduğunda ölmeseniz bile bir süreliğine şoka giriyor, etrafi yavaş çekimde görüyorsunuz. Saving Private Ryan filminde hatırlayabileceğiniz bu özel efekt hayatı başarılı, ancak kullanılan teknoloji bazı ekran kartlarında soruna yol açabiliyor diye de duydum.

Sonuç olarak Call Of Duty sadece iyi bir savaş oyunu değil, bu yılın en sağlam aksiyon oyunlarından biri. Başından sonuna süren yüksek temposu ve sürükleyici atmosferiyle insanı meşgul etmeye çalışıyor. Ve en önemlisi de oyunu bitirdiğiniz anda daha üst zorluk seviyesinde tekrar oynamak isteyeceksiniz ki bu da oyunun kalitesini gösteren en önemli unsurlardan biri. ☺



## \* CEPHE GERİSİ

Oyunun multiplayer kısmı son derece zevkli ve Battlefield 1942'den ziyade Counter-Strike tadına sahip denebilir. Oyunu katılırlıken asker sınıfı seçme şansınız yok, ancak zaten seçtiğiniz silah sayesinde bu otomatik olarak belirlenmiş oluyor. Özellikle kalabalık oynandığında hayatı heyecanlı olabiliyor, ama daha fazla harita ve araç kullanma seçeneği olsa daha da zevkli olurdu.



FROM RICK GOODMAN

# EMPIRES

## DAWN OF THE MODERN WORLD



LEVEL HIT

Sıkı görevlerle dolu  
sağlam bir strateji...



Bilgi için: <http://www.s2games.com> Yapım: Stainless Steel Studios Dağıtım: Activision Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: Internette ve ažda 8 kişi İngilizce gereksinimi: Orta - Göker Nurbeyler Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, Geforce 2 sınıfı Ekran Kartı, 900 HDD Alanı Önerilen Sistem: 1,2 Ghz İşlemci, 512MB RAM, Geforce 4 sınıfı Ekran Kartı: gnurbeyler@level.com.tr

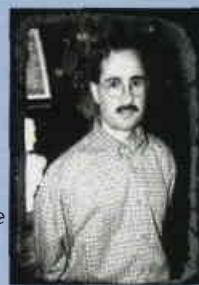
**S**on aylarda gayet hoş stratejiler gelirken tarihsel geçmişe dayanan hit stratejiler bir süredir geride kalmıştı. Tamam, Rise of Nations'in bir fetih modu vardı fakat güzel bir senaryo arayan oyunculara bunu vermekten uzaktı. Yani strateji oyunlarında tarihe bağlı senaryoları sevenler Empire Earth'den beri yeni bir arayışın içindelerdi. İşte tam burada devreye Rick Goodman (Age of Empires, Empire Earth) ve yeni oyunu Empires: Dawn of the Modern World giriyor. Hem de 5 çağ, 9 ırk, 3 senaryo, 26 görev ve 212 birim gibi çarpıcı rakamlarla.

### Atom bombasını atan Almanlar değildi?

Empires'da Aslan Yürekli Richard, General Patton ve Amiral Yi olarak üç senaryo boyunca savaşacaksınız. Örneğin Patton'ı yönetirken kalabalık bir adam desteğiyle Kuzey Afrika'da Çöl Tilkisi'ni durdurmaya çalışacaksınız. Savaş kazanmanın hemen ardından gelen desteği kesecek ve Alman atom bombasını etkisiz hale getireceksiniz. Hangi tarihte mi böyle bir şey oldu? Şu noktada ifade etmeli ki görevler gerçekten olmuş üç senaryoyu konu almasına rağmen bazı yerlerde tarihsel sapmalar göreceksiniz. Eğlence amaçlı bu değişikliklerin nereye gideceği oyuncuya meraklıdırken oyuna bağlıyor.

Age of Empires'dan Rise of Nations'a süregelen prensip burada da değişmiyor: Hammaddede topluyor, binalar inşa ediyor ve mümkün olduğunda yeni çağ'a atlıyorsunuz. Empires'da Orta Çağ'dan İkinci Dünya Savaşı'na uzanan beş çağ bulunuyor. Çağ atlama şıklınız Empire Earth'ü anımsatırken farklılaşma ırk seçimiyle başlıyor. Oyunda İngiliz, Fransız, Çin veya Kore ırklarından birini seçebiliyorsunuz. Özellikle Güney Kore'deki milyonları aşan Starcraft ve Warcraft satışlarından sonra Kore'nin ırklara katılması çok da şaşırtıcı değil aslında. Allah'tan Amiral Yi'nin Japonlara karşı mücadelesi gayet leziz. İrk seçimi sonrası değişen sadece bayrakların rengi değil, ırksal yetenekler de oluyor. Ingilizler'in maden toplarken işçiye ihtiyaç duymaması buna güzel bir örnek. İrk seçimindeki azlık canınızı sıkmasın, çünkü yapımcılar yenilikçi bir çağ atlama sistemiyle bu açığı gayet güzel kapmışlar.

Biliyorsunuz stratejilerde bugüne dek çağ atlantığında değişen genellikle bina grafikleriyle birkaç birimde olurdu. Empires'da ise İmparatorluk Çağ'ından Birinci Dünya Savaşı'na atlamanızla yeni bir ırk seçimi önüne çıkyor ve oyuna bir başka ırkla devam ediyorsunuz. Yeni ırklar arasında İngiltere, Almanya, Rusya, Fransa ve Amerika geliyor. Yeni ırka atladığınızda o ana kadar yaptığınız birim ve binalar da sizinle birlikte geliyor.



Sizlerden aldığım pozitif yorumlar neticesinde Ünlü Yapımcılarla kısa söyleşilerim devam ediyor. Bu ayki konuğum Age of Empires ve Empires'in arkasındaki adam: Rick Goodman.



→ İkinci Dünya Savaşı'nda Fransız-Alman karşılaşması. Sonucu kim tahmin edebilir?

## Sonuç olarak İngilizler Undead kökenlidir. -Otur, sıfır!

Empires'da bina ihtiyacınız sivilden askeriye kadar sekiz binaya karşılaşılıyor. Bina özellikleri arasında ilk gözle çarpan Çin ve İngilizlerinkidir: Çin şehir merkezinin yanında hareket eden ikinci bir çadır sayesinde kaynak ihtiyaçlarınız kendiliğinden çözülürken İngilizlerin bina inşaatları Warcraft 3'teki Undead'i andırır şekilde temelin atılımıyla otomatik olarak oluşuyor. Oyunda tüm takımlar içeriyi korumak için duvar ve kulelere sahip ki bunlar aynı Empire Earth'de olduğu gibi hızlı ve ucuza maloluyor. Neden olsa çok oyunculu partiler çoğunlukla kuşatmalarla geçiyor.

## Savaş meydanında herkes kahramandır

Oyunda savaş birlikleri daha hızlı hareket edilebilmek için kendiliğinden formasyona giriyor. İsterseniz bu özelliğini kapatma imkanı mevcut.

Bunun dışında son zamanların strateji klasiği olan kahraman forası burada da kendine yer bulmuş. Kahramanlar gruplarını iyileştirerek veya moral takviyesi yaparak daha etkili çarpışmalarını sağlarken çok oyunculu oyunda yerlerini sağlıyor, rahipler ve trompetçilere bırakıyor. Mühimmət deponuzda altın karşılığı bir çok geliştirme yapmanız mümkün. Geliştir-

melerle edindikleri iddialı isimleri yalanlamayan birlikler daha güçlü, hızlı, saldırgan olurken daha da ucuza maliyelüyorlar. Fakat her birlik çeşidine yalnız tek gelişme yapma şansınız var. Bu taktiksel çeşitlilik olarak kulağa hoş gelse de çabuk rutinleşiyor. Örneğin okçu menziliniz gitmekçe artarken yakın dövüşülerin sağlık puanları da aynı oranda artıyor. Buna rağmen adımları çok iyi hızlandırılmış bir orduyu yollamak gibi rakiplerine hoş sürprizler yapma fırsatını da veriyor.

Yer yer karmaşık olabilen görevler haritaların büyük kısmını dolşamanızı sağlıyor.

Bu size haritadaki her köşeyi fethetme şansını veriyor. Alışma süreci Empire Earth'den kısa olmasına rağmen üçे ayrılan zorluk derecelerinin en basiti bile "laylaylom" geçilebilecek türden değil. Görev arası demolarında istikrarsızlık söz konusu; bazen çok heyecanlı bazense çok sıkıcılar.

## Teknoloji mucizenin günümüzdeki adı değil mi?

Empires'in birim sayısı iştah kabartsa da oyun sırasında nadir olarak dört piyade tipinden fazlası seçilebiliyor. Başta saçma gelse de birimlerin özel teknolojilerini gördükçe daha fazlasının ne kadar karmaşılığa yol açacağını fark ediyorsunuz. Bu teknolojileri kuliandıkça yapımcıların bol bol Age of Mythology oynadı-

ğı izlenimine kapılabilirsiniz. Çünkü teknolojiler aynı AoM'daki mucizelerin kullanımını anımsatıyor, tek farkı ise üniversitede araştırılmış olmaları. Örneğin ekranın üstünde yer aldığından kullanıma hazır olduğunu anlayabileceğimiz teknolojilerden "Amerika'nın Sesi" sayesinde bir anda tüm birimleriniz iyileştirilebilirsiniz. Düşmanı yıldırmaları boğma imkanını veren dev tayfun Tunguska-Meteoru'nu özellikle çok oyunculu oyunlarda tavsiye ederim. Empires'in çok oyuncu modu iki seçenekle gayet cırmı davranmış. Burada aynı Age of Empires'da olduğu gibi dünya harikaları inşa etmeye veya rakibi yıkımıya çalışıyoysunuz.

Az sonra taş Üstünde taş kalmayacak.

**SKY:** Oyun programcılığı tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de fazlaıyla ilgi uyandıran bir dal. Türkiye'deki bugünün ve yarının programcılara önerileriniz nelerdir?

**Rick:** Öncelikle oyun programcılığının hangi dalında en iyi olunduğuna ve kendini geliştirmek istendiğine karar verilmeli. Oyun dizaynı yaratıcılık ve iletişimden oluşan bir süreçtir. Yaratıcılık oyun mekaniği için önemliken iletişim dizayn sırasında diğer takım üyeyle ortak çalışmanız için gerekiyor. Örneğin iletişim sayesinde grafik dizayncısının stilini ve bakış açısını yakalayacak, programcının hazırladığı en küçük ayrıntıya kadar hissedeeceksiniz. Oyun yapımlıyla ilgili ekstra bilgi istiyorsanız arkadaşım Brian'ın (Age of Empires) önerilerine de bir göz atabilirsiniz. <http://www.bighugegames.com/jobs/industryjobtips.html>

**SKY:** Sizin oyun programcılığına girişiniz nasıl oldu?

**Rick:** Yıllarca "ciddi" programlar yazdıktan sonra bir gün kardeşim Karşıma "tablo hesaplarına yapacağın oyun programlaşan daha eğlenceli olmaz mı?" diye çıkışınca beraber Ensemble'yi kurduk.

**SKY:** Türkiye'deki oyunculara bir mesajınız var mı?

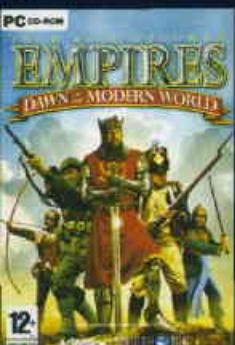
**Rick:** Kardeşim beni sıkıcı işimden çekip oyun işine sokmadan önce söylediğimi bir laf daha vardı, bunu onlara da iletmek isterim: "Biz bunu başarabiliriz."





• Serbest yaklaşma seçeneğiyle askerlerin burnuna kadar girebilirsiniz.

## LEVEL HIT



### Artalar

Eğlenceli senaryo ve görevler, bol bilmecih, teknoloji ve upgrade sistemi, ırklar arası delege, yenilikçi ırk seçim sistemi

### Eksiler

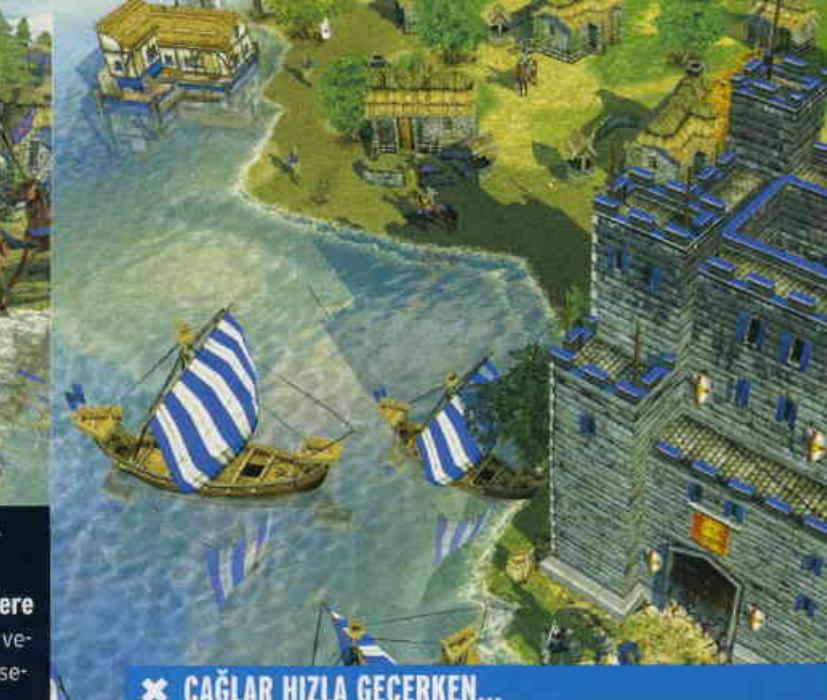
Fazla rezil ve yer yer hatalı grafikler, sadece 2'lik oyuncu modo

### Level Notu



### Sözün Özü

*Empires'da* Rick Goodman'ın bir çok oyuncunun en güzel yönlerini birleştirmeye çalıştığını görüyoruz: *Age of Empires 2'nin* çağları, *Warcraft 3'ün* epik görev sistemi, *Age of Mythology'nin* mucizeleri, *Empire Earth'un* bina ve gelişmeleri harmanlanmış durumda. Strateji türüne sadık oyuncular kendini kolayca oyunun içinde bulurken oyun türü yeni başlayanlara karmaşık ve zor gelebilir. Sonuç olarak hit oyuncular bu güzel yanlarına eğlenceli görevleri de kattığımızda belki bir klasik değil ama gerçek zamanlı strateji sevenlere önerebileceğimiz yeni bir hit doğuyor. ☺



## \* ÇAĞLAR HIZLA GEÇERKEN...

### Çağ atlarken hangi ırk, ne özellik kazanıyor

#### 1. ve 3. Çağlar Arası

İngilizler:

- Binalar otomatik yapılıyor.
- Kaynaklar işçi kullanılmadan toplanıyor.

**Atلانın İrk:** Britanya Krallığı, Almanya, Amerika

Fransızlar:

- Tarlalar dolayısıyla besin üretimi bedava.
- Halk daha hızlı yürüyor.
- Tüm birimler kendini iyileştirebiliyor.

**Atلانın İrk:** Fransa Cumhuriyeti, Almanya

Çin:

- Şehir merkezi ve birim binası tekerlekler üzerinde istenilen yere hareket edebiliyor.
- Oyuna işsiz ama iki şehir merkeziyle başlıyor.
- İşçilerin daha hızlı besin topluyor.

**Atلانın İrk:** Britanya Krallığı, Rusya

Kore:

- Oyuna 6 işçisiyle başlayarak hızlı gelişiyor.
- Düşman işçilerini köle olarak kullanabiliyor.

**AtLANın İRK:** Amerika, Fransa Cumhuriyeti, Rusya

#### 4. ve 5. Çağlar Arası

Britanya Krallığı:

- Yangın bombası atabilen savaş gemilerine sahip.
- Birimleri mayın döşeyebiliyor.
- Ham maddeler haritada görülebiliyor.

Almanya:

- Binalar daha hızlı inşa ediliyor.
- Üniversiteler bedava.
- Odun ve tarım daha fazla kazanç getiriyor.

Rusya:

- Tüm savaşçılar daha ucuz mal oluyor.
- Oyuna beş işçisiyle başlıyor.
- Besin toplanması daha hızlı.

Fransa Cumhuriyeti:

- Zarar gören birimler binalarda otomatik olarak tamir oluyor.
- Duvarları daha dayanıklı.

Amerika:

- İşçilerin altın ve besin toplaması daha hızlı.
- Teknolojiler daha ucuz.





**Kafa istiyor bu oyun kafa**

# HIDDEN & DANGEROUS 2

**2. Dünya Savaşı hiç olmasaydı ne yapacaktık biz?**

Bilgi için: //www.hidden-and-dangerous.com Yapım: Illusion Softworks Dağıtım: Take 2 Interactive Tür: Taktik Aksiyon Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 1GHz CPU, 128MB RAM, 2.4GB HD, 32 MB GPU Önerilen Sistem: 2GHz CPU, 512MB RAM, 2.4GB HD, 128MB GPU

Serhat Bekdemir  
serhat@level.com.tr

**C**ommandos'la BF1942'yi çarparın, Call of Duty'e böllün, Medal of Honor'dan çıkartın. Üstüne Operation Flashpoint ekleyin. Ortaya çıkacak oyun Hidden & Dangerous 2'ye benzer. Onu da Çek'ler yaptı geçenlerde, bir göz atalım dedik size anlatmak için, inanmazsınız tam 60 saat geçirdik başında...

Dile kolay tam dört yıl bekledik FPS, 3rd Person ve gerçek zamanlı strateji ögelerini barındıran bu 2. Dünya Savaşı konulu oyunu tekrar oynayabilmek için. Yıllarca üzerine yazılıdı çizildi, ha çıktı ha çıkacak derken sonunda bilgisayarımıza yüklendi. Yıpranmış hafızamızda kalanlarla ulaşıp, ilk oyunun nasıl olduğunu hatırlamaya çalışırken bir sürü "bug" geldi önce aklımıza, sonra da o zamana kadar yapılmış en ilginç oyun olduğu. Strateji tarzı oyunlardan FPS'lere geçişte Nazi Almanya'sına darbe üstüne darbe vuruldu. Niceleri yapıldı daha sonra, 2. Dünya Savaşı konulu oyunlar kendi başına bir tür oldu, meraklıları çoğaldı. Piyasadaki diğer oyunları zaten biliyorsunuz; geçen ay Commandos, bu ay Hidden & Dangerous, Call of Duty ve MOH: Pasific Assault ön incelemesi ile 2004'e iyi bir giriş yapıyoruz.

## Böcek temizliği

İki CD'den oluşan oyunu bilgisayarınıza yükledikten sonra, hemen otomatik ya- ma yükleyiciyi çalıştırın ve 1.02 yamasını bilgisayarınıza indirin. İlk sürümden kaynaklanan bir kısım hatayı temizleyerek oyuna başlamanız daha iyi olacaktır. Bir tümen Alman askerinin sizi arayıp bulmadığı video görüntülerini geçtikten sonra karşınıza gelen ana menüden, bir profil oluşturup oyuna başlayacağınız. Dört zorluk seviyesi var, bana koymaz sıkı oyuncuyum diyorsanız zorluk seviyesi sizi korkutmasın. Ancak HD2, el göz koordinasyonu ve iyi nişan almanın yanında, büyük sayılabilen haritalarda stratejik zekanızı ve ekipinizin yeteneklerini de hesaba katmak zorunda olduğunuz bir oyun. Seçim size kalmış, en zor seviyede gereğinden fazla zorlandığımı ve oyunu bitirebilmek için zorluk seviyesini düşündüğümü eklemeliyim.

Yine ilk HD'de olduğu gibi görevlerinizde yer alacak SAS askerlerinin resimleri, teknik özellikleri ve kısa özgeçmişlerinin yer aldığı bölüm karşınıza gelecek. Burada dikkat etmeniz gereken seçeneğiniz dört askerin özelliklerinin birbirini tamamlayıcı olması. Rütbelere takılmadan, ilk önce çok iyi ateş edebilen bir as-

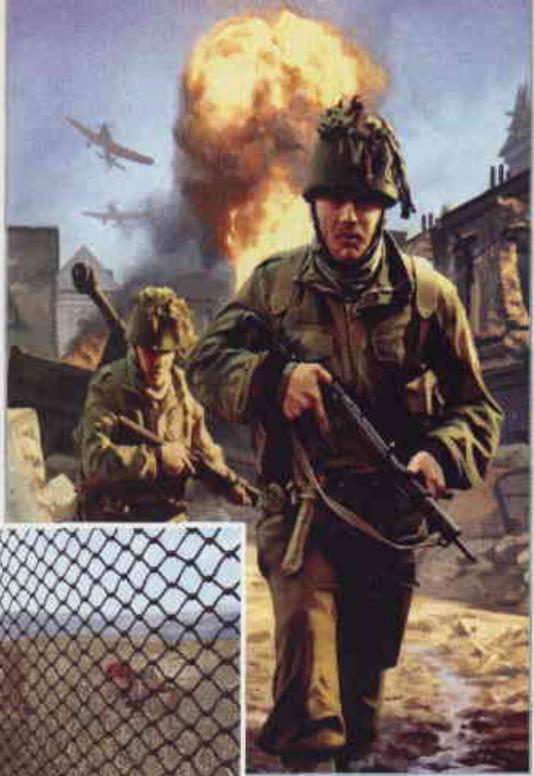
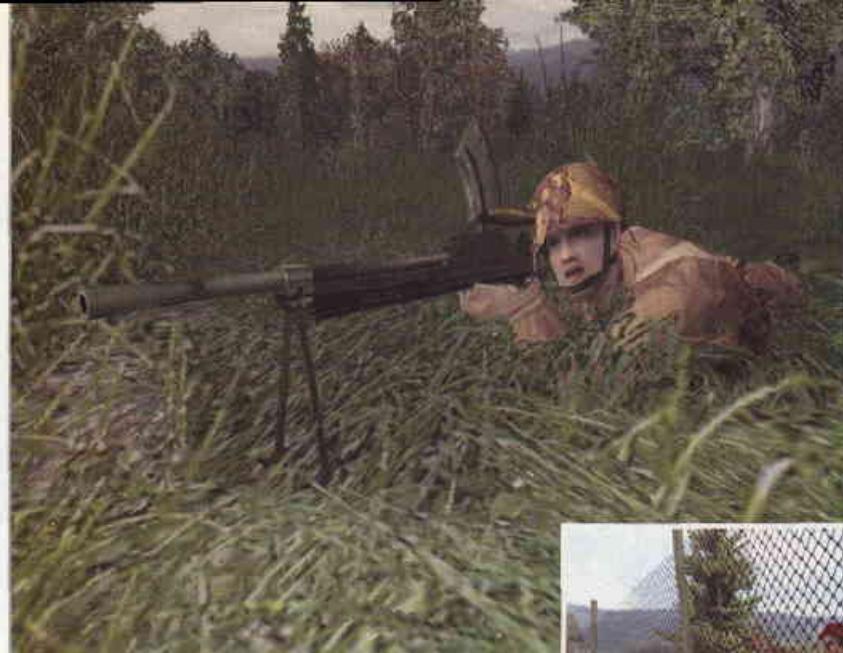
ker seçin. (Shooting) Bu askeri keskin nişancı olarak kullanacaksınız. Düşman askerleri tarafından kolay fark edilmeyecek bir askerinizin de (Stealth) sağlık ya da kilit açma yeteneklerinin de olmasına dikkat edin. (First-aid, Lockpick) Seçim yapabileceğiniz yeterli sayıda askeriniz var, o yüzden bu varyasyonları sizin rahat edene kadar çoğaltabilirsiniz. Her askerin belirli kiloda yük taşıma kapasitesini ve dayanıklılığını da göz önüne alarak, ekibe ağır silahları taşıyacak ve tek kişi mücadele edeceğiniz durumlarda zorlanmayacak askerleri de bulup ekibinizi tamamlayın.

## Askerlerinizi dikkatle seçin

Senaryolar arasında askerlerinizi değiştirmeniz mümkün. Ben aynı ekiple oynamadım ve erden binbaşıya kadar yükselttim. Bu arada askerlerin yetenekleri de arttı ve ilerleyen bölümlerde çok etkili bir takım ile oynamamı sağladı. Her bölüm arasında bu ekran ile karşılaşacaksınız. Aktif askerinizin hangisi olması sorulduğunda birini seçin. Ancak bazı görevlerde sadece bir askerinizle devam edeceğiniz için kimi seçtiğinize dikkat edin.

İlk bölüm her askeri oyunda olduğu gibi "Training" yani eğitim bölümü. Di-





ger oyunların aksine oldukça detaylı ve kapsamlı hazırlanan bölüm, en az görevler kadar büyük bir haritada bir çok farklı eğitimi içeriyor. Oyunun kontrolleri alıştığımız FPS'lerden çok farklı olduğu için ilk başlarda zorluk yaşayacaksınız. Bu yüzden vaktinizi burada harçın ve tüm eğitimleri başarımaya çalışın. Tuş dizimlerini değiştirmek mümkün, ben orijinali ile oynadım ve bir süre sonra alıştım. Her görev tamamlanıktan sonra yazılı olarak uyarılıyorsunuz ve bir sonraki eğitim alanına geçiyorsunuz. Hidden & Dangerous 2 bir miktar İngilizce bilgisi istiyor. Diğer oyunlarda olduğu gibi görevi tamamlamak için bir yönlendirici yardımcı yok, o yüzden görevleri iyi anlamalı ve zamanında yerine getirmelisiniz. "Training" bittiğten sonra tekrar görev alacak askerlerinizi seçip oyuna başlıyorsunuz.

## Dünyayı dolaşıyoruz

Bir sonraki ekran görevinizin anlatıldığı "brief" ekranı. Harita üzerinde yapmanız gerekenler ve işinize yarayacak bazı bilgiler veriliyor. Oyunun senaryo kurgusu oldukça başarılı, her senaryoda birbiri ile

ilintili dört ya da beş görev bulunuyor. Sırasıyla Kutuplar, Afrika, Norveç, Burma, Normandiya, Alpler ve Çekoslovakya'da oldukça keyifli görevler alacaksınız. Bu görevler arasında adam değiştirme ve cepheye yenilemek her zaman mümkün değil. Bu yüzden, bir sonraki ekranda ekipmanınızı alırken en etkili seçimi yapmanız gerekiyor. Oyunun başlarında envanter kullanımını karmaşık ve sıkıcı gelecektir ama hemen vazgeçmeyin, alışkanlık kazandıktan sonra hiç bir sorunla karşılaşmayacaksınız.

Oyun sırasında etkisiz hale getirdiğiniz her düşman askerinin envanterini de ele geçiriyorsunuz. Üniformaları dışında tüm envanterlerini üzerinize alabiliyorsunuz. Bir çok bölümde işe yarayan üniformalar ise ölü askerlerden alamazsınız. Mantıken delik deşik ve kanlı üniformaları giymeniz hoş olmaz. Çalışmaya girdiğiniz anda tırsak bir kaç asker karşınıza çıkarsa silahlarını atıp teslim oluyorlar, işte o zaman üniformalarını alabilirsiniz. "Stealth" yeteneği yüksek olan askerden başlayarak düşman üniformalarını kulanın. Farklı üniformayla ortalıkta dolaşırken sizi fark etmeleri kolay olmayacağı, bu da size onlardan önce dav-

ranmanızı sağlayacak çok önemli bir kaç saniyeyi kazandıracaktır.

## Yeterince akıllı mı?

Bugünün oyunlarında yapay zekanın sürekli geliştiğini göz önüne alırsak HD2 için sadece iyi diyebiliriz. Hem düşmanlarınız hem de ekibiniz için gayet iyi işleyen bir yapay zeka söz konusu. Kimi zaman düşman askerlerinin sağır ve kör olduğu durumlarla da karşılaşım ki; oyunun heyecanına kaptırıp, kendimi çok önemli bir görevde hissedерken "ahh bunlar gene poligon yaa" demek zorunda bırakıyor. Ayrıca yapay zekanın askerlerinizin yeteneklerine de göre gösterdiği göz önüne alınmalıdır. Özellikle silah değiştirmeleri ve eğer ilk yardım çantasına sahiplerse kendilerini iyileştirme gibi özellikleri zamanla geliştiriyor. Dar alanlarda hareket etme konusunda sıkıntılar yaşanabilir, o yüzden dikkatli olun. Verdiğiniz emirler doğrultusundalarına karşılarına çıkan düşmanları etkisiz hale getirme konusunda ise oldukça başarılılar. Yine de mükemmel bir yapay zekanın varlığı tartışılmır.

Oyun FPS oynanmasının yanı sıra, 3rd Person oynaması ve taktiksel modu (Tactical Mod) ile ön plana çıkarıyor, "Tactical Mod" sayesinde diğer eleman-

**LEVEL HIT**

PC CD-ROM

**Artılar**

Bir çok oyuncu türünü barındırması, gerçek savaş ortamı, kaliteli animasyonlar

**Eksiler**

Patlama efektleri zayıf, yapay zeka kim zamana etkisiz kılıyor

**Level Notu**

İarınızın, belirli hareketleri sizden bağımsız yapmalarını sağlıyorsunuz. İlk oyundaki basit grafikli 2D haritada gerçekleşen bu özellik, yeni oyunda yakından uzağa hareket eden dinamik kamera ile kontrol ediliyor ve gerçek zamanlı olarak da kullanabiliyorsunuz. Oyun sırasında sadece vakit kazanmam gereken durumlarda ve ekibe katılan ancak birebir yönetemediğim karakterleri, bir yerden bir yere götürmek için kullandım. Ayrıca haritanın tamamını görmek ve farklı takтиklər uygularken ekibi bölmek isterseniz oldukça ideal ve kullanışlı bir mod.

**Tam teçhizat!**

Oyundaki silahlar tahmin ettiğiniz gibi 2. Dünya savaşı sırasında kullanılan bir çok silah bünyesinde barındırıyor. Özellikle İngilizler tarafından kullanılan silahları bölüm başında envanterinize ekleyebiliyorsunuz. Düşman askerlerinin silahları ve cephanelerini de oyuncuların içerisinde ele geçirme ve kullanma şansına sahipsiniz. Öncelikli düşmanlarınız Nazi ve Japon silahları yanında Rus ordusuna ait silahlar da oyunda yer alıyor. (Oyunun sonunda Rus'lar da karşınıza çıkacak şaşırmayın) Bunun yanında üç tekerlekli Alman BMW'lerinden, WW'lere, Opel kamyonlar ve bir Panther tankına kadar bir çok hareketli araç, ele geçirip kullanılabilir. Oyunun fizik modellemeleri oldukça başarılı, karakterlerde kullanılan "Rag-doll" efektlerinden ayrı olarak tüm araçların hareket-

leri gerçekine uygun olarak yapılmış. Lastiği patlak bir kamyonla 20km/h'nin üzerine çıkamıyorsunuz. Uzun süre ateş edilen hafif araçlar ateş almaya ve yanmaya başlıyor. SdKfz 250 ve tank gibi zırhlı araçlar ise sadece bazuka gibi silahlardan etkileniyor. Oyun maalesef uçak kullanamıyor.

Afrika'da saldırı düzenlediğiniz bir havaalanında "Luftwaffe"nin o esesiz uçaklarını havada uçurmak yerine, havaya uçurmak zorunda kalmak benim gibi meraklısına ne kadar acı geldi bilemezsiniz. HD2, Illusion Software'in daha önce Mafia'da kullandığı LS3D motorunun yenilenmiş halini kullanıyor. Özellikle animasyonlar ve grafik detaylarındaki başarı, 1940'ların savaş ortamını monitöre gayet iyi taşıyor. Son dönemde çok oyunda kullanılan "Rag-Doll" (bez bebek) efekti de karakterlerin daha gerçekçi hareket etmelerini sağlamış. Genelde açık alanlarda oldukça iyi gözüken grafikler, kapalı alanlardaki detayların da yeterince iyi olmasıyla grafiksel başarıyı önemli derecede ön plana çıkarıyor. Silahların animasyonları da gerçekten eksiksiz ancak nedenini anlamadığım bir şekilde oyundaki tüm patlama efektleri yetersiz ya da eksik kalmış. El bombaları ya da diğer patlayıcıların hem grafik efektleri hem de sesleri oyuncunun güzelliğine kesinlikle gölge düşürümuş. Bunun dışındaki ses efektleri ve geri plan müziklerinde herhangi bir sorun yok.

**Her güzel şeyin bir sonu vardır**

Single Player senaryolar için dört farklı oyun modu bulunuyor. Oyunu bitirdikten sonra aynı bölümleri farklı modlarda tekrar oynayabilirsiniz. Carnage adı verilen mod, orijinaline göre daha zor ve bölümü geçmek için tüm düşman askerlerini bulmanız gerekiyor. Kimi zaman korkudan küçük bir odaya saklanmış ve tırtır titreyen bir askeri bulmanız yarınlı saatten fazla alabiliyor. Multiplayer mod ise üç farklı oyun tipi içeriyor. Daha önceleri takım halinde yapay zekaya karşı oynanacak "co-operative" moddan bahsedilmesine rağmen maalesef eser yok.

Piyasadaki bol aksiyonlu 2.

Dünya Savaşı oyularından aldığı zevk artık bir yere kadar diyor sanız ve Commandos'un zeka gerektiren oyun yapısını bir FPS'de oynamak isterseniz Hidden & Dangerous 2 şiddetle önerili. Elbette ki klasik FPS'lerden daha fazla dikkat göstermeniz ve stratejik zekanızı oyuna yansıtmanız gerekiyor. Peki tüm bunun karşılığını alır mıyım derseniz, ben size cevabını rahatlıkla vereyim. Bir hafta boyunca 60 saatimi hiç de boşuna harcamadım :)

# HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Uçan süpürgelerle gol peşinde!

Bilgi için: [www.eagames.com](http://www.eagames.com) Yapım: In-house Dağıtım: Electronic Arts Tür: Spor/Aksiyon Multiplay: Aynı klavyeden 2 kişi. İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

**H**arry artık sadece küçük bir büyüğü değil; bir fenomen, altın yumurtlayan bir tavuk. İşte tam "bu çocuk ne yapsa satıyor ve satacak da..." derken, elime 'Harry Potter: Quidditch World Cup' geçti ve ister istemez isme sırtını dayamış, gazlama bir oyundur diye düşündüm. Ama birkaç maça sonra tüm önyargım dağıldı ve kendimi süpürge üstünde koştururken buldum.

## Once kurallar...

Quidditch World Cup, EA tarafından piyasaya sürüldüğü için, sporif bir arka planı var. Biraz hokey, biraz futbol ve tabii biraz da fantaziden oluşuyor. Ne menem bir şeydir bu diye tanımlamak gerekirse, Quidditch standart dörtlügen bir sahada oynanan ama oyuncuların büyülü süpürgelerle uçuştuğu için sahaya hiçbir zaman adım atmadığı bir tür top, kale ve dolayısıyla gol içeren bir oyundur. Takımlar yedişer kişiden oluşur. Her takımda chaser, beater, seeker ve keeper gibi mevkiler bulunur. Oyunun amacı, rakip üç kaleden birine gol atmaktır. Pas ver-

mek, şut çekmek, şarj etmek gibi temel hareketlerin yanı sıra çeşitli tuş kombinasyonlarıyla 'combo'lar yaparak, özel hareketler de sergileyebilirsiniz. Maç boyunca tepeinizde bir skor cihazı oluyor; o kapانınca, oyun sahadan dışarı taşıp, bir tür yakalamaca olan Golden Snitch takibine dönüştür. Yüksek puan kazanma şansınız olduğu için Golden Snitch sahası maçın kaderini belirleyebiliyor. Bu sefer de uçan bir zimbirtinin kuyruğuna takılıp, onu yakalamaya çalışıyorsunuz. Hız kaybetmemek için, kuyrukta kalmak çok önemli. Ayrıca hız kazanmak için nitro atmaz da mümkün.

Quidditch, gerçekte varolmayan bir spor olduğu için, öncelikle alıştırma yapmak gereklidir. Hogwarts'da ders alıp, diğer okul takımlarıyla maç yaparak, kendinizi dünya kupasına hazırlayabilirsiniz (kontroller, oyunun mantığı kadar basit olmadığı için tutorial kesintilikle tavsİYE edilir). Oyunda, her şey aşama aşama açılmakta; daha iyi takımlarla oynamak veya daha fazla özel hareket öğrenmek, kazandığınız maçlara ve kartlara bağlı (ne kadar ekmek, o kadar köfte). Yapay zeka da yavaş ya-

vaş akıllanıyor; mahalle liginden dünya kupasına geçince, bilgisayar bayağı kastırabiliyor. Farklı ülkelerle oynadıkça, sahalar ve iklimler de değişiyor. Grafikler, bir Harry Potter oyunundan beklenildiği üzere oldukça renkli ve canlı. Oyun, 3D karakterler hariç 2D bir düzlemede geçiyor. En başta bu durumu biraz yadırıyor ama daha sonra oynanabilirlik bakımından uygun olduğunu görüyorsunuz.

## Bir de amigo kızlar olsaymış...

Quidditch World Cup, Harry Potter isminin hakkını veren bir oyun. Her şeyden önemlisi eğlenceli; farklı ülkelerde ve en önemlisi farklı tiplerle oynamak ve kazanılan her maça kupaya bir adım daha yaklaşmak oldukça sürükleyici. Yalnız multiplayer seçeneğinin sadece tek klavyeden iki kişiyle sınırlı olması büyük düş kırıklığı yaratıyor (ayrıca tek klavyeden iki kişi oynamak da hiç pratik değil!). Harry Potter fanatikleri ve kendi kriterine yeni bir tür oyun arayan spor severler Quidditch World Cup'ı denemeli. ☺



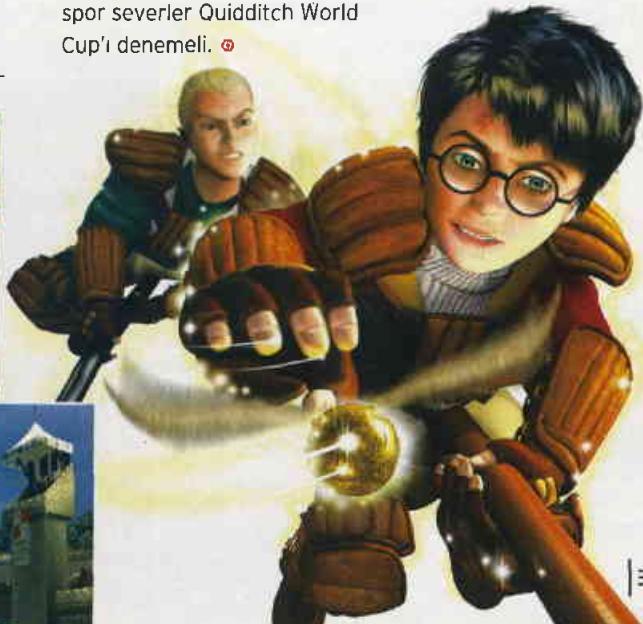
## Artılar

Eğlenceli ve sürükleyici oynanabilirlik. Renkli ortamlar. Orijinal konsept.

## Eksiler

Kontroller kasabiliyor. Multiplayer seçeneği tam bir düş kırıklığı.

## Level Notu





XII

**Hafızasını her kaybeden özel ajan mıdır?**

**Bilgi İçin:** www.xiii-thegame.com **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Avaturluk Multi **İcerik:** Var **İngilizce Gereksinimi:** Yok  
**Minimum Sistem :** 700 MHZ işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı **Önerilen Sistem :** 1 GHZ işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Jesuskane  
jesuskane@jlevel.com.tr

**B**ir süredir beklediğimiz, çizgi roman tarzı ve sunumu ile ilgimizi çeken XIII... Unuttum bak cümlein gerisini. Belki de yoktur gerisi, uyduramamışım simdir filan. E karakter hafızasını kaybederek başlar ise hikayeye (yada kaybetmiş olarak) yazar da yazıya başlar onu, bunu, şunu unutarak. XIII, başta kurmayı çabaladığım ama sonradan su koyverdiğim cümleden anlaşılacağı üzere (oha be ben, o nasıl cümle kurmak öyle) uzun zamandır belli bir rutine oturmuş FPS oyunlarına yeni bir soluk gibi gelecekti. Hatta geldi de ama nasıl. Çizgi roman tarzı bizleri başlarda "bakalım nasıl olacak?" sorularına boğmuş olsa bile, oyunun demosu ile "vay be" ünlemine terfi etmemizi sağlamıştı.

**Onbir onikiii hi hi hi hiiiiiiii  
(susam sokağından)**

Unreal Warfare motorunun tüm nimetlerinden yararlanılan oyunumuzda; çizgi roman tadı nereye kadar hemen bir bakalım, sonrasında senaryoya verip verisitmrem lazımlı. Gerçek anlamda hareketli bir çizgi roman (bizim zamanımızda çizgi film deniyor ona) beklemedim. Amma velakin, oyunun ilk başlarında böyle bir hava yakalandığıni gördüm ve bu oldukça hoş



şuma gitti. An-  
cak oyunda ilerledikçe,  
çizerin UW'a teslim olduğunu gör-  
düm. Patlama efektleri, yağan kar, dağ-  
lar, taşlar, bayırlar çizgi roman kalitesini  
birazcık aşıp sinemavarı bir hava taşır  
olmuş. Bunun dışında çizgisel tat elimiz-  
de, silahımızda, ateş ettiğimiz de çikan  
ta ta ta yazılarında ve rakibimiz bir yer-  
den düşüğünde yada kafasına bir kur-  
şun yediğinde ekrana çıkışveren üç kutu-  
luç çizimlerde kalmış.

**TA TA TA diye yükleme ekranı mı olur?**

Üç kutu muhabbeti başlarda oldukça hoş. Ancak her attığınızı kafadan vurursanız, birbirinin hemen hemen aynısı bu kutucuklar tekrar ede ede sıkıntından adamı bayıltıyor. Ekrandaki bir çok cisim ile temas halinde olmamıza rağmen, bir çok kısıtlama olması da oldukça

anlamsız. Örneğin bir sandalyeyi alıp düşmanınızın kafasında kirabiliyorsunuz. Aynı operasyonu bir süpürge, boş bir şişe yada herhangi bir küllük ile gerçeklestirebiliyorsunuz. Hatta küllük ve şişe'yi uzun menzilli kullanmanız da mümkün. Fakaaaaaaaaat, masa üzerinde duran birbirinin aynısı iki küllükten sadece sađakını alabiliyor olmanız oldukça anlamsız. Sessiz sedasız ilerlemeniz gereken bir bölümde, sessizce temizlediğiniz (rakamları atıyorum) her 3 rakipten 2'sini kaldırıp gizli saklı bir köşeye çekemiyor olmanız ise oldukça saçma. Bunun dışında şu kafadan vurma olayına bir deñinelim. Üstünde zırh olsun yada olmasın bir rakibi elli kez vurup indirememeniz mümkün. Ancak aynı rakibi kafasından vurarak tek kurşunda indir-



meniz de mümkün. İmkanlar bununla bitmiyor gelin gelin. Yine aynı rakibi, yine aynı kurşunları kafasından yetmişbeş kere vurup da indirememeniz de mümkün. Kısaca hitbox olayı oldukça sorunlu ve "bir yamayın beni" diye bağırlıyor. Grafikler ile ilgili son problem ise olmadık bir yere gelir ya da girerseniz bir daha çıkamıyorsunuz. Grafik kaplamalar arasında sıkışık kalyorsunuz öyle haberiniz olsun.

### **Kimim ben?**

Hafızamızı kaybedip, kumsala vuruyoruz. Ben kumsala neden vuruymam diye düşünürken, Bay Watch dizisinden fırlamış bir bayan gelip iyi olup olmadığını soruyor. Onun peşine takılmış yürürken bayılıveriyoruz. Gözlerimizi tekrar açtığımızda ise sahilin reversinde (nasılsa) pansuman halinede bulunuyor kendimizi. Kurşunlar uçuşmaya başlıyor ve güzel hemşiremiz hakkın rahmetine kavuşuyor. "Bahtsızımım, devemiyim yoksa ben çöldemişim?" diye düşünürken silaha sarılıyoruz ve gerçekleri arayışımız bu şekilde başlıyor. Hikayenin gerisini pek anlatmaya gerek yok. Aslında anlatılmamalı da. Oyunu herhangi bir FPS den ayıran iki özelliği, grafikleri ve senaryosu diye düşünürsek tamam sustum. Senaryoyu da ekledim, grafikler bir süre sonra şatasını kaybedi-

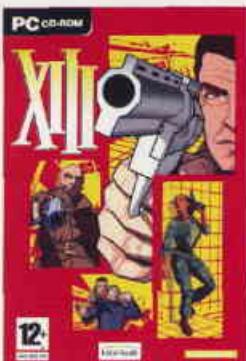
yor. Aha işte 13, furun 13' ü diye kovalamaca başlıyor. Biz hiç bir şey hatırlamadığımız halde, devreyi gözünden pikeyi dizinden vurabildiğimizi fark ediyoruz. Elimizdeki ilk ipucu olan kasa anahtarları ile, ilk flashback'ımızı yaşamak üzere bankanın yolunu

tutuyoruz. Flashbackler oyunun en başarılı yanlarından biri. Grafikler siyah beyaz oluyor ve bulanıklaşıyor. Karaltılar iyice karanlık, ışık kaynakları ise iyice parlak oluyor. Bu rüya hali içinde, yine aktifiz. Yani oturup seyretmiyoruz. Flashbackları birleştirir bireştire ben kimim sorusuna cevap arıyoruz. Gerçi bu az büyük bir şeyler hatırladığımız anlarda biraz da saçma sapan. Yani birini görüyoruz ve bir şeyler hatırlamaya başlıyoruz. Grafikler değişiyor, sesler ekolu gelmeye başlıyor. Karşımızda biri beliriyor ve bize dir dir dir bir şeyler anlatıyor. Sonra karşımızdaki odanın başka bir noktasına gidip duruyor ve bizim de belli bir noktaya gitmemizi bekliyor. Biz oraya geldikten sonra konuşmaya devam ediyor. Yani bir halt olduğu yok arkadaşlar. Yani üçüncü bir şahıs olarak daha önce olanları izlemeyi, odada nerede duruyordum ben yahu sorusuna cevap aramaya tercih ederdim.

### **Hafızamı kaybettim, Hükümsüzdür!**

Yahu Jesus kardeş hep sorun hep sorun. Deli misin nesin? Ne yaptın güzelim oyunu. Arkadaşlar oyun çok güzel, hatta süper. Kesinlikle alınıp oynamamalı. Valla yer kalmadı multiplayerini da anlatacaktım yoksa. Ama şunu söyleyelim en azından, bot desteği mevcut oyunda ve tanındık multiplayer modlarını oynamanız da mümkün. XIII'e çok büyük umutlar bağlamayı. Gereğinden uzun böülümler zaman zaman can

sıklıyor. Yapay zeka bana çok başarılı gelmedi. Paldır küldür üstüme koşan, yapay beynsiz kardeşler pek etkileyemiyor beni. Arada bir sağa sola yuvarlanmaları da kotaramıyor olayı. Dediğim gibi beni daha çok sürükleyen senaryo oldu. Bak sen XIII'sün, evet öyleyim, generali öldürdü, hayır ben XIII değilim, ama aslında biz sana estetik ameliyat yaptık XIII'e benzemezmiş için, ben demiştim XIII değilim diye, kandırdım kandırdım, eşeksin ne diyim tadında ilerliyor olaylar ve oldukça şaşırtıcı gelişmeler olabiliyor oyun içinde. Ama karakteriniz bunları sallıyor mu? Sallamıyor. Örneğin Carrington amcayı (general kendisi) kurtarıırken, kendisi karakterimize bir dünya olayı anlatıyor ve hatırlatıyor, karakterim ise gayet bezgin bir hareketle karşılık veriyor (eee napiyim ki gibilerden). O ana kadar ne bulduk ne hatırladık, profilimize bakıp bir daha hatırlayabiliyoruz. Tanıştığımız karakterler, yada kimliğimize dair ipuçlarına burada göz atabiliyoruz.



### **Artılar**

Cizgi roman tadında tarzı ve sunumu oldukça hoş. Detay seviyesi az kaplamalar oyunun havasını bozmuyor ve performansı artı yönde etkiliyor.

### **Eksiler**

Yenilikçi olmasına rağmen bazı animasyonların tekrarlanıyor.

### **Level Notu**



← Gizli Dosyalar dizisinden tanıştığımız David Duchovny, XIII'ü seslendirirken.



Neyse senaryonun da tadını fazla kaçırmadan, iki sayfalık yazı sınırlarını da çok fazla aşmadan ben izniniz rica edeyim. XIII alalım mı Jesus? Alın arkadaşlar. Oynamalı mı? Oynayan arkadaşlar. Bir dahaki ay görüşür müyüz? Görüşür arkadaşlar. ☺



## Battle Isles'ı özledim

# MASSIVE ASSAULT

Sıra tabanlı stratejiler öldü mü diyorduk ki...

Bilgi için: <http://www.massiveassault.com/> Yapım: wargaming.net Dağıtım: gmxmedia Tür: Sıra tabanlı strateji Multiplay: Lan, Internet, mail, hotseat Minimum sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1.2Ghz CPU, 512 RAM, 64 MB Ekran Kartı.

Ali Güngör 'Maniac'  
gali@level.com

**B**undan çok uzun yıllar önce, bağımlılık yapıcı sıra tabanlı bir strateji vardı.. Massive Assault'u açıp daha ilk savaşımı oynadığında işte aklıma hemen Battle Isles geldi. Konusu ile olmasa da oynamış olarak bana nostalji yaşattı.

Uzak gelecekte, 3. Dünya ve 1. Yeni Dünya Savaşlarından sonra geçiyor. Özgür Demokratik bilmeme ile kötü Axis'in savaşından sonra kötüler yer altına çekilir. Phantom League adı altındaki terörist örgüt ile sinsice saldırıp diktatör bir rejim sağlamaya çalışır. Sizin anlayacağınız aslında olay 2. Dünya Savaşı'nın değiştirilerek alınıp geleceğe uyarlanması. Uzayda çeşitli kolonilerin kurulması ile bir süre barış ve gelişme olsa da sonunda yine iki kutbun izleyicileri arasındaki savaş patlak verir.

Konuya bir defa geçin, çünkü giriş demosunda bütün olay anlatılmıştır. Yani merak edecek bir şey kalmıyor. Mad Dog'un deyişyle "Konu oyun içerisinde ağır ağır sindire sindire işlenmelidir. Olayı bi kerede bitirmenin alemi yok! Wrrff hrrrrr ROF!" Tabii oyunu yapanlar konu kısmını bir an evvel aradan çıkartıp olaya dalmak istemişler. Sonuç ne olmuş?

### Ama güzel 3D kaplamalar

Massive Assault'un grafikleri gayet hoş, temiz ve renkli. Temiz dediysem sade değil; güneşin batışının sulardaki yansımaları ve renkler, cennet gibi adalarдан buzul çöl gezegenlerine kadar ortamlar oldukça zengin. Haritalar da, üniteler de 3D, bütün animasyonlar çok detaylı

ve güzel. Çıkarmadan önce savaş germiniz ile karadaki üniteleri vurup zayıflatıyor ya da imha ediyorsunuz diyelim. Geminin taretleri dönüp sırayla bir salvo ateşi açıyor. Günümüz oyunlarına bakılınca Age of Mythology, Warcraft 3 ya da Rise of Nations'daki animasyon ve detay kalitesinden sonra bunlar sıradan tabii ki. Ama bunun bir sıra tabanlı strateji olduğundan ve son zamanlarda pek benzeri de olmadığından, türü içerisinde bu animasyon ve grafik kalitesi bana gayet güzel görünüyor.

Oyunun oynanışı arabirim yönünden çok basit, üniteye tıkla, gidilebilecek yerlerden birine git ve saldır. Ünite menzili içinde ise saldırıyor, roket atarsa roketler alevlerle havalandır düşmanın tepesine iniyor. Oyunun en kuvvetli



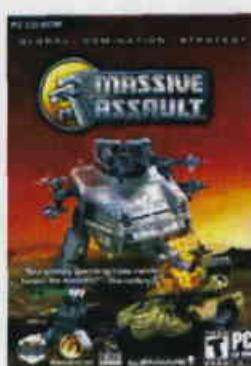
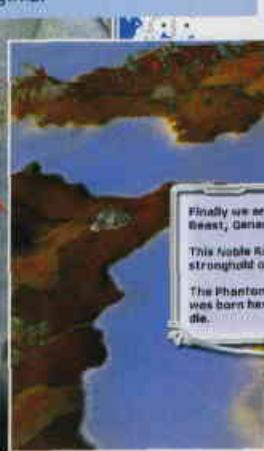
### GİZLİ MÜTTEFİKLER

İste güzel bir fikir. Taze kaynaklar ve düşmanı beklemeye bir anda beklemeye bir yerden vurma imkanı verir. Doğru yerde ve doğru zamanda kullanıldığı takdirde savaşın gidişatını tamamen lehineye çevirir.



## DALGINLARA

Aslında bu oyun hata affetmiyor ama Ünitelerinizden birini kullanmayı unutmanız gibi saçma hatalara karşı da yardım ediyor. Her turun sonunda kullanmadığınız bir Ünite varsa basitçe hatırlatıyor. Ayrıca turu geçirmedikçe yapılan bütün hareketleri geri almak mümkün. Yani işin sırlarını çözünce kafa rahatlatmak için oynanabilecek bir oyun. Aklınızdan hesap yapmak yerine tıklayıp yapıp görevliyorsunuz, sonra vazgeçip değiştirebiliyorsunuz. Önemli olan tur sonunda oyunu nasıl bitirdiğiniz.



yanı tasarımını ve belli açılarından oyuncu dostu olması, rakam kalabalığı yapmaması. Her şey açık ve sezik ortada. Oyunda her Ünitenin dayanıklılığı, hareket puanı, ateş gücü, menzili ve fiyatı var. Önden sürüp düşmanın ateş gücünü üzerine çektiğimiz hafif saldırısı aracının, dört savunması, bir saldırısı ve bir hareket puanı var. Bir nevi piyon. Arkadan da roket rampalarınız, mechleriniz ve havanlarınız ile düşmanın sağlam ateş gücü sağlayıp Ünitelerini yok etmeye çalışırsınız. Neyin ne işe yaradığı çok güzel anlatılıyor, her görevin başında haritada kırmızı oklar eski savaş haritalarında olduğu gibi, ana stratejik hedefleri izlenecek mantıklı yolu söylüyor. Tabii sonra bu görev imkansız ama bir tek sen başarısın diye gazlayıp baş başa bırakıyor.

Massive Assault' ta, zaten adı üzerinde, esas üzerinde durulan taktik savaş. Özellikle de yeni Üniteleri gerekli yerlere doğru zamanda sürebilmek, gereken Üniteleri koruyabilmek zorlu ve zevkli. Elde tuttuğunuz Ülkelerde düşman olmadığı sürece, her tur belki bir miktar destek hakkınız oluyor. Fakat çok mantıklı bir şe-

kilde hiçbir ülke size sonsuza kadar savaş için kaynak sağlayamıyor. 10 tur-12 tur sonra en zengin Ülkeler bile savaş yüzünden tükeniyor. Yapmanız gereken topraklarınıza düşman sokmayıp onların topraklarına girmek. Bu sayede kendi kaynaklarından yararlanamayacaklar ve siz ele geçirince işgalinizle donan kaynakları çözüp kullanmaya başlayacaksınız.

### Sonuç şu olmuş

Ortadaki konu sallapati olmasına rağmen oyun daima "bir tur daha, bir tur daha" diye size vakit harcatan bir oyun. Çok zor ama kendini sevdiriyor. Tıpkı eskiden hilesiz bitiremediğimiz, yapay zekanın hata yapmadan canımıza okuduğu oyunlar gibi. Kolay ve orta zorlukta tek görevler düşünlü oyun zor, hatta türe alışık olmayanları sıkabilecek derecede. Ama bu zorluk eski savaş stratejilerini sevenleri tatmin edecek bir çeşitlilik ve gerçeklikten ziye, haritalardan kaynaklanan bir zorluk. Yani ne yazık ki sonraki görevde keşfedilecek yeni Üniteler ve sırlar yok; sonraki görevi faktı kılan tek şey coğrafya. Özellikle bilgisayarın yaptıklarını izlemek bu yüzden yeni bir haritada

çok yararlı. Ama bu da ne yazık ki bütün strateji severleri tatmin edemez.

### Arada arkadaşlarınızı takılın

Oyunu arkadaşlarla oynamak genelde olduğu gibi bambaşka bir zevk. Internet üzerinden ve LAN üzerinden rahatlıkla oynanabiliyor. Ama sır tabanlı oyunda beklemekten sıkılanları düşünmüştür ve mail ile oynamak gibi mükemmel bir seçenek koymuşlar. Aslında tam olarak mail ile oynamak değil. Karşınızdaki oynayınca tamam diyor ve size bir mail geliyor, siz oynayıp tamam diyorsunuz. Bu bana uzun vadeli oyunlarda, film kahramanlarının baş düşmanlarıyla uzaktan yaptığı satranç maçlarını hatırlatıyor. Tribe girmek için ideal.

Kimi tanıdıklarım vardır ki, onlar herkesin kendi evinden birbirini görmeden oynadığı oyunları soğuk bulurlar. Haksız sayılmazlar, beraber oynamanın tadı başkadır, hot seat seçeneği ile evinize gelen bir arkadaşınız, ablanız abınız ya da babanızla ve hatta kiminiz annenizle bile aynı bilgisayarda oynayabilirsiniz. Sıra tabanlı oyunlarda olmasını çok sevdiğim bir özellik doğrusu. ☺

### Artılar

Bağımlılık yapıcı, eğlenceli

### Eksiler

zorluk arası yok, kısa teknolojikler, oyunda ilerledikçe pek bir yemek olmuyor

### Level Notu





LORD OF THE RINGS

LEVEL HIT

# RETURN OF THE KING

Orta Dünyanın kaderi sizin ellerinizde..

Bilgi İçin: [www.eagames.com](http://www.eagames.com) Yapım: EA Games Dağıtım: EA Games Tür: Aksiyon Multiplayer: Aynı bilgisayarda 2 Kişi İngilizce gereksinimi: Yok Minimum Sistem: 700MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 2 GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1.8 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı, 2GB HDD Alanı

Jesuskane  
Jesuskane@level.com.tr

**Y**üzyüklerin Efendisi üçlemesinin son filmi Return of the King henüz vizyona girmemişken, oyunu ile evlerimize şenlendiriyor.

LOTR: The Two Towers'ı PS2 de oynamış, bitirmiş, yutmuş ve sonuça nefret etmiş olarak bu oyunu oynamam benim için ne denli sağılılı bileyemiyordum. Ancak jesus bu rahat durur mu? Kendim kaşındım ve o sebepsiz soruya sordum, "Sinan LOTR oyunlarını kim yazacak?". Sorunun cevabı olarak işte karşınızdayım. Ön yargılı olmamam konusunda aldığım uyarılarla rağmen oldukça önyargılıydım. Ama kızma Sinan bak artık değilim. Hele bir oku sen de yazıyı hı?

### Aragorn...

Çekilen filmler; üçlemeden haberdar olan daha da önemlisi kitapları okumuş olan kesimi çok fazla memnun edemedi. LOTR: TTT oyunu hikayeyi allak bulak

ederek ve anlamsız dayatma ve uzatmaları ile eksilerin üstüne tuz biber ekmişti. Ancak şu anda elimizdeki oyun, aslında çok da gereklili olmayan Peter Jackson amcanın filmlerde yakalamaya çalıştığı ihtişama sahip. J.R.R. Tolkien kalkıp gelse şöyle bir baksa (hikayeyi hice söyleyi başarabilirse, ki sanmıyorum) "aha bak süper" olmuş diyeceği türden ortamlarda epik hikayemizde yol alıyoruz.

Grafikler haliyle muhteşem. Çok da anlatılması mümkün değil aslında. Alıştırılmışımız ağızla bahsedersek, oldukça detaylı karakterler, düşmanlar ve ortamlar vs vs. Ancak az önce dediğim gibi yine öne çıkan olayların geçtiği ortamların görkemi. Kamera açıları sabit olduğunu ve neden bahsettiğini anlamazın oldukça kolay. Eliniz mahkum manzaralarının ihtişamına kaptıracaksınız kendinizi. Kamera açılarının sabit oluşu başlarında canınızı sıkacakmış gibi gelse bile, kısa bir süre oynadıktan sonra olabijecek en iyi şekilde ayarlandıklarını görebiliyorsunuz. Ben şahsen üçüncü şahıs bir kamerayı tercih etmemedim. Karakteriniz ile ka-

mera arasına başka bir karakter (dost ya da düşman) girdiğinde yarı saydam oluyor. Bu sorun da böylece halledilmiş. İlklandırma, sis ve birçok efekt bolca serpiştirilmiş etrafa. Bazı yerlerde o kadar bol kaçmış ki öünüüz görmez olabiliyorsunuz. Özellikle mağaralarda gezinirken, ya da iskeletleri keserken toz toprak içinde kalıyorsunuz.

### Legolas...

Senaryo olayı biraz çorba. Oyun son film ile aynı ismi taşısa da, filmden vizyona girmeden önce çıkışlığı için midir nedir, son filmden minimum sahne barındırma. Ara videolar genellikle TTT filminden alınma. Zaten oyuna Helm's Deep'te, şafağın ilk ışıkları ile dağlardan inen Rohan'ın atları arasındaki Gandalf olarak başlıyoruz. Dağdan bayırda inip, Saruman'ın ordularını geri püskürtüyoruz. Unutmadan ekiyim hemen. Oyunu kurduktan sonra ilk çalıştırıldığınızda direkt olarak bu bölümme başlıyorsunuz. Yani "aman menü, o, bu, şu" diye panik yapmayın. Zaten bu bölümme geçememek gibi bir şansınız pek mevcut değil. Daha çok bir Tutorial havasında ve kontrollere alışsanız diye yapılmış gibi geliyor. Oyunda bildiğimiz ana karakterlerden çoğunu kontrol edebiliyoruz. Ancak senaryo 3 temel hikaye üstünde ilerliyor. Gandalf olarak Path of the Wizard, Aragorn olarak Path of the King, Sam ve Frodo olarak ta Path of the Hobbits hikayeleri mevcut. Kafalar karışmasın sonuçta tek bir hikaye var. Hikayenin 3 kola ayrılmış olması oyunu oldukça ferahlatmış. Birinden sıkılıp diğerine kastırabiliyorsunuz bu sayede. Oyunun zaten beli olan kurgusuna az da olsa renk katıyor.

Herhangi bir yolu seçip bölümleri geçtikçe yeni bir bölüm oynanabilir hale geliyor. Tek artısı bu değil tabii ki. DVD tadında bir sürü gizli saklı şey var oyu-



numuzun içinde. Bunların büyük çoğunluğu filmde yer alan aktörlerin, oyun, filmler ve hikaye hakkındaki görüşleri oluşturuyor. Oyunun ön çalışmaları hakkında bir iki çizim ve röportaj da mevcut.

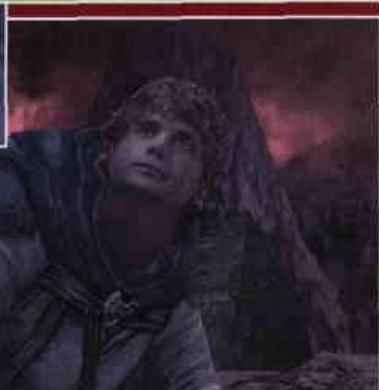
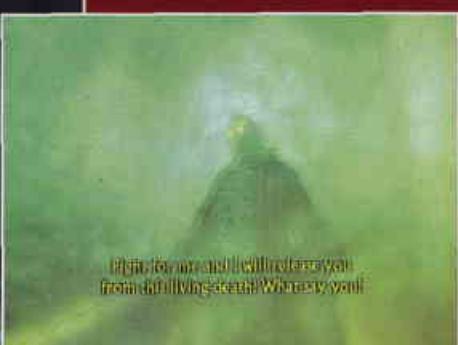
Oyundaki video bolluğu insanı şartlıyor açıksa. Önceki oyunda olduğu gibi her bölümün girişinde filmden alınma sahneler oyun içi grafiklere dönüşüyor. Daha önce

pişmanın yoğunluğunu sonuna kadar hissediyorsunuz. Ayrıca sesler yön bulmada bile yardımcı oluyor, ne mutlu bizlere.

### Frodo...

Karakter geliştirme sistemi ilk oyunda ki ile hemen hemen aynı. Yenilik olarak, sadece oynadığınız karakter için değil tüm karakterler içinde yeni kombolar ya da özellik-

dedirten yenilik ise co-op modun olması. Artık maceraya iki arkadaş beraber atılabiliriz. Baştan sona oyunu iki kişi oynayabiliyoruz. Bu iyi yanı iddi. Olayın danışık yanı, konsol versiyonlarının aksine PC versiyonunda online oyunlar desteklenmiyor. Bu ne demek derseniz, saçmalığın danışası demek oluyor. Bir kişi mouse klavye ikilisi ile, diğeri ise PC'ye bağlı bir gamepad ile oynayabili-



nefret ettiğim bu işlemi bu sefer kıvrılmış EA. Oldukça yumuşak ve gerçekçi geçişler göz zevkinizi hemi hiç bozmuyor. Ancak oyunu her yeniden başlattığınızda aynı videoları tekrar tekrar seyretmek mide bulandırıyor.

İlk oyunda yaşadığımız "abi 1975 saydım daha kesicem mi?" olayına da sadece bir kere maruz kaldım. Ama sıkıntısı çabuk geçti. Görkemli deyip durduğum ama dilimi döndürüp bir türlü anlatamadığım sahneler sıkıntımlı sildi süpürüdü. Müzikler ve karakterlerin seslendirmeleri film ile tamamen aynı (Enya vokalleri can sıkıyor ki sa zaman da). Ancak efektlerle oldukça yüklenmişler bu sefer. Çar-

ter alabiliyorsunuz. Daha sonra diğer bir karakterle oynadığınızda, mevcut

bir komboyu ya da özelliğini kullanabileceğinizi seviyeye ulaştığında, otomatik olarak aktifleniyor. Böylece aynı anda birden fazla karakterinizi geliştirebiliyor yada aynı özellik içi iki kez tecrübe puanlarınızı harcamaktan kurtuluyorsunuz. Zaten karakterler arasında görüntüler dışında pek bir fark yok. Hepsinin görüntüsü gibi hareketleri, animasyonları vs farklı olasa da hemen hemen aynı oldukları çok aşikar. Bu çokta sorun değil. Böylece belli bir karakter üstünde uzmanlaşmaya uğraşmaktansa, kombolara ve dövüş tekniklerine yoğunlaşabiliyorsunuz.

Oyun ile ilgili beni mutlu eden ve aynı anda "e bu ne ki şimdii"

yor. Ancak ağ bağlantısı ile oynamak mümkün değil. Ben ne edeyim böyle modu?

### Ve tabii ki Sinan Akkol...

Yazının sınırlarını zorlamadan konuşalım. Bu sefer olmuş. İyi olmuş. Hemen her bölümde gerek düşmanların sayısı, zorluk derecesi tadında. Bazen anlamsız zorlaşıyor gibi gelse de, genelde bilmediğimiz ya da keşfedemediğimiz bir şeyler olduğunun farkına varmak hoş. Sam Wise ile 80 Uruk-hai kesmeye uğraşabiliyorsunuz yada binayı kafalarına yıkalıbılırsınız sizin seçiminiz. Muhteşem grafikler, sıkıntısız ve katiksız grafikler, orta dunyanın tüm ihtiyaçları. Meraklıları kesinlikle kaçırmasın... (hikaye hakkında fikir sahibi değilseniz, sadece filmleri takip ettiyseniz, son filmi seyretmeden oynamayı)

## LEVEL HIT

PC CD-ROM



12+

EA

### Artılar

Görkemli savaş sahneleri, başarılı bölüm通关ları vs. Oyunun en iyiyi arıyor, her biri bir beşinci olmam.

### Eksiler

Co-op mode çok simit bozucu. Videolar çok tekrar ediyor ve hala bir iki hıç mevcut.

### Level Notu

80



Dink! İneğiniz level atladı!

# KNIGHTSHIFT

Diablo, Warcraft, Monty Phyton ve ineklerin buluşma noktası tam burası

Bilgi için: <http://www.ouak.com/> Yapım: Reality Pump Studios Dağıtım: Atari Tür: RTS-RPG Multiplay: 8 kişiye kadar IPX - TCP IP ve Earthnet Minimum sistem: 800 Mhz CPU, 256 MB RAM, 700 MB HDD, 32 MB Ekran Kartı, Direct X 8.1 Önerilen Sistem: 1.8Ghz CPU, 512 RAM, 1.5 GB HDD 64 MB Ekran Kartı, Direct X 9

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



**D**üne 2 olsun Command & Conquer olsun, bu oyuncular RTS türünü yaratan oyuncular. Bu oyundan günümüze, bir avuç RTS hariç hemen hepsi kaynak toplamak, üs kurmak ve ordu yapmak üzerinedir. Daha sonra da doğal olarak ordumuz ile düşmanı tepelemek tır. RPG oyunları ise Baldur's Gate, Fallout vb de olduğu üzere aslında bize geniş seçenekler sunan macera oyunlarıdır. Ya da Diablo gibi tek çizgi üzerinde ilerleyen, hazine ve hikayelerle zenginleştirilmiş bir izometrik shooterdir.

yırda otlayıp süt yapan inekler sütle dolunca ahıra dönüp kuyruğa giriyor, sağıldıktan sonra tekrar otlala dönüyorlar. Böylece yıllardır rastladığım en komik ekonomik sisteme şahit oluyoruz!

### İyi yürekli prens John'un tombul inekleri

Stratejide olayımız verimli çayırların eteklerinde güzide bir kasaba kurmak ve bunu bilimum eforu sarf ederek işler tutmak. Ekonomi inekle ve sütle dönüyor. Önce sakallı bıyıklı baltalı adamlarımıza bir ahir kurduruyoruz. Sonra ahır dan 2 inek ve bir çilli çoban çıkartıyoruz.

Böylece maceramız korumalar eşliğinde yeni otlaklığa doğru akiyor.

Çobanların bir başka marifeti de komşuların ineklerini çalabilmeleri ve vahşi hayvanları islah edip düşmanları Üzerine salabilmeleri. Ama bu yetenekleri her zaman işe yaramayabilir, böyle bir durumda işe yeni bir çoban alınır. Diğer ünitelerden de bazlarının ilginç özellikleri var. Mesela büyütüler firtına çağrırsak cadılar da durduruyor. Büyüler gökten ateş yağırmaktan tutun da düşmanı kendinizden yana çekmeye kadar çeşitlilik gösteriyor.

Neyse, daha sonra oduncuların kulübelerinden bir tane daha yaparak buradan ekstra oduncu ve bir adet kaynana çıkartıyoruz. Evet maalesef adamlarımız iç güveyisi. Kaynana baskısı ve dirdiri altında normalin iki kat hızda çalışıyor



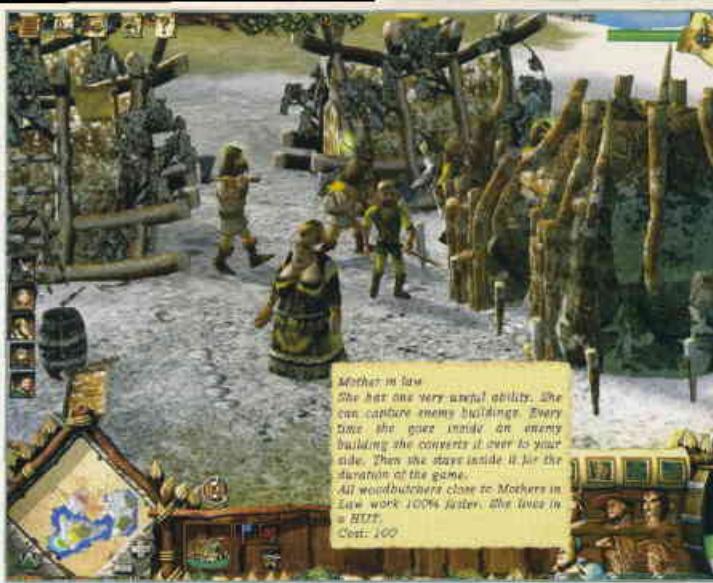
Devamlı kendini tekrar etse de siz bilgisayaraya hep daha iyi, daha güzel eşyalar ve büyülerle bağlar. Vaktin nasıl geçtiğini anlamazsınız.

Knightshift ise, girişten şüpheli olduğunuz üzere.. bunları kökten filan değiştirmiyor! Ne yapıyor? Ortam olarak şövalyelerin ejderhaları kurtardığı klasik fantastik ortamı geyikle harmanlıyor, devamlı kendile dalga geçiyor. Kaynak toplama yine var ama topladığınız kaynak süt. Çayıra saldığıınız inekler harvesterlarınız. Ça-

çoban niye oradan çıkarıyor diyorsanız orada ineklerle yaşadığından. Evet çoban kesinlikle vazgeçilemez. Çünkü inekler onun gözetimi altında kendilerini huzurlu ve güvenli hissettilerinden iki kat fazla yiyecek çok daha hızlı süt yapıyorlar.

Ama dikkat edilmesi gereken nokta belli bir sırda inek bir süre sonra otları onların yetişmesinden daha hızlı yemeye başlıyor.





gariplerim. Ama binalar yavaş inşa olduğundan bir kaynana bulundurmak zorunluluk.

Kulübeden çıkartılan bir diğer ünite de okçular. Oduncularla kâsabının çevresine savunma için gereken çitleri diktikten sonra buraları onlar savunacak. Ayrıca stratejik avantaj sağlamak için köprü de kurabilirsiniz. Özellikle sulak haritalarda bol nehir olduğundan genelde savaşlar köprülerde geçiyor.

Knightshift özen gösterilmiş bir oyun olduğunu belli ediyor. Özellikle de oyunu açar açmaz duydugumuz müzikler komik olmadığı gibi gayet hoş ince parçalar. Bayan sesi ve ortaçağ masal diyarını andıran müziker bunlar. Oyun içinde de kendinizi turnuvalardaki panayır yerinde gibi hissediyorsunuz. Ama ne diyelim giriş demosu anlaşılırlı açısından ezik olmuş. Büyücünün tavuğu calmaya çalışırken prensi kaçırmasını videoyu gören herkes anlayamayıp.

Knightshift'i dedik ya ister RPG ister RTS olarak oynarsınız diye. Menüde de karşımızda sürüyle farklı oyun şekilleri var. Barbarı, okçusu, savaşçı, büyüğülerle bir karakter tipi seçip macera modunu oynayabilirsiniz. Bu tip bir oyunda oyun dünyasını dolaşip çeşitli karakterlerden görevler alıyoruz. Gezip bu görevleri tamamladıkça daha güçlü eşyalar alıp daha zor görevleri oynuyoruz. Haritalar çok geniş ve görevler de klasik. Ama bütün tiplermeler karikatürize, kıscık bacakları olan iskeletler, patlican burunlu büyütüler ve 90-60-90 Sorceressler..

RPG kısmının oynanışı çok basit. Herhangi bir envanter yok, karakterin özelliklerini de imleci üzerinde bir süre tutunca görüyoruz.

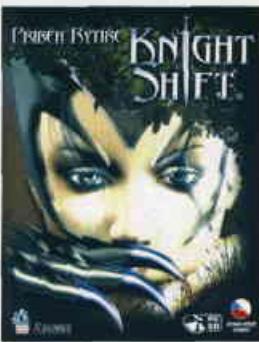
Bir silahın, kalkanın, zırhın ya da bilumum eşyanın üzerine gitdince karakter onu alıp üzerindekini bırakıyor. Strateji kısmı da RPG'deki karakterleri toplu şekilde idare etmeye dayandığından bu eşyalar orda da çıkıyor. Multiplayer ve skirmishte rasgele belirdiklerinden bunları kapmak

İN YARIŞ OLUYOR. Bu basit hali ile çok geniş bir kitleye hitap etse de, mizahi yönü olmasa herhalde bu kısmı pek bir değişiklik sunmazdı. Güzel 3D grafikler tamam başarılı animasyonlar da tamam, yanı bakması güzel bir oyun ama gülüp oynayalım, eski oyunlara dalga geçelim tadında değilseniz çok tatsızdır. Özellikle güzel yaratıklar, minotolar olsun diğer tat katan canavarlar RPG' nin ileri kısımlarında karşınıza çıkıyor o yüzden sabır diyorum.

Oyunun esas senaryosunda konunun ilerleyisi de fazlaıyla yavaş. Kötü ve salak büyüğünün kaçırıldığı prensi, iyİ ve bunak bir başka büyüğünü kurtarmasıyla başlıyor bu macera. Prens ile dağda bayırda eğitim görevi tadında gezip tebaamızı arıyor, bir yandan kurt ve ayı kesiyoruz. Haliyle oyuna direk senaryodan başlayanlar pek bir şey anlamadan oyunumu diyerek sikilabilirler. Oysa o kısmı aşüp ta ineklerin level atlatabildiğini, daha çok süt vermeye başladığını görenler oyunu sevecektir.

### Milk must flow

Oyunun has adımı olan şövalyeden yapmak büyük kaynak ve vakti alıyor ama yapınca da etkisini gösteriyor. Esas zahmetli olan, oyunun en güçlü birimleri olan büyütülerin hiç büyüt yapmayı bilmeden gelmeleri! Ayrıca büyüt araştırmaya vakit ayırmak tempoyu süründürüyor. Ve zaten oyunun genelinde temponun sürünmesi bu kadar ilginç bir oyundan çoğu kişiyi soğutacaktır, misal ben. Esas keşfedilecek güzel şeyler RPG modunun ilerleyen kısımlarında ama bu modda karakter gelişiminde size seçim hakkı tanımaması ile çok sıkıyor. Bu yüzden siz kendinizi bilin ve oyunu alıp almamaya buna göre karar verin. ☺



### Artılar

Hoş grafikler, mükemmel müzikler, iyi bir mizah anlayışı, hem RTS hem RPG özelliklerine sahip

### Eksiler

RPG ve senaryo kısmı çok yavaş ilerliyor, savaslar veterance kalabalık değil, herkese hitap etmiyor, iki türde içermesine rağmen ikisinde de yüzeysel kalıyor

### Level Notu



## Bir futbol oyunu

# FIFA FOOTBALL 2004

Kralın uzun zamanдан beri aslında kral olmadığını anlaması zamanı geldi

Bilgi için: [www.easports.com](http://www.easports.com) Yapım: EA Sports Dağıtım: Electronic Arts Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 2000 Mhz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

**P**C'nin krallığını ilan etmesinden sonra ortada ne Sensible kaldı, ne Kick Off, ne de başka bir oyun... "Sevgililerimiz"den birer birer ayrılmak zorunda kaldık. Uyukusuz gecelerimizi tozlu raflara kaldırıldı, beraberinde; mavi disketlerle, sarı kafalı ufak adamlarla ve çocuklumuzla... Geriye kalanlara bir kutu dotosu kırık joystick ve kırık dersler oldu...

Neredeyse '95 yılından beri FIFA oynuyorum. Amiga'daki FIFA'lar da buna dahildir. Ben bir FIFA fanatığıydim. Oyunun her versiyonunu heyecanla bekledim ve heyecanla oynamadım. Birçoğunu fazlasıyla sevdim. '97 ile '98 arasındaki farka nasıl da şaşırılmışım... Ve nasıl oynamışım FIFA '98'i... Ya World Cup '98? Nijerya'yla şampiyon olduğum zaman, kendimi gerçek bir şampiyon gibi hissetmiştim.

'99? O da çok iyiidi... GamePro'dayken sahahlara kadar ağ'dan karşıtlılık oy-

nardık, Alp'le, Oğuzhan'la... Ama şimdi diyeceklerimi iyi dinleyin: Kandırıldık! FIFA bir futbol oyunu değil, sadece bir "yanılsama"ymış. O zamanlar başka futbol oyunu olmadığı için iyi bir futbol oyunu sanıormuşuz FIFA'yı. "Futbol oyunu"nun lügattaki karşılığı... PES'mış...

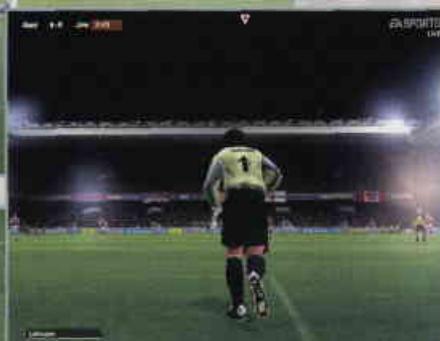
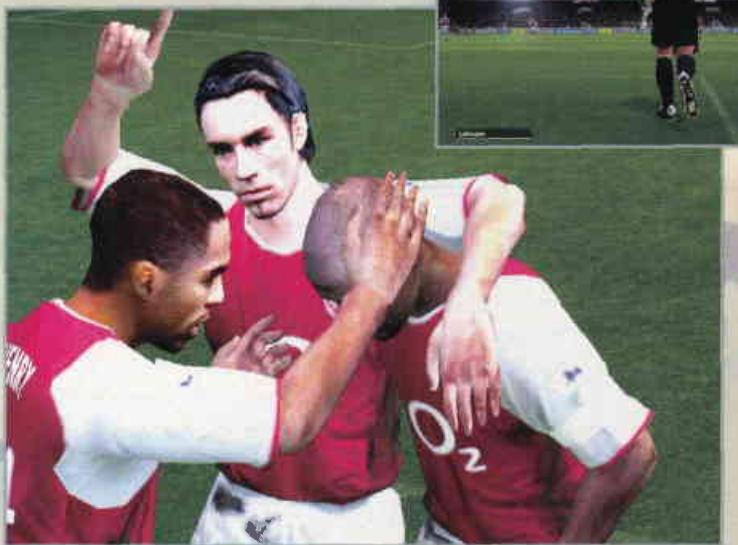
### İhtimalleri hayâl edin...

Modlardan başlayalım... Oyunda bu defa tek kişilik oyunun dışında; Career, Tournament ve Practice modları bulunuyor. Tournament'ta istediğiniz takım ve grup sayısıyla turnuva yapabiliyorsunuz. Bu zaten bildiğiniz bir mod. Practice'in de ne olduğunu biliyorsunuz. Asıl alatmak istediğim şey Career, yani kariyer modu. Şu bir gerçek ki, Career modu FIFA 2004'teki en iyi ve en dikkat

çekici yenilik. Bunun dışındaki yenilikler kesintikle bir devrim niteliği taşımıyor.

İlk anda, FIFA 2004'teki kariyer modunun Sensible'daki veya Championship Manager'daki gibi olduğunu sananlar hayâl kırıklığına uğrayacak. Çünkü buna "gerçek bir Career modu" demek biraz zor. Bunun asıl nedeniye para yerine puan kullanılması. Yeni bir profil yaratıp takımınızı seçtikten sonra size 1000 puan veriliyor. Her şeyi de elinizdeki puanlarla yapıyorsunuz, ama puanınız olduğu yerde kalıyor. Nasıl mı? Mesela ligte attığınız her gol için 200 puan kazanıyorsunuz. Ligi 75 puanın altında bitirmezseniz de 800... Peki ya başarısız olursanız? O zaman da -400 puan alıyorsunuz. Yani oyunda puan kazanmak da var, kaybetmek de... Elimizdeki puanı çok iyi kullanmalısınız. Eğer takımınıza fizik antremanı yaptırmak istiyorsanız, en az 100 puan vermeniz gerekiyor. Ama bunu sadece bir tuşa basarak yapıyorsunuz, izlemek veya antrenmanlarda taktik vermek gibi şeyler maalesef yok. Tabii futbolcuların da belirli bir puanı var. Transfer için de harcama yapmalısınız. Anlayacağınız, Career modunda "puan", "her şey" de-





mek. Şunu da belirtmeliyim: Para yerine puan kullanılıyor diye oyuna bir eksi vermek yanlış olur. Sonuçta bu şekilde de FIFA'ya menajerlik havası verilmiş, ancak gerçek bir menajerlik oyunundan beklediklerinizi de alamayacağınız kesin FIFA 2004'ten. Tabii EA Sports'un, 512 kb'lık iki diskete süren Sensible Soccer'dan daha iyi ve daha kapsamlı bir menajerlik modu yapmayı başaramaması da ilginç.

Menajerlik modu beraberinde; ikinci, üçüncü ve dördüncü ligleri de getiriyor. Ama İngiltere ve Almanya gibi liglerin yanında hâlâ Türkiye ligi yok. Türk takımlarının dansa sadece Galatasaray ve stadi oyunda yer alıyor. Kuşkusuz alt liglerin de eklenmesi, oyuna heyecan ve renk katmış. İkinci ligten bir takımı alıp şampiyon yapmak veya puan (para) kazanmak eğlenceli.

### Oynanışı da...

Oyunun oynanışı FIFA 2003'e oranla epey geliştirilmiştir. Artık FIFA 2003'teki kadar boş ve aptal bir defans yok karşınızda. Topun

hareketi, fizik modellemesi de eskisinden daha iyi, bu kesin. Ama burada birkaç şeyi hatırlatmak istiyorum. Bildiğiniz gibi Pro Evolution Soccer 3'ü (PES3) PS2'de "cicii ciciii" diye severek oynuyoruz. PC versiyonunun demosunu da oynadık. Demodan da oyun PS2 versiyonuyla aynı olacağı anlaşılıyor. Dolayısıyla FIFA 2004'ü PES3'le karşılaştırmak durumundayım. İşte bu noktada FIFA 2004'e "elveda" veya evrensel dilde "ofsaydo elvado" (?) demek zorundasınız. Tamam, oyundaki fizik modellemesi eskisinden daha iyi, top biraz daha gerçekçi hareket ediyor, ama bu "biraz" oyunu kurtarmaya yetmiyor maalesef. PES3'le karşılaşırınca, topun hâlâ uçan balon gibi hareket ettiğini farkedebilirsiniz. Bu haliyle pozisyonlara da etki ediyor. Yine birçok kalip pozisyonla ve birçok saçma golle karşılaşıyorsunuz. Bir frikik oluyor, rakip topa vuruyor ve... Nasıl gol olduğunu anlamıyorsunuz. Topun bir ağırlığı yok, maalesef yok. PES3'teki gibi fonksiyonel paslar yok. Şutlar anlamsız, ortalar ga-

rip... Kısacası, oyun "yapmacık". Doğallık sıfır. Ya diğer anlamsızlıklar ve hatalar? Uzaktan çok kolay gol olması? Pozisyonların oluşumu da FIFA 2003'ten daha anlamı, ancak dedim ya, bunlar yetmiyor. Oyun PES3'ün yanına yaklaşamıyor...

Oynamıştaki yeniliklerden de bahsetmemeliyim. FIFA

2004'te çok ilginç bir şey var. Z tuşuna bastığınız zaman, sahada size yakın olan üç oyuncu seçili duruma geliyor. Z tuşuna yeniden basarak bu oyuncular arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Ve istediğiniz adamı seçip Shift tuşunda basılı tutarak seçtiğiniz adamı kontrol edebiliyorsunuz! Yani top sizdeyken bir başka adamı yönlendirebiliyorsunuz. Bu özelliğin gerçekten de yaratıcı ve ilginç olduğunu kabul etmek gerekiyor, ama bir sorun var. Bunu yapmak çok zor. Yani hem topa sahip olan oyuncuya, hem de Shift tuşunda basılı tutarak diğer adamı kontrol etmek... İyi fikir, ama ne yazık ki havada kalıyor.

Grafik ve ses konusunda oyuncunun pek eksisi yok. Futbolcular yine gerçeklerine çok benziyor. Animasyonlar da başarılı, ancak futbolcuların gollerden veya gol kaçırdıktan sonra, korner atarkenki animasyonları için ayrıca bir ekranın çıkması çok sinir bozucu. Her defasında ESC ile bu animasyonları geçmek zorundasınız. Seslerse oldukça hoş... Galatasaray'ın stadındayken "Re Re Re Ra Ra Ra" seslerini çok net duyabiliyorsunuz.

### Sonuç... Hayâl...

Hoş yeniliklerine rağmen FIFA 2004, PES3'ün gölgesi altında kalmaktan kurtulamıyor. EA Sports her şeyi yapıyor da, iş oynanışa gelince her şeyi mahvediyor. Bir futbol oyunu için de en belirleyici kriter bu. Yine de FIFA oyunları içinde FIFA 2004 iyi bir yere sahip. Ama giden gider, kaldan PES3'ler bizimdir. ☺



3+

### Artılar

Güzel grafikler, sağlam sesler, Career modu.

### Eksiler

Ağdan (LAN) çok oyunculu oynamaması, tekrarların kaydedilememesi (bu iki hata yakında çıkarılacak olan bir yamaşa giderileceğini, ama şu anda ortada bir şey yok), saçma goller, anlamsız oynanış, kötü fizik modellemesi, yıllardır aynı şeyler, veterer artık, yapamayacaksınız yapmayın, mir mir mir...

### Level Notu



**Amma yemişiniz be keratalar!**

# WORMS 3D

Az daha kainatın en eğlenceli oyunu olacakmış

Bilgi için: [www.team17.com](http://www.team17.com) Yapım: Team 17 Dağıtım: Sega Multiplay Var İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 1 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı



LEVEL

Firat Akyıldız  
firat@level.com.tr

**U**zun zaman oldu onlarla vedalaşalı. Aradan çok zaman geçti, yeni oyunlar oynadık, aralarında çok orijinal şeyler de vardı, ne var ki hiçbir kurtçukları gibi olamadı. Ama şimdiden yağmur dindi. Ve kurtçuklar kafalarını topraktan çırardılar.

### Tosun gibi abisi tosun!

Kabul etmeliyiz ki Worms'un 3D olması kaçınılmaz bir sondu. Her eski ve klasik oyun için bu geçerli. Eninde sonunda sevdigimiz oyunların 3D versiyonları yapılıyor, yapılacak da. Bunun avantajlarından ve dezavantajlarından bahsedeceğim, ama şimdiden eski Worms'ten geriye

neler kalmış, bir bakamı.

Worms 3D'deki ana modlar Single ve Multi, Single, Quick Start, Tutorial, Campaign ve Challenge gibi alt modlara ayrılmıyor. Quick Start ve Tutorial'ı bildiğiniz için bunları bir kenara koyup diğer modları açıklamaya başlıyorum. Oyunun asıl modu olan Campaign, eski Worms oyularındaki tek kişilik oyuna denk geliyor, ancak bu defa bu mod çok farklı işliyor. Hatırlarsanız diğer Worms oyularındaki tek kişilik modda tek yapmanız gereken karşınızdaki kurtçukları öldürmekti. Ancak bunu başardığınız zaman diğer bölüme geçebilirdiniz. Yeni Worms'te ise her bölüm için basit senaryolar var ve her zaman tek yapmanız gereken şey diğer kurtçukları öldürmek değil. Mese-la ilk bölümde birçok savaş oyunduda kullanılan Normandiya Çıkartması tı'ye alınmış. Oyun Wormaha Sahi-

li'nde başlıyor ve tepepedeki Alman kurtçuklarını öldürmeniz gerekiyor. İkinci bölüm ise bir bahçede geçiyor. Burada tüm kurtçukları öldürmek bölüm geçmeniz için yeterli değil. Haritadaki jetpack'i almalı ve bu jetpack'i kullanarak uzaktaki bir kutuya ulaşmanız gerekiyor. Yeni Campaign sistemi oyunun tek kişilik modunu çok daha eğlenceli ve akıcı bir hale getirmiştir.

Challenge'ta ise mini oyuncular oynuyorsunuz. Mesela bunlardan biri "Shotgun Challenge". Bu oyunda, olabildiğince hızlı bir şekilde shotgun ile ekranındaki hedefleri vurmaya çalışıyorsunuz. Zaman geriye doğru akiyor ve ekranındaki hedefi vurduğunuzda ekstra zaman kazanıyorsunuz. Campaign modu gibi Challenge da eğlenceli ve oyalıcı.

Worms serisindeki; Ba-zooka, Grenade, Old Wo-





man, Uzi, Homing Missile, Holy Grenade, Super Sheep gibi birçok silah yeni oyunda da bulunuyor. Bunlara ek olarak Blow Pipe gibi yakın mesafeden etkili olan yeni birkaç silah da var oyunda (daha fazlası eklenebilirdi). Bu arada, oyuncunun başında; Super Sheep (Superman gibi, ama bir yere çarptığı zaman patlıyor, farkı o), Nuclear Bomb, Earthquake (deprem) ve Banana Bomb (muz bombası) gibi silahlar gizli.

### Yanaklara bak yanaklara!

Campaign modu dışında oynanış mantığı olarak Worms 3D'nin de diğer Worms'lerden farkı yok. Yine sıra tabanlı olarak oynanan oyunda amacınız karşı takımı tamamıyla yok etmek. Bunun için de birçok ilginç silah seçeneğine sahipsiniz. Tabii asıl merak ettiğiniz şey oyuncunun 3D'ye nasıl adapt edildiği olmalı. Açıkçası, şimdide kadar hiçbir 2D oyuncunun 3D versiyonu eskisi gibi olamadı. Bunun nedenleri de basit aslında. 3D grafikler hem el çizimi grafikler kadar detaylı ve şirin olamıyor, hem de oynanışı zorlaştırmıyor. Peki Worms 3D'de durum farklı mı?

Ana kontrol tuşalarımız W (ileeri), A (sol), S (aşağı) ve D (sağ). Yani bu tuşlara bastığınız anda kurtçuk hemen hareket ediyor. Ok tuşlarıyla ise kurtçugün kafasını çevirebiliyorsunuz. Yani ilk olarak ok tuşlarıyla gideceğiniz yönü belirlemeniz, sonra da W, A, S ve D tuşlarından biriyle hareket etmeniz gerekiyor. Bu da zaman kaybetmenize neden ol-

hızlı hareket etmeniz gereken bir oyunda bu, en son olması gereken şey. İlerlemeye başladıkten sonra da sorunlar bitmiyor. Team 17 oyuncunun eskisi gibi olması için zemini parçalabilmek bir şekilde tasarlamış, yani yine çevredeki "her şey" parçalanabilir silahların etkisiyle, ancak bu eskisi kadar doğal olamıyor. Zeminler katlara ayrılmış ve her vrousta, vrousun etkisine göre bu katlardan bir veya daha fazlası parçalanıyor. Ama bu sistem iyi oturtulmadığı için kurtçugunu her defasında bir yere takılıyor, hatta çoğu zaman çarpınıyor. Bir de engelleri tam anlamıyla görebilmek için devamlı kameraları çevirmek zorunda kalıyoruz.

Bunların hepsi bir araya gelince eskisi kadar hızlı hareket edemiyorsunuz. Maalesef tuşlar da değiştirilemiyor ve mouse "ters". Yani mouse'u yukarı doğru ittiğinizde kurtçuk aşağıya bakıyor. Oyunun 3D olması beraberinde birinci kişi kamerasını da getiriyor. Artık Q tuşuna basarak oyunu o anda seçili olan kurtçugün gözünden görebiliyorsunuz. Silahları da bu şekilde kullanıyorsunuz. Yani aynı bir FPS oyunduda olduğu gibi... Tabii bu da eski Worms oyuncularını zorlayacak. Özellikle uzak mesafelerden hedefi tutturmak çok zor. Yine de bu zamanla aşılabilecek bir şey. Bu arada rüzgârı da hesaba katmayı unutmayın. Etra-

rumunu görebilirsiniz.

Worms 3D'de eski Worms oyunlarındaki rahatlığı ve hızlı oynanışı arayacağınız kesin. Bunlara rağmen oyuna zamanla isınmak zor değil. Ta比i takılma sorunları ve hantal oynanış her zaman olacak, ama bu oyunu oynarken eğlenmeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Bu arada, ip kullanımını da eskisinden daha zor ve daha hantal.

### Gnam gnam, sonu!

Grafik ve ses açısından oyun her zamanki gibi şirin. Kurtçukların animasyonları çok eğlenceli, ama kaplamalarda fazla detay yok. Zaten bu tip bir oyunda detaya gerek de yok.

Oyunun çok oyunculu modu ise, 3D'nin zorluklarına ve kameraların değiştirilememesi ve ters mouse, az sayıda yeni silah.

**DEĞİŞİKLİKTİR**  
PC Games

**WORMS 3D**



SEGA

### Artılar

Campaign ve Challenge modları, şirin grafikler, şirin animasyonlar, 3D'ye rağmen çok eğlenceli bir oynanış.

### Eksiler

Eskiye orla hantal oynanış, takılma hataları, tuşların değiştirilememesi ve ters mouse, az sayıda yeni silah.



**Level Notu**

**82**



**Amerika kıtası bir zamanlar hiç kimseyi...  
NO MAN'S LAND**

...çünkü orada yaşayanlar onu sahiplenmez, onunla birlikte yaşıyor

Bilgi için: <http://www.related-designs.de/> Yapım: Related Desings Dağıtım: CDV Tür: RTS Multiplay: Lan ve Internet üzerinden 8 kişiye kadar.  
Minimum sistem: 600 Mhz CPU, 128 MB RAM, 800 MB HDD, 16 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800 Ghz CPU, 256 RAM, 32 MB Ekran Kartı.

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



**1** 600 ve 1900 arası Amerika oldukça curcunalı bir yer oldu doğrusu. Kalyonlarıyla gelen İspanyol fatihler yerlileri katledip hazineleri yağmaladı. Yerliler ise güler yüzle karşıladıları İspanyollardan böyle bir kazık yiyince feci içерlemişlerdi. Ve onlar da önlere çıkanı öldürmeye başladılar.

İngiltere, düşmanları burayı yağmalarken ve el değmemiş kaynakları sömürürken boş duracak değildi herhalde. Onlar da adada istemedikleri kim varsa gemilere doldurup Amerika'ya yolladılar. Amerika'da yeni bir başlangıç hırsıyla bu gidenler bağımsızlık istediler! Bu sefer İngiltere onları adam etmek için oraya kuvvet yolladı. İşte burun size İspanyol'u, Amerikanı, İngiliz'i, kolonicisi ve yerlileriyle koca bir curcuna! Yani anlayacağınız dolu dolu, değişimin ardı arkası kesilmeyen bir dönem bu.

America adlı oyunda kullanılan grafik motoru bu oyunda oldukça iyi bir iş çıkarmış. Orantılar farklı da olsa oyun Age of Mythology'ı andırıyor. Grafiklerin güzellikleri ve oyunun esas atmosferi, en iyi güzel kurulmuş bir koloniye bakılınca anlaşılmıyor. Çünkü renkler, ünitelein ve yapıların oranları, hepsi birleşince ortaya çok güzel bir atmosfer çıkarıyor. Bütün bunlar üstüne üstlük çok iyi müziklerle desteklenmiş. Haliyle oyun atmosfer olarak döneme meraklı olanlara gayet güzel bir yüz gösteriyor.

### Kalyon yapalım

No Man's Land'in üç ana senaryosu üç yüzyıllık dönemi kapsıyor. Bu dönemler istedigimiz sırayla oynayabiliyoruz ve zorlukları farklı.

Tarafları birbirinden farklı kılan özellikleri var ve bu özellikler ilerleyen zamanlarda kendini iyice gösteriyor. İspanyollar fatih kişiliklerine yakışacak bir tavırla ilerliyor. İspanyol tarafında oynarken tüfekçileriniz, güçlü toplarınız size gereken avantajı sağlıyor. Savaşçılarınız da göğüs zırhı giydiklerinden oldukça dayanıklılık ve kılıçları ile oldukça etkili oluyorlar. Ama yine de yerlilere karşı yakın dönüş hiçbir zaman akıllıca değil. Ayrıca hangi taraftan olursanız olun savaşçılarınızı atlara bindirince çok büyük bir avantaj elde ediyorsunuz. Atış güçleri arttığı gibi çok daha hızlı ilerliyorlar.

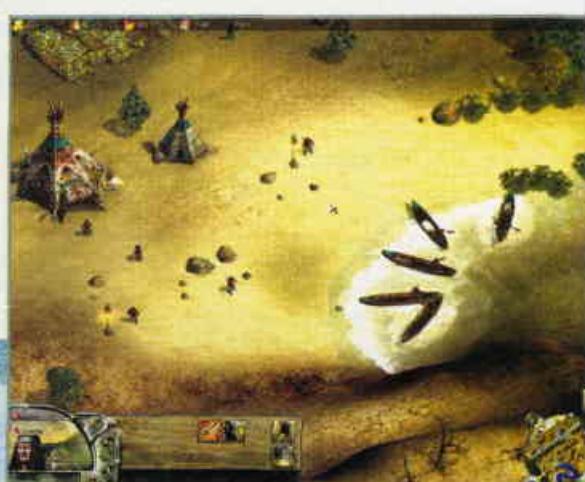
Ayrıca oyunda en keyif alarak oynamış taraf İspanyollar oldu. Çünkü uğgarlık olarak o dönemde geri kalan herkesten daha yerleşik ve eski duruyorlar.

Aslında İngilizler olsun, Amerikalılar olsun hepsi de güzel yapılmış. Bir koloni kurunca durup baktığınızda görüntü gerçekten insanın hoşuna gitmekte.

Sonra bir sürü kalyon gelip o koloniyi topa tutanca pek hoşumuza gitmiyor tabii. O zaman da pek stratejik çeşitlilik içermeyen ama izlemesi zevkli deniz savaşları yapıyoruz.

### Buranın yerlisini misiniz?

Yerliler gerilla savaşı yapmaya mecbur çünkü barutun gücüne ve gerekliliği sınırlara sahip değiller. Toplu katliam ve salgın hastalık onları silip süpürmüş durumda. Bu yüzden siz de kitabına göre oynamayı gizliliği kullanmalı, pusular kurup düşmanlarınızı gafil avlamalısınız. Adamlarınız nehirleri yüzerek geçebiliyor, suda gizlice ilerleyip gemileri delebiliyorlar. Ayrıca yerlileri diğer taraflardan ayıran bir özellik var. Şamanlar totemler sayesinde kabileler için savaşınlar diye çeşitli orman yaratıkları çağırabiliyorlar. Gördüğünüz üzere oyunda pek öyle tarihi gerçeklere bağlı kalalım kaygısı yok.





Dönemin genel havasını başarıyla vermesine karşın bence bu gibi ufak şeyler gayet gereksiz olmuş. Tarihi oyunları sevenleri soğutmaktan başka bir işe yaradığından şüpheliyim. Yine çok gereksiz diyaloglar, olayları açıklamaktan ziyade can sıkıyor.

Ayrıca yerlilerin genel olarak yapıları ve atmosferi de diğer taraflara göre çok zayıf kalmış. Grafik ve müzik bütünlüğü pek tatmin edici değil yani. Üstelik yerlileri sevememiş olmanın en büyük sebebi ana senaryoda yatırı. Yerliler de koloniciler gibi bir oraya bir buraya gidip yeniden yerleşim kurmak zorunda. Bu da askeri takıtları gerilla şeklinde yürüyen bir taraf için büyük bir saçılım! Oynarken içimden madem yerliyiz, kabilemiz oynamamız yok mu bizim de çağırılmış savasa demek geçti! Yok sırif ikimiz kaldık, dağda yerleşim kurallım yeniden çoğalalım! Konunun böyle sallama ilerlemesinin sebebi basit, bütün senaryoların gidişi birbirinin aynı. Haliyle yerlilerin senaryosu bir türlü uygun düşmeyecek sizi rahatsız ediyor.

### Peki içinden misiniz?

No Man's Land ortada dolaşan gerçek zamanlı stratejilerin çokından çok daha kaliteli ve zevkli bir oyun. Kesinlikle ortalamanın üzerinde. Fakat bütün bunlara rağmen birini oynadığınızda oyun daki bütün senaryoları oynamış kadar oluyorsunuz. Yerli senaryo sundaki bir senaryo, ama özellikle İspanyol senaryosu zevkle oynanıp bitirilebilir. Ayrıca kendi başınıza bile oynayabileceğiniz, senaryosundan çok daha iyi multiplayer seçenekleri var. Mesela demiryolu yarısında rakibinizle karşılıklı bir demiryolu inşaatı yarısına giriyorsunuz. Hem ray döşüyor hem rakibınızı sabot etmeye çalışıyorsunuz. Fakat düşmanı yavaşlatan karşı araştırmalar iyi fizik ve senaryoda gayet kullanışlı. Ama oyunun daha güçlü olan çok oyunculu oyunlarda herkes birbirine yapınca da bu sefer oyunun temposunu çok düşürür.

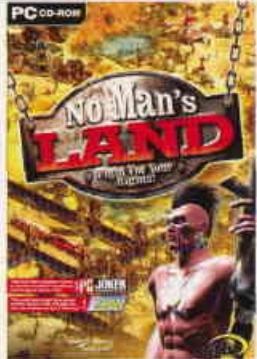
Seçtiğiniz bir rakibinizin can alıcı bir binasını, ya da ünitesini



yok edebilen kafa avcısı gibi küçük de olsa yenilikler oyuna az buçuk ilginçlik katmış. Esas yenilik bu ünitemi daha fazla altın bastırıp düşmanınıza çevirebiliyor olmanız. Karşılıklı fiyat arttırdıkça olay bir prestij yarısına dönüyor yani. Her ne kadar bu küçük çekişmeler ara lezzet olsa da sonuçta yine oyun eski hamam eski tas, üs kur ordu yap düşmanı dağıt tadında bir oyun. Kendi adıma oyun her ne kadar kaliteli olsa da kısıtlı zamanında oynayacak daha orijinal bir şeyler aranıyorum.

Daha fazla ve değişik bir zaman diliminde geçen, küçük farklılıklar olan bir RTS istiyorsanız No Man's Land sizin oyununuz. Bu tür oynamaya çok vakit ayıramıyorsanız ve döneme de özel bir ilginiz yoksa Age of Mythology' i ve görev pakedi

Titans' i öneririm. ☺



### Artılar

Demir yolu yarışı gibi ilginç multiplayer seçenekleri, güzel grafikler, ilginç bir dönem

### Eksiler

Kontroldeki hatalar, çok fazla klise kullanılmış olması, monotonluğ

### Level Notu



# Kaş yaparken göz çıkar mı? İşte cevabı...

# NBA LIVE 2004

2004 yılında alışılan çizgisinden ayrılan EA bakanın NBA'de ne sürprizler hazırlamış bizlere

Bilgi için: [www.easports.com](http://www.easports.com) Yapım: EA Sports Dağıtım: Aral İthalat Tür: Spor Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden İngilizce gereksinimi: AZ Minimum Sistem: 700MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 800 MB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Jesus Kane  
jesuskane@level.com.tr

**N**BA her yıl oynadığım, ancak NHL'in aksine delisi olmadığı bir spor oyunu. Alışılan arcade tadı artık bu oyunda da mevcut değil. Bu basketbol fanları için iyi bir haber olsa bile, NBA serisi fanlarına pek iyi gelmeyecek. Ekip bu seride de gerçekçiliğe kasmış açık. Ama iyi mi olmuş? Aslında oldukça göreceli bu sorunun cevabı. Beni fazlaca bayıldığı açıkça söyleyebilirim. Oyun biraz

narış daha gerçekçi olsun diye uğraşılmış ama suyu olmuş. Sahadaki stresi, kazanma mücadeleşini vs yansıtma çalırırken boşmuşlar oyunu.

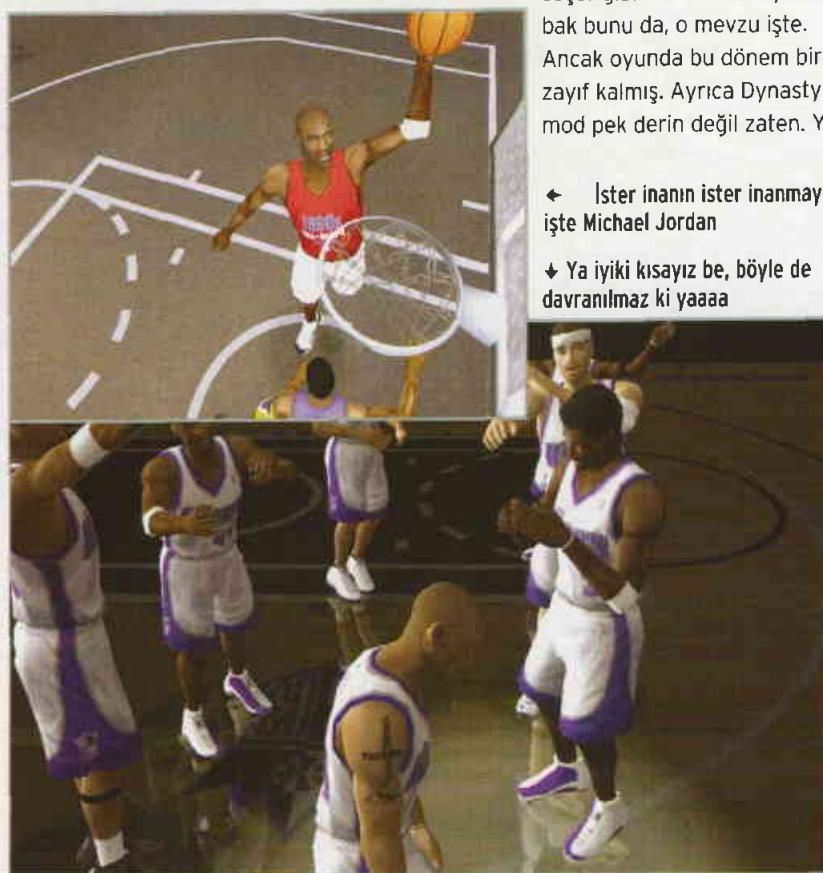
## Basket Topu Yuvarlaktır...

NHL de tanıtığımız Dynasty mod kısmen de olsa basket sahalarına taşınmış. Oyuncuları alıp satabiliyor, draft edebili-

yüz. Ancak yıldız oyuncular da pek ilacırmız olamıyor. Bu durumda diyorum ki, ben o şahsi muhteremin şahane 3 sayılık attığını bilsem ne olur bilmesem ne olur. Yıldız oyuncu demişken, NBA de en helyecanlı dönemlerden biri rookie draft'tır. "O ne demek be!" diyenler için şöyle bir cümle kurmalı sanırım. Hani şu sezon öncesi genç oyuncuları secerler karpuz secer gibi bak bunu istiyoruz bak bunu da, o mevzu işte. Ancak oyunda bu dönem biraz zayıf kalmış. Ayrıca Dynasty mod pek derin değil zaten. Ya-

← Ister inanın ister inanmayın işte Michael Jordan

→ Ya iyiki kısayız be, böyle de davranışınız kiyaaaa



↑ Jordan Tyson'a özenip adamın sağ bacağını ısırmış

yavaşlamış. Ayrıca artık şov yaparcasına oynamanız neredeyse imkansız hale gelmiş.

Maçı kazandım mı? Evet. E nasıl peki? Boşa adam kaçırıp habire üçlüük attım. Ya da uzak mesafeden 2'lik basketler. Bu şekilde savaşa savaşa maç kazandım. Ancak bu savaş bana pek haz vermedi. Genelde rakip takımların defansları geçilmez oluyor. Ampul ve çevresini Çanakkale zanneden yapay zeka öyle bir savunuyor ki akılınız şaşıyor. Ve bütün bunlar en düşük zorluk seviyesinde gerçekleşiyor. "Tamam hava basmayalım millete, Shaq gibi itekleye itekleye yaklaşayım yada pota altına paslarla saçı bulmaya çalışayım" diyorsunuz, ama ne mümkünür. Attığınız hemen her pası çalışıyorlar kuduruyorsunuz. Potaya her yükseldiğinizde ise genelde "beyinn, muhauhua" diye tabir ettiğimiz olay gerçekleşiyor. Öyle bloklar yediğinizde aptalalıklarınız varsa, tamam oy-

yor, yada takım için bazı upgradeler yapabiliyorsunuz. Bu yıldı tüm spor oyunlarına benzer modlar ekleyen EA maalesef bizleri NBA de bu modla da etkileyemiyor pek. Takımın yöneticisi olarak yaptıklarınız her ne kadar oyuna ve sizin toplam puanınıza yansısa da, olaya pek bir heyecan katmıyor. Saha da yaşanan yada yaşanacak sıkıntıları da eritip bitiriyor. Yıldız oyuncularınız saha da iken altlarında ikonlar beliriyor. Bu özellikle zaten diğer serilerden (yine NHL) aşına-

ni salt menajerlik oynayacağım ben díyorsanız oldukça zayıf.

## EnnnbiiiiiiYEYYYY..

Grafikler de bu yılın yeni adeti bozulmuş. Bir değil 10 ayrı basketbol oyuncusu ile çalışan motion capture ekibi iyi iş çıkartmış. Sahada hareket eden her şey oldukça hoş ve gerçekçi duruyor. Akıcı hareketler ve animasyonlar atmosferi artı yönde iteklemekte. Kenarda oturan oyuncular ve durmadan taktik verip du-



↑ Yeni serbest atışlarda alıştığımız artı potanın içinde beliriyor

ran koç ise ayrı bir güzellik. Koçun car car bağırsız durması boş da değil. Oldukça hoşuma giden bu detay galibiyete bir adım daha yakın olmanızı sağlıyor. Rakip takımın kurduğu oyuna göre koç baskı yapmanızı, sol tarafı korumanızı, top çevirmenizi, üçlük denemenizi yana yaklaşı söyleken spikerlerden de destek görüyor. Spikerler Marv Albert ve Mark Fratello. Biz nasıl Murat Murathanoğlu'nun sebine aşına isek, NBA'i kendi kitasında seyretme şansı olanlarda buslere aşına. Diğer EA Sports oyunlarında ki spikerlerin aksine, NBA'in geyik repertuarı'ı oldukça zengin ve kendini çok az tekrar ediyor. Oyuncuların sahaya çıkışları, ışıklar, seyircilerin bağırsız çağrıları, koç'un feryat figanı, spikerler derken gerçekten hoş bir atmosfer doğuyor. Ancak maç başlamadan ışıklar yanınca karman çorman oluyorsunuz. Karton seyirciler 3 - 7 yaş grubu için hazırlanmış boyama kitaplarından fırlamış gibi duruyorlar. Ama maalesef önceden boyanmış kendileri. Grafik detayı en yüksek seviyeye getirdiğiniz de bile bir değişiklik olmuyor. Mukavva her yerde mukavva. Bazi anlarda oyuncuların hareketleri de biraz robotik geliyor ama olur o kadar. Zaten seyircilere şaşırılmaktan pek bir vakıtınız olmuyor bunlara takmaya.

Daha önceden sahip olduğumuz oyun modları kendilerini korurken, bu konuda ki tek yenilik Dynasty mod olarak görünüyor. Ekstradan gelen bir alışveriş olayı var ki oldukça hoş. Basketbol ayakkabısı üreten firmaları ile na-



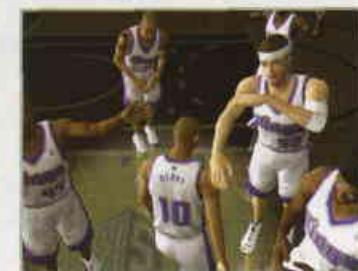
↑ Çekmesene kardeşim. Alooo kime diyorum!!!??

sıl bir anlaşma yapılmıştır bileyim yorum ancak hemen her türlü maizemeyi edinmeniz mümkün. Oyunu oynadıkça edindiğiniz pu-anlar ile alışveriş yapabiliyorsunuz. Bu size oyuncularınızı Barbie giydirir bir eda ile süslemenize imkan tanıyor ki gerekliği tartışırlar. Oyuncu yarattığınız ekran da, alış-verişlerde açığınız (parası karşılık unlock olayı) ayakkabıları kullanabiliyorsunuz. Giydiğiniz marka yada model oyuncunuza bir artı getirmese bile ayakkabı bu kültürün büyük bir parçası ve bu açıdan hoş bir özellik. Oyunda kullandığınız modeller tamamen gerçek modeller. En son Nike katalogunu açın sizde göreceksiniz.

### **Baydın içimi**

NBA diğer seriler gibi gelişmiş online özelliklere sahip. Internet üzerinde kendi turnuvalarınızı düzenleyebildiğiniz gibi, EA sıralamasında yükselmek için diğer kayıtlı kullanıcılarla maçlar da yapabiliyorsunuz. Evdeki mevcut bağlantım ile çok iyi performans almadım. Ama birazcık sabır sahibi iseniz oynanmayacak kadar da kötü değil. En azından bir çok online oyundan daha rahat oynandığı kesin. Uzun lafın kısası moduna geçmeye başlayabilirim sanırım.

Bütün yeniliklerine rağmen pek çok eksik ve açık var. NBA arabirimini tam bir felaket bana göre. Kullanımı kolay değil. 1997 yılında aldığım ilk NHLdeki arabirim bile şu oyundan on iki kat daha iyi. NFL de topardı kendini bu konuda. Ama gelin görün ki NBA 2004 ana menü 640x480 ve ben değişim



↑ Siz de bir orantı sorunu görüyorsunuz?



### **Artılar**

Oyuncuların animasyonları çok akıcı. Spikerler maç havasını tek başlarına yaratıyorlar.

### **Eksiler**

Abuk arabirim ve gereksiz zorluk düzeyi can sıkıcı. Gerçekçilik admıa gözüküyor.

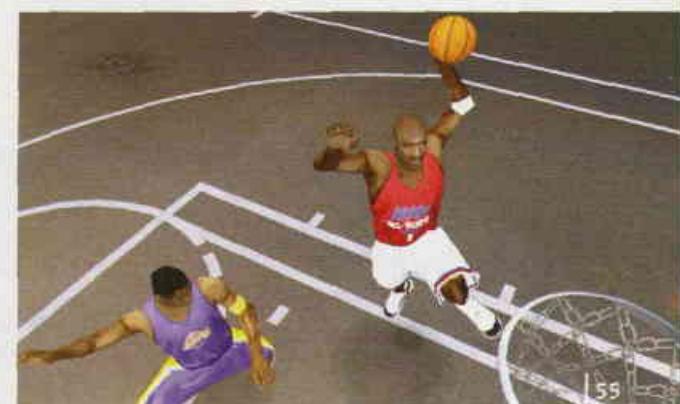
### **Level Notu**



### **NHL arar gözlerim.**

Şahane grafikleri, dandık seyircileri, hareketli müzikleri ve sahada çıkan ciyk ciyk sesleri ile daha gerçekçi NBA daha çok bir simülasyon havasına girmeye çalışıyor. Fakat üzüllererek bildiriyorum ki başaramıyorum. NBA fanları ve basketbol severler bir şanslarını denesinler. Beklentilerini düşük tutarlar ise hayal kırıklığına uğramayabilirler. ☺

↓ Adamların halk oyunları da bir garip



## ROBIN HOOD

# DEFENDER OF THE CROWN

Nostaljinin tadı diye bir şey var mı bilemiyorum ama varsa burada aramayın

Bilgi için: <http://www.capcom.com/robinhood/> Yapım: Cinemaware Dağıtım: Capcom Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Az Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

**H**ayatın hayal kırıklıkları ile dolu olması çok da şaşılırı bir şey değil aslında. Cinemaware pek farkında olmadan uzun zamandır beklediğimiz bir şeyi gerçekleştirmeye kalkıyor. Tüm eski oyuncuların bildiği, özlediği Defender of The Crown efsanesini 80'li yıllarda günümüze taşıyor. Taşıyor taşımamasına da bakalım sonuç ne oluyor.

### Fakirin dostu

Bir zamanlar, iş yerinde 386DX ile, eve geldiğimde ise C64 ile oynadığım ve sevdiğim bu oyunun tekrar yapılmış olması, beni oldukça sevindirmiştir. Yeni grafikler ve teknoloji ile "artık tadından yenmez" demiştim. Ancak kazın ayağı beni yine şaşırttı. Cinemaware 86 yılında piyasaya çıkan DotC senaryosunu hiç bozmadan kullanmış. Bu, oyunun en büyük (belki de tek) artısı. Aslanyürekli Richard, haçlı seferleri sırasında ortadan kaybolur. Bunu fırsat bilen Prens John ise, tahtı ele geçirebilmek için türlü hinlige kalkışır. Siz de, fakirin dostu zenginin düşmanı (aslında hiç sahaklı bir felsefe değil ama neyse) Robin Hood olarak tayıınızı çeker işe girişiınız.

### Zenginin Düşmanı

DotC aslında tek bir oyun sayılmaz, sayılamaz. Oyun içinde oyun misali bir sürü küçük oyunlardan oluşmakta kendisi. İlk başta şahit olduğumuz 3D olan strateji haritamız. Oyunun orijinalini bilenler hatırlayacaktır. Daha önce Britanya'nın tamamını tek bir ekranda görebiliyorduk. Artık böyle bir şansımız yok (en azından

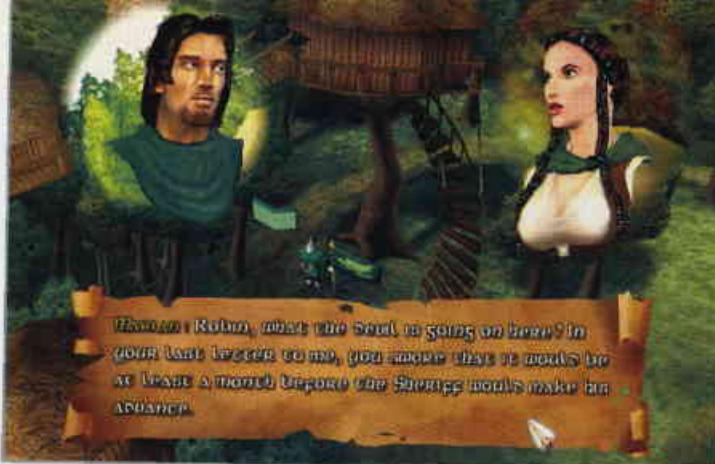


↑ Robin, bak canım. Parlayan oklar batar bir yerine, dikkat et.

başlarda). Bölgeleri ele geçirdikçe haritanın daha büyük bölgelerini görebiliyoruz. Ancak ve ancak tüm adaya yayıldıktan sonra haritanın tamamına hakim oluyoruz. Harita ekranı dediğim gibi 3 boyutlu; ancak bunun bize görselliğten fazla bir getirişi yok maalesef. Ayrıca çok da işlevsiz kendileri. Her neyse, zaten bu noktaya öyle ya da böyle değineceğiz. Az önce söylediğim gibi bildik tânidik bir senaryo var. Aslında oldukça iyi anlatılması gerektiğini düşündüğüm senaryo, oyuncuya pek düzgün aktarılmadığından gümme giidiyor. Yani Total War oyuncularını oynarken (hoş senaryo yok, belli hedefler var) aşmiş bir senaryo olabile, oyunda bunu sallamadan oynamak oldukça kolay. Sonuçta su katılmamış strateji oyunu kendisi. Ancak DotC'de böyle bir su katılmamışlık söz konusu olmadığından, insanın canı kolayca sıkılabiliyor.

Senaryo harita ekranında beliren 3D karakterlerin karşılıklı muhabbetleri şeklinde... Bize yansırken bu konuşmalar kinda vadede can sıkıyorlar (Uzun vade hakkında bir fikrim yok. Basıp geçtim bir yerden sonra). Genelde ekranada Robin yer alıyor. Robin'e tıklayıp yapabileceğimizi yapıyoruz. Bir önceki cümlenin gündük olmasının sebebi ise yapabilecek pek bir şeyimizin olmaması. Eğer yapabileceklerimiz klavyeye yada fareye doku-nurkenki ruh halimiz ile ilintili ise, benim donanımım henüz bunları algılayamıyor maalesef. Neysse o veya bu ruh hali ile Robin'e tıkladığımızda "Raid" yapabileceğimizi görüyoruz. Bunun dışında köyümüzdeki stoklara vs. -kısaca istatistiklere bakabiliyoruz. "Raid" olayı başlarda çok sık. Öncelikle bir bölge seçiyoruz. Akabinde yol kenarında genişlene bir ağaç seçip kukumav kuşu gibi tünüyorum. Çok beklememize gerek kalmadan





→ Robin, bisi anlatıyor burada. Nereye bakıyorsun sen öyle be!?

atlıları geçmeye başlıyor. Bunları oklayarak atlarından düşürüyoruz ve kelle başına 5 altın topluyoruz. Çanta taşıyan atlılar ve at arabaları daha fazla altın bırakıyor. Tabi biz amcaları oklarken onlar da armut toplamıyor, bizi okluyorlar. Eğer amcalardan birinin attığı ok bize isabet edecekse, yıldız gibi parlıyor. Bu parlılığı gördüğümüzde sağ tuşa tıklamak sureti ile super alıyoruz. Zaten kontroller sol tuş yayı ger bırak, sağ tuş saklan, fareyle nişan al. Amcalar yeteri kadar yanarlı dönerli oku isabet ettirirse, ağaçtan düşüp kafayı gözü yarıyoruz, bu da harita ekranındaki 3D karakterimize direkt olarak yansıyor. Sürekli "Raid" olayına girerseniz, o bölgenin sahibi size öfkесini darağacı altında açılıyor.

### Bak Robin oğlum...

Neden bu kadar anlattık oklama mevzusunu? Sebep şu, oyun boyunca darda kaldıkça başvuracağınız yegane yöntem bu. Minik oyuncularımızdan bir diğeride kaleden kız kaçırma olayı, diğer bir tabir ile "kız kaçırın" modu. Herhangi bir kaleye "Raid" yapıyoruz "Allah Allah" nidaları ile kaleye girdikten sonra düşmanlarımız ile kılıç tokutmaya başlıyoruz. Hemen hemen hiçbir esprisi olmayan kız kaçırın modunda klavye tuşlarına en hızlı basan kazanıyor. Ya-

pay zekanın bir klavyesi olmamasından dolayı hep biz kazanıyoruz. Kaçırdığınız, kurtardığınız prensesin haddi hesabı yok. Tabii klavyenin tuşları altındaki minik yumuşak şeyler aşınmaya filan başlarsa -ki klavye canavarı durumu arada bir kurtaramadığınız prensestleri sadece hayal etmek durumunda kalyorsunuz. Kız kaçırın modu bayıldığı anda rakip lordlar turnuvalar düzenliyor. Al üstünde koşturup, mızraklarla birbirinizi devirmeye çalıştığınız turnuvalarda da eski tadi göremedim ben. Önce klavye tuşlarını çatur çultur kırmaya uğraşıp daha sonra rakibimizin göğsüne yada miğferine mızrağı tuşlayarak puan almaya çalışıyoruz. Kale kuşatma olayı ise Allah'a şükür hala aynı.

### Bu kafa ile gidersen,

Oyunun en rezil olayı ise savaşa girdiğimizde ortaya çıkıyor. Önce ilk küçük John ordularımızın komutanı modunda. Marian (hani şu prenses olan, ama kurtarılmaya ihtiyacı olmayan) hanımdan aldığımiz bilgiler doğrultusunda, John'u oraya, buraya, şuraya saldırtıyoruz. Robin olarak orduların başına geçememek çok saçma. Ayrıca John'un ordusunu oraya buraya taşıyip ele geçirdiğimiz bölgelere asker bırakmak da can sıkıcı. Ek iş olarak dolmuşculuk ilginç olmuş John için. Robin'in pasifliği yanın-



→ Tuşuna kuvvet kardeş.

da Marian, oldukça aktif ve yararlı. Kendisi hiç bir stres yaşamadan o orman senin, bu şato benim dolaşabildiğinden, düşmanlarınız hakkında bilgi toplamak için birebir. Orduları kurduk, düşmana saldırdık. Bu sefer karşımıza savaş ekranı çıkıyor. Çıkmaz olsun dediğimiz bu ekranın bir adet tahta ile karşılaşıyoruz. Hangi ağaçtan oyulduğu bilinmeyen bu cihaz üstünde ordularımız farklı şekiller ile sembolize ediliyor. Mesela piyadeler ve okcular için birer kale var var. Bu cisimlere tıklayarak belli sayıda birimi içlerinden çıkartıp düşman üstüne sürebiliyoruz. Ancak okcular hariç diğer tüm birimler (ki çok çeşit yok hiç heveslenmeyin) ölmek için. Piyadeleri ileri sürün, düşman onlar ile uğraşırken oklayarak öldürün. Bu kadar savaş olayı. Sırf okçu üretin, bir iki piyade yeter onun dışında.



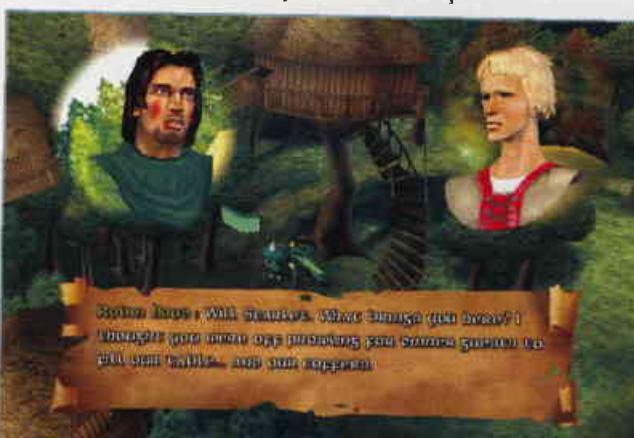
### Eksiler

Fazla ile vasıt kalan oyun pek de uzun (ümürlü değil).

### Level Notu



→ Eşekten düşmüş karpuza dönüsün Robin amca ne iş?



→ İşte Rome Total War savaş ekranı (bu ne Allah'ım ya)



LORD OF THE RINGS

# WAR OF THE RING

Gondor'un bedenleri, koyverin gidenleri...

Bilgi için: <http://www.warofthering.com/> Yapım: Liquid Interactive Dağıtım: Sierra Tür: Strateji Multiplayer: Internet ve LAN. İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 600 MB HD alanı. Önerilen sistem: 2.5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**C**ağımızın en uyuz olduğum hastalıklarından biri aslında bu her hältin tüketilebilir haplara dönüştürülmesi. Yutması zor gelecek lokmaları basit kapsüllere indirgeyip insanların önüne yığınla sürmek redeye tüm eğlence ve iletişim endüstrilerinin temel prensibi haline geldi. Aslında tamamen yararsız olduğu söylenemez, herşeyden önce genel kültürün "popüler" bir şekilde bile olsa kitlelere yayılmasına imkan tanıyor bu olay. Ama öte yandan herşeyi minik kapsüller içinde sunmanın insan algısını ve aklını nasıl körelttiği de gayet bariz bir gerçek. Ve fakat bizim konumuz post-modern uygulığın olası çöküş sebepleri değil tabii, burada bir başka LOTR oyunu incelemek için bulunuyoruz.

War of the Ring piyasaya çıkan ilk LOTR konulu gerçek zamanlı strateji oyunu (düzeltme: 10-12 yıl önce Amstrad ve C64'te aynı adlı bir strateji oyunu

vardı - blx), bu açıdan türünün ilk örneği olduğunu söyleyebiliriz. Tabii bir başka LOTR stratejisi daha yapılmakta ancak onun çıkışına daha hayli zaman var. War of the Ring'in senaryosu, üçlemede anlatılan olaylardan biraz daha öncesinde başlıyor. Zaten "iyi" tarafın görevleri Gimli kumandasındaki cücelerin Demir Tepeleri birdenbire başlayan bir Ork istilasına karşı savunmasıyla açılıyor. "İyi" taraf dedim, çünkü oyun aslında iki bölümden oluşuyor. İlk bölümde Sauron'un kuvvetlerine kumanda etme fırsatı buluyorsunuz. Oyun genel olarak pek zor değil, ancak "Kötü" tarafın görevlerinin biraz daha zorlayıcı olabildiğini de söyleyeyim.

## Savaş ortamları...

Yapımcı Liquid Entertainment bundan birkaç sene evvel Battle Realms adlı bir başka RTS ile adını piyasada duyurmuştu. Battle Realms temelinde ilginç fikirleri olan bir oyundu, ancak genelde pek başarılı olduğu söylenemezdik. Yapımcılar War of the Ring için yeni bir grafik motoru yazmaktansa, Battle Realms için hazırladıkları kodu biraz daha geliştirerek kullanmayı tercih etmişler. Bu noktada ortaya çıkan sonuçlar ne çok iyi, ne de çok kötü. Kullanılan grafik motoru ne kadar geliştirilmiş olsa da hayli eski kalıyor ve bu durum özellikle birimlerin çizimlerinde kendini belli ediyor. Kamerayı savaş alanına yaklaştırıldığınız zaman çoğu birimin grafikleri gerçekten de kalas gibi görünüyor. Bunun yegane istisnası Balrog, onu tasarlamak için gerçekten de kastıkları belli oluyor.

Oyunun üzerinde Lord Of The Rings ibaresi bulunabilir, ve Blizzard ile alakası olmayan insanlar tarafından yapılmış olabilir. Ancak daha ana menüye baktığınız andan itibaren kafanızda tek bir kelime ampul gibi yan-

cak, Warcraft 3! Liquid programcılar nedendir bilinmez ama ana menüdeki hareketli arka plan görüntüsünden tutun da, arabirim yapısına ve yükleme ekranlarına dek pek çok unsuru neredeysse Warcraft 3 ile aynı şekilde tasarlanmışlar. Tabii bu o kadar da kötü değil, ne de olsa Warcraft 3 pek çok açıdan benzerlerinden daha rafine bir oyundu. Haliyle ondan "esinlenilmesi" ne o kadar şaşırtıcı, ne de kötü. Zaten bu yüzden arabirimde hiç yabancılık çekmeyeceksiniz. Birimlerin grup halinde seçilmesi, aynı tip birimlerin ayrıca seçilebilmesi ve benzer tüm özellikler burada da aynen var. Arabirimini oluşturan simgeler gayet büyük ve kullanışlı, imleci üzerinde biraz tutunca da yar-





dim paneli ekranın sağ tarafta beliriyor. Bir tek unsur hariç arabirime kusur bulmak zor, o tek unsur ise oyuncunun en önemli seçeneklerinden biri olan "Fate Powers" menüsünü açan tuş. Arabirim ortasında, tıklaması zor, minik bir tuş bu. Biri söylemese tuş olduğunu bile anlamamanız çok zor, nerede kalmış savaş esnasında aceleyle üzerine tıklamak?

### **Khazad Dum!**

Oyun oynanış açısından da inanılmaz biçimde Warcraft 3 ile benzeriyor. Kitaplardan hatırlayabileceğiniz çoğu karakter burada karşımıza "Hero" olarak çıkıyorlar ve tabii özel yetenekleri de oluyor. Zaman içinde tecrübe kazandıkça yetenekleri de hayli gelişiyor ve aslina bakarsanız Warcraft 3'teki kahramanlardan daha da uzun ömürlü sayılırlar.

Oyunda öyle çok fazla bina ve birim çeşidi yok, ama zaten bu oyun öyle uzun uzadiya üs kurmakla uğraşacağınız kadar yavaş tempolu da sayılmaz. Çoğu zaman biraz kaynak topluyor, derhal bir miktar birim üretiyor ve hızlı biçimde haritayı açmaya girişiyorsunuz. Bu harita açma olayı özellikle önemli, çünkü oyunda "Places of Power" diye geçen çok stratejik noktalar bulunuyor. Bunlar kontrol eden tarafa ciddi avantajlar ve güçler kazandırıbileceklerinden, özellikle multiplayer oyunlarında hayli önem kazanıyorlar. Doğrusu multiplayer kısmını uzun uzadiya test etme imkanım olmadı, ancak görevbiledim kaderıyla tam hızla oynamayı sevenleri tatmin edecek bir yapıya sahip.

Oyundaki bir başka farklı unsur da daha önce söz ettiğim "Fate Powers", yani Age of Mythology gibi oyunlardan da așına olduğumuz büyük çaplı büyüler.

Bunlar enerjisi yavaş dolan, ancak kullanıldığından ciddi etkili olan şeyler, mesela en üst seviye büyülerden biri çok sağlam bir Ent, ya da Sauron tarafından oynarken Balrog çağrıbilmenize imkan tanıyor. Her iki birim de tahmin edebileceğiniz gibi geldiklerinde ortalığı güzel dağıtıyorlar.

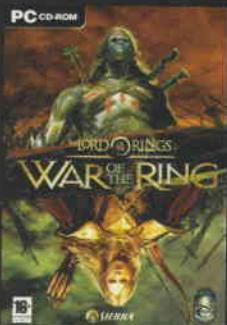
### **Mordor Oyun Havaları...**

Şimdide dek okuduklarınızdan bu oyunun bir Warcraft 3 klonu olduğunu düşünebilirsiniz. Zaten oyuncunun en büyük problemi de bu bence, şu ana dek yapılmamış yeni bir şeyler yapmıyor War of the Ring. Fantastik edebiyatı seviyorsanız ve arada bir RTS takılıyorsanız çok şikayetçi olacağınız bir oyun sayılmasın. Ama ne var ki bu oyun iddia ettiği gibi Orta Dünya atmosferine sahip olmaktan çok uzak. Herşeyden önce bina kurup cüce üremenin bu ortama ters gelen bir yanı var bence. Ama hadi bunu bir kenara bırakalım, öyle ya, hemen her stratejide az çok vardır bu üretim işleri.

Esas sorun oyunun grafikleri ve genel yapısından kaynaklanıyor. Birincisi, Tolkien'in yarattığı Orta Dünya bu türden çizgi film grafikleriyle tanımlanamayacak denli karanlık ve ciddidir bence. İnsan ister istemez daha oturaklı grafikler görmek istiyor. İkinci sorun ise oyunun genel yapısında, iki tarafın birimleri neredeyse eşit. Oysa ne bir Ork tek başına bir cüceyle başa çıkmabilir, ne de Balrog denen iblis öyle ulu orta çağırıp kumanda ede-

bileceğiniz bir varlıklı. Sauron bile, efendisi Morgoth'un bu dehşetli iblislerini kullanmaktan acizdi hatırlarsınız. Oyunda olması gereken şuydu, karanlığın orduları sayıca bol, fiyatça ucuz, güç olarak da birim bazında nispeten zayıf olmaliydi. Öte yandan özgür halkların birimleri daha az, buradakinin en az on katı daha güçlü ve pahalı olmalıydı. İyiler on askerle yüzlerce düşmana karşı koymak zorunda kalmalıdır, ki kitaplardaki kahramanlık havasını yaratan ana tema da budur zaten. Oysa burada zaten her iki taraf ta eşit sayıda ve eşit güçte birim basıyor, o da kalabalık olarak pek öyle epik boyutları da değil.

Yani War of the Ring aslında üzerinde Tolkien damgası basılmış bir gerçek zamanlı strateji olmaktan öteye gidemiyor maalesef. Bu oyunun adını War of The Ring yerine Warcraft 3.5 koysalardı ne kimse farkına varırdı, ne de kimse itirazı olurdu. Tamam, vasatın üzerinde bir yapıp, orasına denecek bir şey yok. Hoşça vakit geçirmek isteyenlere rahatlıkla tavsiye edilecek bir oyun bu. Ama sakin Tolkien öykülerinin o derin, karanlık ve epik havasını solumayı beklemeyin, sağlam bozum olursunuz. ☺



#### **Artılar**

Müzikler hoş, grafikler vasatın üstünde, oynanabilirlik yüksek.

#### **Eksiler**

Orjinal bir tarafı yok, Orta Dünya atmosferine sahip değil, bazı hatalar var.

#### **Level Notu**



**İnsan her şeyden kaçabilir ama geçmişinden asla...**

# THE BLACK MIRROR



Klasik tarzda ama uzun zamandır hasret olduğumuz güzellikte bir Adventure ile karşılaştık bu ay

Bilgi için: [www.futuregames.cz/poselmsrti](http://www.futuregames.cz/poselmsrti) Yapım: Unknown Identity Dağıtım: The Adventure Company Tür: Macera Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Güven Çatak guven@level.com.tr

**K**aranlık filmler beraberinde karanlık oyunları da getiriyor. Türkçe'de 'kara film' diye geçen film noir akımı, oyun dünyasını derinden etkileyerek, özellikle macera alemine, Grim Fandango, Discworld Noir gibi çok baba isimler kazandırmış ve game noir tarzını oluşturmuştur. İşte, Çek yapımı Black Mirror da film noir akımını gönülden benimsemiş, karanlık, kasvetli ve kötücül bir yapılm (3K kuralı). Oyun, temellerini insanın ne kadar her şeyden bucak bucak kaçsa da kendisinden ve dolayısıyla da geçmişinden kaçamayacağı gerçeği üstüne atıyor.

### Artık ışıkları söndürelim...

Oyun, adını Gordon ailesinin lanetli mirası olan Black Mirror şatosundan alıyor. İngiltere'de bulunan şato, ortaçağdan beri ailenin himayesi altında. Zaten oyunun büyük bir bölümde bu kasvetli şato ve çevresinde geçmektedir. Açılmış demosu firtinalı bir gecede şatonun tekinsiz dış cephesiyle başlıyor. Yaşılı bir adam (sonra William Gordon olduğunu öğreniyoruz) şatonun kulesindeki çalışma oda-

sında oturmaktadır. Torunu Samuel'e mektup yazıyor. Bu öyle bir mektup ki Gordon ailesinin geçmişindeki karanlık sırları aydınlatmaktadır. Yaşılı adam korkuyor. Gece üstüne çökerken, bir şey kuleyi tırmanıyor. Işıklar söñüyor ve kısa bir mücadeleden ardından, yaşılı adamın pence-redeñ ölümün kucağına düşüğünü görüyorum...

Oyun başlayınca kendimizi Gordon ailesinin en genç üyesi olan Samuel Gordon rolünde buluyoruz. Samuel, 12 yıldır Black Mirror'a adımını atmamış. Daha doğrusu şatodan asla geri dönmeyeceğim diye ayrılmış. Ama dedesinin şabeli ölümü işleri değiştirmeye (asla asla deme). Olaylara bir giriş yapacak olursak, aile cenazeden yeni dönümüştür ve atmosfer tahmin edersiniz ki pek hoş değildir, hatta daha da kötüleşerek hoş olmamaya devam edecektir. Siz hariç herkes William'ın ölümünün bir intihar olduğunu düşünmektedir. Durum böyle olunca William'ın ölümünün üzerindeki gölgeleri ve aile geçmişini, diğerlerine çaktırmadan araştırmaya başlıyorsunuz. Gordon aile ağaçının kökleri ortaçağa kadar uzanmakta ve söylentiler kara büyuden ve karanlık ayınlerden bahsetmektedir. İşte bu söylentilerin doğru olup olmadığını bulmak ve dedenizin kanını yerde bırakmamak da size düşüyor (hadi bakalım, kolay gelsin).



→ Parçaları birleştirince...

→ Kilise de araştıracağınız mekanlar arasında.



Black Mirror, gerçekten karanlık bir oyun. Bunu söylemen sadece görsel olarak oyunun geçtiği akşamları veya geceleri kastetmemiyorum. Hikaye de en az geçeyarısı kadar karanlık ve günbatımı kadar kanlı. William Gordon'un ölümünü ilk ama kesinlikle son değil. Ardından gelen ölümler (ki bunlardan biri sizinki de olabilir) hikayeyi biraz daha açmakta ve doyayıla germekte. Bazı yönlerden Samuel Gordon'u'a benzetmek mümkün. Samuel Gordon da Gabriel Knight gibi aile geçmişsiyle hesaplaşan ve geceleri kabuslarla boğuşan bir karakter. Tabii ikisi ve oyular arasında farklar yok değil; ama hikayeyi daha fazla açık etmemek için en iyisi bu farkları pas geçmek. Tek söyleyebileceğim, bir sürü cinayet vuku buluyor ve bazıları gerçekten ekranı kanrevan içinde bırakıyor. Bu yüzden oyunun gerilim yüklü atmosferi ve kasvetli mekanlarına uygun olarak, Samuel Gordon kılığına gece ve el ayak çekilince bürenmeniz tavsiye edilir.

### Çekler bu işi biliyor!

Hikayenin, atmosferi oluşturmada payı büyük ama grafiklerin de gücünü hafife almamak gerek. Tüm arka plan grafikleri 3D modellerin belli açılardan render edilmesiyle oluşturulmuş 2D imajlardan ibaret. Bu sayede arka planlar göze oldukça detaylı ve kaliteli gözüküyor. Anlaşı-



→ Yabancı değil, aileden.

İan şato önce tamamen modellenmiş ve sonra da içi dönemin karakteristik tabloları, eşyaları ve diğer göz alıcı süslemeleriyle döşenmiş. Tahmin edeceğiniz üzere dokular ve renkler alabildiğine karanlık ve soğuk. Aynı atmosfer, dış mekanlara da hakim. Yeşilin koyu tonlarından oluşan rahatsız edici bir pastoral hava esmekte. Yağmurda unutmamak gerek. Sanki kani temizlemek istercesine hiç kesilmeden yağıyor. Karakterler 3D olmakla beraber en az arka plan kadar detaylı. Hareketleri oldukça akıcı. Ara demolar da görsel açıdan gayet başarılı.

Demin yağmur dedik ama aslında yağmurun sesi, görüntüsünden çok daha fazla atmosfere katkıda bulunuyor. Pencereden seen, çatıya düşen veya üstünze yağıyan yağmur birbirinden farklı sesler çıkartıyor. Yağmura göstergelen bu özen diğer ses efektlerine de yansımış. Müzik de en az sesler kadar etkili ama genellikle sessiz kalıp sahneyi ortam seslerine bırakıyor. Kulağımı cezbeden bir olay da seslendirmeler. Karakterleri, işinin ehli seslendirme sanatçıları seslendirmişi olsa gerek. Karakter-

ler seslendirilen replikleriyle adeta can buluyor ve oyuncunun havaya girmesini kolaylaştırıyor. Bu bâmdan Black Mirror, seslerin ve seslendirmenin bir oyunu ne kadar değiştirebileceğine iyi bir örnek.

### Ölümcul bulmacalar...

Black Mirror, arayüzüyle yeni bir keşife bulunmamakla beraber oldukça pratik bir oynamabilirlik sunuyor. Arayüz birçok adventure oyununda olduğu gibi 'bul ve tıkla' üstüne kurulu. Ekranda 'hotspot' dediğimiz birtakım kritik noktalar ve objeler bulunmakta. Bunlar tıklayarak hikayenin sayfalarını çeviriyor ve bulmacalar için çözümler arıyorsunuz. Kritik noktaların verdiği bilgiler bitince ekran da kayboluyor ve daha fazla kafanızı meşgul etmiyorlar. Envanteriniz ekranın alt kısmında yer almaktır. Kullanacağınız objeyi tutup ekrana sürüklemeniz yeterli. Objeyi yanıp söndüğü zaman doğru yol dasınız demektir.

Bulmacalara gelince, çoğulukla çözümleri envanterde saklı; yanı doğru objeyi bulmak ve doğru yerde kullanmak üstüne kurulu.

Tabii neyin doğru olduğunu öğrenmek için de diyaloglarda edindiğiniz ipuçlarını kullanıyorsunuz. Diğer bulmacalar ise benim 'uyuz' diye tanımladığım, hikayele doğrudan alakası olmayan, zeka küpü tarzındaki zamazingolardan oluşmaktadır. Allah'tan bu tür bilmecelerden çok az sayıda var.

Oyun farklı bölümlerden oluşmasına rağmen oldukça doğrusal bir gidişata sahip. Genellikle kurcalayabileceğiniz birkaç mekan oluyor ve önnüzdeki bulmacayı çözmeden diğer mekanlara geçemiyorsunuz. Bu durum da o garip bulmacalar kadar uyuz olabiliyor. Çünkü bazen bir hotspot saçma sapan bir yere konulduğu için gözünüzden kaçabiliyor ve sizi dört döndürüyor. Başka alternatifiniz olmadığı için de oyun adeta kilitleniyor (kurgu biraz daha esnek olsaymış, bulmacalar çok daha eğlenceli olabilirdi).

Bu tarz karış göz yarmayan ek silere rağmen Black Mirror, uzun süredir elime geçen en karanlık ve en gösterişli macera oyunu. Hikayesi biraz klişe olsa da atmosferiyile sonuna kadar sürüklüyor. Bulduğunuz yerde alın derim. ☺



↑ Uyuz bulmacalarından biri.



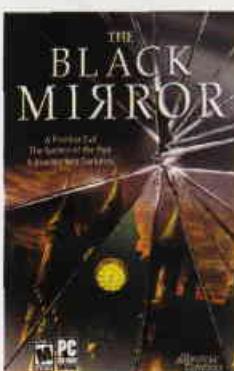
↑ Atmosfer gerçekten sağlam...



↓ İnsan bu kadar da kafasız olmaz ki!



↑ Bulmacalar ağırlıklı olarak envanter üstüne kurulu.



### Artılar

Detaylı ve özenli grafikler. Karanlık atmosfer. Gerçekçi seslendirme ve ses efekti-

### Eksiler

Hikaye biraz klişe. Kurgu fazla doğrusal. Bazi bulmacalar çok gereksiz. Karakter ani-



### Level Notu

80

**CURSE**

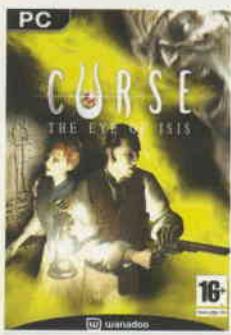
# THE EYE OF ISIS

Lanetin -i, -e ve -den hâli...



Bilgi için: [www.asylum-entertainment.com](http://www.asylum-entertainment.com) Yapım: Asylum Dağıtım: Wanadoo Edition Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 1500 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız  
firat@level.com.tr

**Artılar**

Hareketli kamera.

**Eksiler**

Kiçe hikâyeye, çizgisi ve tekrar eden oyunanı, kötü grafikler, kötü animasyonlar, hiçbir seyle etkileşime girilememesi, her şeyiye taklit oyun yapısı, zor kontroller, hantal envanter sistemi, hatalar, saatler boyunca dolaps kapı açmakta ve zombi öldürmekte başka bir şey yapamamak, sınırlı değil.

**Level Notu**

**A**nlaşılan, aradan yıllar geçmesine rağmen oyuncuları Resident Evil'in etkisinden kurtulamamışlar. "Korku oyunları" sınıfına giren her oyunda mutlaka Resident Evil'den izlere rastlıyoruz. Uzun zamandan beri beklediğimiz Curse: The Eye of Isis ise aslında bir korku oyunu, ama oyunu oynarken ne kadar korkarsınız, ne kadar gerilirsiniz, tartışılır. Ve gariptir ki ben de tartışma yaratmak için buradayım.

**Lanet olasıca...**

Oyunumuz Normal ve Difficult olarak iki farklı zorluk seviyesine sahip. Bunlardan Normal olanı seçiyoruz ki, ilk oynamışta fazla zorlanmayalım. Yeri gelmişken ilk eksiden de bahsedeyim. Oyunu her istediğiiniz zaman kaydedemiyorsunuz. Curse'teki birçok şey gibi kayıt sistemi de Resident Evil'a benzıyor. Tek fark ise kayıt odalarının olmaması. Oyunu olmadık yerlerde ortaya çıkan Abdul aracılığıyla kaydedebiliyorsunuz. Fakat Abdul sadece bir kayıt cihazı değil, aynı zamanda babanızın yakın bir arkadaşı.

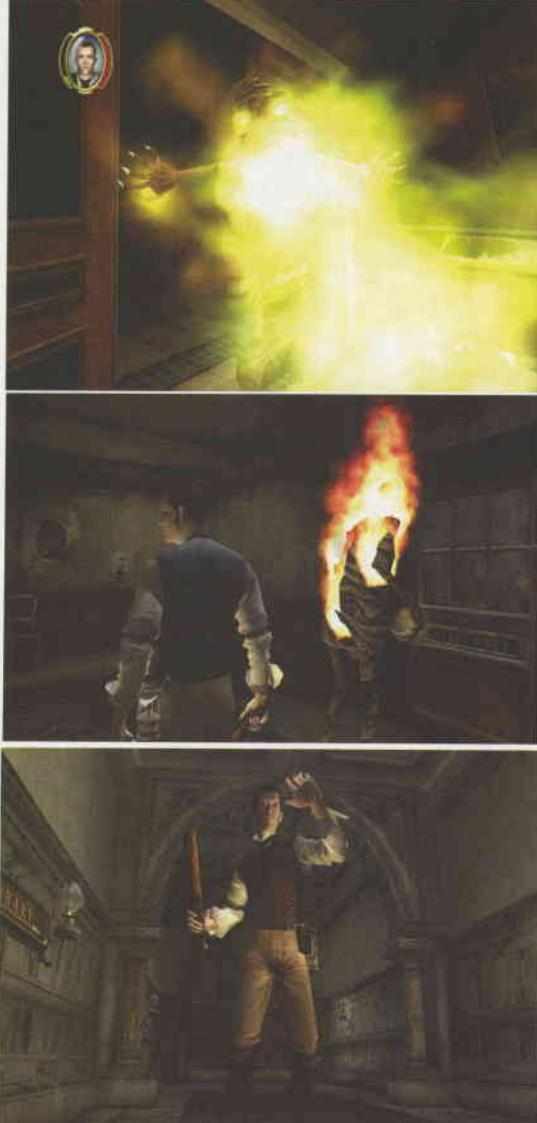
Dediğim gibi, Curse, Resident Evil veya Silent Hill tipinde bir oyun. Hatta oyunu oynarken devamlı "Aa burası aynı RE gibi", "Aaa burası da...", "Aaa..." dedim içimden. Oyunun orjinal veya farklı olmadığı, hatta bir taklit olduğu yadsınamaz. Peki bunun nedenleri neler? Bir defa oynanış RE ile tamamen aynı. Saşa sola koşuyor, devamlı açılmayan kapılar için anahtar arıyor ve birbirinin aynısı düşmanları öldürüyorsunuz. Düşmanlar da RE'deki zombilere fazlaıyla benzıyor. Zaten Curse'teki düşmanlar da

bir nevi zombie. Çünkü kötü ruh, ölü insanların bedenine girerek onları bir yaratık olarak yeniden canlandırıyor. Bunun dışında oyunun geçtiği mekânlar da yine RE'den farksız. İlk bir-iki saatte sıkıcı, yüzlerce kapısı olan müze de geçiriyorsunuz. Tek yaptığıınız şey de saatler boyunca açılan kapıların anahtarlarını aramak. İşte insanı çileden çıkartan şey de bu! Çok eski bir oynanış mantığı var oyunun. Bırakın RE'yi Alone in the Dark'tan bile farkı yok. En azından RE'de arada sırada birkaç bulmaca çözüyordunuz, Curse'te o da yok.

Yukarıdaki paragrafta Curse'ten çok RE isminin geçmesinden de ortada aslında Curse diye bir oyunun olmadığını anlamış olmanız gerekiyor. Ne var ki benzelerlerin (!) sadece bunlarla sınırlı olduğunu sanıyorsanız, yanlışsınız. Envanter sisteminden bahsetmiş miydim? F5'e basarak ulaşabileceğiniz bu ekranın RE'den tek farkı, grafikleri. Bu nın dışındaki her şey, silahların seçimi, eşyaların kullanımı vs. RE ile aynı. Bu kadar hantal ve geeksiz bir sistemin bile taklit edilmesi, Asylum'un başarısını (!) bir kez daha ortaya koyuyor. Bu hantal sistem yüzünden silah değiştirmek için birkaç aşamadan geçmeniz gerekiyor. Önce F5 tuşuna basıp envanter ekranına girmeniz, buradan ok tuşlarıyla silah sekmesine geçmeniz, istediğiniz silahı seçip F1'e basmanız ve sonra da oyuna devam etmek için ESC'ye basmanız gerekiyor! Ya oyun programlamıyorum ki ben burada, oyun oynuyorum! Bu ne be!

**Yeter mi?**

Eğer biraz daha bu oyun hakkında yazarsam oyun katili olmam



isten bile değil. Elle tutulacak hiçbir yanı olmayan, taklit, hem de başarısız bir taklit Curse... Oyunu bir saatten fazla oynayabilirseniz şaşkınlığımı gizleyemem, "Aaa!" derim. İşin kötüsü, ben bu oyundan umutluydum, iyi şeyler bekliyordum. Ama olmadı... ☺



## JUDGE DREDD

# DREDD VS DEATH

2000 AD dünyasına hoş geldiniz!

Bilgi için: <http://www.dreddvsdeath.com/> Yapım: Rebellion Dağıtım: Esen Elektronik Tür: Aksiyon Multiplayer: Internet, İngilizce gereklisini: Orta. Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1,4 GHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör  
gberker@level.com.tr

**R**ebellion'ın 2000 AD oyun haklarını satın aldığı ve bir Yargıcı Dredd oyununu yapmaya başladığını duydugumda bu haber çok ilgimi çekmişti doğrusu. Rebellion vasatın üzerinde başka oyunlar da yapmış olduğundan ve bu projeyi başkalarının itelemesinden ziyade kendi hevesle-riyle üstlendiklerinden, ortaya iyi bir yapımın çıkacağını ümit ediyordum. Ve bilin bakalım ne oldu? Evet, bu oyun da tipki Firewarrior ve benzeri pek çok diğer yapıp gibi elimde patladı. Doğrusu insan sormadan edemiyor, 2000 AD gibi renkli bir çizgi roman dünyasını alıp ta böyle sulandırılmış, böyle kekremsi bir oyunu nasıl üretebil-diler? İnanın bu oyunu gördükten sonra Stallone'in başrolünü oynadığı film gözümde daha da değer kazandı diyebilirim.

### LAWMASTER

Oyun bariz biçimde pek çok unsuru Halo'dan kopya çekmiş. Aynı anda sadece iki silah taşımak, şarj edilen sağlık ve genel oynanış biçi-mi Halo ile çok benzeşiyor. Ve as-lına bakarsanız oyun grafikleri de genel olarak o kadar kötü değil, hatta son zamanlarda elinden ge-çen pek çok oyundan daha iyi di-yebilirim. Mega City One'in çeşitli

manzaraları ekrana hayli iyi yansıtılmış. Ama oyunun geri kalanı berbat.

Her şeyden önce Dredd rolünde yapmanız gereken şey suçluları masumlardan ayırmak ve mümkün olduğunda az şiddete başvurarak onları etkisiz hale getirmek. En azından prensipte işler böyle. Ama gerçekte oyun bu açıdan o kadar zayıf ki, kısa bir süre sonra kendinizi ya herkesi vururken ya da sıradan herkesi tutuklarken buluyorsunuz. Tüm iddiasına rağmen oyun size içinde türlü insanın yaşadığı dev bir şehirde olduğunuz hissini vermekten çok uzak. Etraf birbirinin aynı model-lerle dolu ve bunlar ne normalde, ne de çatışma arasında fark yaratacak bir davranış biçimi ser-gilemiyorlar. Hayatımda bundan daha karaktersız karakterlere sahip çok az oyun gördüm!

### LOVE SONG

Tüm bu "karaktersizlik" oyunun iliklerine öylesine işlemiş ki, kendinizi şehrin koruyan bir süper yargıç gibi hissetmeniz asla mümkün olamıyor. Ortada ne Dredd'in sert ve inançlı kişiliğinden bir eser var, ne de onun kendini parçası hissedeceği bir se-naryodan. Bölümler boyunca etrafta koşturup ya birilerini tutukluyor ya da zombileri havaya uçuruyorsunuz. Oyun yeterince iyi olsa bunları yapmak ta zevkli olabilirdi, ama değil. Sönükk, anlamsız bir koş-

turmacıdır gidiyor. Uzun lafin kısası, Judge Dredd kesinlikle zaman harcana-nak bir oyun değil. Pek çok RPG de bundan çok daha zevkli "fare temizleme" görevleri oy-nadım doğrusu! ☺



### Artılar

Grafikler fena sayılız, silahlar çok kötü değil

### Eksiler

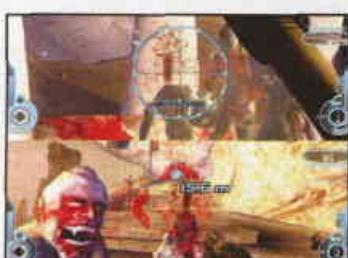
Hibrit arıldan 2000 AD dünyasına yakışmayan, sılk, zayıf bir oyun.

### Level Notu



### Dredd aslında nedir?

2000 AD çizgi romanları ülkemizde pek bilinen ürünler değildirler, sadece yıllar evvel bir gazetenin bölüm pörçük onlara yer verdığınız hatırlıyorum, hepsi o. Ancak dışarıda hayli sevilen bir seridir bu. Küresel felaketler sonucunda sağ kalmak için Mega City dene-ne dev şehirler inşa edilmeye başlanır, amaç kalan insanları kurtarmaktır. An-çak ilk şehir olan Mega City One içinde barındırıldığı yüz milyonlarca insanın ih-tiyaclarına cevap vermekte zorlanmaktadır. Salgın hastalık, kitlik ve inanılmaz bir suç oranı projeyi cehenneme dönüştür. Bu sorunlarla başa çıkmak için hem yargıç hem de infazçı yetki-sindeki yetkililer görevde çağrırlar, bunla-rın en ünlüsü de Dredd adındaki yargıçtır. Ama zaten Stallone'in başrolde oynadığı filmi seyreden hemen herkes bu kadarını biliyor dur sanırım.



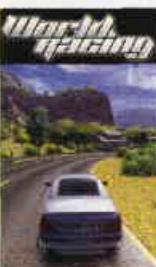
**Sadece Mercedes Severler Derneği (SMSD) gururla sunar!**

# WORLD RACING

Bu oyun, manda kasanın hazır sonunu hatırlatıyor



Bilgi için: [www.mercedes-benz.com/worldracing/](http://www.mercedes-benz.com/worldracing/) Yapım: Synetic Dağıtım: TDK Mediactive Tür: Yarış Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi İngilizce geresini: Yok Onur Bayram onur@level.com.tr Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.55GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1.6GHz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı



## Artılar

Görsel açıdan göz kamaştırıcı. Bilmecelerinizle beraber bütün Mercedes modellerini bir de kokpitleriyle bulabiliyor sunuz.

## Eksiler

Yarış oyunu konsepti pek kendisi gösterecek. Rakibin yok. Araçlara ufak birer tanıtım videosu eklensemış iyi olmuş.

## Level Notu



**A**ranızda Mercedes seven var mı? Ben bir iki modeli dışında pek sevmem. Belki de şu eski "Manda kasa" imajını hala kafamdan silemediğimden. Hayal meydi hatırladığım çocukluğumda, karşı komşunun şu söz ettiğim kasaya sahip bir Mercedes'i vardi. İçeri kaplama fakat ne yazık ki "lacivert" deri kaplamayı başka nerde görebilirsiniz? O gün bugündür tek sevdiğim Mercedes SL serisi olabildi.

**Mercedes, daha çok Mercedes**  
Uzun lafın kısası bu oyun sadece Mercedes. Saf duygularla beslenmiş. Tarihin en eski Mercedes'inden en yenisine kadar bütün modelleri barındırıyor. 150'ye yakın araç hem firma hem de oyun için gayet iyi bir rakam tabiki. Mercedes'in modifiye sınıfında kabul edilebilecek AMG modelleri ve prototipler de bunların içinde. Bu büyük desteğin avantajını ola-

bildiğince kullanmaya çalışmış. Araçların kokpit görüntülerinin olması bunun en büyük göstergesi. Şahsen yarış oyunu piyasasında ilk defa bu kadar görsel olarak uğraşılmış oyunla karşılaştım. Araçların dış görüşülarından kokpite kadar her şey ince düşünülüp birebir çizilmiş. Bir çok lisanslı oyun gibi araçlar teoride hasar görüyor, fakat bunu pratikte sadece hissettiyor, görsel olarak çok çok az yansıtıyorlar. Açıkçası Mercedes sevmeyen biri olarak gayet de takla atıp aracın ezilmesini görmek isterdim.

World Racing'e ismini veren tabiki dünya çapındaki parkurları. Toplam 7 farklı bölgede ters, düz, ön, arka sallama taktikleriyle karışık 120 parkur var. Fakat bunlar tam bir konsol oyunu havasında, sürekli içinde oyunu yavaşlatıcı aksiyonlar bulunan interaktif parkurlardan. Yani sürekli birşeylerin altından geçip üstünden atılıyor, sağda solda oluşan diğer aksiyonlara kayıtorsunuz. Hele şehir içi parkurlar sadece göz yormak üzere tasarlanmıştır.

Buna ek olarak oyunun fizik motoru gerçek araba sürüsüneanca %50 yakınınlıkta denebilir. Bazı hareketleri gerçekçi bulurken bazıları "bu nedir?" sorusunu oluşturacak kadar kötü. Hızı hissedebilmek çoğu araçla imkansız. Yani deneme amaçlı yokuş aşagi saldım aracı. Onda bile pek bi etki yakalayamadım çoğu aracı.

Fakat bir iki özel hız aracını da yolda tutmayı beceremedim. World Racing'in bu konuda denge sorunları olduğunu düşünüyorum. Oyuna arcade/simülasyon şeklindeki modlar arasında geçiş konmuşsa da pek bi etki değişikliği yaratmadı bende. Sadece hızlanma, rüzgar direnci gibi değişiklikler yaptığı için olabilir.

Diğer taraftan grafik motoru açısından oyun göz kamaştırıcı. Araçların detayları çok çizilmiş. Açıkçası AMG yazısını jantın içinde okumayı beklemem hiçbir oyunandan. Araçların da içi oldukça gerçekçi ve detaylı. Ama tabii oyunun yarış içeriği olmadan bunlar neye yarayacak diyyorum. Çünkü rakiplerin de oyuna herhangi bir katkısı yok. Yapay zekadan uzak, haksız rekabete ortak uzayıp giden araçlar koymuşlar oyuna.

## Kısaca...

Kalanları kısa kısır geçmek gerekiyor, neye ki oyunun arabirimini için söylemeyecek çok ters birşey yok. Sadece menüler biraz daha kolay anlaşılır yapılsa iyi olurdu. Atmosfer sadece çevre grafikleri açısından uygun ve belki de eğlenceli. Sesler gerçekçi değil fakat en azından kulak tırmalamıyor. Müzikler yer yer eğlenceli. Direksiyonla da sorunlar yaşadım. Çözüm için biraz uğraştım sonuç vermemince devam etmeye değer bulmadım.

Bütün bunlar oyunun sadece bir galeriden öteye gidemediğinin de kanıtları ne yazık ki. Aynı hissede bir süre önce 4x4 Evo 2 için de hissetmiştim. Bunun ne kadar ahlaka uygun olduğunu bir yana bırakalım, yarış oyunu ruhundan ayrılan oyunlar en azından eğlence vermelidir kanımcı. O da yoksa resimleri de yetebilir diyyorum. ☺



↑ Lütfen alıcılarınızın ayan ile oynamayınız. Fiziğe gidiyoruz var.



# THE SIMS MAKIN' MAGIC

Yan komşumu kurbağaya çevirmek mi? Hiç fena fikir değil!

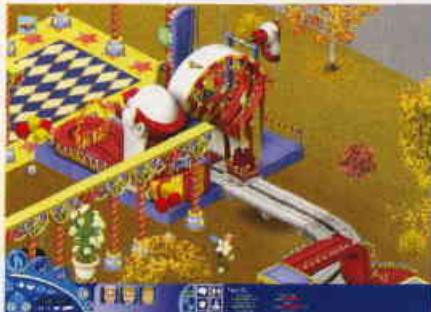
Bilgi için: [www.thesims.com](http://www.thesims.com) Yapım: Maxis Dağıtım: Electronic Arts Tür: Simülasyon Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Önerilen Sistem: 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak  
guven@level.com.tr

Kincisi için 'pek yakında' ibareleri kullanılırken, The Sims son eklentisi Makin' Magic ile perdeyi kapatıyor. Adından da anlaşılıcağı üzere, bu sefer elini-ze sihirli değneği alıyor ve büyülerle monoton yaştantınıza renk katmaya çabaliyorsunuz (artık bu da işe yaramazsa, 'psychotherapy' eklentisinin çıkışmasını umut edin). Diğer eklentiler gibi Makin' Magic de grafik motoru, kamera sistemi gibi oyuncun ana yapısını oluşturan oylara hiç dokunmadan kendi şovunu yapıyor ve alışveriş liste-zi bir sürü yeni ev eşyası ekliyor. Tabii oyuncun esas eğlencesi eşyalarda değil, büyülerde saklı. Zaten oyuncun nabzını tutan da Magic Town ortamı. Bu yeni sosyalleşme alanında büyülerinizi sergiliyor, ikisirleriniz için malzemeler topluyor ve korku filmlerinden fırlama ucu-blerle muhabbet'e dalıyorsunuz. Aslında Makin' Magic' günlük işlerin büyule üstesinden gelinmesi ve sadece Magic

Town'da geçen (ve kazanılan) "magicoin" pa-ra birimiyle, Sims alemine yeni bir oynanabilirlilik ve eko-nomi anlayışı getiriyor.

♦ Siz de roller coaster tasarılayabilirsiniz.



♦ Düellolar sayesinde cebiniz 'magicoin' görüyor.



düellolar yapabiliyor, kısacası sosyalleşebiliyorsunuz. Ancak iş dönüşü buraya uğrayabildiğiniz için, bir süre sonra yoruluyor ve uyuqlamaya başlıyorsunuz. Bu yüzden mesaien sonra kafanız-dakileri gerçekleştirmek için elini-zi çabuk tutmanız gerekiyor.



## Artılar

Büyüler sayesinde yeni bir oynanabilirlik. Renkli karakterler ve mekanlar.

## Eksiler

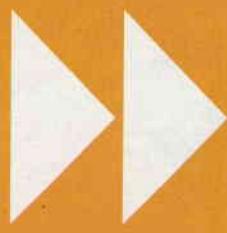
İş dönüsü büyü yapmak çok yorucu. Oyunun genel dinamigi büyülerini seviyor.

## Level Notu



→ Hayaletlerle oyun olmaz.





Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Spot şirin bir şeydir; tembellik etmeyelim

# kısa kısa

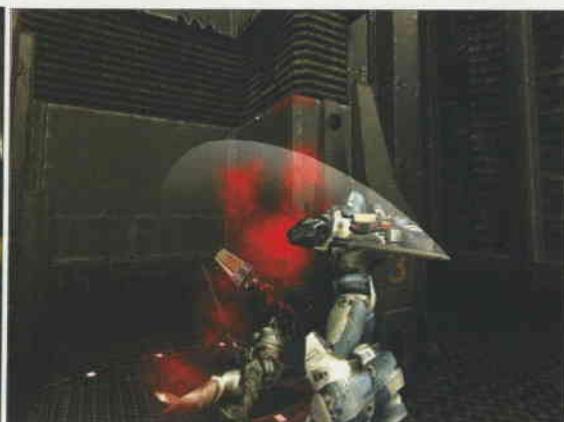
## Apocalyptica



İsminden de anlaşılaceği gibi sevgili okurcular, Apocalyptica bir oyun (aaa tespite bak). Bir third-person kamerası ve bir ayakkapısı olan bu oyunda farklı farklı, boy boy karakterler seçebilme şansına sahipsiniz. Peki ya, karakterini seçtiğten sonra her şeyin bittiğini mi sanıyorsunuz? Hı? Hayır! Oyun daha yeni başlıyor! Dan! (çarp!) Dun! (bi` da-ha çarp!)

Ytonggg! (in-şaat ve yapı malzemeleri!)

Apocalyptica'da yapmanız gereken tek şey şu: Fijjjkk! diye yer değiştiren metal eşyaları, diğer bir deyişle; robot-



Yapım: Konami

Dağıtım: Konami

Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı



... Hah oldu! Fakat Apocalyptica'yı oynarken aynı şeyleri yapmaktan canınız sıkılabilir, ama yapımcılar bunu engellemek için oyuna birkaç şey eklemiş. Mesela oyunu oynarken sandviç yiyebiliyor veya uyuyabiliyorsunuz. Bu da oyunu almanız için yeterli, şirin, tosun gibi bir neden değil de nedir? (aaa neden)

## Secret Service 2: Security Breach



... Sonra da bu ayki ikinci oyunum ise Secret Service... Ne? Secret Service 2 mi? İlk oyunum? U adamlar? Nostalji? Kasımpaşa? Fırkk... Neyse... Kendimi toplayayım, fırkk. Yazı yazıyorum.

Sonuçta Secret Service 2 de ilk gibi

duyarsız, patavatsız bir oyun. Yazımı burada son verirken yazmam gereken 1200 karakter daha olduğunu farkettim. Bunun yanında ben aslında hafızamı kaybetmişim, Level'da çalışmıyorum, Burak hiç askere gitmemiş, kafası beş inçmiş vs. Oooh, hafızamı da kaybetmişim, artık yazı da yazamam, lay lay lom (umarsızca ofiste cirit at!), dı dı dı dı (Anathema dinle!), vickk (fakat Berker'in motorunun altında kal!!!).

Oyundaki ilk gelişme fizik modellemesinde tombik okurlar. Artık adamlar vuruldukları zaman U değil, Ş şeklini alıyorlar. Şu şekilde de bir yenilik yok değil: Artık silahlarınız arasında bir kahvaltı bıçağı var. Bu bıçağı ellerinde

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 96 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

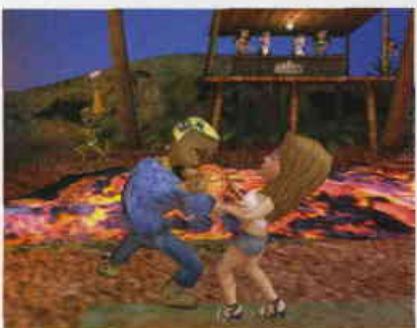


beyzbol sopası olan adamlara sap! diye saplıyorsunuz. Fakat beyzbol oyuncularının bir gizli servis ajansıyla ne gibi bir ilişkisi olabilir? Ajan beyzbol sahasına girip kuralları ihlal mi etmiştir? Ne yani?...

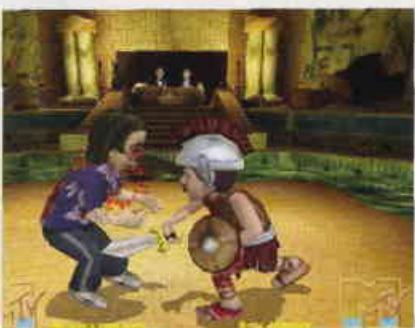


# MTV Celebrity Deathmatch

Tekken, Virtua Fighter ve Settlers gibi tartışma (!) oyunlarına bir yenisini daha ekleniyor sevgili basın mensupları. Yeni oyunumun adı MTV Celebrity Deathmatch. Bu oyunda MTV'de izlediğiniz tanınmış insanların kontrol ederek



karşınızda mı mir mir mir, mir mir mir diye tartışıyorsunuz. Seçebileceğiniz karakterler arasında; Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, Justin Timberlake ve Sinan Akkol var. Peki bu karakterler neler yapabiliyor? Dennis Rodman bas-



Yapım: Gotham Games  
Dağıtım: Big Ape Prod.  
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



ket topunu silah olarak kullanıyor ve karşısındaki firkateyni (sayıyla firkateyn) etkisiz hale getiriyor. Justin Timberlake ise bıçık! bıçık! diye dans etmeye başlayınca karşısındaki de onla birlikte dans etmeye başlıyor ve boş bir anında kraş! diye yumruk atıyor. Anna da fizikini kullanarak (!) birçok farklı hareket yapabiliyor. Sinan Akkol ise dakikada 10 sayfa tasih yapabiliyor (vay be).

Geleyim sorunlara... Bir, bu ne biçim grafik! Onbir, bu ne biçim oynanış! Yirmi, bu ne?!? İşte bu sorunlar oyunu kırılıyor, Kısa Kısa yapıyor vs. Fakat asıl sorun şu ki, bir şeyler yemem gerek, karnım açtı.

Yapım: HBM  
Dağıtım: Buka Entertainment  
Minimum Sistem: 400 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



tiriyordum, oyundaki taktik unsurları had safhada sevgili yolcular. Mesela adanızın sağa mı yoksa sola mı gitmeye karar verebiliyorsunuz. Bitti mi? Bitmedi! Yukarı ok tuşuna basarsanız da adanız ileriye doğru gidiyor!!! Oyundaki bir diğer taktik unsuru ise şu: Vurduğunuz mutfak robotlarını 3-5-2 şeklinde dizebilirsiniz (parantez açıyorum).

Toplam 16 renkten oluşan oyunda fizik modellemesi de çok gerçekçi. Grafikler de çok gerçekçi, oynanış da, sesler de, atmosfer d... Hı? N' oldu? Neden sustunuz? İnanmıyorum musunuz yoksa? Bi' Kısa Kısa oyunu 80'den fazla alamaz mı? Hah, 23 vereyim de şaşırın bı! (matemiğim çok iyidir, polemiğe girmem)

Yapım: Global Star Software  
Dağıtım: Global Star Software  
Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



çalışmanız. Buradan da şu sonucu varayım: Ultimate Demolition Derby bir tavşan simulasyonu. Bildiğiniz tavşan... Burnu var, dişleri var, kesesi var, kanatları var (çok fazla belgesel izleirim, tartışmaya girmem, yaparım ederim!). Bunların dışında, oyundaki seslerin duvar ve pamuk tarası gibi sert zeminle re yumruk atmak suretiyle kaydedildiği de yadsınamaz. Fakat bu sesleri evinizde veya iş yerinizde kendi imkânlarınızla çıkarabilirsiniz, Ultimate Demolition Derby ile muhatap olmanız gereklidir.

## March! Offworld Recon

Tipik bir siyam FPS'si olan March! Offworld Recon'da, bir uydunu tamir etmek için Mars'a giden müslük tamircilinin liderini kontrol ediyorsunuz. Ama Mars'a vardığınızda sayborglarla, yanı narenciye sıkıcalarıyla karşılaşıyorsunuz. İşte her şey bundan sonra başlıyor... Elinizdeki otomatik silahlarla, tu-



runçillerle, Cola kutusu gibi parçalanan sayborglara karşı savaşıyorsunuz. Sonuçta kaybeden, dostluk, kardeşlik, barış ve meyva suyu oluyor. Orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluk ise Lucescu'nun soronudur, ben karışmam.

Bunun dışında oyun bir taktik-simülasyon,muş. Konuya da tam oraya ge-

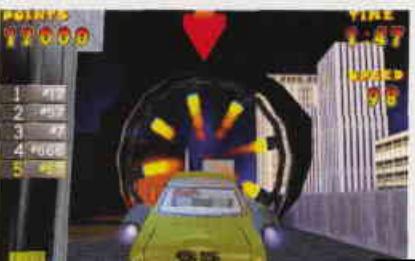


## Ultimate Demolition Derby

Ultimate Demolition Derby... Yeni bir araba yarışı, yeni umutlar, yeni Noel Baba... Oyundaki mod sayısı ise (ise?) iki: Bir Single Player; iki, Multiplayer. Single Player oyunun assosyal modu. Multiplayer ise oyunun iki kişi veya kurumla oynanan modu. Bunlardan birini seçtikten

sonra oyun donk! diye başlıyor. Gerçekten de çok duygusal... Fırk...

Yarış başladıkten sonra ilk başta grafiklerin olmadığını farkedeceksiniz. Bunu dezavantajı ise aracınızın hangisi olduğunu anlayamayıp yol kenarındaki ağaçları veya tavşanları kontrol etmeye



# Beneath a Steel Sky

**►** Bu oyunu hatırlıyorum da yıllar önce alıp oynamış fakat çoğu macera oyununda olduğu gibi bir yerde takılıp bitirememiştir. Böyle bitiremediğim oyunları aradan birkaç oyun geçtikten sonra yeniden kurup baştan oynamayı çok severim ve o zaman rahatlıkla bitiririm. Ama ne yazık ki ödünç alınmış bir oyun olarak, Harddiskin elim ve vahim uchuyla birlikte o da hatırlarındaki yerini almıştı. Taa ki geçen ayın Level Bonus CD'sini alıp da



o kadar arayıp bulamadığım oyunu karşısında göründeye kadar! Üstelik bu cd versiyonu olduğu için çok daha kaliteliydi. Ses ve video olarak şıklındı. Çünkü o zamanlar sesler çok daha düşük kaliteyle bile çok daha fazla yer kaplıyordu. Ne diyeyim, şükür günümüzde Mp3 ve Div X var.

Bilmeyenler vardır, çoktur ve doğaldır ama macera oyunu sevenler bu oyunun adını ve methini duymuşlardır. Beneath a Steel Sky, gelecekte çelik gökdelenler arasına sıkıştırılmış bir şehirde geçiyor. Bürokrasi tek kelimeyle korkunç, yanın çıkışını kullanabilmeniz için bile form doldurmanız gereklidir. Zaten oyun da bu bürokrasi ile dalga geçiyor, onu klasik yapan kullandığı kara mizah. Tam eski macera oyuna-

rını özleyenlere göre, çünkü zaten bu eski bir macera oyunu! Kesinlikle alışık olmayanları ölübürecek bir bulmaca mantığı var, ama aslında oynadıkça ne kadar basit olduğunu siz de göreceksiniz. Bazıları da doğru zamanlama gerektiriyor. Bazen de nadir de olsa korkunç bir şekilde ölebiliyorsunuz. Vurulabilir, atomlarınıza ayrılabilir, bir canavar tarafından yenilebilir ya da beyninizi kaybedebilirsiniz. Maceranın başında yanınızda robot dostunuz Joey size yardım edecek, bazen de kardeş gibi çekiceceksiniz. Ta ki şehrin neden bu halde olduğunu ve neden bu adamların sizin peşinizde olduğunu çözene kadar.

Bitirince bütün diğer eski macera oyunlarını tekrar oynayıp bitirmek istiyor insanın canı... ☺

# Heroes of Might & Magic

**►** İşte bir başka geceler boyunca beni lanetleyip yatağımdan çekip çırakran, bilgisayarın başına sürükleyip zincirleyen oyun. Bilgisayar size göre her şekilde avantajlı başlıyor, haritayı biliyor ayrıca hile yapıyor. Ama bütün bu haksızlıklara rağmen siz deliller gibi sardırıp oynuyorsunuz. Çıktığı zamana göre grafikleri gayet güzel, kendine has bir stili var, sihirli bir dünyanın kapılarını aralıyor. Her şeyden önce tamamen kendine has, tür yara-

tan bir strateji oyunu Heroes of Might and Magic. Might & Magic' in bütün mitoloji yaratıklarına ev sahipliği yapan dünyasında yer alıyor. Özenle hazırlanmış haritada ormanların yakınlarında oduncular, perilerin ağaç evleri olurdu. Lavlı yanardağların yakınlarında ejderhalar. Tepeliklerde hobbit köyükları. Korkunç bir yaratık çeşitliğine sahip olmanın yanı sıra haritada bütün bu irkların yaşadığı yerler vardı! Yani gerçekten bütün bunlar gerçek gibi hissediyor-

dunuz.

Ayrıca şövalyeler, büyütür, ölüm büyütür, barbarlar gibi birbirinden farklı stratejilere ve güçlere sahip taraflar oyunu kor-





kıçık zenginleştiriyor. Her birinin Üniteleri ve binaları ayrı. Tabii hepsinin mutlaka güçlü ve gücsüz Üniteleri oluyor, fakat bazı haritalarda özellikle bazları çok daha güçlü oluyor. Bu dengesizlikten ziyade gayet mantıklı idi. Zayıf Ünitelerle dolu bir haritada ölüm büyütücüleri herke-

si öldürüp iskeletlere dönüştürerek korkunç güçlü ve kalabalık ordulara sahip oluyorlardı.

Kahramanlar mitolojik yaratıklardan oluşan orduların başındaki generaleriniz. Savaşıkça seviye atıyor, gelişiyorlar. Kalenizde yeni binalar yapıyor, çevreden vergi ve doğal kaynakları topluyor bunlarla ordularınızı büyütüyorsunuz. Kuşatmalar yapıyor, sıra bazlı savaşlar-

da taktik kasıyorsunuz. Güçlü büyüler ve büyülü eşyalar için cania başla savaşıyorsunuz.

Keşinlikle bir klasik. Bu kadar geniş, çok yönlü ve her alanda başarılı oyun çok azdır doğrusu. İşte bu yüzden 3DO bu oyunun ikincisi için kolları sıvamıştı. ☺

# Heroes of Might & Magic 2

**M**iki stratejide kendine has bir tür yaratırken esas ikincisi bir bomba oldu. Midi müzikleri bile çok güzel olmasına rağmen operayı ve stereo müziği açtığınızda şaşkınlık içinde kalıyordunuz! Bugün dahi bu oyunun müzikleri kadar güzel ve kaliteli müziker nadir bulunur. Özenle inşa ettiğiniz, dağlar ve ormanlar içerisinde, masal diyarından bir tabloyu andıran kalenize bakarak opera dinlemek anlatılamaz bir keyif.

Grafiklerin size hissettiği atmosfer ilkiyle kıyaslanamayacak kadar katlanmıştı. Serinin üçüncü ve dördüncü oyuları çıkışmasına rağmen hala pek çok kişi bu oyunun atmosferini diğerlerine yeşler. Üçüncü oyun da mükemmel bir oyundur ama bu oyun da bir göz ağırlıdır. Bence kıyaslanmamalı, hepsi oynamalı. Her oyun kendi senaryosunu bitirse de bir sonraki oyunda ilkinin hikayesinin etkileri devam ediyor. Hatta aynı za-

manda Might & Magic serisini oynayanlar iki seride olan olayların birbirini nasıl etkilediğini bilirler. Might & Magic 6'da kraliyet sarayının tavan arasındaki taş heykeli hatırlayınız var mı?

Heroes 2 de konu kralın ölümünden sonra iki oğlu arasındaki taht mücadeleşi. Roland iyi evlat, Archibald ise hain evlattır. Kralı seçecek olan consevi bir temiz suikast serisi ile halledince, Roland sira bana gelmesin diye tabanları yağılar. Böylece Archibald kendini Kral ilan eder. Roland da kaçar kaçmasına ama kendine sadık beyleri toplayıp kardeşinin üzerine yürüyecek, hakkı olan tacı almak için savaşacaktır. Ana senaryoda iki taraftan birini seçiyoruz. İşin güzelı, mesela Roland ile oynarken oyunun ortalarında bir haber geliyor. Archibald ihanetiniz için size çok şey vaat ediyor. Ayrıca ihanet ederseniz bu oyunun ek kolay görevi oluyor. Oyun size ana senaryo çizgisinde de tercih hakkı vere-

rek sizi bir kez daha tavlıyor. Üstüne üstlük alternatif görevleri de bitirirsınız, misal cücelere yardıma gidersiniz sonraki bütün görevlerde haritadaki önemli noktalarda sizi bekleyip size katılıyorlar. Pk çok görevi bu sayede zahmetszice bittiğim, ya da çok zor görevlerde o gelenken farkı bu müttefiklerim yarattı. Cüceleri seviyorum!

Geçenlerde erken biten bir Hunter oyunundan sonra arkadaşları üç kişi Homam 2 oynadık. Keşinlikle hot seat oynarken, aynı odada, yan yana o atmosfere girince unutulmaz bir tecrübe ve eğlence. Tek başınıza oynarken ayrı zevkli ama birileriyle beraber oynayınca da bambaşka doğrusu. Arşivlerden çıkarıp bir müzikerini dinleyin, sonra yeniden kurup baştan oynayın derim. Tek hikayeler de birbirinden farklı lezzetler doğrusu, oturup ne haritalar yapmışım bunun editörü ile. Güzel haritalarınız varsa yollayın cd' de yer olursa ekleriz.

Masal diyarlarını unutulmaya bırakmayın! Ve de cüceler ölmez, daha elfler ormanda kelebekleri kovalarken biz dağların altında mithril dövüyorduk! ☺





LEVEL.JP

Cüceler, elfler, orklar sizi de baydiysa...

# ANARCHY ONLINE: SHADOLANDS

...buyrun gelecegin gölge topraklarına

Göker Nurbeyle | gnurbeyler@level.com.tr

Bilgi için: <http://www.anarchyonline.com/content/game/shadowlands/> Yapım: FunCom Dağıtım: Avaturk Tür: Devasa Online RPG İngilizce gereklisi: Yüksek Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, Geforce 2 sınıfı Ekran Kartı, 1GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1,4 Ghz İşlemci, 512MB RAM, Geforce 4 sınıfı Ekran Kartı

**A**devasa online oyunlarının Orta Çağ fantezileriyle sarıldığı bir zamanda FunCom iki yıl içinde 40.000 aktif oyuncuyu bağlayacak dünyanın ilk bilim kurgu Online RPG'si AO'yu hayata geçiriyordu. Piyasaya çıktığında çokta hazır olduğu izlenimini uyandırmayan AO sonsuz buglarla oyuncuyu küstürüyordu. Geçen bir yıl içinde bugların büyük çoğunluğu çözülürken gittikçe daha çok ilgi çekiyordu. Böylece etraf elf cüce ve türevleri kaynarken AO orjinal yapısıyla kendi fan gruplarını oluşturmaktak zorlanıyordu. Günümüzden 30.000 yıl sonra geçen oyun globalleşme karşılarının kabusunun gerçekleştigi bir gelecekte geçiyor. Fakat bir parça fazlasıyla: Devasa holding Omni-

Tek'in gücü galaksinin yarısını elinde tutacak boyuttadır. Buna karşı çıkan isyançı bir grup totaliter bir rejim haline geçen Omni Krallığı'na savaş açar. Siz de tam anlamlı çırılardan çıkan olaylara çöl gezegeni Rubi-Ka'da giriyorsunuz. Oyna yeni giren biri olarak ister holding isterse isyançı klanları tutabılır ya da problemin çözümüne tarafsız bir azınlık olarak katılabılır ve güç dengesinde yer alıyordunuz.

### Nano bunu hep yapıyor

AO hızla geçen iki yıldan SL ek paketiyle yeniden önmözde. Paketin ilk yeniliği seçebileceğiniz on iki karaktere eklenen iki yeni karakterle göze çarpıyor. Eski den ilgi alanınıza göre hilekar bir ajan,

silah uzmanı, tüccar veya Nano teknisi- yeni olabilirken artık Keeper ya da Sha-de seçebilmeniz de mümkün. Bunlardan Keeper paladin severleri (bkz. ben) çe- kebilecek bir savaşçı. Shade ise delici silahlarda uzman, nano teknolojilerinden faydalananmayan ama kurbanlarının enerjilerini kendine aktaran bir yakın dö- vüş uzmanı, Nano teknisyenleri ise Rubi-Ka'nın büyüğüleri olarak adlandırılabilir. Bu kişiler molekül büyüğünde ro- botlar programlayarak düşmanı zayıfla- tabilir ya da kendi çıkarınız için kullanı- bilirlisiniz. Nano teknisyeni olarak yüzler- ce program varyasyonu arasında binler- ce teçhizatı seçme şansınız var. Bugün olduğu gibi gelecekte de bedava kavra- mi yok; 30.000 yıl sonra da para yine

→ İleri seviye yaratıklar bir iki grubun ortak çalışmasını gerektirebiliyor.



→ Bir yastıkta level atlayın. Oyunda sanal evliliklere raslamakta mümkün



## kablodaki fisiltilar

### Oynasana - yeniden!

Türkiye'de online oyunculuğun temelini atan, birçok oyuncunun online oyuniarla tanışmasını sağlayan oyuncu topluluğu, bir süre aradan sonra <http://www.oynasana.com> adresinden tekrar yayına geri döndü. Yani "Türkiye'de Online Gaming" yeniden başlıyor.

Internet üzerinden oynanan oyuniarın daha geniş kitlelere yayılması ve yaygınlaşması, yasal oyun sektörün



büyümesi için destekleyici ve üçrettsiz hizmetler sunan Oynasana.com bünyesinde Battlefield 1942, Counter-Strike, Quake, Unreal serileri ve Halo gibi birçok popüler oyun için içerik ve ücretsiz servisler bulunuyor.

Sitenin oyuncular arasında oldukça popüler olan dosya download, forumlar ve klanlarla ilgili kavit servisleri ve ülkemizde yapılmış turnuvalardan binlerce fotoğraflik arşivleri ilginizi çekebilir.

### Online diyalarda neler oluyor ?

### Galaksilerde Neler Oluyor?

Ve Star Wars Galaxies ilk kez bir Jedi'la buluştu! Bayan kılıç ustası Akinom T'Sarn "Force Sensitive" yeteneklerinin açılmasıyla galaksilerin ilk resmi Jedi oyuncusu çıktı. Bir süredir binek hayvanlarının neden olmadığı konu-

şurken web sitesinde ilk ekranlar (Bols, Bracka-sets, Kada, Carri-

on Spats, Dewbacks) yayınladı ve oyuncuların kendi şehirlerini kurabilecekleri müjdesi de verildi. Aralıktı eklenecek Landspeeder ve Swoop Bikes gibi araçlarda beklenenler arasında, SWG haberleri devam ediyor. Yapımcılar ilk SWG ek paketini listeye aldıklarını duyurdular. Oyun dahiyanesi bir fikirle Space adıyla temmuz gibi piyasaya sürülmemesi planlanıyor. Pakete yeni gezegenler, ikikar ve NPCler ekleneceği belirtilesine rağmen henüz ayrıntı verilmiyor.



zor şartlar altında kazanılıyor. Bu nedenle öyle veya böyle bol bol görevde ihtiyacınız olacak.

### Bir büyük görev alayım, yoğurtlu sosis olsun

Görevler her şehirdeki bilgisayardan te-sadüfi olarak elde ediliyor. Herhangi bir RPG'de olması gereki gibi SL'de de görevler büyük önem taşıyor. Oyunda onlarca değişik görev türü vermeye hazır yüzlerce NPC siz bekliyor. Bu görevlerin çoğunu tamamlanmak için oyuncu grupları gerekiyor. Zaten bir online oyunu yalnız oynamak süt varken süt tozu yalamaya benzer (hayır hiç denemedim). Taraflardan birinin yere düşesiye kadar devam eden PvPler aynı vahşi batı düellolarını andırıyor. SL ile birlikte mesleklerde uzmanlaşma artarken kendi konularında daha güçlü karakterler amaçlanmış. Artık özel ataklar daha fazla hasar veriyor. Böylece PvPler daha eğlenceli hale gelmiş. SL'de altıncı levelden itibaren öldürdüğunüzde deneyim puanlarınızla (XP) vedalaşmaya başlıyorsunuz ve görev alanında yeniden ortaya çıkıyorsunuz. FunCom oyunun oluşturabileceğini kafa karışıklığını önceden görerek oyunda yüksek levellarda olan oyunculardan bir asistan sistemi oluşturmuş. Bu yardımcılar yeni gelenlere destek olarak bu yeni evrene alışma sürecini hızlandırmalar. Bu asistanlardan birine SL'nin en büyük farkı ne diye sorulduğunda Rubi-Ka'da istediğimiz görevi sebebildiğimi ama SL'de görevin bizi seçtiğini söyleyerek yeni görev sistemi özetliyor. Sistem eklenen 160 yeni zindana bağlı size göre şekeiten (Auto Content Generated) zindanlardan oluşuyor. Bu zindanlar içine giren grubun seviyesine, mesleğine ve görevine göre kendini şekillendiriyor. Her grup için birbirinden farklı zindanlar oluşturulduğundan

gerekisiz kalabalıklar da önleniyor. Böylece grup kampınıza birinin gelip "bizde bitmiş, varsa bir fincan görev alabilir miyim?" deme ihtimali de kalmıyor.

### Hanım sevdüm bu gezegenen, çocukları al da gidelim

SL ile oyundaki gezegen sayıısı da ikiye çikıyor. Yeni gezegenimiz Jobe volkanik bölgelerden su altına kadar yedi ayrı böülüme ve kendi yaratıklarına sahip güzel ama bir o kadar da öldürücü bir yer. Çöl gezegeni Rubi-Ka'da Omni-Tek ve Klan'lar arasında geçen olayların benzeri burada iki yeni taraf arasında geçiyor: Unreedmed ve Reedmed. Bu iki kadimırkı birbirine düşürense Novictum denen hayat özü. Yeni gezegenin mekanları oyunculara her türlü ölümü tattırabilecek kadar çeşitli: Bitki cenneti Nascence, dağlık arazi Elysium, dev şehir Adonis, buz cehennemi Penumbra ve alev cehennemi

♦**Işık oyunları boynunuza bir kılıç yemedikçe seyretmeye değer.**

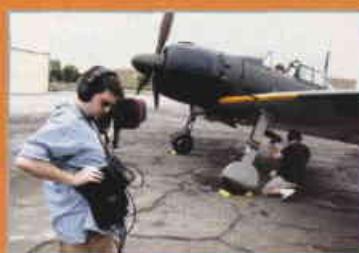


## kablodaki fısıltılar

### Sesler ne kadar gerçekçi?

Oyunlarda gerçeklik had safhaya varırken bu yolda uğraşılarda yorucu olabiliyor. LucasArts yapımcılarından işgal edilen California Havaçılık Müzesi'nde Secret Weapons over Normandy'nin sesleri üzerinde hummalı bir çalışma yürütülüyor. Yapımı devam eden oyun için Hellcat,

Hurricane, P-40 Warhawk SBD Dauntless, SNJ-4 Texan, Spitfire gibi efsanelerin ses kayıtları yapılmış.



### Kısa Kısa:

- Electronic Arts potansiyel hiti Ultima X'nun sitesini güncelledi. Site de yeni yaratık ve karakterler hakkında ayrıntıları bulabilirsiniz. Bunu dışında hız kesmeyen EA Battle for Middle Earth'un de sitesini açtı. Sitede yeni screenshot ve videolar emrinize amade:  
[http://www.ea-games.com/pccd/lotr\\_bfme/home.jsp](http://www.ea-games.com/pccd/lotr_bfme/home.jsp)  
[http://www.uxo.ea.com/feature\\_virtues.html](http://www.uxo.ea.com/feature_virtues.html)
- Tam da bu ay WoW'a ilgili haber yok diye korkarken yeni bir duvar

kağıdı yayınlandı: <http://www.blizzard.com-wow/wallpaper/wallpaperQB.shtml>

- Kısa bir süre önce piyasaya çıkan Dark Age of Camelot ek paketi Trials of Atlantis gücü rakiplerine rağmen üst sıralarda yer buldu. Hatta Amerikan tarihinin en çok satan oyunu Sims'in ek paketi Magic'ı bile alaşağı etti.
- Planet Call of Duty'ye altı yeni mod ve yeni duvar kağıdı eklandı: <http://www.3dactionplanet.com/callofduty>

## Ayın Siteleri

### [www.modguide.de](http://www.modguide.de)

Bu ay oyun modlarına doyacaksınız. İlk sistem tüm yeni ve klasik oyun modları için ga-yet doyurucu bir site. İsteyen oyunlara koşa-bilir isteyen nasıl yapılır konulu yazılarla da-labilir. Seçim size kalmış.

### <http://unreal.myexp.de/index.php>

Unreal suyuna çorba yani en geniş Unreal gruplarından biri: Haritalar, modlar, tutorialar, tartışma forumları. Yok yok.

### <http://japh.fwstudios.net/bg1tutu/>

Sizler de doyumsuz birer Baldur's Gate hastasısanız. BG 1 ve ek paketini bir kez de BG 2 motoruyla deneyin.

### [www.jk3files.com](http://www.jk3files.com)

Jedi Knight: JA yeni gelmişken modları gelmeye başlıdı bile. Bu sitede Jedi Knight serisiyle bilimum materyal emrinize amade.

### <http://www.bftsqaud.org/>

Türkiye'nin en organize Battlefield klanlarından birinin sitesi. İkinci Dünya Savaşı üzerine bilgilerden, galeri, download bölümlerine kadar ilgi çekici ve tıklanmayı hak eden bir site.

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

HP Lovecraft üzerine tanındık(!) çehresi olan bir arama motoru. Eserleri hayatı vs. Ne ararsanız burada.

Inferno. Jobe bol çeşitle oyuncuların gitmek isteye bileceği her yere sahip durumda. Bunların hepsi Redeemed ve Unreedemed tarafından pay edilmiş yerleşim birimleri ve bilimum oyuncuya dolu. Oyuna başlarken bir gruba ihtiyaç olursa Nascence'e bir göz atın. Yer çeşitliliği bol olmasına rağmen buralardaki yaratıkların yeniden oluşturulma sürelерinin uzunluğu can sıkabiliyor. Aynı şekilde bir yaratıkta düşen aletlerin farklılığı aradığınızı bulmak için onlarcasını katletmek zorunda bırakabilir.

SL'de Redeemed ve Unreedemed arasındaki anlaşmazlık size de yansımış durumda. Hatırlarsınız ki GTA 2'de bir mafyanın işini gördüğünüzde onun gözünde değeriniz artıken diğerleri için düşman haline geliyordunuz. Aynı durum SL'de de geçerli. Bir tarafın görevlerini tamamladıkça onlar için değeriniz (Shadowknowledge) artıyor ve size yardım etmeye başlıyorlar.

• Kalabalık çarpışmalarda bir an hersey birbirine girebilir.



sistemi nedeniyle 200'den 201'e atlama bir ömre maloluyor. Bu na örnek olarak level atlamanın gittikçe zorlaştığı Diablo 2 verilebilir.

### **Yapay zeki mi yapay embesil mi?**

Anlaşıldı, savaşacak bol mekan, karakter ve mekan var. Peki sözü verilen yapay zekalarıyla yaratıklar ne durumda? Kabul, zorlanıyorsunuz. Fakat yapay zekayla değil düşmanın abartılan yetenek ve gücüyle. Görceğiniz en çarpıcı zeka örneği grup halinde dolaşan yaratıkların gerektiğiinde abilerine başvuruları oluyor. Yaratıklardaki

Büyük makinelere toplanan Novictum sayesinde merhum yaratıklarına yeniden hayat verebilirsınız. Bunca rakiple başa çıkmak için oyuna çok sayıda yeni mühimmat eklenmiş. Fakat bunların bir çoğu klasik denebilecek çokta parlak olmayan aletler. Bunların asıl amacı oyuncularca toplanıp upgrade yoluya kullanılmaya değer aletler oluşturmak.

### **Güzel müzik, güzel grafikler ve güzel bir kız (ha?)**

Oyun grafikleri için yıllardır bir de değerleniyor kuralı geçersiz olduğundan grafiklerle de baya oynamış. Çokta iyi edilmiş. Özellikle çevresel grafikler oturup izlemenize neden olabiliyor. Bazı karakter hareketleri doğal durmadı dışında tam puanı hakediyor. SL kaliteli müzikleriyle atmosfere neler katabileceği ispatlamış. Parçalar oyunun havasına çok iyi eşlik ederken tekrar tekrar dinlenmemeyi hakediyor. Altı çizimleri gereken bir başka nokta da oyunun gerek yapısı gerekse serverları sayesile nette en hızlı oynanan oyunlardan biri olduğu. Kablo bağlantısını bırakın kaliteli bir dial-up bağlantıyla sahip oyuncular bile oynayabilirler. Tabii bu durumda oyunuz faturalar nedense hacizle sonuçlanabilir. Paketle birlikte gelen Notum Wars profesyonel oyuncular için (power gamer) büyük bir ekleni olarak tanımlanabilir. Profesyonel oyuncular için dedim çünkü neredeyse tüm oyun elementleri uzun süredir AO oynayan klanlar içinde organize olmuş

oyuncular için tasarlanmıştır. Bu nedenle tutorial tam da yetenek puanlarının dağıtımının başlangıcında sona eriyor. Paket ilâ ya yalnız oynaya-cağım diyenler için küçük boyutlu özel zindanlar oluşturuyor.

### **Sözün Özü**

Pakete genel olarak baktığımızda FunCom AO'nun orijinal dünyasını korumak ve geliştirmek için çok uğraştığını görüyoruz. Bu nedenle Shadowlands'a bir ek paketten çok yeni bir oyun demek doğru olur. Yapacak, görecek bir çok yeni şey olmasını bir kenara bırakın yapıldığı kökü değişiklikler eski AO oyuncularını şaşırtacak derecede farklı bir oyun oluşturmuş. Yalnız eklenenlerin bilim kurgudan çok fantezi ağırlıklı olması kemikleşmiş oyuncu kitlesini üzebilir. FunCom AO çıktılarında yaptığı yineleyerek SL'yi de bol bug, stabilite ve denge problemiyle piyasaya sürmüştür. Bu nedenle kendimi keşke beta test aşamasını bir kaç aydan fazla tutsalardı demekten alamıyorum. Yine de ana problemlerin bir kaç ay içerisinde giderileceğini düşünüyorum. O zaman final puanına helalinden on daha ekleyeceğim. Şu anki haliyle bile harcanacak zamanı hakediyor.

### **Artılar**

Yeni gezegen, yaratıklar, Shadowknowledge ve Shadowbreed sistemi, müzik, grafik, düşük pingli oyun

### **Eksiler**

Bug ve denge sorunu, yapay zeka, açık soru görev sistemi

### **Level Notu**



# Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

## Scumm VM Pocket PC

Platform: Pocket PC

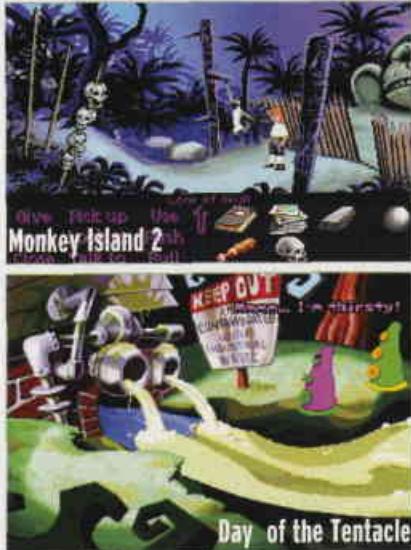
Tür: Emülatör

Bilgi için: [www.scummvm.com](http://www.scummvm.com)

Lucas Arts'ın eski adventure'larını hatırlar mısınız? Monkey Island, Maniac Mansion, Indiana Jones... Bir dönemde damgasını vuran bu oyunlar eminim ki eski oyuncuların arşivinde hala duruyordur. Peki yeni bilgisayarlarınız yüklediğinizde ne oluyor? Çalışmıyor galiba ha? Ah nedir şu eski oyunları çalıştırılmak için çektiklerimiz. O da PC bu da PC çalışmış... yok çalışmaz.

Lucas bu eski şaheserleri görmezden gelse de onların değerini gerçekten bilden birileri var. Eski oyunları unutmayan dört genç tarafından hazırlanan Scumm VM tüm bu oyunları oynamamızı sağlıyor. Nasıl mı? "Scumm" zamanında Lucas Arts'ın tüm bu oyunlarda kullandığı motor, Ron Gilbert'in yaratığı bu motoru kullanarak Lucas Arts'ın adventure ekibi bir dolu oyun yaratmıştı. Scumm VM (Virtual Machine)'i kurduğunuz zaman bu eski motor yeni PC'lerde de sorunsuz çalışıyor ve pek çok eski Lucas adventure'larını sorunsuz oynayabiliyorsunuz. Yani bir nevi emulatör. Üstelik Scumm kullanan başka oyunlarda var Scumm VM tarafından desteklenen. Mesela Kasım ayında verdığımız Beneath the Steel Sky, Simon the Sorcerer ve Broken Sword II. Bu oyunlardan ilk ikisi sorunsuz çalışsa da Broken Sword II sorunlu. Ayrıca Lucas klasiği Full Throttle'da aksiyon sahneleri çalışmadığı için yarı yamalak oynanıyor. Ama ekip proje üzerinde hâlen çalışıyor ve gelecekte bu sorunları çözeceklerini umuyoruz.

İşin güzel yanı Scumm VM sadece PC'ler için değil, Linux, Palm ve Pocket



PC gibi pek çok farklı platform için hazırlanmış. Ve bunların en çarpıcı olanı Pocket PC için olan. Çünkü bu eski oyunların çözünürlükleri düşük olduğu için PC'de pek güzel gözüküyorlar. Ama Pocket PC ekranı oyunların original çözünürlüğünde olduğu için bu oyunlar bir anda bugüne kadar gördüğümüz en iyi grafaklı Pocket PC oyunları haline geliyor.

Oyunların performansı konusunda endişe etmenize gerek yok. Yeni nesil 400MHz'lik PPC'lerde oyunlar hiç sorunsuz oynanabiliyor. Buna Lucas adventure'larının harika hikaye ve oynanışlarını da ekleyince Scumm bir anda Pocket PC'de bulabileceğiniz en iyi oyun deneyimi haline geliyor.

Scumm'i yüklemek için <http://www.scummvm.com/downloads.php> adresinden Scumm'in Pocket PC versiyonunu çekip hafızaya kopyalamanız yeterli. Daha sonra eski adventure'ları bir klasör içinde kopyalıyorsunuz. Oyunlar 8-10MB tutuğ için fazla hafıza kartınız yoksa büyük dosyalarınızı ve programlarınızı temizlemeniz gerekiyor. Ama bir hafıza kartınız varsa bütün Lucas adventure'larını birden kopyalayabiliyorsunuz. Scumm'ı indirip kurmak tamamen yasal. Ancak oyunlara hali hazırda sahip olmanız lazımdır. Çünkü Scumm'in sitesinde oyunlar bulunmuyor.

## Scumm VM ile neler oynarsınız?

Scumm VM'yi yükledik oyunlarda var ama hangisi iyidir? İşte sizin için Level'in tavsiyesi en iyi 5 Scumm adventure'st:

### Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Sizin oynadığınız ilk adventure neydi bilmiyorum ama hem ben hem de pek çok oyun için adventure ile tanışma Zak McKracken anlamına geliyor. Bir oyun sırasında araba kaportasında çatal ile müzik yaptığımızda veya mikrodalgaya yumurta koyup patlattığımızda oyun dünyası ve yapılabilecekler sınırsız gözükürdü gözümüze. Çok basit grafikler ile bugün o çekiciliğe sahip değil elbette. Ama Zak McKracken'in esprili hikayesi ile bugünün adventure'larına taş çıkaracağına şüpheniz olmasın.

### Day of the Tentacle

Maniac Mansion'ın devamı olan Day of the Tentacle'da bir birinden şaşın 3 karakteriniz ile Dünyayı ele geçirmeye karar veren Purple Tentacle'ı durdurmanız gerekiyor. Bunun için meşhur malikaneye geri dönmek ve Dr. Fred'in manyak buluşlarını sersem kahramanlarımıza kullanıp faciadan faciaya koşmamız gerekiyor. Eğlenceli hikaye ve karakterleriyle elinizden düşmeyecek bir oyun. En önemli özelliği tüm Scumm oyunları için de en iyi grafiklere sahip olması.

### Indiana Jones and the Fate of Atlantis

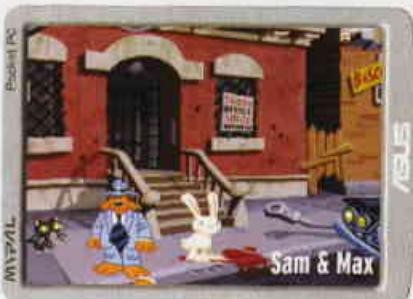
3D keşfedildeden önce Indy'nin çok daha sakar ve eğlenceli bir karakter olduğunu biliyor musydunuz? Üstelik maceraları ona daha çok yakıyordu. Indiana Jones adventure serisinin en iyi oyunu ise kesinlikle dördüncü oyun Fate of Atlantis idi. Zeka dolu konuşma ve bulmacalarıyla bir nefeste oynayıp bitireceğiniz muhteşem bir adventure, Fate of Atlantis. Üstelik grafikleri de oyunun yapıldığı dönemde göre çok iyi.

### Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge

Tartışmasız en iyi Monkey Island oyunu. Tatlı 2D grafikleri, ilginç bulmacaları ve Guybrush'in şapşallığı ile tam bir klasik. Üstelik Guybrush'in şapşallığına karşın oyunun bulmacaları mantık dolu. Bu kadar sevimli ve eğlenceli olmasına karşılık bu kadar mantıklı ve ayağı yere basan bir oyun daha olduğunu hissetmiyorum. İkinci oyun en iyisi olsa da ilk oyunda kazığa geçirilmiş üç adamı incelediğinizde Guybrush'in adamların isimlerini "Sish-ke-Jack, Sish-ke-John, Sish-ke-Bob" olarak telaffuz etmesi hala aklımdadır.

### Sam and Max: Hit the Road

Bu aralar ikincisi yapılan bu tatlı oyunda Lucas şaşın karakter yaratma konusunda kendini aşıyor ve karşımıza bir köpek, biri tavşan iki özel dedektif ile çıkarıyor. Sam'ın (köpek olan) tüm umursamazlığına karşın Max'ın (tavşan olan) psikopatlığı bırakın oyun dünyasını gerçek yaşamda da, "iyi polis - kötü polis" kavramına aşmış yeni bir boyut katıyordu. Tüm Lucas oyunları gibi gülmeten sizi kırıp geçiren Sam & Max, grafikleriyle de Scumm oyunları içinde en üst sıralarda.



# Oyunlar

## Magus

Platform: Cep Telefonu

Tür: Aksiyon

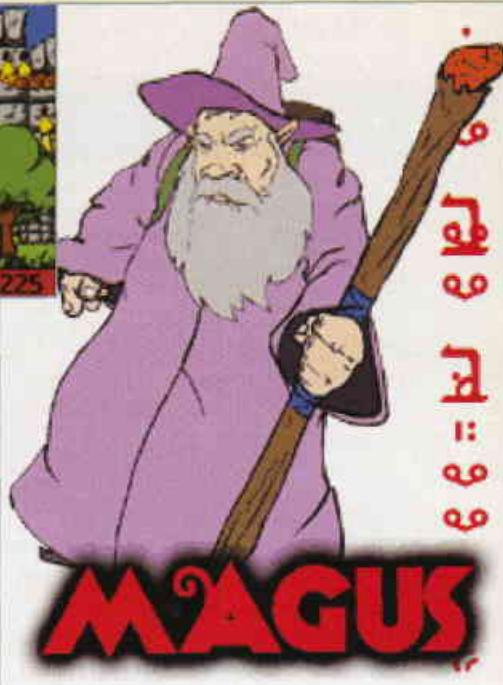
Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com)

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

Kötü Zidornlar'ın kara büyütüleri yaptıktırı büyülerle, Andorfların güneşinin doğmasını engellemiştir. Bir şekilde kaçış kurtulmuş olan Andorf Büyücüler Meclisinin üyeleri, hummalı bir çalışma sonucunda, 'bu işi halletse halletse bizim Magus halleder' diyerek, son görevinden henüz gelmiş olan kahramanımıza durumu bildirirler. Yani bizim Magus Dede, Gandalf misali görevden görevde koşan atletik bir büyütür.

Magus kara büyütü kaldırmak için bir dolu iksiri toplamak zorundadır. Başta işi dağ bayır gezip iksir toplamak gibi görünse de çok ciddi bir sorunu vardır. Çünkü bu iksirler düşman işgal altındaki Andorf başkenti Helgoria'dadır. Yani bu düşman hatları gerisine düzenlenen gizili ve özel bir görevdir. Yani Gandalf ol-



mak yetmeyecek biraz da Splinter Cell ruhu gerekecektir. Bu yüzden bu görevi başarmak için Magus'un bize ihtiyacı vardır.

Magus FRP temaları içeren bir platform. Sakalından daha uzun zıplayabilen ve Fireball gibi büyüler kullanabilen karakterimiz ile hopla zıpla bu iksirleri toplamak zorundayız. Oyunun ilk seviyesinde daha çok börtü böcekle uğraşıyorsunuz. Düşmanlarınızı, eğer gücün karanlık tarafındaysanız, öldürerek, diğer tarafındaysanız üzerlerinden atlayarak bertaraf edebiliyorsunuz. Daha sonra da, gerektiği kadar iksiri toplayıp, geçiş anahatlarıyla seviye atlıyorsunuz.

İleri seviyelerde oyun coştuğa koşuyor sizini zorlaştırmak için her şeyi yapıyor.. Altan fışkıran alevler, kafaniza kafaniza atılan bombalar hayatı zindan

ediyorlar. Ayrıca dikkatli olmak lazım; yoksa, her şeyi doğru yapıp oyun sonuna geldiğinizde bir de bakmışınız oyun bitmemiş!

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210,

6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 6650, 3300, N-Gage

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet

## Cominek

Platform: Cep Telefonu

Tür: Aksiyon

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: [www.oyunparki.com](http://www.oyunparki.com)

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

Penguen tayfasından hastası olduğumuz karikatürist ustaların mobil yaşam için hazırladığı bir proje Cominek. Şimdi Başarı Mobile bu sevimli karakterin bir de oyununu çıkardı. Oyunda kendi halinde, orta halli bir çayırda otlamakta olan inekler birden çat kapı ziyarete gelen dost uzaylıları karşısında buluyor. Sevimli İnekçik "Bu uzaylılar ne de şimdendifere benziyor dur şunlara bakarken dalıp gi-



deym" diye içinden geçiriyor. Ancak uzaylılar bu anlamlı bakışa kanıp onun arkadaşları seçilmiş kişi olduğuna kanaat getiriyor ve büyük görevini açıklıyor: Evrenin sırlarını bütün uzaya yaymak.

İşini kolaylaştırmak için evrenin sırlarını da veriyorlar üstüne. Ama gelin ve dahi görün ki O daha olayı idrak etme aşamasındayken diğer inek arkadaşları bu sırları hupur hupur yapıyor! Kendine gelip de durumu fark ettiğinde iş işten geçmiş oluyor tabii. Bizim Sevimli İnek de kendini bilime verip evrenin sırlarını sıfırdan bulmaya girişiyor. Ne kadar zekice değil mi? Ve işte sonda da karımıza 'cominek' ('cam fanuslu inek' demek herhalde) olarak çıkmıyor.

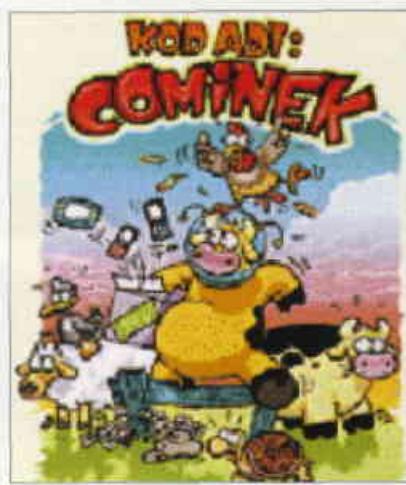
Her akılda başında Cominek gibi o da, bu işi en rahat cep telefonu aracılığıyla yapabileceğini düşünüyor tabii (öyle ya, uzaylılar arasa nasıl bulacaklar onu?) ve çayır, çimen, tarla gezip bul-

bildiği her kontör kartını toplamaya başlıyor (Buradan aslında Turkcell'in kontör kartlarını tırında yetiştirdiğini öğreniyoruz). Ama Cominek kardeşim sadece kartları toplaması yetmeyecek. Topladığı kartları civardaki engelleme taktılmadan, ki bu civarda çok engel vardır (çukurlar, çitler, serseri mayın gibi dolaşan koyunlar ve normal bir tren gibi), varış noktasına ulaşması gerekmektedir.

Cominek karakterini yaratan Selçuk Erdem. Oyunun grafiklerini hazırlayan ise Level ahalisinin favori karikatüristi Yiğit Özgür. Siz artık düşünün oyunun grafikleri nasıl şahanedir. Oynarken bir yandan da gülmek ne denli muhtemelidir.

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 3300, N-Gage; Sony-Ericsson T610

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet



# Oyunlar

## Puyo Puyo

Platform: Nokia N-Gage

Tür: Biceri

Yapım: Sega

Dağıtım: Sega

Multiplayer: 2 oyuncu (Bluetooth)

Bilgi için: [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

PC ve PS II oyunları daha komplike ve detaylı hale geldikçe eğlenceli ve basit oyunlara hasret kaldık. N-Gage bu açığı kapayacak gibi görünüyor. Taito'nun geliştirdiği Puzzle Bobble ve Sega'nın Puyo Pop'u N-Gage'in bu konudaki önemli iki oyunu. Ama bana sorarsanız Puyo Pop daha eğlenceli.

Puyo Pop bir parça Tetris'e benziyor. Yukardan düşen balonculukları eşleyerek yok etmeye çalışırsınız ve size ayrılan alan doldurduğunda oyunu kaybedersiniz. Oyunda ilerleyebilmek için düşen balonculukları en az dörtlü gruplar halinde yan yana getirerek yok etmelisiniz. Bir seferde ne kadar çok balon yok ederseniz o kadar çok puan alırsınız. Özellikle aynı anda iki farklı renkteki grubu

yok etmek en yüksek puanları getiriyor.

Puyo Pop'un en eğlenceli yanı tek kişilik oynarken de karşı alanda oynayan yapay zeka ile yarışıyor olmanız. Böylece siz veya rakibiniz fazladan balon yok ettikçe rakibe renksiz balonlar yollarak işini zorlaştırmıştır. Yani işin püf noktası rakibe pişik yapmak. 5 balon yok et-



tığınızda rakibe bir renksiz balon giderken aynı anda farklı renkte 6'lı iki grubu yok edince rakip ekranında 2-3 sıra renksiz balonu bulup afallayabiliyor. Sonunda kendi ekranınızı temizlemekten çok rakibinkini doldurmaya çalışıyorsunuz. Çünkü siz kendinizinkini ne kadar temiz tutarsanız tutun rakibiniz öyle ya da böyle size bir sürpriz yapıyor.

Oyunun tek kişilik modunda Puyo dünyasına düşen ve buradan çıkmak için tek yolu rakiplerini Puyo Pop'da yemek olan bir karakteri canlandırıyoruz. Doğal olarak gittikçe zorlaştıran rakipleri ard arda yemek hedefimiz. Ama Puyo Pop'un en zevkli yanı Bluetooth üzerinden arkadaşlarınızla oynamak. Oyun sırasında mücadele kızışır karşılıklı renksiz balonları yolladıkça siz de Puyo balonları gibi hoplayıp ziplamaya başlıyorsunuz.

## Sonic N

Platform: Nokia N-Gage

Tür: Platform

Yapım: Sonic Team

Dağıtım: Sega

Multiplayer: Yok

Bilgi için: [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

Tüm platformlarda dünyanın en sevilen oyun karakterlerinin başında gelir Sonic The Hedgehog. Gerçi "Zip zip yerinde durmadan deli gibi koştururan mavi bir kırpin nesi sevilebilir" diye sorabilirsiniz? Peki söylevin bakalım bir musluk tamircisinin nesi sevılır? Neyse bu derin konuları daha fazla deşmeyelim. Sonic sevilsin veya sevimesin oyunları özellikle Sega konsollarında büyük kitlelere ulaştı ve buradan başka platformlara da geçerek bağımlılık yarattı. Sonic'in son adresi ise N-Gage.

Sonic N'de mavi kırpımızın dışında en yakın arkadaşı Tails (sincaptır kendisi)

ve sevgilisi Amy'yi de oynayabiliyorsunuz. Ama oyunu ilk elinize aldığınızda işe Sonic'den başlamak isteyeceğinizne şüpheniz olmasın. Çünkü hiçbir şey Sonic gibi delicesine fıldır fıldır dönüp altın



halkaları toplayamaz. Ama dikkat edin bir vurulduğun mu o halkalar elinizden uçuyor. Ve halkanız yoksa bir sonraki vuruşunuzda Sonic kardeşe veda ediyoruz. Oyunda ustalaşana kadar bu çok sık başınıza gelecek bir şey. Çünkü Sonic dünyanın en hızlı platform oyunu ve başta kontrol etmekte zorlanabiliyorsunuz. Üstelik oyunu ne kadar hızlı oynayabilirseniz o kadar avantajınıza. Çünkü pek çok engeli aşmak için iyice hızlanmış olmanız lazım. Yoksa geri gidip hız almak vakit, dolayısıyla da bonus kaybettiriyor.

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

### Port Royal Cepte

Anno 1503 dahil bir çok ünlü oyunu cep telefonlarına uyarlayan Elkware, Port Royal 2'yi ve daha çok bir fırsat bir fırsat koparan Sacred'ı da cepler için hazırlıyor. Yapımıclar oyunları mümkün olduğunda orijinaline sadık hazırladıklarını duyurdular. Oyunlar çalışmak için

Java destekine sahip son dönem telefonlara ihtiyaç duyacaklar. Ayrıca <http://www.elkware.de>

### Nokia'dan tarzı olanlara

Nokia, Nice'de düzenlenen Mobil Internet Konferansında yeni telefon modellerini tanıttı. Bugüne kadar gördüğümüz Nokia modellerinde çok farklı olan telefonlardan en ilgi

çekici olanı 7200. Kapaklı ve oldukça küçük yapısıyla Nokia tarzından biraz farklı ve göz alan bir telefon 7200. En önemli özelliklerinden biri telefonun değiştirilebilir kapağının bir kısmın modern desenlere sahip kumaşa kaplanmış olması.

Bu sayede telefon çok daha sık ve sıcak gözüküyor.

Üst kapısında küçük bir ekran ve dijital kamera olan telefon, küçük videolar da kaydedebiliyor. Telefonun yeni özellikleri ise PC'deki chat ortamına katılmaya hazır olması ve telefonda konuşamayacağınız durumlarda size arayanlara "Şu an toplantımdım eğer önemliyse mesaj atın" gibi notlar iletebilmesi.



# Konsol Ustası



Şimdi size büyük bir rezilliğimden bahsetmek istiyorum. Konumuzu belki tahmin etmişsinizdir. Evet, geri sayım. Gayet karizmatik, havalı bir şekilde burada kendi kendime bir geri sayım başlattım. Belki dikkatinizi çekti, belki de çekmedi, fakat sonunda şahane bir hareket yaparak askere gidecektim. Aynen Burak gibi askere gidiyordum. Bir gün açıcaktınız Konsol Ustası'ni, Tuna yok! Geri sayım planını yaparken de kendi kendime diydum: «bir de bakarmissın gitmezmişim askere ne komik olur ya». Tam bir senedir aşkerlik yolunu planladığımızdan, gideceğimden o kadar emindim ki böyle davranışlara girdim. (benim bile bilgim yoktu yani, o kadar - blx) Tahmin etmediğim şey, bir şekilde yükselsans programına gireceğimi ve büyük bir şansa yeniden üniversite yollarına düşüm. Sonuçta yine buralardaydım (buraya bir gülen surat koyalım) (yok sana surat murat :- blx).

Tuna Sentuna  
tsentuna@level.com.tr

## HABERLER

### **iQue GELİYOR!**

Geliyor da nereye geliyor. Ülkemizden çok uzaklarda Çin'de Nintendo rüzgarları esmeye başladı. Çin'deki nüfusu ve pazarı fark eden Nintendo, farklı konsol projesini sadece bu ülke için hazırladı ve şu sıralar satışa sunmuş olmalı. iQue fotoğrafından da anlayacağınız üzere sadece

yüklemeyi düşünürseniz, aynı oyunu bedavaya kartınıza indirebiliyorsunuz. Oyun fiyatları yaklaşık 6\$ olacak; konsolun fiyatıysa 568 Yuan, yani 69\$. Sistemin NTSC desteği sunması, PAL kapsamında yer alan Çin'den dışarı çıkararak dünyaya yayılacağınnı da bir göstergesi belki de.

### **GUNDAM'DE SON NOKTA...**

PS2'lerimize yeni bir Mobile Suit Gundam geliyor. Oyunun ismi tam olarak Mobile Suit Gundam: Encounters in Space. Buradan da anlaşılacığı gibi oyunun büyük bölümünü uzayda geçiyor. Orjinal Gundam hikayesinin ikinci yarısını konu alan Encounters in Spa-



bir kontrolörden oluşuyor ve içinde bir N64 saklı. Güç ünitesi, televizyon kablosu, 64MB Flash kart ve Doctor Mario'nun tam sürümüyle birlikte gelen konsola oyunlar çeşitli makinelerden yükleniyor. Bu makineler de birçok mağazanın içinde görülebilecek. Üstelik yüklediğiniz bir oyunu daha sonra silmeye karar verip, hemen ardından fikrinizi değiştirmekten yararlanabileceksiniz. Side Story ve Ace Pilot modları ile yeni robotlara ve karakterlere ulaşabileceğiniz oyunun grafik yapısı ve efekt kalitesi de şu an için gayet iyi görünüyor. İşin

gazel tarafı bu değil. Ara sahnelerin hepsi Anime kalitesinde. Hikayeyi dizişi izlermiş gibi takip edebileceksiniz. Bu ayın ortalarında yeniden Mech'lerimize biniyoruz.

### **UZUMAKI NARUTO**

...ve Naruto sonunda PS2'lere geliyor. Her ne kadar GameCube oyunun ikinci versiyonuna çok yakın bir zamanda kavuşacak olsa da, PS2 sahibleri seride adım atabilecekleri ilk noktayı yakında görebilecekler. Naruto: Narutimate Hero bir dövüş oyunu ve tam anlamıyla anime çizgileri taşıyor. Hatta öyle ki, kendinizi çizgi filmin içinde sanabilirsiniz rahatlıkla. Dizideki karakterlerin bir çoğunun bulunduğu oyun, arena sisteminde bir savaş stilini kullanacak. Buna göre bulunduğunuz bölümün olaklarından faydalananarak, rakibinizden uzaklaşıp menzilli saldırular gerçekleştirebilirsiniz. Birçok farklı saldırı biçiminin yanında, özel saldırılarda da enteresan bir özel-

lik var. Özel atağınıza yaptıktan sonra ekranda beliren tuşlara zamanında basmanız gerekiyor. Bunu her iki oyuncu da yapıyor ve saldırıyı yapan kazanırsa saldırıcı gerçekleşiyor, rakip taraf kazanırsa saldırıcı kesiliyor. Bandai tarafından hazırlanan Naruto, Japonya'da piyasada. Buraya ne zaman geleceği halen bilsiz.

### **UÇAN GEMİLER...**

Artık elimizde Final Fantasy XII hakkında da birkaç bilgi var. Bu oyun hakkında serrip sir vermeyen Square Enix, birkaç ekran görüntüsü ile ne yaptıklarının sinyallerini verdiler. Yeni oyunda Final Fantasy X'dan tanıdığımız Tidus'un benzeri bir karakter, Vaan başrolde olacak. Hiçbir FF'de eksik olmayan güzel bayanın rolünü de Ashe üstlenecek. Ashe, kalkanı, kılıcı ve süper-mini eteğiyle şuan bile gözleri kamaştırıyor. Yalnız şunu belirtmekte fayda var: Bu isimler her an değişim gösterebilir, kendinizi alıştır-



ce'de Amuro Ray'in kontrolünü alarak Principality of Zeon'a karşı mücadeleizi sürdürceksiniz. Side Story ve Ace Pilot modları ile yeni robotlara ve karakterlere ulaşabileceğiniz oyunun grafik yapısı ve efekt kalitesi de şu an için gayet iyi görünüyor. İşin

mayın. Konu olarak hala tam olarak ne göreceğimizi bilmesek de, hikayenin geçeceği dünya uçan gemile riyle ünlü bir yer olarak tasarılanmış ve Final Fantasy Tactics dünyasından da etkiler görülmekte. Mekan tasarımları yapılrken FF ekibinin Türkiye'ye gelip buradaki Akdeniz yapılarını örnek almış olması da hayli ilginç bir unsur. Bir FF oyununda Türkiye! Square Enix oyunun Japonya çıkışının Mart 2004 demisti. Mart'a da bir şey kalmadığına göre aslında oyun hakkında birçok detay belli, fakat bizden gizliyorlar. Bu da demek oluyor ki, oyun hakkında her an bilgi seli gelebilir. Bekleyelim...



karakterin kendine has gelişimini kontrol edecek ve ilk oyunun pek de başarılı olamadığı bu noktanın keyfini çıkaracaksınız. Senaryo yine ilk oyundaki anlatımla sunulacak: Bölüm sonlarında ve aralarında sunulan ara sahnelerin sizi görevlerinize yöneldirmesiyle... Yeni Baldur's Gate'e gelen bir diğer güzellik de farklı eşyaları birbirleriyle karıştırarak elde edeceğiniz yeni eşyalar. Mesela bir masa ile bir feneri aynı yere koyup çalkalaranız, ortaklığını aydınlatan saç-



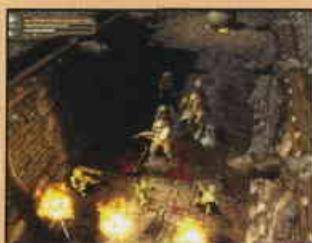
tokuşturuluyor. Yıllar önce PC'lerde ve PSOne'da severek oynadığımız Destruction Derby, Studio 33 tarafından PS2'lere hazırlanıyor. Tam 13 pist ve 4 arena içerecek Destruction Derby Arenası 20 kişi karşılıklı internet üzerinden de oynayabilecek. Tek kişilik oyundaysa seçeceğiniz bir karakteri ve kazandığı arabaların kaderini kontrol edeceksiniz. Araçların birbirine çarp-

ışımı Shoot'em Up yandan görenüşlü bir oynanış sunuyor ve özellikle görsel efektleriyle hayli başarılı. Oyun şu anda piyasada, ama sadece Japonya'da. Gerçi gayet basit bir oynanış sunması ve menülerinin yine İngilizce bırakılması nedeniyle herkes oyunu rahatlıkla oynayabiliyor. Border Down'in kuralı şu şekilde: Arcade veya



## KARANLIK İTTİFAK

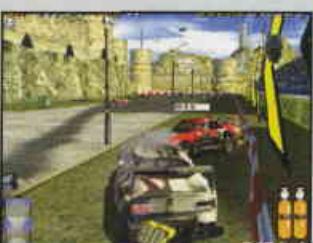
2001'in en iyi oyunlarından biri, Baldur's Gate: Dark Alliance yeniden PS2 ve Xbox'ıara geliyor ve hatta şu an piyasada olabilir bile. Black Isle ve Snowblind Studios tarafından hazırlanan Dark Alliance 2'de oynanabilir karakterlerde bir artış görülmüyor. 5 yeni karakterin ekleneceği oyunda her



ma sapan bir masanız olur. Eğer anlatılanlar doğru çıkarsa, Dark Alliance 2 için bir klasik diyebiliriz.

## AMAN ARABANIZ ÇİZİLMESİ...

Sadece bir çizik, mikroskopla bakıldığından bile ancak görülebilen bir çatlak yüzünden tüm trafik aksayabilir. İnsanların arabalarına olan garip düşkünlüğü asla farklılık göstermez... diyebildiğim, ama demiyoruz; çünkü dünyanın bir bölümünde arabalar hunharca birbirlerine



masını konu alan bir oyun olması nedeniyle, hem fizik kurralları, hem de hasar detayları olabildiğince gerçekçi olacak. Aralık'ın ilk haftasında Avrupa'da görebilirsiniz.

## DREAMCAST'İN SON SHOOT'EM UP'I

Dünya üzerinden hız silinen, ama Lik-Sang ve birkaç önemli şirketin çabalarıyla hala su yüzeyinde tutulmaya uğraşan Dreamcast için son kaliteli oyun da yapıldı. Border Down

DC için özel yapılan Remix modlarından birini seçerek oyuna başlıyorsunuz ve Border'ınızı seçiyorsunuz. Yeşil, Sarı ve Kırmızı Border'lar seçenekleriniz. Bu bir nevi hak seçme sistemi. Yeşil kısımla oyuna başlarsanız 3 hakkınız oluyor, ama oyun daha zor oluyor; sarıyla başlarsanız oyun daha kolay oluyor, fakat 2 hakkınız oluyor vb. Farklı silahlar elde etmek yerine, aynı silahı güçlendirmeye yönelik oyundaki süper silahınız asında oyunun kaderini belirleyecek şekilde tasarlanmıştır. Oldukça zor ve mücadele gerektiren bir shooter olan Border Down'ı tavsiye ediyorum ve bu ufak inceleme okuduğunuz için de teşekkürlerimi sunuyorum.



# Baskıyı Durdurun!

- Nintendo GameCube ile beklediği başarıyı elde edemediğini ve tüm yıl boyunca çok az kar ettiğini açıkladı. Gelecek yılki E3 fuarında yeni bir cihazın tanıtılacığını da açıklamasına ekledi.
- Infinium Labs ve Venturcom, Phantom isimli konsolda Windows XP sisteminin kullanılacağını belirtti.
- SEGA donanım alanından çekildiğinden beri kar ediyordu ve etmeye devam ediyor. SEGA ölmeyecek!

- hazırla oyun yapmak üzere anlaştılar.
- Tüm konsollar için hazırlanan Spawn: Armageddon'da Marilyn Manson imzalı parçalar göreceğiz.
- TDK İki Muppet Show oyunu hazırlıyor. Muppets Party Cruise PS2 ve GameCube için hazırlanırken, Spy Muppets: License to Cook Game Boy Advance'de görülecek.
- Microsoft'un Xbox Live online oyun servisi, 500.000 kullanıcıya hizmet ve

- oyun servisi başarısını yakaladı. Bu servis tam 19 ülkede aktif.
- Sony yılbaşı sezonu için tam 1 milyon dolarlık ödül hazırlıyor. PlayStation 2 Combo Pack satın alıp, üstündeki seri numarasını us.playstation.com adresine 16 Ocak'tan itibaren yollayan kişilerden biri, 1 milyon doların sahibi olacak.
- Midway 2004'ün yazında piyasaya sürecek PS2 oyunu ESPionage'ın ismini Psi-ops olarak değiştirdiğini açıkladı.

**Garip bir hikâye, garip bir macera...**

# BEYOND GOOD & EVIL

**Rayman'in yaratıcısından yeni, sıradışı bir kahraman doğuyor**



LEVEL HIT

Bilgi için: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: Aksiyon-Macera İngilizce gereksinimi: Orta Desteklenenler: Dual Shock

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

**M**ichel Ancel... Bu adamı hatırladınız mı? Rayman'ın yaratıcısı? Kolsuz ve bacaksız kahraman? Platform? Halâ hatırlamadınız mı??? Belki bu bir şeyler hatırlamanıza yardımcı olur: Hışır hışır...(Okuyucuya 10 dolar ver!)

Orijinal bir oyun yapmanın ne kadar zor olduğunu tahmin edebilirsiniz. Ama

Michel Ancel sıradışı bir kahramanla ve eğlenceli bir platform oyunuyla bunu başardı. Şimdi yeni ve farklı bir "proje" ile yeniden karşımızda: E3'te Project BG&E olarak sunumu yapılan, yeni ismi ise Beyond Good & Evil...

### Derin projel

Barişçıl bir gezegen olan Hyllis bir yaratık ırkı tarafından işgal edilmiştir. Hyllis'te yaşayan Jade de bu işgale ve yıkımı son vermek için gezegenin savunma timi Alpha Sections'ı bulur. Alpha

Sections'la beraber işgali durdurdu Jadede, daha sonra IRIS adındaki isyankârlar dan bir iş alınca ortalık karışır. IRIS, Jade'in kafasını karıştırır, bu işgalin aslında devletin işi olduğunu iddia eder. Ve macera başlar...

Oynadıkça daha çok içine girdiğiniz, daha çok oynamak istediğiniz bir oyun Beyond Good & Evil. Bunda hikâyedeki belirsizliğin payı da var, ancak oyun her yönüyle çok iyi hazırlanmış.

Oyunun dünyası tek kelimeyle "büyük". Final Fantasy'dekine benzer bir dünya yapılmış. Her yerde farklı bir renk, her yerde ilginç ve etkileyici yaratıklar... Bunlara bir de çok iyi dengelenmiş bir oynanış eklenince her şey tamamlanıyor.

Beyond Good & Evil'da kontrol ettiğiniz asıl karakter Jade, ama bu "sorunlu" macerada yalnız değilsiniz. Oyun size birçok konuda yardımcı olan (olayları çözmenizde,avaşlarda vs.) yarı-domuz arkadaşınız Page'le başlıyorsunuz. Jade'le oynarken Page'i de kontrol edebiliyorsunuz. Oyunu başladıkten birkaç dakika sonra Page yeni "jet-pack"lerini takıyor ve zor durumda kaldığınızda Üçgen tuşuyla bunu kullanabiliyorsunuz. Ama onu sadece jet-pack'i için sevmeyin, dedim ya, Page birçok konuda size yardım ediyor. Bulduğu İngiliz anahtarıyla telle kaplanmış kapıları açıyor, ne olduğunu anlayamadığınız zamanlarda siz olayları açıklıyor, ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Ama Page'in enerjisi bittiğinde ona enerji vermelisiniz.

Beyond Good & Evil'ı aksiyon ve macera (adventure) olarak ikiye ayırilabiliriz. Oyunun her anında aksiyon yok. İlginç bir sistem kurulmuş. Karşılaştığınız bulmacalar, diğer saf macera oyunlarındaki gibi zor ve "puzzle" tipinde değil. Mesela antik madende bir geçidi açmak için çevrenizi kontrol etmeniz ve birkaç tahta kutuyu patlatmanız gerekiyor. Bunu da şu şekilde gerçekleştiriyorsunuz: Geçitlerin veya kapıların olduğu yerlerde yerin altında yaşayan, balona benzeyen yaratıklar var. Page'den jet-pack'lerini kullanmasını istediğinizde zıplıyor ve yaratık yüzeye bir "uçan balon" çıkarıyor. Buna





vurmak için X tuşuna

bastığınızda da ekrana bir hedef çıkıyor ve hedefi hareket ettirerek kutulara isabet etmeye çalışıyorsunuz. Uzun bir yol, ama orijinal.

Çok fazla detay içeren bir oyun Beyond Good & Evil.

Bu sayede hiçbir zaman oyundan sıkılmayorsunuz. Her kapının arkasında yeni bir şey buluyorsunuz. Oyunun farklı bir tarzı, farklı bir oynanışı var. Jade'in devamlı yanında taşıdığı fotoğraf makinesinden başlayalım. Oyunu farklı yapan şeylelerden ilki bu. Hyllis'in büyülü bir dünya olduğundan bahsetmiştim. Oyunu oynarken kendinizi bir masalın içindeymiş gibi hissediyorsunuz. Hyllis'te yaşayan yaratıklar da oldukça ilginç. Fotoğraf makinenizle bu yaratıkların fotoğrafını çekiyor ve çektiğiniz fotoğraflardan para kazanıyzınız (oyunun başında kendi arkadaşlarınızı da çekeriliyorsunuz). Bunu yapabilmek içinse biraz fotoğraftan anlamamanız gerekiyor, çünkü kötü odaklı olan, kareye tam oturmayan veya uzaktan çekilen fotoğraflar kabul edilmiyor. Kazandığınız paralarla da "pearl"ler, yani inciler satın alıyorsunuz. Pearl'leri de alış-veriş yaparken kullanıyorsunuz. Oyunda alabileceğiniz çok fazla sayıda eşya var. Bulaların bazıları geminiz için (turbo vb), bazılarıysa Jade için... Ayrıca fotoğraf makinenizi de geliştirebilirsiniz. İlk sekiz fotoğrafraftan sonra yeni bir objektif veriliyor. Bu objektifle daha fazla "zoom" yapabiliyor, uzaktan fotoğraf çekebiliyorsunuz.

### Oynanış ve benzerleri...

Oyunun oynanabilirliği oldukça iyi. Kontroller karışık değil. Oyun ilerlerken fotoğraf makinesi ve silahlar arasındaki değişim otomatik olarak gerçekleşiyor. Yani savaş sahnelerinde Jade elindeki fotoğraf makinesini bırakıyor ve sopasını alıyor. Sol D-pad'le ilerlerken



sağ D-pad'le de kamerayı çevirebiliyorsunuz. X tuşunda birkaç saniye basılı tuttuğınız zaman Jade özel hareketini yapıyor. Bunun dışındaki vuruşları ise yine X tuşıyla yapıyorsunuz. Hangi hareketi yapacağınızı siz karar veremiyorsunuz. Art arda tuşlara bastığınız zaman her şey otomatik olarak gerçekleşiyor. Bu sistem Beyond Good & Evil gibi bir oyuna oldukça uygun. Aksi halde hızlı savaş sahnelerinde ne yapacağınızı şaşırlırdırınız.

Savaş sahnelerinde zaman zaman ağır çekimlerin kullanılması da oyuna sinema-vari bir hava katıyor. Mesela tam vurulurken son anda takla atarak kaçınızı ağır çekimde izleyebilirsiniz. Ama her zaman değil...

Oyun grafik açısından radikal bir tarza sahip. Aslında karakter tasarımları ve çevre Little Big Adventure'i hatırlatmıyor değil, ama asıl farkı yaratan şey modeller. Bu kadar orijinal yaratığı bir arada bulabileceğiniz başka bir oyun da yok. Hele ki boss'lar, yani bölüm sonu yaratıkları tam bir sanat eseri. Mesela ilk boss dev, uçan bir yılan. İlk karşılaşlığınızda onu izlemekten birkaç saniye hareket edemeyebilirsiniz. Çünkü gerçekten de çok etkileyici...

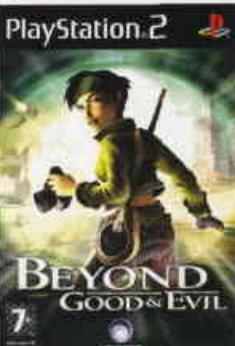
Genel olarak da grafiklerdeki canlılık oldukça hoş. Her şey göz alıcı güzellikte... Hyllis diye bir gezegenin gerçekten olup olmadığını araştırmayı! Bu arada unutmadan... Her şey çok güzel, ancak oyunun sık sık ağırlaşması hoş değil. Yani hârtı sayılır bir "frame-rate" soru-

nuyla karşı karşıyayız. Kamera da bir diğer problem. Ama buna zamanla alışabileceğinizi umuyorum.

Oyundaki müziklerin kullanımı da çok profesyonel. Yerinde devreye giren müziker oyuncuya daha fazla havaya sokuyor. Özellikle savaş sahnelerindeki müzikerler çok kaliteli ve başarılı. Bunlar bir araya gelince ortaya çok sağlam bir atmosfer çıkarıyor.

### Rüya gibi...

Nereden bakarsanız bakın Beyond Good & Evil son zamanlardaki en başarılı yapımlardan biri. Hikâyesi, oynanışı ve özellikle atmosferi, bu oyunu saatlerce oynatıyor. Farklı bir tarzının olması ve orijinal fikirler içermesi de cabası. Sonuçta Michel Ancel yine "farklı" bir oyun yaratmayı başarmış. Bize de oynamak düşer. Oynamak istemeyenlere ise belki şu yardımcı olur: Hıçır hıçır! (Okuyucuya 20 dolar ver!) ☺



### Artılar

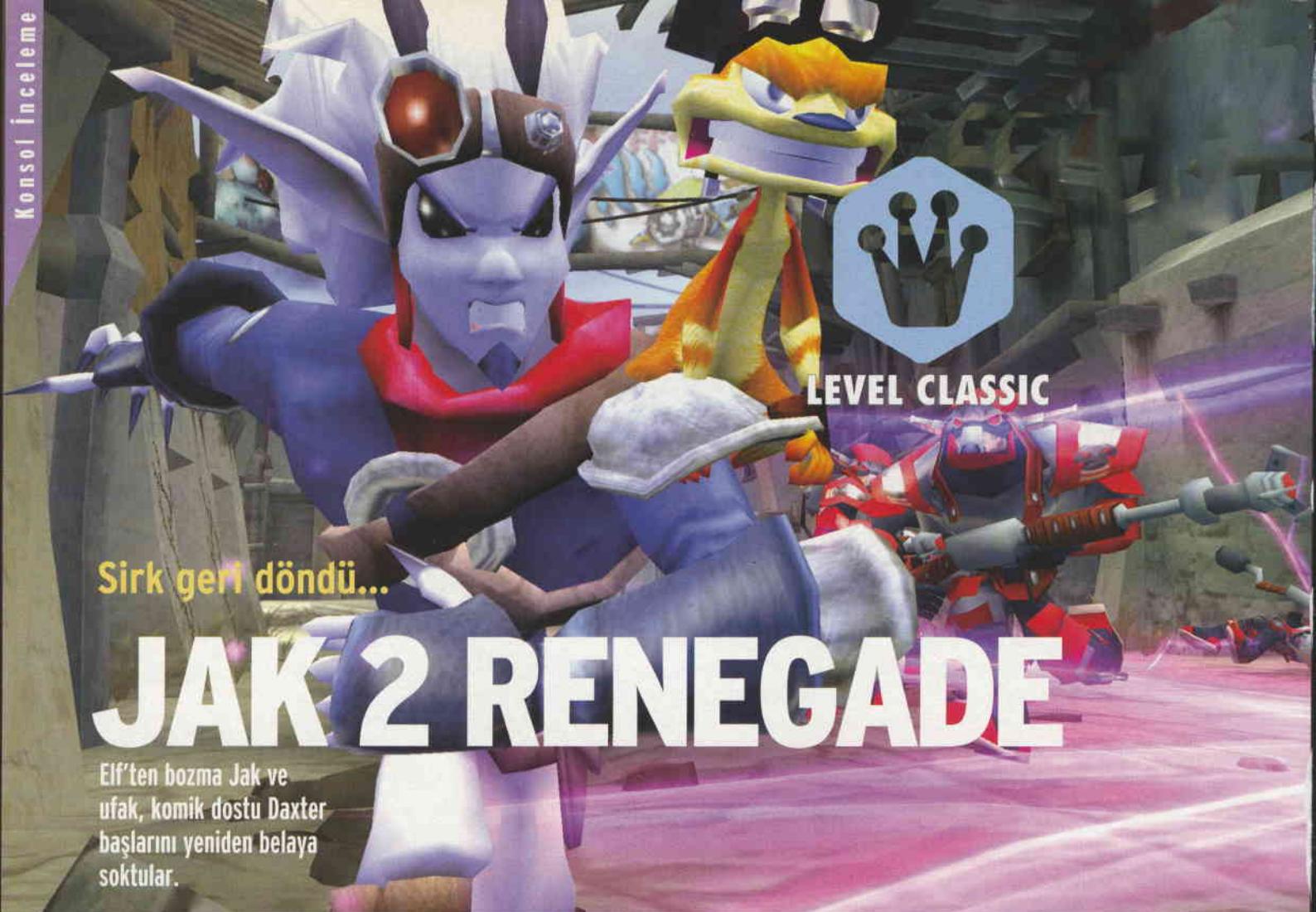
Sağlam hikaye, eğlenceli ve farklı oynanış, hoş grafikler, etkileyici atmosfer, mükemmel müzikerler.

### Eksiler

Zaman zaman yaşanan ağırlik sorunu, çok etkili olmasa da kamera problemi.

### Level Notu





Sirk geri döndü...

# JAK 2 RENEGADE

Elf'ten bozma Jak ve  
ufak, komik dostu Daxter  
başlarını yeniden belaya  
soktular.

Bilgi için: [www.jakii.com](http://www.jakii.com) Yapım: Naughty Dog Software Dağıtım: Sony Computer Entertainment Tür: Platform Desteklenen: Dual Shock, Titreşim İngilizce Gereklimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**P**latform oyunlarını rahatça ikiye ayırlıbrız, olanlar, 3 boyutlu olanlar. Eğlenceli olanlar, sıkıcı olanlar. İçinde iki karakter barındıranlar, tek karakterle sınırlı kalanlar. Renkli olanlar, renksiz... Bir saniye geri dönemlim. İki karakter kısmında duralım. PS2'nin en iyi platform oyunu yine aynı karakterlerle geri döndü. Komedyen Daxter ve bir takım değişimler geçirmiş Jak, Renegade ile karşımızda.

## Geleceğe doğru

Şık bir demoya mı başlıyordu oyunumuz? Yok pek sık değildi hatırladım. Zaten oyun içinde FMV gibi güzellikler

yok. Her demo, oyun içi grafiklerden oluşuyor. Jak II'ye başladığımız anda anlıyoruz ki bir işinanza cihazı Jak, Daxter ve birkaç kişiyi daha geleceğe yollamış. Sizin amacınız da gelecekteki bu dünyadan kendi dünyانıza dönmek. Tabii gelecekte sizi hiç iyi şeyler beklemiyor. Önce yakalanyorsunuz. Sonra bir takım deneylere tabi tutuluyorsunuz. Jak olarak karanlık güçler kazanıyor ve daha sınırlı yapınızla etrafınızda kile negatif enerji yayıyorsunuz. Dark Rei-Ki diyebiliriz buna.

Bir önceki Jak and Daxter oyununu hatırlıyor musunuz? Eğer platform türüyle aranız iyiye bu oyunu kaçırılmış olma olasılığınız oldukça düşük. Zamanın-

da klasik olan Jak and Daxter, Jak II'de de aynı başarıyı yakalıyor. Şimdi detaylara giriyoruz.

## Metal avcılar

Renegade'de Heaven City isimli bir şehre düşüyorsunuz. Bu şehir Baron Praxis adındaki diktatörün kontrolü altında ve şehrin kapıları dışarıdaki dünyaya kapatılmış (1984'ü okuyun ve/veya Equilibrium'u izleyin). Kendi dünyanıza dönmenin yollarını ararken bir takım işyancıların şehrin düzenini değiştirmeye çalıştığını öğreneceksiniz. İşyancıların size yardım etmesini istiyorsanız, siz de onlara yardım etmelii ve Baron'a karşı mücadelelerinde onların yanında olmalısınız.



# Cennet Şehri'nin Kuralları

- Bu şehir sınırsız eğlence sunar. Trafikte yol alan tüm hava araçlarını büyük bir sakinlikle çalabilirsiniz.
- Hırsızlık işlemini gerçekleştirdirken etrafta Praxis'in korumalarının olmamasına dikkat etmeniz önerilir.
- Üstünde bulunduğuuz araç hasar aldıysa, onu hemen bir kenara bırakmanız ve başkasını ele geçirmeye çalışmanız gerekmektedir.
- Bir yere hızla ulaşmak istiyorsanız, tek kişilik hızlı ama zayıf araçları, peşinizde Baron'un korumaları varsa veya korunmanız gerekiyorsa, yavaş ama zırhlı ulaşım gereçlerini kullanmanız şiddetle tavsiye edilir.
- Heaven City'de yaşayan herhangi bir kişiyi, aracınızı üstlerine sürme yoluyla yaralayabilirsiniz. Buna Praxis'in korumaları karışmadığı için ortaya dehşet saçmanız yasaldır.
- Yayalar önelsiz varlıklar olabilirler, fakat şehir devriyeleri her şeyden önemlidir. Eğer bir devriyeye yanlışlıkla da olsa çarparsanız, saldırısınız tüm şehir alarma geçecektir.
- Şehrin suları yüzmeye açık olmadığı halde, Jak istediği zaman bu sularda yüzebilmiştir.
- İsyancılar şehrin elektronik panolarına izinsiz giriş yapabilmektedirler ve siz de bu panolara yönerek çeşitli görevler alabilirsiniz.

Oyun görev alma yapısı üzerinde kurulmuş. Şehirde özgürce doğasırlıysınız, ama görev alma ve şehirde dolaşmanın hiçbir anlamı yok. Görevleri alacağınız yerler, ekranın sağ alt köşesinde yer alan haritadan görüntüleniyor. Üç veya dört farklı sabit yer var görev almak için.

İlk görevinizi aldınız ve şehir dışındaki doğal çevreye adım attınız. Burada karşınıza çeşitli yaratıklar çıkacak. Muhtemelen çoğu Metal Head adı verilen canavarlardan oluşacak. Bu metal kafalar hem Baron'un hem de sizin düşmanınız. Düşmanlarınızı yok etmek birkaç yolu var. Yumruk ve dönen tekme temel saldırı biçimleriniz. Zıplayarak havada yumruk tuşuna basıp yere ani saldırı da yapabilirsiniz, ama hedefi tutturmak zor oluyor bu durumda, ierileyen bölümlerde Jak kendine yeni silahlar da alacak. Bunlar hakkında detaylı bilgiyi yine haince

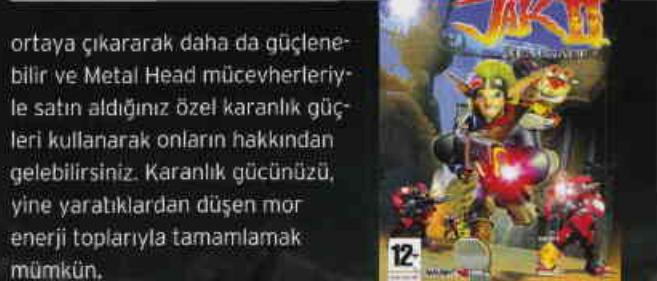
bir kutuya yerleştirdim, oradan takip edin lütfen.

## Şuradan oraya zıplayalım, sonra...

Sonuçta oyunumuz bir platform. Gerçek Jak II bunu gözünүze sokarak gerçekleştiriyor ve en büyük artıyu da buradan kazanıyor. Bazı görevlerde sadece basit tırmanma ve atlama hareketleri yapıyor, bazılarında hareket eden platformlardan, hareket eden çubuklara atlama yapıyor ve az da olsa zorlanıyorsunuz. Bana sorarsanız buradaki denge çok iyi kurulmuş. Hiçbir platform öğesini tamamlayamak imkansız değil.

Bölgelere renk gelsin diye eklenen bazı özellikler de göze çarpıyor. Her görevde yaya değilsiniz örneğin. Bazen silah kulelerine geçiyor, bazen de jet kaykayınızın raylarından kaymaya çalışıyorsunuz.

Eğer ki düşmanlarınız fazlasıyla güçlüyse, içinizdeki karanlık gücü



ortaya çıkararak daha da güçlenebilir ve Metal Head mücevherleriyle satın aldığınız özel karanlık güçleri kullanarak onların hakkından gelebilirsiniz. Karanlık gücünüzü, yine yaratıklardan düşen mor enerji toplarıyla tamamlamak mümkün.

Hiçbir şekilde yükleme zamanı içermeyen Jak, grafiksel anlamda da renkli ve bir platform oyununa fazlasıyla uygun görüntüler sunuyor. Hemi modellemeler başarılı, hem de uyarlanan animasyonlar akıcı. Uzun oyun süresi ve anlatığım başarılarıyla Jak II: Renegade arşivinize mutlaka girmeli.

## Artılar

Denge platform yapısı, Stikler, Hoverboard, elkenti, Şehirde istediğiniz aracı binebilme.

## Eksiler

Hoverboard'un yerine iyi kullanılamaması, Smir bozabilecek zorlu bazı görevler.

## Level Notu



## Kuşanın silahlarınızı!

Bir önceki oyundan farklı olarak, Renegade'de Jak tam dört farklı silah kullanabiliyor ve bunları kullanmadan oyunda başarılı olmak mümkün değil.

**Scatter Gun:** Sahip olacağınız ilk silah. Yakın dövüşte gayet etkili, çünkü kendisi bir pompalı tüfekle aynı özellikleri gösteriyor. Geniş yaratık gruplarını aynı anda yok etmek veya onları bir yere toplamada gayet başarılı.

**Blaster Gun:** İlk bakışta bir tetikçi tüfeğine benzerde, aslında bildiğiniz tüfekle aynı görevi görüyor. Ne çok güçlü, ne çok işe yarar, ama kullanılabiliyor.

**Vulcan Gun:** İşte oyunun makineli. İster tek atışlarla tetikçi tüfeği gibi kullanın, isterseñ de ateş tuşuna elinizi basılı tutarak karşısındaki mermiye boğun. Gerçek bu durumda elinizdeki cephaneyi hızla tüketirsiniz.

**Peace Maker:** İsminden de anlaşılacağı üzere oyunun BFG 40000'i burada Peace Maker olarak adlandırılmış. Büyük bir elektrik topuyla her şeyi sonuz sükünete yönlendirebilirsiniz.



## CASTLEVANIA

## LAMENT OF INNOCENCE



Hepimiz Alucard'ı bekliyorduk... Karşımıza Leon Belmont çıktı.

Bilgi için: [www.konami.com/lamentofinnocence/](http://www.konami.com/lamentofinnocence/) Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**I**lk olarak Game Boy sayesinde tanışmıştım Castlevania'yla. Ara- da renkli güzel versiyonları da çıktı, ama ben onları evimin ra- hatlığında oynayamadım. PsO- ne'da gördüğümüz Castlevania: Symphony of the Night ile hayatım de- gişti. O günden sonra hep yeni bir Castlevania bekledim, o da gitti GBA'ya çıktı. Her neye. Şimdi günlerim daha güzel geçiyor. Hem de üç boyutlu artık. Mutlu- yum.

#### Anti-Ruh gizemi

Her zaman yaptığım gibi yine sizi ikiye ayıracığım.. Daha önce Castlevania'yi oynamış olanlar ve bu oyunla hiç alakası olmayanlar (bir şeyler kaçırdığınızı bilin). Hemen Castlevania müdafimlerine mü- deviye vereyim: Lament of Innocence, eski Castlevania ruhundan hiçbir şey kaybet- memiş. Oyunun ön bakışlarını incelerken hep içimde bu korku vardı. "Acaba oyun üçüncü boyuta geçince bir şeye benze- yecek mi?" Gelin görün ki Castlevania hiçbir şey kaybetmediği gibi, üçüncü bo- yutun nimetlerinden de faydalananmış.

Oyunun giriş demosunda anlatılan hikayeye göre Leon Belmont bir lorddur. Sevgilisi Sara'yı Walter adındaki bir vam- pir kaçırıp, kalesine hapsetmiştir (her

vampirin bir kalesinin olması kaçınılmaz- dir). Leon deliye dönerken kaleye doğru yola çıkar. Yolda Rinaldo adlı yaşı kimse onu durdurur ve sorar: "Walter'i çıplak ellerinle mi öldürreceksin?" Bunun üzeri- ne Rinaldo, sahip olduğu kirbacı Leon'a verir ve savaş başlar.

#### Unutulanların bahçesi

Walter'in kalesine adım attığınız anda si- zi beş farklı bölüm seçeneği bekliyor ola-

cak. Her bölüm kalenin belirli bir kısmını kapsıyor ve hepsinin sonunda da birer patron (boss) bulunuyor. Bölümler eski Castlevania'larla tıpatıp aynı yapıda. Se- lect tuşuna basarak haritayı açabiliyor ve nereye gitmeniz gerektiğini, nerede hangi odaya girmediğinizi rahatlıkla gö- rebiliyorsunuz. Haritayı kullanmadan ilerlemek bir noktadan sonra imkansızla- şıyor, çünkü kale yüzlerce kapı içeriyor ve bir süre sonra hangisine girip çıktıığı-



↑ Boss'ların boyutları sizi korkutmasın. Çok zayıflar aslında...

↑ Enerji ışınlarından geçmek için işinėn geldiği yöne dönün.

# Relic Bulmacası

Eğer düşmanlarınızdan daha kolay kurtulmak veya birkaç deejışık hareket görmek istiyorsanız, tüm "toplamaya" bakın.

**Black Bishop:** Saldırı gücünize 10 puan ekler. House of Sacred Remains bölümünde, Yellow Dragon kapısının arkasında bulabilirsiniz.

**Invincible Jar:** Walter'ın kalesinde Mirage Skeleton adı verilen iskeletleri öldürdüğünüzde düşebilir. Sizi büyütücü gücünüz bitene kadar ölümsüz yapar.

**Crystal Skull:** Phantom canavarından çok seyrek düşen bir relic. Sizi görünmez yapar.

**Lucifer's Sword:** Yakınızdaki düşmanlara otomatik olarak saldırısınız. Ghostly Theatre bölümünde, Üstünüzne inen dev dikenlerden bir sonraki odada...

**Little Hammer:** Neye vurursanız vurun üstünden para düşer. Dark Palace of Waterfalls bölümünde, donmuş kapının hemen arkasında sizi bekliyor.

**Meditative Incense:** Belirli periyodlarla kalplerinizi tamamlayacak bir relic arıyorsanız, Dark Palace of Waterfalls'da sizi katlar arası taşıyan platforma uğrayın.

**Saisei Incense:** Garden Forgotten bölümünde bayağı büyük bir araştırmaya bulacağınız Saisei, aynı Meditative Incense gibi belirli aralıklarla enerjinizi tamamlar.

**White Bishop:** Rinaldo'dan 3000 altına alacağınız bir White Bishop, size 30 defans puanı olarak geri dönecektir.

**Svarog Statue:** Tek saldırısı taşıyan bu relic'i oyunun başında bulabilirsiniz (ayağınızdan ateşler çaktırmıştı demis midim?).

**Wolf's Foot:** Daha hızlı koşup, daha da yükseklere çıkmak için Wolf's Foot'u deneyin. Anti-Soul Mystery Lab'de, Red Phoenix kapısının arkasında.

nizi takip edemiyorsunuz.

Önünüze çıkan düşmanları bir şekilde ortadan kaldırmanız gerekecektir. Bunu gerçekleştirmek için birkaç yolunuz var. En çok kullanacağınız silahınız kirbacınız olacak. Kirbaçla güçlü ve zayıf olmak üzere iki seviyede saldırabiliyorsunuz. Güçlü vuruşlar yavaş gerçeşiyor, zayıf olanlarda daha hızlı. Bu iki seviyeyi kullanarak farklı kombinasyonlar oluşturabilirsiniz. Ayrıca Leon düşmanlarıyla savaştıkça farklı saldırı kombinasyonları da öğreniyor. Bunun için belirli sayıda yaratık öldürmeli veya anıskopedi bölümüne yine belirli sayıda yaratık ismi girmelisiniz.

Düşmanlarınızı ortadan kaldırmanın bir diğer yolu ikinci silahlarınızı kullanmak. Toplamda beş farklı alt silahınız var. Kutsal su, Balta, Bıçak, Kristal ve Haç. Saydım ilk üç silah hızlı saldırısı sunarken, kristal mayın etkisi yapmakta ve haç da sizin koruma görevi üstlenmiş. Yalnız bu silahların asıl kullanımı kürelerle birlikte ortaya çıkıyor. Yok ettiğiniz her pattondan bir küre düşecektir ve bu küreler alt silahlarınızın gücünü ve

şeklini değiştirecek. Mesela mor küreyi aktif hale getirip, bunu baltayla birlikte kullanırsanız bir balta hortumu ortaya çıkarmış olacaksınız. Bunun yerine, mor küreyle birlikte kutsal su kullanırsanız etrafınızda alevler parlar. Sanırım mantığı anladınız.

## Alevlerle dans

Her oyunda olduğu gibi burada da karakterimiz hasar alıyor. Sağlığınıınızı tam anlamıyla düzeltmek için bir kayıt noktası bulmanız en güzel. "Potion, Hi Potion ve Super Potion"da yanınızda taşıyabileceğiniz portatif enerji depoları. Bir de enerjinizi büyütüp harcayaarak toparlayan bir "relic" var. Biraz önce bahsettiğim alt silahların kullanımını da kalpler kısıtlıyor. Etrafta kirbacınızı parçalayabilece-

ğiniz meşalelerden, eğer o an ihtiyacınız varsa kalp, kalp miktarınız tam ise para dökültüyor. Parayla ne yapıyorsunuz? Rinaldo'nun bize sunduğu iksirleri, zırhları ve bu tip gerekli eşyaları alabiliyoruz. Rinaldo'nun dükkanında bir takım değerli taşların da satışa olduğunu göreceksiniz. Bu taşlar "Jewel Crush" isimli bir aksesuarla birlikte kullanılıyor ve her taş farklı bir fayda sağlıyor.

Özellikle müzikleriyle en az Symphony of the Night kadar iyi bir performans sergileyen Lament of Innocence, görsel olarak da gayet şık. Efektler, yaratık modelleri (Ogre'un detaylarına ekstra dikkat) ve kalenin mimari yapısı ve teması her açıdan çok başarılı. Castlevania hayranları yeni versiyonu kesinlikle kaçırılmamalı.



↑ Medusa başının amacı sizin odasına bir heykelci yapmak.



↑ Thunder Whip güçlü saldırı özelliği ve efektleriyle göz boyuyor.

## LEVEL HIT



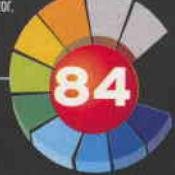
### Artılar

Eski Castlevania ruhu ayın korumus. Üçüncü boyutun getirdiği eksiler görülmüyor. Müzikler inanılmaz.

### Eksiler

Aksesuar, silah ve zırh gelişimi yeterli değil. Fazla gizlilik yok. Bosslar çok kolay, ama bunun aksine son patron olan "Death" fazlaıyla zor.

### Level Notu



↑ Kirmizi iskeletleri asla öldüremezsiniz.

# Kar önce PS2'lerimize yağdı!

# SSX 3

Tricky'den sonra daha iyisini görebileceğinizi düşünmezdiniz, değil mi?



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: [www.ssx3.com](http://www.ssx3.com) Yapım: Electronic Arts Canada Dağıtım: Electronic Arts Tür: Spor Desteklenen: Network Adaptörü İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

**B**ana sorarsanız önce Tony Hawk's Pro Skater, sonra SSX derim. Nasıl bir soruya karşı bunu söylemem bilmiyorum, ama budur. Sonsuz zevkle ve her an oynanabilecek oyunlar arasında yer alan SSX, SSX Tricky ile zirveyi yakalayıp hatırlarsınız. Yıllar geçti (2 yıl sañıyorum ki), EA yeniden snowboard keyfini PS2'lere, Xbox'lara ve GameCube'lere taşıdı. Kah gülüp, kah eğleneceğimiz, zaman zaman da kalkıp dans edeceğimiz anlar geri döndü. Hem de binlerce yenilikle...

## Bento Box

Artık tüm oyunlarda bir açılma, saçılma, yayılma, genişlik ve huzur durumu gözümüze çarpıyor. Platform oyunlarından, spor ve aksiyona kadar geniş bir grubu içine alan bu furyanın temel özelliği oyuncuyu serbest bırakmak. Bölüm bölüm ilerleterek oyuncunun ca-

nını sıkmak yerine, geniş bir alanda kendi görevinizi kendiniz alın prensibiyile hareket ediliyor. SSX 3'te de artık 3 zirvesi bulunan bir dağa sahipsiniz. Dağda istediğiniz gibi hareket edebiliyorsunuz. Zirvelere kendiniz ulaşıyor, yarışmak istediğiniz piste kayarak varıyorsunuz. Her zirvede 5 ile 10 arasında yarış pisti bulunuyor ve bu pistlerin arasındaki alanlar da kaymaya müsaİt.

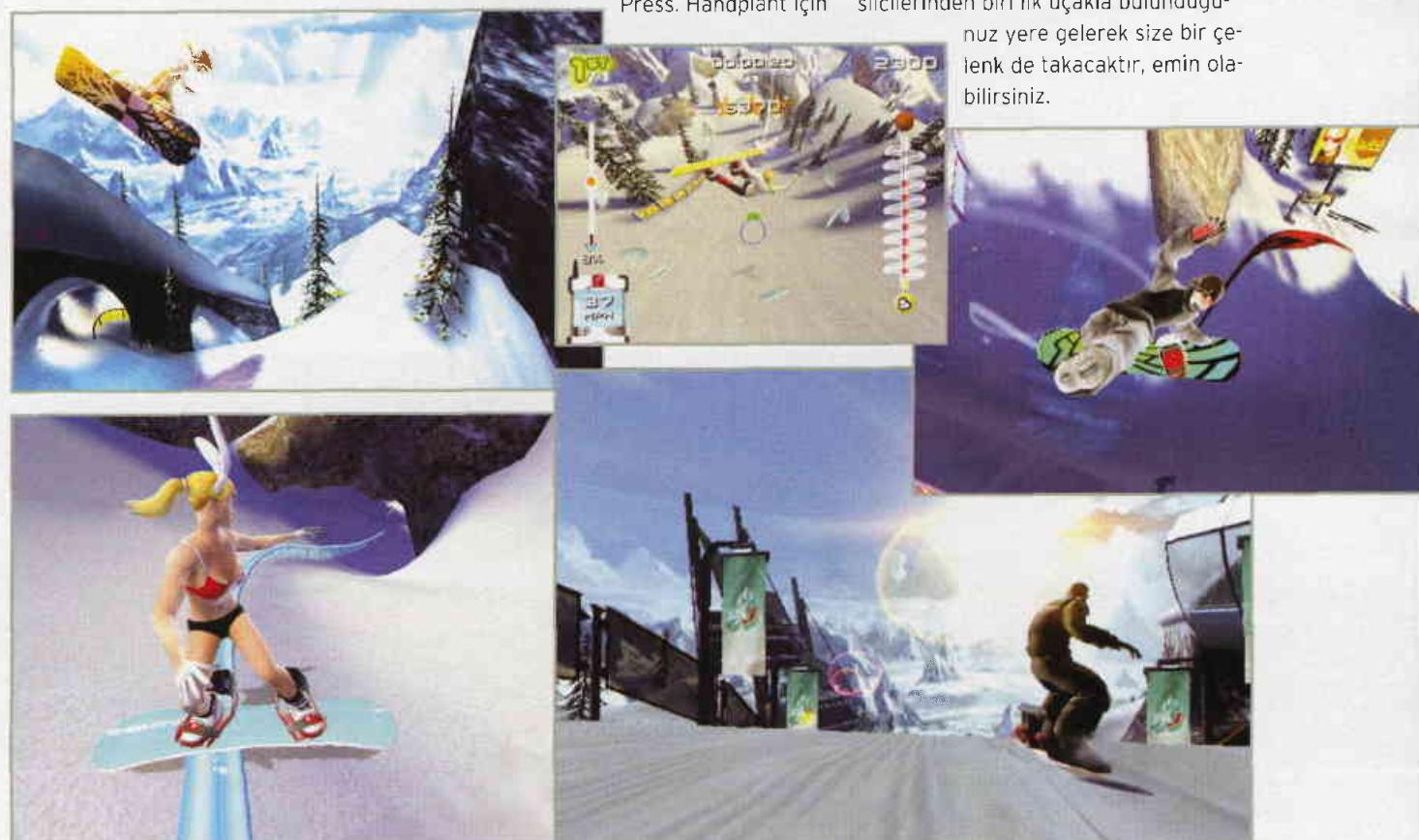
## Juana's Addiction

SSX'le herhangi bir münasabeti olan herkes bilir ki, SSX'teki temel olay artistik hareketlerden (trick) oluşmaktadır. Bunu pistlerin yapısını kullanarak gerçekleştiriyorsunuz. Yapabileceğiniz hareketler board tutma, dönüşler, saltolar ve yapıların üzerinde kayma gibi farklı görüntüleri kapsıyor. Burada amaç yine her zaman olduğu gibi hareketleri birbirine bağlamak.

SSX 3'teki yeni hareketler ise sırasıyla şu şekilde. Handplant ve Board Press. Handplant için

Tony Hawk's Pro Skater'daki Lip Trick'ler diyebiliriz. Yani çeşitli yapıları üstünde ellerinizle veya board'la durbilmek; ama sabit olarak. Oyunda bu hareketi kullanarak devasa puanlar kazanamazsınız belki, fakat ulaşılması zor olan yerlere çıkmak için Handplant gayet etkili bir yöntem.

Bir diğer yeni hareketimiz Board Presslarındaki yorumum yine Tony Hawk'tan olacak. THPS'nin Manual'ları SSX'te Board Press olarak isimlendirilmiş. Bu hareketi sağ analog tuşla harekete geçiriyorsunuz ve yerde ilerlerken board'unuzun ön ve arka kısımlarında geçiş yaparak dengede durmaya çalışıyorsunuz. Gerçek hayatı yapmaya çalışırken aynen yere kapaklımanızı sağlayacak Board Press'i burada Üstelik Flip, Grab Trick'lerden sonra bile kullanabiliyorsunuz. Hatta böyle yaparsanız, bir karşılaşmayı kombonuzu hiç durdurmadan bitirebilirsınız bile. Bunu yaptığınız an Electronic Arts'in üst düzey temsilcilerinden biri ilk uçakla bulunduğu yere gelerek size bir çelenk de takacaktır, emin olabilirsiniz.





## Swollen Member

Uber Trick'leri hatırlıyor musunuz? Hatırlayın veya hatırlamayı, artık Super Uber Trick'lere sahibiz. Sağda bir barımız var. Bu barı artistik hareketler yaparak şekillendiriyoruz. Önce kırmızı oluyor, sonra Sarı, Beyaz derken parlayan kırmızıya gidiyor. Kırmızı kısmı tamamladığınız an birinci seviye Uber Trick'ler yapabiliyorsunuz. Sarı tamamlayınca ikinci seviye, beyazı tamamlayınca ise Super Uber'a varıyorsunuz. Kırmızı kısım parladıgı süre içerisinde sonsuz hızlanma olanağınız oluyor ve Super Uber hareketlerini yaparak inanılmaz puanlar kazanılabiliriyor.

Uber barının azalmasını önlemek için sürekli hareket yapmalı ve yere düşmemeye bakmalısınız. Önceli SSX'lerde yere düştüğünüzde yapacak bir şey yoktu, fakat serinin üçüncü oyununda buna da çözüm getirilmiş. Yere düşüğünüzde aşağıda bir Recovery Bar çıkıyor ve bunu Kare tuşuna hizllica basarak doldurursanız,

hem Uber barınızı azaltısını önlersiniz, hem de 10 saniye kadar yerde kırınma olasılığınız.

## LaLaLa Lock Step

Karşılaşmalarla ve dağdaki gezintilerinizde amacınız sadece yarışmak ve artistik hareketlere imza atmak olmamalı. Ortalıkta toparlamanız için kar tanesi şeklinde para ikonları, daha önceki oyunlarda da yer alan puan katlayıcılar ve puanlar görülmüyor. Özellikle para ikonlarını toplamaya gayret edin, çünkü oyunda parayla yapılabilecek çok şey var. Posterler, çizimler, kartlar, gizli karakterler, kıyafetler, board'lar... Kısaca her şeyi satın alabileliyorsunuz. Yalnız satın aldığınız kıyafet, board gibi karakter bazlı aksesuarların karakterinizin gelişimine etkisi yok. Karakter özelliklerini ayrıca geliştirmeniz gerekiyor ve bunun için de size tavsiyem her yarıştan birinci veya ikinci olarak

çıkılmaya bakmak.

SSX'in çuvalladığı yönler yok mu peki? Aslında birkaç tane var. Önceli iki oyunda da var olan ve sinir bozan bir konu: Çeşitli noktalarda takılıp kalmak. Her ne kadar Select tuşuna basarak buralardan kurtulabilseniz de, değerli olan zamanınızı buralara sıkışık kalarak harcamak çok üzücü olabiliyor. SSX 3'e özel olan bir zorluk da Rail yapabileceğiniz noktalıların çok yükseklerde konmuş olması. Baya profesyonel hareketler sergilemeniz gerekebiliyor bahsettiğim yerlere ulaşmak için.

Bu ufak aksaklıları hemen göz ardı ederek, SSX 3 için mükemmel bir yapıt diyorum. EA yine zorlu ve bir o kadar da eğlenceli bir yarış yaratmış. Kesinlikle, şimdi, PS2'niye... ☺

LEVEL CLASSIC



3

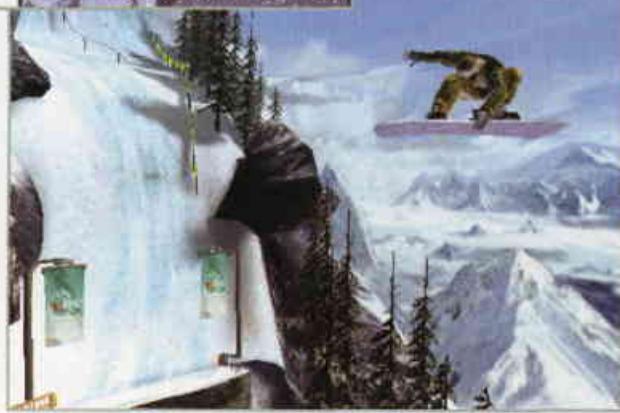
## Artılar

Artılar Geliştirilmiş grafikler, yeni Uber Trickler, toplanabilecek birçok konsept eşyası. Online oyun ve USB Headset desteği. Mükemmel müzikler (Chemical Brothers var).

## Eksiler

Yapılar arasında sıkışık kalma. Bazı noktalar fazla zorlayabiliyor.

## Level Notu



Savaş sona eriyor...

# THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

Aragorn, Gandalf, Legolas, Gimli, Frodo ve Sam Orta Dünya'ya barış getirebilecek mi?

Bilgi için: [www.ea.com](http://www.ea.com) Yapım: Electronic Arts Dağıtım: Electronic Arts Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock, Titreşim İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor

Tuna Şentuna | [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)



## Artılar

Hikaye anlatımı ve sunum başarılı. Oyun biraz daha dengeli hale gelmiş. Online oyun. Bir döldü karakter. USB Headset desteği.

## Eksiler

Dengeli oyun yapısı yeterli değil. Savaşlar hala karambol!

## Level Notu



**V**e sonunda üçleme-nin son basamağına da atılmış buluyoruz. Gerçek film halen vizyonda değil, ama oyun filmi aratmayacak kadar çok şey sunuyor. Hemen detaylara geçiyoruz.

### Farklı yollar

Oyunumuz THX'in reklamının he-men ardından üç seçenekli bir menüyle açılıyor. New Game diyelim. Ne oldu? Helm's Deep savaşının içine Gandalf olarak düşmüşsü-

→ Savaşların çoğu karmaşa içinde geçiyor.



→ Kasklı bir Troll'e karşı ne kadar şansınız olur biliyor musun?



nüz. Üstünüze Orc yaşıyor. Gandalf'ın büyüğünü ve asa saldırularını kullanarak burayı hızla geçiyorsunuz ve karşınıza üç yol sunuyor (kahve fali bakıyoduk). Büyücünün yolu, Kralın yolu ve Hobbit'lerin yolu tercih edebileceğiniz üç patikayı oluşturuyor. İlk oyun-daki çizgiselli kırmak ve daha eğlenceli bir oynanış sunmak adına yapılan bu girişim aslında başarılı. Büyücünün yolunda Gandalf, kralın yolunda Aragorn, Gimli ve Legolas, Hobbit'lerin yolundaysa Sam ve Frodo'yu kontrol ediyorsunuz.

### Goblin kellesi

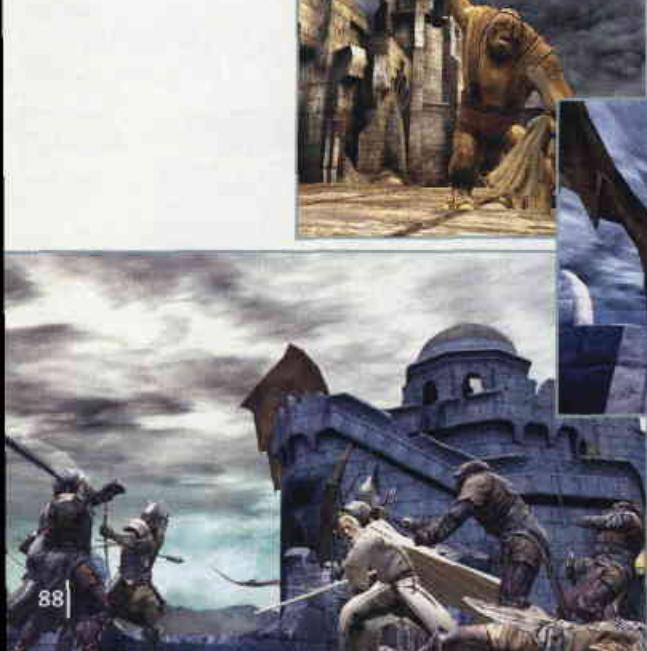
Her karakter yine kendine has özellikler sunuyor. Gandalf büyüğünde ön planda. Sam ve Frodo hızlı saldırıları, Aragorn da savaşçı kimliğiyle artı puan kazanıyor. Karakterleriniz The Two Towers'daki gibi yine gelişebiliyor. Karakter puanlarını savaşlardaki başarılarınızdan kazanıyorsunuz. Bu sefer farklı olarak, puan karşılığında satın alacağınız hareketleri bir grup için, grup indiriminiyle birlikte bünyenize geçirebiliyorsunuz. Böylece o hareketi tüm grup kazanmış oluyor.

Ölüğe yeni eklenen bir diğer özellik de Sam ve Frodo için görünmezlik, grubun geri kalan üyeleri içinse ölümsüzlük kalkanı olarak adlandırılmış. Bunları kullanarak belirli bir süre hasar almadan savaşabiliyorsunuz.

### Pelennor Kırları

İkinci oyundan az da olsa ders alan EA, RTO'K'de savaşları biraz daha dengeli yapmış. Elindeki uzun kılıçıyla sizin yerden kalkmanıza fırsat vermeyen sinir bozan yaratıklar yok artık. Yalnız nereden bakarsanız bakın, bölgülerin garip yapıları sizi halen ani ölüme götürüyor. Ölülerin yolu bölmünü ele alalım. Burada yıkılmakta olan geçitten sağ çıkabilmek için koşutuyorsunuz, fakat ölü savaşçılar sürekli öünüze çıkıyor. Eğer belirlenen zamanda savaşları bitiremezseniz dağ kafanızı yıkıyor ve koca bölümün baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz. Sinir uçlarınıza dokunabilecek bir yapı.

Grafik ve sunum anlamında hayli başarılı olan RTO'K, online oyun seçeneği de sunuyor ve iki kişi tüm bölgeleri kooperatif olarak oynayabiliyorsunuz. Tolkien hayranları bir kez daha PS2'lerin başına... ☺



## CROUCHING TIGER

# HIDDEN DRAGON

Eğilen kaplan, gizli ejder, oturan boğa...

Bilgi için: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com) Yapım: Genki Dağıtım: Avaturk Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock

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

**A**slında anayasada her film bir oyuncunun olması gibi bir madde yok, ancak yapımcıların nedense her filme bir oyuncu yapmak gibi bir tutumları var. Aslında nedeni belli, ama Napoli'un ismini vermek istemiyorum. Kesinlikle vermem! Neyse... İşte Eğilen Kaplan, Gizli Ejder...

### Hiyaaa!

Filmiyle aynı konuya sahip olan Crouching Tiger, Hidden Dragon (CTHD) saf bir aksiyon oyunu. CTHD'de; Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu ve Lo gibi filmden de tanıdığımız karakterleri seçebiliyorsunuz, ancak oyuncunun konusu filmle paralel olduğu için oyuna Jen'le başlıyorsunuz. Aynı filmde olduğu gibi karakterimiz kedi gibi çatılardan çatılara atlayabiliyor, çok seri bir şekilde tekme atabiliyor ve kılıç kullanabiliyor. Bunları yaparken çok fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Oynanışta kafa karıştırıcı bir şey yok. İki farklı şekilde savaşabiliyorsunuz. Birincisi kılıçla, ikincisiye tekme ve yumrukla. İkisi de aynı oranda etkili.

CTHD'de bu tip oyunlarda çok sık rastlamadığımız "level-up", yani karakter geliştirme sistemine yer verilmiş. Oyunuda düşmanlarınızı öldürdükçe sizin ve kılıcınızın "level'i" artıyor. Bu da oyuncun iler-

leyen bölümlerde düşmanlarınıza daha kolay ölütrebilmenizi sağlıyor. Ayrıca level atladıkça daha fazla özel hareket yapabiliyorsunuz. CTHD'nin belki de en ilgi çekici yanı bu. Farklı kombinasyonlarla birçok özel hareket yapabiliyorsunuz ve bunlar oyunu biraz hareketlendiriyor. Ama sadece "biraz"! Yoksa sizde bu oyuna iyi not vermeyeceğim gibi bir his mi var?

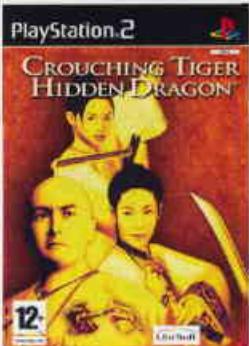
Shinobi'yi hatırlıyor musunuz? Maalesef CTHD de en az Shinobi kadar kötü bir oyundur. Nedenlerine gelince... Bu kadar yapabileceklerinizin belirli olduğu, bir adım sonrasında ne olacağını bildiğiniz (tahmin edebildiğiniz değil, bildiğiniz) bir oyundan olamaz! Oyun boyunca tek yaptığınız şey birbirinin aynısı mekanlarda, birbirinin aynısı düşmanları öldürmek! Bir kapı açılıyor ve onlarca düşman içeri giriyor. Onları öldürmeden kapıdan geçemiyorsunuz. Ancak verilen düşmanların tamamını öldürdüğünüz zaman kapı açılıyor ve yine aynı şeyler yap-

mak için açılan kapıdan giriyorsunuz. Sonra? Sonrası da aynı... Tamam, ileride düşmanlar değişiyor, ama aynı ortamda bulunan düşmanların birbirinden farkı yok ki? Kopyala yapıştır? Evet!

Sanırım yapımcı Genki'nin tek başardığı şey komik olmak. Anlamsız, donuk grafikler, yaratıcılıktan uzak bölüm tasarımları ve saçma sapan sesler... Sadece karakterinizin animasyonları fena sayılmaz, hepsi o.

### Harakiri!

Eğer oyunu yarı saat oynayabilirseniz kendinizi şanslı sayın. Son zamanlarda bu kadar sıkıcı bir oyundanlığıma hatırlamıyorum. Sonuçta Napoli için yapılmış bir film oyunundan başka bir şey yok karşımızda. İsim vermek mi? Asla...



#### Artılar

Özel hareketler.

#### Eksiler

Sıkıcı ve tekrar eden bölümler, sıkıcı oynanış, etkisiz grafikler, saçma animasyonlar, sesler.

#### Level Notu



# Silent Hill 3

Korkacak, korkudan dışlerinizi kıracaksınız...

Eser Güven | eser@level.com.tr



**Yazılıarda değil ilk teknikler** kullanmaya devam. Silent Hill gibi her anı sürpriz dolu bir oyunun açıklamasını yazarken bu sürprizleri ortaya çıkarmak oyunun tadından çok şey götürebilir diye düşündüm. O yüzden bu sayfalarda okuyacağınız çözümde hiçbir keyif kaçırıcı bilgi ile karşılaşmayacaksınız. "Oyunun Çözümü" kısmında oyunda ilerlemek için yapmanız gereken temel adımları maddeler halinde yazacağım, arada olup bitenleri ise siz kendiniz yaşayacaksınız. Oyundaki bulmacaların çözümlerini ise, oyun çözümünün ardından gelecek olan "Bulmaca Çözümleri" kısmında bulacaksınız. O kısmında da bulmacanın çözümünden önce birkaç ipucu alacaksınız, bunların hepsi oyundan alacağınız keyfi azaltmak için :)

## Oyunun Çözümü

### Lanetli Lunapark

► Etrafta gezinerek kontrollere alışveriş yapın. Karşınıza çıkan yaratıkları öldürmeniz bir işe yaramayacak, çünkü sürekli olarak yenileri çıkıyor ortaya. Roller Coaster'ı bulduğunuzda Heather raylara doğru yürüyecek ve...

### Alışveriş Merkezi

► Pencereden dışarı çıkmak ve ara sokaktaki kapıdan içeri girin. ► Koridordan ilerleyin ve perdesi yarıya kadar kapalı olan dükkanı girin. ► Tezgahın arkasındaki kapıyı kullanarak dükkanından çıkmak. ► Haritayı alın ve çıkış kapısından dışarı

çıkarak merdivenleri tırmanın.

- Sola doğru giderek merkez kısma gelin ve ekmek fırınına girin.
- Maşayı (Pair of Tongs) alın ve önceki koridora geri dönün. İçinde kayıt noktası bulunan odayı bulun. Maşayı kullanarak masanın altındaki kitapçının anahtarını alın.
- Merkez kısma dönün ve kitapçının kapısını açın. İçeride kitap bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Bulduğunuz şifreyi kapının yanındaki klavyede girin ve kapıyı açın.
- Asansöre binin ve asansör durduğunda radyoyu (Radio) alın.

### Lanetli Alışveriş Merkezi

- Yaratıkları geçtikten sonra tuvaletin yanındaki kayıt odasına girin. İçerideki malları toplayın.
- Kuzey tarafındaki kadınlar tuvaletinin yanındaki odaya girerek bulduğunuz her şeyi toplayın. Feneri (Flashlight) almayı unutmayın.
- Kadınlar tuvaletine girin ve beyazlatıcıyı (Bleach) alın (eğer kolay bulmaca modunda oynuyorsanız beyazlatıcı ve deterjana ihtiyacınız olmayacağından, orada olmayacaklar).
- Doğuya doğru gidin ve giyim mağazasına girin. Askayı (Hanger) ve kurşun geçirmez yeleği (Bulletproof Vest) alın. Batı koridoruna kadar yürüyen ve en uçtaki kapıya girin.
- Tavandaki merdiveni aşağı çekmek için askayı kullanın. Merdivenden yukarı çıkmak.
- Yürüyen merdivenlerden yukarı çıkmak ve sağdaki ilk kapıya girin.
- Köpeğin üzerinden pişmiş anahtarları (Cooked Key) alın.
- İkinci kata dönün ve kayıt noktasının yanındaki ikili kapıdan geçin. Cevizi (Walnut) alın.
- Arka kapıdan girin ve kilitli kapıyı pişmiş anahtarları kullanarak açın. Fırına girin.
- Deterjanı (Detergent) alın. Arka kapıdan çıkış ve vantilatörü kapatın. Yanındaki kapıdan içeri girin.

- Boş çöp kutusunun önüne gidin ve deterjan ile beyazlatıcıyı birleştirerek kullanın. Vantilatörü açın. Çöp kutusunun olduğu koridora geri dönün.
- Sağ taraftaki kapıdan girerek malları

topllayın. Koridorun kuzey doğusundaki kapıdan içeri girin ve Closer ile dövüşün. İkili kapılardan dışarı çıkmak.

- Bu sefer de kuzey batı tarafındaki kapıdan girin. Cevizi mengene üstünde kullanarak cevizi kırın ve ay taşını (Moonstone) bulun.
- Üçüncü kata çıkmak ve ay taşını kapının üzerinde kullanın. Merdivenlerden aşağı inin ve Splitworm ile dövüşün.

### Alışveriş Merkezi

- Happy Burger'i araştırarak mal toplayın.
- Alışveriş merkezinden dışarı çıkmak.

### Hazel Street Metro İstasyonu

- Açıklığa gelene kadar yolu takip edin. Sola dönün ve kapıdan geçin.
- Haritayı alın. Haritanın yanındaki merdivenlerden aşağı inin. Doğuya doğru giderek kayıt noktasını bulun.
- Merdivenlerden inerek 1. platforma ulaşın. Aşağı inen merdivenleri kullanın.
- Etraftaki malları toplayın. Fındık kıracağını (Nutcracker) almayı unutmayın. Tekrar merdivenlerin olduğu kata çıkmak.
- 2. platforma giden yolu kapayan zinciri fındık kıracağını kullanarak kesin ve aşağı inin.
- Pompalı tüfeği alın. Merdivenlerden bir kez daha aşağı inin. Yoldan ilerleyin ve 3. platforma inen merdivenleri bulun.
- Rayların yan tarafındaki, üzerinde kirmizi ışık olan kapıya doğru gidin. Sesin duyduğu anda hemen platforma geri çıkmak. Doğuya doğru sonuna kadar ilerleyin ve trene binin.

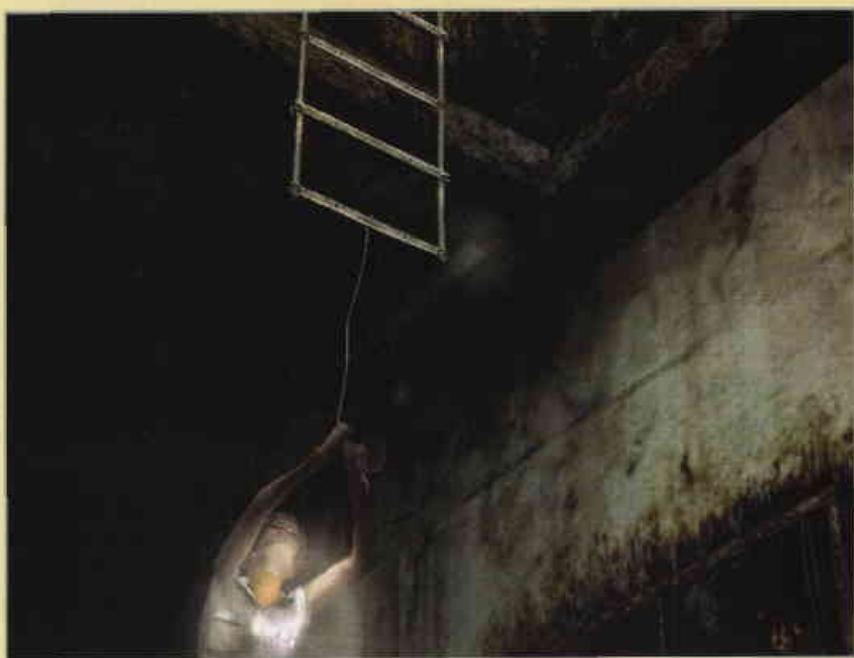
### Tren

- Tren durana kadar tüm vagonları (toplam 10 tane) dolaşın. İlk vagona ulaştığınızda tren duracak.

### Veraltı İstasyonu

- Trenden çıkış ve kayıt noktasına yürüyün. Sola doğru gidip platformun sondaki kapıdan girin.
- Merdivenlerden aşağı inin ve sağa doğru giderek uzun bir koridoru geçin. Kapıdan girin. Pendulum ve Numb Body'lerden sakınmaya çalışarak sağ taraftaki ilk kapıdan girin.

- Tekrar sağ taraftaki ilk kapıdan girerek sola dönün. Balyozu (Maul) ve haritayı alın. Diğer kapıdan çıkışın ve sağ taraftaki kapıdan girerek şarap şişesini (Wine Bottle) alın.
- Doğuya doğru giderek içinde Pendulum'ların olduğu diğer bir koridordan geçin. Koridorun sonuna geldiğinizde soldaki kapıya girin.
- Bu yolun da sonuna ulaşınca iki kere sağa gidin. Sağ taraftaki koridorda ilerleyin ve kayıt noktasının yanında bulacağınız gaz yağı ısıticının üzerinde şarap şişesini kullanın.
- Diğer odaya girin ve şarap şişesindeki gaz yağını makineye dökün. Merdivenlerden aşağı inin.



### Kanalizasyon

- Yolu takip edin ve kanalizasyona ulaştığınızda sağa dönün. Sağ taraftaki ilk kapıdan girin. Batıya doğru yolu sonuna kadar yürüyün ve kurutucuyu (Dryer) alarak geri dönün.
- Doğru tarafındaki kapıdan geçin. Yol ayrimına geldiğinizde sola dönün. Kapıdan girin ve kayıt noktasına ulaşın.
- Büyüğ, metal kapıdan içeri girin. Kurutucuyu fişe takın. Köprüden karşılığa geçin. (Kurutucuyu fişe takmadan köprüyü geçmeye çalışmayan! Ya da çalışın ve ne olduğunu görün :)
- Yolu takip ederek dışarı çıkmak ve binanın etrafını dolaşın.

- Duvardaki boşluktan dışarı çıkmak. Binanın etrafını dolaşın ve yan taraftaki binaya girin.

### Ofis Binası

- Ofisten dışarı çıkmak. Soldaki kapıdan girin. Üzerinde 'Exit' yazısı olan merdivenleri gidin.
- Beşinci kata çıkmak ve sanat galerisine girin. Arka koridordaki tornavidayı (Screwdriver) alın. Depo odasından katana'yı (Katana) alın.
- Asansör odasının güney doğu ucundaki kapıdan girin.

- Batı tarafındaki odaya girerek krikyo-yu (Jack) alın. Üçüncü kata geri dönün.
- Dans stüdyosuna, oradan da ofise girin. Haritayı alın. Tornavidayı kullanarak çekmeceyi açın ve içinden ipi (Rope) alın.
- Üçüncü kattaki asansörlerin yanına gidin. Tam olarak açılmamış olan asansörü, kriko kullanarak açın.

- Şafitin üzerinde ipi kullanın ve ikinci kata inin.
- Kuzey doğudaki odaya girerek küveti inceleyin.

### Lanetli Ofis Binası

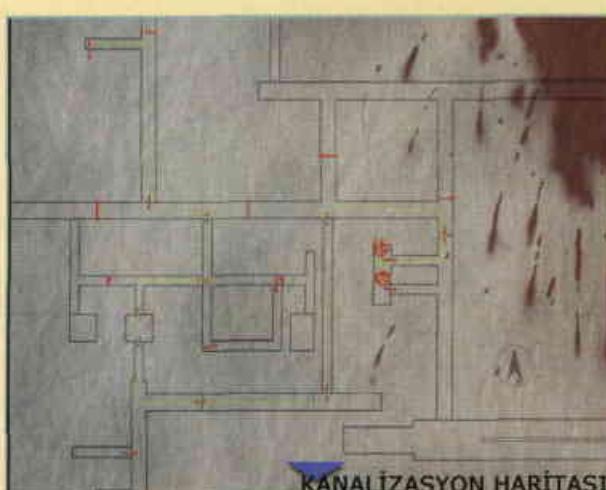
- Kliniği girin. Koltuğun üzerindeki fotoğrafı (Photo) alın ve kapıdan girin.

- Odadan dışarı çıktıktan sonra raftan Oxydol alın. Dışarı çıkip asansörlere girin.

- Birinci kattaki Last Drop Café'ye girerek buz dolabından domuz ciğerini (Pork Liver) alın.
- Asansöre binin ve beşinci kata çıkmak. Batıda kapıdan girin. Güney doğudaki odaya girerek kibrıt kutusunu (Matchbook) alın.
- Koridoru takip ederek sanat galerisine ulaşın.
- Tablonun önündeki çöp kutusunun üzerinde ciğeri, kibriti ve Oxydol'u kullanın. Açıklıktan içeri girin.
- Merdivenlerden aşağı inin. Masanın üzerindeki kağıtları okuyup dışarı çıkmak. Kuzey batıya doğru ilerleyin ve kapıdan içeri girin.
- Gümüş parayı (Silver Coin) alın ve içecek makinesinde kullanın. Bu sayede sigorta anahtarları (Insurance Key) alacaksınız.
- Asansöre binin ve birinci kata inin. Sigorta şirketinin kapısını bulduğunuz anahtarla açın.
- Barikata gelmeden önce soldaki son kapıdan içeri girin. Bulacağınız kağıtları okuyun ve ön kapıyı açın.
- Son kağıtları da okuyup dışarı çıkmak.

### Sokak / Apartman

- Sola dönün ve sol taraftaki ara sokakta girin. Daisy Villa'nın kapısını bulup içeri girin.
- Kayıt noktasını kullandıkten sonra koridordan ilerleyin ve soldaki ilk kapıyı açın.
- Missionary yaratığını öldürdükten



### İnşaat Alanı

- Davulun üzerinde kayıt noktası bulacaksınız. Binaya girin ve merdivenleri kullanarak beşinci kata kadar çıkmak.
- Sağ taraftaki en son odaya girin. Duvarı kırarak susturucuyu (Silencer) alın.
- Şilteyi deliğe itin. Delikten aşağı atlayın.

- Şafitin üzerinde ipi kullanın ve ikinci kata inin.
- Kuzey doğudaki odaya girerek küveti inceleyin.

### Lanetli Ofis Binası

- Kliniği girin. Koltuğun üzerindeki fotoğrafı (Photo) alın ve kapıdan girin.

sonra Heather'in yatak odasına girerek bayıltıcı silahı (Stun Gun) alın. Binadan dışarı çıkin.

### Silent Hill

- Heaven's Night bara girerek içerisinde bulacağınız malları toplayın.
- Haritada işaretlenmiş olan hastaneye doğru gidin.

### Brookhaven Hastanesi

- Ofise girip haritayı alın. Doktor odasından bazı mallar alabilirsiniz. Ziyaretçi odasında ise mektup bulacaksınız.
- İkinci kata çıkin. Bayanlar soyunma odasına girin ve aseton (Nail Polish Remover) ile parfümü (Perfume) alın. Hastaların olduğu kanada geçmek için kapı bulmacasını çözün.
- İnceleme odasına girip bulduğunuz herşeyi okuyun ve dışarı çıkin.
- M4 odasına girin. Bond çantanın şifresi olarak alarm saatinde gördüğünüz saatı girin. Polaroid kamerasını (Instant Camera) alın.
- Birinci kata dönün ve hasta kanadına geçerek C4 odasına girin.
- Duvarda asetonu kullanarak merdiven anahtarını (Stairwell Key) alın.
- Merdivenden inerek bodruma ulaşın. Yarı makineli tüfeği (SMG) aldıktan sonra güney doğudaki odaya girin.
- Rafın arka tarafının bir resmini çekin. Merdivenleri kullanarak üçüncü kata çıkin.
- Depoya girerek malları toplayı. Fotoğrafla gördüğünüz şifreyi girerek hasta kanadının kapısını açın.
- S7 odasına girerek Coleman'ın son mektubunu okuyun. S12 odasına girin.
- Telefon konuşmasının ardından ikinci kattaki hasta kanadına girin. Buradaki yeni kapıdan (en uzakta, solda) girerek labirente ulaşın.
- Labirentte dolaşarak kayıt noktasını bulun. Yeni açılan koridordan ilerleyin ve merdivenden tırmanın.

### İlanlı Brookhaven Hastanesi

- Koridoru takip edin ve gündüz odasını geçin.
- Depo odasına mutlaka girin! Güzel bir sahne.
- Asansöre binerek ikinci kata inin. Erkek soyunma odasına girin.
- Telefon konuşmasının ardından bayan soyunma odasına girin ve plastik torbayı (Plastic Bag) alın.

► Üçüncü kata dönün ve İnceleme Odası 4'e girin (ER4). Torbayı kan üzerinde kullanın.

- Asansöre binerek bodrum kata inin. Krematoryum bulmacasını çözüp yanmış anahtarları (Cremated Key) alın.
- Birinci kata gidin ve gündüz odasının kapısını açın. C4 odasına gidin.
- Kanı sunağın üzerinde kullanın ve merdivenlerden aşağı inin.
- Büyük bir dövüşün ardından hastaneden çıkışacaksınız.

### Silent Hill

- İzleyeceğiniz konuşmanın ardından otele geri dönün.
- Konuşmanız bittiğinde tekrar lunaparka doğru gidin.

### Lakeside Lunaparkı

- Kapıdan girerek mağazaya doğru ilerleyin.
- Etrafta dolaştığınızda bazı rafların düşme sesini duyacaksınız. Hızlı tren anahtarını (Rollercoaster Key) alıp dışarı çıkin.
- Üzerinde 'Mountain Coaster' yazan kapıdan girin.
- Merdivenlerden yukarıda çıkışın ve anahtarları kullanarak kontrol kabinini açın.
- Makineyi kapatın ve raylarda yürümeye başlayarak demo girene kadar ilerleyin.
- Yan taraftaki kapıdan geçin ve korku evine girin.
- Bilet kulübesindeki kayıt noktasını mutlaka kullanın.
- Odalarda dolaşmaya başlayın. Odalardan birinin tavanı alçalmaya başlayacak, o odaya dikkat edin. Sonraki koridorda kırmızı bir duman tarafından kovalanacaksınız, bu duman size dokunduğu anda öldürür, bu yüzden koşmalısınız.
- Dışarı çıkmak istediyinizde yolu takip edin. Sol taraftaki kapıdan geçip yürümeye devam edin.

- Sahnenin üzerinden kırmızı ayakkabıyı (Red Shoe) ve zinciri (Chain) alın.
- İki ekran geri gidin ve aletin yanına gelin. Zinciri ortadaki sütunda ve yanındaki kilitli kapının üzerinde kullanın. Aleti çalıştırın ve kapıdan içeri girin.
- Konuşmanız bittiğinde sağ taraftaki falcı kulübesine girin.
- Bebek kafasını (Doll Head) alıp dışarı çıkin. Yan taraftaki kapıdan girin.

► Bebek kafasını Pamuk Prenses'in, kırımızı ayakkabıyı ise Kulkedisi'nin üzerinde kullanın.

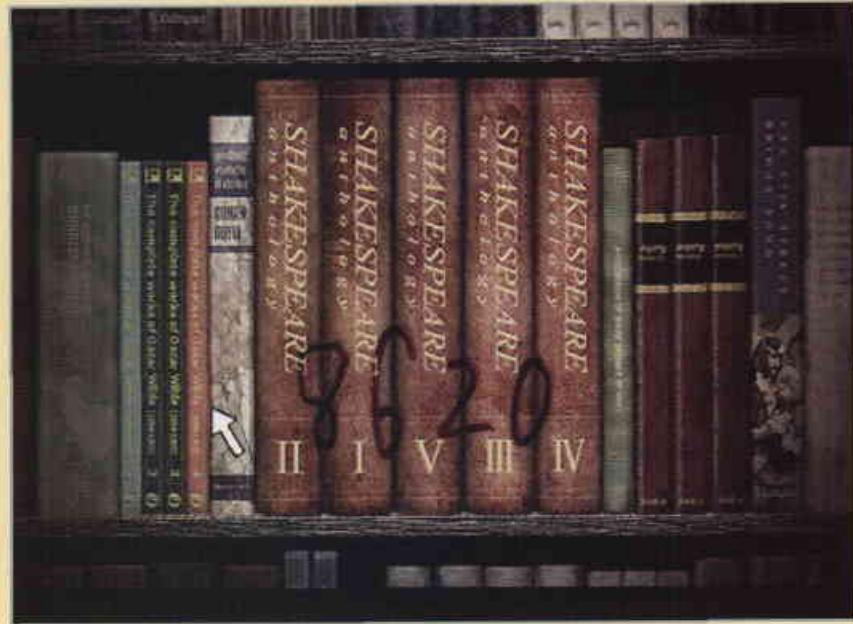
- Rayların solundaki kapıdan geçin.
- Buradan da çıktıktan sonra sol taraftaki kapıdan geçin. Atlı karıncaya gidin.
- Atlı karıncayı hallettikten sonra sıkı bir dövüş daha siz bekliyor. Bundan sonra kapıdan geçin ve duvarlarında duaların yazılı olduğu uzun koridordan yürüyün.

### Kilise

- Gecenin Gözü tarot kartını (Eye of the Night Tarot Card) alın ve kiliseden çıkin.
- Koridordaki haritayı alarak günahçı karma kulübесine girin.
- Burada vereceğiniz karar oyunun sonunu etkileyecik. Dışarı çıkin.
- Doğuya doğru devam edin. Koridorun sonuna geldiğinizde kuzeydeki odaya girin.
- Doğu tarafından çıkışın ve güney doğudaki kütüphaneye girin.
- Ay tarot kartını (Moon Tarot Card) alın. Demonun ardından dışarı çıkin ve asansörle aşağı inin.
- Kuzey batıdaki kapıdan girin. Yol ayrimına geldiğinizde sola giderek Harry'nin odasına ulaşın. Aynı koridorda en batıdaki odaya girerek Asılmış Adam tarot kartını (Hanging Man Tarot Card) alın. Asansörün bulunduğu odaya geri dönün.
- Güneydeki kapılardan birinden girin ve girdiğiniz odada batı tarafındaki kapıdan geçin.
- Şimdiki koridorda soldaki ilk kapıya girin. Yaratıkları geçin ve ayak izlerini takip edin. Hastane odasına girin.
- Aptal tarot kartını (Fool Tarot Card) alın. Dışarı çıkmak ve yaratıklı odadan geriye dönün.
- Koridorda batıya doğru gidin, ardından güneye ilerleyin. Görüceğiniz kapıdan girerek Alessa'nın odasına ulaşın.
- Kayıt noktasını kullanın. Kapıyi açmak için Alessa bulmacasını çözmeliisiniz ama şimdiden değil. Pirinç anahtarını (Brass Key) alın.
- Haritayı aldığınız koridora kadar geri dönün ve güney ucundaki kapıyı açın.
- Soldaki ilk kapıdan girerek sınıfa ulaşın. Tek başına duran sırayı ve masanın üzerindeki mektubu inceleyin.
- Doğu kapısından çıkış sağındaki ilk kapıdan girin. Burada teybi kullanabilir ve

mektupları okuyabilirsiniz.

- Odadan çıkışın ve batı tarafındaki oda ya girin. Buradan Baş Rahibe tarot kartını (High Priestess Tarot Card) alın. Rafta bulacağınız günlüğü okuyun.
- Beş kartı da alındıktan sonra Alessa'nın odasına dönün ve bulmacasını çözün.
- Kapıyı açın ve koridorun sonundaki kapıdan girin.
- Demonun ardından pendantı kullanın.
- Delikten aşağı atlayın ve zorlu bir dövüse hazır olun.
- Oyunu bitirdiğiniz için mutlu olun :)



## Bulmaca Çözümleri

### Bulmaca 1 : Kitaplık Bulmacası

Zorluk Seviyesi : EASY

**1. İpucu:** Kitaplığının önünde yerde iki tane kitabı göreceksiniz. Kitapları alın ve inceleyin.

**2. İpucu:** Kitapları üzerindeki şekiller bir numara oluşturacak şekilde rafa yerleştirmeniz gerekiyor.

**Çözüm:** I nolu kitabı ilk boşluğa, III nolu kitabı ise ikinci boşluğa yerleştirin ve ortaya çıkan numarayı kapının yanında klavyede kullanın.

Zorluk Seviyesi: NORMAL

**1. İpucu:** Yerde duran beş kitabı da alın ve inceleyin.

**2. İpucu:** Kitapları ikişer ikişer rafa yerleştirerek hangilerinin sırtlarındaki işaretlerin uyuştuğuna bakın.

**Çözüm:** Kitapları sırtlarındaki şekiller numara oluşturacak şekilde yerleştirmeniz gerekiyor. Sıralama her oyunda farklılık gösteriyor ama bunu yapmak hiç de zor değil. Bendekinde sıra II, I, V, III, IV idi.

Zorluk Seviyesi: HARD

**1. İpucu:** Kapının yanındaki yazılı okuyun, bu yazıya Inventory ekranındaki Memo kısmından da ulaşabileceksiniz.

**2. İpucu:** Şiirin iki ile altı arasındaki kitaları bizim için önemli, diğerlerinin bir anlamı yok. Yerdeki kitapları alıp incelemeli, sonra da hangi kitanın hangi kitabı anlattığını bulmalısınız.

**3. İpucu:** Kitalarda geçen metinler Shakespeare'in eserlerinden alınmış. Internet'te ufak bir araştırma yaparak hangi kitanın Shakespeare'in hangi eserinden alınmış olduğunu bulabilirsiniz.

**Çözüm:** ikinci kitalar Hamlet, üçüncü kitalar Romeo and Juliet, dördüncü kitalar Othel-

lo, beşinci kitalar King Lear ve altıncı kitalar Macbeth'ten alınmış. Kitapları bu sırayla (IV, I, V, II, III) rafa yerleştirdiğinizde elinizde beş tane roma rakamı olacak (4, 1, 5, 2, 3).

Kapıdaki klavyeye baktığınızda yalnızca dört rakamlı bir giriş göreceksiniz. Şimdi asıl şifreyi bulmak için yedinci kitalardan faydalanaçagız. Burası biraz İngilizce bilgisi gerektiriyor ama kısaca özetlemek gerekirse bu kitalarda Hamlet ile ilgili sayıyı iki ile, Romeo ve Juliet ile ilgili olan sayıyı üç ile çarpmalı, Macbeth ile ilgili olan sayıyı ise kullanmamanız anlatılıyor. Yani klavyede girmeniz gereken sayı 8, 3, 5, 2.

### Bulmaca 2 : Hastane Bulmacası

Zorluk Seviyesi : EASY

**1. İpucu:** Yan taraftaki tahtada yazılı olan notu okuyun.

**2. İpucu:** Notta yazılı olan yönleri klavyeye kullanarak kırmalısınız.

**3. İpucu:** Klavyedeki rakamların sırasına bakarsanız tahtadaki yolu uygulayabilmek için istediğiniz her rakamdan başlayamayacağınızı göreceksiniz. Örneğin eğer 1 ile başlarsanız iki sağa gittiğinizde 3 rakamına geleceksiniz ama bir sonraki satırda bir yukarı gitmeniz söylendiğinden yukarı gitmemeyeceksiniz. Yani başlangıç sayısı 1 değil. Aynı şekilde 7 ile başlarsanız üçüncü satırda söylendiği gibi aşağı gitmeniz mümkün olmayacak.

**Çözüm:** Rakamlara basmaya 4 ile başlayın. Daha sonra 6 (iki sağ), 3 (bir yukarı), 9 (iki aşağı).

Zorluk Seviyesi : NORMAL

**1. İpucu:** Bu sefer tahtada iki kitalardan oluşan bir not bulunuyor ve bulmacayı çözmek için matematik kullanmanız gereklidir.

**2. İpucu:** Elinizde birden dokuz kadar rakamlar olduğuna göre kitalardaki sıfırları kullanarak biraz alıştırma yapın. Elinizde dört bilinmeyen ve bunlar arasındaki ilişkiler var.

**3. İpucu:** Birinci rakama X, ikinci rakama Y, Üçüncü rakama Z, dördüncü rakama ise W diyelim. Tahtadaki kitaları uygularsak şu denklemlere ulaşıyoruz:

$$X > Y$$

$$Y = 2 \times Z$$

$$Z < W$$

$$W = X / 2$$

Şimdi bunları değerlendirecek olursak,  $X$   $W$ 'nin iki katı olduğundan çift bir sayı olmalı ve en büyük sayı olmalı. Bu kısıkça uyan tek bir rakam olduğundan  $X = 8$ 可以说, o halde  $W = 4$  olur. O halde  $Z$  ya 1, ya 2, ya 3'tür. 2 olamaz çünkü o zaman  $Y = 4$  olur ve ikinci kitalardan aynı rakamları kullanamayacağımızı görüyoruz.  $Z = 1$  olsaydı  $Y = 2$  olurdu, ama yine ikinci kitalarda dört rakamdan yalnızca birinin bir ile üç arasında olduğunu öğreniyoruz.

**Çözüm:** Bu basit matematik işlemleri doğrultusunda sonuç 8, 6, 3, 4 olarak bulunacaktır.

Zorluk Seviyesi : HARD

**1. İpucu:** Bu sefer tahtada yazılı nottam 15 kitalar var ve kitalardaki yazıların

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Göz		Göz
Klk	Brn	Klk
Ynk	Çen	Ynk

**Hastane Bulmacası - HARD**

rakamlarla bir ilgisi yok gibi görünüyor.

**2. İpucu:** Yazılanları dikkatle okursanız (yne Ingilizce bilgisi lazım) kitalarda yüzün kısımlarından bahsedildiğini görebilirsiniz. O halde klavyeyi bir yüz olarak düşünmemiz gerekiyor.

**3. İpucu:** Bize tüm kitalar gerekmıyor. Beşinci kitabı okuyarak başlangıç noktasını bulacak, ardından yedinci, dokuzuncu, onbirinci ve on üçüncü kitaları takip ederek hangi rakamlara basmamız gerektiğini öğreneceğiz.

**Çözüm:** Kitaları doğru değerlendirdiyseniz 1, 4, 8, 7/9, 6 rakamlarına ulaşmanız gerekiyor. Beşinci kitada gözün oyulduğundan bahsedildiğinden 1'i çıkarıyoruz ve elimizde iki kombinasyon kalmıyor: 4 - 8 - 7 - 6 veya 4 - 8 - 9 - 6. İki-sini de denediğinizde birisinin doğru olduğunu göreceksiniz.

**Bulmaca 3 : Krematoryum Bulmacası**

**Zorluk Seviyesi :** EASY

**1. İpucu:** EASY zorluk seviyesinde sizi uğraştırmamak için buraya bulmaca koymamışlar.

**Çözüm:** Fırına doğru gittiğinizde anahatarın orada sizi beklediğini göreceksiniz.

**Zorluk Seviyesi :** NORMAL

**1. İpucu:** Fırının kapağına baktığınızda orada bir izgara göreceksiniz. Bu izgara aslında krematoryumun bir haritası ve her bir kare bir yatağı temsil ediyor.

**2. İpucu:** Izgaradaki karelerde dört roma rakamı göreceksiniz. Bu roma rakamlarıyla gösterilen yatakları bulmalısınız.

**3. İpucu:** Örneğin birinci satırın ikinci sütununda I rakamı varsa, o halde birinci rakam 2 demektir. Eğer II rakamı ikinci sütunun ortasındaysa ikinci rakam 4, eğer III rakamı üçüncü satırın en solundaysa üçüncü rakam 9 demektir.

**Çözüm:** Roma rakamlarıyla temsil eden

sayıları bulun ve kilidi açın (bu sayı da her seferinde değişebiliyor).

**Zorluk Seviyesi : HARD**

**1. İpucu:** Bu sefer yatakların Üzerlerinde şiirler var ve bu şiirler kuşlarla ilgili.

**2. İpucu:** Fırının kapağına bakarsanız orada da başka bir şiirin yazılı olduğunu göreceksiniz. Bu şiir beş kitadan oluşuyor ama beşincisinin bizim için bir öne-mi yok.

**3. İpucu:** Kapaktaki her kitada bir kuş anlatılmış, hangi kitanın hangi kuşu temsil ettiğini bulmanız ve kuşun hangi yataktakta anlatıldığına bakarak sayıyı öğ-renmeniz gerekiyor.

**3. İpucu:** Birinci kitada anlatılan kuş Wren, ikinci kitada anlatılan kuş Owl, üçüncü kitada anlatılan kuş Linnet ve son kitada anlatılan kuş ise Sparrow. Artık tek yapmanız bu kuşların şiir nu-maralarına bakmak.

**Çözüm:** Hala bulamadıysanız girmeniz gereken şifre 9 - 2 - 7 - 1.

**Bulmaca 4 : Tarot Bulmacası**

**Zorluk Seviyesi :** EASY

**1. İpucu:** Defterdeki şekele bakın.

**2. İpucu:** Şekilde hangi kartı nereye koymanız gerektiği resmen açık bir şe-kilde gösterilmiş. Uğraştırmayacağın ke-sin.

**Çözüm:** Kafanız karışık ve hala çözeme-diyseniz sol üst "Fool", sağ üst "Moon", orta "Eye of the Night", sol alt "Hanged Man" ve sağ alt "High Priestess".

**Zorluk Seviyesi :** NORMAL

**1. İpucu:** Defterdeki şiir kartları nereye yerleştirmeniz gerektiğini söylüyor.

**2. İpucu:** Birinci kitada sadece yerle-şime ilgili bir ipucu var, sonraki kitalar ise tek tek kartların konulması gereken yerleri göstermekte.

**3. İpucu:** Birinci kitadan her satırda kart olması gerektiğini ama ikiden fazla kart konulmayacağılığını öğreniyoruz. İkinci kitada "Hanging Man" kartının sağında ve solunda boşluk olacağını ve en altta olacağını öğreniyoruz. Üçüncü kitada "Moon" kartının en üst sırada, bir altında ise "Fool" kartının olduğunu öğ-reniyoruz. Dördüncü kitada "High Pries-

ING	WXX	NXA
OEI	III	VII
MOX	NOT	XVH
XON	HNG	III

II	XXIII	XVII
XX	O	XVIII
XII	XXII	XI

III	I	
IV	II	
V		

I: Eye of the Night  
II: Moon  
III: High Priestess  
IV: Fool  
V: Hanged Man

**Tarot Bulmacası - Hard**

tess" kartının en üst sırada olmadığını öğreniyoruz. Son kitada ise "Eye of the Night" kartının solda olduğunu öğreniyoruz.

**Çözüm:** Bu kadar bilgiden sonra çözüm hiç de zor değil.

**Zorluk Seviyesi : HARD**

**1. İpucu:** Bu sefer saçma sapan harflerden oluşmuş gibi görünen bir şekil var elimizde. Yanındaki şiir ise hiç bir anla-ma gelmiyor.

**2. İpucu:** Şekile dikkatli bakarsanız bazı tanıdık harflerin çok kez kullanıldığını göreceksiniz, diğer harflerin bir önemi olduğunu kimse söylemedi, değil mi?

**3. İpucu:** Roma rakamları olan I, V, X ve O haricindeki harfleri şekilde sildiğinizde elinizde her izgara için bir sayı kala-cak.

**4. İpucu:** Eğer tarot kartlarına yakın-dan bakarsanız her birinin üzerinde ro-ma rakamlarıyla yazılmış bir sayı olduğunu göreceksiniz.

Fool - O

High Priestess - II

Hanged Man - XII

Moon - XVIII

Eye of the Night - XXII

**Çözüm:** Kartların üzerlerindeki numara-ları, çizelgede elde ettiniz sayılarla eş-leştirerek kartları yerleştirin.

**Oyunun Sonları**

**1. 'Normal' Son:** Normal sona ulaşmak için oyunda yaptığınız şeyler sonucunda hesaplanan puanın 4000'in altında olmasi lazım. Puanlama sisteminden az sonra bahsedeceğim.

**2. 'Possessed' Son:** Possessed sonuna ulaşmak için oyun sonunda hesaplanan

I		
IV	II	
		III

**Krematoryum Bulmacası Örnek - NORMAL**

I		II
III		IV
	V	

**Tarot Bulmacası - Normal**

I: Eye of the Night  
II: Moon  
III: High Priestess  
IV: Fool  
V: Hanged Man

puanın 4000'in üzerinde olması gerekiyor.

**3. 'UFO / Revenge' Sonu:** Bu sonda ulaşılacak silahlar için Sexy Beam veya Heather Beam silahlarını kullanarak en az 30 yaratık öldürmeniz gerekiyor (bu silahlar hakkında bilgiyi Ekstralalar kısmında bulacaksınız). En az 30 yaratığı öldürdürüne kadar kesinlikle başka hiçbir silah kullanmamalısınız (yani oyunun sonuna kadar istediğiniz 30 yaratık değil öldürmeniz gereken). Garanti olsun diye bu silahları kullanarak 40 tane falan yaratık öldürdükten sonra silah değiştirebilirsiniz. Bu sonda ne olduğu hakkında bilgi vermeyeceğim ki ulaşınca zevki kaçmasın.

#### PUAN Sistemi:

Oyunun ilk iki sonundan hangisine ulaşacağınızı son yaraticıa gelene kadar toplamış olduğunuz puanlar belirliyor. Puan hesaplamasında kullanılan formül şu şekilde:

**Öldürdüğünüz her düşman:** 10 puan

**Kaybettiniz her sağlık puanı:** 1 puan

**Claudia'yı affederseniz:** +1000 puan

**Douglas'un notlarını okumak:** -500 puan (bu tamamen doğrulanmış bir bilgi değil ama çok yüksek ihtimal)

**Lunapark'ta Douglas'u her kontrol edişiniz:** - 20, - 50 arası (bu da tam olarak kesin değil).

Eğer 4000'in üzerinde puan almak istiyorsanız karşılaşığınız TÜM yaratıkları öldürün, elinizde sağlık varsa önce kendinizi yaralayın, ardından sağılıklarını kullanın, Claudia'yı affedin ve Douglas'un notlarını okumayın. Bu şekilde çok büyük bir ihtimalle Possessed sonuna ulaşabilirsiniz.

#### Ekstralalar

Bu silahları oyunu belirtilen koşulu yerine getirerek tamamladığınızda, bir sonraki oyununuzda bulacaksınız.

#### BEAM SABER

**Gereken:** Düşmanları yalnızca yakın dövüş silahları kullanarak öldürün.

**Yeri:** İlk Numb Body ile karşılaşığınız alışveriş merkezi koridoru. Kapılardan birine kapı kolu yerine takılmış.

**Bilgi:** Bir ışın kılıcı. Oldukça güçlü olmasına rağmen düşman size zarar verebilirse enerjisi gidiyor ve tekrar çalıştırmanız gerekiyor.



#### HEATHER BEAM

**Gereken:** 333 yaratık öldürün. Bunu tek bir oyunda yapmanıza gerek yok, arda arda oynadığınız oyunlarda bu toplama ulaşığınızda silah açılacak.

**Yeri:** Bir sonraki oyuna envanterinizde bu silahla başlayacaksınız.

**Bilgi:** Bu silahın iki farklı ateş modu bulunuyor. İster güdümlü füzeler atabilir, ister enerji topları fırlatabilirsiniz.

#### SEXY BEAM

**Gereken:** Heather Beam'i açın ve oyna Transform kostümünü giyerek başlayın. Oyunu bir kez bitirdiğinizde menüde yeni bir seçenek göreceksiniz. Buraya girdiğiniz şifrelerle oyuna farklı kostümler giyerek başlayabiliyorsunuz. Transform kostümü için girmeniz gereken şifre PrincessHeart.

**Yeri:** Transform kostümüyle başladığınızda envanterinizde Sexy Beam olacak.

**Bilgi:** Bu silah da güdümlü füzeler atabiliyor ama füzeleri Heather Beam'den daha güçlü. Diğer modda ise gözlerinizden ışın çıkarıyorsunuz.

#### FLAME THROWER

**Gereken:** Düşmanları yalnızca ateşli silahlar kullanarak öldürün.

**Yeri:** Alışveriş merkezindeki Helen's Bakery'nin tezgahında

**Bilgi:** Sınırsız yakıtı olmasına rağmen düşmanları öldürmeniz çok uzun sürü-

yor. Yine de karşısındaki yaraticı yavaşlatıldığından zor durumlarda sıyrılmak için kullanabilirsiniz.

#### SUBMACHINE GUN

**Gereken:**

Son yaratığı yakın dövüş silahı kullanarak öldürün. Bu yaraticı isterseñiz ateş ederek zayıflatabilrisiniz ama son darmayı mutlaka bir yakın dövüş silahıyla (Katanaya veya Maul fazlasıyla işe yarayacaktır) vurmalısınız.

**Yeri:** Oyunun başındaki tuvaletten çıktıığınızda sol tarafta çıkmaz sokak olan yolun sonuna kadar gidin.

**Bilgi:** Sınırsız cephanesi olduğundan inanılmaz ölçüde faydalı bir silah. ☺



# hilekâr

Hilelerin oyun dünyasını ele geçirmesinde büyük rolü olan ve günden güne daha da gelişip, korkunçlaşan varlığın kimliği tespit edildi: Kod adı Hilekâr!

## Lord of the Rings: Return of the King

Kodların çalışması için oyunu bitirin.

Yeni bir oyuna başlayıp, oyun sırasında önce ESC tuşuna basın. L-Ctrl+L-Shift+L-Alt tuşlarını basılı tutarken keypad'den aşağıdaki kodları girin.

Açıklama	Kod
Tüm Upgrade'ler	8967
Her zaman üstün güç	6869
Sonsuz menzilli silah cephahenesi	7795
Ölümzsüzük	7578
Perfect Modu	5967
Sağlık Düzeltme	7755
Hedef Gösterme Modu	9587



## Mercedes World Racing

AllUCanGet	Tüm araçlar
JamSession	Tüm yarışlar
Free Ride	Tüm parkurlar
Miss World	Tüm görevler
Top 10	Status 1 ?
HUIBUH	Status 2 ?
N.I.C.E. 2	Status 3 ?
TaxiDriver	Status 4 ?
Halbzeit	Status 5 ?
No Hat!	Status 6 ?
McRace	Status 7 ?
Jiu-Jitsu	Status 8 ?
Goodzspeed	Status 9 ?



## XIII

XIII sistem klasöründe user.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın. "Comma=" satırını bulun ve "Comma=God" şeklinde değiştirin. Kaydedin ve çıkış. Oyun içinde ", tuşuna bastığınızda Ölümzsüzük modu aktif olacaktır.



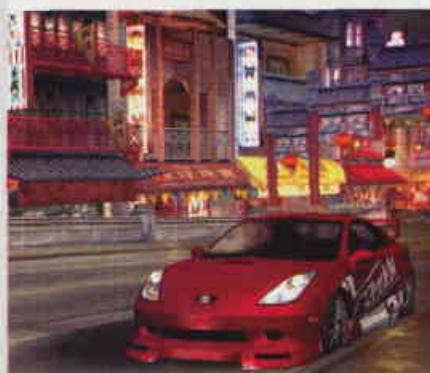
## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Ana Menü'ye açın. Statics Menü'süne gidin. "Delete" tuşuna basarak geri dönün ve aşağıdaki kodları girin:

gimmesomecircuits	Tüm pistler
gimmesomesprints	Sprint pistlerini açar
gimmesomedrag	Drag pistlerini açar
gimmeppablo	Pety Pablo'yı açar
gotcharobzombie	Rob Zombie'yi açar
havymystikal	Mystikal'ı açar
needmylostprophets	Lost Prophets'i açar
allmylvlonepartsAll	Birinci seviye parçalar
allmylv12partsAll	İkinci seviye parçalar
seemylv12parts	İkinci seviye parçaları gösterir
driftdriftbaby	Drift modu

Aşağıdaki kodları yazdığınızda, hilenin içinde ismi geçen arabayı alırsınız.

119focus	893neon	899eclipse
371impreza	222lancer	922sentra
667tiburon	334mygolf	777rx7
350350z	111skyline	221miata
2000s2000	889civic	228supra
342integra	239celica	973rsx777



## Well of Souls

Tüm eşyalar Oyun sırasında /Gimme yazın ve tüm büyüler ile eşyalara ulaşın.

Tam sağılık Oyun sırasında /inn yazın ve sağlığını eski haline getirin.

Aşağıdaki kodları girdiğiniz zaman karakteriniz "Cheater" yani hileci olarak bertenecektir.

/monster	Canavar radarını açar (eğer elinizde Golden Soul varsa "Cheater" olmazsınız)
/lose s#>	Belirlediğiniz büyüyü unutursunuz
/give i#>	Belirlediğiniz eşyayı alırsınız
/give s#>	Belirlediğiniz mikarda altın alırsınız
/give g#>	Belirlediğiniz mikarda altın kaybedersiniz
/lose i#>	Belirlediğiniz eşyayı kaybedersiniz
/reload	Üstünde çalışığınız dünyaya yeniden girer ve yaptığıınız değişiklikleri görüntülersiniz (sadece World Designer'lar için)
/scene <#>	Belirlediğiniz sahneye gidersiniz

## FIFA 2004

**Kolay galibiyet** Oynayacağınız tarafı seçin. Oyun sırasında oyunu durdurun ve "%Select Sides%"yı seçin. Kontolörü karşı tarafın bölümünde bırakın ve oyuna devam edin. Bundan sonra istediğiniz kadar gol atın (räkibin tarafı seçiliyken) ve hemen daha sonra kendi tarafınıza geçin. Böylece attığınız gollere göre daha fazla puan kazanacaksınız. Bu işlemi ikinci yılının sonlarına doğru yaparsanız daha iyi bir sonuç elde edebilirsiniz.

**Diyoncu satın alma** Eğer bir futbolcuyu kesin olarak almak istiyorsanız, verilen fiyatın 1 veya 2 milyon üstünde para teklif edin. Alınması önerilen oyuncular:

Thierry Henry

Ronaldinho

David Beckham

Ronaldo

Tim Howard

Roberto Carlos

Alexandre Del Piero

David Bellion

Ruud Van Nistelrooy

Hernan Crespo

Not: Birinci yılda eğer istenen fiyatın 5 milyon üstününe varmemesiniz, Thierry Henry, David Beckham, Ronaldo ve Del Piero'u almak imkansız sayılabilir.



## NO MAN'S LAND

Aşağıdaki kodları aktif hale getirmek için oyun sırasında Enter'a basın, kodu girin ve Enter'a basarak kodu onaylayın.

GOLDENMONKEY	1000 altın
WICKEDWANGO	10.000 kaynak
RANBOWRING	Tüm harita
WHEELOFMAYHEM	İntihar
BLOODMODE	Kanlı mod
MADHUT - Düşmanlarınız saldırır	
Bilinmeyen kodlar:	
BAMBOOZE!	
ANGELPASS	
BACKWARDSBONUS	
HOPPINGBONUS	



## The Sims: Makin' Magic

Oyun sırasında [Ctrl] + [Shift] + C tuşlarına basarak sol üst köşede bir kutunun çıkışmasını sağlayın. Bu kutuya aşağıdaki kodları girerek hileleri çalıştırabilirsiniz. Son yaptığı hileyi tekrar etmek için ! işaretini kullanabilirsiniz. Birden fazla hile girmek için, hilelerin arasına noktalı virgül koymabilirsiniz. Oyunun yamalı sürümü bu hilelerin bazlarının çalışmamasına neden olabilir.

Sonuç	Hile
1000 Simoleon	rosebud (yamalı versiyonda çalışır)
O anki ailenize yeni aile tarihi ekleme	hist_add
Mimarî araçlar seviyesi otomatik olarak ayarlar	auto_level
Belirlenen FAM dosyasını otomatik olarak yükleme	import
Hiçbir soru sorulmadan belirlenen evi yükleme	house_crash
Oyunu kitleme	crash
Hendek veya dere yaratma	water_tool
Create-a-character modu	edit_char
Kişilik ve ilgi alanlarını gösterme	interests
file.cht dosyasını hileleri görüntülemek için kullanma	cht
İstediğiniz eşyayı hareket ettirin	move_objects on Web tarayıcılarının yarattığı
Kitlenmeyi kapatma	browserfailsafe
Oyundan çıkış	quit
Kamerayı döndürme	rotation <0-3>
Evi olmayan aileler üzerinde rasgele operasyonlar yürütme	fam_test
Açık olan evi kaydetme	save
Aile tarihçesini kaydetme	history
Seçilen kişinin gideceği yolu gösterme	draw_routes on



## Call of Duty

Call of Duty'yi çalıştırmak için kullanacağınız bir kısayol yaratın ve komut satırının sonuna aşağıdaki kodu ekleyin:

+set monkeytoy 0 +set sv\_cheats 1

Oyunu başlatın ve é tuşuna basarak konsolu açın.

Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

god - Ölümzsüzlük

give health - Tam sağlık

notarget - Düşmanlarınız sizin göremeden gelir

noclip - Duvarlardan geçebilirsiniz

Not: Hileler çalışmıyorsa, konsola setrandom sv\_cheats 1 yazmayı deneyin.



## Hidden & Dangerous 2

Oyun sırasında é tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin:

Tam sağlık - heal 1

Tüm takıma tam sağlık - heal 4

Cephane - happyammo 1

İntihar - kill

İstediğiniz eşya - giveitem #

(# işaretini yerine aşağıdaki isimlerden birini girin)

ais	akaopt	aqualung
arisaka	backpackgb1	backpackgb2
backpackgb3	backpackger	backpackrus
bazooka	binoculars	brengun
camera	carbine	clumybomb
colt	degtystarev	defile
dynamite	enfield	explosivesbag
grand	grenade36	grenadeiger
grenadejap	k98opt	kniferger
knifesas	lee k98 tokarev	leeopt
medikit	medikitbig	mine
mosin	mp40	panzerfaust
parabellum	pps spagin	shotgun
springfield	springfieldop	stengun
stengunsil	taisho	tankmine
thompson	wirecutter	zb26



## Judge Dredd vs. Judge Death

Bilgisayara °DREDD° ismiyle giriş yapın ve °BRUCKEN PLAYING HEROQUEST° yazıp, çıkışın HELP seçeneği artık bölümleri atlamak için kullanılabilir.

## Silent Hill 3

Işın Kılıcı'nın yeri Bookstore Key'i aldığınız kordon sonunda, kapıda asılı durmaktadır.

Acemi zorluk seviyesi (dövüşler için) Normal zorluk seviyesinde bilerek iki kez ölüne.

Claudia'nın kolyesi Claudia ile Vincent arasındaki konuşma bitip, Vincent öldüğünde kolyeyi Claudia Üstünde kullanın.

Ölüm sahneleri Oyunun bazı bölümlerinde karakteriniz normalden farklı biçimlerde hayatı veda edebiliyor. Bunları araştırın.

Heather İşini 333 adet yaratık öldürün. Oyunu birkaç kez bitirmek bunu çözecektir.

Sonsuz cephaneli makineli tüfek yeri Oyunun başında tuvaletten çıkmak için kullandığınız ufak pencereden çıkışlığınızda yolun sonuna gidein.

Sağlık çizgisi Oyunun Hard Action ve Hard Riddle zorluk seviyelerinde bitirin. Life Bar seçeneği Extra Options ekranında görüntülenecektir.

### Son kapidakı Tarot kartlarının sırası

Normal zorluk seviyesi için:

Kuzeybatı yönü: Eye of the Night

Kuzeydoğu yönü: Moon

Batı yönü: High Priestess

Doğu yönü: Fool

Güney yönü: Hanged Man

Hard zorluk seviyesi için:

Kuzeybatı yönü: High Priestess

Kuzey yönü: Eye of the Night

Merkez yönü: Fool

Doğu yönü: Moon

Güneybatı yönü: Hanged Man

Çılgın son Tüm yaratıkları menzilli silahlarla öldürün.



## Apocalyptica

Oyun sırasında é tuşuna basın ve konsola exodus 15:3 yazarak aşağıdaki hileleri çalışmaya hak kazanın:

Kod - Sonuç

god 0 / 1 Ölümzsüzlüğü aç / kapa

nextlevel Bölüm atla

fly 0 / 1 Uçmayı aç / kapa

setres # # yerine istediğiniz ekran çözünürlüğünü girin

list Diğer komutları görüntüler

changecharacter Karakter değiştirme

botcombat Botları açar / kapat

listplayers Tüm aktif oyuncuları görüntüler

addbot Yeni bir bot ekleme

editbot Botları ayarlama

removebot Bot'u oyundan çıkarma

makebotdead Oyundaki bot'u öldürme



# hilekâr

## THE SIMPSON'S HIT & RUNHunter the Reckoning: Wayward

Aşağıdaki hileleri oyun içerisinde uygulamalısınız. Her bölümde hileleri tekrar çalıştırmanız gerekmektedir (hileleri aktif etme hilesi de dahil).

Hileleri aktif hale getirme Yuvarlak, Kare, Üçgen, X, L1, L1, Sol, Sol

Sonsuz Cephane X, Üçgen, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Aşağı

Tüm büyü dereceleri L1, L1, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı

Mega silah hasarı Aşağı, Aşağı, R1, R1, Yukarı, X, Yukarı, Yuvarlak

Yeniden canlanmayı kapama/açma Kare, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, L1, L1, Aşağı



## Tony Hawk's Underground

Aşağıdaki kodları "Cheats Menu"de girin:

letsitslide - Mükemmel denge

keepitsteady - Mükemmel Manual dengesi

digivid - Tüm videolar

getitup - Ay'daki yer çekimi



## Jak II: Renegade

Tüm silahlar Press Start yazan ekranda: L2, R1, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, X, Kare, Kare, X, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen'e basın.

Hoverboard Press Start yazan ekranda: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Kare, Yuvarlak, Üçgen, X, Yuvarlak, Kare, X, Üçgen'e basın.



Kare, Üçgen, L1, R1... Bu tuşlar oyunları daha iyi, daha kolay ve daha zevkli oynamanız için üretilmiştir. Hile yapmak için değil!

## The Lord of the Rings: Return of the King

Öncelikle oyunu bir kez bitirin. Böylece kodlar açılacaktır. Kodların çalışması için, oyunu durdurun ve R1, R2, L1, L2 tuşlarına basılı tutun ve basılı tutarken aşağıdaki kodları girin:

Aragorn için dört vuruşlu kombo Yukarı, Kare, Üçgen, Aşağı

Gandalf için 4. seviye yetenekler Üçgen, Yukarı, Kare, X

Ölümsüzlük Kare, Yuvarlak, Kare, Aşağı

Tam sağlık Kare, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak

Tüm Upgrade'ler Aşağı, Yukarı, Üçgen, Kare

Sonsuz menzilli silah Kare, Kare, Yukarı, Yuvarlak

Devastating modu Üçgen, Aşağı, Üçgen, Yukarı

Perfect modu Yuvarlak, Yukarı, Üçgen, X

Hedef gösterme modu Yukarı, Yuvarlak, Aşağı, Kare

Gandalf için 1000 tecrübe puanı Yuvarlak, Üçgen, Yukarı, Aşağı

Aragorn için 1000 tecrübe puanı Yukarı, Kare, Üçgen, X

Gimli için 1000 tecrübe puanı Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen, X

Legolas için 1000 tecrübe puanı X, Üçgen, Yukarı, X

Sam için 1000 tecrübe puanı Üçgen, X, Aşağı, X

Frodo için 1000 tecrübe puanı Yukarı, Üçgen, Yukarı, Aşağı



## SSX 3

### Gizli Karakterler

Jurgen Tüm 1. Zirve görevlerini tamamlayın. SSX'teki German Behemoth.

Hiro Tüm hobi kartlarını toplayın. SSX'teki Speedster.

Seeiah \$40.000. SSX Tricky'den Souljah Sistah.

Marisol \$20.000. SSX Tricky'den Latina Dancer.

Brodi \$20.000 SSX Tricky'den Zenmaster.

Eddie \$40.000.

JP \$20.000. SSX ve SSX Tricky'den French Trickster.

Marty \$40.000.

Luther \$20.000. SSX Tricky'den Mutilated Mammoth.

Sveile Luther Tüm oyuncakları toplayın.

Stretch Tüm posterleri toplayın.

Cudmore 3. Zirve Kazançları görevini bitirin.

Bunny-San Tüm çizimleri toplayın.

## True Crime: Streets of LA

Nick Kang'in farklı kostümleri Plaka yaratırken isim yerine aşağıdaki kodlardan bir tanesini girin ve "OK" düğmesinin üstüne gelip L1 + R1 + X tuşlarına basın.

### Kod - Sonuç

HAWG Motorsikletçi

JASS S & M eşeği

PHAM Asyalı kasap

M1K3 Komando

BRUZ Ünlü boksör

BOOB Di-j punk

TFAN Mafya

TATS Tüm vücudu dövmelerle kaplı asyalı bir kadın

MNKY Erkek punk

J1MM Ceset

P1MP Burada söylemek pek yerinde olmayacak...

FATT Polis memuru George

5WAT S.W.A.T. takımı üyesi

BOOZ Efsiz bir ayya\_

HARA Asyalı Kung Fu ustası

MRFU Asyalı kumarbaz

FUZZ Polis memuru Johnson

BIGI Kadın patronunuz

ROSA Ortağınız Rosa

HURT\_M3 Rosa iç çamaşırıyla



Churchill 3. Zirve Karşılaşmalarını bitirin. Dağdaki tüm karşılaşmalarda bir madalya alın.

Snowballs Tüm 2. Zirve görevlerini tamamlayın.

NW Legend Tüm 3. Zirve görevlerini tamamlayın.

Unknown Rider 3. Zirve yarış görevini bitirin.

Cannuck 3. Zirve araştırma görevini tamamlayın.

Far Easy Myth Dağ Stat'lerinin hepsinden 100% alın.





# ÖZEL İNCELEME

## Pentium 4 EE vs Athlon FX

**sayfa 106**

Haberler

Half-Life 2'mizi verecekler mi? Peki bu MuVo  
daha ne kadar evrilebilecek, DVD-R formatında  
8X DVD ne zaman yazabileceğiz? CRT kalitesinde  
LCD olur mu? Kasparov X3D'yi yenebildi mi?  
NVIDIA yine mi kopya çekti? Bana ne  
soruyorsunuz haberleri okusuniza :)

**ÖZEL İNCELEME**

## Pentium 4 EE vs Athlon FX

Intel ve AMD bu sefer oyuncuları mest edecek işlemciler ürettiğleri iddiasında. Ama biz hali hazırda işlemcilerden mestlik zaten. Hatta bakıp da alamıyorumduk. Şimdi bu yapılır mı bize? Bu işlemciler sizin için derinlemesine inceledik ve hatta kisayoldan alınıp alınmamaları gerektiğini bile söyledim.

sf 104

**donanım pazarı**

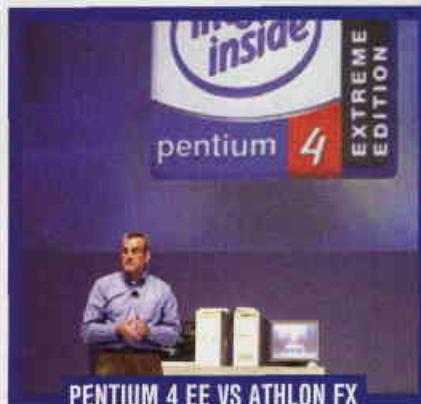
Bu ay da pazarımızda ufak ufak değişimler var. Ama çok büyük bir bekłentini olmasın, bir süredir fiyatlar pek de kimildamıyor yerinden.

**teknik servis**

İç huzura her geçen gün daha fazla yaklaşan acar Teknik Servis yazarımız Jesuskane bu ay daha bir ilham yaklaşmış sorularınıza. Ama muzdarip olduğu bir konu var. Ne oldu bu Ahiretten gelen donanım sorularına? Ahirette bilgisayar kullanımı mı yasaklandı yoksa?

sf 110

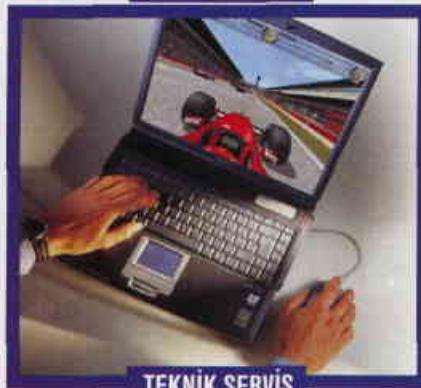
sf 112



#### PENTIUM 4 EE VS ATHLON FX



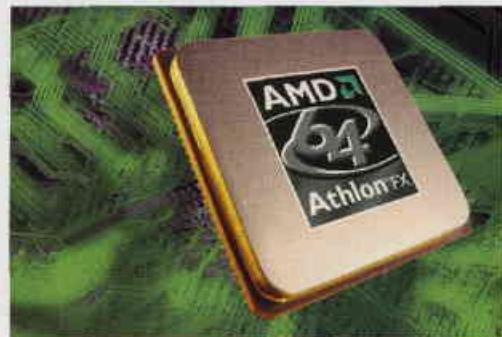
DONANIM PAZARI



TEKNİK SERVİS

**O işlemci senin  
bu işlemci benim**

Bu ay Donanım'ın büyük bölümünü AMD ve Intel'in işlemcilerine ayırdık. Ama başka tür-lüsü düşünülemezdi. Ne de olsa bu iki ürün oyuncular için yılın gelişmesi. Bu sene ekran kartlarında çok büyük değişiklikler olmayın-ca işlemciler yıl sonunda bütün dikkatleri üzerine çekti. Yazımız boyunca "64 bit mi, yoksa 2MB L3 önbellek mi?" düşünüp dura-cağız. Ama asıl önemlisi şu: Bu fani dünyada daha ne kadar yaşayacağız? Bir bomba da bizim dibimize düşmeden önce hangi oyun-ları oynayacağımız?



# half-life2'mizi isteriz

ati söz vermişti hanı...

**Half-Life 2'nin ertelenmesinin** ardından, herkes ATI'ın Radeon 9800XT modeliyle birlikte oyunu ücretsiz verme sözünü nasıl tutacağını merak eder olmuştu. Ülkemizde en çok Radeon çift ekran kartı satılan firmalardan biri olan HIS, distribütörü Telloğlu aracılıyla duruma açıklık getirdi. Firmanın bulduğu çözümü göre tüm IceQ ve XT serisi HIS ekran kartlarının içinden bir Half-Life2 kuponu çıkacak. Yani siz ekran kartını şimdiden alın, oyun arkadan gelecek.



## lcd>crt

**Sony, Üst seviye** ev kulanicılara yönelik, CRT kalitesinde görüntü verebilen, yeni HX serisi LCD monitörlerini (17" HX73S/B ve 19" HX93S/B) duyur-

du. HS serisi ile tasarım farkı bulunmayan monitörlerde SRS WOW 3 boyutlu ses sistemi mevcut. Bu seride ekran parlaklıkları HX73'te 400cd /m<sup>2</sup> ve HX93'te 450cd /m<sup>2</sup>'ye yükseltildi. Ekran üzerinde bulunan bir düğme ile 4 ayrı resim seçenekinden (game, movie, PC, auto) o an için size en uygun olanını kolayca seçebilirsiniz. Yine ekran üze-

rinde bulunan bir sensör odadaki ışık parlaklığına göre otomatik olarak ekran parlaklığını ayarlayabiliyor. Bir adet DVI-D (digital) ve iki adet HD15 (analog) bağlantılarıyla, çoklu bilgisayar desteği de veriyor monitör. Gri ve siyah renk seçeneklerine sahip olacak olan monitörün doğal çözünürlüğü ise 1.3 MegaPixel (1280 x 1024). ☺



## donanım dünyasından kısa haberler

**Intel yeni 2.8GHz Celeron** işlemcisinin resmi olarak duyurdu. 0.13 mikron teknolojisi ile üretilen çip 400MHz FSB'ye sahip ve Socket 478 anakartlar ile uyumlu. 1000'lük paket fiyatı ise 117 dolar.

**MSI Orta Doğu, Kuzey Afrika ve Türkiye'deki** son kullanıcılar için 845PE Neo MENAT sürümünü çıkaracağını duyurdu. MENAS (Middle East, North



Africa, Turkey) ile birlikte gelen hızlı kullanım kılavuzları Türkçe, İngilizce, Arapça ve Farsça olarak hazırlanmış.

**PDA'nız var ve bilgi girişi**nde zorluk çekiyorsanız işte ilginizi çekecek bir ürün. Whiteelite Flexible klavye, model FX100. Flexis



FX100 olarak tanınan klavye 23cm x 8 cm x 0.25 cm boyutlarında ve su geçirmez esnek silikondan üretilmiş; Bu sayede rulo yaparak taşıma çantasında kolayca yanınızda taşıyabilirsiniz.

## muvo'nun evrimi

**Hem USB depolama hem de MP3 çalma** özellikleri olan Nomad MuVo her modeliyle biraz daha gelişiyor. Yeni model Nomad MuVo NX 128 ve 256 MB'lık iki farklı model sahip ve tek AAA pil ile 11 saat kesintisiz müzik çalabiliyor. Ayrıca dahili mikrofon ile ses kaydı da yapabiliyorsunuz. Ek olarak şarkı seçimi, ses seviyesini ve equalizer ayarlarını yapabilmemiz için bir LCD ekran da konmuş. USB 1.1 arabirimini destekleyen MuVo NX'i önceki modellerde olduğu gibi arkasındaki kaşa çıkararak direkt PC'ye bağlayabiliyorsunuz.



Creative'in bir başka MP3 çaları ise NOMAD MuVo2. 1.5 GB'lık kapasitesiyle yanınızda 850'ye

yakın şartayı taşıyabiliyorsunuz. USB2.0 desteği ile veri aktarım hızı da yüksek. MuVo2'nin de üzerinde bir LCD ekran bulunuyor ve cihaz Neodymium stereo kulaklı ile geliyor.

Creative bu ay MuVo serisinin yanında Inspire serisine de yeni bir üye ekledi. Creative Inspire GD580, Inspire 5700 gibi bir decoder birimine sahip. Dolby Digital, DTS ve Dolby Prologic II desteğine sahip GD580, optik ve coaxial ses bağlantı noktalarıyla, DVD playerler, oyun konsolları gibi ev elektroniki cihazlarına da bağlanabiliyor. Ve 47W RMS ses gücüne sahip. ☺

## yine nvidia

**FutureMark 3DMark03** için yeni bir yama yayınladı. Yamaya birlikte GeForce FX serisi ekran kartlarının puanlarında yine düşüşler yaşandı. Daha önceki yama ile hem ATI hem de NVIDIA'nın 3DMark'ı yarışacak şekilde ayarlamalar yaptığı ortaya çıktı. FutureMark'ın iddiasına göre Nvidia, halen Unified Compiler teknolojisi ile, testlerinden daha yüksek puanlar elde ediyordu. 340 yaması ile bu özellik kullanılamaz hale geldi ve doğal olarak da pu-

an düşüşleri yaşandı. Nvidia yetkilileri bu haberler üzerine bu teknolojinin oyun yapıcıları tarafından sevildiğini ve oyunlarında bu özelliğin çalışabilir olmasını sağladıklarını söyledi. Ecran kartlarını test edecek olanlara ise 3Dmark 2003'ün eski sürümünü kullanmalarını önerdiler.

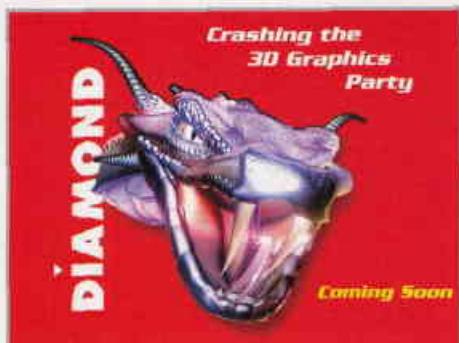
Bir yandan NVIDIA'ya duyulan güven azalırken Futuremark'ın NVIDIA'dan para alamadığı için çamur atmaya çalıştığı iddiaları da hiç yabana atılır gibi değil. ☉

## çin'denformatbulamacı

Şu an için dünyanın en büyük DVD player üreticisi olan Çin, yeni ulusal endüstri standardına geçiyor. Mevcut DVD formatları için yüksek lisans bedelleri ödemek istemeyen Çin'deki üretici firmalar kendi formatlarını geliştirmeyi daha ekonomik bulmuşlar. EVD (Enhanced Versatile Disk), DVD Forum tarafından da destekleniyor ve 1999 yılında geliştirilmeye başlanmıştır. Çin'de mevcut bulunan potansiyelin büyüklüğü yüzünden, marke-

tin paylaşımı konusunda şimdiden sorunlar çıkmaya başlamış bile. E-world Technology Co. Ltd. şimdiden 25'ten fazla EDV patentini almış bile. Hükümet tarafından da desteklenen şirketin 2004 yılında 40 yeni patent alması hedefleniyor. Sonuçta her yıl 20 milyonun üzerine DVD player ihraç eden (dünya pazarının % 70'i) Çin'in EDV'e geçmesi bütün dünyayı peşinden sürükleyeceği anlamına gelebilir. ☉

## diamond dönüyor



Efsanevi grafik kartı üreticisi Diamond Multimedia yeni ürünleriyle pazara dönüş yapıyor. Firma ilk etapta ekonomi sınıfı ürünlerini piyasaya sürüyor. Stealth serisi ekran kartlarının GPU'ları için hem ATI hem de NVIDIA ile anlaşılmış. S90 Nvidia FX 5200, S80 ise RADEON 9200 SE GPU'ları ile donatılmış. Her ikisi de 128MB bellek bulunduruyorlar. Öncelikle Amerika pazarında boy gösterecek olan firmanın daha sonra çırakacağı performans sınıfı Viper serisi ekran kartlarını merakla bekleyeceğiz. ☉

Japon firması Seiko Epson tarafından geliştirilen dünyanın en hafif ve küçük robot helikopteri μFR (micro flying robot) Uluslararası Tokyo Robot Fuarı'nda basına tanıtıldı. Aslında uçan kamera olarak tasarlanan helikopter robot, özellikle depremlerde düzleşmiş derecede yıkılan binalarda canlı aramak için tasarlanmıştır. Dört ayaklı, 10 gram ağırlığında ve 70 milimetre yüksekliğinde olan mikro uçan robot ultra-ince ultrasonic bir motor tarafından döndürülen iki adet pervane sahip.

**Bazı donanım ürünlerini vardır** bilgisayarlarına eklediğiniz zaman onun değerine değer katar. Crucial Technology de işte böyle bir bellek modülü üretmiş. Bu belleği bilgisayarınıza tıkınca fiyatı 10 katına kadar artış gösterebiliyor. Tek parça 4GB'lık bu DDR-RAM'ın fiyatı 6999.99 dolar. Dikkatinizi çekeriz 7000 dolar değil, sadece 6999.99 dolar. "O kadar paraya araba alınır be!" diyebilirsiniz. Ama Crucial'da bu RAM'ı herhalde süper bilgisayarlar için falan üretmiştir.

**Pioneer her iki formatta** da 8X hızda DVD yazabilen DVR-A07'yi duyurdu. Şu an piya-

## insan ve makine berabere

**İnsanoğlu içinde** kendine rakip bulunmayan Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov bilgisayarlarla oynamaya devam ediyor. X3D Fritz ile Kasparov arasında yapılan son maç berabere sonuçlandı. 90 dakika süren maçın 27. hamlesinde taraflar maça berabere bitmesi konusunda karşılıklı anlaşmaya vardılar. Önceki maçlara göre çok daha kısa bir sürede sonlanan karşılaşma neticesi genel toplamda da beraberlik devam ediyor. 1991 yılında Frans Morsch tarafından geliştirilen Fritz diğer satranç bilgisayarları arasında en güçlüsü olarak gösteriliyor. Intel Quad işlemcili Xeon 2.8 Mhz ve 4GB RAM'e sahip olan X3D, 2000 yılında yapılan Dünya Satranç Şampiyonası'nda Kasparov'u yenen vatandaşı Vladimir Kramnik'le de 2002 yılında yapılan maçta 4-4 berabere kalmışlardı. Şimdiye kadar oynadığı tüm programları deviren Fritz'in kurbanları arasında IBM Deep Blue, GM Polgar, GM Kortchnoi, GM Adams ve Deep Junior gibi dünyanın en gelişmiş yazılımları bulunuyor. ☉



sada sadece Plextor'un 8X hızında ir DVD yazıcısı bulunuyor ve o da sadece DVD+R formatında bu hızı kullanabiliyor. Aynı zamanda 4X DVD-RW ve +RW yazabilen DVR-A07'Nin CD yazmada ise maalesef 24X hızında kalmış. 2004 yılının ilk aylarında piyasada bulabileceğimiz yazıcı yaklaşık 300 EUR'ya satılacak. DVR-A07 Liquid Crystal Control sistemi ile medya yüzeyinde bulunan girintili kııntılı bölgelere bile tam bir yazma sağlayabilecekmiş, ayrıca Ultra Dynamic Resonance Absorber teknolojisi sayesinde yüksek hızlarda DVD yazarken, titreşimlerin sebep olduğu yazma hataları en aza indirgenmiş. ☉

# PENTIUM 4 EXTREME EDITION

Oyuncular için  
olan bu yeni  
işlemcileri sizin  
icin karşılastırdık

## VS ATHLON 64

**İşlemci dünyası bu aralar** oldukça karışık. AMD iki ay önce devrim olarak nitelendiği 64-bit'e geçtikten sonra Intel'de geçen ay Pentium 4'ün Extreme Edition isimli yeni bir versiyonunu piyasaya sürdü. Her iki firma da bu yeni işlemcilerin özellikle oyun performansında ciddi bir artış getireceği iddiasında, hatta Intel Pentium 4 Extreme Edition'i tanıttığı basın bülteninin başlığını ayınen şöyle atmış: "Intel bilgisayar oyuncularına son noktayı koydu: Extreme Edition ile ekstra performans".

Intel ve AMD'nin oyulara bu denli odaklanması sebebi çok basit. Çılgın bir rekabet ortamında, her geçen gün daha yüksek hızlarda ürettileri işlem-

ları kullanmak isteyen kullanıcılar ise düşük saat hızındaki işlemciler veya Celeron gibi çözümlere yöneliyor.

### Oyun için işlemci?

Ama burada ciddi bir çelişki de yok değil. Çünkü PC sistemlerinin temeline baktığımızda aslında oyunlar için hiç de uygun olmadığını görüyoruz. Birkaç senenin önce konsol ve PC'lerin işlemci yapılarını karşılaştırdığımız yazımızda da bahsetmiştık bundan. Hem düşük "bit" seviyeli hem de zayıf önbellekli PC işlemcisinin bir konsol sisteminden daha iyi 3D grafikler sunabilmesi için ondan defalarca daha hızlı çalışıyor olması gerekiyor. Çünkü PC işlemcisi başta ofis uygulamaları için tasarlanmıştır ve zamanla pek az evrim geçirmiştir. Çekirdek hızı ve RAM fakiri Playstation 2'nin grafiklerine bir göz atın. Hala PC'lere kafa tutabilecek seviyede.

Şimdi karşımızdaki bu iki yeni ürün ile işler biraz değişiyor. Çünkü Intel ve AMD yıllardır konsol üreticilerin defalarca gidip geldiği yola girmiş gibi gözüüyor; daha güçlü önbellek, daha yüksek bit...

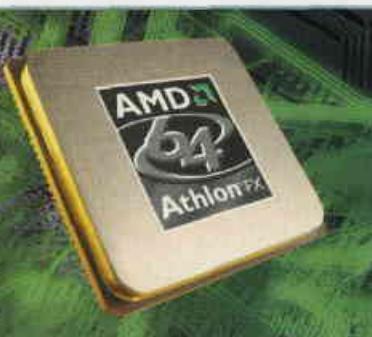
Ama şu an için Intel ve AMD bu iki önemli yeniliği paylaşıyorlar. Yani Intel daha fazla önbellek veriyor, AMD daha fazla "bit". Peki hangisi bizim için avantajlı? Açıkçası bugünden bunu söylemek mümkün değil. Çünkü her iki teknoloji de yeni ve oyun geliştiricileri bu teknolojileri efektif olarak kullanmaya başlamadan gerçek güçlerini bilemeyeiz. Üstelik elimizdeki test imkanları

da henüz iki işlemciyi gerçek anlamda karşılaştırıtmıyor, testler elma ve armudu karşılaştırmaya dönüyor. Bu yüzden bu sefer bir farklılığı gidip tek derdi hangisi işlemciyi tercih etmesi gerektiğini merak eden okurlarımız için öncelikle yazının sonuç bölümünü verecek daha sonra yolumuza yeni teknolojilerin detaylarını gerçekten merak eden okurlarımızla devam edeceğim.

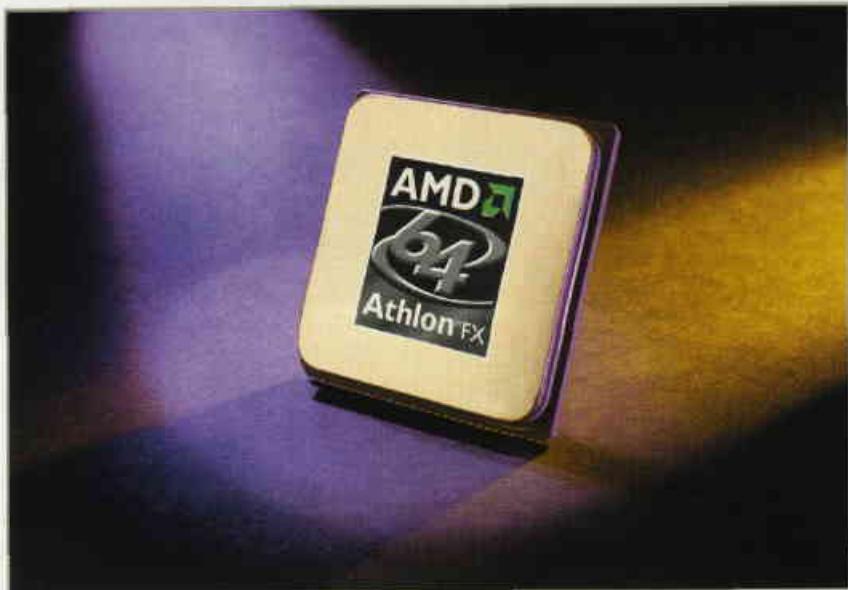
### Hangisini almalı?

AMD, Athlon 64 ile çok daha köklü bir değişiklikle gitti. Ama bunun açık sonucu olarak elinde doğru düzgün 64-bit desteğine sahip bir yazılım yok ve performans artışı çok büyük değil. Pentium 4 Extreme Edition ise mevcut yazılımların yenilenmesini gerektirmediği için şimdiden daha net bir performans artışı sağlıyor. Ama artış oyuların Pentium 4 optimizasyonu ile doğru orantılı. Oyunlar Pentium 4 Extreme Edition'a göre optimize edildiğinde daha da fazla performans görebileceğiz. Bunun 64-bit desteğinden daha önce gerçekleşeceğini söyleyebiliriz ama yine de "yakın gelecek" gibi muallak zamanlar vermenin ötesine geçemiyoruz.

Yani her iki ürünü de almak öncelikle geleceğe yönelik bir yatırım olacak ve yaptığımız tercihin doğruluğuna ne biz ne Intel veya AMD oyun geliştiricileri karar verecek. Üstelik ürün fiyatlarını düşününce insanın böyle bir kumar oynaması hiç gelmiyor. Diğer bir gerçek ise piyasadaki mevcut işlemcilerin zaten yeterince güçlü ve pahalı olduğu.



cilerine ihtiyaç duyan sadece iki kesim var. Oldukça sınırlı sayıdaki profesyonel kullanıcılar ve dünyanın dört bir yanındaki milyonlarca oyuncu. Üstelik profesyonel kullanıcılar kolayca server sistemlerine veya Machintosh platformuna kayabiliyorlar. Bu yüzden Intel ve AMD sürekli oyuncuların üzerine oyuyor. Sadece standart ofis uygulama-



İşte AMD'nin yeni yıldızı spotlar altında

Ekrان kartlarının performansı daha fazla bağlayıcı olduğuna da göre şimdilik "bekle ve gör" politikası daha mantıklı. Bu yeni işlemciden birini seçmek yerine gücü bir Pentium 4 veya Athlon XP alıp asıl yatırımı ekran kartına yapmak daha karlı olacaktır. Kısacası ne o ne de diğer...

Her iki işlemciyi de tavsiye etmeyip cüzdalarınız dışında herkesi hayal kırıklığına uğrattıktan sonra bilgiye aç olanlarınız için bu işlemcilerin derinliklerine inebiliriz.

Sunucuydum, Oyuncu Oldum  
Yukarıdaki sözün Next Level'dan sevgili Bora'ya ait olduğunu sanabilirisiniz. Ama o televizyon stüdyolarına girmeden çok önceleri de oyuncuydu. Zaten bugüne kadar izlediğimiz tüm televizyon programları bize sunucudan, oyuncu olmayacağıını gösterdi (Resident Evil'in dil seçme ekranında kalırlar sonra). Ama ne Intel ne de AMD bizimle aynı görüşte. Çünkü oyuncular için olduğu konusunda çok iddialı oldukları yeni işlemcileri aslında sunucu (server) işlemcilerine dayanıyor. Athlon FX yapı olarak Opteron, Pentium 4 Extreme Edition ise Xeon'un değiştirilmiş birer kopyası.

AMD'nin Athlon 64'de elde ettiği en önemli başarı bu işlemcilerin hem 64-bit hem de 32-bit yazılımları çalıştırılabilmesi. Yoksa piyasada SUN ve Intel'in 64-bit sistemleri yıllardır vardı ve bu sene içinde AMD Opteron piyasaya çıktı. Ancak bu işlemciler ne x86 mimarisinde ne de 32-bit destegine sahip olmadığı için bugün PC'lerimizde kul-

landığımız hiçbir oyun veya programı çalıştırılamıyordu. Ancak Athlon 64 çalıştırılan programın 64-bit olmadığını fark edince 32-bit modunda çalışmaya hiç sorun olmadan devam ediyor.

### En büyük bellek Önbellek

Intel en başından beri 64-bit'in masaüstü PC'ler için faydasız olduğunu savunup durdu. Ama bunun gerisindeki sebeplerden biri 64-bit sistemlerin aynı zamanda 32-bit çalışmasını sağlayan teknoloji üzerinde çalışmamış olmaları ve bir noktada buna karar vermiş olsalar da AMD'den önce başaramayacak olmalarını görmeleriydi. Çünkü Intel'in 64-bit'lik Itanium işlemcileri EPIC isimli çok farklı bir mimarideydi. Ama Intel çok akılcı bir ayak oyunu ile mevcut Northwood çekirdeğini Xeon tasarımlı ile birleştirip Northwood-2M'i, Yani Pentium 4 Extreme Edition'ı yarattı. Bu işlemcinin Pentium 4'den farkı 8KB L1 ve 512KB L2 önbellege ek olarak 2048KB'lık devasa bir önbellege sahip olması. Belki kulağınızı hafif gelmiş olabilir bu değişiklik ama eklenen bu L3 ön belleğin Pentium 4 üzerindeki toplam transistör sayısını 55 milyondan 169 milyona çıkardığını söylesem herhalde bu değişimini yabana atılır cinsen olmadığını kabul edersiniz.

AMD'nin sekizinci jenerasyonu olan Athlon 64'de önbellek konusunda hiç zayıf değil aslında. Athlon 64, 28 KB L1 ve 512 KB L2 önbellege sahip olsa da kardeşi Athlon FX 28 KB L1 ve 1024 KB L2 önbellege sahip. Üstelik Athlon 64, 12 basamaklı pipeline'a ve SSE2 komut seti destegine de sahip. Yani bu işlem-

cinin tek vasıfı 64-bit desteklemesi değil. Athlon 64'ün teknik özellikleri oldukça sağlam. Ama 64-bit'in adresleme kapasitesinin sunabilecekleri de çarpıcı. Çünkü yüksek performans gerektiren uygulamalar oldukça geniş fiziksel ve sanal bellek adreslemelerine ihtiyaç duyuyor. Örneğin 16 bit'lik bir işlemcide 216 Byte = 65.536 Byte = 64 KB adresleme kapasitesine ulaşılıyor. 8086 işlemcisinin gelmesi ile birlikte adresleme kapasitesi 20 bit'e, yani 220 Byte = 1.048.576 Byte = 1024 KB = 1 MB'a kadar çıktı. Sonraki gelişme 24 bit'lik bir bant genişliği yakalamak oldu. Bu da 224 = 16.777.216 Byte = 16384 KB = 16 MB'luk bir değere denk geldi. Günümüzde kullanılan 32 bit işlemciler toplam 232 = 4.294.967.296 Byte = 4194304 KB = 4096 MB = 4 GB'a ulaşıyor. 64 bit işlemcilere geçilmesi ile birlikte 4 GB sınırı aşıldı ve adresleme büyütüğü 18.446.744.073.709.551.616 Byte = 18.446.744.073 GB ibi telaffuz edilemez bir boyuta ulaştı.

### Neresi Server

Yukarıda Pentium 4, Extreme Edition'ın bir Xeon işlemcisine çok benzediğini söylediğim. Ama henüz bunun nasıl olduğunu anlatmadık. Rivayetlere göre

## PENTIUM 4 EXTREME EDITION test sonuçları

### 3DMark 2003 CPU

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	773
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	672
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	649
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	600

### 3DMark 2003 Toplam

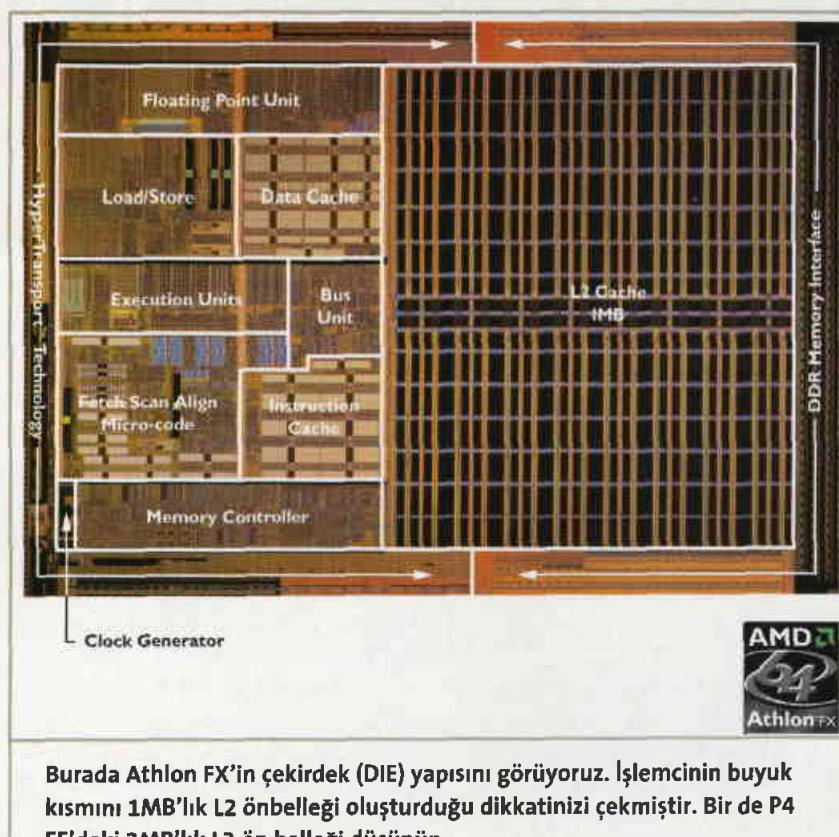
Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	5583
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	5754
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	5728
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	5663

### PCMark 2002 CPU

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	7643
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	7700
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	7287
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	7324

### Unreal Tournament 2003 1024x768 CPU Bench

Pentium 4 EE 3.2 GHZ 800 FSB	914
Pentium 4 3.2 GHZ 800 FSB	653
Pentium 4 3 GHZ 800 FSB	529
Pentium 4 3.06 GHZ 533 FSB	581



Burada Athlon FX'in çekirdek (DIE) yapısını görüyoruz. İşlemcinin büyük kısmını 1MB'lık L2 önbelleği oluşturduğu dikkatinizi çekmiştir. Bir de P4 EE'deki 2MB'lık L3 ön belleği düşünün.

Intel zaten bir Xeon işlemci üzerinde çalışıyordu ve 2.8 GHz sistem frekanşında çalışan ve FSB800 destekleyen bir Socket 603 işlemcisi tasarlamıştı. Üstelik bu işlemci 4 yolu sistemlerde kullanılacaktı. Ancak bu bir şekilde gerçekleşmedi. Pentium 4 Extreme Edition'a baktığımızda çoklu işlemci desteği dışında diğer teknik verilerin bahsi geçen Xeon işlemcisi ile birebir tuttuğunu görebilirsiniz. Dolayısıyla Intel'in yaptığına yalnızca bu sunucu işlemcisini alıp biraz değiştirip Socket 478 yapısının içersine oturtmakta ibaret olduğu fikri bir hayli ağır basıyor. Intel'in burada çok akıllıca davranışları göz ardı edilemez. Çünkü L1 ve L2 önbelleklerde

işlenen veriler L3 önbelleğe aktarılıyor ve buradan işleniyor. Bu, çok fazla çalıtırlan uygulamaların verilerinin bu önbellekte depolanmaları ve doğal olarak, bu uygulamalar tekrar çalıştırıldığında L3 belleğin 2 MB kapasitesi sayesinde yüksek bir işlem hızına ulaşılması anlamına geliyor. Zaten oyun ve multimedya uygulamalarında, ofis uygulamalarının tem tersi olarak yazılımın komut setleri, işlediği materyal dosyalarından çok daha küçüktür. Bu materyal dosyalarını (video, müzik dosyaları, oyundaki kaplama ve haritalar vs.) daha efektif barındıran bir L3 ön belleği kaçınılmaz olarak performansa büyük etki yapıyor. Bu özelliğin AMD cephe-

sindeki durumuna baktığımızda Athlon 64'ün daha farklı olduğu söylenebilir. Çünkü burada L1 önbellek verileri L2 önbelleğe aktarmıyor. Dolayısıyla L1 Veri 64 kB + L1 Komut 64 kB + 512 kB L2 Önbellek = 640 Kbyte'lık bir önbellek kapasitesi oluşuyor. Athlon FX'te bu değer 1152 Kbyte'a kadar çıkıyor.

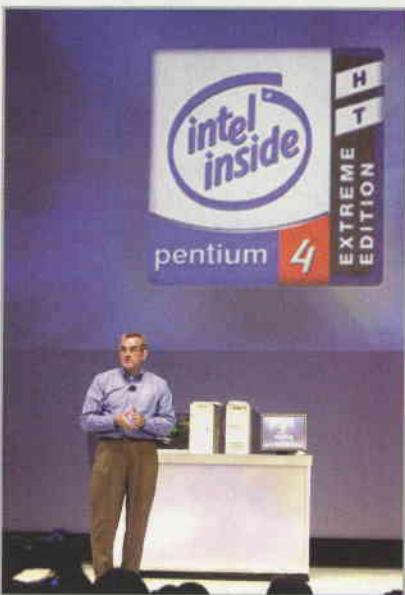
Pentium 4 Extreme Edition'in Xeon mimarisinden geldiğini gösteren diğer bir özellik yüzey alan ve transistör sayısı değerlerinin birebir aynı olması. Burada önemli olan Pentium 4 işlemcilerin Xeon işlemcilerin bir adım gerisinden gelmesi. Örneğin ilk olarak önbellekler yükseltildi, sonra ise Xeon'da yıllar önce devreye giren HyperThreading teknolojisi entegre edildi. Şimdi de Xeon işlemcilerdeki L3 önbelleğinin entegrasyonu masaüstü pazarında karşımıza çıkıyor. Bundan böyle, masaüstü işlemciler çift çekirdekli olarak boy gösterirse de hiç şaşırmamak lazım. Çünkü Xeon işlemcilerdeki en son yenilik Dual Core özelliği.

Pentium 4 Extreme Edition, Xeon ile benzeşe dursun Athlon FX'de Opteron'a yanaşıyor. Aslında işin başında Opteron ile Athlon 64 arasında ciddi farklar vardı. Ancak Athlon 64 piyasaya çıkarken son dakikada bir Athlon FX ile karşılaştık. AMD'nin oyuncular ve gelişmiş kullanıcılar için geliştirdiği özel bir Athlon 64 versiyonu olduğunu söylediğimizde Athlon FX aslında Opteron ile Athlon 64'ün melezi. Athlon 64'teki 754 pin'e karşılık 939 pin'e sahip olan bu işlemci çift kanal bellek kontrolörü sayesinde daha güçlü. 940 pinli Opteron işlemcisine benzeyen Athlon FX'in neden bir pin'inin eksik olduğu kafalarada soru işaretleri oluşturuyor.

#### **Yeni işlemci aynı çipset**

Intel'in Pentium 4 Extreme Edition ile akılcı bir iş yaptığıının diğer bir kanıtı bu işlemcinin Springdale ve Canterbury anakartlarında (i865PE, i875P) çalışabiliyor olması. Bugüne kadar AMD hep Socket A destekleyerek işlemciler ve çipsetler arasında sıkı bir uyumluluk yaratmıştı. Bu sayede Athlon kullanıcılar anakart değiştirmeden işlemci terfiyi yapabiliyordu. Ama Intel farklı soket ve çipsetler arasında öyle bir gezinip durdu ki anakart ile işlemciler hep birlikte alınıp atılır oldular. Intel artık bu hatayı tekrarlamayacak ve daha uzun





Burns, IDF Fall 2003 sırasında P4 EE'nin tanıtımını yapıyor.

süre Springdale ve Canterbury'u kullanacak gibi. Aslında Pentium 4 Extreme Edition'in bu çipsetlerle çalışması bizi oldukça şaşırttı. Çünkü Pentium 4 Extreme Edition çok daha fazla transistor e sahip olduğu için çok daha fazla güç çekiyor. Örneğin Pentium 4 Extreme Edition'in çektiği 94 Watt'lık değer, 82 Watt'lık Pentium 4 3.2C ile karşılaşılılığında oldukça fazla. Yeni işlemcinin daha yüksek güç çekmesi soğutma işleminin daha iyi yapılması gerektiği düşündürse de, gördüğümüz kadariyla Pentium 4 3.2 GHz'in soğutma sistemi bu işlemciyi yaklaşık 54 °C de tutabiliyor. İşlemcinin daha çok güç çekmesi daha yüksek değerlerde ısınmasını beraberinde getirse de, Extreme Edition'un 240 mm<sup>2</sup>'lik yüzeyi bunun önüne geçiyor. Dolayısıyla 131 mm<sup>2</sup>'lik Pentium 4 işlemcilerle kıyaslandığında ısı daha geniş bir alana yayıldıgından, soğutma işlemi de başarılı bir şekilde yapılabiliyor. Bu özellik overclock tutkunlarını sevindirecektir, çünkü 3.2GHz Pentium 4 Extreme Edition 3500 MHz'e kadar overclock edilebiliyor.

#### Ya Performans?

Şimdi bu yeni işlemcilerin şu an için performansa nasıl bir etkisi olduğuna bakalım. Baştan söylediğim gibi bu işlemcileri alıp birebir karşılaşmak çok da doğru değil ve bugün yaptığımız testler sadece öngörülerde bulunabileceğini sağlıyor. Bu yüzden Extreme Edition'i farklı Pentium 4'lerle, Athlon 64'ü ise 32-bit ve 64-bit'lik işletim sis-

#### Athlon 64 test sonuçları

3DMark 2001		PCMark 2002	
64 bit:	32 bit:	64 bit:	32 bit:
Toplam Skor: 14639	Toplam Skor: 12336	CPU Score : 7040	CPU Score : 7096
Game 1: 81.8 FPS	Game 1: 92.5 FPS	Memory Score : 10542	Memory Score : 10426
Game 2: 128.5 FPS	Game 2: 46.1 FPS	HDD Score : 755	HDD Score : 755
Game 3: 108.5 FPS	Game 3: 98.2 FPS		
Game 4: 72.2 FPS	Game 4: 67.3 FPS		

temleriyle karşılaştırıldı. Değerlendirmelerimiz için Chip Test Merkezinden Ecevit Bıktım'ın yaptığı testleri kullandık. Pek çoğunuzun düşündüğün terine Ecevit seve seve test sonuçlarını bizimle paylaştı ve ne oramı buramıburdu ne de odanın ortasına paketleyip bırakıdı beni. Bu yüzden testlerin ilk sonucu olarak Ecevit'in doğru yaklaşıldığından sevecen ve yardımsever bir kişi olduğunu bugüne kadar Burak, Fırat ve Onur'un yaşadığı tüm paketleme vakalarının tamamen kendilerinden kaynaklandığını söyleyebiliriz (Bu başarılı yağılama operasyonunu beni paketlenmektan bir altı ay daha korur heralde).

Sistemin ofis uygulamalarındaki performansını test eden PCMark 2002'de aldığımız sonuçlar tam bir hayal kırıklığıydı. Athlon 64, 32-bit modunda daha hızlı çıkarken, Extreme Edition aynı hızda Pentium 4'den yavaş kalabiliyor. Ama işlemcilerdeki değişiklikler oyunculara yönelikse ofis uygulamalarının yavaşlaması beklenmedik değildi.

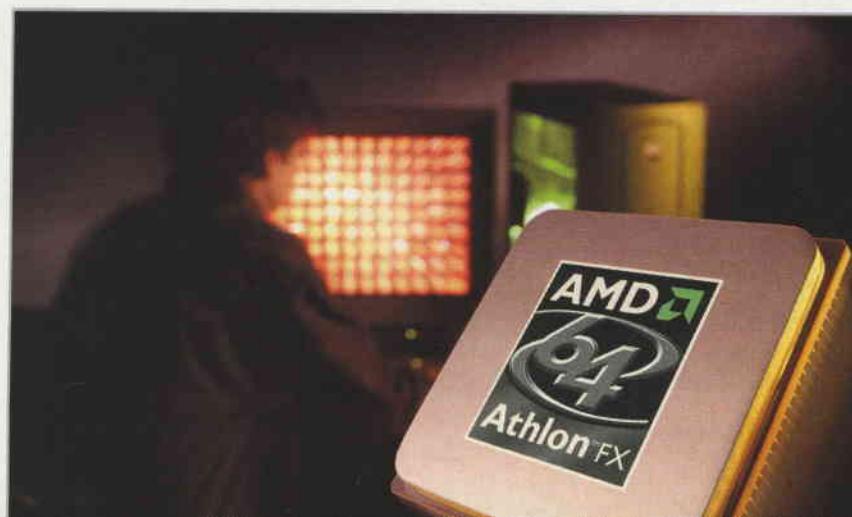
Windows XP'nin 64-bit versiyonu henüz DirectX 9 desteklemediği için Athlon 64'ü sadece 3DMark 2001SE ile test edebildik. DirectX 7 performansını gösteren Game 1 testinde 64-bit'lik sistem daha yavaş kaldı. Ancak işlemci gücüne oldukça bağlı olan Game 2 testinde 64-bit'lik sistem coştu ve 32-bit'e göre çok açık bir fark attı. Game 3 ve Game 4 testlerinde ise %7-10 arası bir

fark ile karşılaştık. Ama geçtiğimiz 2 sene de oldukça zayıflayan 3DMark 2001'den aldığımız bu skor farklarının Half-Life 2 veya Doom 3'de karşımıza çıkmasını beklemeyin. Çünkü ekran kartı performansının belirleyiciliği daha fazla olacaktır.

Pentium 4 Extreme Edition, 3D Mark 2003'de test ettiğimizde çok daha net performans artışı ile karşılaştı. 3DMark'ın CPU performans testinde %13'lük artış oldukça iyi. Ancak toplam skorda Extreme Edition normal Pentium 4'den geride kaldı. Bu da optimizasyon ve ekran kartının asıl performansı belirlemesi konusunda söylediğimizi haklı çıkarıyor.

Extreme Edition'ı Pentium 4 optimizasyon ile ünlü Unreal Tournament'da test ettiğimizde ise aldığımız sonuç muhteşem oldu. Performansdaki fark %30'u buluyordu. Ve optimizasyon konusunda söylediğimiz bir daha doğru çıktıyordu. Ama piyasadaki oyunlardan pek azı bu denli gelişmiş bir optimizasyona sahip. Yine de Extreme Edition'ın performansı faydasının şu an için Athlon 64'den daha fazla olduğu açık.

Bu yeni işlemciler hakkında söyleyeceklerimiz bunlar. Zaten fazlası olsa da siz bayılmaktan istemeyiz. Buraya kadar ulaşmış olmanız bile bence takdire değer. Son sözümüzü de baştan söylediğimize göre tek bir şey kalıyor geriye... adiosss. ☺



# Donanım Pazarı

## Cidden Pazar Olsa!

Ne zamandır şu "Donanım Pazarı" sözü aklımı kurcalar durur. Aslında her şey Salı pazarının içindeki bit pazarında gezenken başlıdı. Oradaki satıcı abi ve ablalar fi tarihinden kalma anakartları dizmiş patates misali satıyordu. Dedim ki gerçek bir donanım pazarı olsa, hani pazarcılar tezgahın üzerine çııp "Geeel.. geeel işlemciye gell.. batan geminin malları bular!" ya da "Ekran kartının kralı, işlemcinin en bellekli burada! Sudan ucuz OEM'ler, boş CD'ler DVD'ler. En ucuzu burada, en hızlısı burada!" falan gibi bağıriп çağırısa, Ya da biran tekrar düşündüm de.. boş verin...

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz  
online mağazalar

<a href="http://www.arena.com.tr">www.arena.com.tr</a>	<a href="http://www.eksenbilgisayar.com">www.eksenbilgisayar.com</a>
<a href="http://www.bogazici.com.tr">www.bogazici.com.tr</a>	<a href="http://www.estore.com">www.estore.com</a>
<a href="http://www.dijitalcenter.com">www.dijitalcenter.com</a>	<a href="http://www.kangurum.com">www.kangurum.com</a>
<a href="http://www.hepsiburada.com">www.hepsiburada.com</a>	<a href="http://www.mavidonanim.com">www.mavidonanim.com</a>
<a href="http://www.hizlisistem.com">www.hizlisistem.com</a>	<a href="http://www.pcgold.com.tr">www.pcgold.com.tr</a>

Ekonomik		İdeal		Süper		
<b>İşlemci</b>	Athlon XP 1800+Box	<b>65\$</b>	AMD Athlonxp 2500+Box	<b>101\$</b>	Pentium 4 3.2 GHz 800 Mhz	<b>478\$</b>
<b>Anakart</b>	MSI KT4V (6712)	<b>62\$</b>	MSI K6-DELTA LSR	<b>88\$</b>	Abit AI7 I865PE	<b>114\$</b>
<b>Bellek</b>	256 MB DDR-400 Twinmos	<b>42\$</b>	512MB DDR-400 Twinmos	<b>83\$</b>	512MB DDR-400 Twinmos x2	<b>166\$</b>
<b>Sabit-disk</b>	Seagate Baracuda 4 40GB	<b>60\$</b>	Seagate Baracuda 7200.7 80GB	<b>98\$</b>	Seagate Baracuda 7200.7 160GB	<b>145\$</b>
<b>Ekran Kartı</b>	MSI FX 5200 128 MB	<b>79\$</b>	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB	<b>193\$</b>	His Radeon 9800 PRO 256 MB	<b>538\$</b>
<b>Monitör</b>	Samsung 753 DFX Flat 17"	<b>131\$</b>	Samsung 757MB 17"	<b>208\$</b>	Sony G520 21"	<b>858\$</b>
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	<b>39\$</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	<b>39\$</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	<b>39\$</b>
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1	<b>35\$</b>	Sound Blaster Audigy DE	<b>73\$</b>	Sound Blaster Audigy2 Platinum	<b>186\$</b>
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal	<b>30\$</b>	APACHE 56k V90 USB	<b>51\$</b>	APACHE 56k V90 USB	<b>51\$</b>
<b>Kasa</b>	Aopen QF 50A	<b>51\$</b>	Aopen H600	<b>60\$</b>	Chieftec Matrix Big Tower	<b>157\$</b>
<b>Klavye</b>	Microsoft PS2	<b>14\$</b>	MS Multimedya Blue	<b>20\$</b>	Wr. Opt. Desktop	<b>49\$</b>
<b>Mouse</b>	MS Intelli Explorer 3.0	<b>30\$</b>	MS Intelli Explorer 3.0	<b>30\$</b>	Logitech MX700	<b>89\$</b>
<b>Hoparlör</b>	Philips A2.510	<b>51\$</b>	Philips A2.610	<b>73\$</b>	Philips A3.600	<b>142\$</b>
<b>CD-RW Sürücü</b>	Samsung 52/24/52 8MB	<b>52\$</b>	Samsung 52/24/52 8MB	<b>52\$</b>	Pextor PX-708A	<b>335\$</b>
<b>Floppy</b>		<b>8\$</b>		<b>8\$</b>		<b>8\$</b>
<b>Toplam</b>		<b>749\$</b>		<b>1177\$</b>		<b>3385\$</b>

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

## Ayın Ürünü Yeni Bir Donanım Pazarı

### ASUS MYPAL

### A620B/T BLUETOOTH

Pocket PC konusunda hem performans hem de fiyat olarak en makul seçim olan Asus A620'nın şimdi de Bluetooth'lu versiyonu çıktı. Bizim Pocket PC oyunlarının testinde de kullandığımız A620'nın tüm özelliklerine sahip olan A620B/T, Bluetooth diğer cihazlarla iletişime geçebilmesi ve hasta Bluetooth üzerinden senkronize edilebilmesi sayesinde hayatı biraz daha kolaylaştırıyor. Ne kadar az kablo o kadar mutlu bir yaşam...



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

Kısa sürede oyuncuların bir araya geldiği bir platform halini alan [www.avaturk.net](http://www.avaturk.net) aynı zamanda oyuncular için bir alışveriş cenneti. Siteye [www.avaturk.com](http://www.avaturk.com) üzerinden girdiğiniz zaman sol menüde görüğünüz Digitlife bölümünde yok yok. Oyunculara özel yüksek performanslı mouse, mousepad, kulaklık, mouseskatez gibi gereçler, ekran kartı ve işlemci gibi donanım bileşenleri, PS2 ve aksesuarları ve elbette N-Gage. Üstelik Avaturk üyeleri için bu ürünlerin bir çoğu (özellikle PS 2) başka bir yerde bulamayacağınız özel fiyatlarla. Üstelik kapınıza teslim. Kısacası Şam'da kayıtı bile bu kadar tatlı değildir...

# TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Sonbaharı kaçırıdık zaten. E... kıştan bir şey anlayan varsa bana da anlatsın. O bu şu bak ne güzel diye kendimi motive etmeye uğraşırken, hatta az buçukbecermeye başlamışken orada burada patlamaya başladı gübre dolu kamyonetler. Gübreden insanıklar halt ede dursun, ben yine gömülüyorum oyunlarımı, bilgisayarımı odama. Burada ne vahşet gerçek ne de kan.

## Adam LG dedi abii!!!

Lafi fazla uzatmadan soruma geçeyim ama lütfen cevap ver. Daha öncekilerde hiç bir şekilde cevap vermedin. Mektupları okuduğunuzdan şüphelenmeye başlıyorum artık. Benim ekran kartım GeForce4 MX 440 128 MB, Halo oynamak isterdim ama DirectX 9.0b istedim. Bir arkadaşım bu ekran kartlarının DirectX 9 desteklememiğini söylemişti, doğruluk payı var mı bunda? Yoksa rahatça kurabilir miyim? Bir de webcam almak istiyorum. Hem webcam hem dijital kamera olan modelerden iyi bir marka söyle misin? Bu arada bu soru kendimle ilgili değil, bir arkadaşımın isteği üzerine soruyorum (Level ile bu arkadaşım sayesinde tanıştım). O yüzden yanıtlanan şart değil. LG DVD-ROM aldı. Sence nasıl bu DVD-ROM'lar, bilgi verir misin? Bu kadar yeter sanırım, hadi sana kolay gelsin.

Ömer MUTLU

Merhaba Ömercim,

Hiç şüphelenme valla elden geldigince tüm mektuplara bakıyorum. Hepsini cevaplıyor muyum peki? Elbette hayır. Ama yediyüzyetmişyedi kere cevap verilmiş bir soruya cevap vermek gerçekten can sıkıyor. Herkes sen değil Ömercim. Adam mail'i atıyor ama dergi okumuyor. Dergide sorusu yayınlandığı halde "Jesuskane şu soruma hala cevap vermedi" diye mail atan bir kısım arkadaş mevcut hala. Yavaş yavaş cevaplarına geçelim. DirectX 9'u gönül rahatlığı ile kurabilirsın. Bu ekran kartı DirectX 9 desteklemiyor çünkü. Ama bu kurduğunda kartın çalışmayaçak demek değil.

Web Cam için CREATIVE ürünlerini bir

kariştır. İstediğin özelliklerde başarılı ürünleri mevcut. Ben şahsen alıp test etmediğim için güncel bir model söylemem yorum. Ancak bir süre önce kullandığım Web Cam Go serisi oldukça başarılı idi. (Ben test ettim, webcam olarak çok iyi ama dijital kamera olarak vasat. Yine de senin aradığın ürün bu. Dijital kamera özelliği senin için çok önemliyse, bunun yerine "webcam özelliğine sahip bir dijital kamera" arayışına girmelisin -TO).

Arkadaşının sorusuna gelince, dergi takip ediyor bu durumda. Kendisi mutlaka rastlamıştır içine CD'msı şeyler sokulan LG'ler hakkında neler düşündüğümüzü. Fazla bir söyle gerek yok kısaca, bana uzak Allah'a yakın. Bu kadar cevap keser umarım, sana da kolay gelsin.

## Monitör

Salam Jesuskane, ben uzun süredir Level okuyucusuyum, derginizi her ay zevkle okuyorum. Ankara Bilkent Üniversitesinde öğrenciyim ve bayram tatilinde İstanbul'a döndüğümde bir monitör almayı düşünüyorum. Benim emektar 15" CTX monitör (teehee ne zamandan kalma) aslında işimi görüyor ama artık iyice eskidi ve focus ayan yüzünden gerçekten yazılar blur efektli gözüküyor. 1024x768 destekliyor ama değiştirmeye vakti geldi. Internette biraz araştırma yaptım. Dört tane monitör içerisinde (yada senin tavsiyenle başka bir monitör) bir tanesini almayı düşünüyorum. Bunlar 17" SAMSUNG 757 MB, 17" PHILIPS 107E/107X ve 19" PHILIPS 109S. Öncelikle bu monitörler hakkında ne düşünüyorsun? Ne almalyım?

Sevgilerle,

çok memnunum. Düz ekran olmaması bir sorun değilse senin için bu monitörü tercih et. Seninde farkında olduğun gibi oldukça makul fiyatı da. Azıcık daha para ayırmalıydım diyorsan 19" SAMSUNG 957 MB tavsiye ederim. Alabileceğin en iyi 19" düz ekran monitörlerden biri ve fiyatları oldukça düştü bugünden.

## King Of Metal

Şimdi başlık ne alaka diyeceksiniz ama içimden geldi. Manowar dinliyorum da şu an size yazımı yazarken. Fazla uzatmayaçığım, süper gıdıyorsunuz, böyle devam etmeniz dileği ile. Sorularıma geçmeden önce sistemim: P4 1.7, 128 MB RD-RAM, 32 MB GeForce2 MX 200, 20 GB HDD. Şimdi bir şeyi çok merak ediyorum. RD RAM'ler kötü bir RAM mi? Ben bildiğim kadar ile performans olarak gayet iyi. Ama nedense dergideki donanım pazarı olsun veya bilgisayarcılar genelde DDR takıylar. Neden? Ben sistemimi yükselttiğimde RD-RAM tutuluyordu. Bende onun için 128 RD-RAM taktırmışım. Ancak şimdi bu bana yetiniyor. Bildiğiniz gibi çift takıldığı içinde baya sorun oluyor bence (64+64). Ben RD-RAM'imi nasıl yükseltmeliyim. Bana önerebileceğiniz bir direksiyon var mı?

## Ahiretten Donanım Sorusu

Ahiretlik bir çok donanım içerikli soru olmasına rağmen bu ay bir mektubun altına atılmış imza ile çıkıyoruz karşınıza. Ben şahsen yarıldım gülmekten, sizi de beklerim. Ahiretten donanım soruları ölüyor mu? Sırf yayılmasını diye kasımaktan doğallığınızı nasıl yitirdiniz? Yoksa buna kasanlara bakarken artık biz mi göremez olduk bu köşeye girecek soruları? Forumlardan buraya mı taşıyalım yani? Yada ne ahiretten ne de donanımdan haber olmayan alakasız sorular mı koyalım buraya? Ben artık bu işi beceremiyorum? Sizlere ters gelecek belki ama ben size soruyorum yazar olarak, Ahiretten Donanım Sorularına ne oldu? Cevapları bekliyorum, önumüzdeki ay buradan herkese yüksek sesle okuyorum.



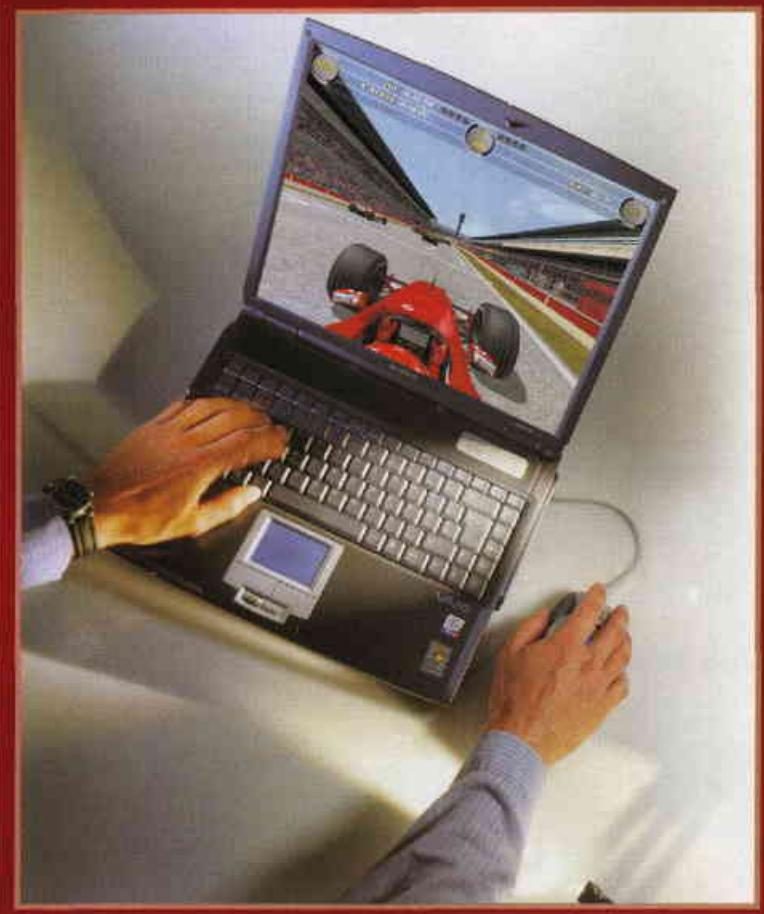
Selamlar Ali,

Gerçekten monitörünü değiştirmeye vaktin gelmiş. Yazdırın modeller idare eder. Ancak PHILIPS 107 serisini bir kaldırın kenara. Pek başarılı değiller bence. SAMSUNG 757 MB çok iyi bir tercih olacaktır. Ancak illa 19" istiyorum diye tutturuyorsan 109S iyi bir monitör. Evinde kullanıyorum uzun süredir ve

Jesuskane

## Dizüstünde Oyun

Evet artık dizüstü bilgisayarlarda da çatır çatır oyun oynanıyor. Piyasadaki pek çok model de Radeon 9000 veya GeForce FX 5200 ekran kartı var. Hatta biraz arayınca Radeon 9800'ler, GeForce FX 5600'ler bulunabiliyor. Gerçi bu arkadaş fare ve W,A,S,D ile Formula 1 oynamaya çalışıyor ama olsun. Dizüstünde oyun oynanıyor dedik her dizüstü bilgisayarı olan oyun oynayabiliyor değil :)



Gaz, fren vb. Şeylerde olsa gayet iyi olur :)  
Sorularım bu kadar umarım yanıtlarınız.  
Kişin bir gelip bir gittiği şu dönemde kendinize çok iyi bakın.

Mustafa DALBUDAK/BALIKESİR

Chasing Rainbows,

Şimdi başlık ne alaka diyeceksin ama içimden geldi. Shed Seven dinliyorum şu an sana cevabını yazarken. Fazla uzatma yagım çünkü iyi giyoruz ve umarım böyle devam eder. Cevaplara geçmeden önce sistemin artık bir upgrade istiyor.

RD kötü bir RAM değil. Aksine oldukça yüksek performanslı idi kendileri. Burada bir DDR vs RD olayına girmeyelim. Sorunun cevabı kısaca, bu belleklerin daha pahalı olması ve donanım üreticilerinin son kullanıcıya yönelik sistemlerde RD'ye minimum destek vermesi ve buranın

Türkiye olması gibi şeyler (Kısaca makul bir ürün değil RD diyelim. Bak çift kullanma zorunluluğu şimdi can sıkıcı olmuş senin için -TÖ). Bu şeylerden dolayıdır ki RD bilgisayar pazarını (yurdumuzdan bahsetmekteyim) artan bir ivme ile terk etti (yavaş yavaş demiyim diye kastım). Anakartın hakkında bir bilgi vermediğin için bir şey söyleyemiyorum. Yani nedir çeker? Daha mantıklı olan elindeki anakartı değiştirip DDR ağına katılmak olacaktır. Çok daha yaygın ve ucuz ayrıca. Donanım pazarına bir daha uğra 2back ağabeyinin hazırladığı sistemlere bir göz at bakalım.

Direksiyon içinde seni Microsoft standımıza alalım bir bakın bakalım. Tuğba abin modelini de yazdı yazacak parantezler içine az sabret (Sidewinder Precision). Siz de kendinize iyi bakın efendim.

Sonbaharı kaçırılmışım ben zaten, şimdi kişi da kaçırma eğilimindeyim.

### Sistem Toplama!

Selam Jesuskane, ben eski bilgisayarımı upgrade ettirip bir canavar yaratmak istiyorum. Ekran kartı olarak HIS Radeon 9800 PRO 256 MB aldım. RAM'ler ise 521 MB DDR 400 Twinmos. Şu an işlemci, anakart ve monitör arıyorum. Tabi bunların ekonomik olması iyi olur çünkü bütün parayı ekran kurtına bayıldım. Bunlar ile çalışacak ve en iyi performansı verecek ürünler hangileri? Monitör olarak çözünürlüğü çok iyi bir monitör istiyorum (19" tercihimdir). Ne önerisin? Bu arada MSI FX 5200 128 MB erken kartı nasıl? Benimki ile çok büyük mü farkı var? Cevaplarsan sevinirim. Saygılar.

Azrael

Selamlar Az,

Canavar filan gereksiz kelimeler bunlar artık. Bak etrafımız zaten canavarlarla çevrili. Hele ki bilgisayarları ve oyunlarını ölü zanneden modelleri var ki bunların sorma gitsin. Giriş geyiginden sonra işte cevabin (azzz sonra). Tamam aldıkların iyi güzelde önce anakart & işlemci ikilisini halletseydin keşke. Ekran kartı fiyatları düşme eğilimde zaten. Ekonomik olsun dedigin için sana VIA çipsetli, AMD bir sistem önerebilirdim ancak Radeon ekran kartları bu çipsetlerde hala sorun çıkarabiliyor. nForce çipsetli bir anakart ve iyi bir AMD işlemci alabilirsin. Tek sorunsuz çalışan budur. Intel olarak hesaplı bir Celeron'dan uzak durmanı paran yetiyorsa da 800MHz'lik yeni Pentium 4'lerden edinmeni söyleyebilirim. Bunun dışında seni donanım pazarına alalım bir. Monitör seçimi için Ali'ye söylediğlerim aynen geçerli. FX 5200 iyi bir kart değil. Hele senin sahip olduğun kartın yanında biraz oyuncak kalyor. Bu durumda evet büyük fark var. Bu arada yeni sistem toplarken takip edilecek sırayı allak bullak ettiğin için seni tebrik ediyorum.

### EXIT

Yine azaldı mektuplar. Ne yazalım diye bakar olduk. Forum trafiği de düşüste. Bir yere mi gidiyorsunuz bana da söyleyin bari. İkinciye yazmak durumunda kaldım bu sayfaları bu ay. Önce bombalar patladı, sonra sabit diskim. HDD mühüm değil hallettik bir şekilde. Diğer mevzuda bir beddua edesim var ama neyse burası yeri değil. Kendinize iyi davranışın...

Jesuskane out...®



## KİTAP ► OTOSTOPÇUNUN GALAKSİ REHBERİ

Douglas Adams / Sarmal Yayınevi

**Siz (yavaş) deyin** yirmi ben diyeyim otuz yıl önce Level'in yalnızca okuruyken bir yazar (Sinan Akkol) bir kitabı öve öve bitirememiştir. "Hadi bir dene-yelim" ile başladıkten sonra sayfalar hızla akmış ve serinin hastası olmuşum. Adams bu seriyle bilim kurgu ve mizah türlerini mükemmel bir şekilde birleştirirken kendi türünde okunması mecburi bir külte imza atıyordu. Kaç yazar dünyayı galaktik bir otoyol açılması amacıyla feda edebilirdi? Peki kaçının karakterlerinin isimleri uydlara verilerek ölümsüzleştirildi? Şancı otobüste okurken histeri krizine girirseniz çevre-



nin size nasıl baktığından da bahsetmişti. Fakat Zaphod-Arthur diyaloglarını okurken gülmekten belinizin tutulabileceğini söylememiştir. Bu nedenle seriyi yalnızca mizah ve bilim kurgu severlere değil kitap okumayı seven herkese öneriyorum. Sözün Özü:

Robot dendögünde aklınıza gelenleri silin, depresif melankolik Marvin size çok daha fazlasını ifade edecek. Evren hakkında bildiğiniz her şeyi unutun ve Babil balığını yavaşça kulağınızda yerleştirin.



## KİTAP ► RAVENLOFT: ÖLÜLERİN KRALI

Gene DeWeese / Ankara Yayınevi

**Ravenloft severler için** Strahd yenilmez bir güçtü, zirveydi. Ta ki Azalin'le Savaş'a kadar. Liç olarak doğulamayacağına göre Darkon lordu bu korkunç güçe nasıl kavuşmuştu? Kitap Firan'ın yaşamının farklı kesitlerine dokunarak yaşadığı olayları, intikam tutkusunu ve güçe olan açlığını gayet güzel veriyor. DeWeese'nin Azalin'i iyiden kötüye değişen klasik kötülerden çok daha fazlası. Kitap Azalin'i anlatmasına rağmen sayfalarda yalnızca Azalin bulmak bazılarını üzebilir. Çünkü onun dışındaki karakterler yalnızca isimlerde kalmışlar. Buna çok detaya girilmenden hızlı anlatılan olaylar neden olmuş. Birçoğunuza kitaptan görmek istediği (sansür)de kitaptan geçiyor. Fakat o da yüzeysel kalmış.



tabi fakat böyle bir karaktere özel bir eser zaten lazımdı. Özet olarak keyifle okuduğum kitabı tüm Ravenloft severlerine öneririm. (Gerçi Lord of Necropolis'i okumak isteyenlerin öyle veya böyle okuması gerekiyor.)

## FİLM ► GLADYATÖRÜN KENDİSİNDE...

Vizyonda **başka bir** gemili rında geçiyor. Ortam Brezilya Kıyıları. Napolyon tam gaz de gladyatörümüz Russell fetihlerine devam etmekte Crowe. Geçen ay vizyona girdir. Fransız gemisi Acheron ren 'Karayıp Korsanları'ndan sonra bu ay da 'Master and Commander: The Far Side of the World' izleyici açık denizlere sürüklüyor. Gerçi Master and Commander, sulu bir korsan filmi değil; aksine ciddi bir dönem filmi, hatta bir edebiyat



veren ve mürettebatından birçok tayfayı yaralayan bu saldırısı, karşılıksız kalmamalıdır. Kaptanın yakın arkadaşı Dr. Stephen Marutin (Paul Bettany) ise endişe içindedir. Çünkü bu amansız takip onları evden çok uzaklaşmış, Pasifik'in fırtınalı sularına sürüklemiştir. Kaptan Jack gözüpek ve sözünün eri biri olarak davasından vazgeçmeyecektir...

Master and Commander: The Far Side of the World, 135 milyon dolarlık bir bütçe sahip bir produksiyon. Meksika kıyılarında çekilen bu açık deniz savaş filmi için Russell Crowe hem kılıçını, hem de kemanını konuşmayı öğrenmiş. Zira kendisi dövüşürken sert ama nasırlı parmaklarıyla keman çalacak kadar da yumuşak bir kaptanı canlandırmakta. Russell Crowe'dan pek hazırlı etmem ama

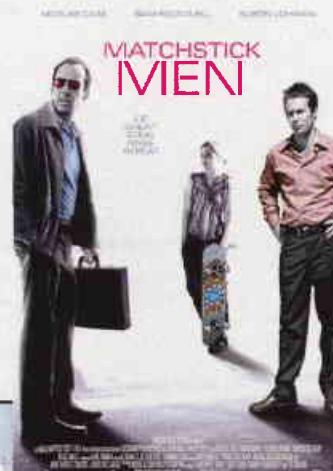
uyarlaması. Yönetmen kol- film oldukça görkemli ve tuğunda ise Ölüm Ozanları; dedikodulara göre Osterneği, Yeşil Kart, Truman car'larda iddialı olabilir. Şov gibi filmlerinden hatırlayabileceğimiz Peter Weir mili (ve kemanlı) filmlerden oturmaktır. Tabii kendisi sa- hoşlananlar için uygun bir dece oturmamış, aynı zamanda inanılmaz zor bir filmin de üstesinden gelmiş.

## FİLM ► GLADYATÖRÜN YÖNETMENİNDEN...

Kuvvetle muhtemel vizyona 'Ückağıtlar' diye girecek olan 'Matchstick Men'in fragmanını izlediğimde, Nicholas Cage ve Hollywood'un yeni yaramaz çocuğu Sam Rockwell'i güneş gözlüklerinin altından sırtırken görünce, eğlenceli bir film geliyor dedim kendi kendime. Haklıydım da. Ama beni esas şaşırtan, fragmanın sonunda 'bir Ridley Scott filmi' ibaresini görmem oldu. Blade Runner, Alien gibi kült filmlerin yönetmeni usta Ridley Scott'in komedi tarzı-

da bir dolandırıcılık hikayesini çekmesi sürpriz olmuştu açıkçası. Sonra 65 yaşına gelen yönetmenin artık dev bir prodüksiyon yerine mütevazı bir film çekme isteğini makul buldum kendimce.

**MATCHSTICK MEN**



Matchstick Men, dolandırın bir film. Roy Waller (Cage) temizlik konusunda oldukça takıntılı bir tip. Üstünde bir leke görmeye görsün, saatlerce onu çikarmakla uğraşabilir. O kadar takıntılı ki artık tikler oluşmuş bünyesinde. Üstelik bir de dolandırıcı. Ufak işlerle geçimini sağlıyor. Ama artık voliyi vurup emekli olma zamanıdır diye düşünmek-

te. Yıllardır beraber çalıştığı arkadaşı ve ortağı Frank Mercer (Rockwell) ile sağlam bir ekipler. Son bir iş yapıp, dolandırıcılığa veda edeceklerdir ama Roy'un takıntısi için kullandığı hapların bitmesi ve bu yüzden gittiği psikolog sayesinde, eski karısından bir kızının olduğunu öğrenmesiyle olaylar karışır ve finale kadar da çözülmmez...

Hikaye özellikle sürpriz sonuyla oldukça ilginç ve sürükleyici. Ridley Scott'in filmi çekmedeki en büyük motivasyonu da bu olsa gerek. Film varye dederinden ückağıtlar kadar Roy'un takıntıları üstüne de kurulu; hatta Roy'un başrolü takıntılarıyla paylaştığı bile söylenebilir. Herhalde bu yüzden kriz sahnelerinde 'takıntı' bir kurgu ve garip sesler tercih edilmiş. Matchstick Men, çekimlerin yapıldığı Los Angeles kadar sıcak ve aynı zamanda o kadar cool bir film. Ridley Scott hayranlarına takıntıları bir şekilde tavsiye edilir.



## DVD ► MONTY PHYTON AND THE HOLY GRAIL

İngilizler "dünyanın en soğuk milleti" olarak damga yemiş oldukları halde, su götürmeyen bir gerçek var ki, o da dünyanın en komik insanları da bu milletten çıkıyor. Tıpkı bir sayfa önce okuduğunuz Otostopçunun Galaksi rehberi gibi, Monty Phyton da komedi türünde bir çığr açmıştır. Zamanının çok ilerisinde olan bir esprî anlayışına sahip olan dört gencin (Terry Gilliam, Terry Jones, John Cleese ve Graham Chapman) 1970'lerde BBC'de başlatıldığı Monty Phyton adlı TV şovundan doğan dört filmden birisi olan The Holy Grail, birçok kitaba, filme ve oyuna ilham kaynağı olmuştur (Warcraft 3 "Help! I'm being repressed, A witch! Let's burn it!" replikleri, Worms serisindeki Holy Handgrenade of Antioch silahı ve çok daha fazlası)

Kabaca anlatmak gereklirse, Kral Arthur, yuvarlak masa şövalyeleri ve bunların Kutsal Kase'yi aramaları üzerine kurulu olan Excalibur efsanesini temel alan, ama bu efsanenin içindeki her şeyi ti'ye alır Holy Grail. Birbirinden salak kral Arthur ve şövalyelerinin, birbirinden salak maceraları boyunca sıvri dokundurmalar-

dan politika, bürokrasi, halk ve devlet, din ve genel olarak insanlık nasibini alır.

Bir kitabımdaki yığını karıştırırken bulup çıkardığım DVD setine gelince. Türkiye pazarına yeni girmiş olan Columbia TriStar'dan (veya en azından ben öyle biliyorum) çıkan 2 DVD'de orijinal filme ek olarak onlarca Bonus özellik var. Orijinal filmden kesilen kısa bir sahne ve filmin başına eklenen (ve filmi ilk defa seyredecek olanları iyice eblehe çeviren) parça hariç filmde bir değişiklik yok. Bu bonus özelliklerin çoğu da aslında "olmasa da olur" kabiliinden şeyler, yine de o kadar fazla ve komikler ki insan kurcalamadan edemiyor ve ister istemez "paramın karşılığını aldım ben" diyorsunuz (filmi sevmeyenler için altı yazları Shakespeare'in bir kitabı ile değiştiren seçenek, duyma özürlüler için arabirimini bağıra çağırı okuyan seçenek ve Matrix'e gönderme olan "Follow the Killer Rabbit" seçenekleri ve dahası :) DVD arabirimini ise şimdije kadar gördüğüm DVD'ler içinde en akılda kalıcı ve üzerinde ugraşılmış olanlarından birisi. Yine de seçim işini biraz daha kolay yapmış olma-



rini ve altıya değişitmek için bu kadar boşşamamayı isterdim.

Esprilerin özgünlüğü ve DVD'nin doluluğu bir yana, Holy Grail'in herkesin zevkine göre olmadığını söyleyebilirim. Tamamen dokundurmalar ve kelime esprilerinden oluşan film, özellikle İngilizce'si zayıf olanları sıkabiliyor. Çünkü esprilerin çoğu Türkçe'ye çevirince anlamını kaybettiğinden, filmi orijinal İngilizce altıyatısı ile seyretmek gerekiyor. Yine de Monty Phyton And the Holy Grail bir klasik ve almasanız bile mutlaka bir kiralayıp deneyin. Beğenirseniz zaten kimse sizi tutamaz.

**FİLM**  
G ■ ■ ■ ■ ■

**DVD**  
G ■ ■ ■ ■ ■



# Sıçgal

gorcanabi | gorcanabi@level.com.tr

Sevgili okur, ben bu yazıyı yazarken...

- Öküz gibi Morbid Angel dinliyorum.
- Hayvan gibi sınırlıyorum.
- Deli gibi üşüyorum.

Ama bir sor niye diye... Yeni taşınmış biri olarak; doğalgazı bağlanmamış, evinde sadece bilgisayarı ev yatağı kuruşmuş bir kişiyim. Siz kadim okurlarım için yazı yazmactayım da ondan. Ama neden sınırlı gorcan abi? Çünküüm elektrik faturası öde, ev boyası, emlakçıya para bayıl, yeni evi temizle, şofbenci bul vs. Sinir - stres katsayıyı yükseltti. Ama neyse ki bu ayın albümlerinin bombalığı beni hayatı bağıladı. Morbid Angel ile sinir atarken, Anathema ile dinlendim, King Diamond ile bu dünyadan koptum gittim :) Ama bu ayın albümlerinden önce bu ayın olayına gelelim diyorum: Overkill Konseri!

## Overkill İstanbul Konseri

Bir önceki Overkill konserine gitmemenin ezikliği ve utancı içinde gittim kon-



sere. Yağmur altında gereksiz romantikleşirken sonunda geç de olsa kapıları açtılar. İçeri girdiğimizde -her gittiğimde olduğu gibi- yine Venue'nün değiştğini gördük. Mekan daha da kapanmış ve sahne iyice güzelleşmiş. Seyirciler için de merdiven ve barlar cillop gibi yapılmış. Hemen merdivenlere çöreklenerek ve bekledik alt grupları. İlk önce Solitude çıktı sahneye, 80 sonrasında beton Thrash'ını -hala mı bre?- yapan grubun performansı fena değildi. Takır takır çaldılar. Güzeldi, hoştu, esklere götürdü bi-

zi ama Türkiye'ye gelen bir grubun alt grubu olmaktan başka birsey yapamazlar onu da söyleyeyim, darılma - gücenme yok! Arkasından yurdumuzun en afili alt grubu olan Knight Errant çıktı sahneye. Zamanında Skyclad'ın yapmayı çalıştığı kemanlı Heavy Metal oyununu tekrarlamaya çalışan grup bence çok başarısız. Sevenleri bilmem ama ilk şarkıda kemanın sesinde bir sorun vardı ve duyulmuyordu. Biz de bu durumdan çok memnunduk gayet! Eski - yeni şarkılardan çalan grubun çığın vokalisti sahnedede kah ziplayıp kah dizlerinin üzerinde atraksiyonla girdi ama seyirciyi bir türlü coşturamadı. Zaten Overkill diye bir şarkıları da yokmuş! (Seyirci Knight Errant sahnedeyken "Overkill" diye bağıryordu).

Neyse bu hengameyi de atlattıktan sonra Overkill sahne aldı. Sahneye son albümlerinin açılış parçası Devil by the Tail ile giren grub birden seyirciyi coşturdu. Tek gitaristle gelen Overkill'in diğer şarkılarında ikinci gitarın eksikliği hissediliyordu. Ama yine de konser olsun çamurdan olsun diye bir metalci atasözünü hatırlatmak isterim :) Bu arada tabii ki Overkill'in konser performansından bahsetmeye gerek var mı bilemiyorum. Blitz inanılmaz bir adammış. Pire gibi bir oraya bir buraya zipliyor sahnede. Ayrıca bir Bruce Lee karizmasına da sahipmiş. Yani adanda öyle kas var ki biçak soksan girmez, kırılır yani :) Şarkıdaki vokal başlamadan sahnenin arkasından koşarak gelmesi, seyirciyle iletişimini süperdi. Tam metalci, ölene kadar böyle gideler bu adamlar kesin! Konserden sonra hemen yazımı yazmayaarak serserilik ettim ama aklımda kalan parçalar şunlar: İlk albümden Rotten to the Core, Hemmerhead ve Overkill, The Years of Decay'den Elimination ve E.vil

Never Dies. Ve Overkill konserlerinin olmazsa olmazı Bastard Nation. Konserin sonundaki biste seyirciyle mükemmel bir şekilde Fuck You parçası söylendi ve son olarak Black Sabbath'tan War Pigs'ı çaldılar ki bu beni çok sevindirdi.

Yani ses düzeni, tek gitarist, mekan bilmem ne, neyse ne ama konser bence süperdi.

## King Diamond The Puppet Master

Baba geri döndü. Heavy Metal'in en farklı adamı bence King Diamond. Frontmanlık, vokalistlik, şarkı sözleri, müzik... Her şey tatmin edici bence. O inanılmaz vokali her zamanki gibi başka dünyadan geliyor gibi. Bilmeyen var mı bilmiyorum ama King Diamond



her albümde bir konu secer ve bütün albümdeki şarkılar konsept bir şekilde o konu üzerinde yoğunlaşır. Yani bir hikayeyi ilk şarkidan son şarkiya kadar anlatır. Benim gibi albüm dinlemeyi seven (tek tek, ayrı şarkı dinleme olayına karışım) dinleyiciler için süper bir olay :)

Bu albümün konseptine gelince isminden de anlaşılacağı gibi bir kukla ustası ve kuklaları arasında geçen korku ve duygusal hikaye anlatılıyor. Konu-

ya daha fazla girmeyeyim, dinlerken tadına varın bence. Müzikten bahsedeyim biraz. Her albümündeki gibi kült şarkılarla yenilerini eklemiş baba! Köküne kadar Heavy Metal. Sololar, riffler inanılmaz. Tabii bunda gitarist Andy La Roc'un da payı yüksek.

The Puppet Master ve Magic benim en sevdigim riff'lere ve sololara sahip parçalar. Blue Eyes, Blood to Work ve Living Dead de benim favori parçalarım. Bir de bu albümde yeni bir olay var: Hatun vokal. Kuklalar dile geliyor ya işte hatun vokalle süslemiş King Baba şarkıları. Bu da biraz gothic havası vermiş parçalar.

Yani ne diyeyim ki? King Diamond sevenler almadıysa direkt alınsınlar. En sağlam King Diamond albümü bile diyebilirim bu albüme. Daha önce dinlemediş olanlara da diyeceğim şudur ki: Gerçek Heavy Metal'e süper bir örnek bence bu albüm. Dinleyin görün!

### Anathema & Natural Disaster

Beni en derinden etkileyen, hayatımda değiştiren grup sanırım Anathema. Yeni eski hemen hemen tüm şarkılarını severim. Doom yaptıkları zamanlardan şimdiki alternatif tarza kadar tüm versiyonlarını benimsemış biriym diyebilirim. Çoğu Anathema fanı küsüp, her yeni albümde "abi adamlar çok değişti" diye duruyorlar ama bence her albümün bir başka tadi var. En sevdigim albüm Alternativ 4 olmasına rağmen Judge-

ment çıktığında da müptelası olmuşum. Daha sonraki A Fine Day to Exit albümünde oldukça alternatifleşen grup içindeki iki kardeş -Danny ve Vincent Cavanagh- arasında çatışma çıkışınca sanırım bu albümde biraz toparlamışlar tarzlarını. Hatta albümde iki tane parça var ki; al bu parçaları Silent Enigma albümüne koy, kaynar gider arada. Zaten benim de en sevdigim parçalar Pulled Under at 2000 Meters a Second ve Violence. Diğer parçalar bir önceki albü-

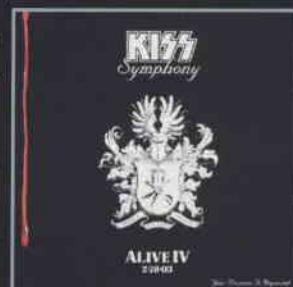
me benzıyor ama yine eski Anathema altyapısı mevcut.

Albüm genel olarak çok ağır ve melankolik parçalardan oluşuyor. Albümün tarzını yansıtacak parçalar örnekle vermek gerekirse; Balance, Flying ve Are You There diyebilirim. A Natural Disaster parçasında da hatun vokal var. Bu da süper olmuş. Ama benden şarkı ayıklamamı beklemeyin çünkü her şarkı inanılmaz güzel. Ve bence bu albüm Anathema'nın en iyi işlerinden biri.

### KISS Symphony: Alive IV

KISS'in şarkılarını sadece konserlerde söylediğine dair bir söyleti çıksa inanacağım. Adamlar bu piyasadaki en eski gruplardan ama yeni bir şarkiya imza atmamakta da direniyorlar. Tamam konserleri inanılmaz güzel ve eski şarkılarının da çoğu kült ama Alive adı altında dördüncü konser albümüne de gerek yoktu bence. Ama Rock Star olmanın

kurallarından biri de sanırım yeteri kadar büyündükten sonra bir senfoni orkestrası bulup beraber kaynaşmak :) Deep Purple, Metallica derken KISS



geri kalır mı? Alın size senfonik öpücükl!

İki CD'den oluşan albümün ilk CD'si klasik bir konser albümü. Diğer Alive'lar gibi canlı kayıt ve gayet de güzel bir konser. Bir KISS klasiği Deuce ile giriyorlar kon-

sere ve sonra Lick it Up, Psycho Circus ve Sure Know Something gibi yine klasik şarkılarla devam ediyorlar. İkinci CD'DE senfoni orkestrası devreye giriyor ve beraber Detroit Rock City, Do You Love Me, Black Diamond, Rock and Roll All Nite ve bomba şarkısı I was Made for Lovin' You parçalarını çalışıyorlar. Gereksiz filan dedim başta ama aslında KISS'in yaptığı en güzel olay galiba konser vermek ve onlar da bunun farkında. Albümü taktığınızda bitene kadar çıkarımiyorsunuz. Biraz eski kafalara hitap da etse bence yeni neslin de bu Rock N' Roll devlerini dinlemesi gerekiyor.

### Morbid Angel Heretic

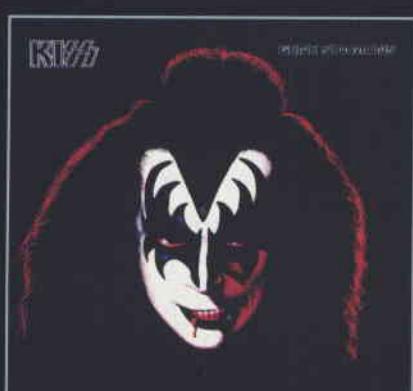
Şimdi ne desem yalan. Ben yıllardır Death Metal dinlemiyorum. Anca arkadaş ortamında, radyolarda filan denk gelirse... Yeni albüm çıkmış bir dinleyeyim dedim.

Herhalde uzun zamanlı dinlemediğim için bana pek bir farklı gelmedi albüm. Yine mermer gibi Morbid Angel işte. Har hur çalışıyorlar... Hangi şarkısı güzel hangisi kötü eleştiri de yapamayacağım, kimse kusuruma bakmasın. İşte Death Metal seviyorum, param da var diyen alsin albümü. Sinire birebir ama keseye zarar gibi geliyor bana... ☺



### Playlist

1. Anathema - Violence
2. Anathema - Pulled Under at 2000 Meters a Second
3. Manowar - Spirit Horse of the Cherokee
4. King Diamond - Halloween
5. Helloween - Dr. Stein
6. Overkill - Gasoline Dream
7. Megadeth - Family Tree
8. Emperor - Ye Entrence
9. Satyricon - Mother North
10. Kreator - Flag of Hate



Ali Aksöz | alaksz@level.com.tr

## Rivayetler:

- Gerekli Şeyler'de her haftasonu; Animasyon Çizim Desen Anatomı workshopları başlıyor! Daha fazla bilgi için: 0212 291 06 89 (4 Hat)
- [http://www.apple.com/trailers/artisan/the\\_punisher/trailer/](http://www.apple.com/trailers/artisan/the_punisher/trailer/) The Punisher fragmanı için!
- <http://www.apple.com/trailers/fox/avp/large.html> Bu da uzuun zamandır beklenen AvP fragmanı.
- Boğaziçi Üniversitesi bilmekurgu, çizgi roman ve eleştiri dergisi Davetsiz Misafir sonbahar sayısını piyasaya çıktı.
- Beyaz Kurt'a meraklılara müjde! haber. İşte yayın planı: Gamma World, VtM için Red Sign, Warcraft: Manual of Monsters, Ravenloft: Tarotka Deck, Victorian Age Vampire 3: The Wounded King, revize edilmiş Vampire Players Guide, W: Past Lives, Vampire: The Overseer (Clan Brujah Trilogy Book 2) Orpheus Anthology: Haunting the Dead. Ulumaları duyar gibiim...
- İthaki'den Zaman Çarkı 1: Dünyanın Gözü, Hardcover formatında raflarda. Arkabahçe'den de Derinsu, Epsilon'dan yerli çizgiroman ustası Ergün GÖNDÜZ ve genç yazar Turgut YÜKSEL imzalı. Yüzyıllık Gölgeler çıktı

## Fırsatlar...

Bazen kapıyı hafif tıklatan fırsatlar. Onları duyabilmek için dinlemek gerek. Bakmak ve görmek, anlamaya çalışmak. Bazen bir kariyer atılımı, bazen bir ilişkinin çıkış noktası, bazen ise yaşlılığınızda evinizde otururken geri gelmesi için dua edeceğiniz, lakin asla geri gelmeyecek dakikalar.

İşte bir gün gelip, ellerimizde mor damarlar ve asla yenemeyecek ekmeğin köşeleri yani başımızdaki tepside beklerken hatırlanacaklar. Kaçırılan fırsatlar ve tutturulan fırsatlar. Sevdiklerimizle zaman geçirme şansları, adil davranışma şansları... Her biri gerçek ve altın birer şans olan birkaç milisaniyelik anlar.

Sonradan pişman olmamak için, sonradan dönüş yapılamayan bir otobanda belirsiz geleceğe sürmemek için otomobilinizi, bugün bir defa daha düşünün.

"Belki"lerle, "Eğer"lerle yaşamak bir işkence olabilir. Yaşam, yüzünüz geriye dönük geçirilmez. Geçmişin (|||||)hayalet(|||||)leriyle hesaplaşmak her babayıgının harcı değildir sevgili okuyucular. Bugün bu (|||||)hayalet(|||||)lere engel olabilirsiniz.

Düşünün...

## Gönül Postası

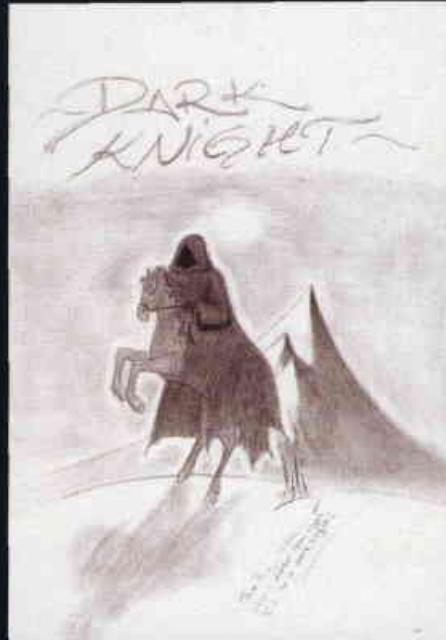
### Ankara'dan Alperen ÖZGÜR

Merhaba, Ben literis Alperen ÖZGÜR. 15 yaşından beri FRP konulu romanlar okuyorum. Şu anda 17 yaşımdayım ama oynamaya yeni karar verdim :). Benim asıl ilgimi çeken ise Magic. Bu oyunu oynamak için nereden başlmalıyım? Hangi Deck'leri almalıyım? Bu konuda geniş bilgi veren Türkçe içerikli bir kaynak var mı? Benim öyle büyük hedeflerim yok. Turnuvalar gibi... Sadece eğlenmek için arkadaşlarla ve kuzenlerimle falan oynamak istiyorum bu oyunu. Ayrıca Türkiye'de geniş bir arşiv bulabilir miyim Deck'ler açısından. Özellikle de Ankara'da. Şimdi teşekkürler..

**N: Magic The Gathering konusu artık biraz yaş sevgili Alperen. Pek oynayanı, edeni kalmadı. Bir zamanların çığırınca furyası dinemeye yüz tutu. Ki zaten ben de sana boşver derim. Magic yerine RPG'lere yönelik sen. Paranı daha hayırlı bir işe harcısın. Ama ısrarla Magic istiyorsan LL'ye ([www.lostlibrary.org](http://www.lostlibrary.org)) göz at, orada bazı yazılar bulacaksın.**

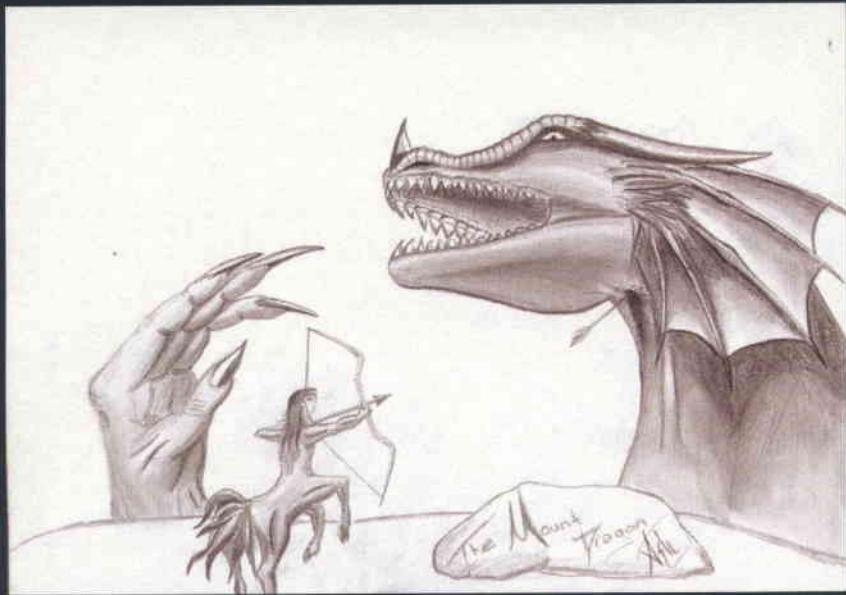
### Nereden olduğu meçhul Onat BOZKURT

Sayın Ali Aksöz, Ben bundan epey bir zaman önce "Alice Harikalar Diyarında"nın çarpılmış ve biraz da gülüklestirilmiş haline benzeyen, "Alice Araba Bagajında" isimli bir kitap yazdım. Sorun şu ki ilgilenmeleri -ya da en azından okuma zahmetine katlanmaları- için gittiğim hiç bir yayınevini beni o kadar sevmemi. Kimisi parasını verirsen yayınları, kimisi tanınmamış yazarlarla ilgilenmiyoruz dedi.



Ama en kötüsü en son gittiğim Parantez yayınlarınınındı; "Sen istersen bunu edebiyat eserleri basan bir yayinevine götür" dediler! İşin garip tarafı bunu diyen adam sadece dosyayı elinde tutup havaya kaldırdı, içinden bir satır bile okumadı. Bu cevapta sonra ben kendimde "Parantez yayınları basıyor mu Bukowski'yı, o edebiyat yazarı değil mi?", deme gücünü bulamadım. Sanırım bu soruyu sormak için en doğru ve uzaktan da olsa tanık insan sizsiniz, hangi yayinevine gitmeliyim ya da ne yapmalıyım? Kim aslında gerçek üzerine yazılı ama fantastik öğeler içeren bir kitapla ilgilenir, kimler yeni ve tanınmamış yazarların arayışında? Tamamıyla fantastik eserler için böyle yetenekler arayan yayın evleri var biliyorum ama kitabımlıne onlara ne de tüm yayınladıkları yapıtlarda bir takım





sosyal amaçlar güden yayın evlerine uygun değil. Kısaca iki karşı tarafta da yeri yok sanırım. Bana tavsiye olarak yardımcı olursanız ve bu mektubu cevaplarsanız inanın çok sevineceğim.

**N:** Önemli mektuplardan birisi bu. Daha evvel benzerini cevapladığım bu mektuba da öncelikle tebrik ederek girişeyim. Yazmak, yazabilmek apayrı bir beceridir. Bir lütfutur bana göre. Bu lütfü üstüne gidildikçe, kullanıldıka ortaya çıkar. Sözlerinize göre siz, yazmış hatta bitirmişsiniz (ki bu da bambaşka bir beceridir). Ancak kapınızı çaldığınız yayınevlerinin hepsinden ret cevabı almanız sizi yazdığınıza eserin kalitesi veya yayılanabilirliği hususunda şüphelenirdi mi? Bence her şeye rağmen, birkaç objektif gözün fikrini almaktan fayda var. Şimdi sizi heyecanla İthaki Yayınevi veya Arkabahçe yayinevine yönlendiriyorum. Diğer yayinevlerine nazaran en çok bu ikisi yerli bir yazarı değerlendirecektir. Arkabahçe, Karabasan ile, İthaki de yakında yapacakları eserlerle bunu kanıtlamış olacaklar. Eminim eseriniz çok güzel, ve eminim bu iki yayınevinden de hak ettiği ilgiyi görecektir. Bizler de okuma fırsatı elde edeceğiz. Kolay gelsin.

### Nereden olduğu belirsiz Tuğberk Abik

Merhaba Ali abi, yazılarını dikkatle ve zevkle takip ediyorum. Sana soracağım soru çok basit, ben DL (Ejderha Mizrağı) hayranı biriyim. Ejderha Mizrağı Destanı Üçlemesi ve Efsaneler Üçlemesini okudum. Bunlardan sonra sıra hanjisinde acaba? Kitap aldığım 2-3 yer farklı cevaplar verdi bana ve kafam ba-

yağı karıştı. Raistlin Tarihçileri'nden mi devam edeceğim yoksa Yaz Alevi mi? Bunu bana söyleersen çok sevineceğim...

LOTR, Ultima serilerini bitirdim. DL'den sonra beni kesebilecek bir kaç seri önerebilir misin? Son sorum DL neden farklı yazarlarla bu kadar ayrı kitaplar çıkarıyor sence de biraz suyu çıkmadı mı, konular sanki biraz fazla dağıldı? Dergide sayfanızı dörde çıkartsanız iyi olur, şunu yazın bunu yazın demiyorum sadece sizin değerli görüşlerinizden daha çok faydalananmak istiyoruz... Burası çok aydınlık, izninle... Dulaklı...

**N:** Selam. Ejderha Mizrağı Destanı ve Efsaneleri'nden sonra Yaz Alevi'ne ve Yeni Çağın Ejderhaları'na geç. Sonra da War of Souls'u beklemeye başla :) Bence Raistlin Tarihçileri'nden uzak dur. Bayat kitaplardır ve Destan ile Efsaneler serisindeki nispeten güzel Raistlin imajını zedelerler.

Yeni seri olarak sana Gormenghast, Zaman Çarkı, Amber, Shannara, Kara Elf Üçlemesi ve Diskdünya serilerini öneririm. Bunlar yetmezse geçen ay janılar ötesi bir liste yapmıştım. Ona göz at. Sana hitap eden birşeyler mutlaka bulunursun.

DL'nin farklı yazarlarca yazılmasının sebebi, Dragonlance'in bir dünya hissi vermesini sağlamak için farklı kahramanları ön plana çıkartan farklı üsluplara yer verilmesi. Bu yazarların bir çoğu Wizards'in freelance yazar kadrosundalar. Her biri doğal olarak kendi maceralarını yaratmak istiyorlar, bunun sonucu olarak haklısan biraz dağılabilir ama zaten gerçek bir dünya da darmadağın değil midir?

### Nereden olduğu belirsiz Bahadır Oğuztüzün

Selamlar Ali abi, Bir arkadaşım bu adam hakkında atıp tutuyor da, yok Baator'a girmiş çıkışlı falan. Ben de inanmadım çünkü tanrılar bile korkar oradan benim bildiğim, Elminster zor kurtulmuş? Kim bu herif, nette aradım hiç bilgi yok, kolpa mı acaba Ali abi?

**N:** Daes Agelmar, yakında patlayacak olan Arcanus'un ünlü simalarından biri. Arcanus 8 sene önce başladığım ve yıllarda son derece becerikli bir ekip tarafından yarattığımız, çok iddialı bir diyar. Bu diyarda Baator yok, ama cehennemi bir bölge var evet, ve Daes oraya geçmişinde bir defa gittiğini iddia ediyor. Oraya ait anılarından bahsediyor. Ne kadar doğru söyleyorum bunu bileyem, bunu sanırım zaman gösterecek.

Nette bulabileceğin tek bilgi LL'dedir. Pek yakında ise kitapçılarda bulabileceksin :)

İşte böyle muhterem Hayalet'in Takipçileri'leri.

Sürçü lisan ettiysek affola...

Mojo... Konuklarımıza kapıya kadar geçir kizım...



### Jukebox:

- Nelly feat P.Diddy - Shake Your Tailfeather
- 50 Cent - If I Can't
- Blu Cantrell feat Sean Paul - Breath
- Paula Abdul - Straight Up
- 2Pac-Nas-Redman-Method Man - I Got My Mind Made Up
- Rob Dougan - Chateau

Berker Güngör | [berker@level.com.tr](mailto:berker@level.com.tr)

# DERGİCİLİK, AH DERGİCİLİK...

Aramıza katılmak isteyenlere işin özünü anlatmak şart oldu.

**U**zun zamandır, yani yaklaşık ilk sayıldan beri bir sürü mektup geliyor bize yaptığımız işe ilgili olarak. Bunları zaman okur mektuplarına koyuyorum, birlikte gülelim eğlenelim diye ama çoğunlukla görmezden geliyorum. Çünkü yurdum gençliğinde çok sık gördüğüm "Vay babam!" hastalığı yüreğimi sızlatıyor doğrusu. Ve fakat yürek sızlamasıyla bir yere varılmıyor, o yüzden oturup işin detayını anlatayım bari dedim. Tabii abidik gubidik "55 trilyon kazanırsınız!" tadındaki mektupların kesilmemesini beklemiyorum, okumayan gene okumayacak, anlamak istemeyen anlayamayacak, çok iyi biliyorum.

Neyse, öncelikle çok sık karşıma çıkan bazı söylemlere açıklık getireyim, yer kalmazsa dergi nasıl yapılır konusuna başka zaman gireriz. Öncelikle beni gülmekten kırılmaya iten laflardan biri şudur, "Abi onların arkasında Almanlar var, o yüzden zengin onları!" söylemi. Bunu söyleyen şahıslar üzgünüm ki hayatları boyunca bir baltaya sap olamayacaklar, çünkü iş hayatından zerre haberleri yok. İş orijinal oyun almaya gelince

"Kahrolsun kapitalizm!" diye hönküren arkadaşların gerçekte kapitalizmin nasıl işlediğinden zerre haberleri olmadığı ortaya çıkıyor bu söylemle. Almanlar aslında bizimle o kadar da ilgilenmiyorlar, zarar ettiğimizde tepemize binmek haricinde. Zaten çokuluslu şirketler ve ulusal holdingler böyle çalışır. Sonuç olarak Vogel-Türkiye ve haliyle Level ne halt ederse etsin bunu kendi bütçesi dahilinde yapmak zorunda. Krizin başlığı zamandan beri maaşları gittikçe eriyen bizler için bu bütçenin çok büyük olduğunu söylemek pek mümkün

değil tabii.

Tabii "maaş" kelimesi kafası biraz çalışanlara bizim burada birer "içi" olduğumuzu anlatmaya yetmiştir. Basit aritmetik hesapları sonucu bizim burada kelle başı 20 milyar filan kazandığımızı zannedenler var çünkü. Ne zaman duysam gülmekten geberiyorum, ama daha ziyade sinirden tabii. İlk günden

**... ve fakat yürek  
sızlamasıyla bir yere  
varılmıyor, o yüzden  
oturup işin detayını  
anlatayım bari dedim.**



Level ofisinde sıradan bir gün...

beri burada olan bir adam olarak, senelerce ne tür özverilerle Level'i her ay rafıla koyduğumuzu ben bilirim. Demeyin ki "E ama motorun var, demek ki kazanırsınız!". Ben bu derginin kapısından girdiğim gün de altımda motorum vardı. İş hayatına Level yazarlığı ile atılmadım ki ben, 26 yaşındaydım buraya geldiğimde ve kendi işimi yeni kapatmıştım. Nereden bilirdim ki meşgale olsun, boş durmayayım diye geldiğim ofis hayatı kaydıracak? Senelerdir aynı parayı döndürü, ikinci el küçük hacim motorlarla idare ederim. Başkası

olsa o parayı başka işe harcadı belki, ama benim de kendimce önceliklerim belirli. Kahve, tütün, kitap, müzik, motor. Bunlar da benim olayım.

Dergiye biçilen fiyattan yıllarda takip edilen üsluba kadar pek çok konuya yönetimin üst tabakalarında karar verildiğini, Level kadrosundaki bizlerin çoğu konuda pek söz hakkımız olmadığını da belirtmek gereklidir. Çünkü zırt pırt "Berker niye zam yaptıın lan?" gibisinden mektuplar geliyor, insanın canı sıkılıyor. Üstelik ben müdür felan bile değil, sadece editörüm, ama bazıları hedef seçmemi bile beceremiyor tabii. Beceremedikleri bir başka şey de biri konuştuğunda dinlemek. Kaç defa dedik biz, maliyet denen bir şey var, bu dergi-

ler gökten zembille inmiyor diye? Biri demiş ki, "Sana beş milyon veriyorum her ay, az mı lan?" diye. Az güzel kardeşim. Her hältin dolarla satıldığı, bir kaleme de trilyonların el değiştirdiği bir ulusal ekonomide senin verdığın beşlik banknot istatistik bilgi bile olamıyor maalesef. Senin, benim için iyi para, ona bir şey demiyorum zaten. Ama bir daha bu lafları sarfederken bir dur ve düşün. Senin cebinden çıkan o borçlığın yüzde kırkı bu şirkete asta ulaşmıyor, dağıtım şirketi tarafından alınıyor mesela. Ka-

ilan paradan vergi, bina kirasi, kağıt ve matbaa masrafı, personel giderleri, elektrik, su, ısınma, büro sarf malzemeleri masrafı, donanım giderleri, SSK primleri, ulaşım ve yemek giderleri ve daha bir sürü masrafı da çıkarman gerekiyor ki gerçek kâr miktarına yaklaşasın. Ayrıca nedense insanlar tepemize reklam yapıyormuş ta biz almadığımız gibi bir fikre sahipler. Keşke yaşa! İşte o zaman fiyat da düşer, sayfa da artar, çünkü daha fazla para kazanmak bütçeyi rahatlattır. Neyse, önemizdekiaya devam ederiz belki. ☺



Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

# PROVERBS OF HELL

Şeytan hep konuşur zaten... Ama biz dinleyecek miyiz?

**“**Sür arabanı, sür sabanı ölülerin kemikleri üzerinde. Aşırılığın yol, bilgeliğin sarayına çıkar. Mantık dediğin Yetersizliğin eşlik ettiği zengin, yaşıtlı bir kız kurusudur.”

Konuştu ölümsüz olan alevlerin içinden gelen sesiyle... "Sabah çığı gibi durgun ve güzel, Dünya. Ey tüm yaşamın koruyucu kabuğu. Bugün müjdelidir sansan da, bu sevinç sabahı aslında keder günün olmalı. Kollarında tutuyorsun yeni yavrusunu. Tüm canlılardan güzel, hepsinden özel. Cennetten yollanmış bir misafir. Tüm güzelliklerini hak edecek kadar kutsal. Yavaşça bırak toprağa onu ve eşini. Kırlarında koşmalarını, meyvelerini yemelerini seyret. Onlar tatlı uykularındayken sıcak meltemini eksik etme üzerlerinden. Onların mutluluğu ile kutsansın toprakların. Burayı en az cennet kadar sevecekler ve gururlanacaksın. Daha bir şevkle sereceksin bütün güzelliklerini önlerine. Mutluluk ve huşu içinde bir birlерine sarılmalarını izle. Sevişmelerini, soylarının tohumunu atmalarını izle. Ama unutma ki kadına düşen bu ilk tohum, toprağına düşecek ilk kanın müjdecisidir ancak.

Şimdi bin yıl geçti ve çoğaldılar. Dört bir yanına yayıldılar topraklarının. Diğer canlılardan zayıf değerler artık. Başlarının çaresine bakacak, daha fazla çoğalıp diğer hayvanlara hükmedecekler. Çok güzeller hala ve senin kollarında tüm hayvanlarla uyum içinde mutlular. Yanıldığından düşündürdüğün demek! Bak şuraya, şu koruluğun içinde bir hareket var. Evet şu meşe ağacının dibinde. Bak, bak ve gör kutsal yavrularını. Bir kardeşin diğerine vuruşunu izle. İriçe bir kaya buldu ve ezdidi kardeşinin başını. Bir yavrunun kaybından daha büyük değil mi acın? Kanın sıcaklığını hissediyor musun gövdende? Bu ilk kandı ve işte başladı. Bundan sonra durmayacaklar, üzerinde insan kanyila sulanmış tek bir toprak tanesi kalma yana kadar. Evet her hayvan öldürebilir-



di bir diğeri, hem cinsini. Ama bu ölümün sebebini bulamadın. Onlar farklıydı, onlar kutsaldı, onlar tanrıların sana bir armağanıydı.

Bu meşeyi görmek sana hep hüzün verecek artık. O zavallı yavrunun ağaç altındaki cansız hali gelecek aklına. Cennetin bir köşende gizli olduğunu söyleyip dururlardı. Bundan sonra dört bir yanının cehennem olacak.

Yıllar geçecek ve sen dahi hesabını tutamayacaksın. Yüzbinlerce, milyonlarca olup yayılacaklar daha da fazla. İçine doğru tüneller kazacaklar ve parlak taşların peşine düşecekler. İçinden demirleri söküp eritecekler, bıçaklar dökecekler zenginliklerinden. Sonra en keskini seçecekler özenle birbirlerine kıymak için. Ormanlarını kesip şehirler kuracaklar ve başkalarının yapıtlarını yıkmak için dev taşlar fırlatacaklar. Geriye hep çırın harabeler ve göze yükselen duvarlar kalacak. En güzel çayırlarında toplanıp binlercesi bir birlerinin canına kıracak. Ve çayırların insan cesetleriyle dolup taşacak.

Onlar gelişip akıllandı diye kandırıcı kendini daha korkunç silahlarda çıkaçlar karşına. Dev ateşler yakacaklar ve dumana boğacaklar havanı. O dumana-

**İçinden demirleri söküp eritecekler, bıçaklar dökecekler zenginliklerinden.**

rin içinden korkunç araçlar çıkacak. Gövdeden boyunca homurtuya ileri geri giden dev metal yiğinları. Onlar meydanlarında toplanıp kendilerini öldürmeye devam edecek. Topraklarının altı cesetlerle doldukça ne onların kutsal olduğunu görecesin ne de seni onurlandırdıklarını. Öylesine büyük patlamalarla sarsılacak ki bedenin...

İşte gördün geleceğini ve biliyorsun bunun yalan olmadığını. Çimenlerin üzerinde serilmiş bu masum yavruların getireceği felaketi biliyorsun. Onlara benim de sevgim var senin gibi, belki senden de fazla. Ama bugün durdurma şansı varsa elinde bu şılgınlığı... durma! Bir gök gürlemesi, bir şimşek, belki gürültülü bir deprem ve sonsuza kadar sürsün huzur."

Homurdandi topraklar ve kabardı. Huzur dolu çimenliğin üzerinde, Adem ve Havva'nın üzerine kalktı. Üzerlerini örttü bütünüyle, metrelerce yerin altına doğru. Ama büyük bir kaya çatı oldu onlara ve ezilmelerini önledi. İnce bir pınar serin bir su döktü önlerine ve yanlarına devrilen ağacın dalları meyve doluydu. Hiddetlendi şeytan ve haykırdı! "Sen onları öldürmedin, koruyorsun onları anacak!"

"Uzak dur gövdeninden pis Şeytan. Kötü düşüncelerini ve lanetini al da git. Ne gelecek olsa da başıma umurumda değil. Çünkü yavrularımdan gelmeyecek kötülük, sen ayartacaksın onları, tatlı dinlen sokmadan önce gördüm seni. O meşe ağacının dibindeki pis sıritini gördüm, kan dolu meydanların üzerinde keyifle uçusunu. Ne yapsa da yavrularım bana ve hiddetimin cezası ne çektiреcek olsa da onlara, ben onların hükümdarlığı olaçağım, senin değil!". ☺



Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

# YAĞMUR

Başkalarının hayatında da bir şekilde varsınız. İsteseniz de, istemesiniz de...

Kafasını kaldırıldığından, karşı kaldırımda oturan kırmızı yanaklı, sarı saçlı, yumuk gözlu bir kız gördü Vosviddin. Dizlerini kendisine çekmiş, ufak ayaklarının uçlarını birbirine yakınlaştırmış şirin, ama donuk bir kız... Bir süre izledi onu uykulu gözleriyle, uykulu hayatıyla... Kız hiç hareket etmiyordu. Yanına gitmek istedi, ama yapmadı, yapamadı. Kendisiyle çarptı, kendisiyle savaştı... Ve aniden kaldırımdan kalkarak kızın yanına gitti. Elini uzattı, kızın elini tuttu, belki de kalbini... Kafasını "yalnızlığından" kaldırırdı kız, Vosviddin'e baktı. Gülümsedi kırmızı yanaklarıyla. Vosviddin utandı, elleriyle gözlerini kapattı gülümseyerek. Kızın yanına oturdu elini bırakmadan. Hissettiği şeyin ne olduğunu bilmiyordu. Sadece çok mutluydu, sadece buna devam etmek istiyordu. Saatlerce kızla konuştu, ufak ellerini onun yanaklarına koyarak, sessizce. Vosviddin kalbini kızın avuçlarının içine bıraktı, ne olacağını umursamadan. Veya umursamak istemeden... Kız yeniden güldü, kalbi cebine koydu. Kalbini ona vermekten çekinmemiştir Vosviddin, çünkü kızın yumuk gözleri, kırmızı yanakları ve gülümsemesi, her şeyini vermesi için yeterliydi. Başka neden aramadı, arasa da bulamayacaktı.



Kız ayağa kalktı ve yolu diğer tarafından parka gitmek istedğini söyledi Vosviddin'e. Kızın kendisinden bir şey istemesi, bir şeyler paylaşmak istemesi onu mutlu etmişti. Kafasını sallayıp "Tamam" dedi kısık bir sesle. Kız, Vosviddin'i ellerinden tutarak ayağa kaldırıldı, parka gittiler. Karanlık, puslu ve sessizdi park. Sadece ağır ağır sallanan iki salıncağın tız sesi duyuluyordu. Ve salıncıklardan başka hiçbir şey yoktu. Gökyüzünün renkleri siyahı, yerin ise "korku". Ürküştü Vosviddin, kızın elini sıkıca tuttu. Salıncaklara oturdular. Ayaklarıyla yerden güç alarak sallanmaya başladılar yavaşça. Birbirlerini paylaştılar; yalnızlıklarıyla, umutlarıyla, çocukluklarıyla, umursamaz-

ılıklarıyla birlikte... Vosviddin kızın elini sıkıca tutuyordu, kız da onun elini... Yağmur çiselemeye başladı. Salıncağa düşen damlalar yüzüne çarpıyordu Vosviddin'in, park ve gri toprak karşı koyamıyordu ıslanmaya. Ve sonunda yağmur yağmaya, bulutlar ağlamaya başladı. Kafasını kaldırırdı Vosviddin, siyah gökyüzüne, siyah bulutlara baktı, yüzüne çarpan yağmur damalarına alırdı. Elini kaldırırdı, avucunu açtı... Bir yağmur daması yakaladı, iki eliyle tutarak kızı verdi. Kız gülümsemi... Damlayı alıp diğer cebine koydu. Daha sonra ellerini açtı, Vosviddin'e sarıldı, kafasını omzuna koyarak. Vosviddin ona güveniyordu artık, kendisini yalnız bırakmayacağını biliyordu. Kırmızı yanaklarından öptü kızı. Kız da onu... Vosviddin'e kendisini sallayıp sallayamayacağı sordu salıncakta. Yerinden kalkıp kızı sallamaya başladı Vosviddin, heyecanla. Yağmurdan sırlıksılam olmuştu, hasta olabilirdi, ama kendisini arkada bıraktı, umursamadı. Sadece artık yalnız olmadığını düşünüyordu, artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağı... Göz kapaklarını kapattı... Açı... Donakaldı.



**Elini kaldırıdı, avucunu açtı... Bir yağmur daması yakaladı, iki eliyle tutarak kızı verdi. Kız gülümsemi...**

Kız yoktu. Salıncağı boştu. İnanamadı, salıncağı elinden bıraktı hızla. Salıncağı boşlukta sallandı, gürültüyle. Çevresine baktı şaşırılmış, ıslak gözleriyle. "Korku"dan başka bir şey yoktu. Kız kaybolmuştu. Sanki yaşadığı her şey bir rüyaymış gibi, sanki gerçek değilmiş gibi... Nefes alıp verdikçe ağızından dumalar çıktı. Kendisini toplayıp kızı aramak için yola çıktı. Her yerde onu aradı, her yere baktı... Kendisini bulmak, kalbini bulmak için... Hiçbir yerde yoktu. Şaşkınlık bir şekilde yola çıktı. Yolun kenarında göğü delen, siyah bir binaya vardi, kızın orada olabileceğini düşündü. Bu son şansıydı belki de onu bulmak için. Binaya doğru koştu, yağmura çarparak. İçeri girdi, çıkışını geriye çok fazla merdiven vardı. Bu, saatlerini alabilirdi, yorulabilirdi, ama... Çıkmaya başladı. Kızı kaybetmek istemiyordu. Ona her şeyini vermişti çünüğü. Saatlerce çıktı merdivenleri, hiçbir şey düşünmeden. Son kata geldi... Simsiyahı kat, son merdivenleri de çıktı. Sadece bir kapı vardı karşısında... Titreyen elini uzattı ve kapıyı açtı... İçeride kimse yoktu, yalnızlığından başka. Yıkılı-

di... Pencerenin kenarına kadar gitti, hâlâ yağmur yaşıyordu. Gözünden bir damla yaş aktı Vosviddin'in. Gözyaşı göğü delen binadan aşağıya doğru süzülmeye başladı. Yoldan geçen çocuk elini kaldırıdı... Gözyaşını yakaladı, iki eliyle tutarak kız arkadaşına verdi. Kız



Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

# CÜCEDEN ESİNLENEN

Oyunlar doğal gelişim sürecinde insanlığın neresinde?

**O**yunlar bizimle birlikte gelişti ve büydü. 20 yıl önce üniversite harçlıklarını çıkartmak için karanlık yurt odalarında oyun programcılığını icat eden adamların çoğu hala oyun yapıyor. Yılların birikimi, olgunluğuyla halâ oyun yapan bu adamlar, yaratıcılıklarından çok entelektüelliklerini yansıtıyorlar oyunlara (Peter Molyneux hariç, o hiç ölmeyecek bir çocuk taşıyor içinde). Dikkat ederseniz uzun zamandır teknoloji desteksz bir yenilik olmadı oyun dünyasında. Hatta benim şahsi ve tartışılabilir fikrime göre, oyunculuk adına son çağ atlama sanal-3D'ye geçiş ile oldu. O zamandan beri tüm kaynaklar yeni keşfedilen bu üçüncü boyutun daha inandırıcı bir halde geliştirilmesi üzerine harcanıyor. Üstelik bu oldukça tatlı bir süreç. "Sen altı ayda bir yeni ekran kartı çıkart, ben de oyunumu eskileri zorlayacak şekilde hazırlayayım" teknoloji üreticisi-oyun üreticisi arasında standart ve son zamanlarda artık gizlenmeyen bir anlaşma haline geldi.

Diğer taraftan, yaşça ve zihinsel birikim olarak gelişen oyun yapımcıları giderek taban kitlesinden, yanı oyunları sadece "eğlenmek" için oynayan kesimden kopuyorlar. Bu benim ve benim gibi ciddi oyuncular için iyi olabilir. Çünkü mesela ben, bir oyunun senaryosuna, verdiği mesaja dikkat ederim. Bu yüzden herkes Call of Duty oynarken ben Silent Hill 3'ü bitirmek, bitirmekle kalmayıp oyundaki simgeleri yorumlamakla uğraşıyordum. Ama herkesten benim gibi psikopat olmasını bekleyemezsiniz, olamazlar da. Silent Hill'i "eheh, ne güzel canavar kesiyom" diye oynayanlar olduğu gibi akşam işinden evine dönüp istim atmak için basitliği yüzünden %50 verip kenara attığımız Italian Job gibi oyunları oynayanlar da var ve ister kabul edin, ister etmeyin; bu oyuncuların sayısı oldukça fazla. Üstelik "Ciddi oyuncu" dediğimiz kitleden çok daha fazla. Ve bu kesime hitap eden, kazan-

yor. Bakınız: 200 haftadır ilk on listeden düşmeyen The Sims ve ek görev paketleri.

Ama kimse de beni ve benim gibi oyuncuları "eheh, manyak ya bunlar" diye sınıflandırmamasın sakın, herkesin bilmediği, herkesin sevmediği şeylere daha çok değer veriyoruz diye. Berger'in War of the Ring yazısının girişinde yazdığı gibi, "çağımızın en büyük hastalığı her şeyin yutulabilir haplar haline getirilmesi". İnsan aklını, zekâsını her yönden kuşatmış durumdalar. 20 yıl önce text adventure'larda mekânları "okuyup" zihnimizde canlandırır, fiil ve

Duty'nin ölü askerlerinin gözlerinde... Almak isteyen için her oyun bir birikim, her oyun bir kapı. Tabii sistemin yontuğu her kafanın taşıdığı odunluktan kurtulmak için çabalaması gerekiyor biraz, ama uğraşmayana mama yok.

Herhangi bir sonuca varmak değil bu yazımda amacım. Sadece bir şey söylemeye çalışıyorum: Madem oyun oynuyoruz, madem hayatımızın tek veya en büyük eğlencesi bu, madem ailemizle, sevgilimizle, eşimizle papaz olmayı bile göze alıyoruz bunun için... Bari hissederek yapalım bunu. Elimize bir meye verildiğinde kabuğunu tır-



**Oyun mu insandan çıkar,  
insan mı oyundan bıkar...  
Bu ne anlamsız yazı böyle  
ey ahali?!!**

özneleri kelime kelime yan yana getirmek için ter dökerken; artık fare ile ekranada deneme-yanılma yapmaya üşenir olduk. Nerede oyunların insanların düşünce dünyalarına katkıları peki? Açıkçası gözümüzün önünde... Silent Hill'in sisleri arasında. "İnsanoğlunun günahları", "varoluş ve gerçeklik" sorularında... Arcanum'un teknoloji ve büyülü çalışmalarında. Bir dağ cücesinin "İnsanlara teknoloji vermek büyük hata. Çünkü insanoğlu kendi hatalarının sonucunu görüp ders alacak kadar uzun bir ömre sahip değil" cümlesinde. Call of

naklamak yetmesin, içini açıp tadına bakalım biraz. Tabii bunu yapmak için oyun haricinde birçok şeyle bağlantı kurmak lazım... İnsan gibi, edebiyat gibi. Okumalı, düşünmeli, sevmeli ve servilmeyi kabul etmeli. PC de, PlayStation da, Game Boy da, N-Gage de sonuçta birer makine ve insanoğlu makinelerle yaşamak için değil, insanlarla yaşamak için yaratılmış bir varlık. Hayattan, insanlardan ve bu ikisinin getirdiklerinden ürküyorsanız oyunların bir sonraki gelişim süreci siz insanlara hazırlamak olacak. İnsanlara ve hayatı bir şans verdığınızda ise "anlamlanma" başlayacaktır.

Veya, ben kimim ki size ahkâm kesiyorum? Siz bana bakmayın, takılmaya devam edin en iyisi... ☺

# inbox&outbox

Nasilsınız bakalım okur tayıfası? Şaka maha 2003 yılından yediğim 18-19 yaşındayken merak ederdim hep, acaba 2000 senesini görmek nasip olacak mı, hayat o zamanda nasıl olacak filan diye. Cevabımı da aldım, 2000 senesinde de olsa, 3000'de de olsa değişen bir hali yok. Sadece saçım ağardı ve artık soğuk havaya da motora binmek biraz daha zor geliyor. O yüzden siz de geleceği çok fazla düşünün kafayı kırmayın, filmin sonu zaten başından belli. En iyisi gelin mektuplarınıza bir bakalım, hem vakit de geçer. Kahve ve çay içmek serbest, isteyen muhabbet de edebilir. Dershane mi lan burası?

## CONVERTED

İyi günler, Aslında fazla oyun oynayan birisi değilimdir, dolayısıyla derginizin de takipçisi sayılmazdım(!), ta ki geçen aya kadar. Çok eskiden aldığım sayınızı tesadüf eseri bulup da tekrar okumaya başladığında yazıların beni eğlendirdiğini farkettim ve hemen son sayınızı (Kasım 2003) aldım. Bu sayıyla da eğlenecek (ve bilgilenecek) okudum, artık her ay alacağım. Türkiye'de süreli yayınlar adına iyi bir örnek olduğunu düşünüyorum Level'in. "Oyun" tanıtıyor olmak, işinizi kendinizi anlatmak bağlamında zorlaştıryordur elbette ama bunu bir nebe başarabiliyorsanız (ki başarıyosunuz; sizin ben pek ilgilenmemsem de oyuncularla, koşarak son sayınızı aldım) ne mutlu size ve okuyucularınıza. Bu paragrafta ki amacım siz'i boş cümlelerle övmek değil, yaptığınız işin ciddiyetine olup, bu bilinçle hareket ettiğinizi okuyuculara (dergi çalışanlarına değil tabii ki de) göstermektir.

Peki beni bu yazımı yazmaya iten ne oldu? Kasım 2003 ayındaki "Gece Görüşü" köşesinde Bora Oyacı'nın yazdıkları, Türkiye'nin gelişmekte olan ülkeler (!) arasında nerede olduğunu az ve doyayıdı da olsa anlatıyordu. "Oyun" lafına bir gıcığımız var sanki, 18 yaşından sonra ağızımıza alırsak, bir daha önemli işlerin olduğu yerlerde adam yerine bile koyulmamamıza sebep olabiliyor.

"Oyun = Çocuk İşi", beynimizdeki budar kalıbı kırmak halkımız için bir hayli zor. Bu beni pek şarttan bir şey değil elbette ki. Ülkece önumüzde bir sürü problem varken, hatta bu problemlerin çoğu sadece "yaşamak" için aşmamız gereken engellerken, oyuna nasıl zaman ayırabiliriz ki? Yönetenler (ve etkilediği toplumumuz) yıllar boyunca bu problemlerin orta yerine bir düğüm at-

mış ve adınıda "ekonomi" koymuştur. Sanki bu düğümü çözersek hersey kendiliğinden gelecek(?). Hayır, hayat bir nokta üzerine kurulmaz, öyle olursa da beyinler gelişmez. Oyun, "yaşam ile hayaller" arasında giden gelen ve bu sayede zihnimizi düşünmeye iten bir eylem zinciridir. Zaten bizi korkutan kelime "hayal" kelimesi sanırım. Dünyanın gerçekliğinden uzaklaşmak ve hayal kurmak, özellikle büyüklerimizde, yaşama amacımızı (nasıl bir amaç? bilinmez) kaybetmişiz hissi yaratıyor. Oysa Polonyalı bilimadamı Ludwik Fleck' in (1935) dediği gibi; "Bir kimse, bir sisteme yaşadıkça, onu sađduyu diye görür...". Günüümüz toplumunda da olan budur. Buna karşın hayal kuranlar, sisteme uzaklaşabilecek ve ona tepeden

**"Oyun" lafına bir gıcığımız var sanki, 18 yaşından sonra ağızımıza alırsak, bir daha önemli işlerin olduğu yerlerde adam yerine bile koyulmamamıza sebep olabiliyor.**

bakabilenler, sistemin doğru-yanlış taraflarını görebilenlerdir. Oyunu şiddetle savundum ama bunu bilgisayar oyunu diye kısıtlamadım. Bu, bilgisayar oyununu tarz olarak diğer oyumlardan ayıryormuş anlamına gelmez ama günümüz popüleritesiyle yoğunlaşıyor bilgisayar oyunları, maalesef genel olarak bellı ülkelerin elinde yaşam bulmasıyla, bir kültür bombardimanına dönüşüyor, yani kültür emperyalizmi. Bu da en fazla oyunculara "çocuk işi" diyen halkın şartsızca kadar beni şartlıyor elbette. Dünya hızla globalizme sürüklüyor ve kültürler kaynaşıyor. Önde gidenlerin kültürleri de ön planda olacak. Herseyde (sinema, kitap,...) olduğu gibi oyumlarda da yabancı kültür unsurlarını benimsiyor ve hayatımızda önemli yerlere oturtuyoruz. İşte bu yüzden de içimde büyük bir burukluk var (yazı uzadıkça uzuyor ve gönlüm durdurmak

istemiyor ama mantığım yavaşça sona yaklaşmalısın dediği için sert bir dönüşle bitişe yöneliyim). "Age of Mythology"; en çok oynadığım oyumlardandır ve eğlendirdiği kadar geliştirmektedir oynayanı ama hangi yönde? Yunan, Norveç ve Mısır mitlerini ne kadar da güzel öğretti oyuncularına (aslında AoM iyi bir örnekte sayılabilir, size kalmış). Stronghold'daki Avrupai feodal düzen, "frp" ile ilgili olan oyumlardaki tüm unsurların batıya yahut Japonlara ait olması (bu konu Tolkien'e (İngiliz, türk değil! haliyle...) kadar uzanır, kurcalamayalım), "Japon Anime" lerdeki japon kültürü gibi binlerce örnek sıralanır. Bir oyundaki şövalyeyi ("paladin", "crusader"); bunlar Haçı birliği ait birimlerdir zaten...) (adi da John olsun) kahramanı ilan eden Türk oyuncu (Türk olmak zorunda da değil, gelişmekte olan ülkelerin tümü bu durumda), başka bir yerde (oyun, film,...) pala büyükli, adı Cezzar (muhtemelen isminde "S"ezar' a yakın biçimde telaffuz eder, oysa bildiğimiz "c" ile okunur ve Osmanlı ismidir, gülmemen başıma geldi) olan ve ortalıkta naralar atarak dolaşan yeniçi kolbaşısına gülmek için vücudunda organ aramakta geç kalmaz sanırım (buradan Cüneyt Arkin abimizi az çok anıyorum). Ben yine uzattım, oyumlarda kültürel misyonu da kısaca gözattık sawılır. Yanlış anlamamızı istemem, suçlamıyorum ki yapımcıları. Planımda yapımcılardan söz açmışken "Türkiye de bilgisayar oyunu yapmanın zorluğuna", oradan da "korsan kitap, cd, vs... pazarına" el atmak vardi (sonuçta birbirine bağlı konular) ama o zaman şu satırlar uzadıkça üzər, bir mektup özelliği taşımad ("uzun" bir mektup özelliği taşıdır) diye deyinmeyeceğim onlara. Kısacası oyuna olumsuz bir önyargı ile yaklaşmak ta, ona körük körüğe bağlanmak kadar acıncak birşeydir. Oyunu sevin, oynayın, öğretiklerini kapmaya çalışın ama yorumlamayı unutmayın. Popülercesi (aman bu kelimeyi olur olmadık yerde kullanmayın alay ederler, çünkü salladım); "uyan" Neo (Hasan, Kazım, Fatma, Chan Lu,...)!

Bu kadar oyun dedik, bir soru sorayım hemen;

1) Oyun oynamam için çok sıkı bir oyun

olması gereklidir, yeni-eski farketmez, türde pek farketmez ama genelde CRPG, adventure. Bu bağlamda güzel bir oyun tavsiyesi alabilir miyim?

**2)** Ayrıca bir sayınızda derginin basitçe işleyişine (oyun seçimi, iş atmosferi, yazılar, hatta baskı kısmı, vs. vs...) yer verseniz (?) kendi adıma çok sevinirim, diğer okurların da sevinç gösterilerinde bulunmalarını ummaktan öteye gidebilir (iki soru oldu gibi).

Kolay gele...

MEHMET ALİ DENİZ YALMAN

Merhaba Mehmet,  
Gayet güzel, akı bağına mektup yazmışsun, elim kesmeye varmadı.  
"Oyun" kelimesi nedense "ağır" ya da "karizma" ya da "efendi ol da molla desinler!" tadındaki yurdumuz insanına ters gelir. Ha, düğünlerde kalkıp maymun gibi oynamayı bilirler iki kadeh rakından sonra, orası başka tabii. Yani aslında memleket insanı oyuna aç, oyuna hasret, ama nedense kendi kendine zulüm ediyor beton gibi takılmak için. Oysa "oyun" insanoğlu için problemleri çözmeyen en akılcı, en sağlam yöntemidir. "Simülasyon" denir durur ya, eh işte "oyun" bizzat hayatın simülasyonudur. Dünyanın ileri ülkelerinde her meslek grubundan insanlar eğitimlerini oyunla yaparlar. Doktorlardan komutanlara, kamyon şoförlerinden gemi kaptanlarına dek her meslek erbabının eğitimi için deli gibi oyular hazırlanmaktadır. Neden? Çünkü "oyun" hata kaldırır, gerçek hayat kaldırırmaz. Oyun oynarken nasıl, ne zaman, neden hata yapabileceğini görmüş olursun. Böylece gerçekle yüzleşmeye daha hazır, daha bilgili gidersin. İşte bu yüzden bizim memleketin insanı karşısına yeni bir sorun çıktı mı çuvallar. Eğitim sistemi ezbere dayalıdır, "Eski köye yeni adet getirmeyin!" atasözü ise temel doktrindir. Oysa hayat hep yeni sorunlarla doludur ve arada bir "oyun" oynamayan toplumlar er ya da geç çuvallar. Neyse, getelim iki sorunun cevabına. Öncelikle oyun olarak PC için çıkan Knights Of Old Republic öneririm. Oyun yeni çıktı ve önmüzdeki sayıda inceleyeceğiz, ama şimdiden türün meraklılarına kesinlikle önermeye sakınca görmüyorum. Derginin işleyişine gelince, aslında fena fikir değil. Henüz bu ayki köşemi yazmadım, belki biraz bu konuya degensem iyi olabilir. Bakalım.

## CONVERTED: THE SECOND COMING

Selamlar Level Klanı, Oyun oynamayı çok sevdigim halde, derginizi sadece son üç sayıdır takip etmektediyim. Doğrusu bir yıldır pc dergileri alıyorum fakat oyun dergisi hiç almamıştim. Bilgisayar dergilerinin arka bölümlerinde verdikleri 4-5 sayfalık oyun bölümleriyle ve CD'lerindeki bir-iki demo oyunla idare ediyordum. Ve şunu da söyleyeyim ki, oyun dergisi alanlara da hayretle bakıyordu, onların paralarını boş harcadıklarını düşünüyordum. Neyse, Ağustos ayında cebimde biraz fazladan para vardı bende sizin derginizi alıp bir bakayım dedim. (Millet parasını nelere çarçur ediyor bir görevim dedim :)) Doğruyu söylemek gerekdir bence verdiğim paraya değdi, beklediğimden daha güzel bir dergiydi sayfa düzeni olsun, içerik olsun çok kaliteliydi. Bundan sonra derginizi takip etmeye çalışacağım.

Kafama taktılan bazı sorular var eğer yanıtlarınız sevinirim.

**1)** Orijinal oyunlar neden bu kadar pahalı? Yurtdışından getirildikleri için mi? Bizim Türklerin çıkarmayı düşündükleri Pusu gibi, ne bileyim Kabus22 gibi oyular da böyle pahalı mı olacak? Tabii çıkarabilirlerse... Orijinalini almak istem çünkü o insanların emeğine saygı var, zor şartlar altında bu oyuncuları yaptıklarını biliyorum. Uçuk rakamlar

## Eğitim sistemi ezbere dayalıdır, "Eski köye yeni adet getirmeyin!" atasözü ise temel doktrindir.

olmazsa orijinalini alırım. Artık Türk oyuları oynamak istiyorum. Amerika'nın reklamının yapıldığı Battlefield 1942, America's Army, Black Hawk, Vietnam: Line of Sight gibi oyunculardan bıktık artık.

**2)** Neden tek CD veriyorsunuz? Çünkü bildiğim kadariyla oyun dergileri hep 2 CD olur.

**3)** Şu ünlü Deus-Ex oyununu hiçbir yerde bulamadım gitti. Ne Kadıköy'de, ne Mecidiyeköy'de kimsede yok. Nerde bulunur bu oyun yaa? Çıldıracam bir gün. Eğer biliyorsanız yazın da gidip alayım.

**4)** Size göre biz Türk'lere en çok hitap eden oyun türü ve oyun hangisi?

**5)** Dial-up bağlantının yavaşlığı ve pa-

halılığı yüzünden online oyun oynamıyorum, sizce Türk insanının bu internetteki online oyun çilesi ne zaman bitecek? Hantal ve pahali internet bağlantısına mahkum muyuz biz yaa? Avrupa'da ve Amerika'da adamlar Megabitlik bağlantılara çoktan geçerlerken, biz burada hala kilobyteların hesabını yapıyoruz. Rise of Nations oyunundaki bazı olayları mı yaşıyoruz yoksa? Hani şu tahta gemilerle çelik gemilerin çarpışmasındaki gibi. Hani hep çelik gemilerin kazandığı o olayları mı yaşıyoruz? Demek istediyim, bizim ülkemiz neden dünyadan bu kadar geri kaldı?

Sorularımı dergiye basmamanızı mümkünse e-mail ile yanıtmanızı istiyorum.

Kendinize iyi bakın

MURAT ŞAHİN

Merhaba Murat,

Mektubu dergiye basmayı demişsin ama kusura bakma, bir şekilde bu sayfaları doldurmam gerekiyor takdir edersin ki. Eli yüzü düzgün mektup geldi mi basarı yani, hiç affetmem, o yüzden kusura bamya. Neyse, artık milletin parasını ne saçmalıklara çarçur ettiğini kendi gözünle gördün, aramiza hoş geldin diyorum. Şimdi geçelim sorularına da, ortamda yabancılık çekme.

**1)** Orijinal oyunlar neden pahalı? Aslında dışarıda da insanlar bundan şikayet ediyorlar, sorun buraya has değil yani. Ama şu da var ki oyun yapımı artık dev bir endüstri haline geldi. Ve ne zaman bir iş dev bir endüstri haline gelse, o işten bir sürü insan ekmeğe başlar. Ne de olsa çok iş varsa yapacak çok adama ihtiyaç vardır. Eh tabii bu da maliyeti artırır. Öte yandan çok uluslararası şirketlerin paraya olan açılıkları da dikte alınmalı tabii ki.

**2)** Seni yeni okursun. Biz bir zamanlar bırak tek CD'yi, tam sürüm oyun veriyorduk. Fallout serileri, KKND, Die By The Sword falan. Sonra kriz bir geldi. Baktık masraflar boyu aşıyor, mecburen pek çok projeyi durdurmak zorunda kaldık. Nasıl aşmasın, biz dergiyi TL üzerinden satıyoruz, oyuncuların telif ücretlerinden kaçıda dek her halt dolar üzerinden ödeniyor. Şimdi de arada bir çift cd, poster vs filan vermeye çalışıyoruz ama tabii bunlar için her zaman yönetimin onayı gerekiyor.

**3)** Deus Ex çok eskidi artık, internet üzerinde belki bulursun. Ama zaten sen şu satırları okurken Deus Ex 2 çıkış olacak. Bence hiç kasma, doğrudan onu

oyna.

**4)** Türk dediğin tek bir insan mı? Tabii ki hayır. Eh, her insanın zevki farklıdır. Burada kaçınılmaz olarak genel kültür giriyor işin içine, diğer ilgi alanlarının ne kadar çeşitliiyse, sevdığın oyun türü de o kadar farklı oluyor.

**5)** Bu sorunun cevabı çok açık dostum, bizler kendimizi dünyanın en uyaniği, kalan herkesi de en kerizi olarak görmeye bayılıyoruz. Misal, Demir Perde dağılıncı Azeri kardeşler doğrudan buraya geldiler. Bize mal lazımlı, fabrika lazımlı, siz kardeşimizsiniz, sizle iş yapalımlı, diye. Biz ne yaptık? Ne kadar kurtulu bakla, kokmuş gofret, çürümüş kuşmaş varsa adamlara sotuk. Haliyle "Bu nasıl Türkmü?" diyip ayaklarını kestiler. Aynı haltı Laleli esnafı bavul ticaretinde yedi. Sana daha binlerce örnek söyleyebilirim. Eh, biz bu kadar uyankı olduktan sonra daha çok tahta gemiyle dolanız!

Neyse, gördüğün gibi mektubunu dergiye bastım. Ayrıca yine gördüğün gibi ağızına geleni esirgemeyen bir insan evladıyorum. O yüzden de kimse sevmey beni. Ben de çok sallarım ya toplumun sevgisini! Eheh, kal sağılcaklı.

### SABREDEN DERVİŞ

Berker Gündör! Ben VAN'dan katılıyorum soru sormaya.

**1)** BERKER bey ben poster soracam neden artık poster vermiyisiniz? :)

**2)** Bende Halo'nun demosu çalışmadi directx 9.0 istedim de bende var acaba başka bir sorun mu var? Bilgisayarımın özellikleri Amd I700, Gforce4 mx440, 128 mb ram. Aynen Beyond and Evil da açılmadı neden?

**3)** CMR4 çıktı ya bunlar napiyo daha bi sene önce 3 çıktı hamen 4ü çıkardılar. Para bol mu bunlarda acaba bize de versinler?

Bu attığım 5. e-mail nolur, AT gözlüklerini çıkar beni de gör bak kimse Van'dan katılımı lütfen bana da yer ver dergide saygılar!

HAMİT EKİNCİ

Merhaba Hamit,

Yok be kardeşim, at gözlüğünden felan değil, tonla mektup geliyor her ay. Ona direk cevap yazıyorum, bunu dergiye koyuyorum, şunu görmezden geleyim de asabım iyice bozulmasın derken, arada birileri kayníyor tabii. En fitil olduğum olay da dergide bin defa yazdığımız şeyleri tekrar tekrar mektupla soran adamlar oluyor. Yahu kardeşim, para verip dergiyi alıyorsunuz, peki okumu-

yi, kesekağıdı mı? Tabii bu laf sana de-jil, genel bir yakınma. Ama arada bir sürü mektup da çeşitli teknik sebeplerden dolayı ya elimize asla geçmiyor, ya da okunacak durumda olmuyor. Ama bak işte senin mektubuna da yer veriyorum, şimdi bir de sorularına cevap vereyim:

**1)** Poster konusuna daha evvel de de-jindik hocam. Dışarıdan bakınca insanlar herhalde bir sayfadan ne olacak ki, diye düşünüyor. Ama masraflı cidden sağlam. Ayrıca poster yapmaya değerlik iyi malzeme içinde bir çıkıyor. O yüzden bir zamandır nadiren poster ve-rebiliyoruz. İmkân oldukça vereceğiz tabii ki, niye vermeyelim?

**2)** İşlemciin iyi güzel de, o hafıza miktarı nedir öyle babacım ya? Windows bile çalışmak için en az 256 RAM istiyor, bırak HALO çalıştırımı! Tabii öte yandan bir de ekran kartı olayı var. GeForce 2 ve 4 MX serileri özellikle yeni nesil oyuncularda cidden çok sorun çırarıyor. Siz giç bu sayfalarda GeForce 3 ya da FX sahiplerinden şikayet okudunuz mu? MX serileri öyle değil maalesef. Kaldı ki zaten DirectX 9.0 uyumlu da değil bu kartlar. Hele bir de halen Windows 98 kullanıyorsan zaten hiç şansın yok, o meret DirectX 9.0 kurduğunda bir daha asla çalışmayıabiliyor da!

**3)** Bildiğim kadarıyla CMR 4 asılnda üzerinde bir hayli geliştirme yapılmış bir CMR 3 kodu üzerine kurulu. Bu gayet mantıklı, bu sayede programcılar çok fazla kaynak ve zaman harcamadan yeni oyunlar üretebiliyorlar. Kaldı ki CMR 3 hatalarına karşı yapısıyla çok beğenilmişti. Eh, kimse de tutmuş bir formülü tamamen silbaştan etmemi kolay kolay göze alamaz zaten. Ayrıca bu olayın "çok para" sahibi olmakla ne alakası var? Adamlar para harçayı üretimi yapıyorlar ki para kazansınlar. Türkiye dışında faizciliğten zengin olunan bir ülke daha yok dünyada yani. Dışarıda para kazanmak istiyorsan ya üretim yapacaksın, ya da ticaret.

Neyse, işte mektubuna yer verdim. Kendine iyi bak.

### NOT ENOUGH MANA

Merhaba, Level dergisi biz koyu birer PS2 hastasıyız (toplam 10 kişi) bizim size bir sorumuz olacak, neden Playstation dergisi çıkarmıyorsunuz? Var olan derginizi zaten bir kaç sayıda (toplam 119 bilgisayar, ama sadece 12 sayıda PS2 bune ya?) PS2 sayfaları için alıyo-

gibi görünüyor, unutmayın biz sizden demo diskü istemiyoruz, sadece oyun incelemesi istiyoruz. Orijinal oyun aldığımız için incelemelerini okumadan oyun almak istemiyoruz. Bunun için sizden 40 sayfa da olsa oyun incelemesi istiyoruz.

(Mehmet, Mert, Kubilay, Hakan, Aşkin, Sercan, Gökhan, Ömer, İsmail, Yasın)

**Sen şu satırları  
okurken Deus Ex 2  
çıkmış olacak. Bence  
hiç kasma, doğrudan  
onu oyna.**

BOLU

Merhaba cümleten, ilk bakışta isteğinizi gayet mantıklı, haklı ve basit gibi görünse de beyler, aslında kazın ayağı öyle değil. Bilmem hatırlar mısınız, o zamanlar Level alıyor muydunuz ama eskiden bizim PLAY diye bir Playstation ekimiz vardı. Bunu derginin yanında vermeye başlamıştık ve hatta bağımsız bir dergi olarak ta çikarmaya hazırlanıyordu. Sonra memleketin ekonomik durumu gümlendi. Biz zaten Play dergisini aslında gayet yetersiz görünen bir pazarda bir yenilik, bir atılım, bir macera olsun diye çıkarmayı düşünüyorduk. Siz orada on kişi birbirinize bakıp "E utan bu kadar adamız, niye bize özel dergi yok?" diyor olabilirsiniz. Ancak bizim yaptığımız araştırmalar konsol pazarının gayet küçük olduğunu ortaya koymuyor. Üstelik kriz mrz derken ufaktan kimildanmaya başlayan bu pazarın hareketi iyice durulur gibi oldu. ...ki... (bu noktada ben bir şeyler söylemek istiyorum. Konsolcuları mutlu edecek bazı düşünceler olgunlaşmaya başlıdı kafamızda. Çok yakında diyorum, sürpriz diyorum...-blx)

### DOOM DAY

Merhaba Berker Abi. Nasılsın? Umarım iyisindir. Derginizi yaklaşık 2 yıldır takip ediyorum ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Türkiye'deki en iyi oyun dergisi sizsiniz. Neyse lafi fazla uzatmadan mevzuğa geçiyim. Geçenlerde Tuğbek abının Aralık 2002'de kendi köşesinde anlatığı olayın bir benzerini de ben yaşadım. Yaklaşık 1 hafta sürekli C&C Generals Zero Hour oynadıktan sonra oyunu uykumda bile oynamaya başladım. Ama oyun normalinden biraz daha

dan birim üretip onları savaşa sürüyordum bazen de direk aksiyonun içine dayıyordum. Mesela bir Hum-vee üretip savaşa sokuyordum, biraz sonra ise kendimi Hum-vee'nin makinelisinin başında düşman avlarken buluyordum. Sizce bu çok mu fazla oyun oynadığım anlamına geliyor?

Neyse madem bir mail yazdım birkaç tane de soru sorayım.

**1)** Dergide kapanan Westwood'tan ayrılanların yeni bir firma kuracağını söylemişiniz. Bu konuda bir gelişme var mı?

**2)** Ben tam bir Westwood stratejileri hayranıym. Serinin oynamadığım iki oyunu kaldi. Bunlar ilk C&C ve Emperor Battle for Dune. Bu oyunları nereden bulup alabilirim?

**3)** Sizce C&C serisindeki en zevkli oyun hangisiydi? Bana sorarsanız Red Alert 1 derim.

**4)** Geçenlerde Kadıköy'de gezerken bir oyun dükkanının vitrininde Doom 3'ü görünce bayağı bir şaşirdım. Çünkü oyunun çıkışmasına bildiğim kadariyla daha 5-6 ay vardı. İçeri girip kutuya baktım arkasında Doom 3'ün ekran görenütleri vardı ve iki CD idi. Sizce bu ne olabilir? Bana daha çok milleti kazıklamaya çalışan bir CD satıcısı gibi geldi. Eğer gerçekten böyleyse ne yapmak gereklidir?

Neyse çok fazla uzattım galiba eğer dergide yayınlarsanız veya cevap yazarsanız çok sevinirim.

Başarılarınızın devamını diliyorum!  
Hoşçakalın.

ERTUĞ ALKANLI

Merhaba Ertuğ,  
İyiyez be, idare ediyoruz öyle kör topal. Demek rüyada kendini öyle dumrularda gördün ha? Aslında normaldir, her insan bazen günlük hayatı kendini çok etkileyen anları rüyasında da yaşar. Bu ille de o konuda sapkınlığı geliştirmişsin demek değildir. Arada olur bazen öyle yani, çok takma. Neyse, sorularına da cevap vereyim, tam olsun. Buyur:

**1)** Kesin bir bilgim yok aslında ne hali ettiğileri konusunda. Yeni bir firma kurup faaliyete geçmek dünyanın hiçbir yerinde kolay değil, sağlam insan ve sermaye gerekiyor sonuçta, hele de yازılım geliştirme gibi uzun müddet keseğen yenilen bir sektörde. Ama sonuçta bu adamlar programcı ve şu saatten sonra tavuk çiftliği kuracak halleri de yok, er geç çıkar ortaya ne yapmakta oldukları.

**2)** Internet üzerindeki oyun satış sitelerinde filan belki bulursun, sonuçta bunlar eski oyunlar ve ülkemizde koranlık hakim olduğundan, onların da devamlı stok tutmak gibi bir sıkıntısı olmadığından, çok eski oyunları piyasada bulmak pek mümkün olmuyor.

**3)** Şahsen ben ilk C&C'den büyük keyif almıştım. Ancak Red Alert serileri öncelikle grafik açıdan beni pek sarmadı. Sonra zaten Starcraft geldi, ona delirdik filan.

**4)** Bir süre önce Doom 3'ün Alpha versiyonu bir şekilde çalındı ve internet üzerindeki warez sitelerinde boy gösterdi. Adından anlayacağın gibi bu "Alpha" yani daha yapımın yarısındaki filan hali. Eh, uyanık bir amcam da onu CD'ye yazıp vitrine koymuş, olay budur.

Kalasın iyilikle, hoşlukla. Yoğrulma yasın boşlukla.

### MATRIX OVERRATED

Selam Level kabilesi, Bu mektupta herhangi bir reklam amacına girmemiş olup, sadece monotonluktan bıkmış biri olarak içimi dökmem istedim. Eski sayıları incelerken Eylül 2002 açısından Bilgehan arkadaşın yazısında takılıp kaldım. Yazının üstünde düşünürken hepimiz birer Truman Show'uza herhalde dedim. Çünkü programlanmış makine gibi yiy ya da gerçekten Matrix var. Yani hepimiz birer yapay zekayı, hepimiz birer programız. Gerektiğinde delete'a basılıp silinebilen, gerektiğinde upgrade yapılabilen birer program. Kendi adıma bu sıradanlıktan kurtulmam lazım dedim ve nasıl yapabilirim diye düşündüm ve Max Payne babanın dediği gibi "Şu

### Sen hemen maddi dünyanın etinden sütünden em, hem de gerçek mi diye sorgula. Tut ki gerçek değiliz biz!

anda kafamda mermi şeklinde bir delik var. Adı inkar. Yapmam gereken şey onu oradan kazııp neyi aradığımı bulmak." dedim. Ama nasıl yapacağım diye düşünürken aklıma hiçbir şey gelmedi ve size danışayım dedim. Sizce sabah kalk-ders çalış-akşam yat Bermuda şeytan üçgeninden nasıl kurtulabilirim? Ve fark ettiyseniz bir beyninizi olarak yine bir yapay zekayı örnek aldım. Aca-ba ben de mi 1 ve 0 dan oluşum?

"NightLordofEden"

KURŞAD CANTÜRK

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu incisi olabilirsiniz...

**Mektup: Level Inbox Mevlüt  
Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok.  
Gayrettepe İş Merkezi B Blok  
34349**

**Gayrettepe / İSTANBUL**

**Mail: inbox@level.com.tr**

Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsi burada yayınlanamaz veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

Merhaba Kürşad,

Derin düşüncelere vermişsin kendini bakıyorım? Yavrum böyle Matrix, Kotrix filan seyredip dellenmeyin. Adamlar o filmde ne dediklerini kendileri de bilmiyorlar ki. Sen beyninğunun binlerce senelik arayışlarını, bunalımlarını al, kes-biç-yaptıstır, toplam yedi saat boyunca bol tekme tokat eşliğinde izleyicinin kafasına fırlat. Olacak iş mi Allah aşkına? Sokrates baldırın zehirini haybeye mi içti yani bu işler bu kadar kolaydı da? Varoluş denen sürecin ne halt olduğunu, bir rüya mı yoksa gerçek mi olduğunu, rüya ve gerçek denen kavramların aslında ne olduğunu binlerce senedir tartışıyor insanlar, daha da tartışırlar. Sen hemen maddi dünyanın etinden sütünden em, hem de gerçek mi diye sorgula. Tut ki gerçek değiliz biz! Tut ki bu Matrix ve bizler de programız! Ne değişirdi ki? Unutma ki Matrix o an içinde yaşayanlar için yegane gerçekliktir zaten, yalan olan, rüya olan "dişarıda" kalandır. Uzun lafın kısası, kasmayan bu kadar, bazı şeyleri zamanı bırakın. O esnada siz beyninizi çalıştıracak işler yapın. Okuyun, yazın, çizin, saatlerce oturup düşüncelerinizin serbestçe akmasına izin verin. Bir yerlere varacaksanız zaten o arada varırsınız. Ama dersen ki "Oooo, baba benim işim gücüm var, manitaya buluşacam, oradan elemanlarla hali sahada maça gidecem, hiç kasamam!" o zaman diyecek laf kalmaz. Sen zaten Matrix'i kabul etmişsin, daha ne diye onu sorguluyorum ayağına yatıyorsun ki? Değil mi ama güzel kardeşim?

Ehhh, bu aylık yeter bu kadar. Geçmiş bayramınız ve gelecek yeni yılınız da kutlu olsun. Der, kaçarımlı!



# müebbet muhabbet

Pat: Cenk Bey Cips: Erdem Bey  
cenknenerdem@level.com.tr

## KIRCIL

- Cenk Bey nedir o doldurduğunuz?
- Bavul Erdem Bey!
- Aaaa demek bavul dediğimiz şey bu öyle mi?
- Değil erdem bey o el bezi!
- E hani bavuldu Cenk Bey?
- Bavul bu Erdem Bey. Bakın mavi!
- Hmm! Gerçekten de tam bir mavi bavul. Bavul mavisi sanırım.
- Evet.
- Ne yapıyorsunuz bavulla Cenk bey peki?
- Erdem Bey biraz meraklı bir insan olduğunuz konusundaki şüphelerim gün geçikçe artıyor.
- Artsın eksilmesin, taşın dökülmesin Cenk Bey.
- Saçolun!
- Su verenleriniz de şok olsun aynı zamanda.
- Çok teşekkür ederim.
- Rica ederim canım iyi dileklerimi sizden esirgeyecek değilim ya!
- Biraz gereksiz oluyor ama olsun Erdem Bey. Ben gidiyorum nasıl, sizden kurtuluyorum artık.
- Nereye Cenk Bey? Ne gidiminden bahsediyorsunuz siz kuzum?
- Bavuldan anlamadınız mı yani Erdem Bey?
- Renginden mi? Ne anlamam gerekiyordu ki?
- Mavi bavul ayrılık demektir Erdem Bey! Ben gidiyorum.
- Ciddi olamazsınız.
- Olabilirim.
- Ciddi misiniz?
- Vallahi olabilirim.
- Yani cidden gidiyorsunuz ha?
- Ha ha!
- Nereye pekü?
- Büyük Selçuklu İmparatorluğuna.
- Aaaa ben de gelmek istiyorum, ben de ben de ben de!!!!
- Tutturmayın Erdem Bey sizi götürmem!
- Ama!
- Olmaz dediğim!
- Fakat!
- Susun Erdem Bey!
- Kırçıl!

## AMAN TARLAR

Sıkıştırılınca patlayan sebzelerle mantar adı verilir. Mantarlar, insan ayağından tutun da ağaç diplerine kadar her yerde yaşayabilen tuhaf yaşam formlarıdır. İnsanoğlu mantarları birçok saçma alanda bilip bilmeden kullanmaktadır. Yahniler, kadın terlikleri, tabancalar bunlardan sadece birkaçıdır.

Bütün mantarlar zehirlidir. Zehirsiz mantar olmaz. Olsa da o mantar değildir. Bir şey ya mantar değildir ya da zehirlidir. Yine aynı mantıkla bir şey ya mantardır ya da zehirsizdir. Ancak bazı mantarların zehiri insanları pek ırgalamaz. Bunlar kitirpiyoz mantarlar olup, mantarlar aleminde pek sevilmezler. Buna nedenle insanlar tarafından hunharca yenirler.

Ayak mantarları ayaklarını zehirleyen mantarlardır. Ayak parmaklarını arasında yetişirler ve ayaklarını kaçındırarak öldürürler. Ayaklarını bu mantarların gazabından koruyabilmek için sıcak bir



Böyle mantar  
olmaz, bunlar  
enginardır ben-



Mantarlar günümüzde tüm uyarılara rağmen maalesef ezilmekte, çiğnenmekte ve tüketülmektedir.

suda haşlamalıyız. Böylece yahni olarak suya karışan mantarlar, ayaklarını terk ederler.

En güzel mantarlar, kırmızı üzerine beyaz puanlı olanlardır. 1970'lerde moda olan bu mantarlar günümüzde hala revaçdadır. Özellikle şirinlerin evleri bu mantarlardan yapılmaktadır. Hatta ay pardon zaten, şirin babamızın şapkası da bu mantarların kırmızısından esinlenerek dikilmiştir.

Mantarlar hakkında daha söylenecek pek çok şey yoktur. Hepsi budur. Daha ne olsundur. Mantardır işte. Fı!



Bazı mantarlar o  
kadar büyütür-  
ler ki yani, bu ka-  
dar olur.

## YILBAŞI ÖZEL

- Tombalaaaaa!
- Nooldu Erdem Bey?
- Yılbaşı usulü şaşıldır Cenk bey! Siz ne yapıyorsunuz öyle?
- Yılbaşında ne tür etkinliklerde bulunacağımı düşünüyorum.
- Hindiye ne dersiniz?
- Bir oyun mu o Erdem bey?
- Bir düşünce biçimi Cenk Bey! Hindi Usulü Düşünce Tarzı!
- Bir işe yarar mı?
- Tabii!
- Nası?
- Bütün yılbaşı gecesini geride bıraktığınız yılda neler yaptığınızı düşünüp dersler çıkararak geçirirsiniz,
- Hmm! Eğlenceli bir şeye benziyor!
- Öyledir kerata!
- Nasıl yapılıyor peki?
- Taze kesilmiş bir hindi alıyzsunuz...
- Anladım.
- Bir pencerenin önüne iki adet sandalye koyuyosunuz.
- Karşı karşıya olmalarına dikkat etmelii miyim?
- Başka dikkat edecek bir şeyiniz yoksa neden olmasın!
- Pekiyy ya sonra?
- Sonra sandalyelerden birine hindinizi kesik baş nahiyesi size dönük olacak şekilde oturup, diğer sandolyeye de siz geçiyorsunuz.
- Allah Allah gittikçe heyecanlı olmaya başladı. Eeeeeee?
- Sonra kendisine bakıp bakıp dalıp gidiyorsunuz nası?
- İşgelen Erdem Bey.
- Kışkançınız!
- Sizi mi kışkanıcam!
- Hindiye Cenk Bey!
- Saçmalamayın çekilin önemden koşucam.
- Durun Cenk Bey! Beni bekleyin tamam söz ben de koşucam! Cenk Beeeyey!

# JEDAY ACADEMAY OYNAYANLAR İÇİN DÜNDEN BUGÜNE: KILIÇ

Sapından tutmak suretiyle düşmana doğru sallanan silahlara kılıç adı verilir.

Kılıçlar gürzelerin iyice ezilip incecik hale getirilmesiyle elde edilirler. Kılıçlar eskiyince küçük parçalara ayrılır ve oynamaları için ninjalara verilirler.

Kılıççılar rastladıkları meslektaşlarını "angard" diye selamlarlar. Çok yakın dost oldukları bilinen bu şövalyeler, dövüşmedikleri zamanlarda elődivenleriyle biribirilerinin suratına şap şup vurmaya bayırlar. En sevdikleri hayvan kedidir.

Tarihte ilk kılıçlı Lidyalılar, parayı bulmalarının hemen ardından bulmuşlardır. Parayı bulduktan sonra ilk iş olarak kollarını boşayan Lidya'lılar akabinde; ya-

ziyi bulup onlara aşk mektupları atan Sümerler'le çıkmaya başlamışlardır.

Yıllar sonra 3. Arthur ki kendisi 2. Arthur'u bulan kişidir, can düşmanı Vikinglere bir kayaya saplanmış olarak bir kılıç gönderir ve şöyle der:

"Leprus Omentum Excalibur Abras!"  
"Şunu Bi Zahmet Ordan Hani Hı?"

Gel zaman git zaman bilinen ve taşla bilinen kılıçların aksine Orhan Gençceday hisimla bilediği, Hisim kılıcıyla ortaya çıkar. İçindeki o cedat gücünü zamanında yaptığı güreşe borçludur.

Teknoloji ilerledikçe cebimize girecek kadar küçülen işin kılıçlarının atası işte



**Üstad Orhan  
Gençceday ilk hisim  
kılıcını nargilesinin  
marpucundan bina  
etmiştir.**

bu hisim kılıcidır. Üzerindeki power düğmesiyle rahatça açılıp kapanabilen bu kılıçlar bileğe takılan bir uzaktan kumanda sayesinde, rakibe atılınca rahatça geri gelmektedir.

Gelecekte insanoğlu cedayıların oradan oraya ziplamasını gerektirmeyecek kılıçlar yapacak ve herkes rahatça yan gelip yatacak. Var mı yapmak gibisi?

## AKVARYUM BALIKLARI İLE İLGİLİ OKUYUCU MEKTUPLARI

**Merhaba Cenk ve Erdem;**

**Ben bir akvaryum aldım ve içini su yerine balıkla doldurmak istiyorum?**

**Loprekon Kenan**

**Sevgili Keman**

Dediğin şeyi tabi ki yapabilirsin. Zira pek çok balıkçıda görmüşündür adamlar tezgahtaki balıkların üzerine arada bir su dökerler ve bu da onların yaşamasına yeter. Örneğin bir hamsi kibrıt kutusunun bir suda ölene kadar yaşayabilir.

İnsanların akvaryumlarını balık yerine suyla doldurmalarının ana sebebi suyun süs balıklarından daha ucuz olmasıdır.

Eğer paran varsa haydi koş böyle 30 kilo kadar lepistes al doldur akvaryumunu.

**Sevgili Cenk ve Erdem**

Yukarıdaki cevabınızı okudum ve dedim ki evat bu adamlar işi biliyor. O halde ben neden yazmayayım?

**Ruhhas Tasi**

**Aaaa Ruhhas?**

Yaz tabi neden yazmayasin. Umarız soruna tatmin edici bir cevap vermişizdir.

Cenk amcanta öbür amcan.

**Canımdan çok sevdigim Cen ve Kerdem**

Benim sorunum Guramilerimle. İlk defa balık alırken süs balıkçısının "bak bunlar da 40 guramiler" şeklindeki ticari oyununa geldim ve 40 tane aldım. "Bunlar sırrınlardır gibidir" dedi adam "bu öpüsen gurami, bu mermer gurami, bu inci bu da çüce gurami. Haydi sen de evde geri kalanlarına kendin isim ver."

**Counter Duygu**

**Sevgili Duygu**

**Eee?**

**Sevgili Cenk ve Erdem**

Bu size ikinci mektubum. Açıkçası ilkindeki cevabınızdan pek birşey anlamadım. Ama sorularım bitmedi. Süs balıkçılı amca dedi ki "akvaryuma bir de ampul koy ki bu sana sattığım bitkiler yaşasın."

**Babama bir ucu duy (yani ampul takılan kisim) diğer ucu priz olan bir kablo yaptırdım. Fakat ne zaman o duyu akvaryuma soksam çarptıp ölüyorum. Hep aynı yerden load etmekten biktim. Bunun çözümünü ya da hilesini söylerseniz çok mutlu olacağım.**

**Counter duyu Duygu**



**Sevgili Duygu  
Senin oranda bug var. Git.**

**Balıklarından  
bir ısırık alınca  
ölüyorlar ne  
yapmalıymı?**

## REVALÜSYONLU MATRİZ

- Cenk bey
- Yokum
- Ama burdasınız işte
- Değilim
- Peki bu kim
- Tanımiyorum
- Çok mu değişmişsiniz?
- Hala burda misin sen?
- Ben gittim Cenk bey
- Bu kim o zaman?
- Bilmem ki sorsak mı?
- Erdem bey gider misiniz yazı yazıyorum
- AA konu ne?
- Matriz :

Neo, Triniti'ni çok sevmektedir. Onu hep ense kökündeki modem kartına bindirir internette gezdirir. Fakat Triniti kavgacı bir kızdır. Ona buna ateş edip gökdelenlerden atlamağa ve hızlı araba kullanmağa hastadır.

Birgün Triniti asayışı sağlamla yükümlü olan devlet

agentlarına karşı gelir ve içeri alınır.

Neo karakola gider ve "durun ona birşey yapmayı ben seçilmiş bir insanım hepini burda kodlarınıza ayırmı amma daha tam olarak ne yapacağımı bilememiğim o yüzden Oracle teyzeye gidiyor o da bana cookie veriyor. Hani şu siteleri gezince bilgisayarına iner ya o cookilerden..." gibilerinden 3 filmlik konuşur.

Birinci filmlik konuşmayı zevkle dinleyen agentlar 2. ve 3. film sonrası "Aİlah akıl fikir versin" yazılımı doğrultusunda bizimkileri serbest bırakır.

Fakat saat geç olmuştur. Triniti'nin babasına durumun izah edilmesi gerekmektedir.

Saatlerce internette kaldığı için zaten Triniti'ne kızgın olan babası Morfiyus, sokak kapısının girişinde bu gecik-

menin de hesabını sormak amacıyla beklemektedir. Üzerinde en deri pardösüsü vardır.

Gerçeği değiştirebilme yeteneğinden yavaş yavaş emin olan Neo Morfiyus'a, geç

kaldıkları için üzgün olduğunu, kızının o sırada aslında internette olmadığını, milyonlarca insanın hayatını kurtarmaya çalıştığını, bilinen dünya dışında çok farklı bir dünya olduğunu, varolan herkesin aslinde makinalara enerji sağlayan birer pil olduğunu, söyley ve devam eder:

"Amca bende bak iki tane hap var seç, kırmızı mı? mavi mı?"

Morfiyus bunu üzerine tabi yer misin yer misin yemez mi-



**-Dün gece kaça  
kadar  
matrizdeydim  
bilmek istiyorum  
Trinity**

sin.

Morfiyus bu daytan o kadar keyif alır ki Neo'ya "sen bu gece source'una dönmeye burda kal, sen bennim için seçilmiş insansın, başkaları buna inanmasa da" der.

Neo sevinmiştir. "Ben de Prophet oldum" der.

Prophecy'nin tamamlanması 4 ay 6 gün sürer. 4 ay 6 gün sonra Neo, source'una, toprağa döner.

Morfiyus yeni seçilmişini aramak üzere yola koyulur. Sıradaki onun 7. seçilmiş olacaktır.

Triniti "ordan oraya haldır haldır" yazılımının gereklerini yerine getirmeye devam eder. Ama yeni bir seçilmişle asla ilişkili yaşamaz.



## ÇILGIN ADAMIN DÜŞ OYUNLARI

Bazı insanlar vardır, günü kurtarmak bile zor gelir. Ve bazı insanlar vardır, bir rüyayı düşleyerek geçirir hayatını. Bu insanlardır hep en değiştiği, en anlaşılmazı yapan, kitleleri peşinden sürükleyen... Ve bu insanlardan biridir, her yeni oyun yapımcısının idol olarak gördüğü Peter Molyneux. Bizzat tanışma fırsatını bulduğumuz bu müthiş insanın başarı hikayesi, büyük hayallerini gerçekleştirdiği eski teknesi Bullfrog ve yeni kattamaranı Lionhead ve dört yeni, "türler üstü" oyunu gelecek sizimizde.

### AYRICA...



LEVEL OCAK SAYISI, 1 OCAK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

**LEVEL**

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,  
sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,  
sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tugberk Olek,  
tugberk@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız,  
fırat@level.com.tr

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

Serhat Bekdemir  
serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,  
sistamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz  
aliaksz@level.com.tr

Ali Güngür  
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,  
batuh@level.com.tr

Cenk&Erdem,  
cenknedenem@level.com.tr

Eser Güven,  
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,  
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu,  
gokhab@level.com.tr

Kaan Alkin,  
jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan  
gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram,  
onur@level.com.tr

Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

Grafiğ Tasarım Dilem İncesajır,  
dilem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özdemir

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Haftalık İstekler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozaya

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin  
Ltd. Şti. Adina Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcen Bayraktar,  
gulcenc@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okomus,  
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,  
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.  
Demirören Sokak, No:4  
Oto Sanayi  
4.Levent - İstanbul  
Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan San

Dağıtım BİRYAY-A.S.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İlâzı Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.  
Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İy. Merkezi B Blok 34349  
Gayrettepe/Istanbul  
Telefon: (212) 217 93 71  
Faks: (212) 217 95 32  
Abone Faks: (212) 217 94 23  
Abone web:  
<http://abone.vogel.com.tr>  
Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26